



LE MONDE d' RLEÑOR



MANUEL DU JOUEUR

(création de personnage, système de jeu, ...)

SOMMAIRE

I – LA CREATION DE PERSONNAGE

A - Le héros.....	3
B - Les caractéristiques.....	3
1) Vigueur.....	3
2) Habilité.....	4
3) Intellect.....	4
4) Charisme.....	5
5) Pouvoir.....	5
C - Les valeurs dérivées.....	5
1) Santé.....	5
2) Énergie vitale.....	7
D - Les races.....	8
E - Les compétences.....	12
1) Fonctionnement des points.....	12
2) Modèle de présentation.....	13
3) Compétences principales.....	13
4) Compétences liées aux cristaux.....	18
F - Les finitions.....	20

II – LE SYSTEME ET SES REGLES

A – La base du système.....	22
1) Tests des compétences.....	22
2) Difficultés.....	22
3) Bonus et malus.....	23
4) Subtilités.....	24
B – Les tests particuliers.....	24
1) Tests innés.....	24
2) Tests opposés.....	25
3) Tests étendus.....	25
C – Le combat.....	25
1) Initiative.....	26
2) Actions disponibles.....	26
3) Armes et Armures.....	27
4) Expérience.....	29



I – LA CREATION DE PERSONNAGE

A - Le héros

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses **caractéristiques** et ses **compétences**. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit. Et c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine...

Vous êtes libres de faire ce que vous voulez, mais demandez toujours au meneur si votre personnage a la logique d'être dans le Monde d'Arlénor.

B - Les caractéristiques

Toute personne est dotée de capacités de base qui lui sont inhérentes et qu'il peut utiliser de bien des manières. Ces aptitudes naturelles sont définies par **cinq caractéristiques** distinctes, chacune évaluée sur une échelle allant de 1 à 5.

Un score de 1 dans une caractéristique indique une vraie faiblesse dans le domaine concerné, tandis qu'un 2 place le personnage dans la moyenne, ni plus ni moins. A partir de 3, la personne dispose d'une facilité particulière dans la caractéristique concernée, et un 4 indique des facultés exceptionnelles. Enfin, un score de 5 représente le maximum des capacités : seuls quelques très rares individus atteignent ce score.

A la création de votre personnage, **chaque caractéristique est déjà à 1 et ne peut dépasser 5**. Vous pouvez ensuite répartir **8 points supplémentaires**, pour un total donc de 13 points.

1) Vigueur

Mélange de résistance physique et de puissance brute, la **Vigueur** évalue la forme physique de votre personnage. Cette caractéristique est importante pour les personnages combattants, les sportifs et tous ceux qui aiment se sortir de situations dangereuses.

Note : Une Vigueur à 1 donne 1 case de blessure à l'état « Indemne ».

Note : Une Vigueur à 5 donne 3 cases de blessure à l'état « Indemne ».

- 1 : Fragile. Force et endurance limitées, vous vous fatiguez vite.
2 : Moyen. Vous n'avez de problèmes qu'avec des tours de force inhabituels.
3 : Costaud. Vous fatiguez rarement et réalisez des tours de force.
4 : Fort comme un bœuf. Peu de choses ou de personnes peuvent vous résister.
5 : Herculéen. Vous résistez à tout et rivalisez de puissance avec les ours.

2) *Habileté*

L'**Habileté** représente la capacité du personnage à s'acquitter de tâches de précision, sa finesse, sa dextérité, son talent pour viser ainsi que sa rapidité de réaction. C'est une aptitude inestimable pour les artisans, les voleurs, les danseurs et les tireurs de tout calibre.

- 1 : Maladroit. Vous êtes un véritable éléphant dans un magasin de porcelaine.
2 : Moyen. Au moins, vous ne provoquez que rarement des catastrophes.
3 : Agile. Vous êtes doué de vos mains, et votre agilité vous sert dans bien des situations.
4 : Félin. Vos réflexes et votre souplesse tiennent davantage de l'animal que de l'humain.
5 : Gracieux. Vos mouvements sont tellement fluides qu'ils semblent irréels.

3) *Intellect*

Les capacités intellectuelles de votre personnage, sa capacité à analyser, retenir les informations et les réutiliser en temps utile. L'**Intellect** est utile aux tacticiens, aux érudits, aux scientifiques et aux enquêteurs.

