

Voyage en Ednom : le livret de règles

Rémi Bodinier

2024-04-01

Table of contents

Préface	3
1 Le monde d'Ednom	4
1.1 Généralités	4
1.2 Les aventuriers	4
1.3 Nidob	5
2 Choisir son nom	7
3 Caractéristiques et compétences	8
4 Les talents	10
4.1 Talent de combat au corps à corps	10
4.2 Talent de combat à distance	10
4.3 Talent d'utilisation de l'Ether	10
4.4 Talent de connaissances	11
4.5 Talent de perception	11
4.6 Talent d'habileté	11
4.7 Talent d'artisanat	11
4.8 Talent de discrétion	11
4.9 Talent d'influence	11
4.10 Talent d'athlétisme	11
5 La Magie	12
5.1 Sorts mineurs	12
5.2 Ecole de magie	12
5.2.1 Ecole du feu	12
5.2.2 Ecole de l'eau	12
5.2.3 Ecole de l'air	12
5.2.4 Ecole de la terre	13
6 Votre équipement	14

Préface

Bienvenu, cher voyageur, dans le monde d'Ednom. Je suis Pan et je serai votre guide tout au long de votre voyage. Ce voyage se fera dans un monde médiéval fantastique peuplé des créatures et races légendaires de tous les folklores mais également de créatures imaginaires originales.

Au cours de votre découverte de ce monde merveilleux, vos aventures seront ponctuées d'actions à réaliser. Dans ce jeu de rôle, la réalisation de ces actions sera déterminée par la hasard, sous le mode de jeu du D100. Pour savoir le résultat d'une action comme escalader un mur, convaincre une personne ou donner un coup d'épée, vous jeterez un dé à 100 faces, et devrez faire moins qu'une certaine valeur pour que l'action soit réussie. Qui plus est, si le résultat du jeu de dé indique entre 1 et 5, votre réussite sera phénoménale et vous octroiera un bonus. A l'inverse, si le résultat du jet de dé indique entre 96 et 100, votre échec est catastrophique, ce qui aura de graves conséquences. Pour savoir à quelle valeur le jet de dé doit être inférieur pour que l'action soit réussie, rapportez vous à la page sur les caractéristiques et compétences.

1 Le monde d'Ednom

1.1 Généralités

Le monde d'Ednom est un monde médiéval fantastique dans lequel un grand nombre de race cohabitent.

1.2 Les aventuriers

Ce mot a un sens tout particulier dans ce monde. Les aventuriers sont des personnes, de toutes races et de toutes origines, ayant choisi comme profession de se mettre au service des autres. Que ce soit pour aider quelqu'un à s'occuper de sa demeure ou vaincre une menace pesant sur le monde, les tâches de l'aventurier sont aussi variées qu'il y a de commanditaires.

Ainsi, au fil des ans, les aventuriers se sont organisés. Une Guilde des Aventuriers s'est créée, établissant des comptoirs dans toutes les villes de tous les pays. Ces guildes servent d'intermédiaire entre un commanditaire et un aventurier. Elle récolte les demandes de la région qu'elle gère, et redistribue aux aventuriers qu'elle administre. Un client vient avec une demande, la guilde fixe la récompense selon la difficulté de la tâche et les moyens du demandeur puis, une fois la tâche accompli, paye le ou les aventuriers et se charge de récupérer la récompense auprès du client.

Comme il n'est pas rare que les aventuriers exercent dans une région précise, les comptoirs de la Guilde connaissent bien les capacités et spécificités des aventuriers qui viennent chercher de travail auprès d'elle. Afin d'assigner plus rapidement une tâche à une personne ou à un groupe, la Guilde est également chargée de donner un rang aux aventuriers. Il existe neuf rangs qui sont communs à toutes les guildes au monde. Voici ces neuf rangs : 1. Recrue 2. Novice 3. Apprenti 4. Acolyte 5. Adepté 6. Maître 7. Champion 8. Parangon 9. Héros Cette classification permet surtout une sécurité pour les aventuriers. Selon la difficulté de la tâche demandée, l'offre de quête ne sera disponible qu'à partir d'un certain rang. De plus, un client peut tout à fait demander que les aventuriers s'occupant de la tâche pour laquelle il fait une demande aient un certain classement.

