



# LE ROYAUME D'ADDUN

<http://addun.free.fr/>

Règles du jeu

Sir IZBAK 1st

## -D AVANT-PROPOS:

Ils nous ont toujours pourchassés. Depuis leur apparition.

Nous étions en paix à Ayuran... La terre de nos ancêtres... Nous n'étions pas un grand Royaume, mais nos écoles et nos maisons commerciales nous rendaient puissants... Et puis ils sont apparus, déjà du Sud, la direction maudite. Ils avançaient de façon lente, imperturbable, se contentant d'écraser les Elfes et les bâtiments qui se dressaient devant eux.

Alors notre peuple a fui, et a découvert Addun. Nous qui n'avions jamais quitté nos plages, nous arrivions dans une plaine enserrée de montagnes. Nous qui n'avions jamais levé d'arme pour autre chose que la chasse, nous avons combattu des presque frères pour recréer notre pays. Nous qui n'avions jamais connu le danger, nous avons vécu dans la crainte durant une décennie de sang. Et quand nous pensions enfin avoir recréé un Royaume paisible, sous le règne d'une nouvelle dynastie, ils nous ont retrouvés.

Mais cette fois, nous n'étions plus seuls.

Les Hommes, les Nains, même quelques Orcs, tous les peuples sont venus pour stopper l'avancée de l'ennemi. Tous ceux qu'on appelait les humanoïdes, qui se sont déchirés pendant 10 ans, étaient unis pour sauver leur existence. Le royaume elfique d'Addun, l'empire humain d'Illis, le Royaume nain d'Ark Mor, réunis pour stopper les Démons.

Nous perdîmes de grands héros et de petites gens, de riches commerçants et de pauvres mendiants, de forts guerriers et de faibles artisans. Mais nous gagnâmes des alliés, une reconnaissance, et une réputation. Nous n'étions pas les plus forts, mais les meilleurs stratèges. Nos attaques échouaient souvent, mais celles qui réussissaient étaient décisives. De nouveau, l'éducation et l'Intelligence nous élevaient au rang de grande puissance.

Nous avons perdu des terres, mais nous avons préservé le Royaume. L'Église des humains s'est révélée. Elle a contenu les Démons au-delà de la rivière. Mais on les entend déjà revenir. Les Orcs de l'est se déplacent. Ils arrivent vers nous. Ils les fuient, eux aussi. Après les orcs, c'est l'armée des Ténèbres qui approchera.

"Nous avons appris à fuir! Nous avons appris à nous défendre!

Il est temps pour nous d'apprendre à conquérir!"

Appel du Roi Kaets à ses troupes, avant la bataille d'Olgûth contre le Seigneur des Orcs.

## 0) SOMMAIRE:

<b>-D AVANT-PROPOS</b>	<b>2</b>
<b>D INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
<b>ID VOTRE PERSONNAGE</b>	<b>5</b>
A) Un exemple de fiche de personnage	5
B) Explications sur les informations	6
C) Inventaire et Grimoire	7
D) Créer votre fiche	7
<b>IID VIE QUOTIDIENNE</b>	<b>9</b>
A) Les habitations	9
B) Trouver du travail	9
C) Les magasins	9
D) Le respect et la vie politique	11
E) Duels & bagarres	11
<b>IV) QUÊTES &amp; COMBATS</b>	<b>12</b>
A) Les quêtes: généralités	12
B) Participer à une quête	13
C) Les combats	14
D) Techniques et enchaînements	15
<b>V) L'ALCHIMIE</b>	<b>16</b>
A) Utilité des potions	16
B) M): Créer un ingrédient	16
C) Choisir son matériel	16
D) Créer une potion	17
<b>VD CONCLUSION... OU INTRODUCTION</b>	<b>18</b>

## D) INTRODUCTION:

Si vous êtes motivés par la perspective de monter votre perso (forcément superclasse) au niveau 60 et quelques pour montrer aux autres que vous êtes le meilleur, arrêtez tout de suite votre lecture. Si votre seul but dans un jeu de rôle est d'optimiser votre personnage sans vous soucier de la cohérence de ses actes, changez de forum.

En revanche, si vous avez envie de vivre une sorte de seconde vie, d'écrire entièrement et librement l'histoire d'un personnage n'appartenant qu'à vous au sein d'un univers original, bienvenue à Addun, Illis, ou tout autre pays de Nostra.

Vous trouverez dans ces règles tout ce qu'il vous faudra savoir pour comprendre les mécanismes du jeu. Celui-ci a à l'origine été conçu comme une sorte de "simulation de vie quotidienne", où les quêtes ne seraient qu'une activité parmi d'autres. D'où un besoin de simplifier ces dernières à l'extrême pour les joueurs: contentez-vous de décrire vos actes, et le MJ fera le reste. Pas de dés, pas de tables, juste des pistes pour le MJ qui a tout pouvoir pour inventer les péripéties de l'aventure.

Prenez donc votre temps pour lire ce document avant de vous inscrire, afin de ne pas m'avoir sur le dos à chaque réplique. Ensuite, si l'aventure vous tente toujours, vous pourrez présenter votre personnage. Laissez-nous alors un peu de temps (en règle générale, ça sera fait dans les 24h) pour compléter votre Fiche de Personnage et mettre en place votre Inventaire, et vous envoyer dans une des Villes qui composent les différents pays de Nostra. Votre maison y sera alors installée, que vous pourrez par la suite agrandir. Nous ouvrirons aussi un Compte à votre nom à la Banque, avec une somme de base de 2500 démis (D).

