



L'Odyssée de l'Arbre Céleste

Guide d'Exploration



Un jeu de rôle pour 2 à 8 joueurs

Auteur du jeu, mécaniques et scénario

Jonathan Gabrielli aka amatsu

<https://jgabrielli.github.io/>

Concept et inspirations

Donjons et Dragons 5^E – Wizards of the Coast

<http://company.wizards.com/>

Etrian Odyssey – Atlus JP

<https://www.atlus.co.jp/>

Illustrations, iconographie, artworks

Artwork officiels de la série – Atlus JP et ses illustrateurs

<https://www.atlus.co.jp/>

Illustration d'Alexandra Douglass

<http://www.alexandra-douglass.com/>

Illustration de yuikami-da

<http://yuikami-da.deviantart.com/>

Icones de Game-icons.net

<http://game-icons.net/tags/building.html>

Typographie Adobe et Chequered Ink

<http://chequered.ink/>

Remerciements

Mon entourage, mes amis testeurs et les joueurs du monde entier !

Sommaire

Préambule	4	Combat	39
Histoire	5	Conditions et blessures	41
Personnages	6	Équipement	42
Attributs	7	Armes	42
Caractéristiques	11	Armures	44
Talents	12	Entraînement	44
Tests	13	Guildes	45
Langues	13	Fiche de personnage	47
Statuts	15		
Peuples	21		
Classes	23		
Aventurier	24		
Combattant	27		
Magicien	30		
Scientifique	33		
Survivaliste	36		

Préambule

L'Odyssée de l'Arbre Céleste est un jeu de rôle inspiré de l'univers d'Etrian Odyssey (世界樹の迷宮), un jeu vidéo centré autour du dungeon crawling et du teambuilding.

Il retranscrit un monde médiéval-fantastique frappé par une apocalypse où la nature et ses bêtes monstrueuses ont repris le dessus.

Ce manuel contient toutes les informations nécessaires pour la création de personnage, l'organisation de l'équipe, le combat et l'exploration. Il sert d'accompagnement au *Secrets du Gardien*, qui doit être lu par le Gardien qui aidera à faire vivre les aventures de vos personnages.



Histoire

Il y a de cela plus de 130 ans est survenu un événement désormais connu comme la *Calamité*, plongeant le monde dans une étrange amnésie, et faisant disparaître des populations humaines entières en échange de l'apparition de créatures monstrueuses.

Aujourd'hui, le monde s'est reconstruit, de nouvelles générations de ceux qu'on appelle les *survivants* peuplent le monde et tentent de découvrir ce qu'il en reste : des ruines, des contrées sauvages et un arbre gigantesque.

Cet arbre mystérieux qui couvre le ciel évoque en chacun des sensations différentes, tantôt un mal à éradiquer, tantôt un bienfaiteur, tantôt une source de pouvoirs...

De nombreuses expéditions sont entreprises par la création de *guildes* de survivants, la plupart formées de curieux, d'autres à la recherche de vie, ou encore pensant profiter de l'occasion pour gagner en pouvoir.

Dans ce monde chaotique, il n'y a peu voire pas de loi, pas de limites, mais le danger attend les explorateurs débutants au tournant...

A vous de découvrir et de forger votre destin, de percer les mystères de l'Arbre ou de former la guildes qui marquera le nouveau monde.

Personnages

Vous allez incarner des personnage évoluant au fur et à mesure des missions et des découvertes, à condition de survivre évidemment.

Créer un personnage :

1. Achat des Attributs (20 PA)
2. Choix d'un Statut (et du Peuple)
3. Gains de Talents de base et de Propriétés
4. Choix d'une Classe (selon les Attributs et le Statut)
5. Choix des Talents de classe (10 PT)
6. Finalisation (personnalité, équipement...)



Évolution de personnage :

Chaque « mission » réussie permet à un personnage d'améliorer ses capacités, offrant un certain nombre de Points d'Expérience (PE).

- 1 PE permet d'obtenir 1 Points de Talent (PT) pour améliorer un Talent de classe ou en choisir un nouveau dans l'arbre de sa classe.
- 2 PE permettent d'améliorer un Attribut dérivé au choix (les 6 Attributs de base ne sont jamais augmentés directement).
- Éventuellement, à la discrétion du Gardien, un personnage peut s'entraîner avec une arme et une armure, ou même apprendre un Talent d'une autre classe...

Attributs

Les Attributs représentent les aptitudes physiques et mentales des personnages par rapport au monde, et aux autres personnages.

Les Attributs de base (Force, Intelligence . . .) augmentent les Caractéristiques des personnages (Points de Vie, Esquive . . .) et offrent parfois des Talents, tandis que les Attributs dérivés (Muscles, Acrobaties . . .) sont ceux qui sont utilisés la plupart du temps.

Achat d'Attributs

Chaque Attribut démarre à 0, et est augmenté par un Point d'Attribut (PA).

Lors de la création de personnage, les joueurs ont 20 PA qu'ils doivent dépenser en augmentant les Attributs dérivés de leur choix.

Un personnage peut choisir de diminuer un Attribut dérivé pour gagner 1 PA.

Un Attribut ne peut toutefois pas naturellement aller au-delà de 10 ou en-dessous de -10, même lors de futurs achats par l'expérience, et ne doit pas dépasser 5 ou -5 à la création.

L'Attribut parent (de base) est toujours égal à la valeur d'Attribut dérivé la plus basse, et donne instantanément les bonus (Caractéristiques et Talents) associés.



Force (FOR)

Représente la puissance physique, l'endurance et la masse musculaire.

- Augmente de moitié les dégâts avec les armes de mêlée et les lancers.
- Augmente le nombre de PV de base.

Attributs dérivés :

- Athlétisme → grimper, nager, sauter ou courir longtemps.
- Constitution → résister aux effets physiques : poisons, maladies...
- Muscles → attaquer avec une arme, pousser/tirer/soulever des charges.

Donne les Talents de base suivants :

- Rang 2 : Base du combat lourd – Bonus aux dégâts avec les armes à 2 mains.
- Rang 3 : Attaque puissante – Attaque avec bonus aux dégâts, malus au toucher.
- Rang 4 : Attaque chargée – Bonus aux dégâts si déplacement en ligne.
- Rang 5 : Attaque poussante – Attaque qui repousse, malus aux dégâts.
- Rang 6 : Maîtrise du combat lourd – Bonus d'Esquive avec une arme à 2 mains.

Dextérité (DEX)

Représente l'habileté des mains et bras ainsi que la coordination.

- Augmente de moitié les dégâts avec les armes légères et à distance.

Attributs dérivés :

- Artisanat → créer, modifier ou réparer des objets.
- Finesse → attaquer avec une arme légère, faire preuve de doigté.
- Précision → attaquer avec une arme à distance ou lancer.

Donne les Talents de base suivants :

- Rang 2 : Attaque précise – Attaque avec bonus pour toucher, malus aux dégâts.
- Rang 3 : Ambidextrie – Peut utiliser 2 armes légères à la fois.
- Rang 4 : Aux aguêts – Peut agir avant les autres personnages en combat.
- Rang 5 : Attaque en mouvement – Attaque possible pendant un déplacement.
- Rang 6 : Maîtrise du combat à 2 armes – Pas de malus à 2 armes.

Agilité (AGI)

Représente la vitesse de réaction, la grâce et les mouvements subtils.

