

LE MONDE D'ARLÉNOR

Manuel du Maître du Jeu
(explications, campagne, ...)

TRES DECONSEILLE POUR LES JOUEURS

*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. Ce manuel propose aux Maîtres du Jeu une approche particulière du Monde d'Arlénor, une campagne faisant découvrir ce Monde et les différents enjeux/difficultés que peuvent subir les joueurs...*

Manuel du Maître du Jeu © Spefire

SOMMAIRE

I – ETRE MAITRE DU JEU

| | |
|--|----------|
| A – Un rôle et des devoirs..... | 3 |
| B – Une organisation..... | 3 |

II – LA CAMPAGNE D'ARLENOR

| | |
|---|----------|
| A – Un destin divin..... | 4 |
| B – Les pré-requis..... | 7 |
| C – La liste des scénarios..... | 7 |
| 1) Scénario d'introduction : Le village de Kiranof..... | 7 |
| 2) Scénario : La forêt d'Imerys..... | 7 |
| 3) Scénario : La cité de Jirakan..... | 8 |
| 4) Scénario : Le vaisseau de l'Organisation..... | 8 |
| 5) Scénario : L'île de Lumeck..... | 8 |
| 6) Scénario : La cité de Faradel..... | 8 |
| D – Les protagonistes..... | 8 |
| 1) L'Entreprise..... | 8 |
| 2) L'Organisation..... | 8 |

III – LE SCENARIO D'INTRODUCTION

ANNEXES – ECRAN DE JEU

I – ETRE MAITRE DU JEU

A – Un rôle et des devoirs

Un **Maître du Jeu** est celui qui **détient le savoir**, qui **sert de narrateur** pour les aventures des joueurs, qui vérifie l'application des règles du jeu, mais surtout qui fait en sorte que **chacun prenne du plaisir à faire du Jeu de Rôles !**

Tout d'abord, le Maître du Jeu doit fixer le cadre de la partie : quels personnages veut-il autoriser, quelle sera la durée moyenne d'une partie, faut-il être complétement dans le personnage ?

Une phase de discussion entre les joueurs et le MJ est souvent nécessaire afin d'évaluer les attentes des deux côtés et d'y trouver un compromis pour que personne ne soit frustré. Et dans le Monde d'Arlénor, la création de personnage doit être toujours approuvée par le MJ.

En jeu, le MJ sera donc le **narrateur de l'histoire** dans lequel les Joueurs et leurs Personnages vont évoluer. L'**ambiance** est une partie importante dans le jeu, et c'est à lui de la mettre en place (descriptions, musiques, enchaînement de situation, discussions avec les personnages non joueurs, etc).

Les **jets de dès ont tendance à casser l'immersion du Joueur**. Pour essayer de minimiser cet impact, maîtriser les règles du jeu (pour les Joueurs et pour le MJ) est alors un véritable atout. Cela permet de ne pas perdre de temps non plus à chercher dans les manuels.

Un MJ **suit généralement la trame du scénario**, mais doit très souvent **improviser** car ses joueurs sont dotés d'un libre arbitre (et créent des imprévus dans le plan tout bien préparé du MJ). Le MJ « commande » la partie et l'histoire, mais trop en abuser démotivera les Joueurs à faire leurs propres choix.

B – Une organisation

Pour bien préparer un scénario, prévoyez une feuille avec un récapitulatif des PNJs (Personnages Non Joueur), des événements extérieurs aux Joueurs (meurtre, mouvements des PNJs, ...), des éléments descriptifs pour les différents lieux, les objets clés du scénario... En gros, toutes les informations qui resteront inchangées durant la partie, et qui peuvent vous aider à ne pas être sur de l'improvisation complète (sauf si c'est voulu bien sûr).

Dans la campagne d'Arlénor, avoir une équipe de 3 joueurs sera peut être compliqué pour eux en jeu, **une équipe de 4 serait optimale**, et une équipe de 5 serait compliqué pour vous en tant que MJ (car un PNJ sera en quasi permanence avec le groupe).

