

Philippe Tromeur, mardi 28/10/2008

Élémentaire

Ce jeu de rôle permet de jouer des aventuriers d'une époque héroïque, celui d'une antiquité oubliée... Avant l'écriture, avant les villes, avant les empires, voilà un monde où les héros peuvent devenir rois. Et on se rappellera peut-être d'eux dans les mythes futurs !

Le personnage

Partagez 10 dés entre les quatre éléments définissant : **Feu**, **Air**, **Eau**, **Terre**.

Vous pouvez également dépenser l'un de ces points pour acheter un talent, qui offre un bonus d'un dé quand il est applicable.

Les talents de magie sont des talents spécialisés, à définir en commun entre joueurs et maître du jeu : nécromancie, élémentalisme, divination, chamanisme, prêtrise...

Choisissez enfin un nom héroïque et un sexe.

Le Feu

Le **Feu** est l'élément de la vivacité, de la violence, de l'imagination, de la conviction...

La magie du **Feu** agit sur l'élan vital, les sentiments vifs, la lumière, le **Feu**...

L'Air

L'**Air** est l'élément de la vue, de la discrétion, du voyage, de l'ouverture, du détachement...

La magie de l'**Air** agit sur l'abolition des distances, les illusions visuelles, l'**Air**...

L'Eau

L'**Eau** est l'élément de la régularité, de la patience, de la souplesse, de l'adaptabilité...

La magie de l'**Eau** agit sur la santé circulatoire et digestive, la persuasion...

La Terre

La **Terre** est l'élément de la stabilité, de l'endurance, de la richesse matérielle...

La magie de la **Terre** agit sur la matière, les illusions tactiles, la santé des os et muscles...

Action

Pour tenter une action, le personnage fait un jet de l'élément concerné. Le résultat est égal au dé le plus fort, auquel vous ajoutez un bonus selon la meilleure combinaison présente dans le jet de dés : +2 pour un double, +3 pour un triple, +4 pour un quadruple, etc.

Ce résultat est à comparer au jet d'un adversaire, ou à un seuil de difficulté (4, 6, 8 ...).

Magie

La magie utilise ce système. Pour chaque tentative de la journée, le seuil augmente de 1.

Expérience

Un personnage gagne un ou deux points par aventure, pour améliorer éléments et talents.

Combat

Initiative

Au commencement de chaque tour de combat (qui dure environ 10 secondes), chaque

participant fait un jet de **Feu**, et leur résultat sera son réservoir d'initiative pour ce tour. Les participants agissent ensuite par ordre décroissant de ce jet d'initiative. Chaque action fait perdre un certain nombre de points d'initiative à celui qui agit. En général, une action affectant un autre personnage (comme une attaque) coûte 2 points et les autres 1 point.

Attaque

Une attaque consiste à faire un jet d'**Eau** (ce qui coûte 2 points d'initiative) qu'il oppose à un jet d'**Air** du défenseur (gratuit). Le défenseur peut éventuellement refaire son jet, une fois unique (ce qui coûte un point d'initiative).

L'attaque est réussie si l'attaquant fait un résultat supérieur à celui de l'adversaire.

Dégâts

La victime d'une attaque réussie reçoit un point de dégâts. Elle reçoit un point supplémentaire si jamais l'adversaire a fait un résultat double du défenseur. Un point supplémentaire est également infligé si l'un des adversaires possède une arme de métal (rarissimes).

A chaque blessure reçue, la victime doit réussir un jet de **Terre** supérieur ou égal à la totalité des dégâts reçus précédemment. En cas d'échec, le personnage sombre dans le coma.

Guérison

Après une nuit de repos, un jet de **Terre** réussi permet de perdre un point de blessure. Un autre personnage peut également participer à des soins : un jet d'**Eau** permet de lui faire perdre un point de dégâts.