- Augmente l'Esquive.
- Augmente l'Initiative.

Attributs dérivés :

- Acrobaties → effectuer des mouvements complexes, gérer son équilibre.
- Discrétion → se cacher ou faire une action silencieusement.
- Réflexes → réagir rapidement et faire des manoeuvres éclair.

Intelligence (INT)

Représente la vivacité d'esprit, la force de déduction et la mémoire.

- Utilisé pour les tests de connaissances générales.

Attributs dérivés :

- Magie → connaissances des sortilèges et effets surnaturels.
- Nature → connaissances de la faune et flore.
- Réflexion → faire preuve de logique, de tactique ou improviser.
- Soins → détecter les maladies ou guérir les blessures.

Sens (SEN)

Représente les instincts, la capacité d'adaptation et la perception.

- Augmente l'Énergie magique de base.

Les Sens sont utilisés pour les tests suivants :

- Intuition → 6^{ème} sens, improvisation et psychologie.
- Mental → résistance aux traumatismes et folies.
- Perception → vue, ouïe, odorat, goût...

Charisme (CHA)

Représente le magnétisme, la beauté et l'influence d'un personnage.

- Utilisé pour les tests de magnétisme et de beauté.

Attributs dérivés :

- Influence → impressionner ou effrayer par les paroles/l'allure.
- Persuasion → débattre, embrouiller ou convaincre avec les mots.
- Tromperie → mentir, se déguiser et se faire passer pour autrui.

Caractéristiques

- Points de Vie : Santé du personnage, voir Conditions et blessures.
- Énergie magique : Ressource permettant de lancer des sortilèges.

SEN	≤ 0	1	2	3	4	5	6	7	>7
Énergie	2	5	8	12	16	21	26	32	...
Bonus	2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6	...

- Blocage : Réduction des dégâts reçus.
- Esquive : Opposée à la valeur du test d'attaque (Muscles, Finesse ou Précision), permet d'éviter les attaques.
- Initiative : Utilisée pour l'ordre des tours lors des affrontements.
- Vitesse : Utilisée pour les déplacements en combat ou lors de poursuites, initialement à 9m.

Les folies, le niveau de fatigue et l'expérience d'un personnage comptent comme des Caractéristiques, même si ces paramètres ont tendance à souvent varier.



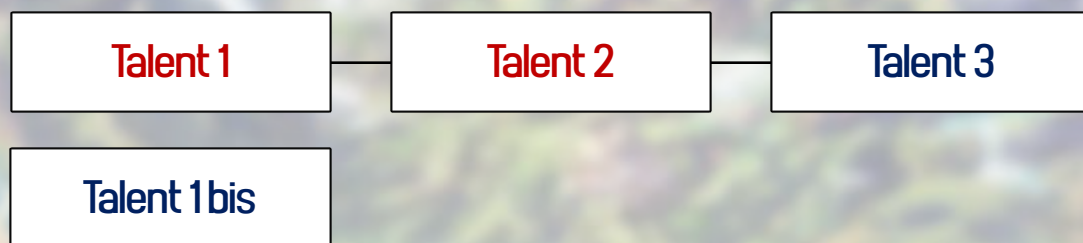
Talents

L'Odyssée de l'Arbre Céleste permet la différenciation des personnages des joueurs par leurs Attributs (statistiques et savoir-faire), leur Statut (passé et valeurs) et leur Classe (occupation et capacités spéciales).

Mis à part les Talents de base (voir Attributs), les personnages vont gagner des Talents de Classe passifs et actifs (respectivement indiqués en **bleu** et **rouge**) grâce à leurs points de Talent (PT) obtenus par l'Expérience et à la création de personnage.

Chaque Talent ainsi obtenu peut être monté à un rang allant de 1 (obtention) à 9, dont les effets sont détaillés dans la section Classe, mais qui sont pour la plupart cachés des joueurs.

Chaque Classe possède un « arbre de Talents » qui détermine l'ordre et les pré-requis à chacune de ses capacités :



Lors d'un achat de Talent, un personnage avec l'arbre ci-dessus ne pourra au départ obtenir que les Talents 1 et 1bis.

Débloquer un Talent supérieur dans l'arbre (ex : Talent 2) nécessite d'avoir au moins 3 niveaux dans TOUS les Talents inférieurs liés à celui-ci (dans le cas précédent, le Talent 1).

Langues

- Esperien – Langue commune des peuples du nouveau monde du sud
- Lagradien – Langue commune des peuples du nouveau monde de l'est
- Annolien – Langue commune des peuples des mers
- Tharsien – Langue commune des peuples du nouveau monde du nord
- Arcadien – Langue commune des peuples du nouveau monde de l'ouest
- Binal – Langue des Ydroids
- Ancien – Langue des Anciens
- Émeraude – Langue des Mystiques

Tests

Test d'Attribut

Les tests se font toujours de la même façon :

- $1d20 + \text{Attribut} + \text{bonus/malus de circonstances}$

Le résultat est ensuite comparé à une difficulté (que seul le Gardien connaît) pour obtenir l'effet final.

Exemple : Mike veut se dissimuler dans la nature. Il obtient 12 à son dé, ajoute sa Discrétion (2) pour un résultat de 14.

Le Gardien indique à ses amis que Mike a disparu, un 14 étant une valeur correcte étant donnée la situation.

Noter que dans certains cas, la valeur d'Attribut de base peut être utilisée directement si aucun des Attributs dérivés ne correspond.

Tests opposés

Si un test doit s'opposer à un autre (ex : remarquer un mensonge, désarmer un ennemi...), la difficulté du deuxième test est égale au résultat du premier.

Si les 2 camps effectuent leur test en même temps, le meilleur résultat l'emporte évidemment.

Exemple : Grisha balaye une zone du regard, tentant de retrouver Mike qui s'est dissimulé. Elle obtient 8 à son jet, auquel elle ajoute sa Perception (3) obtenant alors 11. Étant donné que Mike a obtenu un 14, elle ne le remarque pas du tout !

Tests de Talent et d'efficacité

Les tests de Talents (de base comme de classe) nécessitent de réussir un test d'Attribut particulier.

La difficulté d'un test de Talent est toujours connue : elle est égale à :

- $10 + \text{niveau du Talent}$

Le niveau du Talent correspond à son rang d'obtention pour un Talent de base, et à son rang actuel pour un Talent de classe.

Le test n'est pas nécessaire quand les bonus dépassent la difficulté.

Exemple : Mike veut repousser son adversaire avec une Attaque poussante, la difficulté est de 15 (Attaque poussante est un Talent de base obtenu avec une Force de 5). Il obtient 13 à son jet de dé, ajoute ses Muscles (3) pour un total de 16 : il arrive tout juste à pousser son ennemi.

Lorsqu'un personnage utilise un Talent pour affecter un ennemi (ou un être non-consentant), la cible se défend généralement avec un test opposé.

Exemple : Dans le cas précédent, l'adversaire de Mike peut résister à l'attaque avec un test de Muscles, pour une modeste difficulté de 16.

Statuts



Citoyen de la cité

Ayant vécu dans une ville de survivants, vous avez fait vos preuves et faites désormais partie de la vie active, des mains qui reconstruisent le monde et qui permettent à la civilisation de briller à nouveau : bâtisseurs, cuisiniers, pêcheurs...