- 1 : Simplet. Vous comprenez l'essentiel, mais toutes les subtilités vous échappent.
2 : Moyen. Vous ne faites pas de miracles, mais vous vous en sortez honorablement.
3 : Vif. Vous comprenez vite, analysez de manière pertinente et savez vous adapter.
4 : Brillant. Vous comprenez rapidement ce que certains mettent des années à apprendre.
5 : Génie. Vous maniez facilement des notions que la majorité des gens sont incapables d'appréhender.



4) Charisme

La capacité à s'imposer aux autres, à leur inspirer de la confiance, du respect ou de la crainte, ainsi qu'à les manipuler. Le **Charisme** comprend bien plus que la beauté physique, et est l'atout principal des dirigeants, des séducteurs et de tous les menteurs invétérés.

1 : Fade. Vous n'inspirez pas les autres et semblez parfois transparent à leurs yeux.

2 : Moyen. Vous vous faites des amis, comme tout le monde.

3 : Intéressant. Vous ne laissez pas les gens indifférents, et beaucoup vous apprécient.

4 : Captivant. Leader-né, votre personnalité attire les autres à vous.

5 : Fascinant. Vous pourriez amener n'importe qui à faire n'importe quoi pour vous.

5) Pouvoir

Le **Pouvoir** est la caractéristique déterminant le niveau de facilité à utiliser la magie des cristaux du Monde d'Arlénor. Les mages, sorciers ont généralement un bon niveau dans cette caractéristique.

C – Les niveaux de blessures

La santé d'un personnage détermine sa résistance aux coups et aux événements qui pourraient le blesser. Elle est indiquée par **des niveaux de blessures**.

Lors de jets de combat ou de situations pouvant occasionner des blessures, le Maître du Jeu interprétera subjectivement **le nombre de blessures à cocher**. Et lorsque les blessures s'accumulent, le personnage s'affaiblit petit à petit, ajoutant des malus à ses actions

Indemne (1 à 3 cases de blessure selon la Vigueur) : aucun malus

Touché (2 cases de blessure) : - 1D6 aux jets

Gravement atteint (1 à 3 cases de blessure selon la race) : - 2D6 aux jets

Au seuil de la mort (1 case de blessure) : - 3D6 aux jets

Le nombre de cases de blessures varie selon la race du personnage et de sa Vigueur.

Dans les cas extrêmes, certaines attaques n'ont pas besoin d'en passer par des tests quelconques. Un personnage armé d'une épée qui veut tuer un adversaire ligoté y parviendra directement, de même qu'un autre qui sera sous le point de chute d'un tir de catapulte n'a aucune chance de s'en tirer. Il faut faire preuve de logique.

D - Les races

Chaque **race possède ses avantages et ses inconvénients**, ainsi qu'une certaine difficulté ou facilité à être jouée dans le Monde d'Arlénor. Mieux vaut privilégier les races les plus simples pour les nouveaux joueurs, et les plus complexes pour les amateurs de risques. Les races sont présentées ici dans l'ordre de difficulté croissante.

Humains

Les humains étaient les premiers à vivre sur le monde d'Arlénor. Les autres races sont des humains ayant subi des mutations au fil des générations, dû à l'exposition et utilisation quotidienne des cristaux. L'humain aime construire autant que détruire, est aussi savant qu'ignorant...

Les humains ne sont ni aimés, ni détestés des autres peuples : ils se sont concentrés dans les plaines de Terfil, et vivent principalement dans la cité de Faradel.

Avantage :

- Polyvalence et simplicité du personnage

Elfes

Les elfes sont les premiers humains à avoir muté dans le Monde d'Arlénor. Au fur et à mesure des siècles, ils ont vu leurs oreilles pousser, leurs poils disparaître... mais aussi leur affiliation aux cristaux s'agrandir, ce qui a fait d'eux une race dite 'supérieure' aux humains.

Les elfes se sont habitués à ce statut, si bien que lorsque d'autres races sont apparues, une foule de discriminations envers ces dernières, ont commencé. De plus, leur affinité aux cristaux est devenue au fil des siècles un problème d'addiction... Ils sont eux aussi concentrés dans les plaines de Terfil, et vivent dans les hauts quartiers de la cité de Faradel.



Avantage :

- Personnage très respecté globalement par les humains et les autres elfes

Inconvénients :

- Niveau « gravement atteint » de blessure : 1 case
- Personnage craint ou hait globalement par les nains et les mutants
- Dû à son addiction, la magie de l'elfe se lie intensément aux premiers cristaux que l'elfe tente de maîtriser. Si bien qu'il ne pourra se concentrer que sur trois cristaux dans toute sa vie.

Nains

Les nains furent les premiers à être discriminés, par leur taille, par leur pilosité abondante... Cependant, ils sont aussi craints car les nains peuvent très vite être dangereux. Ils possèdent en eux une force, une soif de sang, une envie de... de manger de la viande crue, fraîchement découpée.

