



LE MONDE D'ARLÉNOR

Manuel de règles principales pour le Maître du Jeu
ainsi que ses joueurs

par Spéfire

*Le **Monde d'Arlénor** a été créé pour pouvoir être libre dans la création de scénario mais surtout, de personnages. Grâce aux différents climats, et aux diverses populations présentes dans ce jeu, chaque personnage peut avoir un rôle important dans ce monde.*

Pour les joueurs, il faut savoir qu'ici, il n'y a pas de classe définie ! Laissez juste exprimer votre imagination ! Et n'hésitez surtout pas à demander des conseils, à votre Maître du Jeu. Bonne découverte !!!

SOMMAIRE

I - CREER UN PERSONNAGE

| | |
|--|----------|
| A - Le héros..... | 3 |
| B - Les caractéristiques..... | 3 |
| 1) <i>Vigueur</i> | 3 |
| 2) <i>Habileté</i> | 4 |
| 3) <i>Intellect</i> | 4 |
| 4) <i>Présence</i> | 4 |
| C - Les valeurs dérivées..... | 5 |
| 1) <i>Santé</i> | 5 |
| 2) <i>Énergie vitale (ou Spirit)</i> | 6 |
| D - Les compétences..... | 7 |
| E - Les finitions..... | 8 |

II – LE SYSTEME ET SES REGLES

| | |
|--|-----------|
| A – La base du système..... | 10 |
| 1) <i>Tests des compétences</i> | 10 |
| 2) <i>Difficultés</i> | 10 |
| 3) <i>Bonus et malus</i> | 11 |
| 4) <i>Subtilités</i> | 11 |
| B – Les tests particuliers..... | 12 |
| 1) <i>Tests innés</i> | 12 |
| 2) <i>Tests opposés</i> | 12 |
| 3) <i>Tests étendus</i> | 12 |
| C – Le combat..... | 13 |
| 1) <i>Initiative</i> | 13 |
| 2) <i>Actions disponibles</i> | 13 |
| 3) <i>Armes et Armures</i> | 14 |
| 4) <i>Expérience</i> | 16 |

III - LA DECOUVERTE DU MONDE

| | |
|--|-----------|
| A – Le monde..... | 17 |
| B – La religion..... | 18 |
| 1) <i>Éléments de la Sainte Cabale</i> | 18 |
| 2) <i>Éléments de la Cabale Inversée</i> | 19 |
| B – Les races présentes..... | 19 |
| 1) <i>Humains</i> | 19 |
| 2) <i>Elfes</i> | 19 |
| 3) <i>Nains</i> | 19 |
| 4) <i>Mutants</i> | 19 |
| 5) <i>Pans</i> | 20 |
| 6) <i>Arléniens</i> | 20 |

I - CREER UN 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...

Demandez au meneur de jeu quel "genre de héros" serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Après, 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 quatre 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.

Note : Aucune race ne peut dépasser 5 dans une caractéristique. Les esprits, monstres, et certains cas rares, peuvent toutefois déroger à cette règle. Néanmoins, aucun personnage-joueur ne peut avoir un score supérieur à 5 dès la création.

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.

- 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. Cette caractéristique est utile aux tacticiens, aux érudits, aux scientifiques et aux sorciers car elle mesure également la force de volonté du personnage.

- 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) *Présence*

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

Note : A la création de votre personnage, chaque caractéristique est déjà à 1. Vous pouvez ensuite répartir 7 points supplémentaires, jusqu'à un maximum de 5 par caractéristique.

C - Les valeurs dérivées

1) Santé

La Santé d'un personnage détermine sa résistance aux coups et aux événements qui pourraient le blesser. Lorsque les blessures s'accumulent, il s'affaiblit petit à petit. Cette section traite de la perte de Santé et des moyens de la récupérer.

Un personnage dispose d'un nombre de points de Santé égal à $10 + 3$ fois son score de Vigueur. Si sa Vigueur augmente au cours du jeu, son nombre de points de Santé augmente en conséquence.

Les dégâts temporaires

Ce sont les dégâts qui n'ont que peu de chances d'être mortelles pour le personnage. Un coup de poing dans l'estomac, de la fatigue très prononcée ou le fait de trébucher et de s'étaler de tout son long sont des exemples de sources de dégâts temporaires. Le nombre de points de dégâts de ce type est noté à côté du total de Santé actuel du personnage.

