

REGLES DE BASE POUR JEU DE ROLES EN LIGNE

DANS LE MONDE DE SHARENE

Nota: Ce systeme ne pretend pas etre original et est en fait une compilation, ou un melange de plusieurs systemes, avec pour base principale un systeme de jeu que je ne nommerai pas mais que vous reconnaitrez peut etre, que j'ai choisi pour sa simplicité, sa rapidité, son elegance et le fait que la creation de personnages ne fait pas appel au hasard et peut donc etre effectuee par les joueurs seuls, sans contrôle du maitre de jeu. Le principe est tout simplement de pouvoir jouer facilement, avec un minimum d'efforts, pour se concentrer sur le roleplaying et le plaisir du jeu.

Autre nota, je tape sur un clavier qwerty et le temps m'etant precieux, j'ai choisi de mettre ce document a disposition le plus vite possible, et donc, sans mettre les accents. Veuillez m'en excuser.

Ceci dit, entrons dans ce qu'il est necessaire de connaître pour jouer:

CREATION DE PERSONNAGES

Ceci est une version abregee et simplifiee du systeme de creation de personnages, qui demande que les joueurs aient deja un minimum de connaissance des principes du jeu de roles puisqu'ils ne seront pas reexpliques ici.

La creation d'un personnage se fait en utilisant un certain nombre de points de creation pour « acheter », des points de caracteristiques, des talents et des attributs definissant le personnage.

Une fiche de personnages est disponible a la fin de ce document.

Les Joueurs disposent ainsi de 6000 points a depenser.

1/ CHOIX DE LA RACE.

Il est necessaire de commencer par choisir la race du personnage.

Sur Sharene, les races disponibles pour les joueurs sont :

Humain Taille moyenne 1.7m-Pas de bonus mais plus de liberte de choix de talents.

Nain Taille moyenne 1.3m-Bonus de +1 en Force

Hobbit (TELERIONS) Taille moyenne 0.9m-Bonus de +1 en Perception. Malus de -1 en Force.

Elfe (Elfes des bois : SILDARS) Taille moyenne 1.8m-Bonus de +1 en Dexterite.

2/CHOIX DU SEXE

Le choix est completement libre, sans cout, malus ou bonus.

3/AGE

Le choix de l'age est libre, mais il est deconseille de prendre un personnage trop vieux. (Cela influe sur les caracteristiques).

Un personnage plus age que l'age minimum aura un plus grand nombre de points de creation en raison de son vecu plus important et donc de l'experience acquise au cours des ans.

-Un humain commence a 16 ans.

Il gagne 20 points de creation par annee au dessus de 16. Et ce jusqu'à 40 ans. Au dessus de 40 ans, pas de bonus de creation, et baisse de 1 en Force et Dexterite par tranche de 5 ans.

-Un Elfe commence a 31 ans.

Il gagne 20 points de creation par 5 annees au dessus de 31. Et ce jusqu'à 160 ans. Au dessus de 160 ans, pas de bonus de creation, et baisse de 1 en Force et Dexterite par tranche de 25 ans.

-Un nain commence a 31 ans.

Il gagne 20 points de creation par 3 annees au dessus de 31. Et ce jusqu'à 100 ans. Au dessus de 100 ans, pas de bonus de creation, et baisse de 1 en Force et Dexterite par tranche de 15 ans.

-Un Hobbit commence a 25 ans.

Il gagne 20 points de creation par 2 annee au dessus de 25. Et ce jusqu'à 75 ans. Au dessus de 75 ans, pas de bonus de creation, et baisse de 1 en Force et Dexterite par tranche de 10 ans.

4/CARACTERISTIQUES

Le personnage est defini par 5 Caracteristiques :

- FORCE-FOR-(resistance physique, puissance, endurance)
- DEXTERITE-DEX-(agilite, coordination, precision)
- VOLONTE-VOL-(resistance mentale, determination)
- PERCEPTION-PER-(Acuite sensorielle, attention)
- INTELLIGENCE-INT-(Connaissances, capacites intellectuelles)

Ces caracteristiques sont evaluees sur une echelle de 1 (le plus faible) a 15 (le plus fort). Il est possible pour une race qui a un bonus dans une caracteristique d'atteindre 16, (ex : 16 en dexterite pour un elfe, et de la meme facon, 14 maximum en Force pour un hobbit), mais il n'est pas possible d'avoir une caracteristique a 16 au debut du jeu. Il n'est pas non plus possible pour un aventurier d'avoir moins de 5 dans une caracteristique.

Pour acheter les points de caracteristiques on se refere a la table suivante :

- 5 : gratuit
- 6 : 100 pts
- 7 : 200 pts
- 8 : 300 pts
- 9 : 400 pts
- 10 : 500 pts
- 11 : 650 pts
- 12 : 800 pts
- 13 : 975 pts
- 14 : 1150 pts
- 15 : 1350 pts

5/ APPARENCE PHYSIQUE

On selectionne l'apparence physique du personnage sur la table suivante qui en indique les couts en fonction des degres de beaute (beaute relative, par rapport aux membres des autres races. Un elfe n'est pas force de trouver un beau nain «beau »).

LAID	: Bonus de 30 points
NORMAL	: 30 points
BEAU	: 80 points
ATTIRANT	: 120 points
SAISSANT	: 160 points
SENSATIONNEL	: 200 points

6/ ATTRIBUTS SECONDAIRES

Ils sont calcules a partir des caracteristiques.

