

Règles de Calyria

Avant-propos :

Pour commencer, je tiens à vous remercier d'avoir fait l'effort de vous être procuré ce document, cela prouve que mon œuvre (ouai j'ai dit œuvre ouai) vous intéresse et cela me touche beaucoup. Pas d'inquiétude, ce texte a été créé de sorte qu'il soit **lisible par les joueurs comme le meneur de jeu**. Cela permet à l'un de **comprendre les mécaniques** et de savoir **comment va se comporter l'autre**, réciproquement. D'autres fichiers réservés aux meneurs de jeu viendront plus tard et cela sera **expressément indiqué** dans l'avant-propos. Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture.

Stats :

Dans Calyria, il existe 6 statistiques principales :

- **La Force** (FOR) : tout ce qui implique de solliciter les capacités physiques et musculaires du personnage
- **L'Intelligence** (INT) : tout ce qui implique de solliciter la matière grise du joueur
- **La Perception** (PER) : tout ce qui implique la vue du joueur, pour repérer des choses mais aussi pour la visée des armes de tir
- **La Vitesse** (VIT) : tout ce qui concerne la vitesse d'exécution d'une action, pour la fuite par exemple.
- **La Souplesse** (SOU) : tout ce qui implique les actions qui demandent au joueur de ne pas être raide comme un manche à balai, par exemple pour éviter un projectile lestement.
- **Le Charisme** (CHA) : tout ce qui implique de solliciter le physique avenant (ou non) du joueur et sa rhétorique.

Résolution d'action :

Ces statistiques seront utilisés pour **résoudre des actions** du joueur **avec les dés**. Chaque statistique est notée sur **100**. Lorsqu'on tente de résoudre une action avec les dés, il faut faire **moins que la valeur de la statistique du joueur pour réussir cette action**. Autrement, c'est un **échec**. Il est à prendre en compte qu'un jet de dé ayant un résultat compris **entre 1 et 5 en incluant le 5** est considéré comme une **réussite critique** et qu'un jet ayant un résultat compris **entre 96 et 100 en incluant le 96** est considéré comme un **échec critique**. Un échec critique est un échec **compromettant fortement** les projets du joueur, en lui attribuant des **malus** par exemple. C'est l'inverse pour une réussite critique. Attention, il est facile de se faire **tuer** avec une suite de quelques échecs critiques...

Energie :

Ce qui est appelé **Energie** dans Calyria sera peut-être nommé autrement dans les mondes que vous traverserez. Tantôt mana, tantôt chakra, l'Energie est ce qui permettra au joueur de **lancer des sorts**, de **déclencher des capacités spéciales** et bien d'autres. Chaque joueur a une jauge de **100 PE** ou **Points d'Energie**. La différence est **le cout des compétences**, parfois assez similaires entre deux personnages. Un personnage qui maîtrise peu cette Energie (comme un combattant par exemple) dépensera **beaucoup plus de PE** pour une capacité que pour un spécialiste de l'Energie (comme les mages par exemple) qui devrait utiliser la même capacité. Il est bien sur possible, selon l'évolution du personnage que ses capacités lui coutent **de moins en moins de PE** au fil de son évolution, ou bien qu'il en apprenne de nouvelles et en oublie certaines devenues trop faibles. Je vais d'ailleurs revenir juste après sur l'évolution d'un personnage, qui est bien différente des autres jeux de rôle dans Calyria.

Nous avons appris comment **dépenser les PE**, mais qu'en est-il de les **recupérer** ? C'est assez simple en fait, il suffit d'avoir **une bonne nuit de sommeil** avec **le ventre bien rempli** et **la gorge désaltérée**. En clair, si vous êtes en **bonne santé**, un personnage classique mettra **8h de sommeil à régénérer ses 100 PE**, à raison de **12,5 PE par heure**. Ceci est une **valeur de référence** évidemment, certains personnages auront besoin de plus de temps, d'autres n'auront même pas besoin de s'assoupir complètement.

