

RPG GALDMARILDIEEN

Les Livres – Version Bêta

Par Tharqua

Livre IInd : Règles principales & complémentaires V1.0

La MJ ou Maître du Jeu est l'arbitre dans le Jeu de Rôle, celui qui décide et décrit l'aventure. Il ordonnera les TESTS (un jet de dé) grâce à l'incarnation du hasard : les dés, puis il utilisera les résultats pour l'intégrer à son SCENARIO.

Dans cette partie, il y aura tout ce qu'il lui faudra savoir pour paramétrer son scénario et pour ne pas faire d'erreur en cas de combat. Il y aura aussi des conseils pour savoir comment faire et vous y trouverez des modes d'emplois pour les particularités de certains joueurs.

Les descriptions de la première partie seront approfondies avec des dérivés de la méthode originelle.

NB : au niveau des marges de réussites ou en général des pourcentages, on oubliera que $x + 10\% = x \times 1,1$ ou que (pour $x = 20$, $a\% = 10/100$ et $b\% = 15/100$ car $y\% = y/100$)

$$(x + a\%x) + b\%(x + a\%x) \rightarrow (20 + 20(10 \div 100)) + (15 \div 100)(20 + 20(10 \div 100)) = 25,3$$

Donc pour simplifier, on dira que si 20 est la marge de réussite, 10 et 15 sont des nombres simples. Soit $10+15 = 25$, d'où $20+25=45$: donc la marge de réussite passe à 45% avec les bonus de 10 et de 15 et non à 25,3% car pour ceux qui n'ont pas fait ou pas encore fait de bac S, cela risque d'être un peu trop complexe et ce ne serait pas jouable.

A. L'armature du système de jeu

I. Le temps RPG

Le temps RPG (Role Playing Game ou Jeu de Rôle) est un dérivé du celui que l'on appellera IRL (encore une abréviation anglaise de In Real Life : la vie réelle).

Nous diviserons ce premier temps en rounds, séquences et en tours : le 1^{er} dure 5 secondes et désigne une action, le 2^e dure 15 secondes et composés de 4 rounds puis le dernier dure 15 minutes et est composés de 60 séquences.

1. Le round et la séquence

Un round RPG c'est une action de 5 secondes IRL qui vous permettra de faire une action. On mettra toujours un round dans un ensemble appelé séquence.

Pourquoi ? Un ensemble de round vous permettra de faire un ensemble d'action. Je vais décortiquer pour vous ces ensembles qui serviront plus tard à organiser des combats par exemple (NB : je m'adresse aux joueurs) :

1^{er} round : c'est celui qui va déterminer tous les autres, il servira à réfléchir à ce que vous allez faire, donner un ordre bref ou encore faire une action très rapide (refermer une porte en voyant derrière 36 miliciens, changer ou prendre son arme etc.)

2^e round : c'est là où vous ferez tous les principaux mouvements comme aller se cacher derrière le bar, fuir, se positionner... En sachant que si vous êtes engagés dans un combat, vous ne pourrez pas vous éloigner de votre adversaire (sinon vous risquez d'avoir quelques surprises).

3^e round : vous ferez ici tous les tests que vous voudrez (attaquer, tirer, lancer un sort etc.). Si vous tuez votre ennemi sur le coup, le combat sera fini donc le tour (j'y reviendrais).

En gros, il y aura, dans le cas d'un combat de 15 minutes ce qui est peu probable, 30 séquences pour vous et 30 autres pour les ennemis. Lorsque les membres d'une équipe ne peuvent plus faire d'action (= immobilisés), l'autre équipe peut soit les achever ou soit arrêter le combat. Dans le premier cas, on continue simplement le combat sauf que l'on supprime les séquences de l'équipe immobilisée.

Précisions : *Si à ce moment là il y a un calcul de séquence (ex : un sort qui dure deux séquences), on ne prend pas en compte celles de l'équipe immobilisée (car celle-ci ne pouvant faire aucune action, elle n'a pas besoin de séquence).

*En cas d'immobilisation temporaire, c'est pareil : si l'immobilisation dure 20 séquences, l'autre équipe aura 20 séquences pour les achever ce qui sera largement suffisant dans la plupart des cas.

2. Le tour

Comme dit, un tour est égal à une quinzaine de minutes RPG mais peut, par exemple d'un combat qui ne dure pas 15 minutes, se terminer avant : dans ce cas, on considère quand même qu'il s'est écoulé un tour. Tous les ensembles d'action sont donnés en tour, ex : « *vous allez vers ce lieu, vous mettez donc 4 tours pour y arriver* ».

Le MJ n'est pas forcé d'attendre que ça se passe, il peut très bien faire des ellipses temporelles ou des ralentissements sur certains points. Le rôle d'une ellipse est d'accélérer volontairement le temps (c'est une image, pas quelque chose de SF) pour passer certains détails au contraire des ralentissements qui vont permettre aux joueurs de faire ce qu'ils ne pourraient pas faire normalement. Ex :

« *Vous mettez sûrement quatre tours pour vous rendre au fleuve principale de Tripoli (plaine centrale de Galdmaril). Vous marchez tranquillement depuis déjà 2 tours quand soudain...*

les joueurs lance un test sur les capacités physiques

L'un de vous annonce une pause, vous vous arrêtez. Quelqu'un souhaite-il faire quelque chose de particulier.

(Un joueur se met à draguer la fille du groupe, son petit ami officiel n'apprécie pas et lui met un coup de hache. Sur ce, tout le monde décide de repartir, décidant de laisser le cadavre là où il est.) »

Le MJ s'en sert principalement pour soit pour ne pas passer trop de temps sur un point (les 2 tours de marchent), soit pour le développer (la scène de ménage). Un ralentissement n'en a pas vraiment un mais il désigne le fait que les joueurs ont utilisé un moment assez court (la pause) pour s'entretenir. Pour remarquez que le MJ n'a pas considéré la scène comme un tour, donc les joueurs ne seront pas en retard.

A tout moment, les joueurs peuvent décider de développer leurs relations sociales lorsque cela ne gêne pas. En cas de combat par exemple, il sera difficile d'expliquer à sa compagne qu'il ne l'a pas trompé mais qu'il a expérimenté de nouvelles méthodes avec une autre partenaire... Mais lors d'une marche, cela ne gênera pas de faire une discussion pendant celle-ci et ça évitera au MJ de passer un peu trop de tours sans actions.

Dans tous les cas, c'est le MJ qui commande.

3. Actions longues ou rapides ?

La particularité d'une action rapide ou dite instantanée est, d'après le nom, d'être instantanée. Les fidèles de Einstein diront que rien n'est instantané dans l'univers, donc décrétons que c'est quelque chose qui se déroule très rapidement ou qui ne dure pas très longtemps. Donc ce genre d'action n'aura besoin que de deux rounds : préparation puis action ; comme un sort. Par exemple le sort langue de feu donne des dommages à l'adversaire sur le coup et pas par petits paquets comme un empoisonnement.

C'est le contraire pour les actions longues ou rémanentes, pour ceux qui emploient un vocabulaire soutenu. Cela n'agit pas forcément sur le coup ou cela à besoin d'un certain temps pour être effectué, comme une fouille. Une fouille méticuleuse peut bien prendre un bon tour avant de définir si l'on a trouvé quelque chose ou non.

II. Comment on joue ?

1. Les Dés

Les dés sont l'incarnation du hasard : ils déterminent si le personnage a réussi ou non l'action voulu. On utilisera principalement 2D10 (2 dés de 10 faces) numérotés de 0 à 9 : le premier sera les dizaines et le deuxième les unités. Ex : 1er dé = 3, 2^e dé = 7 ; le résultat (3+7) est 37. Mais tout cela a été expliqué partie joueur dans les talents. Pour éviter de confondre avec son synonyme dont le maximum est de 18, on donnera pour tout jet qui fait figure de test (utilisation des talents/attributs) sera nommé 1D% (un dé de pourcentage)

Mais il n'existe pas que le D10, il y a aussi le D3 (un dé 6 dont les faces sont divisés ainsi : 1 et 2 = 1, 3 et 4 =2 puis 5 et 6 =3), le D4 (un tétraèdre dont le chiffre sur les lignes de la base donne le résultat),

le D6 (le plus connu), le D8, le D12, le D20, le D24, le D30 et enfin le D100 dont chaque faces sont numérotés de 10 à 100 (il y a son dérivé qui est en fait le jet de 2D10).

Nous n'utiliserons que le D4, le D6, le D8, le D10, le D12 et le D20 (quelque fois le D100). On peut aussi appliquer des dérivés comme le fait de lancer plusieurs dés en même temps (comme pour déterminer la réussite ou non d'un talent) ou d'utiliser un dé, de le divisé en deux et de décréter que la première partie sera 1 et la deuxième sera 2 (cela fait une pièce de monnaie).

En résumé, le D3 a un maximum de 3, D4 c'est 4, D6 6, D8 8, D10 9 (il y sur le dé un 0), D12 12, D20 20, D100 100 (10 faces de 10 à 100, pas de 0) et pour les D24 et D30...

Dans tous les cas, c'est le MJ qui autorise le lancer de dé et il n'est pas obligé de révéler les résultats de ses jets. Par contre, les joueurs eux sont obligés de le faire. Il peut aussi annuler un jet à n'importe quel moment ; en bref, c'est le Game Master (MJ en anglais).

2. Où on va jouer ?

Le Maître du Jeu utilisera la carte de Galdmaril (voir dans la partie qui sera créé pour le JDR) : c'est la cartographie de l'ensemble du continent Galdmarildien et elle ne servira que pour situer le lieu de l'action. Lors de ses scénarios, il devra prévoir un plan lors des principaux lieux d'actions (ex : un combat dans une taverne = créé ou utilisé un schéma intérieur du lieu).

Le plan sera une schématisation de l'environnement pour aider les joueurs à trouver des stratégies efficaces (se caché de l'autre côté d'un bar, fuir par la porte de derrière...). Ces lieux « stratégiques » seront numérotés pour éviter tout malentendu (ça peut arriver et vous rendre ridicule).

Mais le MJ ne sera pas forcément obliger de faire un plan pour tout et n'importe quoi, à lui de voir en sachant que des schémas seront bientôt publiés sur le forum (taverne, auberge, clairière, pièce standard...).

3. Méthode de jeu

Elle sera principalement expliquée dans la troisième partie spécialisée dans l'organisation du JDRN Galdmarildien (JDRN : Jeu De Rôle Numérique). Mais pour faire simple :

Le MJ va décrire l'environnement, les actions et les conséquences, il va arbitrer les jets de dés et les tests ainsi que certaines explications lors des quêtes. Mais se seront les joueurs eux-mêmes qui détermineront ce qu'ils voudront faire, ils ne sont absolument pas obliger d'écouter le MJ et celui-ci sera obliger d'improviser pour soit essayer de les ramener dans le droit chemin, soit improviser un nouveau scénario. Mais le MJ aura toujours la possibilité de décréter qu'une pluie de météorites tombe sur le village et tue le meneur du groupe par hasard...

Le MJ va aussi faire bouger tous les PNJ (Personnages Non-joueurs), les faire parler, combattre... Bref, va les actionner pour empêcher les joueurs d'attendre leur objectif ou au contraire les aidés (sa arrive).

4. Le RP, sa ne fait pas de mal

Role Playing ou jeu de rôle en anglais pourrait-être le grand frère du Role Playing Game (RPG) ou Jeu de Rôle (avec des majuscules). Le RP désigne en quelque sorte une méthode de jeu très original qui a donné le RPG : c'est se mettre dans la peau d'un personnage réel ou fictif et l'animer.

Dans le cadre fictif, on invente une personnalité propre à son personnage en le séparant de son « moi ». Cette méthode permettra, dans un contexte bien précis, de créer une histoire seule ou groupée, intégrant ainsi plusieurs personnages.

Lors d'un scénario, les joueurs diront ce qu'ils voudront faire à la « RP », ex : « *Je rentre dans la pièce, j'essaye de faire attention à quelque chose d'assez spécifiques.* ». Là, le joueur a exprimé la volonté de faire un test (de perception ici) par un sous-entendu (« faire attention à quelque chose »), au lieu de dire bêtement « *je décide de faire un jet de perception* ».

On appelle ça « favoriser le jeu de rôle » dans le premier cas et « va à l'encontre de l'esprit du jeu » dans le deuxième. C'est peut-être plus cours, mais ce n'est pas le but : on cherche certes à s'amuser mais aussi à développer une histoire beaucoup plus réaliste que toutes les autres.

Même le MJ doit s'y conformer mais pas avec autant de sévérité, lui va décrire l'environnement alors que vous devriez le voir mais il va le faire d'une manière plus « poétique » : « *Après avoir réussi à ne pas vous faire entendre, les trolls rentrent tranquillement à leur campement d'un air béat. Ils hument une dernière fois l'air ambiant, se demandant pourquoi s'être autant agité pour quelques bruits dans un buisson.* ».

Ce ne sera sûrement pas aussi poussé, mais au moins comparable. Même si vous n'êtes pas très bon en RP, joué le jeu et faite de votre mieux.

III. Les tests

Un test, c'est la détermination de votre réussite ou non. On peut faire un test dans toute action qui va être réalisée mais pas forcément :

- on n'a pas obligé de faire un test sur la résistance à l'alcool quand on boit une bière mais il serait préférable si c'est un fût de 5 hectolitres,
- monter des escaliers ne nécessite pas un test d'acrobatie à part si les marches sont particulièrement glissante,
- traversé des montagnes ne demande pas un test mais grimper une falaise si,
- fouiller une chambre demandera forcément un teste perception sauf si vous y passez des heures ou si l'objet est particulièrement caché
- lire une carte ne demande pas des connaissances poussées en cartographie sauf si elle est difficile à lire ou à comprendre
- trouver ses chaussettes ne demandera pas un test comparé à la recherche d'indices sur le lieu du crime alors que cela est plus facile

Bref, le MJ devra faire différence entre ce qui nécessite un test ou non.

1. Recommencer un test

« Je souhaiterais recommencer » Encore une fois, le MJ devra réfléchir sur l'autorisation à un joueur de recommencer un test. Prenons un exemple :

« Un groupe passe quatre heures dans une pièce à la recherche d'indices, problème, il n'y en a pas mais seul le MJ le sait. Les individus souhaitent recommencer des tests divers persuadés d'avoir quelque chose. Le MJ refuse. »

« Autre cas : après un test de perception raté, il souhaite recommencer un jet. Le MJ accepte »

Ces deux cas illustrent le fait qu'une personne en pleine possession de ses moyens ne recommencera pas une action qu'il a échoué après avoir fait beaucoup d'efforts mais dans le cas où il sait qu'il ne sait pas appliqué, alors il recommencera. Dans le RPG, c'est la même chose.

