

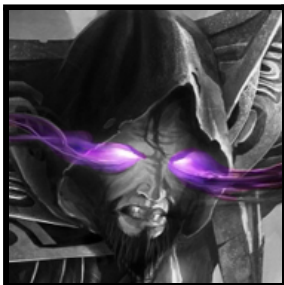
Le jeu de rôle “*Voyages en Terre Runique*” est un jeu de rôle créé par Palkiabraz et est entièrement disponible gratuitement. Le jeu de rôle se base sur l'univers de jeu développé par Riot Games au travers du jeu vidéo “*League of Legends*”.

“*Voyages en Terre Runique*” a été créé en vertu de la politique juridique Riot Games intitulée “*Jargon juridique*” relative à l'utilisation d'actifs de Riot Games. Riot Games ne soutient ni ne sponsorise ce projet.

Ce document présente les différentes règles nécessaires à la création d'une partie de “*Voyages en Terre Runique*”, au format classique.

Ce document peut être autant lu par le maître de jeu que par les joueurs.

Les réseaux sociaux de Palkiabraz, créateur de “*Voyages en Terre Runique*”



Palkiabraz#9941



palkiabraz@gmail.com



@Palkiabraz

Sommaire

Fiche de personnage	3
Identité	3
Niveau	3
Points de Rappel	4
Caractéristiques	4
<i>Caractéristiques d'aventure</i>	4
<i>Caractéristiques de combat</i>	5
<i>Déterminer les caractéristiques</i>	6
Sorts	6
Richesse	7
Objets	7
<i>Objets mythiques</i>	7
<i>Objets légendaires</i>	8
<i>Objets légendaires passifs</i>	8
<i>Objets consommables</i>	8
Aventure	9
Environnement	9
Interactions	9
Combat	10
Mise en place	10
<i>Ordre d'initiative</i>	10
<i>Effet de surprise</i>	10
Actions de combat	11
<i>Utiliser un objet</i>	11
<i>Attaquer normalement</i>	11
<i>Lancer un sort</i>	11
Mourir	12
Lexique	12

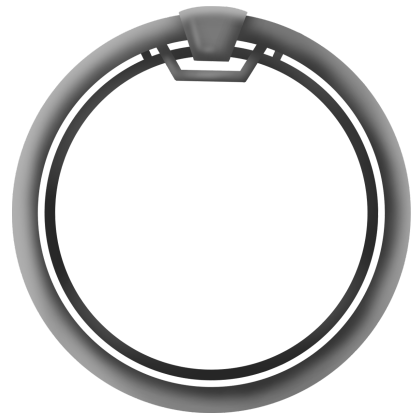
Fiche de personnage

Sur une fiche de personnage, l'entièreté des éléments modifiables sont les suivants :

- Le Niveau
- Les Points de Rappel
- Les Pièces d'Or
- Les modificateurs des caractéristiques d'aventure
- Les Points de Vie et Points de Ressources
- L'Objet mythique
- Les Objets légendaires
- Les Objets consommables

Identité

L'identité du personnage dépend de trois éléments : son nom, son apparence et son histoire. Le nom de personnage est le nom employé par le maître de jeu pour appeler le joueur. Il n'utilisera, donc, pas son véritable nom... Étant donné que le personnage est pré-crée par le maître de jeu, il est difficile d'influencer le nom ou même l'apparence... En revanche, il est possible d'influencer son histoire ! Le début de l'histoire du personnage est, certes, déjà écrite par Riot Games mais la suite de l'histoire, quant à elle, sera écrite par le joueur au fur et à mesure de l'avancée du scénario.



Niveau

Le niveau d'un personnage détermine sa puissance brute et, par ailleurs, définit son niveau de dangerosité aux ennemis. Cela peut aller de l'aventurier frêle ayant des difficultés à vaincre une poule au puissant aventurier aux multiples décapitations de féroces dragons.

À la création du personnage, le joueur commence avec un seul niveau.

La décision de monter de niveau revient au maître de jeu. Cette montée de niveau peut être due à l'accumulation d'actions héroïques de la part d'un joueur ou par le passage d'une étape importante de la part de l'ensemble des aventuriers.

Lorsqu'un joueur monte de niveau, il a la possibilité d'améliorer ses caractéristiques d'aventure. En effet, deux choix s'offrent au joueur : augmenter d'un point deux caractéristiques d'aventure ou augmenter de deux points une caractéristique d'aventure. Une caractéristique ne peut pas avoir une valeur supérieure à onze. Lorsque l'augmentation est faite, il est important et nécessaire de recalculer les caractéristiques de combat dépendantes des caractéristiques d'aventure augmentées.