1.3 Nidob

Nidob est un royaume divisé en cinq grande régions : - Cardia est le centre de ce royaume, autant géographique que politique. C'est dans cette région que se trouve la capitale du Royaume et la famille royale. C'est la région la plus peuplée. - Eguzkia, au sud, est composée majoritairement d'un immense désert qui commence dès le littoral sud de la région et couvre 80% du territoire. Ce désert devient une savane puis des collines verdoyantes au climat méditerranéen plus on monte vers le nord. Eguzkia a une petite frontière avec la région à l'ouest, Douar, composée d'une jungle, et une autre petite frontière avec la région à l'est, Nebo, composée d'un relief escarpé composé de pic rocheux et de canyons. Sa frontière principale est avec Cardia et elle se manifeste sous la forme du plus long fleuve de Nidob. Malgré l'énorme désert, Eguzkia est la région la plus riche de Nidob, grâce aux mines de métaux précieux dans le désert, et la culture de produit de luxe quand le climat devient plus indulgent. Le fleuve permet un transport rapide des marchandises vers Cardia, et a donc encore plus favorisé la richesse de cette région. Cependant, l'accumulation de ces richesses a aussi engendré une augmentation de la criminalité dans cette région. De ce fait, les gens du sud sont plutôt rusés, discrets, dextres et ambitieux. Ils peuvent cependant se montrer surnois et méfiants. C'est d'ailleurs la deuxième région la plus peuplée de Nidob. - Douar, à l'ouest, est composée de plaines alluviales propices à la création de marais le long des multiples rivières traversant la région. Le reste de cette région est majoritairement composé de forêts denses et impénétrables. Tous les types de forêts sont présents à Douar : des jungles humides au sud de la région, au froides forêts de conifères au nord en passant par des forêts de feuillus majestueux. La forêt est tellement présente que ce sont des forêts qui forment les frontières avec les autres régions. Une jungle au sud représente la frontière avec Eguzkia, une taïga représente la frontière avec Mane, la région au nord de Nidob, et la forêt de Krouadneze représente la frontière avec Cardia. Les principales ressources de la région reposent dans la chasse, l'élevage et la sylviculture. En effet les crues dans les nombreuses zones humides empêchent bien souvent une culture pérenne mais de nombreuses espèces en ont fait leur lieu de vie, amélioré par la qualité des ressources disponibles grâce à l'eau et aux limons que déposent les crues. Ainsi, le commerce de fourrure ou viande de luxe est très présent, et le bétail peut être en bonne santé. De plus les nombreuses forêts ont permis à la région d'utiliser le bois sous toutes ses formes : que ce soit pour la construction navale (de nombreuses villes étant sur la côte sont des chantiers navaux) ou bien pour la construction de matériel ou de meubles. Les gens de Douar sont très proches de la nature qui leur fournit leur ressource et avec qui ils ont appris à vivre. Ils sont également de très bons sportifs, leur corps étant affûtés par la chasse et le déplacement dans cette nature sauvage. Enfin, ils ont souvent de bonne capacité de perception, que ce soit physique ou bien concernant la mentalité des autres. Cependant, les douariens peuvent paraître austère ou renfermé sur eux-mêmes, n'accordant pas leur confiance facilement. En terme de population, Douar se place à la quatrième place des régions de Nidob. - Mane, la région du nord, est une région où le froid est omniprésent. Ce froid est tout d'abord représenté par une taïga qui recouvre l'entièreté de sa frontière sud, et ainsi la frontière avec Douar au sud-ouest, Nebo au sud-est et Cardia sur tout le reste. Le froid est aussi représenté par de chaînes de montagnes, immenses