VITESSE

Elle indique la rapidite d'action du personnage, pour son initiative, ses deplacements et son nombre d'attaques par round de combat.

Total PERCEPTION + DEXTERITE	VITESSE
2-7	0
8-15	1
16-23	2
24-30	3

CLASSE DE DEGATS A MAINS NUES

Plus la lettre est loin dans l'alphabet, plus le personnage fait mal quand il frappe.

FORCE	DEGATS
1-8	A
9-13	B
14-15	C
16	D

ENDURANCE

Elle depend de la volonte, qui permet de se depasser et d'aller a la limite de ses performances physiques.

VOLONTE	HEURES
1-5	24
6-10	28
11-13	30
14	32
15	36

TEMPS MAXIMUM DE COURSE OU DE NATATION A PLEINE VITESSE

VOLONTE	TEMPS (en minutes)
1-5	10
6-10	25
11-13	40
14	45
15	55

POIDS MAXIMUM PORTE

FORCE	KG
1-5	30-50
6-10	50-75
11-13	75-105
14	105-140
15	140-175

7/AVANTAGES/DEFAUTS

Ces avantages et defauts sont optionnels et il n'est pas conseille d'en prendre plus de 2 ou 3. Un personnage peut donc choisir certains avantages en les payant en cout de creation, ou en les compensant par des defauts qui donnent un bonus de points de creation. Il n'est pas necessaire d'avoir a la fois des defauts et des avantages.

AVANTAGES (Cout en points de creation)

AMBIDEXTRE. 200 Points

DON POUR LA MUSIQUE 100 Points

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX 150 Points

EMPATHIE AVEC LES HUMANOIDES 200 Points

HORLOGE INTERNE: Connaît toujours l'heure. 75 points

NYCTALOPE: voit dans le noir (inutile chez les nains, elfes et hobbits qui voient dans le noir parfaitement). 100 Points

ODORAT ET GOUT SUPERIEURS. 75 Points

ŒIL DE LYNX: Vision superieure. 75 points

OUIE SUPERIEURE. 75 points

QUI VIVE: Difficile a surprendre. 150 Points

RECUPERATION ACCRUE: soigne ses blessures plus rapidement. 150 Points

RESISTANCE A LA DOULEUR 150 Points
SENS DE L'ORIENTATION: Ne se perd jamais. 75 points
VOIX CHARMANTE: permet d'augmenter les jets de charisme, baratin, eloquence, seduction... 150 Points.

DEFAUTS (Bonus en points de creation)

ACROMEGALE 150 points
ALBINOS 100 points
ALCOOLIQUE 150 points
BERSERK 200 points
CODE D'HONNEUR 150 points
COLEREUX 100 points
COMPULSION de 50 a 100 points selon le degre de gene provoque par cette compulsion, c'est-à-dire une action que le personnage ne peut s'empecher d'effectuer sans cesse, comme se laver les mains, verifier que tout est bien verrouille, lire tous les manuscrits qui lui passent sous le nez, gouter toutes les potions, se mettre en pyjama pour dormir...
CUPIDE 100 points
DALTONIEN 150 points
DRAGUEUR 100 points (choisir le sexe vise)
DUR D'OREILLE 150 points
EUNUQUE 150 points
EPILEPTIQUE 200 points
ETOURDI 150 points
FANATIQUE 150 points
GLOUTON 100 points
GROS 100 points
HONETE 150 points
IMPULSIF 100 points
INTOLERANT 150 points (Envers une race, une religion, un peuple)
JALOUX 100 points
JOUEUR 100 points
KLEPTOMANE 150 points
MEGALOMANE 100 points
MYOPE 150 points
MENTEUR PATHOLOGIQUE 150 points
NAIF 150 points
PARANOIAQUE 100 points
PARESSEUX 75 points
PHOBIE (A determiner. 75 points pour une phobie assez rare. Ex creatures peu courantes. 150 points pour une phobie courante. Ex creature communes ou situations communes. 300 points pour une phobie quotidienne. Ex. Agoraphobe, peur de l'eau, du noir...)
SENS DU DEVOIR 100 points
SENSIBLE A LA DOULEUR 150 points
SOURD 250 points
SUPERSTITIEUX 100 points
TIMIDE 75 points

8/ALIGNEMENT

Cela determine l'orientation morale du personnage. Juste une petite ligne directrice pour le comportement general du perso.

On choisit donc: BON, NEUTRE, MAUVAIS. C'est une tendance generale, et peut etre adapte en fonction des situations.

9/PROFESSION

Le personnage, avant de devenir aventurier, a connu une certaine experience de la vie. Il a appris divers talents dans le cadre d'un metier, d'une formation ou d'une forme de vie quotidienne. On generalise cela sous le terme de profession. Bien qu'elle ne soit pas restrictive, elle permet de donner une orientation au personnage en determinant les talents qui lui sont le plus facile a apprendre.

Les professions sont :

-SOLDAT (tout style de combattant, mercenaire, garde du corps, guerrier...)

-SCOUT (Rangers, exploreurs...)

-VOLEUR (Y compris les prestidigitateurs, acrobates, jongleurs, arnaqueurs...)

