

TABLE DES
DIFFICULTÉS

RÈGLES DU JEU

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles ont une importance capitale mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.

Note pour le MJ : si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a plusieurs possibilités :

- il peut décider **lui-même** du résultat (généralement parce qu'il est sûr que l'action va réussir ou échouer). Dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements ;
- ou il peut avoir recours à un **test**.

QUAND FAIRE UN TEST ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend une **action** un peu délicate et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un **test** fondé sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à la situation.

Exemple 1 : un personnage souhaitant ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clef ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clef peut envisager de la défoncer ou de crocheter sa serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas le MJ demandera un test de FOR (pour défoncer la porte) ou un test de DEX (pour la crocheter).

Exemple 2 : un personnage qui descend un escalier ne fait pas de test. En revanche, un personnage poursuivi par une bande de brigands qui court dans un escalier pourra, si le MJ le

souhaite, être soumis à un test de DEX pour éviter de chuter malencontreusement.

RÉSOLUTION D'UN TEST

Pour résoudre un test, le joueur ou le MJ jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le **modificateur de la caractéristique** concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la **difficulté du test**.

Si le résultat est inférieur à cette difficulté, le test échoue.

Exemple 1 : Elora, la Semi-Elfe archère jouée par Hélène, veut grimper jusqu'au sommet d'un grand chêne. David, le MJ, demande à Hélène d'effectuer un test de DEX difficulté 10. Elle lance le d20 et obtient 12. Elora a un Mod. de +3 en DEX, donc le résultat final est égal à $12 + 3 = 15$. Avec souplesse, la Semi-Elfe atteint le sommet de l'arbre sans difficulté !

Exemple 2 : Elora tente de convaincre un garde de la laisser s'entretenir avec son employeur – un marchand humain. L'homme a reçu des instructions claires et ne compte pas accéder à sa demande. Hélène doit effectuer un test de CHA difficulté 15. Elle lance le d20 et obtient 8. Elora a un Mod. de +0 en CHA, donc le résultat final est égal à $8 + 0 = 8$. Elle ne se montre guère convaincante et va devoir trouver une autre solution pour rencontrer le marchand...

Si la difficulté d'un test n'est pas précisée dans l'aventure (parce qu'un joueur entreprend quelque chose qui n'est pas prévu par l'histoire), c'est au MJ d'estimer la difficulté de l'action en fonction de la **table des difficultés** (voir en marge).

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de modificateurs au test en fonction de la situation (en général une complication **mineure** impose un **malus de -2** tandis qu'une complication **majeure** impose un **malus de -5**).



Exemple 3 : Zao, le paladin Elfe blanc, se dresse en haut d'une corniche et tient une corde au bout de laquelle se balance un de ses compagnons. L'effort est intense et David, le MJ, aurait demandé en temps normal à Noab, le joueur de Zao, un test de FOR difficulté 10 (une difficulté moyenne). Malheureusement, pour compliquer les choses, il pleut à verse ! David demande d'effectuer le test avec un malus de -2.

Certaines actions sont **vouées à l'échec** avant même que le joueur ait lancé un dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons !

CAS PARTICULIERS

- **La réussite critique :** « 20 naturel ». Si vous obtenez un résultat de 20 sur le d20, votre action réussit automatiquement, quelle que soit la difficulté du test (sauf pour les actions **vouées à l'échec**, voir plus haut).

IMPORTANT : quand un personnage obtient une réussite critique sur une **attaque**, il **multiplie les dommages (DM) par 2**.

- **L'échec critique :** « 1 naturel ». Si vous obtenez un résultat de 1 sur le d20, votre action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

LE TEST EN OPPOSITION

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus **grand résultat** l'emporte.

Quand demander un test en opposition ?

Lors d'un bras de fer (test de FOR contre test de FOR), pour passer inaperçu (test de DEX contre test de SAG, qui, rappelons-le, mesure la perception et l'intuition d'un personnage), pour mentir à quelqu'un (test de CHA contre test de SAG), etc.

- Si l'un des participants obtient une réussite critique et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat final de son adversaire.
- Si les deux adversaires obtiennent le même résultat final, le MJ peut décider qu'il y a égalité, ou demander de faire un nouveau test pour les départager.

LE COMBAT

Au cours de leurs aventures, les personnages des *Terres d'Arran*, le jeu de rôle seront amenés à combattre des ennemis. Voici les règles qui vous permettront de simuler ces moments forts en actions et en émotions.

LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de **10 secondes**. Cette unité est très utile pour gérer et visualiser le déroulement du combat.

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre vont agir les combattants. Celui qui a le plus haut score d'**initiative** joue en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant d'initiative.

Exemple : Elora (initiative égale à la valeur de Dextérité : 16) est attaquée par un loup (initiative : 12). C'est elle qui jouera en premier.