2. L'initiative

C'est un point très important qu'il fallait aborder et qui permettra de compléter la partie sur la séquence ci-dessus : qui commence en premier.

Généralement sait celui avec les meilleures capacités dans le domaine voulu ou le meneur du groupe : cela est normal. En fait, il s'agira du plus rapide à prendre des décisions car tous les autres membres du groupe seront influencés par lui... cela ne vous dit pas quelque chose ? En fait, vous additionnez l'influence et le talent exigé (attaque ou tir, capacités physiques, connaissances...) pour connaître le premier à commencer. Attention ! C'est le MJ qui fera lui-même ses calculs car, nous verrons cela plus loin, il est le seul à connaître les caractéristiques de l'ennemi dans le cas de PNJ.

Après tous ses calculs, il annoncera aux membres de l'équipe Joueuse qui commencera en premier, en deuxième etc.

a. Combat simple/groupé/multiple

Mais ce n'est pas tout, les ennemis aussi ont une initiative.

En cas de combat simple (1 versus 1), chaque adversaire calcule son initiative et celui qui a la plus élevée commencera en premier.

Si c'est un combat groupé (X joueurs versus Y PNJ ou joueurs), le MJ, avant de donner l'initiative à tout le monde, additionne celle de tous les membres du groupe n°1 puis fait la même chose avec le groupe 2. Suivant le même principe que le combat simple, le groupe qui a l'initiative la plus forte commencera.

Il y a possibilité qu'un combat multiple se déroule (X versus Y versus Z), alors le MJ utilisera le principe du combat groupé et donc le groupe ayant l'initiative la plus haute débutera le combat, celui qui sera entre les deux en deuxième et l'autre ayant la plus faible en troisième. Même système pour un combat A versus B versus C versus D versus E...

b. Handicap sur initiative

Dans le cas d'un combat groupé ou multiple.

Voyons un point un peu plus sombre : l'handicap sur l'initiative. En gros, si une équipe est défavorisée par rapport à l'autre numériquement parlant, on peut rajouter 80 points par membres manquants sur l'initiative totale. On se réfère toujours à l'équipe ayant l'avantage numérique le plus haut.

3. Facteurs de difficultés (FD)

On fonction de la difficulté, le MJ peut donner un malus ou un bonus sur la marge de réussite expliqué dans la partie Joueur sur les Talents (ex : 37% de chances de réussir). Ils auront pour but de bien faire ressortir cette facilité ou cette difficulté. Voici une liste non-exhaustive des possibles FD :

Seuil	FD
Très difficile	-20
Difficile	-10
Normal	0
Facile	+10
Très facile	+20

Bien-sûr, le MJ peut faire énormément varier la difficulté, ex : soulever une pierre de 2 tonnes peut donner un FD de -50. Il peut aussi cacher le FD et ne le révéler que quand l'action sera effectuée pour éviter que le joueur n'entreprenne

pas celle-ci après avoir connu le résultat (ex : *le joueur rate son test d'acrobatie et ne devrais donc pas arriver à monter mais comme il a fait un échec critique, le MJ décide d'attendre qu'il soit au milieu de la falaise pour qu'il puisse être sérieusement abimé lors de sa chute*).

De plus, un autre système de FD existe : la marge minimale. En fait, le test ou le jet doit se dérouler entre 0 et la marge minimal qui n'est pas forcément celle du joueur. Ex : si la marge minimale est de 15% mais celle du personnage est de 35% ; s'il fait entre 0 et 15, il réussit par contre si c'est au-dessus de 15, il échoue.

4. Critique : un mot très critique

Ce qu'il y a de comique lors d'un test, c'est toujours la possibilité de perdre et de gagner QUELQUE SOIT LE FACTEUR DE DIFFICULTE : on appelle sa les réussites/échecs critiques. Ce sont des marges qui varient entre 0 et 5% pour la réussite critique et entre 95 et 99% pour l'échec critique.

En gros, si vous souhaitez soulever, tel Atlas, la planète, le MJ pourra vous imposez un test avec un FD de -95. Dans ce cas, vous tombez à 5% de chance de réussir. Si vous réussissez, vous arrivez à soulever le Globe et vous devrez faire un autre test pour savoir combien de temps vous gardez la planète en l'air (tout est relatif dans l'espace...)..

Dans le cas où vous avez la stupidité de demander un test pour soulever un caillou, vous avez un FD de +95 ce qu'il fait que vous avez 95% de chance de réussir. Si par malheur vous tombez dans les 5% restants, 1-vous échouez, 2-une tuile vous tombe dessus. Dans le cas du caillou, vous aurez peut-être le droit à un claque du muscle de votre bras...

Conclusion : si vous tombez entre 0 et 5, vous réussissez à tous les coups (des bonus sont parfois accordés suivant le MJ). Entre 95 et 100, vous échouez et EN PLUS, il vous arrive un malheur.

Par contre, le malheur ou le bonus ne devra pas être trop disproportionné : ce n'est pas parce que vous ratez une marche que vous mourrez instantanément...

Dans tous les cas, faites preuve d'imagination et de sens théâtral : en cas d'évasion, on ne tord pas les barreaux, ils se cassent à cause de la rouille et les charnières cèdent. Les super-héros n'existent pas encore dans Galdmaril...

5. Un MJ, c'est parfois vicieux...

Le MJ n'est pas obligé de révéler tous aux joueurs, ni de leur révéler l'intrigue au début. Il peut demander des tests n'importe quand sans être obligé de donner une explication ; si les joueurs ne le demandent pas, il n'est pas obligé de demander un test de perception avant d'actionner la boule qui tombe sur les imprudents ; il peut tuer n'importe qui si on lui casse les ***** un peu trop souvent...

Mais il doit éviter d'abuser de son pouvoir trop souvent, sinon « l'esprit du jeu » est gâché et sa ne donne pas envie ensuite de recommencer. La mort est une chose rare dans Galdmaril mais elle peut arriver si les joueurs n'ont pas de chances ou sont trop stupides ; dans tous les cas, le MJ doit éviter de tuer sur le coup un personnage mais il a le droit de les blesser... Faut bien s'amuser de temps en temps, non ?

6. Tests sous attributs

Lorsque le MJ souhaite utiliser directement les attributs, il devra multiplier par 1,5 l'attribut en question. Cela donnera une marge de réussite qui sera utilisé comme un talent.

7. Koudpütt (Kp) et MJ mortel

Voici un plagia non-dissimulé du JDR Lanfeust de Troy, mais récompensons les bonnes idées des autres en les réutilisant. Les joueurs ont un contre-pouvoir possible face aux MJ par le biais des Kp : deux fois par mission, un PJ peut décider qu'une action d'un PNJ (ou d'un autre PJ) échoue lamentablement, et ce même après que les dés aient été lancés. De plus, un Kp peut lui permettre de recommencer un nouveau jet au test.

Tout MJ n'est pas immortel et par conséquent, un joueur (PJ) peut décider d'attaquer le MJ. Evidemment, seule une réussite critique accompagné d'un jet de dé maximal (voir partie combat mortel dans le chapitre Vie, Mort et Folie) et donc d'une découpe festive de 20 peut tuer le MJ. Mais dans ce cas, le personnage monte automatiquement de 5 niveaux et devient MJ pour terminer le scénario ou en faire d'autre. S'il n'y a pas une découpe festive de 20, le PJ gagne quand même 30 XP et aura la possibilité de démarrer des tests pour devenir MJ.

B. Action !

Combattre, se déplacer, dresser... Nous verrons ici toutes les actions particulières avec leurs règles propres.

I. Le Mouvement

Il prend en compte une panoplie de mécanismes qui sont directement ou indirectement liés aux mouvements.

1. Extérieur

Il est nécessaire de savoir qu'en plaine, avec un soleil doux et des conditions idéales de marchent, vous parcourez en une journée Galdmarildienne (10 heures de marche, le reste étant réservé au repos et aux repas) :

- 40 km à pied

- 80 km à cheval
- 120 km en bateau
- 180 km en dragon

Le MJ devra moduler la distance parcouru en fonction des conditions météorologiques et d'autres paramètres.

- En forêt : -30%
- En forêt dense : -50%
- En montagne : -50%
- En désert : -50%
- En mer agité : -30% ou -50% suivant la puissance des vagues

Météo :

- Pluie : -20%
- Tempête : -40%
- Sécheresse : -10%

2. Intérieur

En 1 tour vous pouvez parcourir dans un bâtiment :

- Marche normale : 500m
- Marche avec précaution : 150m
- Course : 1 km

3. Actions physiques

Certaines actions physiques nécessitent 2 tests : un sur les capacités physiques et un autre sur l'acrobatie. Cela pour savoir si le personnage a la force de monter et s'il est suffisamment adroit pour réussir. Comme l'acrobatie est secondaire, on appliquera un bonus de +10 dessus.

- **L'escalade (Caps. Phys. + Acrobatie)**

L'escalade dépend du terrain sur lequel on va effectuer un test, il peut soit être relativement facile (pas de malus) ou relativement difficile. Dans ce cas on appliquera un malus sur le test des capacités et/ou sur l'acrobatie.

- Escalade en montagne : Caps. Phys. = -10
- Escalade en haute montagne : Caps. Phys. = -15, Acrobatie = -5
- Escalade d'une falaise : Acrobatie = -10
- Escalade d'une paroi lisse, sans brèche : Caps. Phys. = -15, Acrobatie = -15

Si le personnage rate le test des capacités physiques, il subira 1D8 de dégâts, non-déduits de l'armure ou autre, tous les 10m (soit 30m = 3D8). Si c'est le test d'acrobatie, il recommence le test des caps. phys. Avec un malus de -10% cumulable : s'il réussit, il arrive à monter tout de même mais dans le cas contraire, c'est comme s'il rate le premier test.

- **Le saut (Caps. Phys.)**

Il existe 2 types de sauts : la longueur ou la hauteur. Sur le premier :

- Moins de 2 m : ce n'est pas considéré comme un saut de longueur
- 2 à 5 m : aucun malus
- Plus de 5 m : on rajoute -10 de malus tous les mètres à partir de 5 m.
- On évite de faire le saut après 9 mètres.

Les dégâts sont les mêmes pour l'escalade, on n'a seulement pas de deuxièmes chances.

- **L'escalade en longueur (Courage + Caps. Phys. + Acrobatie)**

Quand vous ne pouvez pas faire un saut, vous êtes obligé d'utiliser une corde pour pouvoir franchir l'obstacle : c'est l'escalade en longueur. Le MJ décidera de la difficulté par rapport au barème des FD (cf. un peu plus haut).

Il faudra faire en premier un test sur le courage (si le personnage ne possède pas le talent, on admettra qu'il possède une marge de 15%) : si le test échoue, le personnage ne pourra pas franchir l'obstacle. On ne donnera pas de malus/bonus sur le courage.

Ensuite, cela fonctionne comme l'escalade normale mais on n'utilisera pas ses malus/bonus.

- **La course (Caps. Phys.)**

Si le joueur doit faire un sprint, on considérera qu'il fait du 1km/tour donc 500m/30seq (seq=séquences). On fera un test sur les caps tous les 500m avec à chaque nouveau test un malus de -10 cumulable.

Dans tous les cas, suivants les conditions, on donnera en malus/bonus ceux du B.I.1 et du B.I.2 (Mouvements > Intérieur et Extérieur) qui seront divisés par 2.

- **Natation et apnée**

On utilisera les mêmes principes que la course pour la natation.

Par tranche de 13 en CON, le personnage pourra retenir sa respiration pendant 30 secondes.

4. La fuite

Le joueur a toujours la possibilité de fuir face à un danger et ce sera au MJ de décider s'il le peut. Lorsque par exemple les personnages ouvrent la porte et aperçoivent un attroupement ennemi, ils ont la possibilité de refermer la porte et de retourner sur leurs pas rapidement.

De plus, si un ou plusieurs ennemis sont à moins de 10 mètres des joueurs, ceux-ci ne pourront pas fuir sauf s'ils tiennent à ce que les adversaires leurs sautent dessus et les attaquent avec un bon bonus.

5. Autre

➤ Le poids

Un personnage ne peut porter plus de trois fois son poids en kg : si ce nombre est atteint, il est immobilisé et toutes les actions courantes lui sont interdites. Le MJ devra toujours faire attention à la charge du personnage surtout si celui-ci possède 3 claymores, 2 couteau, 3 torches, deux boucliers de rechange, une armure en métal plein, un sac rempli d'or, son équipement complet de survie et un coffre de bijoux sous son bras...

Après avoir dépassé en charge deux fois son poids, le MJ appliquera un malus de -10 par tranche de 5 kilos sur toutes les actions physiques (attaque, tir, capacités, habilité...).

➤ A propos de l'alcool

Dès que le personnage a bu un verre d'alcool et s'il récidive, il devra faire un test sur la résistance à l'alcool : la première défaite le rendra « gai » sans aucun malus notable sauf une envie irrésistible de rire pour n'importe quoi, la 2^e lui donnera un malus de -10 sur tous les tests, la 3^e -20, la 4^e -30 et la 5^e le fera tomber dans un coma éthylique pendant 1D6 d'heures.

S'il n'a pas atteint le 5^e échec alcoolique, le personnage lance 1D4 pour savoir dans combien de tour il descendra au point suivant et ainsi de suite jusqu'à son dégrisement.

II. Le combat

Voici une des parties des plus importantes, elle définira tout ce qui est lié au combat et sa méthodologie.

1. Les modifications au combat

a. Barème des bonus/malus de situation

Suivant la situation de l'attaquant, il pourra bénéficier de bonus ou de malus sur l'attaque et/ou le tir ; voici un tableau qui donnera ceux qui peuvent être applicable (attaq : attaquant).

Situations de l'attaq.	Bonus/Malus	Applicable au tir ?	Remarques
Surprise	+20	Oui	Non cumulable avec 2
Par derrière	+15	Oui	Non cumulable avec 1
Cible à terre	+25	Non	X
Cible inconsciente	Max	Oui	% plafond (95%)
A cheval	+10	Non	La cible doit-être à pied
Encombré	-15	Oui	X
Surpris	-15	Oui	Non cumulable avec 8
Cible derrière	-15	Non	Non cumulable avec 7
A terre	-20	Non	X
A cheval	-15	Oui	L'attaquant doit-être à pied

b. Combat à deux armes

Une personne qui possède une arme à une main et pas de bouclier, aura la faculté d'user d'une deuxième arme. Il pourra alors faire deux jets dés de dégâts (xDyD) mais qui seront malusés suivant le facteur de dégâts maximal. Par contre, le joueur devra posséder deux fois la même arme et pour perdre du malus, il lui faudra monter d'un niveau supplémentaire.