Ces dégâts ne sont pas un problème tant que leur nombre est inférieur au total de Santé actuel. Mais dès qu'un personnage a subi autant de dégâts temporaires qu'il a de Santé, il sombre dans l'inconscience. Il est ainsi possible de tuer quelqu'un avec de tels dégâts, à force d'acharnement.

Les dégâts létaux

Les dégâts létaux sont causés par toute source de dégâts grave ne guérissant pas rapidement. Ces dégâts font diminuer directement votre Santé. Lorsque votre Santé passe en-dessous de 10 points, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions et à votre score de Défense. Lorsqu'elle passe en-dessous de 5 points, les choses s'aggravent et le malus passe à -4.

Les dégâts critiques

La Santé d'un personnage peut descendre en-dessous de 0, mais dans ce cas les choses sont très mal parties pour lui. Le malus à ses actions et à sa Défense passe à -6 et la vitesse à laquelle il se déplace est réduite de moitié.

Qui plus est, chaque fois qu'il subit des dégâts, il doit effectuer un test inné de Vigueur dont la Difficulté est égale au nombre de points de Santé négatifs accumulés jusqu'ici. Si ce test est réussi, le personnage parvient à survivre au prix d'une blessure à la discrétion du MJ (membre cassé, organe important atteint). S'il est manqué, c'est la fin. Le personnage meurt sur le coup ou agonise, mais rien ne permet plus de le sauver.

Récupération

La perte de Santé n'est pas irrémédiable, et chaque type de dégât peut se soigner.

Les dégâts temporaires disparaissent au rythme d'un par tranche de 30 minutes écoulées.

Les dégâts létaux disparaissent seuls au rythme d'un par jour tant que le personnage n'a pas subi de dégât critique. Un test de Médecine réussi (Difficulté 12) permet d'accélérer cette guérison et de regagner deux points de Santé par jour, à condition d'avoir une activité modérée.

Les dégâts critiques sont plus ennuyeux. Ils ne guérissent pas seuls, et empêchent la guérison des autres dégâts létaux. Ces dégâts peuvent être soignés par un test de Médecine réussi (Difficulté 11 + nombre de points de Santé en négatif du personnage au moment du test) mais seulement au rythme d'un par jour. Une fois ces dégâts critiques soignés, le rythme de guérison des dégâts létaux reprend. Si en revanche aucun soin n'est apporté, les blessures s'aggravent au rythme d'un point de dégât létaux supplémentaire par jour.

La blessure handicapante accompagnant les dégâts critiques peut au gré du MJ mettre plus de temps à guérir (ainsi, une fracture mettra quelques semaines à guérir même avec des soins).

Source de dommages (maladie)

Les maladies impliquent un test de Vigueur pour éviter de les contracter (Difficulté 7 pour des virus communs, jusqu'à 20 pour des maladies rarissimes). Une fois contractée, la maladie affaiblit les caractéristiques du personnage, et il faut un test étendu de Vigueur contre la Difficulté de la maladie pour s'en débarrasser (Objectif 10 et plus). Le test de Vigueur peut être remplacé, le cas échéant, par un test de Médecine d'une Difficulté de 5 points supérieure. Un seul test est effectué par jour.

Note : Ces règles peuvent aussi servir pour les poisons. Certaines maladies ne se contentent pas de diminuer une fois les caractéristiques du personnage, mais les font chuter chaque fois que le test de Vigueur de ce dernier est un échec. Celles-ci peuvent être fatales.

Source de dommages (chutes)

Les chutes infligent 1D6 de dégâts temporaires tous les 2m de chute, sans égard pour la Défense du personnage, jusqu'à un maximum de 15D6 dégâts (30 mètres et plus). Ainsi, un personnage chutant de 20m de haut subira 10D6 points de dégâts, et un excès de dégâts temporaires les transforme en dégâts létaux.

Autres sources de dommages

Le feu, l'électrocution ou une collision violente (objet qui tombe sur les personnages ou véhicule les percutant de face) fonctionnent sur le même principe mais infligent des dégâts létaux. Un feu de camp pourra infliger 1D3 dégâts létaux, tandis qu'une fournaise pourra en infliger 3D6 par tour à tout personnage pris à l'intérieur.

Note : Dans les cas extrêmes, certaines attaques n'ont pas besoin d'en passer par la Santé ou les 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. Faites preuve de logique.

