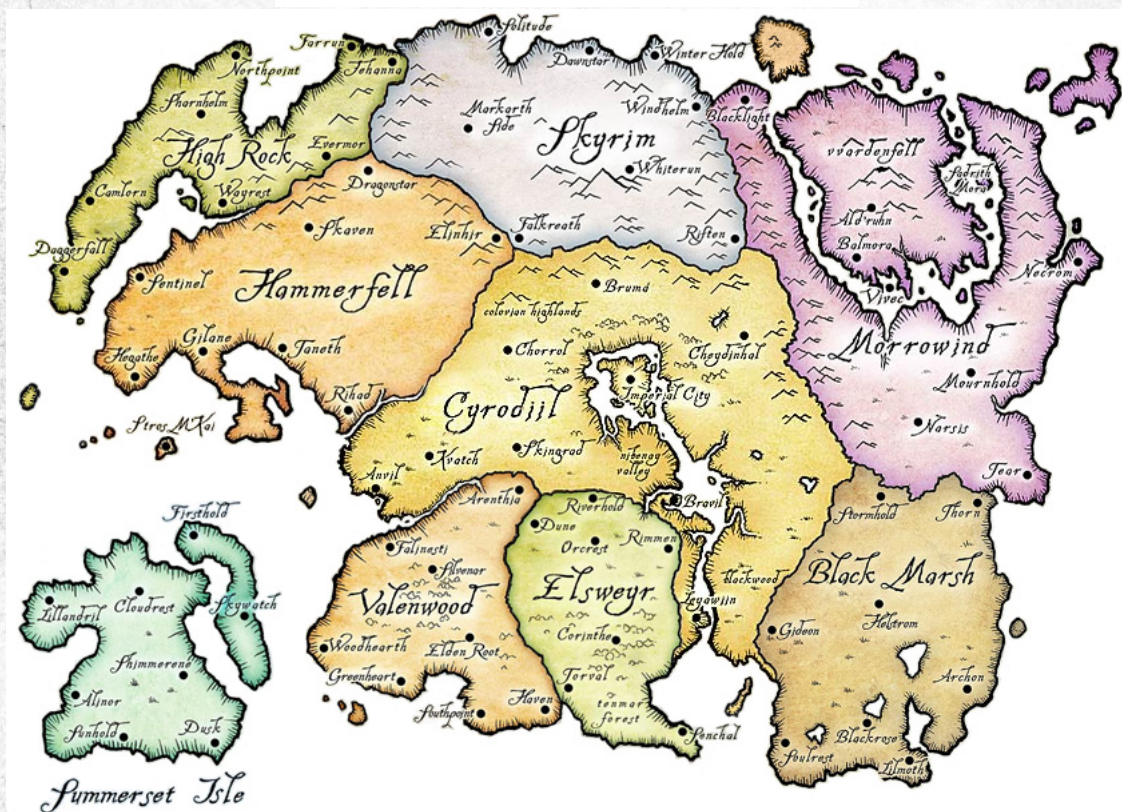


The Elder Scrolls T A M R I E L



Sébastien "Segle" Gélé
Simon "Angeldust" Li

Version du 7 août 2012

Table des matières

I	Univers	10
1	Introduction	11
2	Histoire de Nirn	11
2.1	Ère de l'aube	11
2.2	Ère méréthique	12
2.3	1ère ère (-4250 / -1330)	13
2.4	2ème ère (-1329 / -434)	15
2.5	3ème ère (-433 / il y a peu)	16
2.6	4ème ère (de nos jours)	18
3	Le panthéon	18
3.1	Aedra	19
3.2	Daedra	19
4	Les peuples	20
4.1	Altmers	21
4.2	Argoniens	21
4.3	Bosmers	22
4.4	Bretons	22
4.5	Dunmers	23
4.6	Impériaux	23
4.7	Khajiits	24
4.8	Nordiques	24
4.9	Orsimers	25
4.10	Rougegardes	25
5	Les provinces impériales	26
5.1	Archipel de Summerset	26
5.2	Cyrodil	26
5.3	Elsweyr	27
5.4	Hammerfell	27
5.5	Highrock	28
5.6	Blackmarsh	28
5.7	Morrowind	29
5.8	Skyrim	29
5.9	Valenwood	30

6 Les protagonistes	30
6.1 Factions Impériales	30
6.1.1 Compagnie Impériale	30
6.1.2 Confrérie Noire	30
6.1.3 Culte Impérial	30
6.1.4 Guildes des mages	31
6.1.5 Guildes des guerriers	31
6.1.6 Guildes des voleurs	31
6.1.7 Les Lames	31
6.1.8 Les Lanternes Jumelles	31
6.2 Factions Dunmers	31
6.2.1 Camonna Tong	31
6.2.2 Morag Tong	32
6.3 Maisons nobles Dunmers	32
6.3.1 Drès	32
6.3.2 Hlaalu	32
6.3.3 Indoril	32
6.3.4 Redoran	33
6.3.5 Telvanni	33
6.4 Autres Factions	33
 II Création des Personnages	 34
1 Introduction	35
1.1 Les principes du Système	35
1.1.1 Les dés	35
1.1.2 Les caractéristiques	35
1.1.3 Les compétences	36
1.1.4 Les équipements	36
1.1.5 Les traits	36
1.1.6 Résolution d'une action	36
 2 Création de personnage	 36
2.1 Concept	36
2.2 Les Traits	36
2.3 Les Caractéristiques	37
2.4 Les Compétences	38
2.5 La Magie	38
2.6 L'équipement	39
2.6.1 Généralités	39
2.6.2 Armures et Boucliers	40

III	Résolution des actions	41
1	La Résolution d'une action	42
1.1	En résumé	42
1.2	En détail	42
1.2.1	Annnonce de l'action	42
1.2.2	Choix des éléments utilisés	42
1.2.3	Définir la difficulté	42
1.2.4	Réussite et échec des actions	43
1.2.5	Description du résultat	43
1.3	Porter assistance	44
1.4	Les traits	44
1.4.1	Comme avantage	45
1.4.2	Comme désavantage	45
1.4.3	Décocher un trait	46
1.4.4	Le Stress	46
1.4.5	Compétence complémentaire	47
IV	Conflits	48
1	Conflits	49
1.1	Types et déroulement des conflits	49
1.1.1	Les conflits courts (contre les figurants)	49
1.1.2	Les conflits importants	49
1.2	La résolution d'un conflit long	49
1.2.1	Définition des termes de bases	49
1.2.2	Déroulement	49
1.2.3	Qualificatif de scène	50
1.3	Blessures, handicap, et mort	50
1.3.1	Subir des handicaps	50
1.4	Et si les ennemis sont nombreux ?	51
1.5	Conflits sociaux	52
1.6	Créatures et Adversité	52
1.6.1	Les Figurants	53
1.6.2	Les sbires	53
1.6.3	Les Lieutenants	53
1.6.4	Les PNJ principaux	54
1.6.5	Les Bêtes	54

V	Progression	56
1	La Progression	57
1.1	Attribuer les points d'évolution	57
1.1.1	Phase 1 - Le choix du joueur	57
1.1.2	Phase 2 - Le choix du groupe	57
1.1.3	Phase 3 - Le choix du maître	57
1.1.4	Phase 4 - L'oubli	57
1.1.5	Phase 5 - L'accomplissement	57
1.2	Faire évoluer le personnage	57
1.2.1	Compétence	57
1.2.2	Trait	58
1.2.3	Lier un trait	58
1.2.4	Faiblesse	58
1.2.5	Equipement	58
VI	Magie	59
1	La magie	60
1.1	Introduction	60
1.2	Déterminer le sort et sa difficulté	60
1.3	Fatigue	61
1.4	Lancer un sort sous forme brute	61
1.5	Faire de l'alchimie ou de l'enchantement	61
VII	Conseil	63
1	Les descriptions	64
1.1	Résoudre avant de décrire	64
1.2	Laisser les joueurs décrire	64
1.3	Penser Cinématique	64
2	La Création de Personnage	65
2.1	Posez des questions	65
2.2	Faites-le en groupe !	65
3	Amusez vous !	65

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 issues de 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 encadrées. 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

Univers

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

Bienvenue dans Tamriel, monde Médiéval Fantastique où magie et chevalerie se mêlent dans le sang et l'honneur. Mais il ne s'agit pas de n'importe quel monde puisque nous vous proposons de jouer dans le monde de la saga "The Elder Scrolls". Célèbre série de jeux vidéo, "The Elder Scrolls" a commencé avec Arena puis s'est étoffé au fur et à mesure des ans avec les titres Daggerfall, Morrowind, Oblivion et plus récemment, Skyrim pour ceux sortis sur ordinateur et consoles. Il y a eu d'autres jeux comme Redguard et Darkstar, sur mobile.

Nous vous invitons à entrer dans le monde merveilleux et fantastique de la saga, qui est étoffée par de multiples textes, des personnages, des histoires et des légendes que relate chaque épisode. Plus de 5000 ans d'histoire s'ouvrent sous nos yeux. Ce jeu est d'une richesse sans pareille : la paix ne dure jamais, les factions se font une guerre sans merci tandis que l'Empire tient debout tant bien que mal. Le continent est vaste, très vaste, et la liberté d'action est le principal moteur d'intérêt dans les jeux vidéos. C'est pourquoi nous souhaitons la retranscrire et offrir encore plus d'opportunités grâce à Fusina.

La documentation est basée sur l'excellent travail des auteurs du site <http://www.uesp.net/> qui ont recensé dans un wiki anglophone tout ce qu'ils ont pu trouver dans l'ensemble des jeux.

Et voici notre résultat : une adaptation retranscrivant dans les grandes lignes l'histoire, expliquant les bases de cet univers, les peuples existants, et la création de personnage pour y jouer avec Fusina, ainsi que quelques règles spécifiques notamment pour la magie.

En espérant faire vivre la saga au travers de vos parties...

CHAPITRE 2 : HISTOIRE DE NIRN

Voici un historique de Nirn, depuis sa création. Libre à vous de jouer dans la période qui vous semble la plus appropriée, là où vous vous sentirez le plus à l'aise pour créer des intrigues. Cette partie peut sembler touffue pour les novices de l'univers. Aussi, si vous ne connaissez rien à la saga, nous vous conseillons de passer ce chapitre et de jouer au jeu. Le Maître du Jeu vous guidera dans vos premiers pas sur Tamriel !

Le temps est compté depuis le départ en années et en ères, une ère étant l'espace entre deux époques complètement différentes. Entre parenthèses est indiqué l'équivalent en années négatives depuis le début de la 4ème ère.

2.1 ÈRE DE L'AUBE

Cette époque est si lointaine que l'on a aucune idée des années écoulées depuis ces événements. Sûrement une dizaine de milliers, davantage encore ...

Big bang Akatosh apparaît dans l'Aurbis et affirme son existence. Aucun univers n'est créé, et Akatosh se sent seul. Il crée des êtres, un peu plus faibles que lui mais considérés aujourd'hui comme les plus puissantes divinités. Tous ont un point commun : soit leur forme est de type Anou (pure énergie) soit Pandoméi (éthérée affectant le monde réel).

Nirn est créée Un être pandoméique nommé Lorkhan décide de créer un nouveau type d'élément dans l'Aurbis, hormis les Anou et les Pandoméi : une sphère contenant une dimension, cette dimension contenant une planète appelée Nirn, seule dans le plan d'existence où elle se trouvait.

Aedra et Daedra Lorkhan, en créant Nirn, crée un conflit parmi ces êtres divins. Une partie souhaite l'aider à concevoir et à créer de la vie sur Nirn, notamment Magnus, qui sera un des grands architectes de la Création. D'autres trouvent cela ennuyeux, et préfèrent se concentrer sur eux-mêmes et créer un monde à leur image, pour y vivre et y créer sans avoir à discuter avec d'autres de ce qu'ils y mettraient. Aedra et Daedra étaient nés.

La Création Notre dimension est créée, appelée Mundus, une sphère dans l'Aurbis. Aujourd'hui, la plupart des divinités qui ont créé historiquement notre monde ne sont plus vénérées dans les différentes mythologies, car ayant abandonné leurs pouvoirs incroyables pour vivre avec les premiers primitifs de ce monde. Ils existent encore comme des ombres de ce qu'ils étaient, cherchant à regagner leur puissance sans que cela soit possible. Pourquoi ont-ils perdu leurs pouvoirs en entrant dans Nirn ? Car Nirn était encore un endroit chaotique, le temps avançait, reculait, s'arrêtait, à sa guise, et la Création devenait autonome, cherchant à sculpter tout ce qu'elle contenait par des éléments plus petits, eux-mêmes composés d'éléments plus petits. Cela ne comprenait pas les être immortels "convertis" alors avec les mêmes composants et éléments que les êtres primitifs. Les mortels apparurent de cette manière, et leurs mythologies communes concernant la création du monde datent de cette époque-là.

Discorde Magnus, resté à l'extérieur de la sphère du Mundus, se rendit vite compte de ce qui se passait, du piège mortel qu'était devenu ce Mundus créé par Lorkhan, et abandonna la Création. Mais où aller ? Que faire ? Magnus et les dieux qui le suivaient décidèrent alors de donner à Nirn, afin que celle-ci puisse accueillir des Aedra, le support et la présence de la magie. Cependant Lorkhan n'était pas d'accord, et après que Nirn fut dotée du soleil, de la lune et des étoiles, ainsi que de la magie, ils fuirent pour éviter sa colère.

Normalité Akatosh à son tour vit ce que le Mundus était en réalité, mais ne fuit pas Lorkhan. Il alla même dans le Mundus. Il atterrit dans ce qui s'appelle aujourd'hui l'île de Balfiera, en HauteRoche. Il y construit une tour d'Adamantine, qui existe toujours et est la plus vieille bâtisse encore debout. Il utilisa ses pouvoirs, avant qu'ils disparaissent, pour stopper la Création et ses évolutions chaotiques. Le temps devint linéaire et régulier. C'était la fin de l'ère de l'aube. Akatosh appela à un conseil les autres Aedra, qui désormais pouvaient venir sans risques de perdre leurs pouvoirs, afin de voter le sort de Lorkhan, qui fut condamné à mort. Trinimac, un jeune Aedra, arracha le cœur de la poitrine de Lorkhan, et le jeta vers l'Est. Le cœur atterrit tel un monstrueux météore, formant l'île de Vvarfendell et la montagne rouge - ce qui explique que l'île soit appelée Vvarfendell qui signifie "Est blessé par une étoile".