-ERUDIT (Magicien, pretre, alchimiste, homme de loi...) Un erudit qui pratique une forme de magie majeure (toutes sauf magie legere) prend comme profession specifique celle qui correspond a sa magie. Exemple, un erudit qui pratique la magie divine est forcement un pretre, meme s'il a des talents annexes qui lui permettent de pratiquer d'autres metiers.

Cette profession de base permet de determiner le cout des talents. Voir ci-dessous.

10/TALENTS

Ce sont les connaissances du personnage, ce qu'il est capable d'accomplir.

Ils sont evalues sur une echelle de 1 (le plus faible) a 15 (le meilleur). Nota, le niveau d'un talent ne peut etre superieur a 2+ Caracteristique de base.

Le cout de base d'un talent est de 100 points par talent, (ce qui donne le niveau 1 dans le talent- on ne peut pas avoir un talent de niveau 0) et 20 points par niveau de talent superieur au niveau 1.

Exemple, acheter un talent au niveau 5 coute 180 points : 100 points pour le niveau 1, plus 4x20 pour les 4 niveaux suivants.

Ce cout de base est applique quand un talent appartient a la profession du personnage, ou a la table de talents generaux.

Exemple, un Soldat qui veut acheter combattre a l'eepee depensera 100 points car c'est un talent de soldat.

Exemple, un magicien (Lettre) qui veut acheter Cuisiner depensera 100 points car c'est un talent general.

Il est possible d'acheter des talents d'une autre profession, mais le cout en est modifie :

Multiplie par 2 sauf dans les cas suivants :

Les talents de magie sont multiplies par 4 pour les non Erudits, sauf magie legere qui est multipliee par 3.

Les talents de combat sont multiplies par 4 pour les Erudits. (Sauf dague, baton et combat a mains nues qui sont multiplies par 2)

De nombreux talents appartiennent a plusieurs professions. Dans ce cas, leur cout est de 100 et 20 par niveau tant que le personnage fait partie de l'une de ces professions.

Enfin, bien qu'il existe plusieurs types de talents de magie, un personnage ne peut posseder qu'un seul de ces talents. (Nota, un personnage qui pratique une magie majeure c.a.d. toute magie autre que legere -quelle que soit sa specialite- connaît automatiquement la magie legere- La magie legere en tant que talent isole s'applique a ceux qui veulent connaître un minimum de magie sans en faire une profession).

Les talents sont definis par une base, equivalente a la valeur d'une caracteristique ou la moyenne de plusieurs caracteristiques servant principalement a resoudre les actions dependant de ce talent. On ajoute a cette base un niveau, pour obtenir la chance de reussite. Les caracteristiques ayant une valeur maximale de 16, et le niveau de talent etant limite a 15, la chance de reussite a une valeur maximale de 31.

Talents et races:

Un ELFE doit absolument prendre connaissance des plantes et connaissance des animaux

Un NAIN doit absolument prendre connaissance des mineraux et Artisanat:mineur

Un HOBBIT doit absolument prendre cuisiner.

(Ces talents, meme s'ils ne sont pas dans leur profession coutent au personnage non humain le cout normal de 100 et 20/niveau)

Liste des talents :

Talent-Base-Profession attachee au talent/Description du talent.

Nota dans les cas de moyenne de caracteristiques, le nombre est toujours arrondi au chiffre inferieur.

Acrobaties-Dex-(Voleur)-Equilibre, capacite d'accomplir des sauts et mouvements de gymnastique, sauts perilleux, chutes controllees, funambulisme. L'acrobatie peut remplacer l'esquive en combat.

Armes de siege -(Int+Per)/2-(Soldat)-Connaissance, utilisation, fabrication et entretien des armements lourds.

Artisanat -(Dex+Int)/2-(General)-Connaissance et pratique d'une technique artisanale qui doit etre precisee (ex : ebeniste, charpentier, luthier, armurier...). Ce talent peut etre pris plusieurs fois.

Baratin -(Int+Vol)/2-(General)-Convaincre, marchander, entourlouper.

Bricoler -(Dex+Int)/2-(Voleur, Erudit)-Construire un systeme simple tel qu'un piege, une serrure...

Canotage -(Per+Dex)/2-(General)-Manipulation d'une barque ou d'un petit bateau a voile.

Charisme -Vol-(General)-Influence du personnage sur les autres individus et les foules.

Chanter -Per-(General)

Chirurgie-Int-(Erudit)-Soins majeurs dans les cas de blessures critiques.

Commander-(Int+Vol)/2-(Soldat)-Diriger, organiser une troupe, une armee, prendre les decisions, donner les ordres, se faire respecter ainsi que gerer le quotidien d'une troupe de soldats, et la faire manœuvrer. Connaissance de la tactique.

Connaissance des animaux-Int-(Erudit, Scout)-Connaissance des animaux, de leurs habitudes, savoir les identifier...

Connaissance des humains-Int-(General)-Connaître les coutumes, les traditions, les legendes des divers pays de Sharene.

Connaissance des minéraux-Int-(Erudit)-Connaître l'apparence, les proprietes et les endroits ou l'on peut trouver les differents mineraux de Sharene.

Connaissance du monde-Int-(Erudit, Scout)-Connaître la geographie, les climats, les particularites et dangers des differents lieux.

Connaissance des plantes-Int-(Erudit, Scout)-Connaître l'apparence, les proprietes et les endroits ou l'on peut trouver les differentes plantes de Sharene.