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Boutique ou équivalent.
- Équipement : Selon la ville.
- Autre : Persuasion +1, Artisanat +1 ou +Constitution +1 selon le métier.
- Classes possibles : AV CO MA SC SU



Dévot exilé

Vous êtes une créature enfantée par l'Arbre Céleste qui a, par choix ou non, rejoint les rangs humains. Vous n'en savez pas beaucoup sur leur histoire ni sur la vôtre, mais une chose est sûre, quelque chose ne tourne pas rond...

- Peuple : Mystique.
- Lieu de vie : Aucun.
- Équipement : 1 Arme, des habits discrets et un petit sac.
- Classes possibles : AV CO MA SC SU

Éclaireur des environs



Toujours présent aux abords d'une ville, vous savez que vous n'êtes pas fait pour la civilisation, mais appréciez ses avantages et ses valeurs.

Lorsqu'un problème survient vous accourez, mais en général vous restez à l'écart, à vous dissimuler et à observer.

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Maison à l'écart.
- Équipement : 2 Armes, une armure légère, un sac léger, de la corde, une corne et une longue vue.
- Autre : Nature +1 ou Perception +1.
- Classes possibles : **AV** **CO** **MA** **SC** **SU**

Jeune survivant



Vivant avec vos parents ou avec d'autres enfants, vous avez appris dès votre plus jeune âge à survivre dans ce monde hostile, et participez aux activités quotidiennes de votre cité au même titre que les adultes, du mieux que vous le pouvez....

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Maison ou foyer d'orphelins.
- Équipement : Selon la ville.
- Autre : DEX+1, SEN+1, INT-1, VIT-1, FOR-1.
- Classes possibles : **AV** **CO** **MA** **SC** **SU**



Porte-parole

Leader né, vous appréciez prendre la parole, diriger des équipes ou organiser des expéditions. On vous écoute volontiers, et on vous fait généralement confiance, cependant cela se limite pour l'instant à votre entourage direct.

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Maison.
- Équipement : Selon la ville.
- Autre : +1 CHA.

• Classes possibles : **AV** **CO** **MA** **SC** **SU**



Produit des Anciens

Nommé « Ydroid » suivi d'un numéro selon les sigles inscrits dans votre dos, vous êtes un automate errant dans le nouveau monde à la recherche d'un but. Personne ne sait depuis combien de temps vos pairs et vous êtes activés, mais au fond une voix vous indique de servir les humains.

- Peuple : Ydroid.
- Lieu de vie : Aucun.
- Équipement : 1 Arme.

• Classes possibles : **AV** **CO** **MA** **SC** **SU**



Profond dormeur

Vous n'avez plus aucune mémoire de l'ancien monde, mais vous savez que vous y avez vécu, puisqu'on vous a récemment retrouvé sous des décombres ou ruines anciennes. Vous aimeriez retrouver votre passé et votre ancienne vie, mais cela semble – pour l'instant – hors de portée...

- Peuple : Ancien.
- Lieu de vie : Aucun.
- Équipement : Aucun.

• Classes possibles :

AV

CO

MA

SC

SU

Sage



Professeur, homme de lettres ou de sciences, vous faites partie d'un groupe de gens qui se réunissent pour débattre du passé, du présent et de l'avenir. Vous avez tendance à éviter les conflits et les dangers, mais vous savez aussi que vos connaissances sont utiles pour votre propre survie comme celle des autres.

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Maison.
- Équipement : Selon la ville.
- Autre : Réflexion +1 et au choix :
Magie +1, Nature +1, Soins +1 ou une langue supplémentaire connue.

• Classes possibles :

AV

CO

MA

SC

SU



Soldat de la cité

En tant que défenseur de votre ville ou village, vous avez pris les armes et combattez fréquemment les bêtes des environs. Avec une famille, des amis ou un lieu particulier à protéger, vous n'avez pas encore effectué d'expédition, mais êtes ouvert à toute éventualité pouvant amener la paix... ou en tout cas l'élimination des menaces.

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Quartiers, selon la ville.
- Équipement : 2 Armes, une armure moyenne.
- Autre : FOR +1 ou VIT +1.
- Classes possibles : AV CO MA SC SU



Voyageur

En provenance d'une autre cité, vous véhiculez l'idée d'un monde uni, en créant des échanges d'informations et/ou de vivres entre les villes du nouveau monde. Généralement seul, vous savez vous débrouiller pour survivre.

- Peuple : Humain.
- Lieu de vie : Aucun.
- Équipement : 2 Armes, une armure légère, un grand sac rempli, une tente légère, un compas et de la corde.
- Autre : +2 PA et langue supplémentaire.
- Classes possibles : AV CO MA SC SU

Statuts > Compatibilité

	AV	CO	MA	SC	SU
		✓	✓	✓	✓
	✓		✓		✓
	✓		✓		✓
	✓		✓		✓
	✓		✓	✓	
	✓	✓		✓	
	✓	✓		✓	✓
			✓	✓	✓
	✓	✓	✓		✓
	✓	✓	✓	✓	✓

Peuples

Humains

Les habitants du nouveau monde les plus nombreux sont les humains, enfants et petits enfants des Anciens, ceux qui vivaient dans le monde pré-Calamité.

Alors que certains tentent de survivre à tout prix, dangereux comme des bêtes, d'autres rejoignent diverses guildes et font de leur mieux pour recréer la civilisation.

- Les Humains connaissent la langue de leur région.

Ydroids

Ces étranges automates ressemblent à des humains, mais leur corps entier est robotisé. Sûrement créés par les Anciens, ces être robotiques fonctionnent à l'Énergie de l'Arbre Céleste, et peuvent effectuer des tâches qui demanderaient trop d'énergie aux humains.

La plupart des explorateurs Ydroid ne le crient pas sur tous les toits, au cas où...

- Automate :
 - Pas besoin de boire, respirer ou manger, mais Perception nulle durant le sommeil (veille).
 - Réussite automatique des tests de Constitution.
 - +1 en Blocage.
 - Non affecté par les Soins, nécessite des réparations à la place (Artisanat + Réflexion), mais regain de 1PV par tranche de 6h.
 - Electricité et dégâts contondants font x1.5 dégâts.
- Les Ydroids connaissent la langue Binal et celle de leur région.

Anciens

Peuple originel de ces terres, les Anciens sont respectés de beaucoup, alors que d'autres au contraire ne supportent pas leur présence. En effet, ils souffrent tous d'amnésie, et entrent dans des trances incompréhensibles lorsqu'ils font face à certains événements.

La plupart des Anciens préfèrent garder leur identité secrète, et ne font pas facilement confiance aux autres, ayant déjà du mal à se croire eux-mêmes...

- Les Anciens commencent avec une Folie moyenne aléatoire.
- Les Anciens commencent avec 3 PA supplémentaires.
- Les Anciens connaissent la langue Ancienne et celle de leur région.

Mystiques

Un certain groupe d'hybrides mi-humain mi-végétal est récemment entré en contact avec les humains, surnommé les « Mystiques » par les survivants.

Parfois mal vus car le reste de leur caste vit profondément dans la Forêt d'Emeraude, ils tentent d'aider les humains à reconstruire leur monde.

Cependant il faut savoir que les Mystiques qui fréquentent les humains sont bannis de leur maison à tout jamais.