A partir de cet instant, vous aurez un contrôle complet de votre vie, vous pourrez aller aux cours de la Guilde, remplir les quêtes, construire votre boutique (avec l'accord des maîtres), etc.

Autre détail, qui a son importance: La plupart des règles du forum (notamment celles concernant la Vie Quotidienne) comporteront des références à des listes présentes sur le forum, en Compléments de Règles, pour une simple raison: Aucune liste n'est figée! Il appartiendra généralement aux MJ (ou parfois aux joueurs) de découvrir de nouveaux objets/matériaux/maladies/lieux(!) à intégrer dans leurs quêtes, et les joueurs eux-mêmes pourront mettre au point leurs sorts en fonction de leurs besoins.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture de ce document, et je vous retrouve à la dernière page pour vous parler de votre inscription et de vos premiers pas sur le forum.

Sir ~~IBAK~~1st.

## II VOTRE PERSONNAGE:

### A) Un exemple de Fiche de Personnage.

Voici la fiche d'un personnage en début de partie, avant même l'application des boni auxquels il a droit lors de son inscription.

**NOM:** Nils HÉLSON.

**RACE:** Humain

**TRAIT:** Vivant, Neutre, Villageois.

**DESCRIPTION:** Grand, maigre, longs cheveux blonds platine, visage ridé.

**HISTOIRE:** A eu une vie passionnante, qui touche à sa fin.

**VILLE:** Arcania.

### Attributs

Endurance: Seuil

Persuasion: Seuil (Bonus(respect): Aucun)

Santé: Seuil

Vitesse: Seuil

### Compétences

Arcs: Aucun

Contondant: Aucun

Dagues: Aucun

Épées: Aucun

Haches: Aucun

Lancer: Aucun

Lances: Aucun

Parade: Aucun

Poings: Aucun

Acrobatie: Aucun

Discrétion: Aucun

Ésquive: Aucun

Serrurerie: Aucun

Civilisations étrangères: Aucun

Communication Animale: Aucun

Alchimie: Aucun

Armurerie: Aucun

Brasserie: Aucun

Couture: Aucun

Mécanique: Aucun

Sens Artistique: Aucun

**Constitution:** Chétif.

## B) Explications sur les Informations.

### 1) Attributs & Compétences.

Les Capacités du personnage se divisent en 2 sous catégories:

Les **Attributs** sont les capacités que le personnage peut augmenter par entraînement, mais qui ne correspondent pas à un apprentissage spécifique. Le personnage commence avec un Seuil de base à ces Capacités.

Les **Compétences** sont les Capacités que le Personnage ne connaît pas au début de son existence, mais peut apprendre par la suite. Pour symboliser cette ignorance initiale, les Compétences n'ont Aucun niveau de connaissance.

### 2) Niveaux de connaissance.

Les niveaux de Connaissance remplacent les niveaux numériques des autres jeux. Ils indiquent de façon claire à quel point votre personnage maîtrise ou non chaque Attribut ou Compétence. **De manière générale, il n'existera aucun chiffre à Addun, à l'exception de la gestion de la monnaie. Les Maîtres de jeu jugeront chaque action en fonction des mots-clés concernés.**

Il existe 6 Niveaux de Connaissance:

**Aucun:** Le personnage sait à peine que cette discipline peut exister, aucun espoir qu'il puisse s'en servir d'une quelconque manière.

**Seuil:** Les premiers balbutiements du personnage dans un domaine. Ça ressemble à pas grand-chose, mais ça a au moins le mérite d'être parfois un peu efficace. Ou pas.

**Notion:** Les connaissances du personnage sont encore faibles, mais commencent à s'organiser de façon cohérente pour augmenter l'efficacité de ses actes.

**Connaissance:** Le personnage a dépassé le stade de l'apprentissage. Il maîtrise les bases de la discipline, et peut se tourner vers des techniques plus évoluées pour gagner en efficacité.

**Maîtrise:** La discipline est de plus en plus limpide pour le personnage, qui voit son efficacité augmenter à mesure qu'il perce les derniers secrets de son art.

**Talent Inné:** Nul n'arrive à la cheville du personnage dans son domaine. C'est comme s'il avait appris tout ce qu'il sait dès le berceau. Il peut tout tenter et réussir avec une impression de facilité déconcertante.

Certains Niveaux de Connaissance seront parfois suivis d'un chiffre. Ce chiffre indique la progression du joueur dans ce niveau, et à quel point il est proche du niveau suivant. Les montées de Talents s'échelonnent ainsi (du haut vers le bas):

0- **Aucun**

1- **Seuil**

2- Seuil 2

3- **Notion**

4- Notion 2

5- Notion 3

6- **Connaissance**

7- Connaissance 2

8- Connaissance 3

9- Connaissance 4

10- **Maîtrise**

11- Maîtrise 2

12- Maîtrise 3

13- Maîtrise 4

14- Maîtrise 5

15- **Talent Inné**

Ces chiffres ne changent toutefois pas la "valeur" du mot-clé: Un "Seuil 2" doit être considéré comme un "Seuil" pour les effets de jeu.

Lorsque le joueur voit une de ses Caractéristiques augmenter ou diminuer (par exemple, de "Connaissance 2" à "Connaissance 3"), on dit qu'il gagne ou qu'il perd un **Cran** dans la Capacité.