Mortels La Création n'était en fait que ralentie, mais elle n'était plus dangereuse pour les dieux, qui y conservaient tous leurs pouvoirs. Le développement de la vie mortelle se continuait, de manière lente, régulière et prévisible. Les peuples existant alors évoluèrent jusqu'à développer leurs langues, leurs connaissances. Le peuple de Tamriel fut appelé "Mer" (Mers). Il y avait les Dwemers (Les Mers sages), les Chimers (les Mers changés), les Bosmers (les Mers de la nature), et les Altmers (les Mers cultivés/anciens). Les peuples humains du continent Atmora aujourd'hui disparu incluaient les Nedes (ancêtres des Impériaux), les Nordiques, et des aborigènes aujourd'hui disparus. Les Ehlnofey, sur Tamriel, étaient des êtres pensants devenus aujourd'hui végétaux (Hist). A Yokuda existaient déjà les rougegardes.

2.2 ÈRE MÉRÉTHIQUE

Ce fut une ère de héros. Peu de dates, mais l'on sait que pendant cette période, les peuples Mers découvraient comment communiquer avec les Aedra et les Daedra. Alors que les Altmer conversaient principalement avec leurs créateurs, les Aedra, les Dwemer se consacraient à la science et à la création d'artefacts et d'objets fonctionnant aussi bien à la vapeur qu'avec de la magicka (nom donné à la magie).

Les Chimer, eux, étaient dynamiques, sans cesse en quête d'astuce, d'organisation, de stratégie d'action. Les groupes qui allaient devenir les maisons nobles débutèrent à cette époque.

Mais il y eut deux événements majeurs.

Le premier est que les peuples Nedes et Nordique découvrirent une brèche dans le Mundus, par laquelle des Daedra pouvaient passer malgré le blocage des Aedra. Les Aedra firent alors une guerre terrible pour repousser les Daedra, dont le but était ouvertement de conquérir ce monde finalement pas si ennuyeux à leurs yeux par rapport à leurs propres créations. Les peuples humains fuirent alors ce continent, Atmora, pour aller vers Tamriel. Boreath, un des princes Daedra présents dans le conflit, mangea Trinimac, un jeune Aedra. Il le digéra, mais cela ne tua pas l'Aedra, cela le corrompit, il se fit appeler Malacath, et son peuple fut à son tour maudit par les Aedra. Ainsi naquirent les Orsimers.

Le deuxième événement découle du premier. Les humains arrivèrent en Tamriel. Ils découvrirent les Altmer, les Orsimers, les Dunmer et les Ayléides (des Mers sauvages et solitaires). Les Direnni, une puissante famille Altmer, firent construire des tours de dimensions démesurées : La tour de Cristal domina l'archipel de Summerset, la tour d'Or Blanc domina ce qui allait devenir Cyrodiil. Les humains oublièrent leurs expériences avec la magie daédrique, et découvrirent la magie des Altmer, utilisant un composé de la nature, la magicka. Mais les Ayléides trompèrent la confiance des humains, ils vénéraient les Daedra et ce fut vite un fait : les humains étaient devenus des esclaves. Les Altmer, eux, ne bougèrent pas le petit doigt.

2.3 1ÈRE ÈRE (-4250 / -1330)

Plusieurs événements marquants :

- 1E 1 - Eplear fonde la dynastie Camoran en Valenwood et décide de créer un royaume pour les Bosmer dont il sera le Roi. Il compte ainsi renforcer ses sujets contre l'influence du royaume de la reine Alinor, qui comprend l'ensemble de l'archipel de Summerset.
- 1E 143 - Harald, un nordique libre, se proclame Roi de Skyrim, une cité dans la partie Nord de Tamriel, et annexe toute cette partie glacée du continent.
- 1E 240 - Le royaume de Skyrim annexe Morrowind et HauteRoche.
- 1E 242/243 - Une jeune esclave Nedes, Alessia, à l'aide d'alliances avec le royaume de Skyrim et certains seigneurs Ayléides rebelles, lance une offensive pour libérer son peuple. Au bout d'un an, après avoir gagné en forces armées, libéré des territoires en Cyrodiil, loin du centre, Alessia fait marcher ses forces, de toutes les directions, vers le centre de la province. Un assaut sur la tour d'Or Blanc est mené, se transformant vite en siège. Les Ayléides cèdent, se rendent, mais sont pour la plupart massacrés. Les lords rebelles décident alors de laisser Cyrodiil aux Nedes, pour se retirer dans le royaume de Valenwood.
La victoire est totale, et Alessia avoue avoir continuellement prié Akatosh. Elle sera sacrée impératrice de Cyrodiil.
- 1E 246 - La cité de Daggerfall est fondée par les nordiques qui "civilisaient" les terres à l'Ouest de Skyrim. 150 habitants à l'époque. Aujourd'hui plus de 110 000.
- 1E 266 - Alors que l'impératrice Alessia dirige d'une manière exemplaire son empire, que la culture nedes devient la plus populaire sur le continent, qu'elle a créé il y a quelques années la religion des

8 divinités, une divinité inconnue apparaît au-dessus de la tour d'Or Blanc. Il se présente comme Shezarr, et affirme être le 9ème dieu du culte qu'Alessia a créé. Et pour le prouver, alors qu'elle est mourante, il en fait une sainte. C'est à ce moment qu'est implicitement fait l'accord entre les Aedra et les humains. Les humains vénèrent les 9 dieux (en fait les 9 Aedra les plus puissants), et ceux-ci protègent Nirn des Daedra). En effet, pendant le début du culte des huit divinités, celles-ci ont senti que plus de monde les vénéraient, plus elles étaient puissantes. Cependant, elles se gardent de l'ébruiter.

Belharza, élu par le conseil impérial, devient le second Empereur de Cyrodiil.

- 1E 355 - Le clan Direnni, une famille Altmer de plus en plus puissante, étend son pouvoir dans le jeune Empire de Cyrodiil par des manœuvres politiques et des complots.
- 1E 358 - L'armée de Cyrodiil, dirigée par l'Empereur Ami-El, et l'armée de Skyrim font marche sur HauteRoche pour annihiler le clan Direnni avant qu'il prenne trop de pouvoir, car les attentats contre les autorités de l'Empire et de Skyrim s'intensifient depuis 3 ans.
- 1E 361 - La religion des 8 divinités devient officiellement le culte des neuf, suite à une apparition spectrale d'Alessia dans le palais de l'Empereur, lui rappelant de vénérer Akatosh en plus des autres divinités sous peine de voir l'Empire sombrer. C'est alors la religion officielle et majoritaire de l'Empire.
- 1E 369 - Une guerre de succession commence en Skyrim.
- 1E 401 - Nerevar et Dumac, deux Chimer de la maison Indoril, unissent leurs forces aux Dwemer pour repousser les nordiques de Morrowind.
- 1E 416/420 - Alors que les nordiques sont effectivement hors de Morrowind, la guerre de succession s'arrête. Désormais, un conseil des vénérables gèrera le royaume.
- 1E 477 - Cette année-là les Direnni refont parler d'eux, mais sont sous-estimés. Ils prennent et clament comme leur une partie de HauteRoche et une portion de Skyrim.
- 1E 479/482 - Après 3 ans de guerre, et alors que les Direnni ont une force militaire imposante, les forces de Cyrodiil, seules, sans aide extérieure, parviennent à repousser les Direnni. Ils seront alors tous exterminés, pour que leur menace n'existe jamais plus.
- 1E 700 - Les Dwemer sont chassés par les Chimer (guidés par Dumac et Nerevar, roi de Morrowind), c'est la guerre du premier conseil. Nerevar est trahi par Almalexia, sa femme, ainsi que Sotha Sil et Vivec. Ces derniers utilisent le cœur de Lorkhan et la technologie Dwemer pour obtenir des pouvoirs divins, ce que Nerevar leur avait interdit. À la fin de cette guerre, alors que les combats sont en cours, les Dwemer disparaissent tous, et les Chimer deviennent Dunmer, maudits par Azura, une Daedra, alors que Nerevar est tué. Almalexia, Sotha Sil et Vivec deviennent alors les Tribuns, demi-dieux dirigeants du Tribunal, et accomplissent de grandes choses.
- 1E 800 - Les Orsimers apparaissent, provenant d'une cité appelée orsinium. Ils sont craints et tués par les humains, alors que les mers les ignorent.

- 1E 808 - Les rougegardes débarquent dans le territoire qui s'appelle aujourd'hui Hammerfell, en chassant les nordiques et les humains.
- 1E 950 - L'assaut sur Orsinium débute, mené par les forces de la cité de Daggerfall.
- 1E 980 - Orsinium est vaincue. Les civils Orsimers fuient dans les montagnes de HauteRoche.
- 1E 2200 - Un fléau venant d'un peuple nommé Sloads, une maladie appelé peste trassienne, décime plus de la moitié de la population de Tamriel. Mais ce n'est qu'un prélude.
- 1E 2703 - En effet, 500 ans plus tard, alors que la maladie et les divers problèmes ont miné la population et les dirigeants, les hommes serpents du royaume d'Akavir attaquent directement Cyrodiil par les côtes (du côté d'Anvil). Cette même année voit pour la première fois tous les peuples de Tamriel s'unir, car les Akavirois ont en tête de conquérir tout le continent. Les Akavirois sont défaits dans la zone contiguë à Cyrodiil, HauteRoche et Skyrim. Après la guerre, les peuples souhaitent rester indépendants, mais reconnaissent la capacité à gouverner et à diriger des Nedes, qui s'appellent eux-mêmes désormais impériaux, car ils savent désormais que leur sang contient la force de diriger et de faire de grandes choses. Les royaumes deviennent des provinces, les routes commerciales s'ouvrent. L'Empire de Cyrodiil, plus de 1000 ans plus tard, deviendra l'Empire de Tamriel.
- 1E 2813 - le Cyrodiilique devient la langue officielle de l'Empire de Cyrodiil.
- 1E 2837 - Création de la province des Marais Noirs.
- 1E 2920 - Une année horrible. Le second assaut des Akavirois est infiniment plus intense et les Akavirois prennent le contrôle de l'Empire, alors que Mehrunes Dagon, un Daedra, détruit la ville de LongSanglot, capitale de Morrowind. Almalexia et Sotha Sil, deux des tribuns, ne peuvent rien faire pour la ville mais, grâce à leurs dons (ils sont devenus demi-dieux), parviennent à bannir Mehrunès de Nirn.

2.4 2ÈME ÈRE (-1329 / -434)

- 2E 1/220 - Cette seconde ère est marquée par le diktat Akavirois. Le conflit entre les hommes-serpents qui ont conquis Cyrodiil et les autres provinces ne dure que peu de temps. Les Akavirois promettant une plus grande indépendance des provinces, les différents rois des provinces n'agissent pas. Les humains sont à nouveau en esclavage.
- 2E 230 - La première guildes des mages est créée. En effet les Akavirois, ne connaissant pas la magie, forment des guildes pour que les membres de leur race soient formés par des mages humains.
- 2E 283 - L'Empire d'Akavir demande la dissolution des armées des provinces, assurant garantir la sécurité pour tous. Ceux qui refusent voient leur armée anéantie par les forces Akaviroises.
- 2E 309 - Création de la province d'Elsweyr, acceptée par les Akavirois, qui ne craignent pas ses félinés bipèdes...

- 2E 324 - En vacances dans son palais Elsweyrien, l'empereur Akavirois est assassiné par la Morag Tong.
- 2E 358 - Première citation ou apparition historique de la confrérie noire.
- 2E 431 - La confrérie noire assassine le nouvel empereur Akavirois et toute sa famille, ainsi que ses héritiers. Devant la recrudescence des assassinats contre ce symbole de la domination Akaviroise, la population commence à préparer une rébellion, très lentement car les autorités redoublent de vigilance.
- 2E 560 - Un fléau connu comme la peste de Khanaten décime le sud de l'Empire. Bizarrement les argoniens se semblent pas affectés par cette maladie.
- 2E 572 - Akavir est repoussé de Morrowind. Des rumeurs suggèrent que cela a été rendu possible par les jeunes maisons nobles Redoran et Hlaalu, ainsi que l'aide du demi-dieu Vivec. Les Akavirois décident de quitter Tamriel pour retourner vivre chez eux.
- 2E 864 - Les rougegardes, cantonnés à l'île de Stros M'Kai, se rebellent contre l'Empire à nouveau humain. Tiber Septim négocie, et Hammerfell revient à nouveau à ces derniers.
- 2E 882 - Dagoth Ur, un Daedra mineur qui avait été banni par Nerevar, réapparaît dans la montagne rouge, avec son armée de créatures. Il parvient à tuer ce qu'il reste des Tribuns hormis Vivec. Une prophétie promet alors le retour de Nerevar, et la défaite de Dagoth Ur. Les pouvoirs Dunmer font construire une muraille magique pour empêcher le fléau propagé par les créatures de Dagoth Ur de s'étendre trop.
- 2E 896 - Tiber Septim a réuni les provinces et réuni l'Empire. La situation est même meilleure qu'elle ne l'était avant l'arrivée des Akavirois.

2.5 3ÈRE ÈRE (-433 / IL Y A PEU)

- 3E 38 - Tiber Septim, après pas mal d'années de règne, laisse un Empire glorieux et puissant. Son fils Pelagius Septim lui succède.
- 3E 41 - Pelagius est assassiné par la confrérie noire. N'ayant pas d'héritier, le trône est confié à sa cousine Kintyra.
- 3E 48 - Kintyra meurt. Son fils Uriel lui succède.
- 3E 64 - Uriel meurt et son fils Uriel II hérite du trône. Malheureusement son règne sera rempli d'insurrections, d'épidémies et de problèmes de complots.
- 3E 65/248 - Une période où les conflits et les guerres succèdent aux problèmes d'insurrections, aux problèmes économiques... Mais dans l'ensemble, une période assez peu troublée, hormis à deux occasions, concernant des batailles pour le trône entre héritiers.