Capacités et pouvoirs :

Avant de statuer sur l'évolution des personnages dans Calyria, je vais faire un point sur les **capacités et les pouvoirs** que vous pourrez utiliser dans le jeu. Il est d'abord à savoir qu'en tant qu'humain, la plupart des capacités que les PJ utiliseront **viendront de leur Artéfact**. Il peut bien sûr arriver que quelqu'un joue un **être non-humain** et il recevra des **bonus ou des malus en conséquence**. En clair, on peut présenter l'Energie comme une **poche dans le corps** dans lequel celui-ci puise pour **effectuer des actions surhumaines et surnaturelles**. Balayer, ça ne coute pas d'Energie, parler à un PNJ ça n'en consomme pas non plus. En revanche, balayer avec le **Nettoyeur**, un artéfact qui nettoie tout en un clin d'œil, ça coute de l'Energie, de même que si vous essayez d'hypnotiser un marchand avec vos **Psycho-Lentilles** et qu'il vous vende une camelote à un prix plus raisonnable. J'espère que vous discernerez maintenant la différence.

Sur les fiches de personnage, vous trouverez les capacités énoncées comme suit :

Artéfact : Psycho-Lentilles

Ces lentilles serait une véritable aubaine si elles tombaient dans les mains des services secrets. En effet, à l'apparence normale, elles donnent le pouvoir d'affecter les gens qu'elle regarde dans les yeux, de bien différente manière. Elles s'adaptent automatiquement à la vue de leur porteur et lui prodigue même une visibilité au-dessus de la moyenne. Les Psycho-Lentilles sont contrôlables par la pensée et permettent même à l'utilisateur de changer la couleur de ses yeux à volonté. Elles n'incluent cependant pas le Sharingan.

Capacités :

Passif : Vision Parfaite -> +3 PER

Actives :

- Mémoire sélective -> INT -> 30PE

Votre présence dans la mémoire de la cible est totalement supprimée.

- Démagogie oculaire -> CHA -> 24PE

Cette technique de modification cérébrale de la cible vous permet de toujours faire en sorte qu'elle soit d'accord avec vous et vous écoute.

- Costume mental -> INT -> 25PE/T

Cette capacité vous permet d'être une autre personne aux yeux de la cible. Il faut cependant que la personne en question soit connue de la cible.

Voilà comment seront présentés les Artéfacts ainsi que leur pouvoir dans Calyria. Plutôt simple n'est-ce pas ? Vous remarquerez que dans cet exemple, le personnage n'a **aucune capacité d'attaque**, il devra donc se munir d'une arme, car son Artéfact, **n'en est en fait pas une**. Vous vous en doutez, les Psycho-Lentilles seront attribuées à un personnage ayant une haute stat en **Intelligence** et en **Charisme**, de plus il est utile pour l'infiltration et l'espionnage. Pour tout vous dire, il appartient à un Sinoniste de renom.

Petite précision sur le texte en lui-même, la mention « /T » veut dire « **par tour** ». Dans mon exemple, le Costume mental puise 25 PE par tour au joueur. Il peut donc être utilisée au maximum **sur 4 tours**. En parlant de tour, je vais détailler, tant que j'y suis, la **gestion temporelle du jeu**, c'est assez court il ne me sert donc à rien d'y consacrer un paragraphe complet. Un tour dans Calyria vous permet de **faire une action**, de

lancer une capacité, de parler à un PNJ, d'acheter quelque-chose, de vous déplacer... Je ne ferais pas comme dans D&D en mettant un nombre limité d'action mineures, un déplacement, puis une action majeure, non, encore une fois c'est **au bon vouloir du MJ** en sachant que le temps d'action des personnages doit être égal entre tous, c'est mieux. En clair, **pas vraiment de règle stricte** sur les tours.