### 3) Constitution.

La **Constitution** correspond à la santé de votre personnage, à sa capacité à subir les coups, et au poids qu'il est capable de transporter. Avoir une assez bonne constitution est essentiel pour la plupart des personnages.

### 4) Traits.

Les **Traits** du personnage indiquent des caractéristiques non-chiffrables, tels l'accomplissement d'un rituel, l'appartenance à un groupe particulier et le rang dans ce groupe, etc. Tous ces traits peuvent être consultés dans le sujet "Traits: Personnages", dans les Compléments de Règles du Forum.

## C) Inventaire & Grimoire.

Outre votre Fiche de Personnage, seront également créés 2 sections supplémentaires dédiées à votre personnage.

### 1) L'Inventaire.

Chaque personnage dispose d'un inventaire, qui recense l'ensemble de ses possessions ainsi que leurs effets de jeu. Il s'agit aussi bien des objets portés par le personnage que de ceux qu'il a rassemblés dans sa maison. De plus, l'Inventaire donne aussi une vague idée du poids porté par le personnage (léger ou lourd), et lui donne une idée de ce qu'il peut encore espérer porter avant de dépasser ses limites.

### 2) Le Grimoire.

Le Grimoire est le recueil de ce que le personnage a appris. Techniques particulières, potions apprises sont recensés dans ce sujet. A chaque élément correspondra un Niveau de Connaissance (utilisant les mêmes termes que les Caractéristiques), qui indiquera à quel point le personnage maîtrise la technique ou la fabrication.

## D) Créer votre Fiche.

Voici le strict minimum que l'on attend de vous lors de votre inscription.

### 1) État Civil.

**Nom:** Les nom et prénom de votre personnage. Ils peuvent ne pas correspondre à votre pseudonyme, mais ça serait tout de même plus pratique.

**Race:** Choisissez l'une des races jouables. Chaque race a ses particularités qui se répercutent sur votre fiche sous la forme de bonus. En contrepartie, ces races peuvent vous obliger à commencer votre vie à certains endroits, ou vous en fermer d'autres.

Vous trouverez en Compléments de Règles, dans la section de chaque région ouverte, une liste plus détaillée, contenant des informations historiques sur les différentes races, ainsi qu'une courte description de leurs attitudes habituelles et de leurs relations avec les autres peuples.

**Description:** La description physique de votre personnage...

**Histoire:** Le background de votre personnage, il doit être assez court (de 3 à 5 lignes). Vous pourrez si vous le désirez l'étoffer en en faisant un livre, ou garder ces informations secrètes pour les raconter au fil de votre existence.

**Ville:** Indiquez la ville dans laquelle vous souhaitez vous installer. Nous ne vous garantissons pas que vous y soyez obligatoirement, nous tenterons en effet d'équilibrer les populations des différentes villes. Vous ne pouvez choisir que des villes appartenant à une région correspondant à votre famille.

## 2) Caractéristiques de Base.

C'est là que ça se complique un tout petit peu. Vous allez ici définir les Attributs & Compétences que votre Personnage a déjà pu travailler avant d'entrer à Addun.

**Hérédité:** Choisissez un Attribut: Vous obtenez la Connaissance dans l'Attribut choisi.

**Entraînement:** Choisissez 2 Attributs: vous obtenez la Notion dans chacun d'eux.

**Héritage Familial:** Choisissez une Compétence: Vous obtenez la Connaissance dans la Compétence choisie.

**Formation:** Choisissez 2 Compétences: Vous obtenez la Notion dans chacune d'elles.

**Autodidacte:** Choisissez 5 compétences: Vous obtenez le Seuil dans chacune d'elles.

**Leçons retenues:** Vous pouvez répartir **20 Crans** dans l'ensemble de vos Attributs et Compétences.

Vous serez ensuite redirigé vers une ville où vous pourrez installer votre maison...



## III) VIE QUOTIDIENNE:

### A) Les habitations.

Vous loger est simple: une fois que vous savez dans quelle ville vous devrez habiter, allez dans cette ville, dans les "Résidences", et créez votre maison. Vous êtes entièrement libre de créer la maison de votre choix, mais attention: il vous faudra également en mentionner la superficie totale afin que le loyer mensuel correspondant soit calculé. Si cette valeur n'est pas donnée ou est visiblement fantaisiste, l'administration se réserve le droit de la déterminer elle-même.

Votre maison n'est pas extensible, et vous pourrez vous trouver à court de place si vous stockez vos objets sans tri. De plus, à la fin de chaque mois, vous paierez à votre Mairie un loyer de **10 démis par mètre carré**.

Vous pouvez éventuellement décider de ne pas du tout construire de maison... Dans ce cas, le seul équipement qui vous sera disponible sera celui que vous porterez sur vous.

### B) Trouver du travail.

Bon, vous êtes bien arrivé, vous voilà inscrit, votre Fiche de Personnage est remplie, votre maison est construite... Et maintenant?

Les commerces se construisent au fur et à mesure dans les villes, à mesure que les joueurs décident d'ouvrir leurs boutiques. Allez à l'**Agence Royale Pour l'Emploi** (ARPE) pour y consulter les éventuelles offres d'emploi ou proposer d'ouvrir votre propre boutique dans votre ville. Le nécessaire sera alors fait pour que vous puissiez travailler à la grandeur du royaume le plus rapidement possible.