- 3E 249 - Une armée de Daedra mineurs et de morts-vivants, apparemment commandés par un liche, arrivent d'on ne sait où. Ils conquièrent Valenwood, puis l'Ouest de Cyrodiil, puis Hammerfell. L'empereur d'alors, Cephorus II, envoie toutes les troupes à disposition pour stopper l'invasion de cette horrible armée. Cela stoppe les morts-vivants, mais ces derniers tuent ou transforment nombre de mercenaires.
- 3E 267 - Ayant vu assez d'atrocités, tous les peuples s'unissent encore une fois, cette fois sous l'égide d'un capitaine de la légion venant de HauteRoche. Après de terribles batailles, le mage de guerre impérial finit par abattre le sorcier liche. Aussitôt l'armée de morts-vivants s'affaiblit, de même que les Daedra mineurs, qui n'ont plus de chefs.
- 3E 268 - L'année d'après, l'Empire est nettoyé et Uriel V accède au trône. Voulant profiter de l'union de guerre, Uriel V attise la haine de son peuple envers les Akavirois, retournés chez eux. Il mène de grandes batailles sur le territoire pour décimer les clans d'hommes-serpents pouvant y rester...
- 3E 288 - Au bout de 20 ans, Uriel V a une aura démesurée, et l'Empire ne s'est jamais aussi bien porté, comme si l'union due à la guerre mettait assez de rivalités de côté pour que de grandes choses soient faites. Alors Uriel V ordonne d'envahir et décimer Akavir. Un nombre impressionnant de navires part, mais les troupes à l'arrivée sont beaucoup moins nombreuses que ce que les Akavirois peuvent soutenir.
- 3E 290 - Finalement, malgré le grand nombre d'Akavirois tués grâce aux talents de stratège d'Uriel V, ce dernier finit par mourir lors d'une bataille, et l'on perd les quatre légions qui étaient avec lui. Son fils, trop petit pour diriger, n'accèdera au pouvoir qu'en 307, le mage de guerre impérial faisant la régence entre temps.
- 3E 313 - Les forces Akaviroises régulièrement décimées, les provinces se réjouissent de leurs relations et de la loi Impériale, rédigée avec les rois de toutes les provinces après six longues années (depuis la prise de pouvoir d'Uriel VI, qui a eu l'âge de gouverner en 3E 307), l'Empire jouit désormais d'une stabilité importante, et les conflits entre royaumes sont un lointain passé.
- 3E 320 - Mais l'histoire est tumultueuse. Uriel VI meurt d'un accident de cheval, et n'a qu'une fille que le conseil impérial juge tout à fait à même de diriger encore mieux que son père. Morihatha devient impératrice, mais cela soulève des critiques de la part de certaines provinces, qui prennent leur indépendance car Morihatha refuse de déclencher une guerre.
- 3E 339 - Morihatha est assassinée par la confrérie noire. Pelagius IV lui succède.
- 3E 368 - Pelagius IV meurt après un règne où il a réussi à faire réadhérer quasiment toutes les provinces aux valeurs impériales. Uriel VII lui succède et dirige un Empire aussi stable qu'à l'époque d'Uriel V et VI.
- 3E 389 - Le mage impérial d'Uriel VII, Jagar Tharn, le trahit, l'enfermant dans une dimension qu'il a créée. Jagar Tharn prend le pouvoir.
- 3E 396 - De nombreuses rebellions menées par des paysans mettent à mal les légions impériales, qui sont souvent en désaccord avec les choix de leur nouveau dirigeant. C'est un usurpateur mais

personne n'ose ou ne peut le déloger. Les argoniens et khajiits, réduits en esclavage depuis l'ère d'Uriel V afin d'aider à la reconstruction, se rebellent également. Les légions impériales balaient alors les Marais Noirs et écrasent la révolte.

- 3E 399 - Jagar Tharn est retrouvé assassiné, Uriel VII est libéré de sa prison. Personne ne sait qui a fait cela, mais Uriel VII reprend vite les choses en main. Pendant ce temps, Orsinium est rebâtie et les Orsimers clament leur indépendance.
- 3E 414 - Vvarfendell, jusque là occupée uniquement par des Dunmer, est ouverte aux étrangers, à la différence du reste de Morrowind, si l'on ne compte pas Longsanglot, de fait ouverte également à tous. On découvre sur l'île l'ébène et le verre.
- 3E 417 - On ne sait trop comment, mais la baie d'Iliac, divisée au début de cette année en 44 duchés, baronnies, ou autres royaumes se découpe à la fin de cette même année en 4 : Daggerfall, Wayrest, Sentinel et Orsinium.
- 3E 427 - L'île de Vvarfendell subit une épidémie de peste venant de la montagne rouge, indiquant l'activité de Dagoth Ur. Cette même année, la prophétie faite des centaines d'années plus tôt se réalise. Un Nerevarine est trouvé, réincarnation de Nerevar. Dagoth Ur est tué, et le ciel s'éclaircit sur l'île.
- 3E 429 - Almalexia perd ses pouvoirs et, folle de rage, fait assassiner Sotha Sil, qui lui aussi venait de les perdre. D'aucuns prétendent que le Nerevarine aurait reforgé l'épée de Nerevar, ViveFlamme, et aurait tué Almalexia dans les vieilles ruines Dwemer sur lesquelles est bâtie la capitale de Morrowind.
- 3E 433 - Invasion daédrique sur Tamriel ! Des portes se sont ouvertes un peu partout sur Tamriel. Les Aedra, affaiblis depuis longtemps, ne peuvent rien faire. Il faut un concours de circonstances pour que les portes puissent s'ouvrir, et il faut de la chance et retrouver le dernier héritier du trône pour pouvoir les refermer. Mais Mehrunès Dagon apparaît avant leur fermeture complète dans la cité impériale. Martin Septim, le fil caché d'Uriel VII, se transforme alors en Dragon mythique, avec l'aide de l'Aedra Akatosh, et bannit Mehrunès Dagon de Nirn, en se sacrifiant.

2.6 4ÈME ÈRE (DE NOS JOURS)

Les portes vers Oblivion semblent toutes fermées.

Akatosh ayant expliqué que les Daedra ne pouvaient être repoussés par les Aedra faiblissant si l'Empire ne croyait pas fortement en eux, la population les vénère désormais, assurant un maintien de leur pouvoir.

Mais les Daedra ont aussi beaucoup de fidèles et des créatures d'Oblivon, de même que des fanatiques des Daedra, trainent toujours dans l'Empire. Rien n'est terminé, et il n'y a actuellement plus d'Empereur. Le pouvoir en cette première année de la 4ème ère est entre les mains d'Ocato, le mage de guerre impérial qui est actuellement régent, le temps de trouver une solution. Car visiblement, être à ce poste ne l'enchanté guère...

CHAPITRE 3 : LE PANTHÉON

Le peuple de l'Empire et d'ailleurs ont leur croyances et leurs us. Voici un bref aperçu des divités du jeu. Le panthéon impérial est séparé en deux :

- D'un côté les Aedra, dieux créateurs de Nirn, bienveillants en général envers Tamriel, mais capricieux et très très âgés. Leurs pouvoirs sont en déclin.

De l'autre les Daedra, agents perturbateurs, pour qui Nirn est au choix un jouet, un domaine d'expérimentations, un lieu de vacances, un endroit à conquérir, ou encore une aberration des Aedra qui doit disparaître.

Les autres peuples ont leurs croyances, mais la plupart se basent sur des incarnations des membres de ce Panthéon.

3.1 AEDRA

Akatosh Dieu du temps et de la stabilité.

Dibella Déesse de la beauté.

Arkay Dieu de la vie et de la mort, du cycle de la vie.

Zenithar Dieu du commerce et des échanges, dieu des relations.

Mara Déesse de l'amour et de la fertilité.

Stendarr Dieu de la pitié et de la compassion.

Kynareth Déesse des éléments, du ciel et de la terre, mais aussi de la Chance. C'est la sainte patronne des marins et des voyageurs.

Julianos Dieu de la sagesse et de la raison, de la littérature et de la loi.

Talos L'humain héros devenu dieu. Il est le dieu Humain. Selon le culte des neuf, chaque Empereur développe au cours de son règne la puissance de Talos, et quand il meurt, il redevient une partie de celui-ci. Talos est le plus vénéré des dieux devant Kynareth et Mara.

3.2 DAEDRA

Les Daedra se séparent en deux catégories : les princes, équivalents des Aedra en puissance, et tous les inférieurs, dont nous ne parlerons pas ici.

Azura Princesse de la lune. C'est la seule à pouvoir être considérée comme bienfaitrice selon les critères humains parmi tous les princes Daedra. Le plan d'Oblivion qu'elle a créé dans l'Aurbis s'appelle Clair de Lune.

Boethia Prince du complot et de la trahison. On suppose que Jagar Tharn a été aidé par Boethia.

Clavicus Vile Prince de la soif de pouvoir. On suppose qu'il a aussi aidé Jagar Tharn dans son complot. Il semble capable de s'incarner dans Nirn pour une durée limitée sous la forme d'un gros chien noir.

Hermæus Mora Prince de la fatalité et de la mémoire. Le plan d'Oblivion qu'il domine s'appelle Apocryphe.

Hircine Prince de la chasse, du jeu. Il est responsable de la majorité des maladies transformant des humains en bêtes, telle la lycanthropie, y voyant une façon de s'amuser.

Jyggalag Prince de l'Ordre. Il a des tas de Daedra mineurs qui le suivent et qui forment les chevaliers de l'Ordre. On sait aujourd'hui que Sheogorath et Jyggalag ne faisaient qu'un.

- Malacath** Prince de la rebellion et de la révolte. Il s'agit de l'Aedra Trinimac transformé en Daedra après avoir été absorbé par Boethia.
- Mehrunes Dagon** Prince de la destruction, de la colère, du changement et de l'ambition. Le concernant, on est sûr que lui au moins a aidé Jagar Tharn dans son complot.
- Mephala** Prince(sse) de la luxure, du meurtre et des secrets. Ce Daedra est le seul dont le sexe change en fonction de son envie. Il apparaît comme une femme ou un homme à quatre bras, d'une beauté et d'un charme incroyables, aux courbes ou aux muscles presque parfaits - presque, car cet être sait que la perfection peut lasser. Son jeu favori est de tourner les êtres vivants les uns contre les autres, provoquant ainsi des meurtres. Son deuxième jeu favori est de susurrer à l'oreille des gens perturbés des mots doux, convainquant les personnes en question de commettre viols et orgies...
- Meridia** Vivant dans un plan d'Oblivion appelé "Chambres colorées", cette princesse du soleil est peu connue. Elle ne semble pas s'intéresser à Nirn, et on en sait très peu sur elle hormis qu'elle a une immense aversion envers les morts-vivants.
- Molag Bal** Prince de la domination et de l'esclavage. Il vit dans un plan d'Oblivion appelé Coldharbour.
- Namira** Princesse des mauvais esprits, souvent associée à tous les animaux qui dégoûtent les humains comme les insectes, les vers ...
- Nocturnal** Princesse de la nuit et de la discrétion. Elle est vénérée par beaucoup de voleurs.
- Peryite** Prince de la peste.
- Sanguine** Prince de la douleur et du masochisme. Il va souvent de pair avec Mephala sur les portes de beaucoup de maisons closes et de bordels.
- Sheogorath** Prince du chaos et de la folie. Son plaisir est de semer le chaos dans le monde d'Ordre qu'est le plan d'Oblivion créé par Jyggalag. On sait aujourd'hui que lui et Jyggalag sont deux personnalités opposées du même Daedra.
- Vaermina** Princesse des rêves et des cauchemars. On suppose que les horribles créatures rêvées par les humains apparaissent dans son plan d'Oblivion, Quagmire, et que c'est ainsi que certaines arrivent sur Nirn.

CHAPITRE 4 : LES PEUPLES

L'Empire est foulé par de nombreuses ethnies, créatures humanoïdes et intelligentes. Entre eux se tissent alors des liens, des rancunes et des amitiés... Rencontrez ces peuples durant vos aventures et qui

sait, peut être en apprendrez vous plus sur leurs coutumes ?

4.1 ALTMERS



C'est un peuple fier et arrogant, imbu de lui-même. Ils s'isolent sur l'Archipel de Summerset, et s'ils tolèrent de faire partie de l'Empire, c'est comme s'ils n'en faisaient pas partie. Il est dit que la magicka coule dans leur sang, car ce sont très souvent d'excellents mages, et le Tamriélique actuel est un dérivé de leur langue, l'Altmeri.

Sveltes, fins, faibles, mais très intelligents et vifs, les altmers sont beaucoup plus souvent des mages et des politiciens que des guerriers ou des voleurs.

4.2 ARGONIENS



Des humanoïdes reptiliens, peu costauds, mais très agiles et très vifs d'esprit. Les gens qui n'en ont jamais connu pensent que la lenteur de leur discours vient de leur manque d'intelligence, or il n'en est rien, la langue impériale est juste horriblement difficile à prononcer pour eux.

Beaucoup font de bons mages et de bons voleurs. Certains se battent mais ce n'est pas la majorité. Enfin, certains d'entre eux sont encore esclaves, car la loi impériale n'est pas appliquée à 100% dans toutes les provinces...

4.3 BOSMERS



Comme leurs frères altmers, les bosmers sont peu costauds. Par contre, contrairement aux altmers, ils ne consacrent pas tout leur temps à acquérir des connaissances et à faire de la politique. Ce sont des gens assez proches de la nature. Ils ont appris à chasser, ont développé leurs sens, et sont parmi les meilleurs archers de Tamriel. Leur régime est principalement carnivore et des rumeurs disent dans dans certaines tribus, il y a des cannibales, des guerriers mangeant la chair des ennemis qu'ils ont tué.