Evolution de personnages :

Je me permets ici un petit aparté sur **l'évolution des personnages** au fil du jeu. Je conçois ce JDR de façon la plus réaliste possible, de manière que l'expérience soit la plus **immersive** possible. C'est pour cela que je le veux simple à prendre en main. Je ne veux pas mettre de système d'expérience, de niveau. Ça ne m'intéresse pas vraiment, dans la vraie vie nous ne nous soucions pas d'un niveau fictif de notre personne, c'est absurde. Cependant, cela implique **une grande ouverture d'esprit du MJ** au niveau de cette évolution, car c'est lui-même qui devra juger continuellement les décisions et les actions du joueur et donc orienter le personnage vers un certain destin qu'il aura imaginé. En somme, **ce n'est pas le joueur qui s'adapte au MJ, mais le MJ qui s'adapte au joueur**. Il est à noter qu'il n'est **pas possible de créer son propre personnage**, il n'y aura que des **prétirés** (pour les personnes qui joueront avec moi, si un MJ veut autoriser ses joueurs à créer un personnage comme ils souhaitent, c'est possible, cependant n'oubliez pas que les scénarios seront créés en fonction des prétirés). Ce sont des prétirés, oui, mais je ne compte pas faire des PJ plats et sans intérêt, chacun aura **une histoire, des objectifs** et un **équipement respectif** que je compte rendre **original au possible**.

La Mort :

Il peut arriver qu'un personnage **meurt**. Eh oui, c'est la vie... enfin non la mort du coup. Le MJ pourra tout faire pour vous **sauver** évidemment mais il arrive des situations dans lesquelles personne ne peut vous aider. Quelle idée d'enchaîner les échecs critiques aussi... Vous n'êtes **pas exclus du jeu** ! C'est au MJ de se remuer les méninges et de trouver un moyen pour vous faire **incarner un nouveau personnage**, cependant, il est important que ce nouveau personnage à incarner n'arrive **pas par hasard**, tel un *deus ex machina*. Il faut que le personnage soit **finement amené**. Cependant, gardez à l'esprit qu'un personnage venant d'un autre monde **ne peut pas** rejoindre pleinement Calyria, il peut rejoindre **l'équivalent dans son monde** et pourra rejoindre l'équipe de PJ **pendant les missions**. Un peu de boulot en plus pour les motivés...Le MJ fait comme il le souhaite, mais **l'immersion** en dépend. Lourde charge qu'être meneur de jeu, surtout sur Calyria.

Les scénarios :

Il me semble important de préciser comment se dérouleront **les divers scénarios**. La particularité de ce JDR étant que chaque monde que les joueurs parcourront est différent, cela implique quelques éclaircissements.

Commençons par **l'équipement**. Vous vous doutez bien qu'il ne sera pas accepté que votre personnage soit armé d'un fusil à protons futuriste alors que le scénario se passe pendant les Croisades. Ce serait **absurde**. Le meneur pourrait, par exemple, donner au joueur possédant ce fameux fusil une **arbalète magique** avec grosso-modo les **mêmes caractéristiques** que l'arme futuriste. En somme, chaque début de mission aura sa distribution des équipements adéquats par le MJ. Rassurez-vous, cela ne devrait pas prendre très longtemps, surtout si vous êtes aidés par les joueurs. Scénaristiquement, on pourrait dire que c'est le portail de Calyria qui réarrange les équipements de chaque personnage.

Il est possible que les scénarios puissent avoir en leur cœur **la même intrigue** afin de créer une **campagne**. On peut par exemple imaginer une campagne dans lequel les PJ poursuivent un malfaiteur qui commet ses méfaits dans plusieurs mondes.

Pour finir sur les scénarios, j'en proposerais évidemment, pour les débuts par exemple mais vous êtes invité à **créer les vôtres**, car mes scénarios reflètent ce que je connais le mieux. Nous sommes tous **différents** et **nos loisirs, nos divertissements** ne manquent pas à cette règle. Il vous sera bien sur possible de créer **vos propres prétirés, vos mondes**, etc... Souvenez-vous que ce JDR est une création **pour tous** et que **tout le monde peut contribuer**. J'apprécierais également, si vous le souhaitez, que vous **m'envoyiez vos créations** (mes coordonnées se trouvent à la fin de ce fichier) autour de mon jeu, afin de, pourquoi pas, **l'ajouter dans la version « officielle » du jeu**. J'entends par version officielle les fichiers que je mettrais **en libre circulation**.