NB : les malus chiffrés (ex : malus 2) correspondent au malus applicable après avoir monté d'un niveau: malus 2 = 2^e niveau après avoir pris le combat à deux armes, malus 3 = 2^e niveau etc. (ex : si vous avez pris le combat à deux armes au niveau 1, vous devrez attendre le niveau 2 pour passer au malus 2)

NB2 : le chiffre positif après le xDyD (ex : -1D3D+2) correspond au bonus appliqué sur le malus. En gros, si après un lancé du -1D3D, on obtient -3, et que le bonus est de +2, on appliquera qu'un malus de -1 ; donc si l'arme donne un dégât de 4 à l'adversaire, il ne perdra que 3 PV (4-1=3).

NB4 : Si le bonus d'apprentissage est supérieur au résultat du jet de malus, on annule ce dernier.

Type	Dégâts Max	Malus	Malus 2	Malus 3	Malus 4
<u>Poing</u>	4	-1D3D	+1	+2	+3
<u>Bâton</u>	5	-1D3D	+1	+2	+3
<u>Dague</u>	8	-1D4D	+1	+2	+3
<u>Epée</u>	12	-1D6D	+2	+3	+4
<u>Fléau d'arme</u>	14	-1D6D	+2	+3	+4
<u>Fouet</u>	10	-1D4D	+1	+2	+3
<u>Lance d'infanterie</u>	13	-1D6D	+2	+3	+4
<u>Marteau de guerre</u>	16	-1D8D	+3	+4	+5
<u>Massue primitive</u>	8	-1D4D	+1	+2	+3
<u>Sabre</u>	24	-1D10D	+4	+5	+6

2. L'attaque à distance

L'utilisation d'une arme de jet ou plus généralement du talent TIR, est un peu plus complexe que les armes de mêlée à cause des différents modificateurs qui peuvent intervenir. Tous les bonus/malus ne sont applicables que sur le TIR et de plus, le barème de situation peut-être cumulable sur tous les autres.

a. Portée et taille de la cible

Portée	Modificateurs	Taille	Modificateurs
0 à 5 mètres	+30 en tir	Grosueur d'une tête	-20 en tir
6 à 10 mètres	+20 en tir	Un homme ½	-10 en tir
11 à 20 mètres	<i>Pas de modifications</i>	0	Pas de modification
21 à 30 mètres	-20 en tir	1,5 fois un homme	+20 en tir
31 mètres et +	-30 en tir	2 fois un homme	+10 en tir

b. Autres modificateurs

Si la cible est à 40 mètres et qu'elle fait la taille d'une araignée, elle peut en plus bougée derrière un rocher et se trouvé en plein dans l'obscurité : en bref, elle est quasiment impossible à atteindre (à part si la flèche arrive à rebondir 43 fois et qu'elle atteigne tout de même sa cible).

Conditions	Modificateurs
Visibilité nul	-35
Cible en déplacement rapide	-30
Visibilité quasi-nul	-25
Cible en déplacement	-20
Visibilité réduite	-15
Cible à couvert	-10
Cible immobile	+20

c. L'esquive

Comment ferez-vous pour éviter un projectile ? Mais en esquivant bien-sûr ! Tout personnage à l'autorisation d'esquivé mais ne pourra faire une action (attaqué, lancé un sort...) lors de sa séquence de combat. Cela car l'esquive est considéré comme une action instinctive d'auto-défense : on abandonne tout ce que l'on fait pour éviter se prendre une flèche en plein poitrine.

Par contre, le MJ devra réfléchir si c'est possible ou non : si on se fait tirer dans le dos ou que l'on a une dizaine de wovens affamés sur soit, il y a de forte chance de ne pas voir le projectile arrivé.

Pour finir, c'est un test sous attribut de la dextérité.

3. L'attaque de mêlée

a. Postures spécifiques

Au début ou au cours d'un combat, un personnage peut opter pour plusieurs postures dans le cadre d'une stratégie commune ou solitaire. Il est intéressant d'avoir des combattants en première ligne défendant les archers et les sorciers plus faibles mais plus puissants.

Une posture ou position doit au minimum durée 5 séquences.

i. Posture offensive

Un personnage peut choisir de se mettre en position offensive : prêt à en démordre, il peut attaquer deux fois un personnage ou taper une fois deux adversaires à portés mais il sacrifie la possibilité de parer ou d'esquiver ; de plus, il perd tout ses bonus de défenses quel qu'il soit (armure, malus à l'adversaire...).

ii. Posture normal

C'est un compromis entre la défense et l'attaque, il ne souhaite n'y se faire toucher, n'y être une véritable brute qui n'a pas peur des coups.

iii. Posture défensive

En position défensive, un personnage va soit se protéger derrière son bouclier, soit esquiver ou parer toutes les attaques : il peut esquiver (dans le cas d'un projectile) deux fois et parer (dans le cas d'une attaque de mêlée) aussi deux autres fois. Par contre, il ne peut attaquer.

En fait, le défenseur ne peut faire aucune action puisqu'il ne fait que réagir aux attaques. A chaque fois qu'un ennemi le vise, il peut soit choisir d'éviter le coup, soit le prendre pour pouvoir essayer d'esquiver ou de parer une attaque d'un autre adversaire.

b. Conditions extérieurs

Certaines conditions peuvent influencer le potentiel d'attaque d'un personnage.

Conditions	Modificateurs en attaque
Visibilité nul	-30
Cible en déplacement rapide	-25
Visibilité quasi-nul	-20
Cible en déplacement	-15
Visibilité réduite	-10
Cible à couvert	-5
Cible immobile	+15

c. La Parade

Contrairement à l'esquive, le joueur peut faire ensuite une autre action (sauf dans le cas de la posture défensive) car il utilise son bouclier ou ses armes pour arrêter les attaques. Pour savoir si la parade réussit, le joueur fait un test sur l'attaque qui doit être strictement supérieur à celui de l'attaquant.

3. Attaques spécifiques

a. Assommer un adversaire

Pour immobiliser un adversaire, il suffit de faire un test sous attribut de la Force (FOR*2). Si le test réussit, la victime devra faire automatiquement un test sous attribut de la Dextérité (DEX*2) pour savoir s'il esquive ou non l'attaque (cela n'a aucune autre incidence sur les actions de la victime si elle arrive à esquiver). En cas d'échec, elle tombe dans les pommes pendant 2D20 de séquences et de plus, elle perd 1D6 de PV. NB : toujours annoncer au MJ ses intentions.

b. Désarmer un adversaire

Si un joueur souhaite désarmer un ennemi, il en informe le MJ et fait un test sous attribut de la Dextérité ainsi que son rival, puis ils comparent les résultats. Si le joueur est le moins bon, le combat continue normalement; par contre si c'est l'adversaire qui perd, il est automatiquement désarmé.

c. Le Combat Monté

Le joueur peut choisir de soit faire combattre son animal (s'il est monté), soit son personnage. S'il fait charger son cheval par exemple pendant une séquence, il rajoute 1D6 sur les dégâts de celui-ci. Au niveau 12, le personnage pourra tripler les dégâts de son animal monté (on ne rajoute pas par contre le D6 dessus).

De plus, le combat monté ne peut avoir qu'une posture normale et non défensive ou offensive mais les bonus qui s'appliquent à partir du niveau 6 sur cette posture sont valides : le joueur peut alors faire combattre ou parer/esquiver son cheval et son personnage, si bien-sûr il n'y a pas une charge en cours.

III. Le Dressage, animaux et rencontres

C'est une partie qui va définir la méthodologie pour savoir bien dressé avec les différents animaux ou PNJ que l'ont peu rencontré.

1. Comment dresser ?

Lorsqu'un personnage rencontre un animal ou même un monstre et si celui-ci n'est pas une des 8 créatures intelligente de Galdmaril, il peut alors tenter de faire de lui son plus fidèle compagnon qui ira jusqu'à mourir pour vous sauvez la vie.

Si vous possédez le talent annexe « Dressage », vous ajoutez les bonus propre à l'espèce en question puis vous faites un test : si c'est inférieur ou égal à la marge de réussite, vous avez un nouveau compagnon, par contre si c'est au-dessus 1- vous échouez, 2-il vous attaque avec un bonus de surprise.

Le MJ peut très bien appliquer une marge de réussite minimale (voir les FD partie sur les Tests) si par exemple le dresseur du groupe à une marge maximale de 95% (situations très improbable) et qu'il essaye de dresser le grand dragon que vous devez normalement tuer pour récupérer son trésor. Si le personnage réussit malgré l'important facteur de difficulté, il aura comme nouvel ami un dragon de 3 tonnes qui le suivra n'importe où et en plus vous pourrez récupérer le trésor sans autre soucis...

Attention ! Suivant l'espèce que vous voulez dressez, vous aurez un malus sur le dressage comme par exemple le dragon adulte de trois tonnes : le MJ n'aura pas besoin d'imposer un malus supplémentaire vu déjà la difficulté (sa dépend de la situation au final).

a. Barème des malus suivant l'espèce

Animal	Malus
Aigle	-25
Araignée	-20
Araignée Géante	-30
Chat Sauvage	-25
Cheval Sauvage	-05
Chien Sauvage	-00
Crocodile	-35
Dragon adulte*	-38
Dragon immature*	-40
Faucon	-20
Griffon*	-35
Licorne*	-30
Lion/Tigre	-35
Loup	-25
Ours	-37
Rat	-15
Rat Géant	-25
Salamandre	-39
Sauterelle Géante	-30
Serpent	-30
Ver géant	-39

*Animaux mythologiques

b. Table de puissance des animaux

Dn : défense naturelle, Vd : vitesse déplacement, Infl : influence. Dans la vd : 0 = vd d'un humain, -- = -3x la vd d'un humain, - = -2x, + = +2x, ++ = +3x, +++ = +4x.

Animal	Attaque	Dn	PV	Dégâts	Vd	Infl
Aigle	20 à 50	3 à 7	7 à 15	1D8	+++	Attaque/2
Araignée	20 à 40	0	1	2	--	
Araignée Géante	30 à 60	5-10	10-20	1D8	0	
Chat Sauvage	30 à 50	5-10	10-20	1D8+2	+	
Cheval Sauvage	30 à 60	5-10	10-25	1D12	++	
Chien Sauvage	20 à 50	4-8	8-16	1D8	0	
Crocodile	30 à 70	5	10-30	1D8+3	-	
Dragon adulte*	50 à 100	20-30	40-60	2D12 griffes + 2D12 flammes	+++ (vol)	
Dragon immature*	40 à 50	10-20	20-40	2D8 griffes + 2D12 flammes	++ (vol)	
Faucon	20 à 40	10	6-14	1D8-1	+++	
Griffon*	50 à 80	7-15	15-30	1D12	++	
Licorne*	30 à 60	3-6	10-30	1D12	++	
Lion/Tigre	30 à 70	5-10	10-20	1D8+1	++	
Loup	30 à 60	5-10	10-20	1D8+3	+	
Ours	40 à 80	6-15	15-30	1D12	0	
Rat	20 à 40	0	3-6	1D4+1	0	
Rat Géant	30 à 70	2-4	10-20	1D8+2	+	
Salamandre	30 à 70	10-15	8-20	Griffe 1D8+1 + Peau 1D8+1	-	
Sauterelle Géante	20 à 60	5-10	6-12	1D8	++	
Serpent	20 à 40	2	4-10	1D8	-	
Ver géant	40 à 80	5-15	10-30	1D12	-	

c. Description brève des animaux

Aigle : Vous les rencontrez souvent en montagne ou en bordure de plaine mais peu dans les autres endroits.

Araignée : Vous en trouverez partout ! On la trouvera en solitaire en intérieur et l'inverse en extérieur.

Araignée Géante : Elle vie dans des endroits humides et sombres. Si elle fait un dégât maximal, il infligera au personnage 1D3 de PV par séquences jusqu'à la mort sauf si il possède un antidote.

Chat Sauvage : Vous en trouverez généralement autour des villages ou des fermes.

Cheval Sauvage : Pour apprivoiser un cheval, rendez-vous dans une grande plaine.

Chien Sauvage : Comme le chat.

Crocodile : Vous le trouverez dans les marécages, il attaque rarement sauf si vous le provoquez ou pénétrez dans son territoire. Il a une grande fierté.

Dragon adulte : Ce type de dragon n'est pas aussi évolué que son cousin civilisé mais il est très orgueilleux et avide de richesse, la plupart du temps il aidera ses cousins à restaurer « l'équilibre » de

Galdmaril sans pour autant ne pas détruire quelques villages sans raisons aucunes. Il ne peut lancer son attaque de flamme que toutes les 20 séquences.

Dragon immature : Le dragon immature a souvent une vingtaine d'année, il est alors l'équivalent du très jeune enfant chez l'humain mais est déjà relativement puissant. Il est plus facile à apprivoiser que son aîné et l'est d'autant plus qu'il est jeune (le malus baisse de 10 par tranche de 5 ans). Il est aussi très influençable par ses cousins qui peuvent facilement le convaincre de rejoindre sa cause et attaque très rarement les aventuriers sauf pour s'amuser. En état sauvage, sa mère n'est jamais loin.

Faucon : Il est difficile de l'apercevoir mais se trouve un peu partout dans le monde.

Griffon : C'est une espèce semi-intelligente qui a passé un commun accord avec les elfes et sera toujours prêt à les aider. Il n'est pas agressif mais très fière et une provocation peut-être mortelle.

Licorne : Il est comme le griffon et n'attaque jamais en premier. Il est très rare et ne se trouve que dans les endroits les plus denses de la forêt ancestrale d'Idenbel (voir carte).

Lion/Tigre : Vous les trouverez toujours en bordure de désert, dans les endroits sec ou les hauteurs sèches. Certaines sous espèces peuvent être situées dans les zones plus humides (puma...).

Loup : C'est une espèce très commune que vous trouverez partout sauf près des pôles ou dans les déserts.

Ours : Généralement dans les zones montagneuses ou dans les grottes, ils n'apprécient guère d'être dérangés.