Les nains, rejetés et discriminés, se sont alors regroupés dans les hautes montagnes de Kazador. La rumeur dit qu'ils y cachent un grand secret... Il n'est pas rare de voir des nains dans la cité de Jirakan, mais le plus souvent, les quelques nains qui naissent en dehors des montagnes, les rejoignent souvent en étant adulte... et rares sont ceux qui souhaitent ensuite les quitter.

Avantage :

- Niveau « gravement atteint » de blessure : 3 cases
- Sang très chaud, immunité au froid

Inconvénient :

- Besoin quasi permanent de chasser, de tuer, et de manger de la viande crue

Mutants

Le peuple des mutants, lui, n'est pas reconnu officiellement. C'est le seul peuple où la mutation physique n'est pas clairement définie : une ou plusieurs parties de leur corps sont confondues avec celle d'un animal. Les humains et les elfes les considèrent comme des bêtes, des sauvages, et la loi même... condamnent leur existence.

Les mutants ont peu souvent confiance en eux, et finissent par vivre cachés, seuls, camouflant du mieux qu'ils le peuvent leur partie animale... Cependant un groupe de résistants a commencé à se fonder dans les souterrains de la cité de Faradel, ce qui leur redonne espoir.



Avantages :

- Le personnage possède une partie animale et ses propriétés

Inconvénients :

- Menacé d'être exécuté si l'on découvre sa partie animale
- Le mutant possède un comportement de l'animal en question, selon le degré de la mutation

Pan

Les Pans sont des enfants humains choisis et appelés dans la forêt de Miryden par une puissante entité magique nommée Nebulys. Contrairement aux autres peuples, ils subissent leur mutation génétique lorsqu'ils entrent dans cette forêt et deviennent des Pans à part entière. Par ce processus, Nebulys les a lié à la nuit : le soir leur peau prend la couleur du ciel, plus claire lors de pleines lunes et plus sombre lors de nouvelles lunes.

Les Pans accordent respect et protection de la faune et de la flore. De plus, dans la forêt de Miryden, les Pans sont comme connectés entre eux via Nebulys : résultant une intelligence collective. Le fait de s'éloigner de la forêt, sans oublier la nature craintive et technophobe des Pans, les déconnecterait et rendrait certains vulnérables, déprimés, voire fous.

Avantages :

- Peut manipuler l'énergie vitale végétale et animale, voire même l'utiliser...

Inconvénients :

- Niveau « gravement atteint » de blessure : 1 case
- N'apprécie pas l'utilisation inutile des cristaux et protège la vie.
- Fort dégoût pour les cités et la technologie.
- Anxiété sociale, peur des foules.

Arlénien

Les Arléniens sont un autre peuple caché dans le Monde d'Arlénor. Ce sont des humains qui ont été choisis à une époque lointaine, par l'entité Nebulys. Mais contrairement aux Pans, les Arléniens peuvent se reproduire car ils grandissent. De ce fait, le peuple s'auto-suffit, et Nébulys n'en transforme plus. De leur côté, ils sont liés au Soleil : on dit que lors d'une éclipse solaire, leur utilisation de la magie en devient décuplée.

Les Arléniens sont généralement grands et tatoués : ils n'arrivent pas à utiliser les cristaux dans leur état solide... Ils ont alors un rituel, sur une semaine au minimum, qui transforme un cristal en encre puis en tatouage.

Et de leur côté, les Arléniens n'ont pas de liens mentaux entre eux, mais un lien direct avec Nebulys : ils ressentent le besoin et le devoir de rester dans la forêt pour protéger leur créateur.

Avantages :

- Niveau « gravement atteint » de blessure : 3 cases
- Magie ne nécessitant pas de cristal

Inconvénients :

- Doit se faire passer pour un humain pour protéger le secret de son peuple

E - Les compétences

Survivre en milieu hostile. Mentir. Utiliser un pouvoir élémentaire. Autant de savoir-faire qu'un personnage peut, ou non, développer au cours de sa vie. Cette section s'intéresse à ces compétences que les personnages apprennent ou non à utiliser et qui les différencient les uns des autres.

1) Fonctionnement des points

Attribution des points

Chaque personnage dispose, à sa création, de 15 points à répartir entre ses compétences principales.

Le nombre de points investi dans chaque compétence donnera le modificateur utilisé lors des tests correspondants. Ainsi, un personnage ayant investi 5 points en Intuition et ayant 3 en Intellect, lancera 3D6 + 5 lors de ses tests d'Intellect + Intuition.