Les combats :

Il est quelque peu ironique que nous ayons traité le point de la mort avant celui des **combats**. Ces règles sont en fait écrites dans l'ordre de ce qui m'arrive à l'esprit, c'est-à-dire dans un complet désordre, désolé. Pour les combats donc, nous partirons évidemment sur un principe de **tour par tour**, comme dans la plupart des JDR, voire tous. En début de bataille, tous les participants feront **un test de vitesse** afin d'établir l'ordre des tours. Celui-ci demeurera **jusqu'à la fin du combat**. Si un nouveau PNJ

ou PJ **s'ajoute au combat**, il devra lui aussi faire un test pour **situer sa place dans la roue des tours SAUF** dans le cas d'une **embuscade** auquel cas le PJ/PNJ attaque en premier et **effectue ensuite un jet de vitesse**. Celui-ci est **différent des autres jets de vitesse**, car en effet, il sera effectué comme suit : **un dé 100 moins la statistique de vitesse du PJ/PNJ**. Celui qui fait le score le plus bas est ainsi le plus rapide. Notez toutefois qu'un véritable combat n'est déclenché que si au moins **un PJ et un PNJ** (ou deux PJ mais c'est rare) sont engagés dans la bataille. Ce que je veux dire par là, c'est que si les PJ décident de procéder **furtivement**, sans que leurs ennemis ne les aient remarqués, ce n'est pas compté comme un combat, donc **aucun test de vitesse n'est effectué**.

J'ai dit dans le précédent paragraphe que les combats se dérouleraient au **tour par tour**. C'est vrai, mais je ne veux pas que les combats ressemblent à un combat Pokemon. Je veux qu'ils soient **réalistes**. Je veux qu'on puisse établir des **stratégies d'attaque**, il est donc important de laisser **du temps de planifications** aux joueurs entre les tours, mais pas trop quand même pour garder **une pression constante**. Un tour d'un PJ se déroule ainsi, en attaque :

- Le joueur **choisit son action**, s'il a une épée il peut attaquer directement, mais s'il a une arme à rechargement, comme une arbalète, il doit tout d'abord prendre un tour pour la recharger.
- Le joueur **effectue le test** qui correspond à son action (perception si c'est un tir, force si c'est un coup de poing, etc...).
- Si le test est réussi, le joueur tire avec le dé **les dommages** qu'il fait (on en parlera juste après). Si le test est échoué, **c'est la fin du tour**, le joueur a raté son action.
- L'ennemi tente **d'esquiver ou de contrer**, en faisant généralement un test de **souplesse**. S'il est réussi, **l'attaque est annulée**, autrement, il prend la **totalité des dégâts**. Il est bien sur possible de nuancer en faisant en sorte que l'ennemi ne prenne **qu'une partie des dégâts** selon les résultats des tests précédents. Je veux dire par là qu'il y a une différence entre une réussite avec un 20 et une réussite avec un 85 aux dés.
- **Appliquer une blessure au monstre**, si l'attaque a été une réussite. C'est ensuite au PJ ou PNJ suivant.

J'ai encore un aparté, j'espère que vous aimez ça. Nous allons parler du cas particulier **du combat à mains nues**. Rien de tel que de mettre des manchettes de forain ou des coups de pieds dignes d'un moine Shaolin sous substances illicites. Le souci qui se pose est au niveau des dégâts, car je ne peux évidemment pas faire en sorte que **tous les personnages frappent de la même façon**, en occasionnant des dégâts similaires. Imaginez une petite fille qui fait autant de dégât avec son coup de poing que The Rock. C'est tout bonnement ridicule. C'est pour cela que dans ce cas, **on effectuera d'abord le test**

correspondant pour réussir l'action, par exemple FOR pour une patate, SOU pour un double coup de pied retourné... La différence se fera au niveau des dégâts. On admettra que **pour qu'un coup soit plus dévastateur, il doit être plus puissant**. Ainsi, les dégâts que fait le coup est **basé sur la stat de force** de l'attaquant, en clair **on lance un dé de la valeur de la stat de force**. C'est tout. D'ailleurs j'en profite pour préciser qu'il est possible **d'apprendre des techniques de combat sans arme** qui peuvent être utilisées de telle manière, elles peuvent par ailleurs faire profiter à l'utilisateur de **bonus de dégâts**.