Points de Rappel

Au vu de la prestance héroïque du joueur, la nature a décidé de lui offrir un cadeau au joueur, dû à son prestance héroïque : les Points de Rappel. Au maximum de trois, les Points de Rappel sont utiles lorsque le joueur est mort, à savoir de n'avoir aucun Point de Vie. Un joueur utilise un Point de Rappel pour contrer la mort de son personnage.



Pour déterminer le nombre de Points de Rappel, le joueur lance 1D4 et en retire un au résultat. Le nombre de Points de Rappel doit, normalement, être situé entre zéro et trois. Il est, alors, possible qu'un joueur peut commencer sans un seul Point de Rappel !

Caractéristiques

Caractéristiques d'aventure

Les caractéristiques d'aventure sont les caractéristiques permettant de donner une description rapide des capacités physiques et psychiques de n'importe quelle créature. Elles sont au nombre de six, et ne servent qu'en situation de jeu de rôle. Ces caractéristiques peuvent avoir une valeur maximale d'onze, ou de douze en appliquant des bonus. Lorsqu'un joueur souhaite utiliser une compétence par le biais d'une caractéristique d'aventure, il réalise une épreuve de cette caractéristique et lance 1D12. Pour réussir son épreuve, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de la caractéristique d'aventure correspondante. On compte, comme compétences, le Charisme, la Constitution, la Dextérité, la Force, l'Intelligence et la Sagesse.

Le Charisme détermine la capacité à interagir avec d'autres formes de vie, intelligentes ou non. Elle se traduit par diverses interactions sociales comme intimider, marchander, persuader ou tromper. Le maître de jeu peut aussi demander un jet de Charisme lorsque le joueur souhaite trouver une personne en particulier ou de se fondre dans une foule de monde.

La Constitution détermine la santé et l'endurance, physique et psychique. Les jets de Constitution sont rares, voire inexistants dans certaines parties. Cela est dû au fait que la Constitution est une compétence passive qui ne demande pas un effort particulier au joueur, contrairement aux autres caractéristiques d'aventure.

La Dextérité détermine la capacité à se déplacer discrètement, rapidement ou tranquillement. Elle se traduit par la tentative de faire diverses acrobaties, ou faire une tentative de manipulation comme prendre ou dissimuler un objet. Le maître de jeu peut aussi demander un jet de Dextérité lorsque le joueur souhaite crocheter une serrure ou désarmer un piège.

La Force détermine la puissance physique et la capacité à appliquer une force, plus ou moins brutale, dans une situation. Elle se traduit par diverses actions athlétiques comme l'escalade, la nage ou le saut. Le maître de jeu peut aussi demander un jet de Force lorsque le joueur souhaite se libérer de ses liens.

L'Intelligence détermine la capacité à mémoriser et à raisonner. Elle se traduit par l'investigation d'un lieu ou par l'accumulation de connaissances dans divers domaines tels

que l'histoire, la géographie, la religion, la magie. Le maître de jeu peut aussi demander un jet d'Intelligence lorsque le joueur souhaite communiquer sans parler ou falsifier un document ou un objet.

La Sagesse détermine la capacité à être à l'écoute du monde autour de soi en utilisant intuition, perception et perspicacité. Elle se traduit par diverses actions de lecture et d'adaptation comme la médecine, à niveau plus ou moins élevé, le pistage ou la survie. Le maître de jeu peut aussi demander un jet de Sagesse lorsque le joueur souhaite avoir un pressentiment sur une action à venir.

Caractéristiques de combat

Les caractéristiques de combat sont les caractéristiques permettant de donner une description rapide de la force combative de n'importe quelle créature. Elles sont au nombre de sept, et ne servent qu'en situation de combat. Ces caractéristiques sont dépendantes d'une ou de plusieurs caractéristiques d'aventure.

Les Points de Vie sont une caractéristique permettant d'évaluer la santé de n'importe quelle créature. Lorsque le joueur subit des dégâts, ce seront les Points de Vie qui diminueront en fonction des dégâts reçus. Le personnage est considéré mort si ses Points de Vie sont inférieurs à un. Ils ne se régénèrent pas naturellement. Les Points de Vie sont dépendants de la Constitution.