De base, toutes les compétences sont à 0 point par défaut (sans compter le bonus aux compétences dû aux races). Et aucun score de compétence ne peut dépasser +10.

Spécialités

Vous pouvez décider de sacrifier deux points de création pour acheter une Spécialité dans l'une de vos compétences. Il s'agit d'un bonus de +4 qui ne s'applique qu'à une utilisation précise de la compétence. Par exemple, un personnage possédant la compétence Combat à +4 et une Spécialité (Épée) aura un bonus de +8 chaque fois qu'il combattrà à l'épée, mais seulement de +4 pour toute autre forme de combat.

Vous pouvez n'acheter qu'une seule Spécialité pour une même compétence.

2) Modèle de présentation

Nom de la compétence

Description rapide de ses usages principaux. Vous trouvez ici tout ce que cette compétence permet de faire.

Exemples : Quelques exemples de tests avec la Difficulté appropriée.

Temps d'action : Le temps nécessaire pour faire appel à cette compétence.

Spécialités : Des exemples de Spécialité pour cette compétence. Vous êtes libre, bien entendu, d'en imaginer d'autres avec l'accord du MJ.

3) Compétences principales

Art / Artisanat

La capacité artistique pure et simple. Les grands peintres, les musiciens, les chanteurs, sculpteurs et comédiens ont tous en commun l'utilisation de cette compétence. Elle permet de gagner sa vie et de se faire apprécier de ceux que l'on rencontre. Cette compétence est aussi celle que partagent tous les bricoleurs, jusqu'aux grands maîtres artisans créant des pièces uniques. Fonctionnant surtout sur le principe du test étendu, l'Artisanat permet aux personnages de créer seuls ce qu'ils ne trouvent pas ailleurs.

Exemples : Créer une contrefaçon d'un document officiel (test étendu, Hab. + Art / Artisanat Diff. 15, Objectif 10). Expertiser un objet ancien redécouvert récemment (Int. + Art / Artisanat, Diff. 16). Peindre un chef d'œuvre à la gloire de la princesse (Test étendu, Hab. + Art / Artisanat, Diff. 22, Objectif 20).

Temps d'action : Variable. Faire un concert ou une représentation de comédie dure environ une heure, tandis que composer une œuvre prend une journée par test.

Spécialités : Archéologie, Armurerie, Contrefaçon, Comédie, Écriture, Musique, Peinture.

Athlétisme

Cette compétence regroupe les capacités sportives. Un personnage avec un haut niveau d'Athlétisme peut courir vite et longtemps, escalader des parois difficiles d'accès, nager sur de longues distances et tenir en équilibre sur un fil.

Exemples : Courir après quelqu'un (test en opposition étendu de Vig. + Athlétisme, Difficulté et Objectif variable selon la distance entre les personnages).

Tenir en équilibre tout en avançant sur une corniche étroite (Hab. + Athlétisme, Diff. 14). Nager au beau milieu d'une mer démontée (Vig. + Athlétisme, Diff. 20).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Course, Équilibre, Escalade, Lancer, Natation, Saut.

Combat

L'aptitude du personnage à manier les armes et à se défendre en situation d'affrontement physique. Cette compétence regroupe la maîtrise de tous les types d'armes ainsi que du combat à mains nues. Cependant, elle ne gère absolument pas ce qui concerne le combat avec les cristaux !

Exemples : Voir les règles de bases.

Temps d'action : Généralement, un tour de combat.

Spécialités : Arcs, Armes à feu, Haches, Épées, Esquive, Parade.

Furtivité

Cette compétence est celle des criminels, des espions et des enquêteurs. Elle permet de se cacher en toutes circonstances, qu'il s'agisse de se faire discret dans une forêt ou de paraître anonyme au milieu de la foule.

Exemples : Le test d'Habileté + Furtivité du personnage est toujours un test en opposition avec un test d'Intellect + Perception de celui ou ceux qui auraient intérêt à le repérer. Si le personnage échoue à ce test, il est repéré.

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Anonymat, Camouflage, Filature, Vol à la tire.

Médecine

La médecine est la compétence qui permet au personnage de comprendre les causes des maladies, de soigner les blessures et de guérir une personne empoisonnée. Elle comprend la fabrication des médicaments et remèdes, mais également celle des poisons.

Exemples : Diagnostiquer une maladie simple (Int. + Médecine Diff. 9). Fabriquer un antidote à un poison courant (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 14, Objectif 10). Traiter une maladie inconnue et mortelle (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 25, Objectif 30 et plus).