Connaissance de la rue-(Per+Int)/2-(Voleur)-Connaissance des villes, des lieux dangereux, des personnalites ayant une importance a chaque niveau de la societe, des moyens de corruption, des methodes de filature...

Contrefaçon-(Per+Int)/2-(Voleur, Erudit)-Capacite de faire des faux documents, faux papiers, fausses œuvres d'art

Crocheter-Dex-(Voleur)-Ouvrir des serrures sans la cle appropriee.

Cuisiner-(Int+Per)/2-(General)-Faire la cuisine, preparer et inventer de bons petits plats.

Detecter/Desamorcer les pieges-(Per+Dex)/2-(Voleur, Scout)

Deguisement-Int-(Voleur)-Capacite de modifier son apparence.

Discretion-(Dex+Per)/2-(Voleur, Scout)-Se deplacer sans bruit.

Dissimuler-(Dex+Per)/2-(Voleur, Scout)-Cacher un objet, un piege.

Evasion-(For+Dex)/2-(General)-Melange d'acrobatie et d'esquive, l'evasion sert a resoudre toutes les actions complexes et delicates effectuees a pied, telles que poursuites, placages, sauts, eviter ou franchir des obstacles...

Eloquence-(Int+Vol)/2-(Erudit)-Faire des discours, convaincre une assemblee, usage de la rethorique et des demonstrations verbales.

Equitation-(Dex+Per)/2-(General)-Contrôle et soin d'une monture.

Esquive-Dex-(General)-Eviter une attaque par un mouvement du corps.

Etiquette-(Per+Int)/2-(General)-Connaissance des usages de la noblesse et des temples.

Grimper-(Dex+For+Vol)/3-(General)-Escalade, progression verticale.

Interroger-(Vol)-(Soldat, Scout)-Questionner et si besoin torturer.

Jouer-Per-(General)-Maitrise des jeux de hasard et de strategie.

Jouer la comedie-(Vol+Per)/2-(Voleurs)-Tenir un role. Se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Lancer-Dex-(General)-Projeter un objet, une arme vers une cible avec precision.

Lire et Ecrire une langue-Int-(General)-Ce talent peut etre pris plusieurs fois. Il est necessaire pour savoir lire et ecrire sa propre langue.

Musique-(Dex+Per)/2-(Erudit, Voleur)-Jouer d'un instrument. (preciser l'instrument. Ce talent peut etre pris plusieurs fois pour pouvoir jouer de plusieurs instruments. Dans le cas d'une famille d'instrument, le personnage choisit un instrument specialise, et peut jouer des autres instruments avec une chance de reussite un peu inferieure. Exemple un Luth et une mandoline.)

Nager-(For+Vol)/2-(General)-Progression sur ou sous l'eau.

Navigation-(Int+Per)/2-(Erudit, Scout, Soldat)-Trouver son chemin grace a des cartes, en suivant les astres, capacite de commander et diriger un navire.

Parler une langue etrangere -Int-(General)-S'exprimer dans une langue autre que la sienne. Ce talent peut etre pris plusieurs fois.

Passer -Dex-(Voleur)-Manipuler des objets avec discretion et dexterite, pour faire les poches, voler, faire des tours de carte ou de prestidigitation.

Premiers soins-(Int+Dex)/2-(General)-Effectuer des soins simples sur des blessures de moindre gravite. Donner les premiers secours en attendant une intervention medicale plus serieuse.

Se cacher-(Per+Vol)/2-(Voleur, Scout)-Se dissimuler en utilisant les moyens du bord et caracteristiques des lieux.

Seduction-(Vol+Niveau de Charisme)/2-(General)-Attrance sur les autres individus.

Science-Int-(Erudit)-Ce talent peut etre pris plusieurs fois pour une connaissance specifique pointue, ou de facon generale pour une bonne culture generale scientifique. Les sciences disponibles sont : astronomie, mathematiques, astrologie, alchimie, medecine, pharmacopee, architecture, philosophie..)

Sixieme Sens -(Int+Per)/2-(Voleur, Scout, Soldat)-Capacite de prevoir des evenements immediats une fraction de seconde avant qu'ils arrivent, de se sentir observe, detecter le danger.

Traquer-Per-(Scout)-Suivre une piste.

Talents de Magie

Magie Legere -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie legere. (Magiciens)

Magie de Bataille-Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie de bataille. (Magiciens)

Magie de Couleur-Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie de couleur. (Magiciens). Ce talent ne peut etre choisi lors de la creation du personnage.

Magie Divine -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie divine. (Pretres)

Magie Druidique-Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie druidique. (Druides)

Necromancie-Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie necromantique. (Necromants)

Magie Demoniaque -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie demoniaque. (Demonologiste)

Magie Elfique -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie elfique (Mages elfes).

Magie des glaces-Int-(Erudits)- Connaître et lancer un sort de magie des glaces (Shaman des glaces)

Illusions -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort d'illusions. (Illusionistes).

Magie Elementale-Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie elementale. (Elementaliste).

Magie Runique -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie Runique, inscrire des runes de pouvoir-(Maitres des Runes).

Magie Alchimique -Int-(Erudits)-Connaître et lancer un sort de magie alchimique (cela s'effectue en general par le biais de potions et preparations complexes).(Alchimistes).