La fuite :

Si le combat vous paraît **impossible à gagner**, si vous sentez que l'ennemi enchaîne les réussites critiques et que de votre côté, vos lancers ne vont **jamais en dessous de 80**, la solution réside peut-être dans la **fuite**. Sauf si pour vous le déshonneur est pire que la mort, vous devrez donc la jouer **finement**. Vous pouvez par exemple **faire diversion** afin de vous enfuir, ou **bloquer l'ennemi** avec un obstacle qu'il mettra du temps à franchir. Autrement, il vous sera **plus compliqué** de vous enfuir car il faudra **tester votre vitesse ou bien une autre stat**, avec celle de l'ennemi. Attention car si l'ennemi décide de vous **porter un coup** pendant que vous tentez de fuir, vous aurez un **malus important** pour **esquiver** son coup. Bien évidemment, de nombreux paramètres **dépendent de la situation dans laquelle vous vous trouvez** et je ne peux nullement faire une liste exhaustive des possibilités de malus ou bonus. Tout cela est **entre les mains du MJ**.

Le système de vie :

Vous vous en doutez, les PJ ne sont pas immortels, où serait le challenge ? J'ai donc mis en place un système de vie que je trouve plutôt immersif avec l'avantage d'être plutôt simple. Il n'y aura pas de jauges de vie, comme souvent, mais plutôt un système de blessures plus ou moins graves. Pour donner un ordre d'idée, je marque à côté le nombre de dégâts qu'il faut pour infliger la blessure correspondante. Je distingue donc 4 types de blessures :

- **Blessure Bénigne / Légère** (25 et moins) : C'est une éraflure, une griffure peu profonde... Rentrent dans cette catégorie les petits maux sans grandes conséquences qui disparaîtront après une nuit de sommeil bien réparatrice. Cependant, un second coup sur une blessure légère peut la faire s'aggraver en...

- **Blessure Semi-Légère** (entre 25 et 75) : Dans cette catégorie on trouvera les brûlures, les coupures plus profondes, etc... Ces blessures sont plus importantes que les bénignes et peuvent occasionner des petits malus, elles se soignent cependant en deux nuits de sommeil, à la fin de la première elle devient une blessure bénigne. Vous pouvez, à l'instar des blessures bénignes, avoir des blessures semi-bénignes à volonté sans mourir, en revanche, si un deuxième coup vous est porté à l'endroit d'une blessure semi-légère elle devient une ...
- **Blessure grave** (entre 75 et 100) : Là, on commence à taper dans le lourd. Vous trouverez dans cette catégorie les fractures, les élongations, les coupures très profondes, les brûlures à haut degré, etc... Ces blessures occasionnent des malus importants et doivent être soignées adéquatement, puis le joueur aura besoin de nuit de sommeil pour qu'elle devienne une blessure semi-légère. Je pars du principe ici qu'un humain ne peut supporter 3 blessures graves simultanément et donc meurt, mais cela est plutôt rare. Ce n'est malheureusement pas la pire blessure car elle peut évoluer en...
- **Blessure mortelle** (100 et plus) : C'est la pire des blessures. Elle inclue les démembrements, les perforations d'organe vitaux, etc... Vous ne pouvez en avoir plus d'une seule, sous peine de succomber immédiatement. La blessure mortelle, comme son nom l'indique, est létale si elle n'est pas soignée en urgence. Le temps qu'il reste au malheureux dépend de la blessure en elle-même. Il est d'ailleurs possible que la létalité de la blessure soit immédiate, comme avec une décapitation par exemple, tandis qu'une perforation du poumon laissera quelques minutes d'agonie. La seule solution pour sauver un blessé de cet acabit est un bandage adéquat ou de la magie curative de haut niveau qui la feront directement passer au stade de blessure grave. Cependant, l'action médicinale requise est très compliquée... Prenez garde !