Les Points de Ressource sont une caractéristique permettant de lancer les sorts disponibles pour le personnage. Les Points de Ressource mélangent de nombreuses ressources présentes issues du jeu vidéo original. Lorsque le joueur lancera un sort, des Points de Ressource seront dépensés en fonction du coût du sort. Ils ne se régénèrent pas naturellement. Les Points de Ressource sont dépendants de la Force et de l'Intelligence.



Les Dégâts d'Attaque sont une caractéristique déterminant les dégâts physiques que le personnage est capable d'infliger. Certains sorts de certains personnages utilisent la valeur de Dégâts d'Attaque comme valeur principale de dégâts. Les Dégâts d'Attaque sont dépendants de la Force.



La Puissance est une caractéristique déterminant les dégâts magiques que le personnage est capable d'infliger. Certains sorts de certains personnages utilisent la valeur de Puissance comme valeur principale de dégâts. La Puissance est dépendante de l'Intelligence.



L'Armure est une caractéristique déterminant la résistance aux dégâts physiques que le joueur est capable d'encaisser. Quelques sorts de quelques joueurs permettent de générer de l'Armure supplémentaire qui sera, par la suite, additionnée à la valeur de base du joueur. L'Armure est dépendante de la Constitution et de la Force.



La Résistance Magique est une caractéristique déterminant la résistance aux dégâts magiques que le joueur est capable d'encaisser. Quelques sorts de quelques joueurs permettent de générer de la Résistance Magique supplémentaire qui sera, par la suite, additionnée à la valeur de base du joueur. La Résistance Magique est dépendante de la Constitution et de l'Intelligence.



La Vitesse d'Attaque est une caractéristique déterminant le nombre d'attaques par tour que le personnage est capable de faire. Par défaut, tous les personnages incarnés par les joueurs possèdent une Vitesse d'Attaque d'une valeur égale à un. Cependant, il est possible de modifier cette valeur, que ce soit en l'augmentant ou en la diminuant, par divers moyens. La Vitesse d'Attaque est dépendante de la Dextérité.



Déterminer les caractéristiques

Les caractéristiques, qu'elles soient d'aventure ou de combat, sont déterminées par le maître de jeu. Les caractéristiques de combat sont dépendantes des caractéristiques d'aventure.

Le maître de jeu a, alors, trente points à répartir dans les caractéristiques d'aventure de chaque personnage. Il est entièrement libre de choisir la répartition de ces points pour les caractéristiques d'aventure de chaque personnage.

Dès lors, une fois que les valeurs sont attribuées dans les caractéristiques d'aventure, le maître de jeu doit, alors, calculer les valeurs des caractéristiques de combat. Pour savoir la valeur d'une caractéristique de combat, le maître de jeu doit suivre les indications ci-dessous. Les valeurs de caractéristiques de combat doivent être d'un minimum d'un.

Les Points de Vie ont un minimum de deux. La Vitesse d'Attaque a un maximum de trois.

Caractéristiques de combat	
<u>Points de vie</u> :	$\text{Constitution} - 1$
<u>Points de ressource</u> :	$\frac{\text{Force} + \text{Intelligence}}{2}$
<u>Dégâts d'Attaque</u> :	$\text{Force} - 3$
<u>Puissance</u> :	$\text{Intelligence} - 3$
<u>Armure</u> :	$\frac{\text{Constitution} + \text{Force}}{4}$
<u>Résistance Magique</u> :	$\frac{\text{Constitution} + \text{Intelligence}}{4}$
<u>Vitesse d'Attaque</u> :	$\text{Dextérité} - 6$

Sorts

La magie imprègne le monde vivant et apparaît le plus souvent sous la forme d'un sort. Un sort est un outil magique polyvalent capable d'infliger des dégâts ou de les annuler, imposer ou supprimer une ou plusieurs conditions, de drainer ou rendre de l'énergie. Chacun réagit différemment à cette magie, et cela offre un panel de sorts uniques pour chaque personnage.

Chaque personnage possède exactement deux sorts. Parmi ces deux sorts, certains personnages peuvent avoir un sort ultime, utiles pour certaines situations. Pour différencier si un sort est basique ou ultime, la mention "(Ultime)" est inscrite après le nom du sort.

Chaque sort possède un coût, en Points de Ressource ou autre, que le joueur devra dépenser. Si le joueur n'a pas assez de Points de Ressource, il est incapable de lancer le sort en question. Les Points de Ressource sont dépensés dès que le sort est lancé.