2) Énergie vitale (ou Spirit)

Dans le monde d'Arlénor, la quasi-totalité des personnes (dont les héros), utilisent des cristaux dans leur vie quotidienne (voir la section sur la Découverte du Monde pour mieux comprendre). En étant à leur contact, ces cristaux permettent d'utiliser certains pouvoirs, très souvent en échange d'énergie vitale (ou Spirit).

Faire appel au pouvoir d'un cristal est une action rapide. Il suffit que le personnage le désire, et l'utilisation du pouvoir (ou Effect) est immédiat. Néanmoins, ce n'est pas sans coût, ni test : pour activer le pouvoir d'un cristal, le personnage doit donc puiser dans son énergie vitale, et essayer de contrôler ce pouvoir pour obtenir l'effet voulu.

| Rang | Rareté | Puissance | Coût en Énergie vitale |
|-------------|---------------|------------------|-------------------------------|
| S | Unique | Extrême | 5 |
| A | Rare | Forte | 3 |
| B | Peu rare | Moyenne | 2 |
| C | Commune | Faible | 1 |
| D | Très commune | Nulle | 0 |

Pour la création de personnage, les joueurs se concerteront avec leur MJ pour définir les cristaux qu'ils pourront avoir et leur rang (voir l'Annexe sur les Cristaux). Leur personnage pourra alors avoir au début : Soit 1 cristal de rang A, soit 2 cristaux de rang B, soit 4 cristaux de rang C, ou soit 1 cristal de rang B et 2 cristaux de rang C.

Le nombre de points d'énergie vitale (ou Spirit) de base, dépend de la race de la personne, car certaines ont plus évolué que d'autres autour des cristaux :

Humain, 6 points de Spirit
Elfe, 8 points de Spirit
Nain, 5 points de Spirit
Mutant, 7 points de Spirit
Pan, 9 points de Spirit
Arlénien, 12 points de Spirit

Ces points sont dépensés donc pour utiliser le pouvoir des cristaux, mais ne sont jamais régénérés au cours d'une aventure. Pour pouvoir régénérer des points d'énergie vitale, il faut minimum un jour de repos complet sans événement perturbateur. Donc ce total de points représente dans la majorité des cas, l'investissement maximal d'énergie que l'on peut utiliser lors d'une aventure.

Note : Si les personnages tentent d'utiliser le pouvoir en dépit de cette restriction, ils tomberont dans un coma profond, voire même la mort.

D - 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. (voir l'Annexe sur les compétences)

Chaque personnage dispose, à sa création, de 40 points à répartir entre ses différentes compétences. 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. Seulement certaines races ont des bonus dans une compétence :

Humain, +1 en Savoir
Nain, +1 en Combat
Mutant, +1 en Furtivité
Pan, +1 en Intuition

Au-delà de 6 points achetés, les points suivants se payent double. Il vous faut donc déboursier 2 de vos points de création pour passer le modificateur d'une compétence de +6 à +7, et ainsi de suite.

De même, 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 combattrait à l'épée, mais seulement de +4 pour toute autre forme de combat.

Vous pouvez acheter plusieurs Spécialités pour une même compétence.

Note : Aucun score de compétence ne peut dépasser +10.

E - Les finitions

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles. Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un formulaire. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "état civil". Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés, car au bout de quelques parties, cela ne fera plus rire personne. Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants...

La description

Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez aussi un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent.

Le comportement

Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rouses ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ? Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

L'histoire personnelle

Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il des amis ? De la famille ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

Dans l'histoire personnelle, les personnages joueurs, seront obligatoirement des enfants adoptés par une famille, et ne connaissent pas leurs véritables parents, ni même ce qu'il s'est passé avant leur adoption.

La motivation

Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre "retrouver sa sœur, enlevée par des êtres inconnus il y a dix ans").

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. Il apparaît donc nécessaire de mettre en place les bases communes que les joueurs et leur conteur pourront utiliser à tout moment pour résoudre les situations.

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 quel caractéristique de base du personnage est concernée (Vigueur, Habileté, Intellect, Présence), 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 conteur évalue la difficulté de l'action avant que le joueur effectue un test. Plus l'action est dure, plus la difficulté est élevée. Il est impossible de décrire toutes les situations, mais voici un guide rapide qui devrait vous être utile pour savoir comment vous y prendre :

- **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.** 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. Ainsi, inutile de tester toutes les actions de difficulté élémentaire effectuées par les personnages. 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. Alors soit le test devrait tout de même être une réussite en calculant le résultat du test : dans ce cas, l'action est un échec malgré tout. Soit le test est manqué : l'action est manquée, et le personnage provoque en plus 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.