Rat : les plus gros se trouveront généralement dans les fosses à cadavres ou les lieux morbides (ils apprécient particulièrement la viande fraîche...). Les plus communs se situent souvent les fermes.

Rat Géant : une race particulièrement désagréable qui attaque tout ce qui bouge, de l'humain au woren en passant par le dragon géant.

Salamandre : une espèce assez rare que vous pouvez trouver dans les zones humides comme les marécages, attention à sa peau dont le contact peut être mortel sans antidote.

Sauterelle Géante : Vous en trouverez dans les déserts et se baladent par groupe de 5 contrairement à sa cousine plus petite qui préfère être en plusieurs milliers d'individus par groupe. Elles peuvent voler à 5 mètres du sol

Serpent : Le serpent commun est comme l'araignée géante mais en plus petit et sans lieu commun.

Ver géant : Rare sont ceux qui en ont vu sans mourir pendant leur rencontre dans les déserts. Leurs déjections vertes sont connues comme régénérateur de vie (PV) et euphorisant. Leur point faible se situe dans l'eau.

d. Achat d'espèces communes

Espèce commune	Prix en Or
Chat	300
Cheval	(voir équipement Livre 1er)
Chien	400
Dragon immature (15 ans ; nécessite un dressage préalable après achat)	2000

Loup (5 ans ; idem)	500
Sauterelle géante (2 ans ; idem)	1500

2. Rencontres

Il peut arriver qu'au cours des aventures, les joueurs fassent de mauvaises rencontres ou de bonnes et se payent même des mercenaires pour les aider au cours de l'aventure. Voici une liste des PNJ qui pourront rencontrer. Elle n'est ni exhaustive, ni invariable : elle peut-être modifier suivant les besoins du MJ.

c. Énonciations possibles

QP : coefficient de protection; AB : Absorption des dégâts

(Nom, Type, Attaque/Tir, PV, PE, Dégâts(Armes), Armure (CP ; AB)/Bouclier, Concentration, sorts en FM ; Influence)

➤ Agressifs

1. **Humain pro-Sorciers** ; Agressif ; Att 20 à 50 ; 10 à 20 PV ; 2D6 (épée) ; cuir clouté (1D4 ; 90 AB) ; écu de bois (+2 en Déf) ; Infl 30
2. **Soldat pro-Sorciers** ; Agressif ; Att 30 à 60 ; 15 à 25 PV ; 2D6+2 (fléau d'arme) ; mailles enchaînées (1D6 ; 130 AB) ; écu de métal (+3 en Déf) ; Infl 40
3. **Archer pro-Sorciers** ; Agressif ; Att 30 à 60 / Tir 35 à 65 ; 15 à 25 PV ; 2D6 (arc court) +2 (flèches moyennes) ; 2D6 (épée) ; mailles cousues (1D6-1 ; 100 AB) ; Infl 35
4. **Guerrier des Sorciers** ; Agressif ; Att 40 à 70 ; 20 à 30 PV ; 3D6 (épée à 2 mains) ; brigandine (1D6+1 ; 160 AB) ; Infl 50
5. **Archer suprême des Sorciers** ; Agressif ; Att 35 à 65 / Tir 40 à 70 ; 20 à 30 PV ; 3D6 (Arc Long) +3 (flèches hauts de gammes) ; 2D12 (sabre) ; plaques métalliques cousues (1D6+2 ; 200 AB) ; Infl 45
6. **Mage des Sorciers** ; Agressif ; Att 25 à 55 ; 16 à 26 PV ; 16 à 26 PE ; 2D12 (sabre) ; mailles cousues (1D6-1 ; 100 AB) ; Concentration 16 à 26 ; tous les sorts de 39 à 43 FM ; Infl 60
7. **Mage suprême des Sorciers** ; Agressif ; Att 30 à 60 ; 20 à 30 PV ; 20 à 30 PE ; 2D12 (sabre) ; armure en Mithril (1D12+1 ; 500 AB) ; tous les sorts et peut lancer 2 fois la Langue de Feu pour le prix en PE d'une ; Infl 70

➤ Neutres

1. **Milicien** ; Neutre ; Att 20 à 30 ; 10 à 25 PV ; 2D6 (épée) ; cuir clouté (1D4 ; 90 AB) ; écu de métal (+3) ; Infl 30
2. **Garde de la cité** ; Neutre ; Att 30 à 40 ; 20 à 35 PV ; 2D8 (marteau de guerre) ; brigandine (1D6+1 ; 160 AB) ; rondache de métal (+5) ; Infl 400
3. **Archer** ; Neutre ; Att 25 à 35 / Tir 30 à 40 ; 15 à 30 PV ; 2D6 (arc court) +3 (flèches hauts de gammes) ; 2D6 (épée) ; mailles cousues (1D6-1 ; 100 AB) ; Infl 35
4. **Capitaine** ; Neutre ; Att 35 à 45 ; 35 à 45 PV ; 2D12 (claymore) ; Armure en Mithril (1D12+1 ; 500 AB) ; Infl 50
5. **Arbalétrier lourd** ; Neutre ; Att 30 à 40 / Tir 35 à 45 ; 2D12 (arbalète lourde) +3 (carreaux hauts de gammes) ; 2D12 (sabre) ; plaques métalliques cousues (1D6+2 ; 200 AB) ; Infl 60

6. **Commandant des Armées** ; Neutre ; Att 45 à 55 ; 40 à 50 PV ; 2D12 (sabre) ; Bouclier en Elmyridion (+15) ; Armure en Elmyridion (1D20+1 ; 650 AB) ; Infl 70
7. **Jeune Tavernier** ; Neutre ; Att 15 à 25 ; 10 à 20 PV ; 1D8 (dague) ; Infl 25
8. **Tavernier expérimenté** ; Neutre ; Att 25 à 35 ; 20 à 30 PV ; 2D12 (claymore) ; Infl 50

d. Mercenaires

En Galdmaril, il y a toujours des personnes prêtes à aider pour une noble ou mauvaise cause contre un petit pécule de 3000 Or par mercenaires. On les paye généralement 1500 avant de commencer et 1500 après l'accomplissement de la mission et si on ne les paye pas, le personnage ou le groupe qui n'a pas voulu payer sera poursuivi sur tout le continent et seront exclus de tous les villages indépendants protégés par l'Association des Grands Mercenaires soit les deux tiers sur tous les villages n'appartenant pas à un royaume (le MJ lance 1D3 et il tombe sur 2 ou sur 3, le village est considéré comme appartenant aux Grands Mercenaires.

Il faut être au moins niveau 5 pour en posséder un et avoir X de charisme pour posséder Y de mercenaires.

Charisme	Nb de mercenaires
20 à 29	1
30 à 39	3
40 à 49	5
50 à 59	7
60 à 69	9
70 et +	10

Un mercenaire ne peut posséder de talents annexes, de pouvoirs, de domaines, d'argent, de travers, d'animaux, d'autres mercenaires, des PSM et de PE. Il est joué par le MJ ou à une personne tierce choisi par celui-ci.

Caractéristiques d'un mercenaire :

Niveau 3 : FOR : 19 ; DEX : 17 ; CON : 21 ; INT : 15 ; POU : 13 ;

CHA : 11. Att = 51 et 42 PV. Marteau de guerre (2D8 + 1D4 de bonus) ; Brigandine (1D6+1 ; 160 AB) ; Pavois de vois (+8). Aucun équipement spécifique sauf de la nourriture pour 2 mois.

C. Magie et Alchimie

Nous traiterons ici toute la partie concernant un sujet omni présent dans l'univers de Galdmaril : la Magie. De plus, l'alchimie étant considérée comme une science (inexacte), elle est tout de même rattachée au domaine magique.

I. Tout ce qui touche à la Magie

1. Comment l'utiliser ?

Tout d'abord, il est nécessaire de rappeler que dans RPG Galdmarildien, la Magie est définie par quatre caractéristiques : les PE, la Concentration, la Force Magique et la puissance désignée par les pouvoirs mineurs ou majeurs.

a. Le Mana

Les PE ou Points d'Énergie, représente le Mana possédé par chaque joueur mais à une différence prêt : ils ne sont pas toujours « donnés » par les Dieux et en plus ils symbolisent la force physique. En gros, une personne qui se fait voler ses PE jusqu'à 0 sera paralyser pendant un tour mais si le joueur les dépense tous, il ne tombera pas forcément dans un coma mais ressentira une certaine fatigue car la concentration intense nécessaire au lancement du sort n'est pas sans conséquence.

Le MJ sera libre d'appliquer des malus suivant la constitution du personnage et d'autres paramètres (durée du sort, puissance...). Dans ce cas, le MJ pourra demander un test sur la sauvegarde et en cas d'échec, le personnage sera immobilisé pendant 1D12 de séquences.

b. La Concentration : un talent à ne pas sous-estimer

La Concentration, c'est la faculté d'une personne à réfléchir à un sujet fixe pendant une certaine durée. La Magie demande un important coefficient de concentration pour permettre au personnage de réussir son sort plus facilement ou pour en avoir des supplémentaires.

De plus, la concentration servira aussi pour résoudre des énigmes très ardues en plus de connaissances approfondies...

c. La Force Magique

Contrairement à la force brute, la force magique désigne la capacité d'un personnage à utiliser son énergie vital et le mana offert par les Dieux pour lancer un sortilège. Elle se rapporte aussi à la force mentale auquel elle est liée car la force magique ne peut être si le personnage est sot comme un pot.

De plus, elle détermine le nombre de sorts communs que vous possédez et le degré de puissance de votre psyché (en bref, le nombre de pouvoirs majeurs).

d. Mineur ou Majeur ?

Un pouvoir mineur désigne les sorts les plus simples à lancer et dont la puissance magique requise est très faible ainsi que le mana demandé. Certains ne servent pas à grand-chose sauf dans certaines situations spécifiques ou pour simplement amuser ou venger le joueur.

Un pouvoir majeur est déjà plus utile mais sa puissance n'est réservée que pour de grands magiciens. Certains pouvoirs nécessitent de connaissances approfondis en magie et une expérience dans ce domaine car de puissants sorts permettront d'aider ses partenaires dans de multiples situations.

2. Sortilèges de parcheminiers

Un nom complexe pour un principe simple : l'utilisation de sorts qui nécessitent un parchemin. Les mages trouveront tout au loin de leurs aventures des possibilités pour trouver ou acheter des parchemins qui leurs apprendront de nouveaux sortilèges appelés « parcheminiers » car créés par de puissants sages voulant mettre par écrit leur immense savoir.

a. Principe des sortilèges

Lorsque qu'un magicien trouve un sortilège, le MJ devra lui donner une force magique minimale pour utiliser le sortilège. Cette Force dépendra de plusieurs caractéristiques : sa puissance (nombre de

dégâts, bonus sur les alliés, malus sur les ennemis, le Temps de lancement, le nombre de PE en dé...); il utilisera les pouvoirs majeurs de bases comme référence.

Tous sortilèges de parcheminiers sont considérés comme étant des pouvoirs majeurs et non des communs. De plus, ils doivent nécessiter un test d'apprentissage pour savoir si le magicien arrive à retenir et à réaliser le sort ; ce test est plafonné à une marge de 50 en apprentissage au lieu de 95 car ce genre de sortilège est toujours très complexe à retenir.

Si le test échoue, le parchemin est automatiquement détruit et devient inutilisable. S'il réussit, un deuxième mage peut l'utiliser et quelque soit le résultat ensuite du test, le parchemin s'autodétruit. De plus, pour apprendre un sortilège de parcheminiers, il faut évidemment avoir la force magique requise pour utiliser le sort sinon cela est considéré comme un échec et le parchemin est réduit en cendre.

b. D'importantes récompenses

Ces sortilèges sont souvent offerts à la place des trésors habituels sous forme de bijoux ou d'argents, pour récompenser un joueur brillant d'avoir résolu des énigmes ou aider une population...

Le MJ pour récompenser un acte exceptionnel, et ce n'est pas une antiphrase ou une litote, il peut décider de demander un test sur la chance avec un certain bonus et si celui-ci réussit...

« Tu trébuches par hasard sur une branche mais tu te rattrapes de justesse. Lors de ton rapprochement vers le sol, tu aperçois une trappe recouverte par les feuilles et tu décides donc d'y entrer. Malheureusement pour tes compagnons, elle est protégée par un sort qui empêche les idiots d'y entrer. Enfin, tu vois une pièce rempli de sortilèges de parcheminiers mais seul un t'intéresse : le parchemin du Dragon qui te permettra d'invoquer comme animal de compagnie un dragon adulte. »

c. L'achat : facile mais cher...

Chez des parcheminiers, les joueurs auront l'occasion d'acheter des parchemins qui ne sont certes, pas très puissants mais qui peuvent se révéler utile pour une utilisation intensive de dynamites par exemple. Malheureusement, il faut du temps et une force mentale importante pour en écrire un ainsi que des prières au Dieux pour en gorger un de mana.

Les joueurs devront payer relativement cher pour les plus puissants (maximum 5000 Or) alors qu'ils ne sont pas si bon que sa comparer à ceux écrits par des sages mais cachés. Le MJ devra veiller à ne pas faire des parchemins un peu trop puissants dans les parchemineries.

d. L'écriture, lente et complexe

Un joueur aura toujours la possibilité de réécrire un parchemin appris pour le revendre ou le donner à un compagnon.

Pour se faire, il devra disposer d'un parchemin vierge et d'un fusain, d'une journée entière, de tous ses PE et du domaine magique. Le personnage devra faire des pauses d'une heure après une heure d'écriture ce qui fait 2D10+2 de tours d'écritures et 2D10+2 de repos.

A chaque début d'heure d'écriture, un test sur la concentration et sur l'écriture sera requis (faire appelle aux règles des domaines partie P1). Il faut que chaque test soit réussi mais si l'un des deux échoues, le personnage devra attendre 1 tour pour recommencer.

En bref, il faudra autant de tests sur la concentration et sur l'écriture que de tours (tests appartenant au domaine magique). Mais cet important effort sera bien récompensé : le MJ accordera une importante valeur à ceux qui n'ont pas été achetés à hauteur de l'FM requise pour utiliser le sort multiplié par 150.

e. Sortilège à usage unique

Certains parchemins comme ceux qui invoquent des dragons, ne sont utilisables qu'une fois et ne nécessitent pas de test d'apprentissage particulier mais simplement de la concentration et une FM suffisante.