- Plante :
 - DEX+1 et SEN+1 mais VIT-1 et FOR-1.
 - Se nourrit d'eau et/ou de rayons de soleil.
 - Le feu fait x2 dégâts.
- Les Mystiques connaissent la langue d'Emeraude et celle de leur région.

Classes

		Description
Aventurier	AV	Vagabond du nouveau monde, agile, charismatique et plein de ressources. Attribut principaux : Finesse, Précision, Réflexion et Tromperie.
Combattant	CO	Expert des armes et des armures. Athlète avec une soif du combat ou un devoir de protection. Attributs principaux : Athlétisme, Muscles, Réflexes et Influence.
Magicien	MA	Utilisateur de l'Énergie magique, capable d'altérer son environnement et les autres êtres vivants. Attributs principaux : Magie, Mental, Influence et Réflexion.
Scientifique	SC	Grand esprit de ce monde, chercheur en alchimie, créateur de substances ou guérisseur aguerri. Attributs principaux : Artisanat, Réflexion, Soins et Intuition.
Survivaliste	SU	Chasseur toujours à l'affût, capable de se lier à la nature sauvage ou d'en devenir le pire ennemi. Attributs principaux : Perception, Précision, Discrétion et Nature.

Classes > Aventurier

Entraînement :



- Armes : 3 au choix
- Armures : cuir, maille et boucliers
- Points de Vie : 8

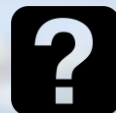
Pré-requis :

AV

- Finesse ou Précision 3+.
- Réflexion, Influence ou Tromperie 3+.
- Statut :



Un aventurier :



- Ne reste jamais en place
- Recherche le danger, la gloire et la reconnaissance
- Est un duelliste loyal ou un maître opportuniste

Dans le nouveau monde, certains cherchent des réponses.

Les aventuriers parcourent les terres à la recherche de nouvelles têtes et de nouveaux décors. La plupart d'entre eux n'ont aucune formation, mises à part quelques techniques de survie basiques à la lame ou avec des outils, et l'improvisation devient leur maître-mot.

Très débrouillards, tous ont un style de vie et de combat unique : investigateur charismatique, duelliste orgueilleux ou encore pirate utilisant les armes à feu.

Certaines villes accueillent à bras ouverts les aventuriers, tandis que d'autres les voient comme des sources de danger.



- **Maîtrise des armes légères** : bonus de Finesse avec les armes de mêlée légères
 - **Maîtrise du lancer** : lancer de petites armes multiples
 - **Coup bas** : bonus aux Attaques précises
 - **Viser les faiblesses** : bonus aux dégâts contre les ennemis entravés
 - **Opportunisme** : attaque en dehors des tours, Réflexes
- **Maîtrise des armes à feu** : bonus de Précision avec les armes à feu
 - **Attaque explosive** : attaque de mêlée avec arme à feu améliorée
- **Charisme inné**, bonus de Persuasion et Tromperie
 - **Réputation**, bonus d'Influence et création de rumeurs
 - **Parler** : Tromperie en dégâts ou en Esquive
 - **Perturber** : interrompt et empêche la cible de se concentrer, Influence
 - **Fasciner** : charme les cibles avec le charisme, Influence
- **Subtilité** : bonus en Discrétion, Artisanat et Réflexes
- **Chance** : moins d'échecs critiques
- **Grâce** : bonus d'Acrobaties, Vitesse et Esquive
- **Riposte** : bloque une partie de l'attaque et contre-attaque, Réflexion
 - **Feinte** : Réflexion en Esquive, Tromperie
 - **Riposte avancée** : ripostes multiples plus efficaces
 - **Parade** : annule ou renvoie une attaque, Réflexes
- **Polyvalence** : bonus à l'Attribut le plus faible, au choix si égalité
- **Investigateur** : bonus d'Intuition et Réflexion

Classes > Combattant

Entraînement :



- Armes : épées, haches, masses, lances et arcs
- Armures : cuir, maille, plaques et boucliers
- Points de Vie : 10

Pré-requis :

CO

- Athlétisme et Muscles 3+.
- Constitution ou Réflexes 3+.
- Statut :



Un combattant :

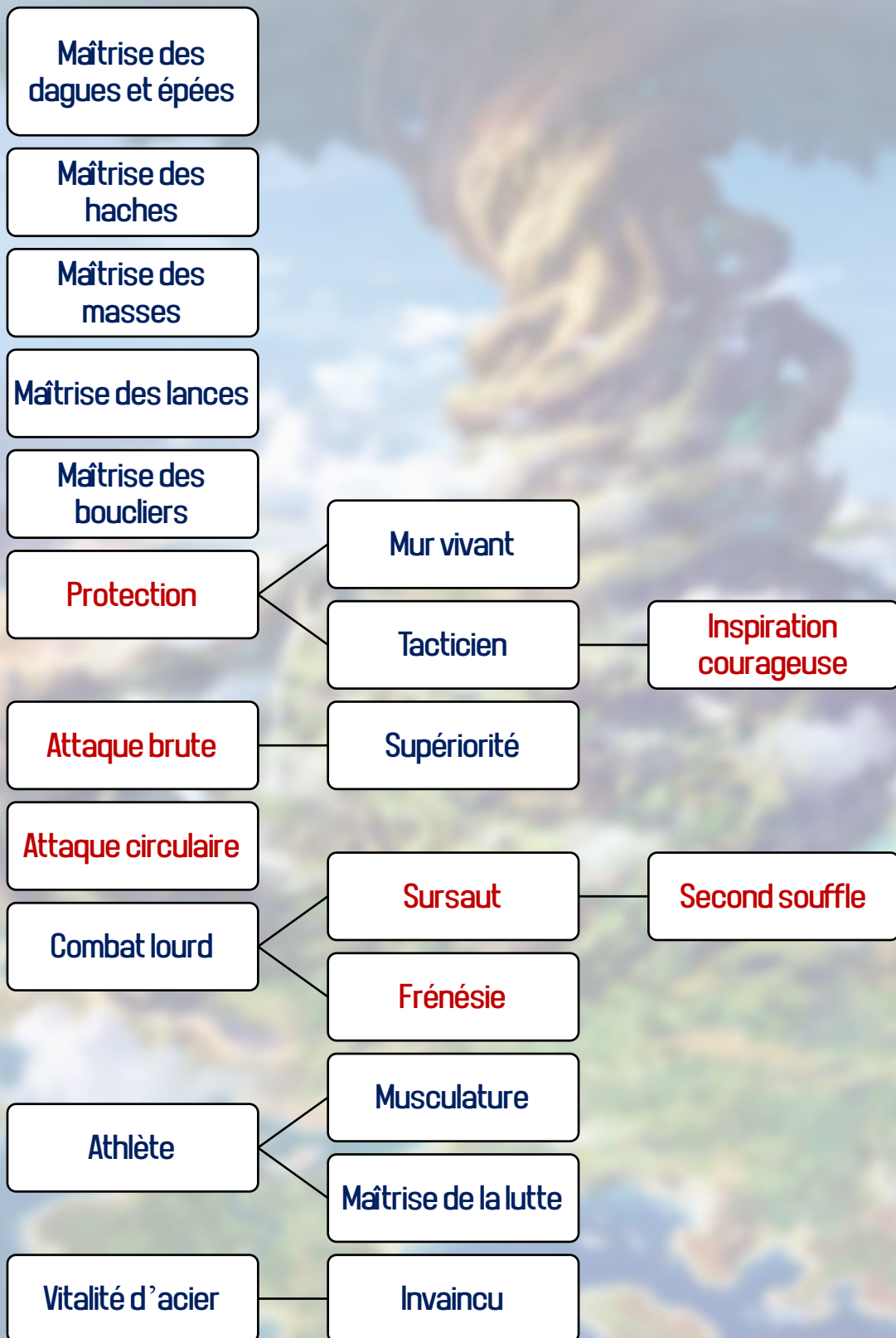


- Maîtrise toutes les armes et armures
- N'a pas peur des blessures
- Se bat pour défendre les autres, ou éliminer les menaces

Il y a des survivants qui s'entraînent et vivent pour le combat, dans l'espoir de survivre ou de défendre leur famille, amis et ville.