Un sort peut avoir un temps de recharge, exprimé en tours. Ce temps de recharge symbolise la durée nécessaire avant que le joueur puisse relancer ce sort. Il est strictement impossible de lancer un sort qui en recharge.

Un élément d'un sort est une condition nécessaire au lancement d'un sort. Il est nécessaire que l'élément d'un sort soit présent pour lancer le sort, sinon le joueur en est incapable de lancer le sort en question. Il existe trois types d'éléments : verbal, gestuel ou matériel. Un élément verbal est une combinaison particulière de mots ou de sons. Ainsi, un joueur bâillonné ou mis sous un effet de silence ne peut pas générer d'élément verbal. Un élément gestuel est un ensemble de mouvements. Ainsi, un joueur ligoté ou dans un espace restreint ne peut pas générer d'élément gestuel. Un élément matériel est une nécessité d'un objet en particulier pour le lancement du sort. Ainsi, si l'objet est en manque, l'élément matériel ne peut pas être complété.

Une grande partie des sorts ont un temps d'incantation instantanée. Cela veut dire que le moment où le joueur souhaite lancer un sort et le moment où le sort se lance se confondent dans le même tour. Cependant, lorsque le temps d'incantation requiert plus d'un tour, si le joueur subit un effet de contrôle, l'incantation est annulée et doit être recommencée depuis le début pour lancer le sort.

La plupart des sorts ont une durée de persistance d'un tour. Cela veut dire que le sort ne dure qu'un seul tour, et se dissipe à la fin de l'action du joueur ayant lancé le sort. Cependant, si un sort persistant plus d'un tour est lancé, le joueur en question est capable de lancer d'autres sorts pendant le déclenchement du sort, sauf si le cas contraire est expliqué.

Richesse

La richesse adopte de nombreuses définitions, que ce soit par la monnaie, les objets de commerce, les objets précieux ou le bien immobilier. La richesse est uniquement déterminée par la quantité de Pièces d'Or en poche. Ces Pièces d'Or seront utiles pour le joueur pour qu'il achète son équipement.



Pour déterminer la quantité de Pièces d'Or, il faut lancer 1D4 et multiplier votre résultat par cinquante auquel on ajoute deux cent cinquante. La quantité de Pièces d'Or doit normalement être située entre trois-cents et quatre cent-cinquante.

Objets

Objets mythiques

Une partie de la prestance héroïque du joueur est dû à un élément en particulier : son objet mythique.

À la création du personnage, le joueur a la possibilité de choisir un objet mythique. Dès lors que l'objet mythique a été choisi par le joueur, il est impossible pour lui de le

changer, que ce soit pendant un scénario ou entre deux scénarios. Un objet mythique est entièrement gratuit, ne coûtant ainsi aucune Pièce d'Or. Chaque objet mythique possède un effet passif unique et est adapté à diverses situations.

Objets légendaires

Afin de partir à l'aventure en bonne et due forme, il est nécessaire d'avoir de l'équipement afin de se renforcer : des objets légendaires.

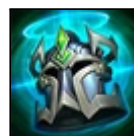
À la création du personnage, le joueur a la possibilité d'acheter des objets légendaires pour constituer son équipement avec les Pièces d'Or qu'il possède. Il peut posséder, au maximum, deux objets légendaires dans son équipement. Chaque objet légendaire donne des bonus en caractéristiques de combat et possède un effet actif activable une seule fois par aventure.

Objets légendaires passifs

Objets concernés : Convergence de Zeke, Voeu de chevalier



Convergence de Zeke



Voeu de chevalier

Les objets légendaires passifs sont des objets possédant un effet actif mineur et un effet passif majeur, en supplément.

L'effet actif permet de lier le joueur porteur de l'objet en question avec un autre joueur qui ne porte pas l'objet. Plusieurs joueurs portant le même objet peuvent se lier au même joueur. L'effet passif permet au joueur porteur de l'objet d'avoir divers bonus en fonction des actions du joueur lié. Il n'est possible d'avoir qu'un seul objet légendaire passif dans son équipement.

Objets consommables

Pour compléter la panoplie, il reste une dernière étape : les objets consommables.

À la création du personnage et également pendant l'aventure, le joueur a la possibilité d'acheter divers objets pour compléter son équipement avec les Pièces d'Or restantes qu'il possède. Chaque objet consommable a un effet différent et ne sera pas autant utile dans chaque aventure.