Voilà la marche à suivre : le MJ donne une FM minimale ainsi qu'une description rapide du sort. Si le joueur a une FM suffisante, il fait un test de concentration et fait 1D6 pour connaître le nombre de PE qu'il a utilisé. Si le test réussi, le parchemin devient inutilisable sauf si le test échoue ; dans ce cas, le personnage peut essayer autant de fois qu'il veut si à chaque fois il échoue car on considère que le mana que contient le parchemin ne s'est pas vidé.

Un sortilège unique de parcheminiers est moins cher que celui qui nécessite un apprentissage et est plus répandu sauf pour les parchemins d'invocations qui sont plutôt rare et donc d'une valeur plus grande.

f. Type de parchemins

Il existe plusieurs types de sortilèges dans les parchemins : la régénération, la défense, l'attaque et l'invocation. Dans le premier on trouve tous les sorts typiques aux pouvoirs qui régénèrent les PV, les PE et certains les PSM mais aussi ceux qui volent ou qui en donnent.

Le deuxième comprend les contre-sorts plus ou moins puissant, les boucliers qui arrêtent les ennemis ou les projectiles, qui donnent différents types de malus ou de bonus... Le troisième donnera au magicien la possibilité de blesser l'ennemi de différentes manières ou de combattre en duel un autre magicien.

Quand au troisième, il offrira la possibilité d'amener dans son camps tout les types d'animaux possibles qui obéiront aux lois de la partie sur le dressage et les animaux mais aussi, plus rare, de morts-vivants invocables qu'où il y a des cadavres dont le seul but sera d'attaquer, pendant un certain temps avant de mourir et avec les mêmes caractéristiques qu'un mercenaire, les ennemis du personnage.

II. L'alchimie, pratique et utile (en stand-by)

Voici une catégorie réservée à une spécialité rare et secrète : l'alchimie. Seul deux choses permettent d'être considérées comme un alchimiste : le domaine des sciences exactes et le métier alchimiste détenu par les anges. Il faudrait au moins un alchimiste par groupe pour l'alimenter en produit de différents types.

On considère souvent l'alchimie comme une science mystique et magique à la fois, il n'en est rien. Il s'agit que de réactions entre constituants et dans RPG Galdmaril, la magie sera peut présente dans ce domaine...

1. Comment être alchimiste ?

La méthode la plus simple reste d'être alchimiste (il faut-être un ange) : on considère que dès le niveau 1, le personnage a la faculté de produire différentes potions, poudres ou onguents. Mais chaque personnage de n'importe quelle race à la possibilité de faire des études en alchimie.

Pour ce faire, il faut posséder le domaine sur les sciences exactes, avoir au minimum 18 en INT et 16 en POU et au minimum 30 ans pour un humain. Ensuite, un stage à la Grande Ecole d'Alchimie de Galdmaril (la GEAG) de la Cité Méridienne s'impose...

a. La GEAG : passage obligatoire

i. Un peu d'Histoire

C'est une des plus grandes universités multiraciales à vocation purement scientifique de tout Galdmaril. Elle fut fondée il y a quelques siècles déjà pour former de grands scientifiques et pas seulement des alchimistes ; mais aussi des mathématiciens, des biologistes, des physiciens etc. Evidemment, chaque matière est à ses balbutiements mais la GEAG aide aussi ses étudiants à développer de nouveaux concepts.

L'alchimie y est très développé car c'est principalement pour cette raison que fut fondée l'Ecole : ses créateurs souhaitaient mettre au point des techniques visant à modifier des matériaux en plus rare comme comprendre par exemple pourquoi l'Elmyridion est l'Elmyridion.

ii. Les contrôles

On considère que dès le joueur souhaite posséder une compétence concrète en Science (ici l'alchimie), il mettrait environ 200 XP (2 niveaux) à partir du moment où il commence sa formation et le moment où il la termine. En gros si Mirador, un humain, commence sa formation à 65 XP, il la terminera à 265 XP soit le milieu du niveau 3.

Le personnage devra faire quatre test sur apprentissage : au début, 50 XP par rapport à son XP de départ, 100 XP, 150 XP et à la fin.

Ex : Mirador à 65 XP commence sa formation : 1 test, il atteint 115 XP (50 XP supplémentaires sur 65) : 2^e test, 165 XP (100 XP supplémentaires sur 65) : 3^e test, 265 = fin de la formation : dernier test.

Le premier test servira à savoir si vous êtes acceptés ou non par un contrôle d'entrée et si vous réussissez, vous entrez dans l'école gratuitement mais si ce n'est pas le cas, le 2^e essaie coûtera 500 Or, le 3^e 1000 Or etc.

Les trois autres tests serviront à savoir ce que vous avez retenu de votre séjour au GEAG, vous devez avoir au moins réussi les 2/3 des épreuves pour avoir le diplôme d'alchimiste (on ne compte pas la première). Si ce n'est pas le cas, on considère que le personnage a fait comme s'il avait raté son épreuve d'entrée.

b. Les anges : l'alchimie simple et rapide

Si le joueur souhaite ne pas passer par la GEAG, il peut décider de prendre directement le métier d'alchimiste disponible dans la race des anges. Dans ce cas, le personnage a déjà passé brillamment toutes les épreuves et donc remporter son diplôme d'alchimiste avec mention « félicitation ».

Il gagne aussi sa vie avec son métier et a plus de facilité car plus expérimenté dans la création de produits.

Evidemment, il y a un minimum syndical à respecter : le personnage devra avoir au minimum au total 18 sur l'INT et 16 sur le POU car l'alchimie requiert des dons avantageux pour son psyché.

2. Comme faire de l'alchimie ?

a. Différentes confections

Il y a quatre types de fabrications possibles en alchimie : les solutions liquides (potions), les poudres, les onguents (potions visqueuses, crèmes) et les produits solides (matériaux comme la pierre philosophale).

- Les potions sont des mélanges à base d'eau (où solution aqueuse pour les chimistes) ou bien à partir de produits dits organiques (qui provient du Vivant) ou non (tel le mercure mais cela a une vocation plutôt mortel). Dans Galdmaril, on admettra que les fabrications sont des mélanges composés principalement d'eau et d'autres produits que nous verrons plus tard.
- Les poudres peuvent provenir de l'extraction (=enlever) des composants d'un produit tierce mais ici, il s'agira plutôt de la concrétion, du broyage de substances dont on a extrait l'eau (par le séchage par ex) ou qui n'en contiennent naturellement pas.
- Les onguents proviennent de pâtes visqueuses composées d'un peu d'eau ou plus généralement d'huile en plus de substances résineuses, de poudres, d'herbes...
- Quant aux solides, on les obtient soit en faisant évaporer ce qui rend une potion liquide ou en pratiquant volontairement des réactions entre produits liquides et solides.

Nous nous fixerons principalement sur la création des potions et d'un certain type d'onguent qui s'obtient par le broyage de substances contenant de l'eau (solution aqueuse) ou de l'huile (solution organique).

b. Des tests spécifiques et spéciaux

Lors de la fabrication d'un produit quelconque, l'alchimiste doit suivre une « recette » bien précise en tenant compte de la quantité, la température, l'ordre, le temps etc. Pour se faire, l'alchimiste de métier possède un cahier de note appelé « Livre Alchimique » qui contient toutes les formules de produits qu'il sait faire ou qu'il a inventés contrairement à celui qui n'en vit pas.

Tout d'abord, le joueur devra faire un test sur la connaissance pour savoir si son personnage a les capacités requises pour réaliser la fabrication. Si c'est un alchimiste de métier, la marge monte à 95% ce qui fait qu'il aura 5% de risque de ne pas la réaliser ; si c'est un alchimiste des Sciences exactes, il ne fait que rajouter son bonus que lui accorde son domaine sur sa connaissance. S'il échoue, il ne pourra réessayer avant d'avoir commencé une nouvelle aventure ; s'il y arrive et il possède un Livre Alchimique et est alchimiste de métier, il peut commencer tout de suite la potion sinon...

...Voici un tableau des résultats d'un jet de 2D10 pour celui qui a perdu son Livre Alchimique ou celui qui n'a pas le métier Alchimiste mais un diplôme du GEAG, qui établira si le personnage se souvient de la formule ou non.

Résultat du 2D10	Conséquence
0 à 25	Tout est en mémoire
26 à 50	Effet du produit au final divisé par 2
51 à 75	Effet du produit au final divisé par 4
76 à 100	Impossibilité de se souvenir de la formule

Puis le joueur fera un test d'habileté pour savoir si le personnage arrive à faire la potion : c'est comme le premier test sur la connaissance mais s'il échoue, il n'arrive pas à créer la potion et ne peut la recommencer pendant toute la durée de l'aventure (cas spécifiques en aventure solo, demandé à un MJ pour plus d'explications).

Les FD déterminés par différents barèmes que nous verrons plus loin ne sont applicables que sur le premier test ; ensuite comme l'alchimiste a surmonté toutes les difficultés et qu'il sait qu'il peut réussir, ce qui n'était pas le cas avant, il devra faire régulièrement des tests d'habiletés pour savoir s'il se maintient. Voici un premier barème qui déterminera, suivant le FD du premier test, ceux des autres tests :

FD du 1 ^{er} test	-10	-20	-30	-40	-50 et +
FD autres tests					
2^{er} test	0	-4	-8	-12	-16
3^e test	-4	-8	-12	-16	-20
4^e test	-8	-12	-16	-20	-24
5^e test	-12	-16	-20	-24	-28
6^e test	-16	-20	-24	-28	-32
7^e test	-20	-24	-28	-32	-36
8^e test	-24	-28	-32	-36	-40
9^e test	-28	-32	-36	-40	-44
10^e test	-32	-36	-40	-44	-48
11^e test	-36	-40	-44	-48	-52

NB : atteindre un malus de -40 est difficile mais pas impossible.

Et un autre sur les conséquences d'un échec d'un test d'habileté :

N° du test échoué	Conséquences	
	Effets ?	Heures ?
1	Impossible de créer la potion	X
2	X	+1 tour
3	X	+2
4	X	+3
5	X	+4
6	X	+5
7	L'effet final de la potion ne fonctionne qu'au 3/4	X
8	L'effet final de la potion ne fonctionne qu'au 2/3	X
9	L'effet final de la potion ne	X

	fonctionne qu'à moitié	
10	L'effet final de la potion ne fonctionne qu'au 1/4	X
11	Echec	X

Tous les effets sont cumulables. Si l'alchimiste échoue au 2^e test, cela veut dire qu'il a raté sa potion et

mettre 1 tour supplémentaire pour la recommencer et ainsi de suite. S'il échoue à des tests à partir du 7^e, la potion finale perd de plus en plus rapidement ses propriétés car l'alchimiste est de plus en plus fatigué.

Mais à partir du 7^e inclus, les effets ne se cumulent plus.

c. Le matériel

Après avoir réussi tous les tests, le personnage peut commencer à fabriquer sa potion. En premier, il faut savoir que tout bon alchimiste peut utiliser trois types de matériels :

→ **Le matériel alchimique de base transportable** qui comprend une marmite de 2 litres en cuivre et une louche en bois (on peut s'en servir pour la cuisine) en plus de quelques fioles (5) d'une dizaine de centilitres emballées dans une protection spécial. Il y a aussi un bol spécial pour broyer avec un pilon mais il faudra prendre à part d'autres ingrédients.

→ **Le matériel d'alchimie non-transportable** : une marmite de 20 litres, une louche avec une grande cuillère en bois pour mélanger, des fioles et des bocaux de diverses mesures, tous les ingrédients de bases en plus d'un hachoir et d'un broyeur sophistiqué à lame. Ce matériel servira à la réalisation de grosses quantités de produits.

→ **Le matériel scientifique à vocation alchimique** : il nécessite un local spécialisé (voir plus bas). Ce matériel est composé de tout un tas d'alambics, d'hydrodistillateurs, de montages à reflux et d'autres de différents types. Beaucoup plus sophistiqué que le premier, il permet de réaliser tout une armada de potions, de crèmes etc. De plus, l'alchimiste pourra s'en servir pour créer de nouvelles formules. Et pour finir, il possède des marmites de 2, 5, 10 et 20 litres pour les importantes préparations.

Type (alchimique)	Locaux nécessaires	Prix (locaux non-compris)
1-Matériel transportable	Aucun	50 Or
2-Non-transportable	Requis mais au choix	500 Or
3-Matériel Scientifique	Laboratoire	2000 Or

Laboratoire (1000 Or) : C'est une pièce de 50 m² propre avec une grande table en bois vernis, avec une grande cheminée au milieu, et courant le long des murs, un plan de travail avec en dessous des rangements et au dessus des étagères pour les potions.

NB : dans toutes les villes ou cités (pas les petits villages de fermiers) se trouvent des locaux de type 1 et 2 qui sont loués la journée à 100 Or pour le premier type et à 400 Or pour le deuxième. Ils possèdent chacun tout le matériel et les ingrédients respectif au type de matériel en grosse quantité.

d. Equipements alchimiques (utilisables aussi pour la cuisine)

i. De bases

La plupart des produits vont permettre la création de potions et certains peuvent en créer d'autres (ex : de la craie peut produire de l'eau de chaux avec le protocole approprié). Tous ses produits

existent réellement et les alchimistes vont devoir apprendre à créer ou à extraire leurs composants. Chaque produit est vendu à 2 pièces d'or pour un bocal de 25 cl. De plus, les différents types de matériels

Ingrédients	Remarques
Sel marin	
Sucre	
Farine	
Café	
Cannelle*	
Œufs	(frais)
Girofles*	
Laurier*	(feuilles)
Orange	
Eucalyptus*	
Lait de vache	(entier)
Levures	(de boulangers)
Matières grasses	(végétales ou animales, au choix)
Sirop de glucose	Préparation spécifique par un alchimiste doué
Citrons	(écorce de fruit utilisé)
Salpêtre	
Glycérine	De baleine
Souffre	
Soude	Hydroxyde de sodium provenant de carbonate de soude.
Eaux de chaux	Peut-être fabriqué à partir de craie
Craie	(calcaire+argile)
Houille	Roche au stade pré-pétrolifère
Salicornes*	
Aneths*	
Basilics*	
Palmarosa*	
Lemongrass*	
Ricin*	Donne de l'huile qui permet d'obtenir d'autres composants.
Coriandre*	
Origan*	
Mélisse*	
Menthe*	
Romarin*	
Thym*	
Tilleul*	
Verveine*	
Lavande*	
Ciboulette*	
Hysope*	
Alcools	Non-buvable. Possibilité de création d'éthanol à partir par hydrodistillation.
Marjolaine*	
Charbon de bois	
Citronnelle*	
Térébenthine	Permet la fabrication de son essence et de colophane
<u>Arômes</u>	<u>(naturels)</u>
Vanilline	(arôme de vanille)
Frambinone	(de framboise)

*composants que l'on peut trouver naturellement sous forme de plantes.