La plupart des cités du nouveau monde ont une milice qui prépare les nouvelles recrues au maniement des armes, à l'apprentissage de techniques et à la formation d'un physique à toute épreuve.

Les combattants sont la première et seule ligne de défense contre les menaces sauvages, c'est pourquoi beaucoup préfèrent donner leur vie pour défendre celles des autres, même si d'autres recherchent l'élimination absolue des ennemis.



- Maîtrise des dagues et épées : bonus de Muscles/Finesse avec dagues et épées
- Maîtrise des haches : bonus de Muscles/Finesse avec haches et faux
- Maîtrise des masses : bonus de Muscles/Finesse avec masses et marteaux
- Maîtrise des lances : bonus de Muscles/Finesse avec les armes longues
- Maîtrise des boucliers : bonus de dégâts et d'étourdissement au bouclier
- **Protection : encaisse les dégâts pour un allié, Réflexes**
 - Mur vivant : ralenti et bloque les ennemis tentant d'ignorer le combattant
 - Tacticien : améliore l'Esquive des alliés
 - **Inspiration courageuse : PV temporaires aux alliés, Influence**
- **Attaque brute : attaque qui ignore le Blocage, malus de Précision, Muscles**
 - Supériorité : les Attaques précises utilisent la FOR
- **Attaque circulaire : frappe plusieurs ennemis à la fois, malus de Précision**
- Combat lourd : bonus d'Endurance et réduit les malus d'armures/boucliers
 - Sursaut : gain d'une action supplémentaire en combat
 - **Second souffle : regain de PV temporaires pour soit-même, Constitution**
 - **Frénésie : gain de FOR et de Vitesse contre l'Esquive et l'énergie**
- Athlète : bonus d'Athlétisme, Vitesse et portée de lancer
 - Musculature : bonus de Muscles et d'Influence
 - Maîtrise de la lute : dégâts des poings et efficacité des luttés
- Vitalité d'acier : bonus de PV et de Constitution
 - Invaincu : considéré inconscient avec moins de PV

Classes > Magicien

Entraînement :

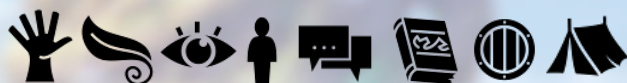
- Armes : épées
- Armures : cuir
- Points de Vie : 6



Pré-requis :

MA

- Magie et Mental 3+.
- Influence, Réflexion ou Intuition 3+.
- Statut :



Un magicien :

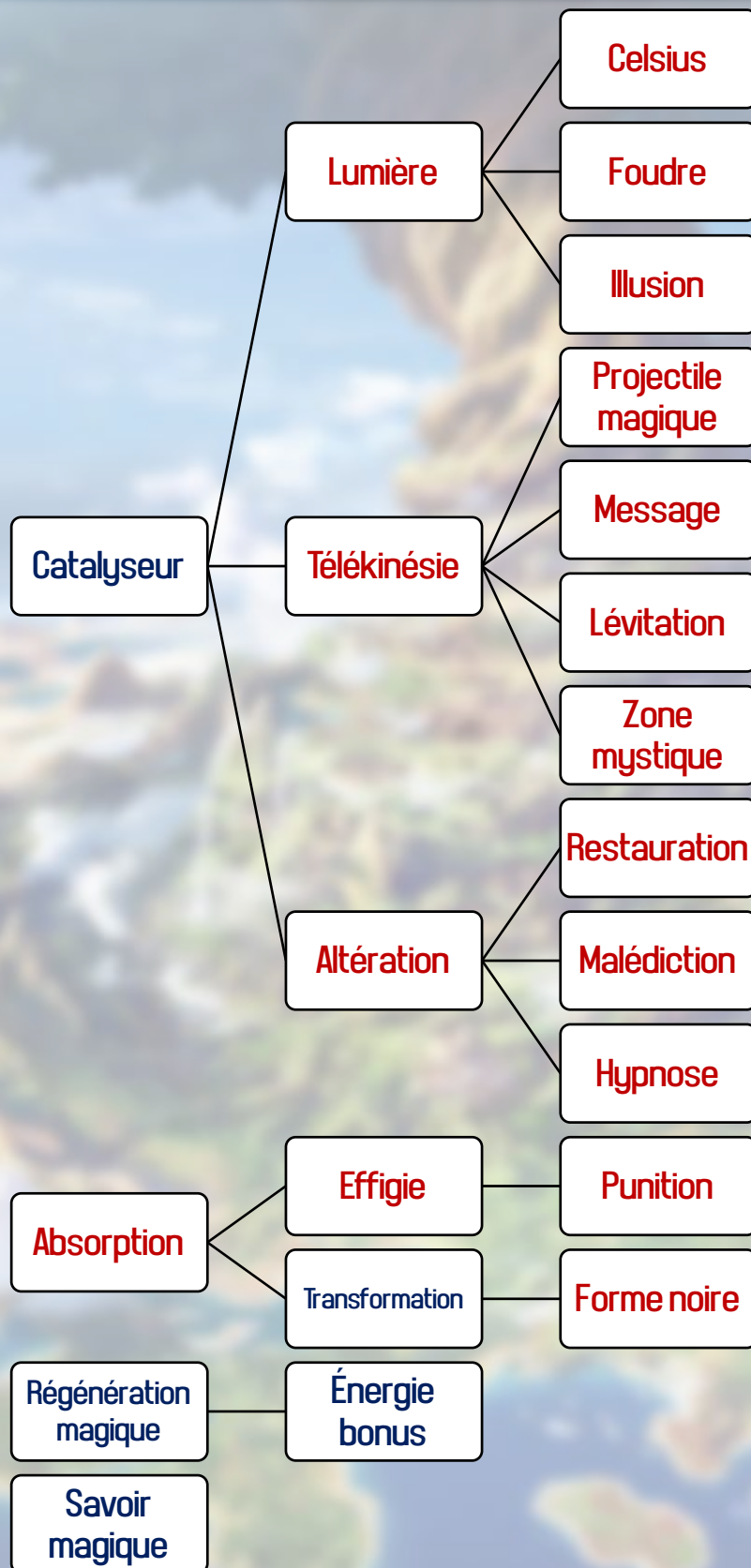


- Ne fait qu'un avec la puissance magique de l'Arbre Céleste
- Lance des sortilèges variés, altérant espace et énergies
- Peut devenir un ensorcelé, sombrant dans la folie

Les magiciens utilisent l'Énergie ambiante qui émane de l'Arbre Céleste, une puissance infinie qui permet d'effectuer des miracles.