et glaciales, découpant la région à plusieurs endroits. A mesure que l'on monte vers le nord, les arbres se raréfient pour laisser place à une toundra gelées puis la neige et la glace recouvre la terre pour ne laisse qu'un immense manteau blanc s'enfonçant à l'extrême nord dans un océan ponctué d'iceberg. La principale caractéristique de cette région est qu'en son sol réside d'énormes poches d'Ether, la magie dans le monde d'Ednom. Ainsi, les mages du Royaume de Nidob résident quasiment tous dans cette région. Outre les mages, on peut dire que Mane est la région des érudits et des artistes. Les gens s'étant enfermé à cause du froid ont alors augmenté leur capacités intellectuelles plutôt que physiques. On y trouve donc un grand nombre d'ingénieurs et d'inventeurs de génie, des scientifiques en tout genre et des écoles de magies. On retrouve également des mines de combustibles en quantité dans cette réion, permettant d'alimenter les ateliers de nombreux artisans comme des joailliers, des forgerons, des tailleurs, qui font venir des autres régions les ressources nécessaires à leur art. Enfin des écoles de danse, de chant, de peinture et de sculpture ont émergés dans toutes les villes de Mane, permettant au peuple de se divertir dans cette région difficile. Malgré tout cela Mane est la région la moins peuplée de Nidob. Les gens du nord sont donc souvent cultivés, diplomates et ont une volonté inébranlable due à la dureté du milieu. Mais certains se montrent alors pédants et hautains, et la plupart ne présente pas des capacités physiques hors du commun. - Enfin Nebo se trouve à l'Est de Nidob. Nebo se caractérise surtout par son relief important. En effet, une large chaîne de montagne vient coupé la région en deux, du nord-ouest au sud-est. Cette chaîne présente nombre de pics enneigés, de faille, de ravins et de passages escarpés, mais elle présente aussi de nombreux plateaux montagnards où le climat est doux. De part et d'autres de cette chaîne, le relief s'adoucit pour laisser place à des collines. De nombreuses forêts poussent au pied de cette chaîne montagneuse alors que les plateaux montagnards sont plus clairsemés, permettant de cultiver des champs bien que le sol soit difficile à travailler. La présence de cette chaîne de montagne est également synonyme d'importante ressource en minéraux nécessaires à la production d'outils, d'armes, d'amures. Tous ces facteurs ont fait que la région de Nebo est devenu la principale force militaire de Nidob. Les cultures des plateaux servent à nourrir les soldats alors que les mines et les forêts leur fournissent leur équipement. Les différences de reliefs et d'habitats sont d'autant de possibilité d'entraînements (renforcement physique, connaissance de divers terrain, dressage et monte, ...) pour les nouvelles recrues. Les arbres fournissent également du bois d'une part aux ports de Nebo pour la construction de navire de guerre mais également dans des ateliers pour la confection de machine de siège. Tous ces éléments ont forcés les gens à se rapprocher et les villages à s'agrandir permettant partout dans cette région l'établissement d'école militaire où l'entraînement physique s'accompagnent également d'une éducation aux stratégies militaires. On trouve également de nombreux médecins et hôpital dans cette région, les blessures étant inhérente à la guerre. Outre les milieux qui composent cette région, c'est sans doute également car c'est la région la plus proche de Eripme qui a fait que l'activité tourne autour du monde militaire. Ainsi les gens de Nebo sont souvent droit et ont un grand sens de l'honneur et du devoir, se sont également des bons vivants, habitués à vivre en communauté. Cependant ils peuvent facilement devenir brutaux ou orgeuilleux, et être parfois rustres ou grossiers. C'est la troisième région la plus peuplée de Nidob.

2 Choisir son nom

Si vous choisissez de venir de Mane, vos prénom et nom doivent s'inspirer du nordique et scandinave. Si vous choisissez de venir de Nebo, vos prénom et nom doivent s'inspirer du slave. Si vous choisissez de venir de Eguzkia, vos prénom et nom doivent s'inspirer du basque. Si vous choisissez de venir de Douar, vos prénom et nom doivent s'inspirer du breton et du celtique. Si vous choisissez de venir de Cardia, vos prénom et nom doivent s'inspirer du latin et du vieux français.