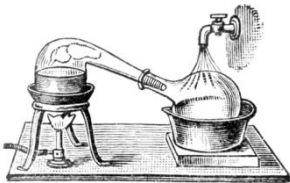
<http://lesaromes.free.fr/index.html>

ii. Rares

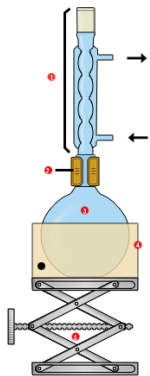
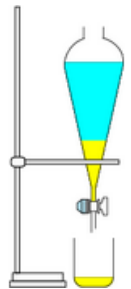
Ingrédients	Remarques
Possibilité d'ajouts d'ingrédients rare ultérieurement	
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

e. Différentes méthodes possibles

Dans RPG Galdmaril, il existe plusieurs types de méthodes permettant soit d'extraire, soit de créer de nouveaux produits par rapport à d'autres. Attention ! Chacune est complémentaire pour mener à bien une fabrication.



- L'hydrodistillation** : quel nom barbare ! En simplifiant, on fait chauffer de l'eau avec dedans un produit (*souvent des composés solides comme la lavande*) et on récupère la vapeur.
- La décantation** : la vapeur récupéré contient de l'eau qui ne nous intéresse pas mais qui a été très utile pour extraire le composé volatil (*l'odeur de la lavande*) du solide. Ensuite, on verse le distillat (*le résultat de l'hydrodistillation*) dans une ampoule à décanter (*sorte de bouteille avec en haut un bouchon et en bas un « robinet »*) et on attend (*ça, c'est la définition d'une décantation*). On observe ensuite deux parties : une partie (*en haut*) qui contient l'huile dans le cas d'un composé solide organique (*la lavande*) et une partie qui contient l'eau (=aqueuse).
- Macération** : le principe simple est de laisser reposer un composé dans un liquide (le plus souvent de l'eau) pour qu'il s'imprègne de principe actif (un sous-produit du composé qui nous intéresse) du composé. On peut ensuite faire une décantation ou une hydrodistillation.
- Evaporation** : cette technique se rapproche de l'hydrodistillation mais à une différence près, on ne cherche pas à récupérer le liquide mais le solide dissout à l'intérieur (il est présent mais on ne le voit pas). On pourrait très faire intervenir un réfrigérant (qui permet de condenser la vapeur) pour récupérer néanmoins la vapeur.



- Technique du reflux** : On fait intervenir sur un ballon un condenseur à reflux (voir schéma ; il permet de faire condenser la vapeur pour qu'elle retombe dans le ballon sans perte de liquide) pour permettre une réaction plus totale entre les composants du mélange (= d'une solution). NB : on remplacera le chauffe-ballon (en jaune pâle) par un feu et le ballon en verre par du cuivre (ainsi que le condenseur).

f. Utilisation des procédés

La fabrication d'une potion dans RPG Galdmaril n'est pas forcément réalisable dans la

réalité et ce qui pourrait « revigorer » les personnages, pourrait tuer le petit malin qui a recréé les potions dans sa cave... Mais il n'empêche que les potions les plus puissantes ne seront pas un simple mélange de bave de crapaud et d'oreilles de gobelins, mais une extraction minutieuses des composants existants (et réels) de divers produits ; ex : le clou de girofle contient de l'eugénol qu'il faudra extraire pour fabriquer une potion avec et non directement avec le clou. On en vient donc à deux types de méthodes :

➤ Créations basiques (Lv1)

La création basique ne nécessite pas de difficulté particulière et facilement réalisable par du matériel de base. Il suffit juste de mélanger quelques ingrédients, de chauffer le tout et c'est fait ! Il faudra peut-être réaliser un filtrage à la fin.

➤ Créations complexes (Lv2/3)

Ce type de fabrication demande une grande finesse et différentes extraction. On divise cela en deux sous-types : réalisable par le matériel alchimique non-transportable ou seulement par le laboratoire. Par exemple, la création de poudre à canon utilisé dans la plupart des explosifs, pourra-être réalisé difficilement avec du matériel basique car cela aurait des graves conséquences si on sous-estime les capacités explosives du salpêtre mélangé au soufre...

g. Formule de fabrication d'une potion

i. Avant de commencer...

Comme dit, une potion n'est pas forcément valable dans la réalité mais cela ne veut pas dire que dans le RPG, on ne peut la fabriquer. Tout simplement, et faites bien attention à cz qui va suivre, on fait intervenir la magie. Alléluia ! Consécration ! Vous savez maintenant pourquoi l'alchimie est liée à la magie : on n'a besoin du premier pour terminer une potion. Bon, pas autant qu'on le croit car l'alchimiste devra offrir obligatoirement 1D10 de ses PE dans le cas d'une création basique ou 2D6 dans le cas d'une création complexe.

ii. La formule

Type de création : *(basique, complexe 1 ou complexe 2 ?)*

Facteur de difficulté nominal et temps requis total : *(sur le test d'habilité, combien d'heures ou de jours ?)*

Méthodes utilisés : *(macération + hydrodistillation + technique du reflux + évaporation ?)*

Fabrication : *(potion, onguent/crème, poudre ou pierre ?)*

Ingrédients utilisés : *(d'après vous ?)*

Effet(s) attendu(s) : *(régénération, revitalisation, dégâts, réparations... ?)*

PE requis : *(nb de PE requis pour terminer une potion)*

Méthode opératoire : *(description détaillé de chaque étape avec le temps nécessaire et les quantités)*

- Type de création et FD

Le type de création (basique (Lv1), Complexe (Lv1 ou Lv2)) est une notion abstraite : elle décrit la facilité avec laquelle un alchimiste pourra fabriquer une potion et avec quelle type de matériel. Utilisé un matériel supérieur sera favorable alors que faire l'inverse risque de devenir difficile voir impossible.

Le FD sur le premier test d'habileté dépend grandement du jugement du MJ (il peut choisir librement des les modifier); la création de poudre à canon est à haut risque mais il le sera moins dans un laboratoire avec gestion très précises des quantités que dans une chaumière pouilleuse.

Ainsi, les FD ci-dessus sont des généralités et ne sont applicables que d'un point de vu complexité (un malus de 30 est très difficile et donc ne pourra pas être fabriqué sans des moyens importants au risque de voir apparaître des problèmes à la fin). Sans oublier qu'une potion peut avoir son propre facteur indifférent du reste : c'est le facteur nominal ; toujours sur la poudre à canon, celle-ci aura un FD nominal assez élevé quelque soit le matériel à cause de son degré d'explosivité (on utilisera dans ce cas le barème des FD standards).

Voici un barème qui donne un FD (toujours cumulable) suivant le matériel et la complexité.

Matériel utilisé	Type 1	Type 2	Type 3
Complexité			
Lv1	0	+5	+10
Lv2	-15	0	+5
Lv3	-30	-15	0

De plus, être alchimiste de métier ou avoir une expérimentation élevé permettra d'accorder des bonus (dans le cas de l'alchimie, un malus peut-être annulé et donner un petit supplément avec un bonus plus importants ; ex : -15 +30 = bonus de 15).

Niveaux	1 et 2	3 et 4	5 et 6	7 et 8	9 et 10	+10
Type						
Alchimiste de métier	0	+5	+10	+15	+20	+25
De diplôme	-10	0	+5	+10	+15	+20

Et pour finir, voici un barème sur les malus/bonus donnés par la complexité avec le niveau de l'alchimiste :

Complexité	Lv1	Lv2	Lv3
Alch. De métier			
1 à 2	0	-20	-30
3 à 4	+5	-15	-25
5 à 6	+10	-10	-20
7 à 8	+15	-5	-15
9 à 10	+20	0	-10
+10	+25	+5	-5
De diplôme			
1 à 2	-10	-30	-40
3 à 4	-5	-25	-35
5 à 6	0	-20	-30
7 à 8	+5	-15	-25
9 à 10	+10	-10	-20

10 à 11	+15	-5	-15
12 à 13	+20	0	-10
+13	+25	+5	-5

- Fabrication et méthodes utilisés

Les méthodes utilisées dépendront de la fabrication voulue. De plus, plus la complexité sera grande, plus il faudra un certain temps pour réaliser une potion ; ce qui nous amènera au final au nombre de tests requis. Suivant le facteur de difficulté, chacune des trois opérations mettra plus de temps à être réalisé :

FD	-10	-20	-30	-40	-50 et +
Opérations					
Macération	1 tour	2	2	3	4
Hydrodistillation	2 tours	3	5	7	8
Techn. du reflux	2	4	6	8	10
Décantation	1	1	2	2	3

- Temps requis total

Le temps final ne se calcul qu'après avoir donné un temps à chaque étape de la méthode opératoire.

Chaque fabrication demandera de quelques minutes à quelques jours de préparation. Voici un autre (encore) barème sur les nombres de tests d'habiletés que le joueur doit effectuer en fonction du temps total de fabrication. En gros, +1 test par heure.

Temps total en tours	<u>- de 4</u>	<u>5 à 8</u>	<u>9 à 12</u>	<u>13 à 16</u>	<u>14 à 20</u>	<u>21 à 24</u>	<u>25 à 28</u>	<u>29 à 32</u>	<u>33 à 36</u>
Nb de tests	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Temps total en tours	<u>37 à 40</u>	<u>41 à 44</u>							
Nb de tests	10	11							

- Effet(s) attendu(s) et PE requis :

Dans le RPG Galdmarildien, il y a énormément de liberté sur les possibles effets d'une potion : régénérations de PV, antidotes, désinfectants, acides, poisons, bonus/malus temporaires sur les attributs, potions qui attirent ou fait fuir les animaux etc... Il est interdit par contre la régénération des PV ou la donation même temporaire de nouveaux sorts.

Plus les effets seront puissants, plus la difficulté pour créer une fabrication sera grande. Le MJ devra donc décider si cela est « réaliste » ; il n'y a pas de barèmes concrets dessus.

Pour les PE, c'est un peu la même chose : une potion puissante demandera un important PE. Ce sera encore au MJ de définir le niveau de PE en sachant que le minimum est de 1D6 de PE.

- Méthodes opératoires :

Evidemment, il n'est pas obligé de faire une description hyperréaliste des conditions et des méthodes utilisées pour arriver à la fabrication mais que cela soit réaliste. Par exemple, faire une potion revitalisante pourra sûrement être à base d'eugénol, une molécule extraite du clou de girofle pour ses bienfaits sur la santé.

On va dire qu'une création basique demandera en général le mélange que d'un ou deux produits, le lv2 deux ou trois et le lv3, trois ou quatre. Il faudra donc réalisé pour chaque produit diverses opérations et il faudra même pour certains produits faire auparavant en mélanger d'autres...

Il n'est pas obligé de connaître le produit que l'on veut extraire mais il serait évident d'éviter de réaliser une hydrodistillation d'un œuf par exemple...

h. Pour les onguents et crèmes

i. Formule explosive...

j. Créations de nouvelles formules

III. Herboristerie

Un chapitre assez court pour traiter cet autre métier en corrélation avec l'alchimie.

1. Qu'est-ce qu'en faire ?

L'herboristerie sert à récolter des éléments naturels et permet ensuite de les fournir à un alchimiste ou de faire soi-même quelques remèdes. De plus, il peut aussi en fournir à un cuisinier.

2. Méthode de récolte

Pour récolter un élément (portant une * dans le tableau des produits de bases), il faut être dans un endroit que le MJ juge en possédé. Ensuite, un jet de perception et le tour est joué mais cela prendra donc 1 tour.

3. Fabrication de remèdes

Pour fabriquer un remède, il faut trouver 3 plantes différentes, les broyer pendant ½ tour et donné 1D4 de PE. Le remède donnera ensuite 1D4+1 de PV à son receveur et pour un tour de récolte supplémentaire, il pourra en fabriquer 1D3.

D. Vie, Mort et Folie : pénible existence d'aventurier

Voici un nouveau chapitre basée sur les questions existentielles des aventuriers : je suis à 0 PV, est-ce la fin ? Eh bien non ! Enfin si mais il est assez difficile de mourir en général (je dis bien en général) et en plus l'âge ne compte pas... Par contre, à chaque recoin du scénario, les aventuriers peuvent subir des traumatismes atroce que même un chevronné ne pourra s'empêcher de tomber dans les méandres et inextricables de la folie.

Un chapitre donc triste, gore et atroce mais comme on dit, c'est la Vie... Hé hé hé !

I. Ne soyez pas triste !

Il arrivera bien souvent que le ou les personnages d'un ou de plusieurs joueurs décèdent et par conséquent ils se verront contraint d'en recréer un autre pour commencer une autre partie de jeu. Tout peut arriver et une attache trop sentimentale à un personnage peut anticiper sa mort... C'est triste. Je peux rajouter qu'un MJ doit éviter de tuer trop souvent les personnages d'un joueur en particulier ou généralement du groupe mais il faut parfois savoir ce faire plaisir de temps en temps.

Voici autant de joies qui font de la vie d'un aventurier un long fleuve... tumultueux.

1. Mille et une façon d'arrêter la surpopulation

➤ Attention à la marche !

Si le personnage d'un joueur a des tendances suicidaires, il a toujours la solution de se défenestrer ou de simplement sauter d'une falaise. Dans tous les cas, on retire 1D8 de dégâts par tranche de 3 mètres qui peuvent être amortis par l'armure. Un test de (Sauvegarde + Acrobatie + Chance)/3 peut annuler la perte d'1D8D (s'il ne possède pas le talent annexe « Chance », on met par défaut 15 en chance) ; il peut en faire qu'un au maximum. Et suivant la surface sur lequel tombe le personnage, on rajoute plusieurs ou aucun de D4D (dé 4 de dégâts).

Ex : Alfred est employé dans une société de télécommunication. A cause des conditions de travail déplorables, il décide de se défenestrer du haut de son building de deux étages (=6 mètres). Il subit donc 2D8 de dégâts mais peut faire un test pour savoir s'il s'en sort indemne (avec qq blessures), ou pas. Il réussit un test et ne perd donc que 1D8D.