Il existe 3 catégories d'emplois:

#### Les emplois de gestion du royaume:

Le Maître de Guilde et son adjoint, le chef des Gardes, le Chef de Mission, le Cartographe, le Banquier et son adjoint, les maires des villes. Toutes ces professions ont un salaire fixe.

#### Les emplois à salaire fixe:

Cette catégorie regroupe des professions comme professeur à la Guilde, garde, etc. Elles n'ont pas de pouvoir réel sur le fonctionnement du Royaume, mais leur salaire ne varie pas.

#### Les emplois à salaire variable:

Il s'agit de tous les emplois liés au commerce en général, comme aubergiste, armurier, etc. Leur salaire varie selon la demande des clients, avec un minimum garanti de 200D si vous ne disposez pas d'un autre emploi.

Vous ne pourrez avoir qu'**un seul emploi** dans chaque catégorie.

### C) Les magasins.

Les magasins sont une composante essentielle du Royaume, car c'est avec les trésors de quête la seule manière d'obtenir de l'équipement...

#### 1) Tenir un magasin.

Chacun est libre de créer le magasin qu'il veut dans la ville de son choix. Voici les différentes boutiques que vous pouvez ouvrir, ainsi que les Compétences qui leur sont associées:

Taverne	Brasserie
Quincaillerie	Mécanique
Armurerie	Armurerie
Alchimie	Alchimie
Tailleur	Couture
Joannerie	Sens Artistique
Animalerie	Communication Animale

### 🔗 *Vendre des objets.*

Lors de la création de votre boutique, il vous est généralement demandé de choisir **2 groupes d'objets** à vendre dans la liste d'objets correspondante, afin de laisser les autres objets à d'autres vendeurs et de permettre l'ouverture d'un plus grand nombre de boutiques.

L'artisan a besoin d'un certain niveau dans la Compétence associée à sa profession pour pouvoir fabriquer chaque qualité. S'il lui est impossible de créer des objets d'une qualité qu'il ne maîtrise pas, l'artisan se refusera également à fabriquer des objets qualité inférieure à ses talents.

Le passage d'une qualité à la suivante se fait par le paiement d'une taxe de formation à l'ARPE. Il est donc possible à un artisan de ne pas produire de qualité supérieure malgré ses compétences s'il craint de perdre de la clientèle, ou s'il n'a pas les moyens de payer la formation. Les différentes qualités, les niveaux requis, et les conséquences sur les objets, sont listées dans les Compléments de Règles.

Les bénéfices nets que vous tirerez de la vente dépendront de votre niveau de Persuasion. Vous gagnerez un cran dans la Compétence correspondant à votre boutique tous les 10 objets fabriqués, et un cran en Persuasion tous les 5000D payés par vos clients.

La vente se déroule en plusieurs étapes: Tout d'abord, le client vient annoncer sa commande, et le vendeur lui en annonce le prix. Ensuite, le client peut ajuster sa commande en fonction de ses moyens (retour à la première étape, donc nouvelle annonce de prix par le vendeur à la fin de l'ajustement) ou tenter de marchander, puis une fois que la transaction lui convient, il la confirme.

Le vendeur va alors faire enregistrer la transaction à la Banque. Une fois que le Banquier a enregistré la transaction et prélevé l'argent sur le compte du client, la vente est terminée et le client peut utiliser l'objet acheté.

### 🔗 *Marchandage*

Il est (presque) toujours possible de marchander avec les commerçants, afin de faire baisser le prix des objets. Si vous désirez marchander le prix de l'objet et que la vente se conclut, le personnage dont le prix initial se rapproche le plus du prix de vente final gagne un cran en Persuasion. Notez que la Persuasion de chaque personnage doit être prise en compte pour établir le résultat final.

### 2) *Magasins et Forteresses.*

La forteresse permet aux Chevaliers ayant fait leurs preuves d'être récompensés, et leur offre des magasins d'objets bien plus puissants que ce qu'ils peuvent trouver dans la ville, mais aussi un endroit où discuter à l'abri des oreilles indiscrètes. La Forteresse est réservée aux Chevaliers de la ville.

Les marchands s'installant en ville doivent proposer des objets "basiques". Ils peuvent éventuellement proposer des objets de bonne qualité s'ils sont simples. Les objets les plus puissants sont réservés aux commerces des Forteresses.

Chaque Forteresse va proposer des objets plus puissants, mais qui doivent correspondre à la spécialité de la ville. Les différentes spécialités listées dans le sujet "Choix: Villes" dans les Compléments de Règles.

### 3) *La Grande Halle de Taros.*

La Grande Halle est un commerce particulier, situé dans la capitale d'Addun, où tous les objets sont vendus, sans que soit appliquée la limite de 2 groupes d'objets imposée aux boutiques normales. De plus, les vendeurs bénévoles de la Grande Halle n'ont pas à se soucier des stocks en matières premières.

L'intégralité des sommes versées à la Grande Halle est répartie équitablement entre les diverses associations caritatives d'Addun.

### 🔗 *Tenir une Halle.*

La Grande Halle est divisée en 5 Halles distinctes: la Halle des Alchimistes, des Tailleurs, des Armuriers, des Mécaniciens et des Libraires. Chaque Halle possède son magasin correspondant, où

tous les objets disponibles sont vendus. Toutefois, les objets vendus dans ces magasins coûteront le double de ce qu'ils vaudraient s'ils étaient achetés en boutique. Les transactions suivent les mêmes règles que pour des magasins normaux, mais il est impossible de marchander.