La Difficulté est également abaissée (puisque vous ne disposez pas du bonus de compétence, ni de Spécialités) :

- **Action simple : Difficulté 5 et moins.** Exemple : Résister au sommeil après une journée classique (Vigueur).

- **Action complexe : Difficulté 8-10.** Exemple : Se remémorer avec précision une information entendue quelques jours auparavant (Intellect).

- **Action difficile : Difficulté 12 environ.** Exemple : Éviter un piège bien conçu que l'on n'avait pas remarqué (Habilité).

- **Action très difficile : Difficulté 15 environ.** Exemple : Attirer l'attention d'une personne précise au milieu d'une foule un jour de fête (Présence).

- **Action épique : Difficulté 20 et plus.** Exemple : Retranscrire de tête un long document officiel après l'avoir parcouru quelques minutes (Intellect).

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

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 ce faire, on lance un dé à six faces pour chaque combattant, auquel on ajoute son score d'Habileté et son score d'Intellect.

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. Porter une attaque prend tout le tour de jeu.

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.

Une action supplémentaire

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.

Réaliser 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.

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** : Habileté + Combat
- **Arme moyenne ou lourde** : Vigueur + Combat
- **Cristal** : Intellect + Type du cristal

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 une valeur fixe, qui est égale à Habileté + Vigueur + Combat du personnage + son bonus d'armure s'il en possède une.

Certaines armes accordent également un bonus en Défense grâce à leur maniabilité, tandis que d'autres la diminuent au contraire. Un personnage possédant une Spécialité en Esquive gagne un bonus de +4 à sa Défense contre les armes à distance, tandis qu'une Spécialité en Parade offre ce bonus au corps à corps. Un personnage attaqué par surprise n'ajoute pas son score d'Habileté à sa Défense, ni aucun bonus de Spécialité.

Si le Résultat de combat de l'attaquant dépasse la Défense de son adversaire, il y a une blessure infligée : le nombre de points de dégâts infligés est égal à la différence entre le Résultat de combat de l'attaquant et la Défense de sa cible. 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 | Dégâts | Défense | Type de dégâts | Catégorie |
|---|--------|---------|----------------|-------------------|
| Mains nues | 0 | 0 | Temporaires | Légères |
| Lame courte (dague) | 2 | 2 | Létaux | Légère |
| Arme à une main (épée longue, hache) | 4 | 0 | Létaux | Moyenne |
| Arme à deux mains (espadon, grande hache) | 6 | -2 | Létaux | Lourde |
| Armes d'hast (lances, hallebardes) | 3 | 1 | Létaux | Lourde |
| Armes contondantes (matraque, bâton) | 2 | 2 | Temporaires | 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. Déplacement : l'arme se recharge au prix d'une action de déplacement, ou de l'action normale du tour du personnage s'il préfère se déplacer. 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 | Dégâts | Chargeur | Rechargement | Portée efficace | Type de dégâts |
|---------------------------------------|--------|----------|--------------|-----------------|----------------|
| Arc | 2 | 1 | Déplacement | 25m | Létaux |
| Arbalète | 4 | 1 | Action | 35m | Létaux |
| Fronde | 0 | 1 | Rapide | 10m | Létaux |
| Armes de lancer (couteaux, shurikens) | 2 | 1 | Rapide | 5m | Létaux |
| Armes à feu légère (pistolet) | 4 | Variable | Action | 20m | Létaux |
| Armes à feu lourde (fusil) | 6 | 2 | Action | 150m | Létaux |

Les armures

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

Mobilité : Les armures lourdes réduisent la mobilité du personnage et l'empêchent de courir.