Talents de combat

Arbaletes-(Dex+Per)/2-(Soldat, voleur)-Nota, le voleur ne peut apprendre que les arbaletes legeres ou moyennes.

Arcs-(Dex+Per)/2-(Soldat, Scout)

Armes exotiques-Dex-(Soldats, voleurs). A prendre pour chaque type d'arme exotique: filets, sarbacanes, boomerangs...

Armes d'Hast-For-(Soldats)-Hallebardes, guisarmes, piques...

Baton-(Dex+For)/2-(Soldat, Voleur, Scout)-A une et deux mains.

Bouclier-Dex-(Soldats)

Combat a Mains Nues-(Dex+For)/2-(Soldat, Voleur, Scout)

Couteau-Dex-(Soldat, Voleur, Scout)

Epees a une main-(Dex+For)/2-(Soldat, Scout, Voleur)

Epees a deux mains-(Dex+For)/2-(Soldat)

Fleaux-(Dex+For)/2-(Soldat)

Haches-(Dex+For)/2-(Soldat)- Valable pour les haches a une et deux mains.

Lances-(For+Dex)/2-(Soldats)

Masses-(Dex+For)/2-(Soldat)- Valable pour les masses, massues et marteaux de guerre.

Rapieres-Dex-(Soldat, Voleurs)

Armures Lourdes-For-(Soldats) (Note: ce talent est gratuit pour un soldat. Les autres professions doivent l'acheter pour pouvoir agir en portant une armure lourde).

11/ARGENT ET POSSESSIONS

Les personnages demarrent le jeu avec en leur possession un equipement simple de base (arme (s), armure eventuellement, mais pas d'armure lourde, vetements...) et 20 pieces d'or. (Cas particuliers a discuter avec le MJ)

Armures: Il existe trois types d'armures: Legeres (protection 1): Armures de cuir et variantes. Moyennes (Protection 2): Armures d'ecailles, anneaux, mailles. Lourdes (protection 3): Armures de plaques.

L'equipement est laisse a la discretion du joueur mais doit etre en conformite avec l'origine du personnage et sera verifie par le MJ. (Notamment pour les eventuelles montures)

L'unite monetaire est la piece d'argent. Les valeurs de change sont:

1 piece d'or vaut 20 pieces d'argent

1 piece d'argent vaut 12 pieces de cuivre.

La piece d'or est generalement appelee un SOL. La piece d'argent un TERCE. La piece de cuivre un SOU.

12/MAGIE

Un personnage peut pratiquer la magie s'il a appris un talent de magie lui permettant ainsi de lancer des sorts.

Il existe 5 niveaux de magie. Un jeteur de sorts commence au niveau 1. Il progresse ensuite grace a son experience, ce qui lui permet d'apprendre des sorts de plus en plus compliques et puissants.

Un personnage est limite dans le nombre de sorts qu'il peut memoriser. Cette limite est equivalente a son nombre de points en intelligence divise par deux et multiplie par son niveau de magie. (Nota: Un sort de magie legere compte comme un demi sort pour ce quota).

Il n'y a pas de limite au nombre de sorts qu'un personnage peut connaître, si ce n'est que, a chaque fois qu'il est en position d'apprendre un nouveau sort, le personnage doit reussir un jet d'intelligence pour voir s'il comprend le sort. S'il echoue, il devra attendre que son intelligence augmente pour retenter de comprendre ce sort.

Les sorts connus par un jeteur de sorts sont consignes dans un grimoire (ou alors uniquement memorises, mais cela limite le nombre de sorts disponibles). Ce grimoire peut avoir n'importe quelle apparence mais est ecrit dans une langue magique propre a chaque type de magie, et dont l'utilisation est couverte par le talent pour lancer les sorts.

Il est possible de modifier les sorts memorises. Memoriser un sort necessite 1h par niveau du sort memorise. Ce temps est divise par 2 pour une intelligence de 14 ou 15.

POINTS DE MAGIE

Un personnage qui a choisi de connaître une forme de magie doit egalement acheter des points de magie, qui lui permettent de lancer ses sorts. Ces points coutent **30 points de creation par point de magie**. Il est preferable de posseder au moins une dizaine de points de magie pour pouvoir lancer des sorts de facon efficace.

Les differentes formes de magie et les differentes professions magiques:

MAGIE LEGERE

La magie legere comprend les petits sorts de base, legeres alterations de la realite, qui sont le b.a. ba de la magie et, pour cette raison, maitrises par tous les jeteurs de sorts. C'est la magie la plus couramment rencontree car elle peut etre apprise par des individus non specialises dans la magie.

MAGIE DE BATAILLE

On l'appelle egalement sorcellerie. C'est un systeme de combinaisons de mots, gestes et ingredients, suivant des formules etablies, qui permet de modifier la realite. Elle demande de longues etudes mais a une puissance potentiellement enorme. Elle est l'apanage des magiciens ou sorciers.

MAGIE DE COULEUR

C'est une forme de sorcellerie, mais une forme beaucoup plus élevée. Maîtrisée par un petit nombre de magiciens, en raison de sa difficulté, elle nécessite pour le sorcier de se mettre en phase avec l'une des 8 couleurs de la magie, qui sont des courants de force qui parcourent le monde. Quand un magicien atteint cette capacité, il a le pouvoir de puiser dans ces forces pour lancer ses sorts de magie de couleur, sans nécessiter d'ingrédients particuliers. (Hormis quelques exceptions). Elle nécessite une intelligence supérieure et un nombre important de points de magie ainsi qu'une vaste expérience, c'est pourquoi elle n'est pas disponible à la création des personnages.