Temps d'action : Variable. Le plus souvent, une heure est requise pour tenter un diagnostic ou faire un test pour fabriquer un médicament. Pour soigner les blessures ou traiter une maladie, il faut une journée par test.



Spécialités : Apothicaire, Chirurgie, Diagnostic, Poisons, Maladies, Secourisme.

Perception

La Perception est la compétence qui permet au personnage de trouver des indices, d'établir des relations entre différents sens et de remarquer les détails de son environnement, ce qui comprend les personnes ou objets cachés. Elle permet aussi de discerner l'état émotionnel de ses interlocuteurs ou de comprendre quand on lui ment.

Exemples : Trouver un indice sur une scène de crime (Int. + Perception Diff. 10). Établir un lien entre plusieurs éléments (Int. + Perception Diff. 16). Repérer un détective en filature (Int. + Perception contre Hab. + Furtivité).

Temps d'action : Variable selon le type de recherche.

Spécialités : Audition, Chercher objets, Intuition, Odorat, Toucher.

Savoir

Cette compétence évalue l'érudition du personnage. Elle représente un savoir général dans tous les domaines, de l'histoire aux sciences de la vie, et celui qui la maîtrise à un haut niveau peut être considéré comme un véritable puits de science. De plus, celui qui maîtrise cette compétence peut identifier des sorts.

Exemples : Selon la rareté de l'information et sa précision, la Difficulté varie.

Temps d'action : Instantané. Le personnage sait ou ne sait pas, mais régler une énigme mystique particulièrement longue peut demander plus de temps, et un test étendu.

Spécialités : Bibliothèque, Cristologie, Histoire et Théologie, Langues et Littérature, Pilotage, Sciences de la nature, Sciences technologiques.

Social

Capacité à convaincre les autres par la force de vos arguments, celle qui permet d'obtenir ce que l'on veut des autres, ou des informations sur tout un tas de sujets. Le Social est l'instrument préféré des diplomates, des vendeurs et de tous les professionnels de la négociation. Elle permet d'obtenir un prix sur un objet autant que de captiver les foules. Les experts dans ce domaine savent aussi délier les langues rapidement et dissimuler leurs véritables émotions ou objectifs aux yeux des autres.



Exemples : Que ce soit pour faire avouer un secret à quelqu'un en le menaçant ou pour convaincre quelqu'un, le Social se joue par un test opposé (Pré. + Social contre Int. + Intuition). Si plusieurs orateurs cherchent à se convaincre, un test opposé de Pré. + Social a lieu, et le plus haut score l'emporte.

Temps d'action : Variable.

Spécialités : Discours, Interrogatoire, Marchandage, Mensonge, Séduction.



II – LE SYSTEME ET SES REGLES

Le système de jeu est une partie importante du jeu de rôles, puisque c'est grâce à lui que vous savez si votre personnage, au cours du jeu, réussit ou non les actions qu'il entreprend.

Ce système de jeu est basé sur celui de « L'Horlogerie des Mondes » de Saphirel, adapté ensuite pour le Monde d'Arlénor.

A - La base du système

1) Tests de compétences

Le **test classique qui détermine si un personnage réussit ou non une action** se réalise de la façon suivante. Le MJ détermine quelle caractéristique de base du personnage est concernée (Vigueur, Habileté, Intellect, Présence, Pouvoir), ainsi que la compétence mise en jeu si nécessaire. Il annonce cette combinaison au joueur, qui lance autant de dés à 6 faces qu'il a de points dans la caractéristique concernée, additionne les résultats puis rajoute son score de compétence. Il compare ensuite le total à la difficulté fixée par le MJ.

Si le résultat de son test est supérieur ou égal à cette difficulté, il l'emporte.

2) Difficulté

Le Maître du Jeu évalue la difficulté de l'action avant que le joueur effectue un test. Plus l'action est dure, plus la difficulté est élevée :

- Action élémentaire : Difficulté 4 et moins.

N'importe qui peut y arriver en un temps réduit.

Exemple : Lancer un fruit pourri sur une cible immobile à 5m.

- Action simple : Difficulté 7 environ.

La majorité des personnages peut le faire rapidement, et un spécialiste n'éprouve aucune difficulté.

Exemple : Obtenir des informations sur une légende urbaine bien connue.

- Action complexe : Difficulté 10 environ.

Ce genre d'action pose de sérieux problèmes aux profanes, mais les personnes entraînées ou naturellement douées les réussissent rapidement.

Exemple : Conduire un attelage de nuit sur une route cahoteuse.