Aventure

Environnement

Comme dit Braum, le cœur de Freljord : *“La vision est la clé de la victoire !”*. Quelque soit la tâche, de la plus simple à la plus complexe, celle-ci dépend de la capacité du personnage à voir.

La présence ou l'absence de lumière en environnement est distinctement séparée en trois catégories : forte lumière, faible lumière et obscurité.

Une forte lumière est générée par le soleil lui-même, même si le soleil est entravé par quelques nuages. Elle permet à n'importe quelle créature de voir normalement.

Une faible lumière est générée par tout objet produisant de la lumière. Elle génère une zone à visibilité réduite. Lorsqu'une créature devra effectuer une action, elle devra faire un jet de Sagesse en plus du jet nécessaire à l'action en elle-même.

Une obscurité est générée par l'absence de source de lumière. Elle génère une zone de visibilité nulle. Aucune action ne peut être effectuée tant qu'une source de lumière n'est pas présente, sauf pour les créatures aveugles ou nyctalopes.

Interactions

Pendant une aventure, les personnages ont, parfois, la possibilité d'interagir divers éléments.

Les interactions matérielles sont simples à décrire et à résoudre. Le joueur décrit la tâche qu'il entreprend au maître de jeu et ce dernier décrit ce qu'il se produit si quelque chose peut se produire. De temps en temps, si la situation le permet, le joueur devra faire un jet de caractéristique adapté à l'action à faire.

Dans le cas d'une interaction sociale avec un autre personnage, il est au maître de jeu d'assumer le rôle de chacun des personnages interagissant avec les joueurs. On parle de personnages non-joueurs. À la première rencontre du personnage non-joueur, le maître de jeu décrit l'attitude de ce dernier : amicale, indifférente ou hostile. Libre aux joueurs de s'adapter et de choisir la bonne approche, parmi les deux ci-dessous, en fonction de la situation.

L'approche passive passe par la description des mots et des actions du personnage au maître de jeu et aux autres joueurs. Lorsque le joueur passe par l'approche passive, il décrit les actions de son personnage.

L'approche active passe par la présentation des mots et des actions du personnages au maître de jeu et aux autres joueurs. Lorsque le joueur passe par l'approche active, il parle avec la voix du personnage.

Combat

Mise en place

Ordre d'initiative

L'initiative permet de déterminer l'ordre d'attaque de n'importe quel personnage, allié comme ennemi, pendant un combat. Elle ne change pas entre chaque tour.

Lorsque le combat commence, afin de déterminer sa place dans l'ordre d'attaque, chaque personnage lance 1D20, joueur comme maître de jeu. En ce qui concerne le maître de jeu, si plusieurs personnages sont incarnés par lui-même, il lance 1D20 qui regroupe l'entièreté des ennemis. Ensuite, le maître de jeu liste les personnages par ordre croissant : cet ordre est l'ordre dans lequel chacun agit à chaque tour.

Toutefois, si une égalité se présente entre alliés, ils choisissent entre eux l'ordre de passage. Cependant, si une égalité se présente entre ennemis, ils doivent relancer 1D20 entre eux et se placer dans l'ordre défini.

Une seule exception règne lors du combat contre le boss final. En effet, ce dernier est obligatoirement le premier dans l'ordre d'initiative, qu'importe les résultats des joueurs. Dès lors, étant donné que le maître de jeu joue l'ensemble des ennemis en même temps, si le boss final est accompagné par d'autres ennemis, l'ensemble des ennemis attaquera en premier lors du combat.

Effet de surprise

Il se peut qu'un combat ne commence pas de manière traditionnelle où chaque personnage se voit l'un l'autre. Un ou plusieurs personnages peuvent être discrets et furtifs et générer un effet de surprise. L'effet de surprise permet d'attaquer sans risque de contre-attaque derrière pendant un tour.

Le maître de jeu détermine quels personnages peuvent générer un effet de surprise. L'effet de surprise est généré de manière différente en fonction du type de personnage qui souhaite le générer.

En effet, si un personnage joueur souhaite générer un effet de surprise, il doit réussir un jet de Dextérité. Cependant, si un personnage non-joueur souhaite générer un effet de surprise, les personnages joueurs doivent échouer un jet de Sagesse. Chaque personnage qui n'aperçoit pas la menace ennemie sera pris par un effet de surprise : aucune action ne pourra être entreprise durant le tour. Un membre d'un groupe de personnages peut subir un effet de surprise tandis que les autres membres ne le peuvent pas.