#### 🔗 **Stands privés.**

Il existe 2 moyens de se débarrasser d'un objet encombrant à la Grande Halle. Le premier est de tenter une revente au magasin de la Halle correspondante. Il vous sera alors repris à 50% du prix d'achat, non négociable. La deuxième solution est d'ouvrir un stand privé au Sein du Grand Bazar de la Halle. Vous pourrez y vendre les objets de votre inventaire, de la façon que vous souhaitez (marchandage, troc, etc.).

### 1) **Le respect et la vie politique.**

Addun est un petit Royaume, mais il demeure tout de même trop vaste pour que le Roi puisse tout y gérer, même aidé du Maître de Guilde. C'est pourquoi les habitants les plus respectables de chaque ville disposent de droits et de devoirs particuliers propres à leur commune.

#### 1) **Le Respect.**

Le **Respect** est une notion qui n'intervient généralement qu'au plus haut niveau dans la vie du Royaume, mais il agit également comme un modificateur du Talent de Persuasion. Il peut être positif ou négatif.

Le respect peut également être modifié en fonction des actes des personnages au cours de leur existence (attaquer un personnage incapable de se défendre fait diminuer le Respect, par exemple).

#### **Modification du Respect:**

Membre du Conseil Restreint: +10

Membre du Conseil Etendu: +5

Quête réussie: +3

Bagarre gagnée: +1

Bagarre perdue: -1

Duel remporté: +2

Duel refusé: -2

#### 2) **Les Maires.**

A moins qu'un Maire décide d'instaurer un vote annuel dans sa ville, la personne ayant le plus haut niveau de Respect dans chaque Ville (et ne participant pas au Conseil Etendu grâce à un autre titre) devient le maire de la ville pour une durée d'un an renouvelable à l'infini. Le maire de chaque ville est choisi au début de chaque mois d'Octobre.

Il revient au Maire de gérer différents aspects de sa ville et de la vie de ses habitants:

Le Maire touche à chaque fin de mois les loyers des maisons et boutiques appartenant à sa commune.

Le Maire peut décider de créer des lois spécifiques et un Tribunal indépendant pour les faire appliquer, dès lors que les lois de la ville n'entrent pas en contradiction avec celles du Royaume.

Il revient au Maire de faire construire des bâtiments importants pour la ville, tels que le Bureau des Quêtes ou l'Hôpital, par exemple.

Le Maire est chargé de gérer l'Etat civil de sa commune (mariages, décès, éventuelles naissances, etc.)

Il reviendra au Maire de décider de la politique de sa ville en cas de conflit.

### 3) **Duels & bagarres.**

Il y a quelques différences entre le Duel et la simple Bagarre. En effet, bien qu'il s'agisse de 2 formes de combat entre joueur, le duel est bien plus codifié, et surtout n'est pas illégal au sein du Royaume.

Un duel ne peut opposer que 2 personnages, et chaque duelliste sera tour à tour attaquant puis défenseur. A chaque tour, l'attaquant décrit son action, puis c'est au tour du défenseur, et enfin l'arbitre du duel décrit les résultats des actions, avant le tour suivant où les rôles d'attaquant et de défenseur seront inversés. Il revient à l'arbitre de déterminer quel personnage est le premier attaquant.

## IV) QUÊTES & COMBATS:

La vie à Addun telle qu'elle a été exposée jusque là semble être un long fleuve tranquille. Il est toutefois possible pour ceux qui recherchent plus d'action d'aller s'amuser dans les rapides et récifs d'une vie d'aventurier ou de guerrier...

### A) Les quêtes: généralités.

Le moyen le plus simple de vivre d'aventures et de montrer (et améliorer) sa valeur en combat reste de passer régulièrement aux Bureaux des Quêtes, que ce soit celui de la Guilde ou ceux des Forteresses, afin de vous inscrire pour les expéditions qui y sont proposées...

#### 1) Inscription à une quête.

Vous pouvez vous inscrire à toute quête proposée par un MJ dans un Bureau des Quêtes, que ce bureau se situe dans votre ville ou non. Seules les quêtes disponibles à la Guilde des Chevaliers sont réservées aux élèves de la Guilde. L'inscription est simple, il vous suffit de répondre à l'annonce que le MJ aura placée dans le Bureau des Quêtes de sa ville ou de la Guilde, et d'indiquer dans votre réponse les objets de votre inventaire que vous emporterez, afin que le MJ puisse modifier cet inventaire en conséquence et en vérifier la conformité.

#### 2) L'inventaire.

C'est là que seront enregistrés tous les objets dont vous disposez. En temps normal et sauf situation exceptionnelle, vous ne porterez que vos vêtements (poids nul) à votre arrivée dans le jeu.

##### ⊗ Généralités.

Tout objet quel que soit son type est défini par les caractéristiques suivantes (certaines caractéristiques n'apparaissent pas pour certains objets, comme la valeur d'attaque pour un vêtement, par exemple...):

**Poids:** Le poids de l'objet.

**Mains:** Le nombre de mains nécessaires pour utiliser un objet.

**Bonus/Malus aux Caractéristiques:** Certains objets (potions, vêtements) accordent des bonus ou malus aux Caractéristiques du personnage, pour une durée déterminée ou non. Si tel est le cas, le temps d'effet est indiqué par la caractéristique **Durée**.