Vous devez être conscient qu'une blessure est **localisée** et que les malus doivent être logiques selon cette même localisation. Pas de -10 en Intelligence si le PJ est frappé à la jambe.

Autre chose, ce système est valable pour le commun des mortels, certains PJ ou PNJ peuvent avoir une capacité ou une morphologie différente qui leur permettrait de mieux supporter les blessures.

Les dégâts et l'équipement :

Une arme dans le jeu sera **toujours** affichée comme ceci :

Epée Démoniaque : FOR -> D100 + 20

Ceci est bien évidemment un exemple. Laissez-moi détailler. Le « FOR » indique la valeur qu'il faudra **tester** pour attaquer. Ici, pour une épée, c'est la force qui compte. « D100 » sera toujours présent pour indiquer **le dé à lancer pour les dégâts**, sur toutes les **armes du jeu**. J'insiste sur le mot **arme**, cela n'inclue donc pas un balai, par exemple. Vous pouvez vous battre avec un balai, mais vous ne pouvez pas **tuer quelqu'un**, le dé à tirer sera alors de 50 par exemple. Comprenez le mot **arme** comme « **objet qui peut infliger des blessures mortelles** ». Cela implique donc que vous êtes en mesure de tuer une créature **du premier coup**, si vous avez de la chance. Attention, car **l'inverse est aussi vrai** ! C'est ce qui fait le réalisme du système des blessures. Il est cruel, mais **c'est pour tout le monde pareil**. J'allais oublier le « +20 ». Ceci représente **la valeur à ajouter au dé 100** pour obtenir la **valeur de dégâts**. Par exemple, pour l'Épée Démoniaque, l'utilisateur est sûr de faire au moins **21 dégâts** à sa cible. Ainsi, plus une arme est puissante, plus elle aura de chance d'infliger des blessures importantes.

Je n'ai cependant pas abordé le sujet des armures. Un descriptif d'armure sera noté ainsi :

Cote de maille : Torse et dos -> -20

Encore une fois, détaillons. Il sera toujours marqué **la partie du corps** que protège la pièce d'armure. Si vous avez bien suivi, vous devinez aisément le rôle du « -20 ». Je le dis, pour ceux qui ne suivent pas au fond, si le joueur **encaisse les dégâts**, ceux-ci sont **réduits** du chiffre correspondant. Avec une valeur assez haute, on peut donc éviter de **subir une trop grosse blessure**.

Les PNJ

La plupart du temps, les PNJ seront **joués par le MJ**, à moins d'une dispute entre joueurs, ils n'auront pas l'idée stupide de se mettre sur la gueule entre coéquipiers, par exemple. Sachez ainsi que les personnages **hostiles**, comme **bienveillants**, sont soumis au **même système de vie que les PJ**. Seulement, ils ne sont pas forcément humains, ou alors ont des protections particulières que des humains n'ont pas. Ce peut être l'inverse, prenons l'exemple des gobelins. Sur la fiche du scénario, ils seront notés ainsi :

Gobelins

De petites créatures espiègles, rapides mais plutôt faibles au combat. Ne nous mentons pas, ce sont les créatures qui se font défoncer au début de toute campagne heroic-fantasy. Et personne ne les aime. En plus ils parlent comme des kikoo fortnite.

FOR: 16 VIT: 66 SOU: 51 INT: 34 CHA: 13 PER: 22

Vie: 10 - 35 - 60

Point faible : si on les menace de leur couper leurs précieuses oreilles ils se plient à n'importe-quel chantage.

Point fort : Leur cerveau est tellement minuscule que les coups à la tête les assomment plus difficilement.