Seuls certains magiciens elfes (et Altani, mais cette race n'est pas disponible pour les joueurs), peuvent maîtriser plus d'une couleur.

ALCHIMIE

C'est une forme de sorcellerie, mais qui ne se produit que par l'usage de combinaisons complexes d'éléments et produits étranges. Elle se pratique ainsi le plus souvent en laboratoire car elle demande du temps, beaucoup d'ingrédients et des équipements. Certains sorts cependant peuvent être effectués avec un minimum de matériel.

MAGIE ELFIQUE

C'est également une forme de sorcellerie, mais plus intuitive et qui fait, comme la magie druidique, appel aux forces de la nature et aux plantes. (mais sans passer par les divinités de la nature).

MAGIE DIVINE

C'est la magie des prêtres. Les sorts sont enseignés par les dieux que servent ces prêtres, et c'est l'influence magique de ces dieux qui donne l'énergie à ces sorts.

La magie shamanique, pratiquée par certaines races non humaines (orcs par exemple) ou tribus reculées, est une forme de magie divine mais qui utilise le pouvoir d'esprits locaux mineurs au lieu de divinités majeures.

MAGIE DRUIDIQUE

Équivalente à la magie des prêtres, cette magie puise son énergie des divinités et esprits de la nature que vénèrent les druides.

ILLUSIONS

Proche de la sorcellerie, mais spécialisée dans l'altération de la perception de la réalité. Les illusions créées peuvent avoir une vélocité saisissante cependant, et peuvent aisément rendre fous les victimes de ces sorts.

MAGIE ELEMENTALE

Proche de la magie elfique, c'est une forme de sorcellerie qui fait appel aux forces primales qui composent l'univers, et notamment les 4 éléments principaux: la terre, le feu, l'eau, le vent. Le magicien qui la maîtrise apprend à disposer, contrôler et utiliser les forces puissantes qui émanent de ces éléments.

MAGIE DES GLACES

Peu repandue, c'est une forme de magie developpee par certaines tribus du nord. Elle est de style shamanique, et est proche de la magie elementaire, mais se concentrant uniquement sur l'element eau transforme en glace ou neige. Elle est egalement alimentee par des esprits qui hantent les steppes desolees du nord.

MAGIE RUNIQUE

Certaines inscriptions possedent une puissance magique inherente. De plus, le fait meme de les inscrire selon un rituel precis permet de les charger d'energie magique pour obtenir des effets determines. Un maitre des runes apprend ainsi a graver, inscrire et charger ces symboles, pour obtenir des effets magiques sur les objets ou personnes sur lesquels ces runes ont ete inscrites.

NECROMANCIE

Melange de magie divine, de sorcellerie et de magie elementaire, cette magie redoutable et tragique fait appel aux forces qui gouvernent les morts. Elle a le pouvoir de corrompre ceux qui l'utilisent, les rendant malefiques et changeant souvent leur apparence pour qu'ils ressemblent aux morts vivants qu'ils creent et controllent.

MAGIE DEMONIAQUE

C'est une forme de magie divine qui tire son energie des demons qui peuplent les enfers. Elle demande que le jeteur de sort soit en bon terme avec ces demons, les venerer, et, le plus souvent, leur vende son ame! Elle est donc particulierement malefique et dangereuse a pratiquer.

Un personnage ne peut normalement apprendre et maitriser qu'un seul type de magie, ou plutot ne peut appartenir qu'a une seule profession magique car chaque type de magie obeit a des lois differentes et brasse des concepts parfois en opposition et qu'il est donc difficile de conjuguer.

Un personnage qui maitrise la necromancie ou la magie demoniaque doit etre de tendance Mauvaise.

Ces professions sont: (avec les types de magie maitrises)

ALCHIMISTE (Alchimie, Magie legere)

MAGICIEN (Magie legere, magie de bataille, magie de couleur)

MAGICIEN ELFE (Magie legere, magie de bataille, magie elfique, magie de couleur)

PRETRE ou SHAMAN (Magie legere, Magie divine)

DRUIDE (Magie legere, Magie druidique)

ILLUSIONISTE (Magie legere, Illusions)

ELEMENTALISTE (Magie legere, Magie elementaire)

SHAMAN DES GLACES (Magie legere, Magie des glaces)

MAITRE DES RUNES (Magie legere, Magie runique)

NECROMANT (Magie legere, Necromancie)
DEMONOLOGISTE (Magie legere, Magie demoniaque)

SORTS DE DEPART DU PERSONNAGE:

Si le personnage a des capacites magiques, il disposera d'un ou plusieurs sorts au depart de ses aventures. La liste des sorts est cependant trop longue pour etre portee ici et doit rester confidentielle. C'est le MJ qui communiquera au joueur les sorts dont dispose son personnage.

13/ORIGINE

Les personnages sont tous originaires de l'ENCLAVE, dans le continent de DORIMGHEN, sur le monde de SHARENE.

Il est donc conseille aux joueurs de lire la partie sur l'Enclave dans les notes de background de Sharene. Ces notes sont en anglais.