Le jeu n'est composé que de **dés à 6 faces, fiches de personnages, crayons (et écran de jeu pour le MJ)**. Le jeu peut se faire autant autour d'une table réelle que sur une table en ligne.

II – LA CAMPAGNE D'ARLENOR

A – Un destin divin

Vos joueurs ne sont pas des personnages existants au hasard. Leur équipe n'est pas dû à une rencontre aléatoire dans un bar (puis dans deux, et dans trois autres) avec une envie de trouver des quêtes, des trésors... (enfin si, ça se peut, mais c'est moins épique).

Leur rencontre est surtout due au DESTIN.

« Le début de la campagne se déroule dans un petit village au Sud de Faradel, dans les Plaines de Terfil. Quelque chose vous a attiré là-bas. Une force magique, un potentiel trésor ? Une intuition... »

Vos joueurs vont alors soit se rencontrer au village, soit ils se sont rencontrés ensemble avant, mais se sont retrouvés ensuite dans le village. En tout cas, quelque chose ne tourne pas rond dans ce dernier, et cela perturbe vos joueurs...

Selon la religion, la Divinité de la Vie et de la Mort, Arlénor, a créé **10 anges formant la Sainte Cabale**, et **10 démons formant la Cabale Inversée**, afin de l'aider lors de la Création de son monde, et d'y instaurer un équilibre. Les 10 anges et 10 démons seraient alors retournés au cœur du monde auprès d'Arlénor.

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

| 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) |

| 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>Bélphégor</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) |

La religion n'a pas complètement faux. Les anges et les démons ont bien existé mais ils sont toujours présents dans le Monde d'Arlénor...

A la fin de la Création, un conflit a opposé les anges aux démons, mais le combat entre l'Ange de l'Unité « Métatron » et le Démon du Néant « Satan » y a mis fin, en les transformant tous malgré eux, en **Etherolithes**.

Ces Etherolithes ont l'apparence d'un cristal de 10 mètres et sont de couleur blanche pour les anges, de couleur noire pour les démons. Les Etherolithes dispersés un peu partout dans le Monde d'Arlénor, restent inconnus de tous...

En l'an 666, une guerre éclata dans la cité de Jirakan : les esclaves souhaitaient une libération et déclenchèrent une rébellion. La guerre s'étala jusque dans les mines où les maîtres décidèrent des les faire exploser... Des milliers d'esclaves moururent sous les décombres. Mais... les explosions avaient révélé l'**existence d'un Etherolithe : celui du Démon « Satan »**.

Ceux qui l'avaient découvert gardèrent cela secret, et formèrent l'**Entreprise**. Leur objectif est de récupérer tous les Etherolithes (*voir la section sur l'Entreprise*). Après quelques années, l'Entreprise découvrit qu'il était possible de transférer l'entité présente de l'Etherolithe dans un corps humain... Des manipulations génétiques ont été effectués sur des embryons pour qu'ils puissent accueillir plus tard, l'entité au complet.

Quelques années ensuite, les enfants grandissants, des scientifiques et des médecins ont refusé de continuer leurs expériences par attachement à ces derniers et se sont remis en cause. Certains ont même menacé de tout révéler et **ils l'ont payé de leur vie**. Cela a eu des répercussions sur toute l'Entreprise... et d'autres ont commencé eux aussi à se poser des questions sur leurs véritables motivations... Un second groupe s'est alors formé, **créant une résistance appelée « Organisation »** (*voir la section sur l'Organisation*).

L'Organisation enleva les enfants servant de réceptacles, pour empêcher l'Entreprise de les utiliser à des fins personnelles. Les enfants ont été cachés, dans différentes familles, peuples, et n'ont actuellement plus aucun souvenirs de ce qu'ils sont, de ce qui leur a été fait.

Ces enfants réceptacles ont grandi et sont devenus vos joueurs.