Malus aux actions : Les armures encombrantes réduisent la capacité de mouvement du personnage. Elles lui imposent un malus à ses tests d'Habileté ou d'Athlétisme. Les attaques à distance du personnage ne souffrent pas de ce malus.

| Type d'armure | Défense | Mobilité | Malus aux actions | Vigueur nécessaire |
|---|---------|----------|-------------------|--------------------|
| Vêtement renforcé | 2 | Normale | 0 | 1 |
| Armure légère (cuir, cotte de mailles) | 4 | Normale | -2 | 2 |
| Armure lourde (cuirasse, armure complète) | 6 | Réduite | -4 | 3 |
| Bouclier | 2 | Normale | -2 | 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 :

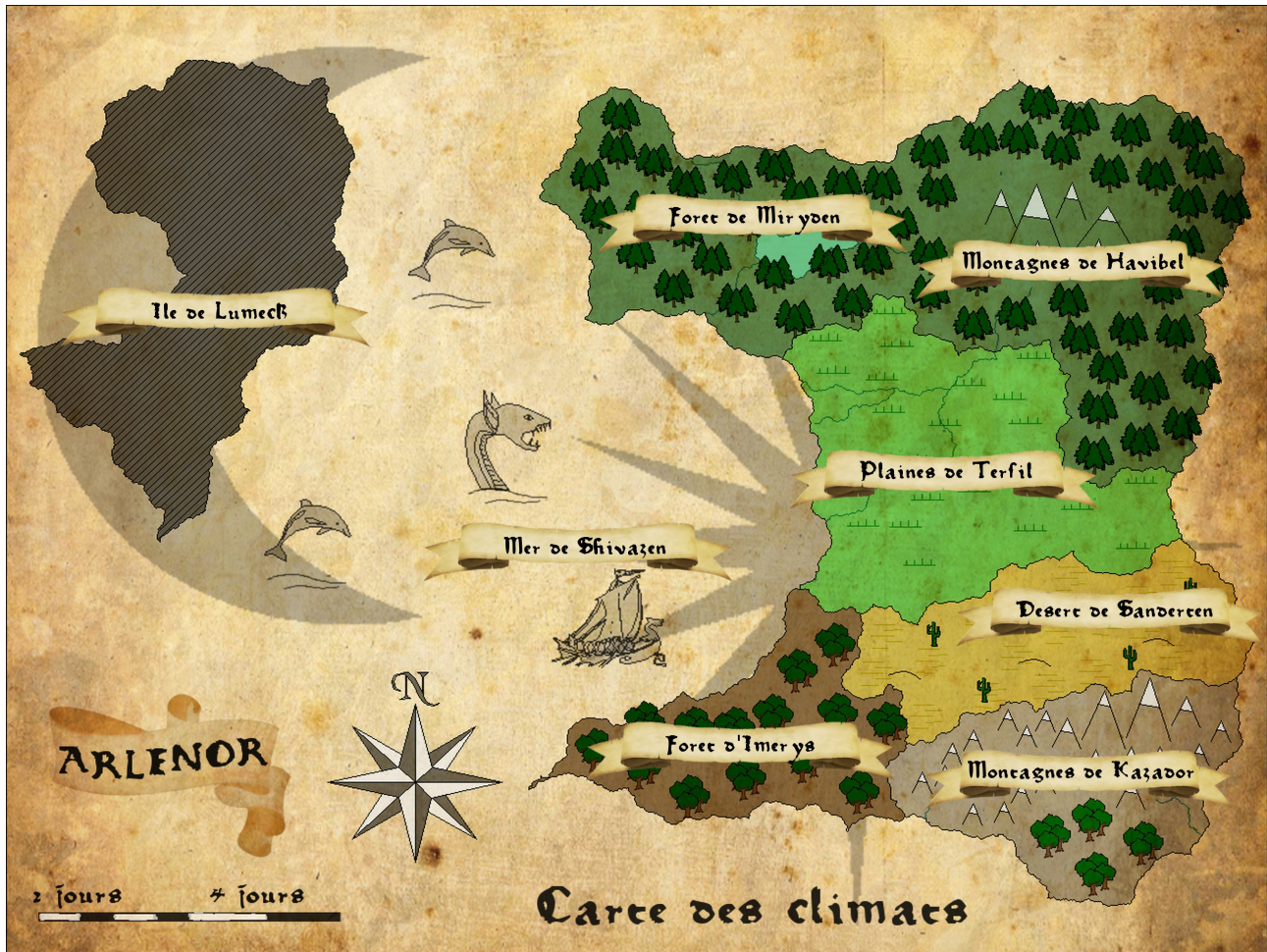
- 1 point pour avoir été présent.
- 1 point pour avoir eu une idée intelligente, un bon plan au bon moment qui a véritablement été utile au groupe.
- 1 point si un danger important a été surmonté au cours de la séance.
- 1 point si le joueur a joué son héros de façon mémorable, en prenant une décision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

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 maximum autorisé, 5 pour un personnage classique) : 5 points d'expérience.
- Augmenter une Compétence (EN DEHORS DES CRISTAUX) d'un point (sans dépasser le maximum autorisé, +10 pour un personnage classique) : 1 point d'expérience.
- Augmenter une Compétence (POUR LES CRISTAUX) d'un point (sans dépasser le maximum autorisé, +10 pour un personnage classique) : 5 point d'expérience.
- Gagner une Spécialité : 2 points d'expérience.