Voici une liste de prénoms et noms possible selon votre région d'origine :

Mane:

Nebo:

Eguzkia:

Douar:

Cardia:

3 Caractéristiques et compétences

Tout d'abord il vous faut répartir 50 points dans les cinq caractéristiques suivantes. Attention, aucune caractéristique ne peut être inférieure à 4 ni supérieure à 16.

Voici les 5 caractéristiques :

- Endurance (END)
- Dexterité (DEX)
- Force (FOR)
- Intelligence (INT)
- Charisme (CHA)

Vos points de vie sont calculés en faisant $END \times 10$. Votre Vitesse est calculée en faisant $DEX/2$ arrondi à l'entier supérieur.

Ensuite il faut calculer la valeur de chacune des compétences ci-dessous. Ce sont ces valeurs qui serviront pour la réalisation des divers actions que vous allez faire en jeu. Il faut alors appliquer la formule suivante $(CAR1+CAR2) \times 2,5$ arrondi à l'entier supérieur. CAR étant les caractéristiques entre parenthèses après le nom de la compétence.

Voici les différentes compétences :

- Combat au corps à corps (FOR/END) : cette compétence correspond à votre capacité à vous battre, avec une arme ou à main nue, contre des adversaire qui vous font face directement. Cette compétence pourrait aussi vous servir dans des cas où la force doit être utilisé comme pousser un objet lourd ou enfoncer une porte fermée.
- Combat à distance (FOR/DEX) : cette compétence correspond à votre capacité à utiliser des armes de jet (javelot, sagaie, hache ou couteau de lancer...) ou des armes de tir (arc, fronde, arbalète,...). D'une manière générale, cette compétence vous servira pour jeter tout et n'importe quoi de léger. C'est grâce à cette compétence par exemple que vous allez lancer un lasso pour attrapper un animal ou bien lancer un grappin pour escalader un mur.
- Utilisation de l'Ether (END/INT) : l'Ether dans le monde d'Ednom correspond à la force produisant la magie. Cette compétence correspond donc à votre capacité à apprendre, comprendre et utiliser la magie. Vous pourrez par exemple apprendre à produire de la lumière, jeter une boule de feu ou identifier la présence d'une protection magique sur un objet. Cette compétence doit être au moins égale à 55% pour pouvoir prendre le talent "Initié à la magie"

- Connaissances (INT/CHA) : cette compétence correspond à la culture générale de votre personnage. Elle pourra vous permettre de connaître le nom d'un animal, d'estimer les prix d'objets, de savoir comment quels sont les us et coutumes de la cour d'un noble.
- Perception (DEX/CHA) : cette compétence correspond à votre acuité sensorielle qu'à votre intuition. C'est cette compétence qui vous utiliserez pour suivre les traces de quelqu'un, pour repérer la présence de danger et également pour détecter si une personne vous ment.
- Habileté (DEX/INT) : cette compétence correspond à votre capacité à utiliser vos deux mains dans des tâches requérant un certain doigté. Il s'agira par exemple de subtiliser la bourse de quelqu'un, de crocheter une serrure, de se défaire de liens ou encore de désamorcer un piège.
- Artisanat (FOR/INT) : cette compétence correspond à votre capacité à construire, fabriquer ou réparer tout et n'importe quoi. Cette compétence va donc de faire un feu en pleine nature, à dresser des pièges, créer des armes de fortune, réparer un essieu cassé ou poser une atelle à un blessé.
- Discrétion (END/CHA) : cette compétence correspond à votre capacité à ne pas vous faire remarquer. la Discrétion vous permettra de vous faufiler sans que personne ne vous remarque, de dissimuler la vérité à quelqu'un qui vous interroge ou bien de vous déguiser en une autre personne.
- Influence (FOR/CHA) : cette compétence correspond à votre capacité user de votre rhétorique pour obtenir ce que vous voulez. Cette compétence englobe la diplomatie, le bluff, l'intimidation ou encore le dressage.
- Athlétisme (END/DEX) : cette compétence correspond à vos capacités physiques et sportives. Cette compétence servira si vous devez fuir un danger, grimper un mur, nager dans un torrent, monter un animal ou bien donner une représentation de danse.