Récemment, l'un d'entre eux prit le pouvoir en Valenwood par la force, un Usurpateur qui devint liche, leva une armée de morts-vivants et de deadra mineurs, et marcha sur Cyrodiil. Depuis, les bosmers ne sentent coupables, par leur inaction, d'avoir laissé cette créature exister. Depuis, ils sont plutôt solitaires, et le Roi actuel a du mal à empêcher ses sujets de s'isoler où de partir en voyage hors de Valenwood.

4.4 BRETONS



Bien qu'ils soient humains, car descendants des Nedes, ils semblent étrangement proches physiquement des Mers, et semblent tout aussi doués pour la magie.

Ils ont aussi le défaut principal qu'ont les altmer : ils sont arrogants en général avec ceux qu'ils jugent indignes de leur respect. Heureusement, il y a des exceptions.

- Ce ne sont donc pas de grands combattants, mais souvent de bons marchands et d'excellents mages.

4.5 DUNMERS



Il y a encore quelques siècles, les Chimers dominaient en Morrowind, leur peau ivoire légèrement dorée, semblable à celle des altmers, pouvait être jolie. Mais la colère des Aedra qui ont maudit ce peuple a causé ce noircissement leur peau.

Les dunmers sont aujourd'hui couleur cendre comme leur île de Vvarfendell, les yeux rougeoyants comme la lave qui sortait jusqu'il y a peu de la montagne rouge. Ils sont assez polyvalents, car là où les altmers ont privilégié la culture et les bosmers la survie, les dunmers sont entre les deux. Ils s'essaient un peu à tout, sont très curieux. Et si un peu plus de la moitié des dunmers sont xénophobes, l'autre moitié veut commercer avec l'Empire et échanger le savoir et les connaissances, notamment les membres de la maison noble Hlaalu.

4.6 IMPÉRIAUX



Des dirigeants nés. Charismatiques, élégants, rusés, courageux, bien qu'ils ne soient pas particulièrement forts ou agiles, ce sont des impériaux (descendants les plus directs des Nedes, bénis par Akatosh) qui ont dirigé l'Empire pendant une bonne partie de son histoire.

Ils savent diriger, gérer, mener des guerres, parlementer, et on peut avoir confiance en eux, leur notion d'honneur étant primordiale pour eux en général. Enfin ça c'est leur aspect public. En privé, qui sait...

4.7 KHAJITS



C'est un ensemble d'espèces humanoïdes félines réduites en esclavage pendant longtemps, certaines le sont encore. Ils sont peu intelligents, et souvent dépendants au Skooma, une drogue sucrée venant d'Elsweyr mais qui est interdite dans l'Empire. Par contre, ils sont très agiles, ont une force correcte et peuvent faire de très bons guerriers comme de bons voleurs.

L'espèce que l'on peut croiser en Tamriel est la plus courante, celle qui ressemble le plus à un humain, hormis la tête, les pattes, et la pilosité.

4.8 NORDIQUES



De fiers et solides gens que les nordiques ! En bravant continuellement le froid, en faisant de la valeur au combat un facteur d'échelle sociale, c'est le peuple qui a le plus de véritables maîtres du combat. Des

tatouages se voient souvent sur eux, car leurs croyances impliquent des protections contre le mauvais œil, afin que rien ne vienne gâcher leurs combats.

Ils sont cependant agréables et courtois, bien qu'un peu rudes.

• 4.9 ORSIMERS



Pendant longtemps, les Orsimers ont été exterminés, étant vus comme des monstres sans cervelle. Mais quand l'Usurpateur-liche de Valenwood attaqua Cyrodiil, les Orsimers y virent un moyen de prouver leur intelligence, en aidant les troupes impériales à défendre l'Empire. Cela n'a pas marché tout de suite, mais les Orsimers ont fini par avoir leur cité-état Orsinium, et y vivent en majorité aujourd'hui.

Ils sont forts, rudes, peu dextres, mais ce sont les meilleurs forgerons de l'Empire, de peu devant les artisans nordiques.

Des mythes expliquent que les Orsimers seraient des Chimers maudits d'une autre manière que les Dunmers n'étant pas en Morrowind à ce moment-là, ayant pris la fuite.

4.10 ROUGE GARDES



Encore un peuple de guerriers arrogants, de peau sombre, mais d'une loyauté sans faille.

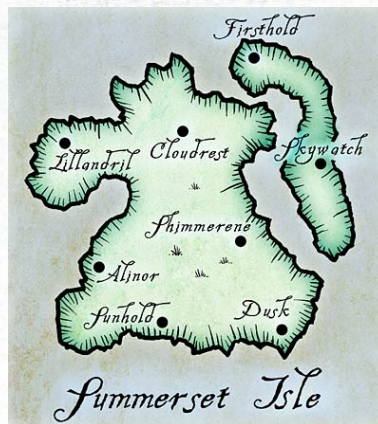
Les rougegardes sont des combattants émérites, maîtres de l'art du combat, séducteurs mais avec une notion de l'honneur encore plus pointue que les impériaux.

Les combattants rougegardes les plus âgés sont souvent d'excellents maîtres d'armes.

CHAPITRE 5 : LES PROVINCES IMPÉRIALES

Foulez la terre de Tamriel, et voguez à travers le vaste monde !

5.1 ARCHIPEL DE SUMMERSET



Îles où vivent les Altmers. Beaucoup de paysages semblent vierges, excepté les forêts remaniées par les Altmers pour que les arbres forment de véritables villes, en hauteur, accessibles par des marches, des lianes, ou d'autres moyens (notamment magiques). La tour de Cristal est similaire à celle de la capitale de l'Empire, mais comme son nom l'indique, elle est en cristal, et non en marbre...

5.2 CYRODIIL



Province centrale, où se sont établis les Impériaux quand ils sont arrivés à Tamriel. Plusieurs sources d'eau provenant des montagnes frontalières se transforment en rivières et forment au milieu de la province un lac, au milieu duquel se trouve la cité impériale. Au sud du lac débute le fleuve qui va jusqu'à la mer. De nombreux petits villages portuaires existent le long de ce fleuve. Les frontières avec les autres provinces

sont naturelles, il s'agit soit d'un océan, soit de montagnes... excepté vers les Marais Noirs, mais personne n'y va jamais...

Il y a au moins 7 microclimats différents, des glaciales montagnes du nord aux vignobles près de Skingrad, en passant par les montagnes arides proches de Cheydinhal ...

- La capitale de Cyrodiil est également la capitale Impériale.

5.3 ELSWEYR



Le nord de cette province est fait de marais, alors que le sud est rempli de forêts tropicales. Peu de villes, et si les impériaux n'avaient pas construit quelques villages un peu plus grands, il n'y aurait que des cabanes par-ci par-là.

La capitale est le village de Torval.

5.4 HAMMERFELL



Contrée de l'Ouest de Tamriel, bordée par Cyrodiil, Hauteroche et Skyrim. La majorité de ces terres forme le désert d'Alík'r.

Habité en premier lieu par le clan Dwemer des Rourken, elle est aujourd'hui l'habitat des rouegardes. À cause du désert et des montagnes, seules les côtes, plus vertes et humides, sont habitées et l'on peut y trouver de grandes cités. Le désert est quant à lui la maison de quelques tribus rouegardes nomades.

Pas de capitale, chaque ville s'auto-gérant, et gérant les relations avec ses voisins.

5.5 HIGHROCK



Sur les côtes, cette province est boisée, il y a des prairies, tandis que plus on s'enfonce dans les terres, plus la topologie est irrégulière et les montagnes importantes.

La province est divisée en cités-états, et alors que les bretons occupent quasiment toute la province, les orsimers sont cantonnés dans la cité-état Orsinium. Les lois et valeurs impériales semblent ici faibles, tant les dirigeants des cités-états (y compris ceux d'Orsinium) semblent n'en faire qu'à leur tête.

5.6 BLACKMARSH



Appelée Argonia par les Mer, cette province n'est que marais toxiques emplis de prédateurs hostiles et redoutables. L'est est un peu plus vert et sec, mais de peu. Et l'Empire, pour avoir écrasé une révolte dans ces marais, sait que jamais plus elle n'enverra de troupes là bas, car si les argoniens sont immunisés contre les toxines des marais, ce n'est pas le cas de toutes les autres races...

Il y a de toutes façons peu de routes, le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide est le bateau ...

5.7 MORROWIND



Des volcans et des conditions de vie horribles pour l'île de Vvardenfell, au centre de la province. Aucun volcan mais des montagnes laides et des conditions de vie tout aussi déplorables pour le reste de la province. Seuls les dunmers et ceux qui veulent se cacher peuvent se plaire dans cette province repoussante, où la majorité des personnes est dunmer. Et quand on n'est pas dunmer, s'aventurer en Morrowind, c'est jouer avec le feu...

Il est connu qu'avant de disparaître, les Dwemer étaient nombreux dans cette province, car là où se trouve aujourd'hui la montagne rouge se trouvait leur capitale...

Cela s'améliore cependant, car depuis que Dagoth Ur a été tué, l'île commence à se reverdir franchement de ses bordures vers l'intérieur.

La capitale est Almalexia (Connue aussi sous le nom de Longsanglot), située non pas sur Vvardenfell, mais dans les terres.

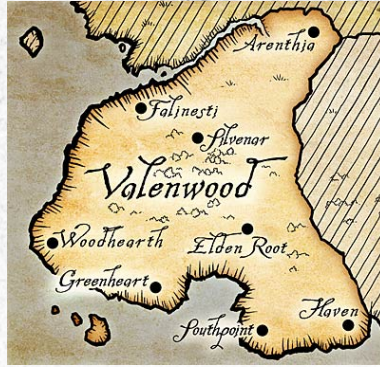
5.8 SKYRIM



Cette contrée glaciale, montagneuse et désolée occupe le nord de Tamriel. Bien que son climat soit inhospitalier, comme les steppes, les Nordiques y vivent depuis qu'ils sont arrivés il y a de cela bien longtemps.

Les maisons sont construites en grosses pierres, cerclées et décorées de bois, de manière à conserver le plus de chaleur possible. Dans cette optique l'entrée d'un bâtiment est à la surface, alors que les lieux vitaux (salon, chambre, réception,...) sont dans les sous-sols. Bruma, pourtant en Cyrodiil, a le même genre d'habitation, les gens de Skyrim ayant conseillé les architectes de Cyrodiil.

5.9 VALENWOOD



Valenwood, au sud-ouest de l'Empire, est une contrée emplies de forêts fluviales et de jungles vertes. Elle est bordée au sud et à l'Ouest par la mer, alors que le Nord est bordé par Cyrodiil, et l'Est par Elsweyr.

Géographiquement, le Guide de Poche de l'Empire décrit ce pays comme "Une mer verte, sans fin, où les cités arboricoles presque invisibles fleurissent comme les bourgeons des nombreuses fleurs que l'on peut y trouver". Certaines forêts ont des arbres si grands et forts qu'ils portent sur leurs branches une cité entière, comme c'est le cas de la cité de Falinesti. Il peut être curieux d'expliquer que cette ville migre. En hiver, la forêt se déplace, mue par une magie très ancienne, pour revenir en été à l'endroit où elle se trouvait avant.

CHAPITRE 6 : LES PROTAGONISTES

6.1 FACTIONS IMPÉRIALES

Voici les factions créées ou tolérées partout dans l'Empire

6.1.1 Compagnie Impériale

Présente partout dans l'Empire, c'est l'autorité qui régule le commerce, les taxes entre provinces, qui gère la construction et le maintien des routes, et qui assure l'importation des denrées rares un peu partout dans l'Empire.

Devise : "Partout où il y a des gens, il y a du commerce à faire."

6.1.2 Confrérie Noire

Une faction d'assassins qui se sont séparés il y a de cela longtemps de la Morag Tong, qui tue pour l'argent et sans réfléchir. Ils sont devenus les ennemis jurés de la Morag Tong, qui cherche à les localiser et les tuer tous.

Devise : "Tuer est un art qui mérite salaire, et qui doit être exercé."

6.1.3 Culte Impérial

Partout dans l'Empire, les prêtres du Culte Impérial (ou Culte des Neuf) sont reconnus et sont souvent écoutés par les dirigeants pour leurs conseils sages et avisés.

Devise : "Les dieux sont avec nous, constamment. Et leurs élus deviennent des héros."

6.1.4 Guildes des mages

Leur but est d'étudier et de fournir les services liés à la magie à la légion, ou à leurs membres.

Devise : "L'Empire a besoin de mages loyaux et dévoués ? Nous sommes là !"

6.1.5 Guildes des guerriers

Leur but est de gérer l'offre mercenaire dans les différentes provinces. Les mercenaires qui la rejoignent ont gîte, couvert et services, en plus d'avantages sur les tarifs d'armes et d'entraînement. En contrepartie ils fournissent leurs services à la guilde, qui reçoit sans cesse des demandes d'aide pour des tas de raisons, et qui est payée en échange.

Devise : "Le combat peut être un mode de vie. La preuve est faite."

6.1.6 Guildes des voleurs

Leur but est de réguler le commerce et l'activité du vol, afin d'éviter que ce soient toujours les mêmes marchands qui soient dévalisés, ceci afin d'assurer la pérennité du commerce. Bien sûr, la guilde garde une partie des bénéfices liés à la revente des biens volés par ses membres, mais en échange fournit gîte, couvert et services.

Devise : "Le vol n'est qu'un autre moyen d'équilibrer les richesses quand il est structuré."

6.1.7 Les Lames

Les yeux et les oreilles du dirigeant de l'Empire. Alors que publiquement ils sont équivalents aux soldats d'élite de l'Empereur, ils sont en fait présents partout en Tamriel et servent d'espions.

Devise : "Notre vie est à l'Empire et à celui ou celle qui le dirige. Nous ferons tout en ce sens, même nous sacrifier."