III - LA DECOUVERTE DU MONDE

A – Le monde



Parmi les cités d'Arlénor, on compte celle de **Faradel**, la capitale humaine de ce monde. Elle est construite sur le nid du fleuve Laloran et débord de ressources notamment alimentaires. La cité des Faradeliens, est divisée en 3 parties :

La partie basse, la grande périphérie, où vivent les habitants les plus pauvres, et où le marché noir s'est installé... Les marchands, la bourgeoisie (dont les elfes), etc, sont eux installés dans la partie moyenne. Les places de marché y sont souvent remplies, on y vend de tout. Dans la partie haute par contre, vivent les détenteurs de cristaux les plus puissants, appelés les Fareliens.

Jirakan est une cité désertique, minière. La cité est grande mais ne comporte que 2 parties : la partie basse et la partie moyenne. Les habitants de cette cité ont la particularité de ne pas avoir de Spirit, ou de ne pas savoir l'utiliser avec des cristaux. Considérés comme des êtres inférieurs, les bourgeois et les commerçants exploitent les Jirakiens. Ces derniers minent, et permettent l'afflux d'échanges commerciaux entre Jirakan et Faradel, en échange de leur vie.

Sur la plus haute montagne de Kazador, se trouve la cité de **Dakaros**. Là bas, vivent la majorité des nains. Il n'y a pas d'autres informations dessus car les nains veulent rester discrets sur leurs activités.

En ce qui concerne l'**Ile de Lumeck** et de ses cités, personne ne sait réellement non plus de ce qu'il se passe dans cette partie du monde. Explorer la Forêt de Miryden est déjà risqué voire mortel pour les aventuriers les plus valeureux, alors traverser un vaste océan...

B – La religion

Selon la légende, Arlénor (divinité de la Vie et de la Mort) a utilisé pour établir un équilibre dans son monde, 10 anges et 10 démons. Les anges forment la Sainte Cabale (ou la Cabale Juste) et les démons, la Cabale Inversée.

Quand ils ont aidé Arlénor à façonner le monde, ils laissèrent des résidus de leurs pouvoirs : les cristaux. On dit qu'à la fin de leur travail, ils retournèrent auprès d'Arlénor au cœur du monde.

Aujourd'hui, des temples d'Arlénor existent un peu partout. Le peuple vénère dans chaque temple, la divinité Arlénor et un de ses anges ou démons. La religion se base sur le maintien d'un équilibre entre le Bien et le Mal, et appuie sur le fait qu'il faut autant vénérer les anges que les démons.

1) *Éléments de la Sainte Cabale*

| Place | Nom de l'ange | Titre | Mots clés, traits |
|-------|------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| 1 | <u>Métatron</u> | Ange de l'Unité | (Charisme, Commandement, Politique) |
| 2 | <u>Raziel</u> | Ange de la Sagesse | (Astuce, Lunaire, Prophétie) |
| 3 | <u>Zaphkiel</u> | Ange de la Connaissance | (Intelligence, Érudition, Science) |
| 4 | <u>Tsadokiel</u> | Ange de la Miséricorde | (Empathie, Santé, Présence) |
| 5 | <u>Samael</u> | Ange de la Justice | (Force, Solaire, Guerre) |
| 6 | <u>Mikael</u> | Ange de la Nature | (Énergie, Joie, Connexion) |
| 7 | <u>Haniel</u> | Ange de la Passion | (Apparence, Manipulation, Charme) |
| 8 | <u>Raphaël</u> | Ange du Partage | (Fête, Gourmand, Liens) |
| 9 | <u>Gabriel</u> | Ange de la Protection | (Gardien, Vigueur, Survie) |
| 10 | <u>Sadalfone</u> | Ange de la Création | (Artisanat, Perception, Matériel) |