Lors de son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action limitée (L) ;**
- **OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque ;**
- **OU 2 actions de mouvement.**

En cas d'égalité entre un personnage et un ennemi, le personnage agira toujours en premier. Si l'égalité concerne deux personnages, c'est au MJ de décider qui joue le premier !

Quand tous les personnages ont agi, un nouveau tour de combat commence, et ainsi de suite jusqu'à ce que le combat prenne fin (mort, capture, fuite, retraite...).

LES ACTIONS

On distingue quatre types d'actions :

- **l'action de mouvement :** se déplacer de 20 mètres environ, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme ;

- **l'action d'attaque :** effectuer une attaque normale de son choix (au contact ou à distance) ;

- **l'action limitée (L) :** utiliser une capacité limitée (lancer un sort par exemple) ;


- **l'action gratuite :** cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de porter une attaque ou d'effectuer un déplacement au titre de l'action gratuite. Toute action rapide à exécuter et qui ne ralentit pas le personnage peut aussi être considérée comme une action gratuite, par exemple : crier quelque chose ou lâcher un objet.

RÉSOUTRE UNE ATTAQUE



ADVERSAIRE AU CONTACT OU PAS ?




Grâce à la surface effaçable à sec et aux pions cartonnés fournis dans la boîte, il est facile de voir si un adversaire est situé au contact d'un personnage ou pas. Respectez l'échelle indiquée sur la surface effaçable, suivez les règles de déplacement (20 mètres par action de mouvement) et considérez qu'un adversaire situé à moins d'un socle de distance d'un personnage se trouve au contact.




EFFET DE SURPRISE



Un personnage qui échoue à un test de SAG opposé au test de DEX d'adversaires en embuscade est *surpris*. Un personnage *surpris* ne peut pas effectuer d'action et subit un malus de -5 à sa DEF  lors du premier tour de combat.

RENVERSÉ





Un personnage *renversé* (tombé au sol) se retrouve dans une très mauvaise position pour attaquer. Il subit un malus de -5 à sa DEF  et à toutes ses attaques  et doit utiliser une **action de mouvement** pour se relever.



Quand un personnage essaie d'attaquer un adversaire, il doit faire un **test d'attaque** en fonction de l'arme qu'il utilise (**attaque au contact**  pour les personnages maniant une épée, un marteau de guerre, etc., **attaque à distance**  pour les personnages tirant à l'arc, lançant des dagues, etc. et **attaque magique**  pour les personnages qui lancent un sort).


La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la **Défense (DEF)** (DEF ou ) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF  de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des **dommages (DM)**. Si le résultat est inférieur à la DEF , l'attaque échoue.

Exemple: Kel'yn, le roublard Elfe noir, attaque un adversaire avec sa rapière. Il lance un d20, obtient un résultat de 9 et ajoute son Mod. d'attaque au contact  de +3 pour un résultat final de 12. La DEF  de son adversaire est égale à 12, l'attaque réussit de justesse!



DÉTERMINATION DES DOMMAGES





Quand l'attaque réussit, il faut déterminer les **dommages (DM)** qu'elle inflige. Pour cela, il faut lancer le dé de DM de l'arme (ou du sort) employé et y ajouter le **Mod. de FOR** lorsqu'il s'agit d'une **attaque au contact**  (le dé et le Mod. de DM des armes sont indiqués dans la section Équipement, page 17). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de **PV**  du personnage touché (**rappel**: sur une réussite critique, les DM sont doublés). Le MJ décompte les **PV**  perdus par les adversaires et les joueurs les **PV**  perdus par leurs personnages.

Exemple: Zao possède un Mod. de FOR de +2. Comme il a réussi son attaque et qu'il utilise son épée bâtarde à deux mains (dé de DM = 1d12), son Elfe blanc inflige 1d12 + 2 de DM à l'adversaire. Le joueur qui joue Zao obtient un 5 sur le d12, pour un total de 7 points de dommages. Le MJ retranche 7 aux 10 PV  de l'adversaire, qui ne dispose donc plus que de 3 PV .

Si Zao avait obtenu une réussite critique sur son attaque (un 20 naturel sur le d20), les DM auraient été doublés, pour un total de $7 \times 2 = 14$ DM. L'adversaire serait alors tombé à 0 PV  (voir ci-dessous).

INCONSCIENCE ET MORT

Quand un personnage ou une créature tombe à 0 PV  (on ne compte pas les PV  perdus en dessous de 0), il **tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir**. S'il n'est pas soigné à l'aide d'un sort de soins, d'une potion de soins ou d'une trousse de soins dans l'heure qui suit, il meurt définitivement et, pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV . S'il **recupère au moins 1 PV**  grâce à des soins, le personnage reprend conscience et peut de nouveau agir normalement (souvenez-vous toutefois qu'un personnage *renversé* doit se relever pour ne pas subir le malus de -5 à sa DEF  et ses attaques , voir ci-contre).