6.1.8 Les Lanternes Jumelles

Une faction active partout où il y a encore des esclaves. Leur but est de les faire libérer, mais les dirigeants de la faction ne se mettent jamais d'accord sur la méthode, et les membres agissent au final un peu comme ils le veulent.

Devise : "L'esclavagisme est une antiquité. Et maintenant, que fait-on pour que ça change ?"

6.2 FACTIONS DUNMERS

6.2.1 Camonna Tong

Syndicat du crime en Morrowind, composé exclusivement de dunmers, les plus xénophobes qui soient, la Camonna Tong est contre toute présence autre que dunmer en Morrowind, et agit en conséquence. La maison noble Hlaalu, bien qu'impérialiste, est actuellement contrôlée par la Camonna Tong, qui peut imposer désormais son veto aux décisions du conseil Hlaalu. La guilde des voleurs est bien entendu l'ennemi naturel de la Camonna Tong, qui tentent souvent de tuer le commerce entre Morrowind et l'Empire.

Ils ont pour habitude, étant concurrents de la Morag Tong, de tuer des membres de cette organisation quand l'occasion se présente.

Devise : "Tous les moyens sont bons pour se débarrasser des étrangers."

6.2.2 Morag Tong

Ce collectif d'assassins est le plus efficace et le plus discret qui soit ! Des membres de la Morag Tong ont assassiné des gens très importants, tout au long de l'histoire de Tamriel. Contrairement à leur ennemi juré, la confrérie noire, la Morag Tong choisit ses contrats. En Morrowind, un meurtrier pris sur le fait est grâcié s'il a un contrat valable et en bonne et due forme de la Morag Tong.

En dehors de Morrowind, la Morag Tong n'est pas officiellement reconnue. Cela ne veut pas dire que fuir Morrowind vous sauvera si un contrat est mis sur votre tête...

Devise : "Tuer oui. Mais pas n'importe qui, et pas n'importe comment."

6.3 MAISONS NOBLES DUNMERS

Attention ! Il est très difficile de rejoindre une maison noble dunmer. Bien qu'il y ait quelques étrangers membres d'une de ces maisons, parfois même haut placés, ce sont des cas exceptionnels, et les tentatives d'assassinat contre ces exceptions sont assez nombreuses ...

6.3.1 Drès

Une maison beaucoup moins puissante qu'avant, qui use depuis de moyens pas toujours très légaux pour tenter de récupérer son pouvoir d'antan. Ils ont tendance à essayer de manipuler tous les étrangers qui viennent en Morrowind, quitte à leur mentir sur les raisons des choses qu'ils peuvent leur demander.

Deux points nuisent à sa réputation, et causent la méfiance des étrangers : non seulement la maison Drès abuse d'esclaves dans toutes ses plantations agricoles (c'est la maison qui en exploite le plus, elle fournit même les autres maisons !), mais elle prône toujours les anciennes valeurs dunmers, à savoir le culte des Daedra et le rejet de l'Empire.

Devise : "Un bon esclave travaille la terre. Un mauvais esclave nourrit la terre."

6.3.2 Hlaalu

C'est avec cette maison que l'Empire traite pour le commerce et les relations diplomatiques, les Hlaalus étant élevés pour ça depuis des générations, c'est avec eux que les étrangers se sentent le plus rapidement à l'aise. Ils respectent malgré tout les traditions dunmers, et sont de beaux parleurs et de fins marchands.

Devise : "Si une occasion de faire de l'argent se présente, il faut la prendre. Si elle ne nuit pas à votre réputation."

6.3.3 Indoril

C'est la plus grande maison noble dunmer. Le roi actuel de Morrowind est de cette maison. Ce sont de grands guerriers, bien que les dirigeants sachent parfaitement se mouvoir sur la scène politique. Cette maison est à l'image des dunmers : polyvalente, rusée et puissante.

Ils souhaitent que les dunmers restent dunmers, et rien d'autre. Ce sont eux qui composent la garde de Vivec, une des plus grandes cités de Morrowind.

Devise : "La culture impériale n'est pas la nôtre. Nous sommes dunmers."

6.3.4 Redoran

Une maison noble composée de guerriers. Les Rédorans sont ceux qui recrutent et forment les armées dunmers. C'est également eux qui dirigent les troupes en cas de conflits.

Ils dirigent les cités proches du volcan, dont la plus grande, Ald'ruhn, constituée de squelettes d'une espèce de crabes géants disparus, abrite le siège de leur maison.

Leur principal but, leur raison d'exister, c'est de s'assurer de la perrenité des valeurs guerrières dunmers.

Devise : "Une vie calme et sans combats honorables ne vaut pas la peine d'être vécue."

6.3.5 Telvanni

Cette maison noble est quasi-exclusivement composée de mages dunmers extrêmement compétents mais aussi extrêmement méfiants, arrogants et égocentriques. De plus leur mode de vie est singulier : enfermés dans leurs tours champignons près du fort Impérial de Sadrith Mora, en Morrowind, ils n'en sortent quasiment jamais.

Y entrer est non seulement très difficile, mais y rester l'est encore plus, tant les rivalités internes sont importantes !

Le choix d'intégrer un nouveau membre nécessite moult réunions du conseil des 5 plus grands mages de la maison. Pire que les douze travaux !

Enfin, comme si cela ne suffisait pas, les Telvannis sont les plus opposés à l'abolition de l'esclavage après les Drès, car l'esclavage est pour eux un des droits fondamentaux du peuple dunmer !

Devise : "La sagesse donne le pouvoir. Le pouvoir donne le droit."

6.4 AUTRES FACTIONS

Au MJ, vous, de piocher dans les factions listées sur le site <http://www.uesp.net> et de les intégrer. Cela se faisant dans le cadre, bien souvent, de la création de scénario ou de campagne, pensez à en profiter pour développer vos connaissances sur les régions ou les endroits que vos personnages visiteront. Ce site est véritablement une mine d'informations précieuses.

Deuxième partie

Création des Personnages

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

Tamriel utilise le système de jeu Fusina, système qui se veut Simple, Fun, et Narratif.

Simple car nous pensons que le système ne doit pas parasiter l'ambiance de la table. L'histoire et les scènes doivent rester fluides. A aucun moment le maître du jeu ne doit avoir besoin de plonger dans son livre de règle. Le système doit donc être facilement mémorisable pour tout le monde, maître comme joueur.

Fun car nous voulons que les joueurs prennent plaisir à utiliser Fusina. La composante ludique est essentielle dans le jeu de rôle, il est donc important que les joueurs aient des mécaniques sur lesquelles influencer, avec lesquelles s'amuser.

Et Narratif car nous pensons que, malgré tout, le plus important reste les personnages et l'histoire. Fusina est conçu pour aider les joueurs à vivre des aventures excitantes. Le système met en avant les personnages et leurs spécificités, ce qui les rend uniques et intéressants.

Fusina est un système en license Creative Commons. Vous avez le droit de l'utiliser, de le reproduire, de le modifier et même de commercialiser un univers l'utilisant. La seule contrainte : indiquer où trouver le système d'origine.

Je vous souhaite maintenant une bonne lecture et un bon jeu !

1.1 LES PRINCIPES DU SYSTÈME

Ce chapitre présente les principaux éléments du système de jeu, vous donnant ainsi un aperçu de ce qui vous attend. Leurs utilisations seront détaillées par la suite.

1.1.1 Les dés

Fusina utilise différents types de dés très connus des rolistes : à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 10 faces et à 12 faces. Dans le livre nous utiliserons la notation suivante "Dx" ou x représente le nombre de face du dé à utiliser.

Nous utiliserons également une autre notation faisant intervenir plusieurs dés, comme par exemple : D4 + D8. Ce type de notation signifie qu'il faut lancer deux dés, ici un dé à 4 faces et un dé à 8 faces. Vous devrez ensuite conserver le meilleur des résultats (et non la somme).

Nous appellerons "Echelon" le passage d'un dé vers le dé supérieur. Par exemple, la différence entre un D4 et un D6 est d'un échelon. La différence entre un D8 et un D12 est de deux échelons.

1.1.2 Les caractéristiques

Les caractéristiques représentent les capacités naturelles du personnages. Est-il fort, est-il intelligent ? Ce sont les caractéristiques qui répondront à ces questions.

- Forcer : représente les capacités physiques (force, endurance, agilité) du personnage
- Intelligence : représente les capacités de mémoire et de raisonnement du personnage
- Social : représente les capacités de communication et le charisme du personnage
- Esprit : représente la force d'âme, la volonté et la chance du personnage
- Influence : représente le niveau social du personnage, ses moyens financiers, ses contacts, ...

Les caractéristiques ont une valeur qui va en général de D4 à D12.

1.1.3 Les compétences

Les compétences représentent ce que le personnage a appris à faire durant sa vie. Quels enseignements a-t-il suivis ? Quelles professions a-t-il pratiquées ?

Les compétences ont une valeur qui va de D4 à D12.

1.1.4 Les équipements

L'équipement d'un personnage représente ses possessions, les objets qu'il possède. Dans le système Fusina, la plupart des équipements n'ont pas d'effet réel, ce sont des artifices purement narratifs.

1.1.5 Les traits

Les traits sont des adjectifs ou des phrases qui caractérisent le personnage. Ils peuvent définir son apparence, son histoire, son caractère. Tout ce qui rend le personnage particulier, ce qui le fait sortir du commun des mortels, est un trait. Les traits ne sont pas exclusivement les aspects positifs de votre personnage, le négatif fait aussi parti de son charme !

En jeu, les traits peuvent être utilisés comme bonus sur certaines de vos actions. Vous pourrez également choisir de vous pénaliser en mettant en avant l'aspect négatif de l'un de vos traits. Les traits vous seront utiles pour rendre votre personnage unique et le mettre en scène autant dans ses bons que ses sombres cotés.

1.1.6 Résolution d'une action

Le système de jeu intervient quand un personnage tente une action qu'il n'est pas sûr de réussir ou d'échouer. La résolution d'une action prend en compte les caractéristiques et les compétences. Le joueur lancera les dés correspondant à ces deux éléments. Les traits pourront ensuite intervenir comme bonus pour l'aider à accomplir des exploits plus importants.

CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGE

2.1 CONCEPT

Première étape et sûrement la plus importante de la création : définir le concept de votre personnage. Que fait-il ? Qu'est-ce qui le motive ? À quoi il ressemble ? Peut-être avez-vous en tête un personnage de film ou de roman qui vous inspire ? Et surtout à Tamriel : à quel peuple appartient-il ?

Si vous n'avez pas d'idée, prenez le temps d'en discuter avec votre maître du jeu. Il vous sera impossible de continuer la création sans avoir au moins une vague idée de ce que vous voulez créer.

2.2 LES TRAITS

Votre personnage est un être unique avec ses forces et ses faiblesses, ses particularités, ses motivations et même son histoire propre. Même si d'autres auront sûrement les mêmes caractéristiques ou compétences, ils seront bel et bien différents. Les traits servent à représenter cette différence, ce qui vous rend hors du commun.

Lors de la création du personnage, vous devez commencer par choisir ses traits. Un personnage standard en possède six. Toutefois, selon l'univers et l'ambiance qu'il vise, le maître du jeu pourra vous en demander un nombre différent.

Quelques traits



- *Forte tête*
- *Montagne de muscle*
- *Agilité féline*
- *Membre de la haute société*
- *Bas du front !*
- *Peur du vide.*
- *Incapable de communiquer avec la gente féminine.*
- *Exilé.*

Faites attention à ne pas choisir que des traits fondamentalement positifs. Les mauvais cotés de votre personnage auront également leurs importances une fois en jeu. N'hésitez donc pas à prendre des traits négatifs, ou des traits ayant à la fois leurs avantages et défauts.

2.3 LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques représentent les capacités naturels du personnages. Est-il fort, est-il intelligent ? Ce sont les caractéristiques qui répondront à ces questions.

Les caractéristiques ont une valeur qui va de d4 à d12. Elle est évaluée sur cette échelle :

- D4 : Faible
- D6 : Standard
- D8 : Supérieur à la moyenne
- D10 : Excellent
- D12 : Héroïque

Pour déterminer le score d'une caractéristique, nous allons définir, pour chaque trait, une tendance. Elle représente la caractéristique qui semble le plus proche de l'utilisation de ce trait. Le score d'une caractéristique dépend du nombre de traits associés.

- 0 trait : D4
- 1 trait : D6
- 2 traits : D8
- 3 traits : D10
- 4 traits : D12

Par exemple, "Forte tête" indique une forte volonté du personnage, la tendance de ce trait est donc l'âme. "Montagne de muscle" serait plutôt physique, ...

Il peut arriver que certains traits n'aient pas de tendance : soit ils sont tout simplement négatif, soit vous ne voyez pas à quoi le rattacher. Dans ce cas, vous pouvez choisir librement la caractéristique qui pourra augmenter d'un échelon. Cette possibilité doit bien sur être exploitée en accord avec le maître du jeu.

2.4 LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent ce que le personnage a appris à faire durant sa vie. Quels enseignements a-t-il suivis ? Quelles professions a-t-il pratiquées ?

Les compétences ont une valeur qui va de d4 à d12 selon l'échelle suivante :

- d4 : Vagues connaissances
- d6 : Amateur
- d8 : Professionnel
- d10 : Expert
- d12 : Grand Maître

Le joueur dispose de 25 points à dépenser pour inscrire des compétences sur sa feuille. Les compétences sont totalement libres. Le niveau de la compétence dépend du nombre de points investis :

- D4 : 1 points
- D6 : 3 points
- D8 : 6 points
- D10 : 10 points
- D12 : 15 points

Exemples de compétences



- *Comédien*
- *Forgeon*
- *Séduire la donzelle*
- *Connaissance de l'empire*
- *Évoluer dans la haute noblesse*
- *Maître d'arme*

2.5 LA MAGIE

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 faussage 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.

Les domaines 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.

2.6 L'ÉQUIPEMENT

2.6.1 Généralités

Le joueur constitue ensuite une liste d'équipement qu'il désire avoir et qu'il est logique que son personnage ait.