- Action difficile : Difficulté 15 environ.

Quasi impossible sans formation à moins de circonstances favorables ou d'un don particulièrement marqué, ces actions n'ont de bonne chance d'être réussies que par les spécialistes.

Exemple : Trouver de quoi se nourrir en hiver pendant plusieurs semaines dans un bois profond.

- Action très difficile : Difficulté 22 environ.

Complexe même pour les spécialistes, ces actions sont impossibles pour des personnes non formées. Seuls les meilleurs experts s'en tirent à bon compte.

Exemple : Traverser un océan avec un simple voilier.

- Action épique : Difficulté 30 et plus.

Seule une poignée de personnes peuvent espérer réussir un tel défi, qui demande des aptitudes quasi surnaturelles.

Exemple : Au cours d'une réception, voler la couronne de la Reine, qu'elle porte sur la tête, au vu de tous et sans se faire remarquer.

3) Bonus et malus

Parfois, la Caractéristique et la Compétence du personnage ne suffisent pas à évaluer la situation avec justesse. Ainsi, plusieurs **bonus ou malus** peuvent intervenir sur un test, et s'ajouter ou se soustraire à son résultat :

- Un personnage Spécialisé au sein d'une compétence bénéficie d'un bonus de +4 sur tous les tests relatifs à sa spécialité.

- Un personnage doté d'un objet adéquat pouvant l'aider dans sa situation bénéficie d'un bonus allant de +2 (outil utile) à +6 (outil de maître ou de qualité supérieure).

- A l'inverse, un personnage sans équipement adéquat peut subir un malus de -4 si l'absence de matériel est spécialement handicapante (ainsi en est-il d'un médecin opérant sans matériel adapté).

- Chaque circonstance extérieure favorable au personnage lui donne un bonus de +2 à son test. Chaque circonstance défavorable lui donne un malus de -2.

- Un personnage devant utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun point est dit incompetent et subit un malus de -4 à son test.

L'immense majorité des actions des personnages ne demande aucun jet de dés. En revanche, chaque fois que les personnages sont pressés par le temps, ou que leur nombre de tentatives est limité, ou que leur échec peut avoir des conséquences sérieuses, n'hésitez pas à faire effectuer un test.

4) Subtilités

Coopérer

Parfois, plusieurs personnes décident de s'entraider pour parvenir à un résultat qu'une seule ne peut atteindre. Dans ce cas, l'un des personnages concernés sera considéré comme le meneur du travail d'équipe. Chaque assistant effectue le test demandé, mais avec une Difficulté diminuée de 5 points. Si ce test est réussi, le meneur d'équipe bénéficie d'un bonus de +2 à son test par assistant ayant réussi.

Le bonus de coopération peut être limité : au-delà d'un certain nombre d'assistants, on ne travaille pas plus efficacement. A l'inverse, il est parfois impossible de coopérer : se mettre à plusieurs pour se cacher plus efficacement, par exemple, est rarement une bonne idée.

Échec critique

Un personnage obtient un échec critique chaque fois que **tous les dés de son test donnent un 1**. Soit le test était tout de même une réussite (en calculant le résultat du test) et alors l'action est un échec malgré tout. Soit le test était un échec et alors l'action est manquée, mais en plus le personnage provoque une catastrophe. Il dit une phrase malheureuse, frappe un de ses camarades, fait une erreur de débutant quelconque.

Note : Plus le personnage a un score de Caractéristique de base élevée, plus les risques d'un échec critique sont faibles.

Réussite critique

Un personnage obtient une réussite critique chaque fois que **tous les dés de son test donnent un 6**. Le joueur peut alors lancer 1D6 supplémentaire pour compléter son score !

B – Les tests particuliers

1) Tests innés

Parfois, vous n'avez pas besoin de tester une compétence. Parfois, seules les capacités innées du personnage sont concernées. Aucune compétence n'aide à se souvenir d'une information importante ou à éviter de tomber dans un trou. Dans ce cas, vous effectuez un test basé sur la seule Caractéristique de base du personnage, et n'y ajoutez qu'un éventuel matériel utile ou des modificateurs dus aux circonstances.



2) Tests opposés

Il arrive fréquemment que plusieurs personnages se mesurent entre eux, et non à une épreuve d'une difficulté fixe. Dans un tel cas, chaque concurrent réalise un test, et celui qui obtient le meilleur résultat s'en sort le mieux. Cela peut être le même test (deux personnages faisant une course de vitesse, par exemple), ou deux tests différents, comme un menteur utilisant Présence + Manipulation et une victime potentielle utilisant Intellect + Intuition pour le contrer. Si le menteur l'emporte, sa cible le croit, mais si celle-ci l'emporte, elle perce à jour sa ruse.