Actions de combat

Utiliser un objet

Chaque joueur a la possibilité de se déplacer ou d'utiliser un objet. Il existe trois types d'effets d'objets : les effets d'objets mythiques, les effets des objets légendaires et les effets d'objets consommables

Si un joueur souhaite utiliser l'effet d'un objet mythique, il peut le faire à n'importe quel moment durant le combat, tant que la condition est remplie. Cependant, le déclenchement de l'effet de l'objet mythique est à la charge du joueur possédant l'objet en question. Si un joueur souhaite consommer l'effet d'un objet légendaire, il est obligé de le faire pendant son tour, sauf s'il y a une indication contraire. Si un joueur souhaite consommer l'effet d'un objet consommable, il est obligé de le faire pendant son tour, et l'objet est retiré de son inventaire dès qu'il est consommé.

Attaquer normalement

Chaque personnage a la possibilité d'attaquer normalement ou de lancer un sort. Que l'attaque soit au corps-à-corps ou à distance, physique ou magique, chaque attaque suit une structure bien précise.

Tout d'abord, l'attaquant doit choisir la cible de l'attaque.

Ensuite, il faut déterminer la caractéristique de combat principale du personnage attaquant. Il s'agit de la statistique de combat affichée en rouge sur la fiche de personnage. Cela peut être soit les Dégâts d'Attaque, soit la Puissance.

Enfin, il faut résoudre l'attaque. Pour cela, l'attaquant lance 1DX, où X est la valeur maximale actuelle de la caractéristique de combat principale actuelle. Dès lors, un ou plusieurs modificateurs peuvent être appliqués, que ce soit pour l'attaquant ou l'attaqué. C'est au maître de jeu d'appliquer ces modificateurs en question.

Les invocations attaquent en même temps que les joueurs ayant invoqué ces dernières.

Lancer un sort

Chaque personnage a la possibilité d'attaquer normalement ou de lancer un sort. Chaque personnage possède deux sorts disponibles à l'usage.

Pour lancer un sort, il faut respecter tous les paramètres de lancement d'un sort, à savoir : le coût en Points de Ressource, le temps de recharge, l'élément et le jet de caractéristique. Une fois ces paramètres respectés, le sort peut être lancé.

Si un personnage réussit son incantation de sort, mais que la description du sort demande une condition supplémentaire qui ne peut plus être complétée, comme le nombre

d'ennemis, celle-ci est adaptée par les soins du maître du jeu afin que le sort ne devienne pas inutile.

Si un personnage échoue dans l'incantation de son sort, le sort n'est pas lancé. Ainsi donc, aucun Point de Ressource ou temps de recharge n'est appliqué. Cependant, l'action est consommée pour le personnage.

Mourir

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à zéro Point de Vie, le personnage est considéré comme mort. Lorsqu'un joueur meurt, que ce soit par une action alliée mal exécutée ou par une action ennemie bien exécutée, le joueur a plusieurs possibilités à sa disposition.

Si le joueur en question possède, au moins, un Point de Rappel, le joueur peut décider de consommer le Point de Rappel. Dès lors, le joueur fraîchement ressuscité regagne l'entièreté de ses Points de Vie et de ses Points de Ressource. De plus, tous les bonus et malus qu'il a obtenu sont retirés définitivement, à moins que ces bonus et malus ne reviennent par un autre moyen. Également, il ne peut effectuer qu'une seule action et ne peut subir aucun point de dégâts à son premier tour. Cela est dû au fait qu'il vient de mourir et de revivre en un court laps de temps. Une fois le tour passé, le joueur est libre de faire ce que bon lui semble.

Si le joueur en question ne possède aucun Point de Rappel, le joueur n'a aucun moyen de le ressusciter. Il doit incarner la vie d'un autre personnage que le maître de jeu a soigneusement préparé, au cas où cette situation arriverait. Le personnage en question a un léger retard d'expérience et d'équipement : c'est au joueur de s'adapter. Le maître de jeu est, alors, responsable de la transition logique du nouveau personnage choisi.

Lexique

Désarmer : Empêche l'utilisation de sorts avec un élément matériel

Immobiliser : Empêche l'utilisation de sorts avec un élément gestuel

Réduire au silence : Empêche l'utilisation de sorts avec un élément verbal