Equipement : Une petite dague FOR -> D10 / Un arc claqué au sol PER -> D10 + 3

Capacités : Viendez lé kopins -> CHA -> 5 PE (rameute 3 gobelins supplémentaires)

Alors je sais que c'est un amas d'informations, mais je vais m'expliquer. Cette partie est plus particulièrement utile **pour les meneurs de jeu**, mais elle peut aussi être intéressantes pour les joueurs qui s'intéressent au fonctionnement du jeu. Allons de haut en bas : on commence par une **description**, qui essaiera d'être courte et précise sans oublier d'être un peu drôle. On remarquera **qu'on ne détaillera pas** les créatures connues, tout le monde sait à quoi ressemble un goblin, mais si le MJ ne sait pas ce qu'est un goblin (**inquiétez-vous si c'est le cas**) il peut aller sur le net. Ensuite, viendront les **statistiques** de la créature, notamment pour **ses jets éventuels**. Là vient la seule difficulté de ce système. La ligne intitulée « **Vie** » renvoie au système de vie du personnage. Chaque nombre correspond à **un palier de gravité de blessure**. Dans le cas du goblin, il subira une **BL** en dessous de 10 points de dégâts, une **BSL** entre 10 et 35 points de dégâts, une **BG** entre 35 et 60 points de dégâts et enfin une **BM** au-dessus de 60 points de dégâts. J'ai perdu personne c'est bon ? La suite est plus simple, c'est **exactement pareil** que pour les PJ, seulement de manière condensée. J'ai également trouvé amusant d'implémenter **des points faibles et forts**, pour pimenter un peu les choses. Il est possible (pour les boss par exemple) que l'ennemi **n'aie pas de point faible**. D'ailleurs, cette manière de décrire les PNJ est valable même pour les **adjuvants**, donc si vous apprivoisez un goblin, il faudra faire avec ces stats également. Dans le cas où un personnage devait mourir et donc que le joueur devrait **prendre le contrôle d'un PNJ** (pas un goblin le pauvre) pour éviter d'être mis à l'écart, **le MJ devra créer une véritable fiche de personnage à partir de cette mini-fiche PNJ**.

Le soin :

Il me paraît évident que les joueurs ne garderont pas leurs blessures ad vitam aeternam. Il est possible de les **soigner**. J'ai déjà évoqué une méthode de soin plus haut : **le repos**. En effet, dormir sera très important dans le jeu, puisqu'il permettra de **régénérer l'Énergie** mais également la santé, ou plus précisément de **soigner les blessures**. Pour la

régénération d'Énergie, j'en ai déjà parlé plus haut, je vous invite à vous y référer. Une bonne nuit de sommeil, d'une durée **de 8h au minimum**, permettra de **baisser la gravité de toutes les blessures d'un stade**, sauf des blessures mortelles évidemment. Attention cependant, le MJ se doit d'être **adaptatif**. Par exemple, si le joueur dort par terre avec du foin qui gratte, il se reposera moins bien que dans un lit à colonne avec des draps en soie, l'entre-deux étant un sac de couchage, par exemple. Le temps de repos minimum peut donc changer, ou bien le nombre de stades de gravité de blessures descendus, etc...

Il existe une **seconde méthode** pour soigner les blessures, plus commune cette fois, celle des **objets de soin**. Que ce soient des bandages, une potion ou bien un orbe stellaire de soin de la planète Monku, ce genre d'objets sera utilisé pour **guérir sans avoir besoin de dormir**, donc en plein combat par exemple. Selon l'objet, le soin sera concentré sur **une seule blessure**, sur **tout un membre** ou même sur **le corps entier**. Il peut également **restaurer complètement la partie du corps** ou bien seulement **baisser la gravité de la blessure** avec le temps ou immédiatement... Les possibilités sont infinies suivant le monde dans lequel se trouvent les personnages et également la créativité du MJ. Il est également possible que certains objets **demandent des jets pour être utilisés** de manière **efficace**. Par exemple, une seringue ne se plante pas n'importe où et des connaissances en anatomie peuvent être nécessaires.

Je pense avoir dit le plus important dans ce fichier qui récapitule les règles. Je vous souhaite un bon jeu et n'oubliez pas de proposer vos idées sur Discord : Ansegar#2002 ou par mail : rastakwer03@gmail.com