Ces performances surnaturelles peuvent s'exprimer de différentes façons : création de lumière, altération du physique, manipulation d'objets à distance, invocation d'électricité et bien d'autres.

Pour devenir magicien, il faut apprendre à manipuler les vents magiques, généralement à l'aide d'un catalyseur au choix de l'apprenti. Certains préfèrent cependant utiliser leur propre corps pour véhiculer la magie, sombrant alors peu à peu dans la folie, une sorte de malédiction Céleste...



- **Catalyseur** : rend un objet magique, devient la source des pouvoirs
 - **Lumière** : création de lumière, Magie
 - **Celsius** : augmente ou réduit la température, Magie
 - **Foudre** : invoque l'électricité, Magie
 - **Illusion** : création d'une image intangible, Magie, Tromperie
 - **Télékinésie** : manipulation d'objet à distance, Magie, DEX/FOR
 - **Projectile magique** : frappe d'énergie à distance, Magie
 - **Message** : permet de communiquer à distance, Magie
 - **Lévitiation** : vol temporaire, Magie
 - **Zone mystique** : zone qui amplifie ou annule la magie, Magie
 - **Altération** : augmente les Attributs de la cible, Magie
 - **Restauration** : annule faim, soif et guéri les blessures, Magie
 - **Malédiction** : réduit les Attributs d'une victime, Magie
 - **Hypnose** : endort et donne des ordres, Magie, Persuasion
- **Absorption** : gain d'une folie contre un accès facile à l'Énergie magique
 - **Effigie** : blesse une victime à l'aide d'une partie d'elle, Magie
 - **Punition** : effigie de soit-même, frappe violemment, Magie
 - **Transformation** : gain de propriétés monstrueuses et folie
 - **Forme noire** : forme horripilante intangible temporaire
- **Régénération magique** : augmente les moyens de gain d'Énergie magique
 - **Énergie bonus** : Énergie magique bonus
- **Savoir magique** : bonus en Magie et Intuition

Classes > Scientifique

Entraînement :

- Armes : -
- Armures : -
- Points de Vie : 6



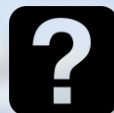
Pré-requis :

SC

- Artisanat 3+ ou Réflexion 3+.
- Soins, Intuition ou Mental 3+.
- Statut :



Un scientifique :



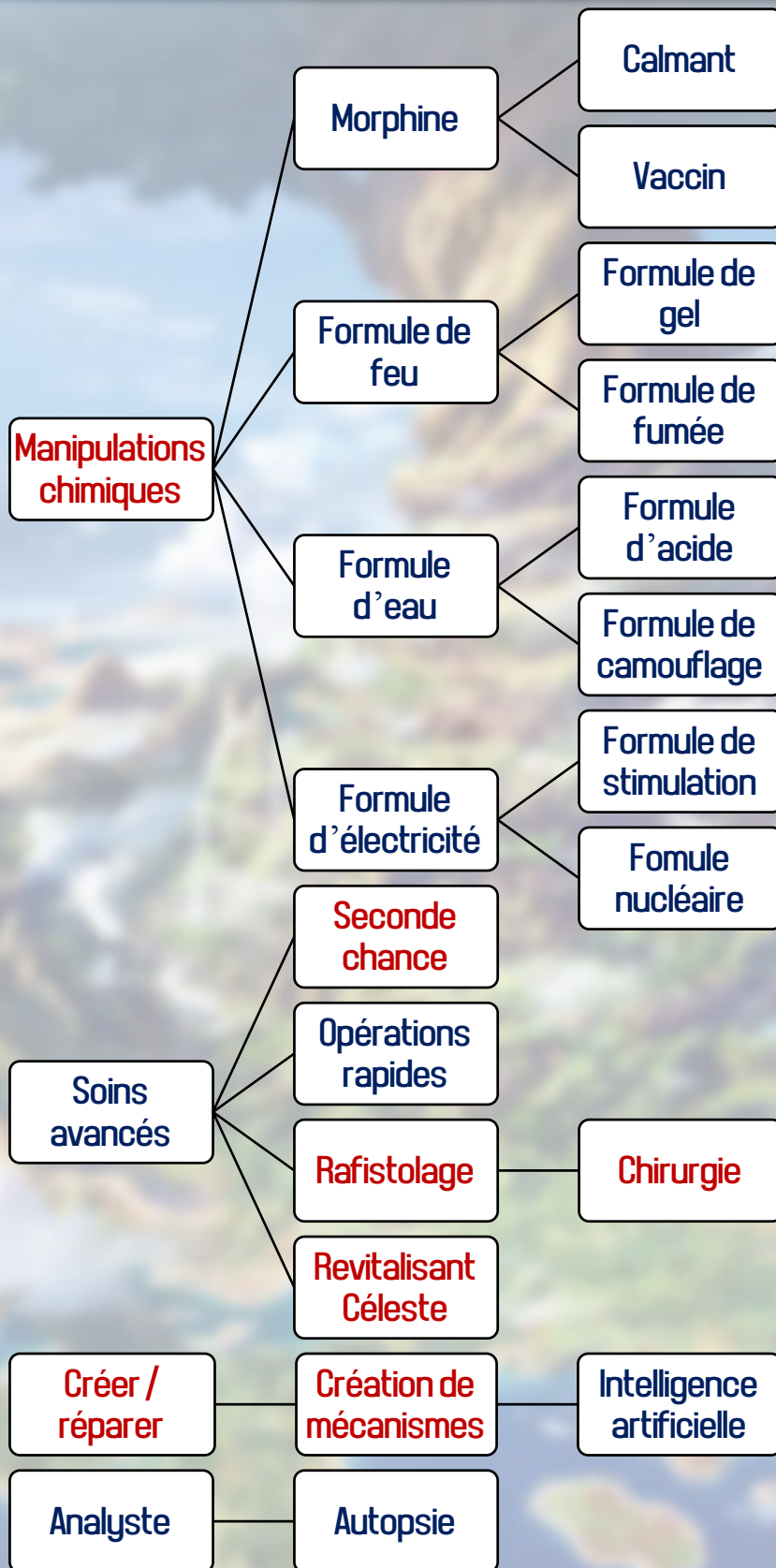
- Ne voit pas d'un bon oeil l'Énergie Céleste
- Crée des appareils ou des substances complexes
- Est un expert en robotique, biologie ou chimie

Les scientifiques s'opposent aux magiciens, et refusent l'aide des miracles, dont ils n'arrivent pas à rationaliser l'existence.

Ils sont d'ailleurs toujours prêts à montrer que la science peut effectuer les mêmes effets, de façon barbare mais « saine ».

La formation scientifique demande énormément de passion, de temps et de recherche, ce qui nécessite aussi du matériel précis et une situation stable.

Mais le plus dur est parfois d'être pris au sérieux avec ses outils et ses papiers alors que bon nombres d'habitants du nouveau monde ne cherchent qu'à survivre.