Les personnages de vos joueurs ne doivent pas être au courant de la présence d'un ange ou démon en eux. **Rien n'indique chez eux que l'ange ou le démon ne l'affecte.** Cependant, dans le fameux village, Kiranof, où vont atterrir vos joueurs, il y aura un autre enfant réceptacle mais ce dernier sera complètement possédé par son démon : le Démon de la Rêverie « Nahémar ».

Et c'est **la présence de ce démon qui perturbe inconsciemment vos joueurs et les font se rencontrer** dans ce village (*voir le Premier Scénario pour la suite*).

Pour tout résumer, voici un calendrier du Monde d'Arlénor, avec les années les plus importantes :

| | |
|---|--------------|
| Création du monde | - ??? |
| <u>Conflit entre les anges et des démons</u> | <u>- 101</u> |
| <i>Transformation en Etherolithes</i> | <i>- 100</i> |
| Découverte du cristal par les premiers humains | 0 |
| La Grande Révolte de Jirakan | 666 |
| <i>Découverte du premier Etherolithe</i> | |
| <i>Fondation de l'Entreprise</i> | |
| <i>Création du premier enfant-réceptacle</i> | <i>675</i> |
| <i>Révolte et fondation de l'Organisation</i> | <i>680</i> |
| Début de l'aventure... | 700 |

Faits inconnus par tous

Faits connus par l'Entreprise et l'Organisation

Faits connus par tous

B – Les pré-requis

Les personnages de vos joueurs, sont donc des enfants réceptacles, **âgés alors entre 20 et 25 ans, adoptés par des familles** (les joueurs pourront savoir qu'ils ont été adoptés, mais ne sauront rien sur l'Entreprise et l'Organisation).

Vous, en tant que Maître du Jeu, vous devrez choisir les anges et les démons de chacun des personnages-joueurs. Seuls **quelques anges et démons ne pourront pas « faire partie de leur équipe »** :

- L'Ange de l'Unité « Métatron »
- Le Démon de la Rêverie « Nahémar »
- Le Démon de l'Instabilité « Lilith »
- Le Démon de la Cruauté « Asmodée »

Choisissez comme vous le souhaitez leur ange ou démon, mais notez bien que cela n'affectera pas la personnalité de leur joueur (un personnage ne sera pas « méchant » s'il possède un démon en lui).

C – La liste des scénarios

1) Scenario d'introduction : Le village de Kiranof

Durant ce scénario, les personnages-joueurs vont donc se rencontrer et enquêter sur un phénomène étrange dans le village de Kiranof. Quelque chose semble avoir tué les prêtres du temple d'Arlénor du village, et cette chose est donc le démon Nahémar qui agit via le corps d'un enfant-réceptacle.

Les joueurs vont donc enquêter sur ce temple, s'y introduire, vaincre normalement Nahémar qui est faible dans ce corps d'emprunt.

L'Organisation va soudainement arriver dans le temple, capturer les personnages-joueurs par précaution, et leur dire toute la vérité sur ce qu'ils sont. Ils vont ensuite leur « proposer » de les aider dans leur recherche d'Etherolithes pour devancer l'Entreprise.

2) Scenario : La forêt d'Imerys

Ce scénario aura pour but de se familiariser avec le Monde d'Arlénor, la recherche et les combats. Les joueurs auront rejoints l'Organisation (de gré ou de force) et doivent partir en mission à l'entrée de la forêt d'Imerys, car deux puissantes énergies y ont été détectées.

L'une des deux puissantes énergies sont un enfant-réceptacle, enfermé dans un temple d'Arlénor abandonné, et possédé par la Démone Asmodée.

La seconde est une source d'eau chaude, dans une clairière, gardée par des dryades des bois. Ce lieu était un lieu de repos pour les anges et les dryades devaient le garder. Cependant elles ne savent pas pourquoi les anges ont disparus du jour au lendemain et espèrent toujours leur retour.

3) *Scénario : La cité de Jirakan*

4) *Scénario : Le vaisseau de l'Organisation*

5) *Scénario : L'île de Lumeck*

6) *Scénario : La cité de Faradel*