➤ Le feu, sa brûle

Une réalité bien amère, n'est-ce pas ? Quoi de plus horrible d'être immoler vivant par une torche enflammée ? En effet, elle peut servir d'arme et occasionnera 1D8D par séquences tant que le personnage ne se soit pas jeté à l'eau, éteint les flammes soi-même si c'est possible ou qu'on l'a en roulé dans une couverture. Evidemment, pour qu'il se soit enflammé, le jet du D8 devra être en résultat final être un 8 si bien-sûr cela est possible (vêtement en tissu, en cuir ou en tous cas inflammable).

Dans le cas où le personnage stupide tombe dans un feu de camp par exemple, il perdra 1D8+2 par séquence quelque soit le résultat du jet. Pour un incendie, ce sera la même chose mais en plus il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).

Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses PV à cause du feu perdra 1D3 en charisme et j'en profite pour préciser que seul un vêtement mouillé tout autour du corps peut protéger d'1D4 de PV le personnage ; donc l'armure ne compte pas.

➤ **Asphyxie et la noyade**

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu qui ne souhaitait apparemment pas partager son pique-nique, on commence à découper le temps par séquences. A la première, il doit réussir un test de sauvegarde ; à la deuxième, la même chose mais avec un malus de -5 ; à la troisième, un de -10 ; à la quatrième, -15 et ainsi de suite.

Dès qu'il rate un test, il perd 2D6 de PV et continue le compte à rebours jusqu'à ce que le personnage soit secouru. Evidemment, le test de sauvegarde ne peut pas être malus quand ce premier atteint les 5% de chances de réussite (le « plancher » des tests). Dans le cas des noyades, le joueur peut toujours le faire remonter en cas de réussite d'un test si cela est possible.

➤ **Le poison et la maladie**

En cas d'ingestion d'un bout d'Ondin avarié (plausible), le Woren ou sa tribut aura quelques problèmes gastriques et devront faire un test de sauvegarde. Si c'est une maladie « chronique », le personnage devra faire un test à chaque nouveau tour en sachant que pour les deux cas, le plafond de la sauvegarde est estimé à 65% de chances de réussite.

En cas d'échec, ce qui est regrettable, il perdra entre 1D6 et 4D6 PV suivant l'effet de la maladie et/ou du poison. Il peut aussi s'agir d'un poison mortel ce qui occasionnera 4D6 PV par tour avant injection de l'antidote qui peut prendre plus de tours que prévu donnant malencontreusement la mort au(x) personnage(s).

➤ **La foudre des MJ**

Un des atouts particuliers du MJ est sa capacité à déclencher des orages même en plein désert. Dans le cas d'un Meneur peut scrupuleux et d'un joueur peu obéissant, la foudre peut tomber sur un ou plusieurs joueurs leur donnant une bonne saveur de rôti. La foudre occasionne 1D30 de PV ce qui est fâcheux dans le cas d'un personnage de niveau peu résistant...

➤ **Boire ou courir, il faut choisir**

Avez-vous déjà vu quelqu'un mourir de faim et de déshydrations ? Eh bien... Moi non plus. C'est pour cela que je vous conseil vivement de vous ravitailler régulièrement en eau et en chair d'Hum... d'Ondin. Je MJ dont la bienveillance est égal à celle des communistes face au patronat, pourra insidieusement vous pousser à continuer l'aventure sans boire en sachant parfaitement qu'une marche dans le désert donne soif. La possibilité du cannibalisme dans ce milieu rude est acceptable du point vue « rôliste » et donc à ne pas rejeter si vous n'avez rien mangé depuis deux semaines...

En milieu tempérée, après ne pas avoir bu depuis 2 jours devra faire un test de sauvegarde à chaque heure et malusé à partir du deuxième à hauteur de -5 pour tout nouveau test. En cas d'échec, le personnage se mettra automatiquement en quête d'une source d'eau. Pour la nourriture, même chose après 3 jours. Pour l'eau : pas de réhydrations après (3 jours + Constitution en heure) = perte de 1D30 de PV par tours. Pour la nourriture : pas de ravitaillement après (4 jours + Constitution en heure) = perte de 1D20 de PV par tours.

En milieu sec ou aride, la réhydrations automatisé est apporté à 1 jour pour un malus de -10 et la recherche de nourriture après 2 jours pour le même malus sur les tests de sauvegarde. Pour tout ce qui n'a pas été réussi, le personnage n'aura plus le choix... Pour l'eau : pas de réhydrations après (2 jours + Constitution en heure) = perte de 1D30 de PV par tours. Pour la nourriture : pas de ravitaillement après (3 jours + Constitution en heure) = perte de 1D20 de PV par tours.

➤ Températures extrêmes

Il va de soi que personne ne peut survivre dans une nappe volcanique ou dans le froid de l'espace sidéral, sauf des espèces prévues pour ça. Mais les températures très chaudes ou très froides peuvent être plus ou moins préjudiciables suivant les circonstances à la bonne santé des personnages.

Certains peuvent bien-sûr être habitués à ce genre de températures mais en dehors de ça et des températures glaciales ou torrides (engelures, insulations...), chaque personnage soumis à des milieux au climat dont lesquels il n'ait pas fait, devra faire, pour ne pas changer, un test de sauvegarde par tour avec, à chaque nouvelle tentative, un malus de -5 tant qu'il ne sera pas revenu à des températures plus clémentes. En cas d'échec, -2D6 de PV ou des variantes suivant la dureté de celles-ci.

Bien-sûr, certains vêtements peuvent protéger donc veillé bien à ça avant de partir en quête du Saint-Graal dans les montagnes aux neiges éternelles...

2. Une méthode standardisée : le combat mortel

Alléluia ! Nous y voila ! Que se passe t-il donc quand on tombe à 0 PV lors d'un combat ou quand l'adversaire fait la réussite critique la plus improbable : le 0. Eh bien c'est simple, on accorde un découpe festive provenant tout droit du célèbre JDR de Lanfeust de Troy dont l'idée à été ici plagié sans aucun respect des droits d'auteurs bien qu'il a quelques différences dans le nom. De plus, si il y a une réussite critique, si le jet d'un seul dé de dégâts est maximal (ex : le D6 donne un chiffre maximal de 6), alors il y a lieu à une découpe festive.

Ex : Moëbius à 3D8D. Il attaque et fait une réussite critique. Il lance donc ses 3D6 et obtient 3, 6 et 8. Il y a dedans un 8 soit le jet maximal possible d'un D8. Par conséquent, il a le droit d'occasionner une découpe festive sur son ennemi.

Le principe est le suivant, on tire un D20 et suivant le résultat, il y a tel ou tel découpe d'effectuer. Dans le cas de plusieurs tirs nécessaires dans la même séquence par le joueur, on choisit le résultat le plus élevé.

Résultat du D20	Effets
1	Quelle veine : aucune conséquence !
2	Mâchoire défoncé : vous ne pourrez manger plus que du potage à l'avenir.
3	Langue arraché : il y aurait mieux valu fermer la bouche.
4	Rotule explosée : vous ne pouvez plus courir.
5	Coup à l'aine : quelques sérieux problèmes de stérilité à l'avenir.
6	Balafre au visage : vous êtes défiguré, un vrai monstre !
7	Coup aux yeux : vous perdez la vue, achetez une canne blanche.
8	Main d'arme mutilé : quel dommage, vous ne pouvez plus vous servir d'épée.

9	Bras du bouclier arraché : vous voilà manchot.
10	Pied tranché : il va vous falloir une béquille maintenant.
11	Bras d'arme arraché : mon bras ! Où est mon bras ?!
12	Jambe coupé : il va être dur de marcher sans accessoire !
13	Aile entaillé (ou bassin fracturé) : vous ne pourrez plus voler ou marcher !
14	Colle vertébrale touché : vous êtes paralysée jusqu'à la taille.
15	Eventré : vous perdez vos boyaux et ne pouvez faire rien de plus que ramper.
16	Cage thoracique éventré : vous tombez dans le coma.
17	Egorgé : vous perdez connaissance.
18	Fracture du crâne : hémorragie interne. Vous tombez dans les pommes.
19	Artère majeure sectionné : si on n'arrête pas le sang la faucheuse va arriver.
20	Organes vitaux détruits : la voici la faucheuse ! La mort vous emporte.

3. La sauvegarde ou atout de la dernière chance

Vous avez atteint 0 PV pour x raisons et la sortie du tunnel arrive à grand pas ! Mais heureusement, le 0 PV ce n'est pas la mort mais plutôt la « dernière chance ». Pour mourir réellement, soit vous tombez pendant un combat sur le jet « 20 » du D20, soit votre test de sauvegarde est supérieur ou égal au jet 75 du D%..

Id est (ou c.a.d.) si votre sauvegarde est inférieur à 75%, alors tout test qui dépasse 75 sonne l'heure de votre glass ou si elle est supérieur à ce %, alors tout test échouer donne lieu à votre mort. Ne soyez pas rassurer si vite car vous devrez faire un test de sauvegarde « ultime » toutes les séquences ce qui vous sera au final, par le Dieu Probable, fatal.

4. Ressusciter : lorsque la Religion intervient

D'un point de vue RP, votre âme passe devant les Seigneurs ou Dieux de Galdmaril qui feront votre Jugement dernier (non, pas l'atomisation de la planète par Skynet) : ils pèseront tout ce que vous avez fait pendant votre misérable vie, comment vous avez servi les Dieux et leurs intérêts. S'ils vous sentent digne de continuer celle-ci, vous serez ressuscité quelque part au hasard dans Galdmaril.

HRP, vous devrez tirez xD6 dont le x est votre niveau avant votre mort et si dans ce jet vous obtenez un 6, vous réapparaissez avant 10 PSM en moins (événement très traumatisant qu'est la mort même après l'avoir fait une dizaine de fois) quelque part sur le continent Galdmarildien au hasard (choix des MJ). Par exemple, vous êtes niveaux 5 et vous pourrez donc avoir 5 chance sur 30 de tiré un 6 soit 1 chance sur 6 (probabilité : programme de $3^e/2^{e\wedge\wedge}$).

Mais au final, plus vous lancez de D6, plus aurez de chance de tirer un 6 ce qui permet d'éviter qu'un niveau élevé soit dégouté de voir son perso avec 106 PV de mourir à cause d'une viande avariée.

II. Lorsque la folie vous guète...

1. Les Points de Santé Mental ou PSM

La différence entre les PV c'est que les PSM ne se régénèrent pas : ils sont indicateurs fiables du nombre de traumatisme subi par le personnage au cours de sa vie d'aventurier. Deuxième point important : on ne gagne pas de PSM même si notre intelligence augmente, ils ne peuvent que descendre et par conséquent, une intelligence minable au niveau 1 sera irréversible.

Plus la santé mental d'un personnage sera élevé, plus il sera solide mentalement : capable d'endurer des chocs psychologiques et à même d'endurer les attaques psychiques du quotidien. Au contraire, lorsque sa jauge se rapproche de zéro, le personnage sera fragilisé, au bord de la rupture ou de la crise de nerfs. Il se montrera nerveux et aura plus de difficultés à se concentrer par exemple.

S'il vient à passer sous la barre du zéro, il sera considéré comme ayant perdu momentanément les pédales. Plus il perdra de points, plus il lui sera difficile de revenir à lui, de retrouver ses esprits jusqu'à devenir compétemment fou.

Dernière information : mourir de folie est irrémédiable et ainsi ce déclenche la lente agonie des joueurs...

2. Aliéné un jour, aliéné toujours...

Le personnage pourra perdre des PSM à plusieurs occasions : lorsqu'il est soumis à un stress intense, lorsqu'il subit des pressions morales, lorsqu'il est confronté à des sentiments extrêmes ou quand il a très peur. Le MJ sera seul juge en matière mais il ne faut pas faire croire aux joueurs que leur personnage est faible et que la folie peut les emporter à n'importe quel instant, mais bien de leur faire comprendre que certaines choses dans la vie, même dans celle de baroudeurs expérimentés, laissent des traces parfois difficiles à effacer.

Par exemple, si un personnage se fait avoir par un piège dans un lieu très banal (une poignée de porte...) et qu'il a horriblement mal (la main déchiquetée...), il peut-être sûr d'avoir de grosses frayeurs et une paranoïa sans borne s'il se retrouve dans le même genre de lieu.

Ensuite, la vérité d'un jour n'est pas celle du lendemain : s'il a assisté impuissant, étant enfant, au massacre de sa famille par des démons, l'aventurier pourra très bien garder au plus profond de son être une terreur primale de ces monstres.

Dans le même ordre d'idée, il est possible de s'habituer aux visions d'horreurs. Une fois qu'il aura passé son baptême du feu en voyant une pièce rempli de cadavres tous démembrés (tête comprise), le personnage ne sera plus choqué de rencontrer des innocents immolés par un dragon impétueux... Il conservera des séquelles de ses premières visions, mais les scènes suivantes ne lui feront plus autant d'effets.

Le MJ devra trancher au cas par cas, en tenant compte de tous les facteurs évoqués si une perte de PSM est requise.

→ Les pertes de PSM

Cette perte n'est pas constante, mais plutôt représenté sous la forme d'un jet de dés : 1D6 pour une petite frayeur, 1D8 pour une peur sérieuse, 2D6 pour une grosse frayeur et 3D6 ou plus pour une quelque chose de vraiment horrible.

Cette perte de points n'est pas automatique mais soumis à un test d'attribut sur l'Intelligence avec un plafond de 66% de chance de réussite et un malus égal au maximum des jets de dés qui servent à connaître les pertes de PSM. *Ex : grosse frayeur = 2D6 soit un maximum de 12 donc un malus de 12 sur le test de sauvegarde plafonné.*

3. Le jour des Fous...

Plus le personnage approche de la barre fatidique, plus il lui sera difficile d'accomplir certaines actions, moins il sera sûr de lui et maître de ses actions. S'il vient à perdre plus de 10 points en dessous du 0, alors, c'est le drame...