Pour chaque équipement, le MJ a 3 solutions :

- Accepter l'équipement : l'équipement est logique pour le personnage et ne requiert pas d'être particulièrement riche.
- Refuser l'équipement : au contraire, l'équipement peut être totalement illogique pour le personnage (équipement que le personnage ne sait pas utiliser), ou coûter excessivement cher.
- Demander un jet d'Influence : l'influence est utilisée pour simuler les contacts du personnages, ainsi que ses ressources. Le jet d'influence permet de savoir si le personnage a pu mettre la main sur l'équipement en question, et s'il a dû s'endetter pour le faire.

Le MJ peut utiliser l'une ou l'autre de ces conditions, à sa propre convenance. Nous incitons toutefois à utiliser le jet d'influence pour tous les cas litigieux.

En termes de résolution d'action, l'équipement est purement narratif. Il sert à mettre de la couleur dans les descriptions, et peut permettre d'effectuer des actions qu'il aurait été impossible de faire autrement. L'équipement n'apporte donc aucun bonus. Nous jugeons que le plus important reste le personnage et ses capacités propres, pas ce qu'il porte !

Concernant les équipements spéciaux (objet magique par exemple), ils peuvent être gérés aisément à l'aide de traits supplémentaires.

Quelques équipements...



- *Dague*
- *Matériel d'escalade*
- *Tenue de camouflage*
- *Vieux cheval de famille*

2.6.2 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 !

Troisième partie

Résolution des actions

CHAPITRE 1 : LA RÉOLUTION D'UNE ACTION

La résolution d'une action intervient quand la réussite des actes d'un personnage est incertaine. Si l'échec ou la réussite sont obligatoires, nul besoin de mécanique ! Quand un doute demeure par contre, l'utilisation du système de jeu s'impose alors. Le système décrit ci-dessous vaut pour tous les actes, qu'ils soient physiques, sociaux ou intellectuel.

1.1 EN RÉSUMÉ

La résolution d'une action se déroule comme suit :

- Le joueur indique l'action qu'il veut effectuer.
- Le MJ indique au joueur la caractéristique et la compétence appropriées.
- Le MJ fixe un facteur de difficulté (action simple) ou effectue le jet pour le PNJ (opposition).
- Le joueur lance l'intégralité des dés correspondants aux éléments choisis. Il choisit un résultat (en général le plus élevé) et l'annonce au MJ.
- Le MJ annonce le résultat de l'action (réussite ou échec avec éventuellement des nuances).
- Le joueur décrit l'action.

1.2 EN DÉTAIL

1.2.1 Annonce de l'action

Durant cette phase le joueur doit annoncer ce qu'il désire réaliser. L'important ici n'est pas de décrire avec précision le "comment" mais uniquement l'objectif de l'action. Le système de jeu va permettre d'évaluer la réussite de l'objectif, le "comment" n'est qu'affaire de description et vient donc après le jet.

1.2.2 Choix des éléments utilisés

Le maître du jeu doit ensuite fixer les éléments de la fiche de personnage qui vont être utilisés. En général le maître du jeu procède ainsi :

- Il annonce la caractéristique utilisée en fonction de l'action entreprise. S'il hésite entre deux caractéristiques (cas assez rare), il prend alors la caractéristique la plus avantageuse pour le personnage.
- Il annonce alors le domaine de compétence à utiliser (discrétion, natation, ...). Le joueur lui propose alors la compétence qu'il juge la plus appropriée. Le MJ est alors libre de l'accepter ou de la refuser. Si le joueur pense n'avoir aucune compétence, alors il fera le jet uniquement avec sa caractéristique ou ses équipements.
- Si le joueur veut mettre en avant le côté négatif d'un trait, il l'indique alors au maître du jeu.

1.2.3 Définir la difficulté

Le MJ doit définir un seuil de difficulté vis à vis de l'action entreprise par le personnage. Ce seuil de difficulté est "indépendant" du personnage qui l'entreprend. Les contraintes dues à l'environnement (difficulté de concentration, temps limité, ...) ne sont pas à prendre en compte dans la difficulté. Elles seront exprimées autrement (voir chapitre "Les Faiblesses").

L'échelle de difficulté (indicative) que nous conseillons est la suivante :

- Action enfantine : 1
- Action facile : 3
- Action malaisée : 5
- Action difficile : 8
- Action héroïque : 11
- Action quasi impossible : 13 ou plus.

1.2.4 Réussite et échec des actions

Tout n'est pas binaire dans la vie. Il y a des nuances dans la réussite ou l'échec d'une action entreprise par quelqu'un. Il en est de même dans la réussite des actions tentées par les personnages.

- Réussite Totale : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, sans aucun soucis.
- Réussite Partielle : L'action qu'entreprend le personnage est au choix réussie, mais avec des soucis, ou n'est pas réussie mais le personnage se rapproche de son objectif.
- Réussite de justesse : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, mais avec de graves soucis.
- Échec Partiel : L'action qu'entreprend le personnage est au choix ratée, mais le personnage ne s'éloigne pas de l'objectif, ou alors elle réussit mais le personnage n'en tirera pas d'avantage pour se rapprocher de son objectif.
- Échec Total : L'action qu'entreprend le personnage est ratée, de plus il s'éloigne de son objectif ou s'attire des ennuis.

On considère la réussite ou l'échec en fonction de la différence entre la difficulté et le résultat du jet sur cette échelle :

- Le résultat est de plus de 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite totale.
- Le résultat est entre 1 et 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite partielle.
- Le résultat est égal à la difficulté : c'est une réussite de justesse.
- Le résultat est entre 1 et 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec partiel.
- Le résultat est de plus de 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec total.

Ces seuils sont indicatifs. Avec l'expérience, vous apprendrez à faire peser chaque point, chaque marge différente, dans la balance pour évaluer le résultat d'une action.

1.2.5 Description du résultat

Une fois que le MJ a déterminé la réussite ou l'échec de l'action, c'est au joueur de décrire l'action en détails et son résultat. Le joueur est libre de la décrire et de l'interpréter comme il l'entend. Le MJ peut, toutefois, décider à tout moment de mettre son veto sur un élément particulier, ou de compléter la description.

La description doit bien sûr être en accord avec les résultats obtenus. Si ce n'est pas le cas, il est évident que le MJ doit la reprendre intégralement.

Escalade nocturne



Lydia poursuit une bande de brigands qui possèdent des informations vitales pour son ordre. Les brigands l'ont conduite vers ce qui semblait être un cul de sac. Par contre, grâce à leur agilité, ils ont réussi à escalader un mur et à pénétrer dans le jardin d'un des hôtels. Lydia est bien décidée à les suivre !

En bref, cette action est incontestablement physique (où Lydia a d8). Par contre, elle n'a aucune compétence concernant l'escalade... Le mur fait 2m de haut, avec pas mal d'irrégularité facilitant l'escalade. Le MJ considère qu'elle est plutôt facile et attribue une difficulté de 3. Le joueur de Lydia lance alors un d8 et obtient 5. On compare ce résultat à la difficulté. Il y a une différence de 2, c'est donc une réussite partielle.

Le joueur doit alors décrire le résultat. D'une manière générale, l'action est réussie (il passe au-dessus du mur) mais il y a une complication. Le joueur choisit de lui-même (avec l'accord du MJ) ce qui viendra qualifier sa réussite de partielle.

- " A la vue des différentes prises offertes par les pierres, Lydia commence à escalader à son tour le mur. Elle compte principalement sur sa force pour le hisser en haut. L'escalade n'est pas aussi coulante que celle des brigands mais elle s'en tire plutôt bien. Arriver en haut par contre, c'est une autre histoire. Les pierres du haut sont mal attachés et, dans ma descente, elle en entraîne plusieurs avec elle. Sûr qu'elle a réveillé tout le voisinage avec ce raffut ! "

1.3 PORTER ASSISTANCE

Parfois, plusieurs personnages travaillent ensemble à la résolution d'un objectif commun. Dans ce cas, un des personnages va réellement exécuter l'action finale, on le nomme alors le "Meneur". Les autres personnages viennent alors juste apporter leur aide à ce meneur, avec leurs compétences propres.

Quand un tel cas de figure se présente, seul le meneur va effectuer le jet permettant de savoir si l'action est réussie ou au contraire échouée. L'aide des autres joueurs va permettre d'apporter des bonus augmentant les chances de succès. Ce bonus se présente sous la forme d'un (ou plusieurs) dé(s) supplémentaire(s) correspondant(s) au(x) dé(s) de compétence de la (ou des) personne(s) assistant le meneur.

Pour évaluer la réussite de l'action, le meneur va lancer :

- son dé de caractéristique
- son dé de compétence
- le dé de compétence des personnages qui l'assistent

Tous les personnages peuvent décider d'utiliser des traits ou du stress sur cette action. Le reste de la résolution se passe de façon standard.

1.4 LES TRAITS

Les traits d'un personnage peuvent intervenir en jeu pour toutes actions en rapport. Par exemple, un trait "Soldat de l'Empire" pourra intervenir sur les actions militaires, mais aussi sur les actions en rapport avec le statut du personnage.

Il existe deux types d'utilisation :

- Comme avantage : il est utilisé pour aider le personnage à accomplir son action.
- Comme désavantage : il est utilisé pour mettre en difficulté le personnage, soit en le pénalisant dans une action, soit en amenant le personnage à se placer dans une situation difficile.

1.4.1 Comme avantage

Un trait peut être utilisé lorsqu'il correspond à l'action entreprise. L'utilisation ou non d'un trait peut être discutée entre les joueurs et le MJ.

Les traits peuvent être ceux du personnage qui peuvent l'aider dans l'action qu'il tente, mais également des éléments Descriptifs de l'environnement (des débris pour se cacher, un tuyau par terre comme arme improvisée, un lustre pour échapper au soldat ennemi, etc...) !

Exemples d'utilisation de trait



- *Le trait Forte-Tête peut être utilisé pour résister à une tentative de Persuasion. Par contre, il ne peut pas être utilisé pour gagner une course de vitesse (sauf si le joueur trouve vraiment une explication béton, dans ce cas, acceptez-la car il faut favoriser l'inventivité des joueurs).*
- *Le trait Agilité Féline peut être utilisé pour tenter une acrobatie périlleuse, pas pour effectuer un travail mental !*

Un trait utilisé permet de :

- Relancer tout ou partie d'un jet de dés
- Obtenir un bonus de +2 sur le résultat total

Une fois utilisé, le joueur doit effectuer une coche à côté du trait. Cette marque permet d'indiquer que le trait a déjà été utilisé. Il ne pourra plus l'être par la suite sauf si le joueur obtient une décoche (cf Regain de trait) ou si il dépense un point de Stress.

Dans certains univers à l'ambiance plus héroïque, le maître du jeu pourra autoriser le joueur à cocher 2 fois chaque traits avant de le rendre inutilisable.

1.4.2 Comme désavantage

Un trait peut également être utilisé pour pénaliser le personnage :

- soit en amenant le personnage à se mettre en difficulté : foncer sans réfléchir sur le grand méchant à cause de sa haine pour lui, plonger dans un piège à cause de son insouciance, ou tout simplement attirer les suspicions à cause de ses origines.
- soit en pénalisant le personnage lors d'une action : sa peur du vide qui lui rend difficile la traversé d'un pont qui passe au dessus de la vallée, sa fascination pour les femmes qui l'empêche de repérer le mensonge dans la bouche d'une jolie dame, ... Dans ce cas, le joueur réduit tous les dés lancer d'un échelon (D6 devient D4, D10 devient D8, et D4 disparaît).

Si la mise en avant du trait comme désavantage à un intérêt scénaristique, le MJ vous gratifiera d'une décoche (possibilité de décocher un trait déjà coché).

1.4.3 Décocher un trait

Il existe trois façon d'obtenir des décoches permettant de réutiliser à nouveau un trait qui avait été coché :

- Utiliser un désavantage (comme expliquer au chapitre précédent).
- Effectuer une interprétation exceptionnelle de votre personnage. Quand vous jouer votre rôle avec soin et que vous participez à établir une bonne ambiance autour de la table, le maître du jeu est incité à vous récompenser par une décoche immédiatement. Ce gain devra toutefois rester exceptionnel et gratifier un réel effort de la part du joueur.
- Lors des scènes de repos (longue nuit de repos, repas tranquille dans l'auberge du coin, ...), le maître du jeu offrira une décoche pour les joueurs ayant contribué à faire avancer le scénario dans les scènes précédentes. Si vous avez bien interpréter votre personnage, que vous avez effectués quelques actions utiles ou soumis de bonnes idées, vous serez donc récompensé.

1.4.4 Le Stress

Les points de Stress sont une réserve de points directement à disposition des joueurs. Tous les joueurs peuvent, quand ils le désirent, utiliser des points de Stress. Une fois les points de Stress utilisés, ils sont mis à disposition du MJ. Le MJ pourra alors les utiliser pour ses PNJ et les remettra ensuite dans la réserve générale.

En général, le nombre de points de stress disponible est égale à deux fois le nombre de joueurs présents. Le maître du jeu pourra bien sur faire varier cette réserve selon l'ambiance qu'il désire obtenir.

Les points de Stress ont différentes utilisations :

- Utiliser un trait déjà coché
- Faire abstraction des ses blessures
- Influencer la narration
- Utiliser une compétence complémentaire

Utiliser un trait déjà coché

Un joueur peut avoir envie d'utiliser un trait qu'il a malheureusement déjà coché. Les points de Stress lui permettent de se dépasser en utilisant le trait malgré la coche.

L'utilisation du trait se passe comme une utilisation standard.

Attention toutefois, un trait ne peut être utiliser qu'une seule et unique fois sur une même action : impossible de dépenser plusieurs point de stress sur le même trait, ou de dépenser un point pour utiliser un trait qui vient tout juste d'être coché.