4 Les talents

Bien que vos compétences donne une première vision des actions dans lesquelles vous allez exceller et celles qui vous donneront du fil à retordre, les talents sont un autre aspect de votre personnage lui apportant de la nuance.

Chaque talent est associé à une compétence et vous allez pouvoir en choisir deux en tout et pour tout.

4.1 Talent de combat au corps à corps

- Maître des [armes] : votre personnage sait très bien utiliser un type d'armes parmi ceux listés après. Il bénéficie d'un bonus de 10 points de dégâts quand il utilise une arme de ce type. Les types sont : dague, épée courte, épée, épée longue, hache, masse, bâton, armes d'hast.

4.2 Talent de combat à distance

- Maître des [armes] : votre personnage sait très bien utiliser un type d'armes parmi ceux listés après. Il bénéficie d'un bonus de 10 points de dégâts quand il utilise une arme de ce type. Les types sont : armes de jet, armes de lancer, arcs, fronde, arbalète.

4.3 Talent d'utilisation de l'Ether

- Initié à la magie (nécessite 55% en Utilisation de l'Ether) : le personnage a suivi un cursus lui permettant d'utiliser des sorts mineurs. Il peut choisir cinq sorts mineurs dans la liste présente dans la partie sur la magie.
- Etudiant d'une école de magie : le personnage a étudié une des quatre grandes écoles de magie et peut lancer trois sorts parmi la liste proposé dans l'école à laquelle ils appartiennent.

4.4 Talent de connaissances

- Connaissances de la nature : votre personnage à un bonus de 10% quand il utilise la compétence connaissances à propos de la nature soit pour connaître l'écologie d'une espèce animale, identifier si une plante est comestible ou non ou connaître la valeur d'une pierre.
- Connaissances de géographie : votre personnage à un bonus de 10% quand il utilise la compétence connaissances pour savoir où il se trouve, quelles sont les villes les plus proches, où trouver une rivière, une forêt, ... dans les environs.
- Connaissances des coutumes : votre personnage à un bonus de 10% pour savoir comment se comporter avec les différentes races, avec les différentes classes sociales, dans les différentes régions du monde ou d'un pays.

4.5 Talent de perception

4.6 Talent d'habileté

4.7 Talent d'artisanat

4.8 Talent de discrétion

4.9 Talent d'influence

4.10 Talent d'athlétisme

5 La Magie

5.1 Sorts mineurs

Voici la liste des sorts mineurs disponibles à ceux qui ont pris le talent “Initié à la magie”

5.2 Ecole de magie

Si vous avez choisi le talent “Etudiant d’une école de magie”, vous allez pouvoir choisir une des quatres grandes écoles de la magie, chacune basée sur un des quates éléments primaires. Une fois votre école choisie, vous pourrez choisir trois sorts parmi ceux proposés.

5.2.1 Ecole du feu

5.2.1.1 Sorts disponibles

- “Trait de feu” : un trait de feu vient brûler votre adversaire lui causant des dégâts.
- “Balsamine” : trois flammèches sortent de votre main infligeant chacune un tiers des dégâts que vous pouvez occasionner.
- “Cautérisation” : une flamme douce et chaude vient envelopper la blessure que vous voulez guérir afin de rendre des points de vie.

5.2.2 Ecole de l’eau

5.2.2.1 Sorts disponibles

- “Pistolet à eau” : un jet d’eau à haute pression heurte la cible du sort.

5.2.3 Ecole de l’air

5.2.3.1 Sorts disponibles

-

5.2.4 Ecole de la terre

5.2.4.1 Sorts disponibles

-

6 Votre équipement