Encore une fois, il est inutile d'effectuer des tests lorsque le résultat ne fait aucun doute. Ainsi, si deux personnages se livrent à un duel de force pure, c'est celui qui a la meilleure Vigueur qui l'emportera.

3) Tests étendus

Et enfin, il arrive qu'un seul test ne suffise pas à simuler l'action en cours. Par exemple, un personnage peut tenter de fabriquer un objet complexe, ou faire des recherches importantes, ou tenter de manipuler une personne, et tout régler en un seul test paraît réducteur. Dans ce cas, on parlera de test étendu.

Le MJ fixe une Difficulté, ainsi qu'un Objectif. Chaque fois que le personnage effectue un test, chaque point de son résultat qui dépasse la Difficulté du test est mis de côté, jusqu'à ce que le nombre de points acquis de cette manière soit égal ou supérieur à l'Objectif fixé initialement, auquel cas la tâche est considérée comme terminée.

Si le test est un échec, la tâche ne progresse pas. S'il est raté de plus de 5 points, le personnage fait une erreur importante, et chaque point manquant au-delà vient se retrancher au nombre de points accumulés jusqu'ici.

C- Le combat

Le combat est le conflit par excellence : il implique toute la force de volonté des personnages, mobilise leur concentration et comprend de grands risques. Dans le cadre d'un jeu, ce type de conflit demande des règles spécifiques, et une comptabilisation du temps là où la plupart des autres situations ne demandent pas une telle précision. Ainsi, un affrontement de ce genre se joue en plusieurs tours, chacun représentant quelques secondes, où chaque protagoniste agit à son tour de jeu. Lorsque chaque combattant a agi, un nouveau tour commence, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné ou qu'un événement vienne perturber le combat.



1) Initiative

La première chose à déterminer lorsqu'un combat commence, c'est l'ordre dans lequel les différents participants vont jouer. Pour se faire, **on lance un dé à six faces** pour chaque combattant, auquel **on ajoute son score d'Habileté et son score d'Intellect**.

Les tours sont réalisées en deux phases : une légère de réflexion, et une d'action. Il est conseillé de laisser la **phase de réflexion** comme une concertation de groupe, et d'utiliser seulement l'initiative sur la **phase d'action**.

Lors de la phase d'action, le personnage ayant obtenu le meilleur score joue le premier, le second ensuite, et ainsi de suite. Si une égalité est atteinte, les protagonistes jouent simultanément, et leurs actions sont résolues au même moment.

Ce test n'a lieu qu'une fois par combat, et ne doit pas être renouvelé à chaque tour. Lorsque le dernier a accompli son action, c'est de nouveau au premier dans l'ordre du tour d'agir, et ainsi de suite.

2) Actions disponibles

Lors de son tour de jeu, un personnage peut effectuer plusieurs actions, dans l'ordre de son choix :

(UN déplacement + DES actions rapides) OU (UNE action longue) OU (Porter UNE attaque)

Un déplacement

A chaque tour de jeu, le personnage peut se déplacer de 10m sur la scène du combat. Si le terrain est accidenté ou difficile à traverser, ce déplacement est réduit à 5m. Il ne peut bien entendu pas se déplacer si la zone qu'il cherche à atteindre est impraticable.

Des actions rapides

Ce sont toutes les actions qui ne prennent que quelques instants : crier un mot à ses camarades, lâcher un objet, jeter un œil derrière soi sont autant d'exemples d'actions que vous n'avez pas besoin de comptabiliser et qui peuvent être réalisées librement pendant le tour.

Une action longue

La plupart du temps, cette action consistera à porter une attaque, mais le MJ peut autoriser d'autres actions : actionner un levier, ouvrir une porte, se saisir d'un objet, sont autant d'actions qu'un personnage peut réaliser au cours de son tour.