Influencer la narration

Cette option doit être validée par le maître du jeu avant utilisation. Nous incitons toutefois les maîtres du jeu à l'autoriser car elle donne aux joueurs un peu plus de pouvoir et permettent parfois des rebondissements originaux. Bien sûr, à chaque utilisation, le MJ est libre de donner son veto.

Influencer la narration permet aux joueurs de dépenser des points de stress pour compléter la description du MJ. Il ne s'agit pas de venir contredire ce que le MJ a déjà dit, mais bien de préciser des choses qu'il n'a pas encore dites. Selon les cas, le MJ peut demander au joueur de dépenser 1 (influence légère), 2 (influence moyenne) ou 3 (influence vraiment importante) points de stress.

Un nouvel élément Descriptif de scène peut être créé suite à la description du joueur. Dans ce cas, la première utilisation que le joueur fera de ce nouveau Descriptif de scène est considérée comme gratuite.

Exemple d'influence sur la narration



- *Le MJ décrit que le joueur, passant de ruelle en ruelle, tombe soudain sur un cul de sac. Le joueur peut alors dépenser 1 point pour indiquer qu'une échelle est posée le long du mur, et que, grâce à elle, il peut se sortir de cette impasse !*
- *Coincé dans une cave, le joueur explique au MJ qu'il compte tenter d'ouvrir la porte avec une pièce de métal trouvée dans un recoin sombre de la pièce.*

Faire abstraction des ses blessures

Cette option permet au joueur de ne pas être pénalisé par ses blessures pour une action donnée. En dépensant un point de Stress, le joueur peut effectuer son jet sans pénalité. L'annulation ne vaut que pour l'action en cours : la faiblesse pénalisera à nouveau le joueur dès la prochaine action.

1.4.5 Compétence complémentaire

Parfois, un personnage possède une compétence qui peut l'aider à accomplir une action, sans toutefois être la compétence principale. On appelle cette compétence une compétence complémentaire.

Si le joueur veut faire intervenir cette compétence complémentaire dans un jet de dé, il peut le faire en dépensant un point de stress. Il ajoute alors le dé de la compétence en plus de ces dés classiques, comme il l'aurait fait dans le cas de "Porter une assistance".

Quatrième partie

Conflits

CHAPITRE 1 : CONFLITS

1.1 TYPES ET DÉROULEMENT DES CONFLITS

Dans beaucoup de jeux de rôle, quand les Personnages Joueurs (PJ) rencontrent un Personnage Non Joueur (PNJ) agressif, généralement, cela se solde par un conflit. Mais ce conflit n'est pas forcément physique. En effet, tout dépend de ce que les joueurs souhaitent faire. S'ils interrogent le PNJ, cela pourra se régler en un conflit d'Intellect, pour représenter le duel de volonté entre l'interrogateur qui veut l'information, et l'interrogé qui ne veut la donner.

Qu'ils soient physiques, mentaux, sociaux, d'influence, nous gérons dans Fusina tous les conflits de la même manière, mais avec deux degrés de détails : les conflits courts et les conflits importants.

1.1.1 Les conflits courts (contre les figurants)

Ces conflits sont les plus courants : il s'agit de toutes les situations où un personnage affronte (physiquement, socialement, mentalement, etc...) quelque chose (un ennemi, une tâche complexe,...). On ne se préoccupe que de l'action du personnage. En termes de jeu, le joueur indique au MJ l'action qu'il souhaite accomplir.

En fonction de l'action souhaitée, le MJ détermine la difficulté, et fait faire un seul jet au joueur pour déterminer l'issue de la scène. En effet, les conflits courts sont là pour l'action, mais n'ont pas de réelle importance dans l'histoire, la scène est donc résolue en une fois.

1.1.2 Les conflits importants

A l'inverse, le(s) grand(s) méchant(s) compte(nt) beaucoup dans l'histoire, ils ne peuvent pas apparaître uniquement 30 secondes ! Il y a également certaines scènes porteuses d'une forte intensité dramatique qui méritent d'être traitées plus longuement.

Dans ce cas, les actions vont s'enchaîner en faisant progresser les différents objectifs poursuivis par les intervenants. Un but est rarement atteint en une seule action. Il faut en général plusieurs réussites pour réaliser un objectif.

1.2 LA RÉOLUTION D'UN CONFLIT LONG

1.2.1 Définition des termes de bases

1.2.2 Déroulement

Le conflit est découpé en round. La durée d'un round dépend du type de conflit :

- Un round de combat va durer une dizaine de seconde
- Un round d'une bataille va durer plusieurs minutes
- Un round social pourra durer de longue minute
- Un round dans un combat d'influence va durer plusieurs heures, voir même plusieurs jours !

Lors d'un round, chaque protagoniste va avoir l'occasion d'effectuer une action. Les actions se résolvent selon la règle standard de Fusina. Quand une action va à l'encontre d'un personnage, celui-ci peut se défendre. L'action est alors résolue selon les règles d'opposition simple.

Lors des oppositions, certains personnages vont subir des handicaps, aussi appelés blessures dans le cas de combat. Ces handicaps vont pénaliser le personnage au cours de l'action, mais aussi pour le reste de l'aventure (cf chapitre Handicap et Blessure).

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 !

1.2.3 Qualificatif de scène

L'environnement d'une scène donnée peut également offrir aux joueurs des éléments qu'ils pourront utiliser, ou au contraire subir. Ces éléments sont représentés par les "qualificatifs de scènes". C'est au maître du jeu qu'incombe la lourde tâche d'informer les joueurs sur les possibilités de la scène. Bien sûr les joueurs sont encouragés à faire des propositions au MJ en fonction de sa description ! Un qualificatif peut à le fois être utilisée comme faiblesse, et comme trait.

Prenons quelques exemples :

- L'obscurité peut être à la fois un handicap (pour viser par exemple) et un trait (pour être discret).
- Une position dominante sur un champ de bataille est un trait en ce qui concerne la visée, ou la direction des troupes.

1.3 BLESSURES, HANDICAP, ET MORT

Dans les films (oui encore), il n'y a pas de jauge de santé au-dessus de la tête du personnage. On peut voir ses blessures, on voit que chaque grosse blessure le handicape et on déduit donc s'il est encore en état ou pas d'agir, s'il est proche ou pas de la mort.

Pour refléter ceci, nous allons utiliser un niveau de santé. Ce niveau représente l'état globale du personnage sans détailler si il s'agit d'une ou plusieurs blessures. Le type des handicaps reste donc purement narratif.

1.3.1 Subir des handicaps

Un personnage peut subir un handicap lorsqu'il perd une opposition durant un conflit. Subir un handicap signifie que le niveau de santé du personnage va diminuer d'un ou plusieurs niveaux.

Le nombre de niveau perdu par le personnage dépend de la marge d'échec du personnage : un niveau perdu pour 3 points de marge. Ainsi, un personnage qui perd une opposition d'1 point perdra uniquement un niveau. Si il la perd de 4 points, il perdra un second niveau.

Les niveaux de santé sont les suivants :

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)
- KO

Le joueur commence bien sur indemne. A chaque niveau de santé correspond un malus indiqué dans la liste ci-dessus. Ce malus est exprimé en échelons sur tous les dés lancés.

Par exemple, un personnage qui doit lancer D8 et D6 mais qui est blessé effectuera un jet avec D6 et D4, si il est mortellement blessé il lancera uniquement un D4.

Quand le joueur arrive à KO, c'est au maître du jeu de décider les effets exactes : inconscience, mort si jamais personne ne vient le soigner vite, mort sur le coup, ...

1.4 ET SI LES ENNEMIS SONT NOMBREUX ?

Le système de conflit permet de gérer une simple escarmouche mais doit également être utilisable pour un groupe de plus grande importance ou même un combat de masse.

Dans cette situation, les petits groupes sont gérés par un dé bonus supplémentaire dépendant de l'avantage numérique du groupe sur le ou les personnage(s) et de la cohérence de ce groupe. Le dé se détermine en fonction de ces deux critères. Le dé de base est déterminé par l'avantage numérique et sera affecté par la cohésion de ce groupe, en bien ou en mal.

Voici le niveau du dé en fonction de l'avantage numérique du groupe sur le(s) personnage(s) :

- Léger avantage : d4.
- Avantage moyen : d6.
- Avantage important : d8.
- Avantage écrasant : d10.

On prend en compte ensuite la cohésion du groupe :

- Groupe pas du tout coordonné, pas d'habitudes de fonctionnement en groupe : Le dé bonus baisse d'un échelon.
- Groupe à cohésion classique, quelques belles ententes mais pas d'entraînement optimisant tout ça : On ne change pas le dé.
- Groupe à forte cohésion, chaque membre du groupe à l'habitude de fonctionner dans le groupe : Le dé bonus augmente d'un échelon.

Cette gestion de groupe ne s'applique pas seulement à des conflits physiques mais à tous types de conflits, que cela puisse être un conflit social, mental ou d'influence...

Le niveau de santé existe toujours mais il représente l'état global du groupe et non celui d'un personnage seul.

Et pour les groupes encore plus grands ?

Et bien, continuez à gérer cela comme des groupes de personnages !

Après tout, l'échelle change, mais soit il s'agira d'un conflit "classique", soit l'un des camps n'a aucune chance et l'autre le surpasse complètement. Et à ce moment là, on peut gérer cela comme un conflit contre des figurants, mais à grande échelle.

Bref, il n'y a pas besoin d'une gestion différente des conflits !

1.5 CONFLITS SOCIAUX

Imaginons que le joueur soit un politicien qui a eu plusieurs aperçus de l'existence d'une vie extraterrestre sur Terre. Il doit convaincre plus haut que lui de la menace, mais n'a que peu de preuves directes en dehors du fait d'avoir été témoin. Il parvient, en faisant jouer ses contacts, à obtenir une audience auprès du chef de l'état de son pays.

Son but est donc de convaincre le chef d'état d'agir et de prendre les devants sur cette menace.

Dans les jeux de rôle "classiques", beaucoup de MJ vont jouer la scène au roleplay, et faire un petit jet à la fin de la scène pour voir si finalement le RP sert à quelque chose.

Et bien ici, non. Comme toute action importante dans Fusina, le résultat des dés (réussite ou échec) doit être décrit par le joueur. Ici, le MJ va indiquer si le joueur réussit ou échoue, partiellement ou complètement comme dans toute action normale.

Aux joueurs et au MJ d'arriver au consensus. Pour illustrer, quelques exemples appliqués à la situation décrite ci-dessus :

- Échec total : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement agir pour que ce politicien perde en crédibilité.
- Échec partiel : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement lui demander de revenir quand il aura des preuves.
- Réussite partielle : Le chef d'état aura des doutes, et donner des ressources au politicien pendant une durée limitée, pour obtenir des preuves avant d'agir plus ouvertement.
- Réussite totale : Le chef d'état croit complètement le politicien, et lancera toutes les procédures qu'il faut pour annihiler la menace.

Ensuite, le joueur explique l'attitude qu'aura le chef d'état au fur et à mesure du dialogue au MJ.

Enfin, les intervenants jouent la scène, en une seule fois, sans jets de dés au milieu, dont l'issue est celle décidée plus tôt avec le MJ.

1.6 CRÉATURES ET ADVERSITÉ

Le rôle de maître du jeu est de décrire et de faire vivre l'univers, mais également les personnages qui le compose. Mais comment procéder quand le maître du jeu a besoin d'évaluer la compétence d'un personnage non joueur ? Comment procéder quand les joueurs doivent faire un jet en opposition ? Faut-il définir intégralement le personnage ? Pour la plupart des cas, la réponse est non !

Nous allons proposer ci-dessous plusieurs méthodes dépendant principalement du type de personnage.

1.6.1 Les Figurants

Les figurants sont des personnages qu'on croise dans la partie, mais qui n'ont aucun rôle réel à jouer. Les figurants ne représentent même pas un défi pour le personnage, ils sont juste là pour faire joli, être des pots de fleurs ! Par exemple, l'herboriste qui vend ses herbes et onguents sur le marché est un figurant !

* Que se passe-t-il si un joueur rentre en opposition avec un figurant ? La réponse est simple, il n'y a pas d'opposition ! Le figurant est un élément du décor et doit être traité comme tel. Le joueur va donc réaliser son jet contre une difficulté fixée par le maître du jeu, exactement comme s'il tentait juste d'escalader un mur.

1.6.2 Les sbires

Les sbires sont un peu plus que des figurants. Ils n'ont guère d'importance dans le déroulement du scénario mais sont tout de même là pour représenter un défi à relever, mineur certes, mais un challenge tout de même. Les sbires ont en général besoin d'être en nombre pour représenter un danger.

Comment connaître leurs caractéristiques ou leurs compétences ? Pour un sbire, le maître du jeu va uniquement définir des caractéristiques, et une occupation.

Les caractéristiques seront définies en répartissant 4 échelons dans les caractéristiques. Exceptionnellement le maître du jeu pourra glisser 1 échelon de dé d'une caractéristique vers une autre pour spécialiser davantage le sbire.

L'occupation correspond à l'activité principale du personnage. Il s'agit en général de son métier. Lors d'une action, l'occupation permettra de déterminer le dé utilisé pour la compétence.

- Si le jet correspond directement à l'occupation du sbire, alors la compétence vaut D8.
- Si le jet est seulement en rapport avec son occupation, alors la compétence vaut D6.
- Dans tous les autres cas, on considère que le sbire n'a pas de compétence associée.

L'équipement est pris en compte normalement. Toutefois, en général, tous les sbires d'un même groupe portent un équipement similaire (de même catégorie) et partagent donc les mêmes bonus. Les sbires sont fait pour être gérés en groupe à l'aide des règles précisées plus haut.

Concernant la dépense de Stress pour le maître du jeu, il est possible de dépenser uniquement 1 point pour un jet concernant l'occupation du sbire. Dans tous les autres cas, pas de stress pour les sbires !

Prenons un exemple : des brigands. Mes brigands vont avoir les valeurs suivantes : Forcoier : D8, Esperit : D6, Entregent : D6, Sapience : D4, Influence : D4. Quand il s'agit de tendre une embuscade et de faire un peu de combat, mes brigands auront D8 en compétence. Pour fuir à travers la forêt, ils auraient un petit D6. Pour déjouer un piège mécanique, là, ils devront se contenter de leurs caractéristiques.