2) Éléments de la Cabale Inversée

| Place | Nom du démon | Titre | Mots clés, traits |
|-------|-------------------------|-------------------------|------------------------------------|
| 1i | <u>Satan ou Lucifer</u> | Démon du Néant | (Aspiration, Solitude, Invisible) |
| 2i | <u>Bélzébuth</u> | Démon de la Vengeance | (Sang, Rage, Jalousie) |
| 3i | <u>Lucifugus</u> | Démon de la Stupidité | (Paresse, Amnésie, Maladresse) |
| 4i | <u>Astaroth</u> | Démon de l'Indifférence | (Avarice, Aveugle, Grand) |
| 5i | <u>Asmodée</u> | Démon de la Cruauté | (Souffrance, Sadisme, Technique) |
| 6i | <u>Bélfégor</u> | Démon de la Laideur | (Pesanteur, Tristesse, Vieillesse) |
| 7i | <u>Ba'al</u> | Démon de la Luxure | (Envie, Pervers, Sens) |
| 8i | <u>Adramalec</u> | Démon de la Discorde | (Traître, Ombre, Petit) |
| 9i | <u>Lilith</u> | Démon de l'Instabilité | (Folie, Femme, Dimensions) |
| 10i | <u>Nahémar</u> | Démon de la Rêverie | (Peur, Esprit, Illusion) |

C – Les races présentes

1) Humains

On pense qu'ils étaient les premiers sur le monde d'Arlénor. Les autres peuples seraient les dérivées des humains, dus sûrement à la présence des cristaux au quotidien. L'humain aime construire, (autant que détruire) mais rares sont ceux qui parviennent à maîtriser les cristaux de haut-niveau.

2) Elfes

Ce sont des humains qui ont vu leurs oreilles pousser, leurs poils disparaître, mais leur affiliation aux cristaux s'agrandir. Les enfants elfes surpasseraient la plupart des humains dans la magie des cristaux. Ils ne sont pas mal vu des humains, car ces derniers ont besoin d'eux.

3) Nains

Ils furent les premiers à être discriminés par les humains par leur taille et leur pilosité abondante. Après quelques années, il y a fort longtemps, les nains se sont regroupés dans les hautes montagnes.

Les quelques nains qui naissent en dehors des montagnes, les rejoignent souvent en devenant adulte. Leur peuple est le peuple le plus soudé jusqu'alors connu, et sont prêts à se battre pour avoir la paix. Rares sont ceux qui quittent la montagne, ils doivent avoir une bonne raison.

4) Mutants (difficulté moyenne d'insertion dans un groupe)

Le peuple des mutants n'existe pas en fait. Les mutants sont des êtres solitaires, vivant dans les sociétés humaines en restant cachés. Les mutants étaient des humains, mais une partie de leur corps est transformé en un animal. Les mutants effraient les humains (non volontairement), et sont condamnés par leur société. Pour leur survie, ils déguisent leur partie animale au péril de leur vie.

5) Pans (difficulté moyenne d'insertion dans un groupe)

Les pans sont aussi petits que les nains mais ce sont des enfants humains qui n'ont pas grandi et dont leur couleur de peau est devenue bleu grisé. Peu après que leur peau ait fini de changé, les pans disparaissent, on ne sait où. Il est rare d'en apercevoir et sont assez mystérieux, mais ce que l'on sait d'eux, c'est qu'ils considèrent que leur survie dépendent de l'art d'éviter les conflits, de ne pas se faire d'ennemis. Leur alignement est très souvent neutre. Ils veulent donc très rarement du mal aux autres.

6) Arlésiens (grande difficulté d'insertion dans un groupe)

Ce peuple vit caché dans une forêt et considère la nature comme sacrée. Les arlésiens sont plus grands que les humains, et leur corps sont parsemés de tatouages. Ce sont les meilleurs adeptes de la magie cristaux car ils savent la transformer en encre : le tatouage à partir de cet encre est une tradition chez les arlésiens. Ils voient cela comme une communion avec la nature. Les arlésiens sont aussi un peuple très unis, et très ancien : ils s'entraident sans arrière pensée, et construisent leur habitacle dans les arbres.

Par contre personne encore n'a pu en voir : ils sont hostiles avec tous les autres peuples car ils voient ces derniers massacrer la terre, les voient pleins de rancœur, de haine, d'envies, de péchés...