Ou porter une attaque

Un personnage qui désire porter une attaque doit effectuer un test pour atteindre sa cible. Le test dépend de l'arme utilisée :

- Arme légère ou arme à distance :

Test (Habilité) + Combat + Spécialité (Arme) + Bonus / Malus (Équipement)

- Arme moyenne ou lourde :

Test (Vigueur) + Combat + Spécialité (Arme) + Bonus / Malus (Équipement)

- Cristal :

Test (Pouvoir) + Niveau (Cristal) + Bonus / Malus (Équipement)

Il faut ensuite **comparer ce résultat à la Défense de la cible**, qui représente sa capacité à éviter les coups ou à en minimiser les effets. La Défense d'un personnage est calculée en fonction du type d'attaque subit :

- Attaque, magie au corps à corps :

Test (Vigueur) + Combat + Spécialité (Parade) + Bonus / Malus (Équipement)

- Projectile, magie à distance :

Test (Habilité) + Combat + Spécialité (Esquive) + Bonus / Malus (Équipement)

- Attaque surprise :

Test (Vigueur) + Combat

Si le résultat de l'Attaque dépasse la Défense de son adversaire, il y a au moins une blessure infligée : la différence entre l'Attaque portée et la Défense de sa cible aide le Maître du Jeu à choisir le nombre de blessures infligées. Si le résultat est négatif ou égal à zéro, aucune blessure n'est infligée.



3) Armes et Armures

Les armes de corps à corps

Dégâts : Le bonus accordé au test de Combat de l'utilisateur de l'arme

Défense : Le bonus accordé à la Défense de celui qui manie l'arme en question. Ce bonus n'est efficace qu'au corps à corps. Les armes lourdes infligent quant à elle un malus, qui reste actif contre les attaques à distance.

Catégories : Les armes légères demandent un test d'Habileté + Combat pour être employées, les armes moyennes et lourdes un test de Vigueur + Combat. Les armes lourdes demandent les deux mains pour être utilisées.

Nom de l'arme	Attaque	Défense	Catégorie
Mains nues	0	0	Légères
Lame courte (dague)	1	1	Légère
Arme à une main (épée longue, hache)	2	0	Moyenne
Arme à deux mains (espadon, grande hache)	3	-1	Lourde
Armes d'hast (lances, hallebardes)	2	1	Lourde
Armes contondantes (matraque, bâton)	1	1	Légère ou Moyenne

Les armes à distance

Chargeur : La quantité d'attaques pouvant être réalisées avec l'arme sans avoir besoin de la recharger.

Rechargement : Le temps de rechargement nécessaire. Rapide : l'arme se recharge sans perdre de temps. Action : Recharger l'arme prend l'action du tour du personnage, ne lui laissant que la possibilité de se déplacer et d'effectuer des actions rapides lorsqu'il recharge.

Portée efficace : Chaque fois que cette portée est dépassée, le personnage subit un malus cumulatif de -2 à son test de Combat. Ainsi, un archer tirant sur une cible à 100m tire à 4 fois sa portée efficace, subissant un malus de -8 à son test.



Nom de l'arme	Attaque	Chargeur	Rechargement	Portée efficace
Arc	2	1	Rapide	25m
Arbalète	3	1	Action	35m
Fronde	0	1	Rapide	10m
Armes de lancer (couteaux)	2	1	Rapide	5m
Armes à feu légère (pistolet)	3	Variable	Action	20m
Armes à feu lourde (fusil)	4	2	Action	150m

Les armures

Défense : Le bonus à la valeur de Défense du personnage.

Mobilité : Les armures lourdes empêchent de courir.

Type d'armure	Défense	Mobilité	Vigueur nécessaire
Vêtement renforcé	2	Normale	1
Armure légère (cuir, cotte de mailles)	3	Normale	2
Armure lourde (cuirasse, armure complète)	4	Réduite	3
Bouclier	2	Normale	2

4) *Expérience*

A la fin d'une séance de jeu, les personnages se voient attribuer des points d'expérience, récompensant leur investissement et leur permettant d'améliorer leurs capacités pour la suite de leurs aventures.



Chaque **personnage gagne des points d'expérience** selon les critères suivants :

- 1 point pour avoir été présent.
- 1 point si un danger important a été surmonté au cours de la séance.
- 1 point si l'aventure a été terminée au cours de la séance.
- 1 point pour avoir eu une idée intelligente, un bon plan au bon moment qui a véritablement été utile au groupe.
- 1 point si le joueur a joué son héros de façon mémorable : une décision difficile mais conforme au caractère de son personnage, une action épique, ou un jeu de rôles inédit avec son personnage.

Ces points s'accumulent au cours du jeu, et peuvent être dépensés avant de commencer une nouvelle séance pour améliorer les capacités du personnage :

- **Augmenter une Caractéristique d'un point**

Sans dépasser le max autorisé (5 pour un personnage) : 5 points d'expérience.

- **Augmenter une Compétence d'un point**

Sans dépasser le max autorisé (10 pour un personnage) : 2 points d'expérience.

- **Gagner une Spécialité** : 2 points d'expérience.

- **Augmenter la capacité d'Énergie Vitale** : 10 points d'expérience.