L'enclave est une zone de type medieval fantastique classique, avec la particularite cependant que la magie y est extremement rare car interdite, et les non humains peu courants. Mais il est tout a fait possible de connaître cependant une forme de magie et jouer un non humain. Les chapitres concernant magie et non humains devraient apporter des reponses, mais les joueurs sont egalement invites a contacter le MJ pour toute question concernant l'origine precise de leur personnage.

Une complete liberte est laissee aux joueurs, en sachant que meme si les personnages ont un fort potentiel heroique, ils viennent d'une region particulierement paisible et ont donc fort probablement connu une vie sans grande histoire jusqu' alors.

Quelques petites precisions cependant sur la magie et les non humains:

Les non humains sont tres rares dans l'enclave. Les elfes sont rassembles a Urbelindel, mais il peut y en avoir quelques petits groupes dans les grandes forets de l'Enclave, menant une existence tres discrete. De meme pour les nains, ils sont generalement localises a Kuzdalitar mais il est envisageable d'avoir quelques familles dans les montagnes principales. Quant aux hobbits, ils sont un peu mieux integres et on peut en trouver dans le duche de Norlamon, bien qu'en tres petit nombre.

Il n'est pas conseille de jouer un Grey, mais cependant rien ne l'interdit. Les Greys sont des humains, consideres par les habitants de l'Enclave comme une race inferieure. Ils sont de style de vie plutot nomadique et de culture shamanique. Ils sont generalement employes comme esclaves, souvent chasses et elimines. Jouer un Grey peut donc poser quelques problemes lorsqu'il s'agit de passer dans une ville.

Jeteurs de sorts: Toute forme de magie est interdite et illegale dans l'Enclave, de meme que le culte de dieux autres que le dieu unique des Jesuanistes. Tout manquement a ces ordres est passible de mort. Cependant, il existe quand meme des cultes secrets et des magiciens (tres rares) vivant secretement parmi les habitants de l'Enclave.

Le seul endroit dans lequel la pratique de la magie ou d'un culte différent est possible ouvertement est Orgonze, la ville libre des montagnes de l'Est. On y trouve également des non humains c'est donc une possibilité supplémentaire d'origine pour ces races. Il est quand même possible pour les personnages d'avoir appris la magie ou suivi l'éducation religieuse d'un culte en secret dans une autre partie de l'Enclave, mais il devra ne l'avoir jamais divulgué, au péril de sa vie.

Un détail, même si les personnages sont originaires d'Orgonze ou y ont vécu pour apprendre magie ou religion, ils n'y résident pas au moment où l'aventure commence. Ils seront partis s'installer ailleurs dans l'enclave, ou voyager pour se renseigner sur les méthodes pour quitter l'enclave. Ce qui leur aura d'ailleurs appris qu'il faut un sauf conduit spécial signé par le Haut Gardien d'Argyl.

PRINCIPES DE BASE DU SYSTEME DE JEU

Le système de jeu est relativement simple. Il fonctionne sur deux tables, la table dite "de multiplications" et la table dite "de qualité de résultat".

Les talents, qui servent à résoudre les actions, ont une chance de réussite de 2 à 31. On utilise pour résoudre les actions deux des de 10 combinés pour obtenir un pourcentage. Plus le résultat est bas, meilleur il est.

Pour déterminer le pourcentage de réussite d'une action, on multiplie la chance de réussite, par un facteur de réussite allant de 0.5 à 10 (en allant de 1 en 1 sauf entre 0.5 et 1).

Le facteur de réussite moyen, pour une action usuelle, est de 5.

Exemple:

Un personnage a 9 en dextérité et possède le talent acrobatie au niveau 4. La chance de réussite de ce talent est donc de $9(\text{caractéristique}) + 4(\text{niveau}) = 13$

Ce personnage décide de tenter un saut périlleux entre deux barres relativement peu éloignées. Comme il est entraîné, et que les conditions sont normales. (Pas de stress, de danger supplémentaire, il n'est ni blessé ni fatigué, il a le temps de se préparer...), le meneur de jeu juge cette action comme étant de difficulté moyenne, et donc de facteur 5 sur la table de multiplication.

On consulte sur la table le pourcentage de réussite qui est tout simplement de $5 \times 13 = 65\%$

Le joueur doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 65% pour réussir son action.

Pour déterminer le niveau de réussite de l'action, on consulte la table de qualité de résultats.

Cette table donne 4 niveaux de réussite: Excellent, Très bon, bon, acceptable.

Ces niveaux sont déterminés en fonction du pourcentage de réussite requis.

Par exemple, dans le cas ci-dessus, le joueur a 65% de chances de réussir son action.

La table de qualite de resultats, pour un pourcentage de 65% nous indique les valeurs suivantes:

01-07: Excellent, 08-14: Tres bon, 15-35: Bon, 36-65: acceptable.

Selon le resultat effectue, on pourra donc determiner le degre de reussite de l'action et en tirer des conclusions.

-Certaines actions pourront ainsi necessiter des degres de reussite meilleurs que simplement acceptables pour etre pleinement reussies.

-Les conditions dans lesquelles une action est effectuee vont modifier le facteur de reussite. Plus l'action est delicate, plus le facteur (donc le multiplicateur) est bas, plus l'action est aisee, plus le multiplicateur est haut. Ainsi, les bonus ou malus dans l'accomplissement d'une tache sont determines par une baisse ou hausse du facteur de reussite.