**Attaque:** Définit la force d'une attaque portée avec cet objet. Les forces s'échelonnent de "Chatouille" à "Mortelle", et il reviendra au MJ de définir les effets d'une attaque portée avec cette arme sur un personnage.

**Résistance:** Définit la résistance de l'objet, de "Nulle" à "Extrême".

**Conditions:** Certains objets (notamment des armes) nécessitent un niveau minimal dans une Caractéristique particulière pour être pleinement efficaces.

**Utilisations:** Indique le nombre de fois où vous pouvez utiliser l'objet, ainsi que son nombre d'utilisations total.

**Pouvoirs et Capacités:** Définit les capacités spécifiques d'un objet. Une Capacité est active en permanence sans coût particulier, alors qu'un Pouvoir doit être activé par le personnage moyennant un coût (il s'agit souvent de Magie).

Un personnage ne peut porter qu'un poids limité, variant selon sa Constitution. De plus, et sauf cas exceptionnels, il ne dispose que de 2 mains pour porter arme, bouclier, etc., et ne peut donc transporter des objets dont le total excède ce nombre de mains. Si cela se produit où si le personnage porte des objets trop lourds pour lui, il sera contraint d'en abandonner là où il se trouve.

## 6 Poches & Besaces.

Donc, comme le titre l'indique si bien, il sera ici question des... poches et besaces, et d'une manière plus générale de toute chose liée aux vêtements et pouvant contenir quelque chose (nous ne parlerons pas dans cette section de ce qu'on peut cacher sous les chapeaux, sauf s'il y a une poche intégrée à l'intérieur).

Dans la plupart des cas, il y a 2 choses qui conditionnent le poids porté par un personnage: son équipement (ses armes, ses armures, etc.), et les objets qu'il transporte, par exemple une pierre à affûter, une potion de vie, sa bourse, ou je ne sais quoi d'autre.

Tout cet équipement, le personnage réussit à le stocker dans ses poches, un sac, une besace, etc., afin d'éviter qu'un Personnage n'ayant pas de sac puisse partir en quête avec les bras chargés de potions et objets en tous genres et, dans les cas les plus graves, ne voyant plus ce qu'il y a devant lui.

Chaque chose pouvant être un contenant est caractérisé comme tel, et possède donc dans ses attributs une approximation de taille donnant une indication sur le le poids maximal qu'il peut contenir. Ainsi, le poids de l'ensemble des objets emportés par le personnage ne doit pas être excessif par rapport à sa Constitution, et de plus, tous ces objets doivent pouvoir, soit être portés (une pièce d'armure, une épée), soit être rangés dans une poche ou une besace (un couteau de lancer, une potion, une tête de chef orc).

Voilà, l'idée est exposée, on passe au **cas pratique**:

Un Chevalier débutant a une constitution Moyenne.

Offrons-lui généreusement une belle cape comportant 4 grandes poches, et une besace de taille moyenne. De plus, sa belle Epée courte toute neuve est Assez Légère. Voilà, notre cobaye est prêt, nous afficherons son inventaire comme indiqué dans le cadre:

Demandons à notre Cobaye d'emmener avec lui cette belle **enclume Lourde**. Techniquement, il peut la prendre, vu que sa constitution Moyenne lui permet de porter une Enclume en même temps que son Epée.

Seulement voilà, où va-t-il la mettre? Les poches de sa cape sont trop fragiles, de même que sa besace. Et partir à l'aventure avec une enclume dans les mains n'est pas envisageable. Il est donc obligé de la laisser sur place.

**COBAYÉ: (Moyen)**

**Équipé (Léger)**

- épée courte (Assez légère)

[Caractéristiques de l'objet.]

- Cape (4 poches)

Poche 1 (Grande)

Poche 2 (Grande)

Poche 3 (Grande)

Poche 4 (Grande)

- Besace (Moyenne)

Si la besace a des compartiments, on les gère comme des poches.

## B) Participer à une quête.

Une fois votre personnage inscrit à une quête et son équipement choisi et validé, vous pourrez vous lancer dans les choses sérieuses dès que le MJ l'aura décidé...

### 1) Déroulement d'une quête.

Votre progression dans la quête est on ne peut plus simple: Après que le Maître de Jeu (MJ) ait décrit la situation en cours de quête, décrivez vos actions, et le MJ vous en donnera le résultat, dans la description de la nouvelle situation, qui amènera de nouvelles actions de la part des joueurs, etc.

Il n'y a jamais de jet de dés à Addun. C'est au MJ de décider, en fonction de la situation et de votre niveau dans les différentes Caractéristiques, de la réussite ou non de vos actes. Toutefois, plus votre action sera détaillée (et réaliste), plus le MJ aura de chances de vous accorder la réussite du mouvement.

En revanche, le nombre d'actions que vous pouvez réaliser dépendra de votre niveau de Vitesse. En règle générale, plus vous effectuerez d'actions simultanées, plus les chances d'échec seront élevées et moins les actions réussies seront efficaces.

## 2) Inconscience & Coma.

Il est très rare qu'un personnage soit réellement proche de la mort, mais dans le cas d'une suite de combats difficiles sans soins, cela peut se produire. Le personnage est alors considéré comme **inconscient**. Un autre personnage doit le soigner de la manière de son choix (potion, aliment) pour lui faire reprendre conscience et lui permettre de reprendre la quête.