- **Manipulations chimiques : création de substances, Artisanat et Réflexion**

- Morphine : substance donnant des PV temporaires
- Calmant : substance augmentant le Mental
- Vaccin : substance augmentant la Constitution
- Formule de feu : feu instable en bouteille
 - Formule de gel : froid absolu en bouteille
 - Formule de fumée : fumée dense en bouteille
- Formule d'eau : création d'eau
 - Formule d'acide : liquide dangereux et instable
 - Formule de coloration : liquide qui altère la peau
- Formule d'électricité : énergie électrique en bouteille
 - Formule de stimulation : électricité qui stimule les muscles
 - Formule nucléaire : énergie destructrice instable

- Soins avancés : bonus de Soins et de PV rendus

- **Seconde chance : rend la vie à un être mort récemment**
- Opérations rapides : accélères les soins
- **Rafistolage : soins barbares pour réparer les blessures critiques**
 - **Chirurgie : soins lents pour réparer toutes les blessures**
- **Revitalisant Céleste : soins à partir de plantes Célestes**

- **Créer / réparer : dupliquer ou réparer des objets, Artisanat**

- **Création de mécanismes : création d'objets animés, Artisanat+Réflexion**
 - Intelligence artificielle : création d'un serviteur mécanique autonome

- **Analyste : bonus en Intuition et Réflexion**

- Autopsie : bonus en Mental, Nature, permet l'analyse de cadavres, Intuition

Classes > Survivaliste

Entraînement :

- Armes : arcs
- Armures : cuir
- Points de Vie : 8



Pré-requis :

- Perception 3+ et Nature 3+.
- Discrétion, Précision ou Artisanat 3+.
- Statut :



SU

Un survivaliste :

- Maîtrise les arcs et ne fonce jamais au combat
- Est un expert de la faune et flore du nouveau monde
- S'allie aux créatures sauvages ou les élimine



Les survivalistes apprécient la solitude et le calme.

Ils sont les hommes et femmes qui préparent toujours un plan B, préférant la survie à la perte de biens ou de territoire.

Bons chasseurs ou compréhensifs envers les créatures sauvages, ils savent comment se débrouiller en milieu hostile et comment traiter des bêtes pour en faire des alliés ou les éliminer.

La plupart des guildes possèdent des survivalistes, qui sont aussi nécessaires que des combattants pour faire (sur)vivre une ville.

Le goût du risque n'est pas leur vice, mais la curiosité et certains idéaux ambitieux peuvent les attirer à explorer dangereusement.



- **Maîtrise des dagues** : bonus de Finesse aux dagues
- **Maîtrise des arcs** : bonus de Précision à l'arc/arbalète
 - **Archerie avancée** : techniques avancées à l'arc/arbalète
 - **Volée** : tir avec plusieurs flèches à la fois
- **Explorateur** : bonus en Nature et Perception
 - **Forestier** : bonus d'Athlétisme et d'Acrobaties, grimpe facilement
 - **Dissimulation** : bonus en Discrétion et Tromperie
 - **Rapidité** : bonus en Initiative, Réflexes et Esquive
 - **Manoeuvre défensive** : évite les blessures au dernier moment
 - **Vigilance** : bonus en Intuition, Perception et Initiative
- **Apprivoiser les bêtes** : calme ou donne un ordre à une créature sauvage, Intuition
 - **Soins naturels** : bonus de Soins, augmenté sur les créatures sauvages
 - **Contrôle de bête** : garde une bête comme allié, Intuition
 - **Loyauté** : rend les bêtes contrôlées moins sauvages
- **Spécialiste** : choix d'un type d'ennemi plus habitué à chasser
 - **Chasseur de monstruosités** : bonus contre les bêtes sauvages puissantes
 - **Précision mortelle** : bonus de critique et de Précision après un temps
- **Création de poisons** : permet la création de poisons, Artisanat
 - **Application de poisons**, permet d'appliquer du poison sur des armes
- **Création de pièges**, permet la création de pièges, Artisanat
 - **Expertise des pièges** : détection et rapidité des pièges accrues

Combat

Lorsqu'un combat est déclaré entre 2 camps, les personnages agissent dans un ordre décroissant d'Initiative.

En cas d'égalité parmi 2 adversaires, le personnage avec la plus haute AGI, puis SEN commence (puis aux dés si l'égalité persiste).

La valeur d'Initiative peut être directement modifiée par le Gardien pour ce combat si un personnage est particulièrement occupé ou préparé au début de l'affrontement.

Chaque personnage peut alors agir en 2 Unités de Temps (UT), choisissant alors une ou plusieurs actions différentes parmi :

Déplacement (1 UT)

Permet de bouger d'une certaine distance selon la Vitesse, plus ou moins altérée par le terrain. Lorsqu'un personnage sort de la portée d'attaque de l'un de ses adversaire, ce dernier peut immédiatement effectuer UNE attaque de mêlée contre le personnage.

Action rapides (0 UT)

- Parler : discuter avec 1 ou plusieurs autres personnages, limité en temps par le Gardien.
- Sortir un objet d'une poche ou de la ceinture (ex : une arme légère)
- Utiliser un Talent rapide.
- Autres : effectuer un test rapide (Discrétion, Acrobaties pendant un déplacement).

Actions simples (1 UT)

- Attaquer : voir Attaques.
- Se défendre : gain de 1 en Blocage et 1 en Esquive jusqu'au prochain tour.
- Se préparer : délayer son action pour l'effectuer à un moment précis du tour ou en réaction à un événement particulier.
- Utiliser un Talent simple.
- Autres : continuer une action déjà effectuée (ex : jouer de la musique), sortir un objet moyen d'un sac, effectuer un test simple (ex : Perception)...

Action longues (2 UT)

- Utiliser un Talent complexe.
- Autres : effectuer un test complexe (ex : Soins, Artisanat...), sortir un objet lourd d'un sac...

Attaquer

Lorsqu'une attaque est portée, l'attaquant effectue un test d'attaque :

- $1d20 + \text{Muscles, Finesse ou Précision (selon l'arme)} + \text{bonus éventuels}$ puis compare son résultat à l'Esquive du défenseur.

En cas de réussite :

- $\text{dé de dégâts} + 1/2 \text{ de la FOR ou DEX (selon l'arme)} + \text{bonus éventuels}$

Les dégâts infligés sont réduits par le Blocage du défenseur, puis retranchés à ses Points de Vie actuels. Lorsqu'un personnage possède plusieurs attaques, il porte les suivantes comme s'il avait -2 en Initiative.

Conditions et blessures

Condition est le terme donné à tous les changements d'« état » que peuvent subir les personnages. Elles existent sous plusieurs formes :

- La fatigue est une condition de base à plusieurs niveaux, causant de plus en plus de problèmes.
- Les altérations sont infligées à la suite d'accidents ou de sortilèges, et peuvent survenir lors d'un test raté de Mental ou de Constitution (ex : aveuglé, diminué, effrayé...).
- Les folies surviennent lorsqu'un personnage rate un test de Force mentale, et deviennent de plus en plus violentes en les accumulant.
- Les maladies et poisons surviennent lorsqu'un personnage rate un test de Constitution, et entraînent généralement des tas d'altérations.
- Les blessures et la mort sont les résultats des dégâts et de la diminution des Points de Vie, entraînant différentes complications...

Une blessure est minime lorsque les dégâts sont inférieurs à 3 (après le Blocage), grave ou critique sinon.

Un test de Soins réussi permet de restaurer 1 Point de Vie au blessé, et de fermer toute blessure, annulant les saignements.

Lors d'une blessure critique, il s'agit d'un démembrement, qui ne peut être traité par un simple test de Soins.

Un personnage est inconscient lorsqu'il descend sous 0 Points de Vie, mais meurt automatiquement si ses PV sont inférieurs à 0 - PV max, ne pouvant alors être ramené à la vie que par des soins intensifs ou par la magie.