Ex: Le meme saut perilleux, effectue sous la pluie, avec des barres glissantes, pendant que l'on attaque le personnage (stress et danger), se ferait peut etre avec un facteur de 3, qui donnerait une chance de reussite de 39% seulement.

En suivant ce systeme, il est aise de definir des chances de reussite pour effectuer des actions speciales.

Le meneur de jeu determine pour chaque action le facteur de reussite qui convient.

Cependant, un joueur a le droit de diminuer volontairement son facteur de reussite pour obtenir un resultat plus probant. Par exemple localiser un coup, etre certain de supplanter son adversaire, reussir de facon spectaculaire, obtenir un effet specifique.

Ce genre de resultat peut ainsi s'obtenir de deux facons: ou bien en obtenant une qualite de resultat excellent ou tres bonne, ou bien en baissant le pourcentage de succes en ayant reduit le facteur de succes.

PRINCIPES DE BASE DU SYSTEME DE COMBAT

Le combat utilise le systeme mentionne precedemment.

Le temps lors du combat est decoupe en rounds d'action qui ont une duree approximative de 3 a 5secondes.

Les combattants agissent dans un ordre determine par leur vitesse. En cas d'egalite, c'est celui qui obtient le score le plus eleve sur 1d6 qui agit en premier.

Un combattant dispose d'autant d'actions par round qu'il a de points de vitesse.

Une action comprend une deux choix differents parmi : mouvement, attaque, parade, esquive.

Il est donc possible d'attaquer et parer, attaquer et esquiver, ou bien meme parer et esquiver (deux attaques differentes).

Un malus est applique a chaque action suivant la premiere.

Attaques et parades se font selon le système de résolution des actions. Il est possible d'effectuer une attaque ou une parade spéciale (pour localiser, faire plus de dégats, désarmer son adversaire) en diminuant le facteur de réussite.

Pour être réussie efficacement, une parade doit avoir un niveau de qualité équivalent ou meilleur que celui de l'attaque

Lorsqu'une attaque touche (c.a.d) qu'elle n'est pas parée, elle occasionne des dégats. Ces dégats sont localisés sur une table de localisation comprenant tête, corps, bras et jambes. On détermine la localisation en inversant les dés ayant servi à l'action. Exemple: un joueur fait 12 pour toucher. En inversant les dés on obtient 21 ce qui correspond au bras droit.

Les armes ne font pas de points de dégats (il n'y a pas de points de vie). Elles occasionnent des blessures.

Ces blessures sont déterminées sur une table de sévérité des dégats, en fonction de la qualité de réussite de l'action.

Les blessures sont: Etourdissement ou égratignure, blessure légère, blessure moyenne, blessure grave, incapacité, mort. Ces blessures sont cumulatives. En recevoir une nouvelle accroît le niveau de blessure du personnage.

La sévérité des dégats dépend pour les armes de tir d'une classe indiquée par une lettre de l'alphabet (de A le plus faible à L le plus sévère), et pour les armes de poing, de la classe de dégats à mains nues, indiquée également par une lettre, et modifiée par l'arme (+1 à +5)

Les armures protègent en diminuant le niveau de blessure. Une armure légère retire un niveau de blessure, une armure moyenne deux niveaux, une armure lourde, 3 niveaux. Certains coups critiques peuvent éviter la protection de l'armure en frappant un point faible de celle-ci.

Enfin, un personnage qui a une force de 14 ou 15 peut diminuer l'effet des blessures qu'il reçoit à **mains nues**. Un jet de force réussi permet de diminuer de deux niveaux de blessure une attaque reçue.

POINTS D'HEROISME

Le personnage reçoit à sa création 3 points d'heroïsme. Ces points peuvent augmenter quand le personnage réussit des actions particulièrement spectaculaires.

Ces points peuvent être dépensés pour modifier le sort lors d'une action. Un point permet de modifier d'un niveau de qualité un jet effectué ou reçu. (C.a.d que le joueur peut soit modifier sa propre action, soit l'action d'un PNJ quand elle s'applique à lui.)

Par exemple, un personnage touché par une attaque de qualité 1 peut dépenser 4 points pour que l'action échoue.

De la même façon, s'il réussit une attaque de qualité 4, il peut dépenser 3 points pour la transformer en qualité 1, c.a.d un coup critique.

Enfin, ces points peuvent être utilisés dans certains cas, et à discrétion du MJ, pour donner de la chance aux persos. (trouver une arme à portée de main, avoir un chariot

plein de paille gare sous la fenêtre quand le perso saute...). Cette modification coute un nombre de points determines par le MJ et doit rester dans le domaine du possible et du probable.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

A la fin d'une session de jeu, ou d'une aventure, les personnages recoivent des points d'experience. Ces points peuvent etre depenses pour augmenter les caracteristiques, ou les talents, selon les principes de creation du personnage.

Les couts sont:

- 30 points par niveau du talent desire (c.a.d le niveau total, pas par niveau supplementaire. Ex. pour passer du niveau 10 au niveau 11 il faut 330 points)
- 100 points par nouveau talent achete
- 150 points par point de caracteristiques visees. (meme chose que pour les talents: pour passer de 9 a 10 dans une caracteristique il faut 1500 points).