Si aucun joueur n'a utilisé sa première action pour soigner l'inconscient, il ne peut plus l'être et est considéré comme tombé dans le **coma** et transporté dans un lieu où il pourra être soigné. Pratiquement, il est banni durant **3 jours**, celui du début de son coma inclus. Un tel coma peut également faire augmenter le niveau de Foi (Lumière ou Ténèbres) du personnage.

## 3) Mouvements Coopératifs.

Il s'agit de mouvements précis, réalisés en coopération par plusieurs joueurs. Si le mouvement réussit, il donne lieu à un bonus particulier (ou un malus pour l'adversaire).

Exemple:

### **Bris de Garde**

**Personnages:** Grim, Enora.

**Equipements requis:** Enora > Arc.

**Action:** Grim se jette sur l'ennemi pour le déséquilibrer et se décale pour laisser Enora envoyer une flèche sur la cible.

**Effet:** Le bouclier de l'ennemi est ignoré et il ne peut esquiver l'attaque à l'arc.

Il appartient au MJ de décider si 2 ou plusieurs personnages ont effectivement réalisé un Mouvement Coopératif pouvant être enregistré comme tel au Bureau des Quêtes, ou si la coordination de leurs actions n'est que coïncidence.

Par la suite, si les personnages impliqués dans le Mouvement Coopératif se trouvent de nouveau réunis en quête, il suffit à l'un d'eux de donner le nom du mouvement pour le réaliser de nouveau, avec l'accord de son complice.

## 4) Travaux pratiques.

Quand des élèves de la Guilde (niveau inférieur à 5) se trouvent en quête accompagnés d'un de leurs professeurs, celui-ci pourra décider de leur montrer une action particulière, comme une attaque précise avec une arme, où une façon de se déplacer, etc. Ceci sera comptabilisé comme une séance de Travaux pratiques, et indiqué ainsi:

**Travaux Pratiques – Talent impliqué dans la réalisation de l'action:**

A partir de cet instant, le premier élève tentant le mouvement plus tard dans la même quête gagnera +1 dans le Talent concerné.

## C) Les combats.

Outre le fait que les personnages peuvent parfois se battre entre eux, toute quête propose son lot de dangers, les plus courants étant évidemment les ennemis à combattre...

Là comme ailleurs, aucun chiffre n'est indiqué, seuls des Caractéristiques aideront le MJ (ou l'arbitre du duel) à déterminer les effets des actions, comme par exemple:

**Constitution, Endurance** (Personnage): Résistance aux coups reçus, diminution des effets des coups de l'adversaire, augmentation des effets des coups du personnage (en force).

**Compétences en Armes** (Epées, Contondants) (Personnage): capacité à réussir des coups difficiles, à surprendre l'ennemi, augmentation des effets des coups (en précision).

**Compétences en Armes, Esquive, Parade** (Adversaire): Capacité à lire les intentions adverses, à éviter le danger, diminution des effets des coups adverses.

**Vitesse** (Personnage, Adversaire), **Maniabilité** (arme): Détermine qui agira le plus rapidement.

**Attaque** (Arme): Détermine la force des coups portés.

**Résistance** (Armure): Diminue les effets des coups reçus.

Il n'y a pas de jauge de vie à Addun, ni de nombre de Pv perdus pour une attaque. Il revient au MJ de décrire au fil du combat l'état du personnage, depuis la "pleine forme" jusqu'à l'"inconscience" ou le "Coma". De même, le MJ pourra, en fonction de la situation, décider d'estropier temporairement ou définitivement le personnage. Ceci pourra se traduire par la perte d'un membre, ou par la perte de crans dans certaines Caractéristiques.

### D) Techniques & Enchaînements.

Un combat à Addun ne se limite pas à avancer et taper. Il existe des techniques d'escrime particulières à employer et enchaîner afin d'augmenter le potentiel de ses passes d'armes.

Chaque technique, peu utile seule, est décrite dans les Compléments de Règles. Au joueur de chercher un enchaînement cohérent entre elles pour réaliser ses attaques. Un enchaînement est généralement décrit sous la forme ci-contre.

Certains enchaînements pourront nécessiter des équipements et/ou mouvements précis de la part de votre adversaire, comme indiqué ci-contre.

Ces enchaînements correctement réalisés s'ajouteront au Grimoire du joueur et pourront apporter divers bonus à son attaque lors des prochaines utilisations.

#### Relevé au Pal (Epées)

- Garde de la Fenestre à droite,
- Contre-taillant à droite,
- Contre-taillant à senestre.

#### Invite à l'Estoc (Epées vs Dagues, Epées, Lances)

- Garde du Faucon,
- Estocade adverse,
- Taillant à senestre.

## V) L'ALCHIMIE:

Les quêtes peuvent s'avérer longues et périlleuses, même au sein du Royaume, et il arrivera fréquemment qu'un personnage frôle le coma. C'est pourquoi la possession de diverses potions est particulièrement importante quand une quête s'annonce ardue. Les magasins d'Alchimie sont là pour vous fournir ces potions ainsi que le matériel nécessaire pour les créer vous-même.

Notes: les Tavernes fonctionnent de la même manière que les boutiques d'Alchimie, seuls les outils et ingrédients sont différents...

Les explications données ici concernent l'école d'Alchimie la plus répandue dans les pays civilisés, à savoir la Science Académique. Le Shamanisme dispose de ses propres règles, que vous découvrirez par la suite.