1.6.3 Les Lieutenants

Un lieutenant est le chef d'un groupe de sbires. C'est lui qui commande et organise sa petite troupe et la mène à l'action. Le lieutenant se génère et s'utilise de la même manière qu'un sbire à deux particularités près :

- Un lieutenant peut utiliser 2 points de Stress. Il peut les dépenser dans les jets directement liés à son occupation, mais aussi dans les jets en rapport.
- Quand un groupe de sbires perd son lieutenant, il est à la déroute et travaille moins efficacement. Le dé de groupe perd donc un échelon.

1.6.4 Les PNJ principaux

Les PNJ principaux sont les personnages qui ont un vrai rôle à jouer dans l'aventure et qui sont l'égal, ou presque, des personnages. Ce sont les grands méchants, mais aussi les seconds rôles permettant de générer une ou plusieurs scènes intéressantes.

* Pour les PNJ principaux il faut définir un niveau de tension. En général le niveau de tension vaut 2, voir 3 pour les PNJ vraiment dangereux ou importants.

Pour la génération, le PNJ disposera donc de 4 + Tension échelons à répartir pour ses caractéristiques. On lui attribuera ensuite 2 occupations. L'occupation principale sera à d10, tandis que la deuxième sera à d8. Cela fonctionne ensuite comme pour les sbires et les lieutenants, les jets directement en rapport se font avec le dé de la compétence, les jets en rapport avec le dé de l'échelon en dessous, et on ne prend pas le dé de la compétence si l'action n'a rien à voir avec elle.

1.6.5 Les Bêtes

Par bêtes on entend toutes les créatures non-intelligentes et non-pensantes, que ce soit des animaux, des monstres, ou des créatures de légendes. Pourquoi faire une catégorie particulière pour les créatures ? Tout d'abord, les caractéristiques définies pour les personnages ne sont pas adéquates pour un animal. L'influence a-t-elle le moindre sens pour une bête ? De plus, les bêtes ne peuvent pas utiliser d'armes, il faut donc leur donner d'autres moyens de rester un défi.

Encore une fois nous parlons des bêtes censées présenter un réel défi : les autres bêtes seront gérées comme des figurants.

Pour les bêtes nous allons donc définir trois caractéristiques :

- Forcoier : concerne toutes les actions nécessitant de la force, de l'endurance, de l'agilité, ou de la résistance.
- Instinct : capacité à faire confiance à ses instincts, à ses perceptions.
- Tenacité : capacité à lutter contre ses instincts, ses peurs, ses phobies.

Leur génération est ensuite identique aux sbires, lieutenants, ou PNJs principaux.

Je veux un PNJ plus puissant !



Vous désirez créer un PNJ plus costaud ?

Nous vous proposons cette solution qui donnera à votre PNJ un plus large panel de possibilités, tout en le rendant plus intéressant. Vous pouvez ajouter à ce PNJ un champ de compétence supplémentaire, qui sera considéré comme une seconde occupation. En échange, vous devez lui ajouter une faiblesse qui pourra être exploitée par les joueurs. La valeur de la nouvelle occupation sera égale à la valeur des occupations principales, diminuée d'un échelon.

Vous pouvez également augmenter d'un échelon une occupation existante. Le coût est identique, vous devrez rajouter une nouvelle faiblesse à votre création.

Par exemple, je décide de faire un loup boosté aux hormones. De base le loup à un champ de compétence "Chasse" à d8. Je décide de lui rajouter "Affoler les animaux tels que les chevaux" en champ de compétence, prévoyant de faire chuter les cavaliers. Je peux donc la mettre à d6 (l'échelon en dessous de d8), en échange j'impose à mon loup une faiblesse "Phobie du feu".

Génération partielle



Les règles ci-dessus permettent de générer des personnages non-joueurs en quelques minutes (sauf PNJ principaux). Mais avez-vous vraiment besoin d'une définition aussi précise ? Souvent une seule caractéristique vous sera utile pour les sbires !

Au final, nous vous conseillons de générer vos sbires et lieutenants à la volée ! Décidez des valeurs de chaque caractéristique ou équipement au moment où vous en avez besoin, pas avant. Dans mon exemple de brigand, au début j'aurai défini uniquement le Forcoier. Quand un joueur tente d'intimider, là je me pose la question du score en Âme (d6 ou d4 ?). Avant cela, pourquoi s'embêter ?

Cinquième partie

Progression

CHAPITRE 1 : LA PROGRESSION

1.1 ATTRIBUER LES POINTS D'ÉVOLUTION

Le système de progression de Fusina a pour objectif de refléter réellement ce que fait le personnage, comment il est perçu par le joueur, mais aussi par le maître du jeu et les autres joueurs. Ce système permet également de faire un débrief sur la partie.

Les points d'évolution se répartissent donc en plusieurs phases.

1.1.1 Phase 1 - Le choix du joueur

Le joueur choisit ce qu'il désire faire évoluer sur son personnage. Il attribue un seul et unique point d'évolution. Ce point peut concerner un trait, des compétences, une faiblesse, ou un équipement.

1.1.2 Phase 2 - Le choix du groupe

Le groupe de joueur choisit ensuite un endroit où attribuer un point pour le personnage. Pour cette répartition on se base sur les actions du personnages durant la partie : Qu'est-ce qui a été important chez le personnage durant cette aventure ? Qu'est-ce que le groupe a retenu ?

1.1.3 Phase 3 - Le choix du maître

Le maître du jeu attribue à son tour un seul et unique point au personnage. Il peut se baser sur le vécu du personnage durant la partie, mais aussi sur sa propre volonté et sur l'intrigue globale de sa campagne.

1.1.4 Phase 4 - L'oubli

Avec accord du maître du jeu, un joueur peut décider que son personnage "oublie" un élément qui le définit (trait, compétence, équipement, ...). En échange le maître du jeu lui redonnera un élément de même valeur. Parfois il arrive que c'est le scénario qui impose une perte (comme un équipement volé ou détruit). La conséquence est la même, le maître du jeu redonnera au personnage quelque chose de valeur identique.

1.1.5 Phase 5 - L'accomplissement

Cette phase n'est pas systématique. Elle intervient uniquement quand un personnage a accompli quelque chose qui lui était propre (abattre un de ses ennemis, atteindre un de ses objectifs). Dans ce cas le maître du jeu attribue au joueur 1 à 5 points d'évolution. Le nombre de points dépend de l'importance de l'accomplissement.

1.2 FAIRE ÉVOLUER LE PERSONNAGE

1.2.1 Compétence

- Acheter un d4 : 1 point

- Passer de d4 à d6 : 2 points
- Passer de d6 à d8 : 3 points
- Passer de d8 à d10 : 4 points
- Passer de d10 à d12 : 5 points

1.2.2 Trait

Acheter un nouveau trait coûte 5 points.

1.2.3 Lier un trait

Lier un trait à une caractéristique standard ou magique coûte 5 points.

1.2.4 Faiblesse

Supprimer une faiblesse du personnage coûte 10 points.

1.2.5 Equipement

Il est possible d'acquérir des équipements particuliers avec des points d'évolution. Ce type d'équipement est géré comme un trait.

Sixième partie

Magie

CHAPITRE 1 : LA MAGIE

1.1 INTRODUCTION

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

Comme dit plus tôt, il existe Sept domaines de Magie :

- 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'user 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 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 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 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 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 !

Septième partie

Conseil

CHAPITRE 1 : LES DESCRIPTIONS

1.1 RÉSOUDRE AVANT DE DÉCRIRE

Les vieux routards ont un réflexe basique : ils décrivent leurs actions, ils les résolvent, puis le MJ décrit à son tour. Chaque action passe donc par deux phases de description, une de l'attendu du joueur (ce qu'il souhaite faire) et ensuite celle de l'action réellement faite par le personnage (le résultat).

La plupart des jeux fixent la difficulté également en fonction des détails que donne le joueur de son action. Certains joueurs se retrouvent donc à éviter de trop décrire et de trop en rajouter de peur d'obtenir des malus qui pourraient les amener à échouer alors qu'ils essayent juste de réaliser une action spectaculaire, digne des films d'action.

Fusina est conçu pour casser ce schéma de la manière suivante :

- Le joueur annonce son objectif, afin que le MJ puisse fixer une difficulté et indiquer le jet au joueur - On résout l'action, le MJ annonce de manière succincte le résultat de l'action au joueur. - Le joueur décrit l'action.

La seule description de l'action se fait une fois le résultat connu. La description peut donc se concentrer sur ce qui est vraiment le résultat réel de l'action. On gagne en fluidité, et en précision. De plus, les joueurs peuvent savoir à quel point en rajouter en fonction de ce que le MJ leur dit (car le MJ indique dans sa description concise si l'action est réussie, ratée, de justesse ou pas).

Toutefois, ce point me mène directement au second conseil.

1.2 LAISSER LES JOUEURS DÉCRIRE

Point très important, le MJ doit casser son monopole de la description du résultat des actions. Le MJ devrait se contenter d'annoncer froidement et de manière concise le résultat "technique" d'une action pour laisser aux joueurs libre court à leur imagination dans la description de ce qu'il se passe. Le MJ conserve alors un rôle d'arbitre. Il peut décider de contredire une description s'il juge qu'elle n'est pas en phase avec l'univers ou le résultat technique, la compléter pour donner de la consistance. Mais le narrateur de l'action reste bel et bien le joueur.

Quels sont les avantages de cette méthode ?

- La description colle davantage au personnage. Un réel style peut être attaché à chaque action du même personnage. - Les joueurs ont des idées que le MJ n'aurait pas eu. - Les joueurs peuvent décrire des actions dignes des films (le héros qui se pend au lustre pour tomber sur son adversaire par exemple) sans limitation. Le résultat est déjà connu, la description n'est que panache.

1.3 PENSER CINÉMATIQUE

Voilà, finalement, le conseil le plus important que l'on peut vous donner, et qui correspond vraiment à l'optique de Fusina : Penser cinématique.

Concrètement, qu'entendons-nous par cela ? Nous pensons que la partie de jeu de rôle doit être vécue par les joueurs comme le serait un film de l'ambiance choisie. Attention, cela ne veut pas dire que les joueurs sont spectateurs, mais tout simplement que les joueurs interprètent les personnages principaux d'un film, ils sont le centre de l'histoire.

Dans vos descriptions (mais aussi dans celles que les joueurs vont être amenés à faire), essayez de toujours penser à comment cela serait représenté dans un film. Imprégnez-vous avant les parties de films appropriés à votre univers, imprégnez-vous des angles de caméra, des scènes spécifiques, des odeurs qui ressortent de l'écran. Réunissez tous ces éléments et exploitez-les dans vos séquences.

Et comment faire pour que les joueurs utilisent aussi cette vision dans leurs descriptions ? Guidez-les ! Proposez-leur des éléments au fur et à mesure de leurs descriptions, complétez-les dans ce sens. Petit à petit, ce type de description se fera naturellement pour eux.

Ah, et un dernier conseil... Ne cassez surtout pas le rythme ! Un doute sur le système ? Faites simplement comme vous le sentez, Fusina est adapté à une gestion au feeling, alors lâchez-vous ! Vous ne savez pas comment interpréter la gêne occasionnée par ce champ de fumée, demandez juste au joueur de noter sur leur feuille une faiblesse "fumée" qui disparaîtra dès qu'ils en seront sortis. Vous ne savez pas comment gérer l'aspect fatigue ? Pareil, faites noter une faiblesse "Fatigue", et hop, c'est réglé ! Faites comme vous le sentez, sans jamais interrompre l'histoire et son déroulement, sans jamais laisser votre ambiance ou le rythme retomber.

CHAPITRE 2 : LA CRÉATION DE PERSONNAGE

2.1 POSEZ DES QUESTIONS

La création des personnages est un moment crucial pour leur "vie" à venir en jeu. Le background des personnages n'est pas uniquement fait pour servir de décor, d'historique. Il s'agit d'un ensemble de faits et d'acteurs qu'il faudra intégrer, coûte que coûte, au scénario. Alors, ne laissez pas les joueurs le construire seuls dans leurs coin.

À la fin de la création des personnages, demandez successivement à chaque joueur de décrire son personnage. Et, dès que vous avez la moindre opportunité, harcelez-le de question ! Votre but ? Faire ressortir de son background des personnages, des amis, des rivaux, des ennemis, bref, toute personne qui pourrait apparaître dans les scénarios d'une manière ou d'une autre. Certains personnages tenteront de nuire au pj, d'autre tenteront de l'aider, d'autre agiront comme des faiblesses capables d'attirer les pires ennuis au personnage, et enfin, d'autres gêneront le pj par leur simple présence, sans même réellement interagir dans le scénario.

À chaque apparition, le personnage du joueur prendra de la profondeur.

2.2 FAITES-LE EN GROUPE !

Ne créez jamais les personnages de façon isolée, faites-le en groupe. Laissez les autres joueurs intervenir dans la séance de questions. Ils poseront peut-être des questions auxquelles vous n'avez pas pensé. Parfois ils pourront lier leurs personnages par un élément commun. Ils auront des bonnes idées qu'ils pourront soumettre. Tout le monde y gagnera, et vous aurez un vrai groupe de personnages joueurs.

Et comment faire pour les choses que les joueurs veulent garder secret ? Aborder ces points, et uniquement ceux-ci, en solo avec le joueur. Mais évitez d'en avoir trop tout de même. Les personnages sombres et mystérieux ayant tous nombre de sombres secrets, c'est un peu surfait !

CHAPITRE 3 : AMUSEZ VOUS !

Le livre touche à sa fin. Le dernier et ultime conseil que nous vous donnons est de vous amuser ! Ne pas se prendre la tête et raconter de belles histoires, faire vivre de superbes aventures dans le monde de la saga "The Elder Scrolls", voilà tout ce que nous vous souhaitons.

Fin