- ❖ **De 5 à 1 PSM > Perturbé :** le personnage commence à subir les effets de son stress, de la terreur ou de la tension. Son élocution devient hésitante, il perd confiance et apparaît nerveux. Un rien le fait sursauter et il est très irritable. Toutes ses actions demandant une certaine concentration se verront pénalisées à hauteur de -5 de chances de réussite.
- ❖ **De 0 à -5 PSM > Déphasé :** la raison du personnage vacille. Il n'est plus lui-même et commence à avoir des hallucinations passagères, il perd ses repères et distingue mal la réalité et de la fiction. Sa seule préoccupation est sa survie, il abandonnera toute tâche lui ayant été confié pour prendre ses jambes à son cou s'il estime qu'il est directement menacé. Il est incapable de se concentrer.
- ❖ **De -6 à -10 PSM > Aliéné :** le personnage est victime d'une crise de folie passagère par jour s'il rate tout test de sauvegarde plafonné à 50%. Il devient incapable de tenir un discours cohérent et peut commettre des actes désespérés, comme se jeter d'une falaise pour échapper à un ennemi ou frapper à mort quelqu'un qui se mettrait en travers de son chemin. Le MJ prend ainsi temporairement possession du personnage et le fera agir à sa guise le temps qu'il estimera nécessaire mais ne dépassant pas 4 tours.
- ❖ **A partir de -11 PSM > Fou :** lorsqu'un personnage devient fou, il devient du même injouable. Il perd définitivement la raison et sera incapable de revenir, sauf peut-être temporairement, à des phases de lucidité. Il finira sûrement comme idiot laissé pour compte dans une grande cité ou un dans un village.

E. Vive les XP !

Voici le dernier chapitre du Livre II nd basé sur l'expérience et tout ce qui entre en lien avec l'apprentissage. Il ne sera sûrement pas très loin du fait que la majeure partie des règles ont été énoncés dans le Livre I er sur les fiches de personnages mais il risque d'y avoir de bonnes parties. Donc un chapitre utile et nécessaire pour quiconque souhaite monter d'un niveau et gagner de l'expérience.

I. Comment gagné de l'expérience ?

Une partie qui s'adresse directement aux MJ.

1. Réaliser une quête

La méthode la plus simple réside dans la réalisation des quêtes par les joueurs ce qui leur permettra de gagner de l'expérience. En fait, le MJ fabrique un scénario et marque n'importe où les points importants de celui-ci puis fabrique si nécessaire les fiches sommaires des PNJ et des monstres que pourront rencontrer les aventuriers.

Ensuite, il fait jouer les volontaires dans celui-ci les guidant pour qu'ils arrivent petit à petit au but recherché. S'ils s'écartent du droit chemin, le MJ devra veiller à les remettre dessus par quelques

astuces qui seront plus clairement expliqués dans le Livre III sur la scénarisation et le rôle de Maître de Jeu.

Au cours de cette quête, les joueurs devront combattre des monstres, résoudre des énigmes, traverser les épreuves, démêler les intrigues et conclure l'aventure en trouvant le trésor ou expliquer ce qu'ils ont découvert et comment au PNJ qui leur a donné une mission pour ne citer que ces exemples là.

a. Quêtes principales, secondaires et solitaires

Comme je l'ai dit, je vais expliquer plus en détail tout cela pour les MJ dans le Livre III mais je passe rapidement sur les types de quêtes possibles.

Tout d'abord, les quêtes principales représentent les épisodes d'une série où les aventuriers sont les protagonistes : ils sont plongés dès le début dans une intrigue et aux files des épisodes ils découvriront de précieuses informations ou sauveront le monde d'une destruction certaine. Bien-sûr, la quête épique ne se termine pas en quelques épisodes mais bien en plusieurs dizaines où chacune représente une mission à réaliser qui déblocquera le passage du niveau suivant. Ce genre de chose rapporte à chaque « mission » un gros montant d'XP qui, nous le verront, peut varier.

Le deuxième type de quête s'agit de missions indépendantes de la trame principale et ne devront pas influencer dessus. Elles servent aux personnages à engranger des XP de manière simple ou compliqué mais qui ne peut jamais être mortel, ou rarement. J'expliquerais dans le Livre III les liens entre les diverses quêtes.

Les solitaires permettent aux joueurs de faire certaines choses qu'ils peuvent faire difficilement dans les types de quêtes précédents ; elles sont en générales courtes et ne rapportent peu ou pas de XP, 1,2 ou 3 mais pas plus. Par exemple marchander des armures, fabriquer des potions ou tout autre de choses. Elles sont bien évidemment absolument pas prioritaire et ne peuvent être réalisés que si un MJ accepte de masteriser.

b. Noté les joueurs

Je vais vous expliquer une méthode intelligente que j'ai trouvé qui permet de calculer simplement mais de manière peu objective l'XP. J'ai bien-sûr refondé la technique pour l'adapter aux besoins du RPG, voilà donc le résultat.

i. Quêtes principales

Par mission réalisée, les joueurs gagnent un maximum de 60 XP mais comment savoir quoi donner suivant la réalisation du scénario ? C'est simple. Le MJ donne 3 notes sur 10 à chaque joueur suivant diverses « variables ». Tout d'abord, sachez que tous personnages qui peut au court du scénario et considéré comme n'ayant gagné aucune expérience pour insister sur le fait... qu'il est mort.

- Lorsqu'un personnage sort vivant de l'aventure, il a directement une première note sur la façon dont il a, en tant que personnage, traversé l'aventure. A-t-il été bon compagnon, a-t-il eu de bonnes idées, a-t-il pris part aux actions collectives ? On nommera cette note : $N_{(perso)} = N_{(p)}$
- Le succès de la mission, s'il en a une, compte également : un succès total (ce qui est rare) apportera 10 points. Est-ce qu'ils ont respecté la vie des PNJ utiles pour la quête ? Ont-ils résolu toutes les énigmes du scénario ? Ont-ils trouvé des méthodes originales pour résoudre

plus facilement la quête ? Au MJ d'estimer le nombre d'objectifs remplis par les personnages et à moins de fortes dissensions à l'intérieur du groupe, tous les personnages devraient se voir récompenser de la même manière. Celle-ci s'appellera : $N_{(mission)} = N_{(m)}$

- Dernière note, le joueur sera également récompensé s'il a bien interprété son personnage. Cela peut même aller à l'encontre des deux précédents points. Par exemple, un joueur qui incarne un ancien allié du méchant de service peut décider de bien joué son personnage en poussant ses nouveaux compagnons dans un piège... Etant considéré comme prioritaire, cette note possède un coefficient x2 pour bien exprimer l'importance de bien joué RP. Celle-ci aura pour nom : $N_{(RP)}$

Maintenant que nous avons vu les 3 notes possibles, voici la formule de calcul :

$$Nb\ d'XP\ gagnés = [2N(p) + 2N(m) + 4N(rp)] \times 0,75 = [N(p) + N(m) + 2N(rp)] \times 2 \times 0,75 = [N(p) + N(m) + 2N(rp)] \times 1,5$$

En effet, on a tout d'abord multiplié chaque note par 2 pour obtenir une note sur 20 ($N(rp)$ est spécial car on a ajouté le coefficient x2) puis on multiplie le tout par 0,75 pour obtenir une note maximale de 60 (ce qui nous fait bien 60 XP pour une quête principale). J'ai ensuite simplifié le tout pour obtenir une formule pour simple.

Exemple, Lucas à $N(p)=6$, $N(m)=7$ et $N(rp)=8$ soit :

$$[N(6) + N(7) + 2N(8)] \times 1,5 = [13 + 16] \times 1,5 = 29 \times 1,5 = 45,5\ XP$$

Dans le cas où le résultat possède un nombre après la virgule, on arrondit au nombre le plus élevé ici 45,5 se transformera en 46 XP même dans le cas de 43,1 soit 44 XP (je sais ce n'est pas exact mathématiquement parlant...).

ii. Quêtes secondaires

Disons que le maximum d'XP gagnés pour ce genre de quête est de 20 XP. La méthode est la même mais la formule un peu différente :

$$Nb\ d'XP\ gagnés = 0,5N(p) + 0,5N(m) + N(rp)$$

En conclusion, toutes les notes passe sur 5 sauf $N(rp)$. Exemple, Lucas à $N(p)=6$, $N(m)=7$ et $N(rp)=8$ soit :

$$0,5N(6) + 0,5N(7) + N(8) = 3 + 3,5 + 4 = 10,5\ XP$$

iii. Quêtes solo

Pas de système de notation mais si le MJ le souhaite, il peut attribuer quelques XP au questeur qui a bien joué son personnage. Au sinon, la méthode du D3 marche aussi...

2. Grand Principe du Pantoclide ou GPP

Le Grand Principe de Pantoclide ou GPP est une autre méthode qui permet de récompenser le joueur qui débloque une partie du scénario. Si un joueur dit quelque chose d'une grande importance ou fait toute action qui joue le rôle « clé » pour le reste de l'aventure, et par un usage non-abusif, mais de qualité, équilibré et au bon moment, il peut se voir récompenser par quelques XP pouvant aller de 1 à 10 suivant l'importance de ce qu'il vient de dire.

Evidemment, le MJ n'a pas à récompenser toutes les actions et tout le temps mais une bonne idée peut parfois être utile pour les personnages même s'ils ne le savent pas encore...

3. Apprendre et comprendre

Sous-partie qui donnera la possibilité aux joueurs d'améliorer les capacités de leur personnage sans monter de niveau par le biais de stage réussi ou non par le talent annexe de l'apprentissage. Elle sera réalisée lors de la sortie officielle du RPG Galdmarildien soit la lors de la V2.

II. L'upgrade du personnage

Nous verrons ici tout ce qui concerne l'upgrade du personnage.

1. Langages parlés et croyances

Le personnage peut parler un nouveau langage par tranche de 13 en INT, donc il faut qu'il ait un niveau en cet attribut supérieur ou égal à 26 pour parler une deuxième langue ; 39, pour une troisième etc. Mais il ne peut dans le RPG avoir plusieurs croyances.

2. Métiers

Le niveau du métier augmente en même temps que celui du personnage mais les bonus qu'offrent celui-ci n'évoluent pas. Par contre, plus il est élevé, plus il fait gagné de l'argent au début de chaque quête principale comme ceci : Or gagné = $(1D100 * \text{niveau}) * \text{nb de quêtes principales}$.

3. Attributs

A chaque fois qu'il gagne un niveau, le PJ tire 1D6 de Points de Personnalisation. Chaque point peut-être réparti sur les attributs suivant les préférences du joueurs mais jamais 2 points sur un même attribut par niveau. N'oubliez pas de recalculer tous ce qui prend en compte les attributs dans les calculs (talents, points...).

4. Talents annexes

Pour que le personnage puisse avoir un talent annexe supplémentaire, le joueur devra mettre un PP en Intelligence et faire un test sur l'apprentissage. S'il ne possède pas le talent apprentissage, il devra mettre deux PP sur l'INT et aura l'obligation de prendre ce talent.

Précision : dans le premier cas où il y a échec du test, le joueur devra ajouter un autre point sur l'INT au niveau suivant pour avoir automatiquement le droit d'avoir un talent supplémentaire sans faire un nouveau test d'apprentissage.

5. Domaines

Tous les 3 niveaux, le personnage peut accéder à un domaine supplémentaire soit aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15... Mais à chaque niveau, les bonus qu'octroient les domaines sont augmentés de +2.

6. Bonus pour les niveaux élevés

A partir du niveau 6, un personnage en posture :

- Offensive, peut parer/esquiver une fois en plus des autres actions
- Normale, peut parer/esquiver ou attaquer une fois en plus des coups habituels
- Défensive, peut avoir la possibilité d'attaquer une fois en plus de la défense.

Au niveau 12, il a la possibilité de doubler le nombre de ses dégâts en passant une séquence à charger sur son adversaire. Cela ne s'applique que si le joueur ne monte pas un animal mais si c'est le cas, les dégâts de celui-ci son tripler (par contre, on ne double pas ou on ne triple pas les dégâts du personnage s'il est sur le dos d'un animal).

F. Remerciements et Sources

Je ne peux que remercier Twings, auteur/créateur/programmeur du jeu Galdmaril ainsi que de son univers auquel vous pouvez participer sur <http://galdmaril.rakuen.fr/> , qui m'a permis de commencer la rédaction du RPG Galdmarildien le Mardi 27/10/2009 (autorisation et rédaction) et à répondu à mes nombreuses exigences sans contester sérieusement tous les points RP imaginés pour les besoins du JDR.

Je remercie (d'avance plus particulièrement) les joueurs de Galdmaril, enfin ceux qui sont présents sur le forum, de m'avoir soutenu et encourager en plus de ceux qui vont avoir le grand honneur, soyons modeste, de jouer au RPG Galdmarildien.

N'oublions jamais mes sources (de pompages et d'idées) qui m'ont été d'une grande aide malgré eux.

Commençons par le système RPG ou Rapide, Petit et Générique 2.0 écrit par Genseric Delpâtüre (surement un pseudo) et auteur de JDRA (jeux de rôles amateurs). Grâce à celui-ci, j'ai pu mettre au point un squelette viable : je m'en suis inspiré particulièrement pour les domaines, l'équipement (armes/armures/boucliers), les PSM et tout ce qui va avec, le système de temps RPG et plusieurs points importants du combat. Vous pouvez voir tout ce qu'il a fait à cette adresse : <http://www.jdra.ovh.org/> C'est donc en mémoire à cela que mon JDRA commence par « RPG ».

Je me suis inspiré particulièrement de mon premier JDR auquel j'ai joué : Ultime Epreuve. Je me suis servi de son système de D% et des talents que je trouve beaucoup plus réaliste que le familier système de D20 ainsi que beaucoup de points dont en majorité la magie, des points du système de combat et de nombreux autres trucs.

En bref, j'ai réalisé une sorte de fusion entre pleins de JDR prenant par ci, et par là tout ce qui était intéressant. Mais j'oublie le célèbre Lanfeust de Troy qui m'a servi pour créer de nouveaux talents, pour le système de sélection des talents annexes, pour les contre-pouvoirs, pour le système de pouvoirs majeurs/mineurs avec contraintes (et paramètres magiques), pour les démembrements festifs un peu changé et qui sont devenus ici « découpe festive » et quelques autres trucs.

Pensons aussi au encore plus célèbre Donjon&Dragon, précurseur de tous les JDR sur plateau dont je me suis servi pour les équipements et des soirs majeurs.

Mais il reste beaucoup de points que j'ai inventés et réinventés qui font du RPG Galdmarildien une sorte d'union de tous les types de système avec de nombreuses nouveautés. J'ai essayé de donner de grandes possibilités aux joueurs pour leur donner des centaines de stratégies à tester et sûrement une vie entière à réaliser.

Pensez à prendre connaissance du livre III pour la scénarisation et des astuces pour MJ ainsi que du Livre IV sur l'organisation propre au forum de Galdmaril. Inscrivez-vous dessus pour participer à la vie du RPG Galdmarildien et à toutes les quêtes en relation avec cet univers :

<http://galdmaril.highforum.net/>