Équipement > Armes

- Dagues
 - Couteau : 1d2 dégâts, léger, lancer
 - Dague : 1d3+1 dégâts, léger, lancer
 - Main gauche : 1d3+1 dégâts, léger, lancer, parade
- Épées
 - Sabre : 1d4+1 dégâts, léger
 - Épée : 1d4+2 dégâts, léger
 - Épée lourde : 1d10+2, 2 mains
 - Rapière, 1d4+1 dégâts, léger
- Haches
 - Hachette/faucille : 1d4, léger, lancer
 - Hache : 1d6, léger, lancer
 - Hache double/Faux : 1d12, 2 mains, portée
- Masses
 - Masse/marteau : 1d4 dégâts, léger
 - Masse épineuse : 1d4+2 dégâts
 - Fléau : 1d6+2 dégâts, limitée
 - Marteau lourd : 1d8+4, 2 mains
- Lances
 - Javelot, 1d6 dégâts, lancer, portée, charge
 - Lance/trident, 1d8 dégâts, 2 mains, charge, lancer, longue, portée
 - Hallebarde, 1d12 dégâts, 2 mains, charge, longue, portée
- Fouets
 - Fouet, 1d3+1 dégâts, léger, portée
 - Chaînes, 1d4+2 dégâts, portée, limitée

- Arcs
 - Arc court : 1d4+1 dégâts, léger, distance 30m, flèches
 - Arc long : 1d6+1 dégâts, 2 mains, distance 40m, flèches
 - Arc long composite : 1d6+2 dégâts, 2 mains 60m, distance, flèches
- Arbalètes
 - Arbalète légère, 1d6 dégâts, 2 mains, léger, distance 30m, carreaux
 - Arbalète lourde, 1d8 dégâts, 2 mains, distance 40m, carreaux
 - Arbalète de poing, 1d4 dégâts, léger, distance 20m, carreaux
- Autres
 - Bâton, 1d3 dégâts, 2 mains, longue
 - Canon léger, 1d8+2 dégâts, léger, distance 40m, poudre, explosif
 - Mousquet, 1d10+3 dégâts, 2 mains 60m, distance, poudre, explosif
 - Fronde, 1 dégât, distance 20m, pierres
 - Sarbacane, 1 dégâts, distance 10m, dards
 - Gantelet d'alchimiste, 1d2 dégâts

Propriétés

- 2 Mains = l'arme nécessite les 2 mains.
- Charge = l'arme effectue +1d6 dégâts lors d'une attaque chargée.
- Distance = l'arme permet de tirer des projectiles à une certaine distance
- Explosif = sur un 1, l'arme explose (1d6+2 dégâts), rayon de 3m, elle doit être réparée avec de l'Artisanat avant de fonctionner à nouveau.
- Lancer = l'arme effectue les mêmes dégâts si lancée, test de Précision ou Muscles.
- Léger = l'arme est petite ou fine, possibilité d'attaquer avec la Finesse, et la DEX aux dégâts.
- Longue = l'arme permet de faire une seconde attaque à 1d3 + FOR / 2.
- Parade = en défense/attente, l'arme procure +1 en Esquive.
- Portée = l'arme a une portée supérieure aux autres.
- Limitée = l'arme ne permet d'effectuer qu'une seule attaque par tour

Équipement > Armures

- Cuir
 - Ensemble de cuir : +1 Esquive
 - Veste matelassée : 5 PV, +1 Blocage
- Maille (nécessite FOR 3, sinon malus tous les tests physiques)
 - Cuir clouté : Esquive à 13, 5 PV, +1 Blocage, tests de DEX -1
 - Armure de maille : Esquive à 13, 10 PV, +2 Blocage, tests de DEX -2, Esquive par la DEX non ajoutée
- Plaque (nécessite FOR 5, sinon malus tous les tests physiques)
 - Armures de plaques : Esquive à 15, 15 PV, +3 Blocage, tests de DEX -4, Esquive par la DEX non ajoutée
- Bouclier
 - Écu en bois : +1 Esquive, fragile
 - Écu en acier : +1 Esquive
 - Pavois : +3 Esquive, tests de DEX -2, nécessite FOR 4)

Équipement > Entraînement

- L'utilisation d'une arme sans entraînement donne un malus de 2 lors des attaques (Muscles, Finesse ou Précision) et aux dégâts.
- Le port d'une armure sans entraînement ne permet d'obtenir que la moitié des bonus octroyés (arrondir en-dessous) et donne le statut permanent Perturbé (-2 à tous les tests) si le minimum de Force indiqué n'est pas respecté (armures de maille/plaque et pavois).

Les bâtons, dagues et arbalètes sont considérés comme simples, et ne nécessitent aucun entraînement.

Guildes



Les survivants du nouveau monde s'organisent en « guildes », qui permettent, comme de grandes familles, d'accumuler de la renommée et des connaissances qui sont conservées à travers le temps.

Tous les joueurs vont donc rejoindre une seule et même guilde, qu'ils vont créer ensemble. Celle-ci devra avoir un nom, qui sera utilisé pour communiquer avec les autres organisations officielles.

Les guildes ont généralement des objectifs précis, qui peuvent évoluer avec le temps. Lors de la création des personnages des joueurs, il faudra affilier leur guilde :

- Guilde humanitaire
- Guilde d'aventuriers
- Guilde politique
- Guilde de l'information

Les joueurs peuvent envisager de créer un autre type de guilde, le temps qu'ils arrivent à justifier son intérêt à unir leur personnages sous les mêmes motivations.

- *Les guildes humanitaires recherchent à souder les civilisations, et à trouver des survivants, car même après 130 ans, elles ont espoir de trouver de nouveaux peuples et autres Anciens abandonnés dans la nature, comme lors de la découverte du laboratoire de Gladsheim il y a 20 ans.*
 - Tenter de trouver des survivants
 - Explorer des endroits sans vie apparente
 - Éviter de tuer des êtres vivants intelligents
- *Les guildes d'aventuriers explorent pour le plaisir de la liberté et le goût du risque, évitant d'être liées à une ville ou à d'autres groupes. Elles essaient d'être indépendantes et d'explorer les endroits considérés comme trop dangereux ou encore non-cartographiés par les survivants. La Grande Mer ou les environs de l'Arbre Céleste sont généralement les grands concernés.*
 - Se rendre dans les endroits dangereux et inexplorés
 - Rester indépendants
 - Pour la liberté, même s'il faut défier les autorités locales
- *Les guildes politiques préfèrent s'installer dans une communauté ou en créer une nouvelle, afin de pouvoir contrôler une partie du nouveau monde et d'exposer leur vision. Une guilde politique l'est rarement initialement, sa force provenant généralement des connaissances et relations accumulées.*
 - S'installer dans une cité ou créer sa communauté
 - Créer des alliances avec d'autres
 - Avoir un impact sur les environs
- *Les guildes de l'information n'explorent pas forcément pour le plaisir, elles s'installent par période dans des cités mais passent une grande partie de leur temps à voyager. Ayant comme but de réunir le savoir global du nouveau monde, ces guildes ont pour travail d'analyser la faune, la flore ou encore de recenser les survivants et leurs organisations.*
 - Cartographier ou collecter des données
 - Travailler pour le bien commun
 - Voyager un peu partout et trouver une autorité respectable