### A) Utilité des potions.

Les potions permettent d'augmenter temporairement certains Attributs, en en réduisant d'autres. Tous les Attributs pourront ainsi être modifiés par la chimie, mais ce n'est le cas d'aucune Compétence. Les effets positifs ou négatifs pourront être modifiés par divers instruments. Certains ingrédients pourront aussi proposer un soin ou un empoisonnement.

### B) M): Créer un ingrédient.

Créer un ingrédient est simple: Il suffit de donner un Attribut dit "positif", et un Attribut "négatif", ainsi qu'une indication de durée.

L'Attribut positif peut être remplacé par un soin. L'Attribut négatif peut être remplacé par un empoisonnement.

**Attention:** les effets de l'ingrédient ou de la potion ainsi que leur durée seront atténués à mesure que la Constitution du personnage ingérant l'ingrédient ou la potion sera élevée.

### C) Choisir son matériel.

Un alchimiste débutant n'est pas capable d'utiliser n'importe quel instrument. L'utilisation des instruments se débloque à mesure que son niveau d'Alchimie augmente. De plus, une fois obtenue le Talent Inné, l'alchimiste pourra décider d'augmenter ou diminuer d'un Niveau tous les effets positifs, ou tous les effets négatifs, de sa potion.

#### Comprendre le tableau explicatif:

Par exemple, "Effets positifs +" signifie que le personnage buvant la potion préparée à partir de l'ingrédient va temporairement gagner un cran dans l'Attribut positif de chacun de ses ingrédients.

De même, "Effets Négatifs -" signifie que le personnage perdra temporairement un cran dans l'Attribut négatif de chaque ingrédient. Les gains et pertes de crans sont cumulables en fonction des outils choisis.

**Attention:** Dans le cas d'un **gain** de vie, "Effets positifs +" équivaut à une **augmentation** de l'effet. Mais dans le cas d'une **perte** de vie, "Effets négatifs -" équivaut à une **diminution** de l'effet.

Seuil	Mortier & Pilon	Effets Positifs +, Effets Négatifs +.
Notion	Creuset	Effets Positifs +, Effets Négatifs -.
Connaissance	Cornue	Effets Positifs + OU Effets Positifs -.
Maîtrise	Alambic	Effets Négatifs +.



### **1) Créer une potion.**

Il vous suffit de choisir les ingrédients qui entrent dans la composition de la potion, ainsi que le matériel utilisé et le contenant de la potion (bouteille, fiole). Vous êtes limité à un maximum de 4 doses d'ingrédients dont au minimum 1 dose d'un ingrédient liquide dans votre potion. Le mélange vous donnera 1 dose de potion, à stocker dans votre contenant. Une potion ne peut pas servir d'ingrédient pour confectionner une autre potion.

## VI) CONCLUSION... OU INTRODUCTION:

Voilà, vous en avez terminé avec les règles du jeu du Royaume d'Addun. J'espère avoir été assez clair sur chaque point évoqué. Bien sur, il vous manque des éléments pour mieux appréhender la richesse de l'univers. Notamment, il vous manque les listes d'objets disponibles dans les modes composant Nostra, il vous manque des informations sur l'histoire des lieux, sur les différents peuples.

L'histoire s'écrit au fur et à mesure que le forum progresse. Vous aurez vous aussi votre mot à dire sur les origines et les coutumes de ce monde, à vous de saisir l'occasion, en quelques clics vous pourrez changer, non pas la face du monde, mais au moins quelques-unes de ses facettes.

Concernant les listes d'objets, ce sont là encore des éléments qui évoluent au fil du temps. Nostra est un monde en perpétuel changement, et les listes d'objets ne dérogent pas à cette règle. C'est pourquoi la section des "Compléments de Règles" a été créée. Vous y trouverez tout ce qui est susceptible d'être modifié assez régulièrement. Pour cela, allez à l'index du forum, puis dans "Règles et inscriptions", et enfin "Règles Générales".

Vous êtes décidé à nous rejoindre? Alors bienvenue parmi nous! Mais vous vous demandez sûrement à quel endroit poster la Fiche de Personnage dont je vous ai parlé durant 4 pages. Cela se passe également dans les "Règles & inscriptions".

En dessous des "Règles générales" se trouvent les noms des 7 régions composant Nostra (à l'heure où j'écris ce message, seul le Royaume d'Addun est accessible). Parcourez les "Encyclopédies" présentes dans ces forums pour découvrir les lieux ainsi que les personnages que vous pourrez y jouer. Ensuite, il vous suffira de vous rendre à "L'Accueil" de la région de votre choix et d'y poster un message décrivant votre personnage et vos choix de Caractéristiques (reportez-vous au chapitre I de ces règles).

Une fois ceci fait et votre ville choisie, vous pourrez vous rendre dans la ville en question et y décrire votre habitation (cf. le chapitre II). Ensuite... Ensuite c'est à vous de faire vivre votre personnage! Engagez la conversation avec les autres habitants, repérez les emplacements des Bureaux des quêtes et partez pourfendre divers ennemis, ou installez vous paisiblement chez vous sans quitter la sécurité de votre village. Nul ne peut choisir à votre place le sens de votre existence.

Voilà, cette fois je pense vraiment en avoir terminé. J'espère vous voir rapidement croiser ma route et celles des autres membres, au hasard des chemins de Nostra.

Sir IZAK1st.