

# ALT-R

v3.A  
(version alpha)

## Jeu de rôles

Par :

Xavier	"d'Artagnan"	CRÉMASCHI
Damien	"Shivien"	LEROY
Stevens	"A.K."	LION
Jean-Guilhem	"Krell"	ROUEL

7 janvier 2007

## Sommaire

<b>I</b>	<b>Système de jeu</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>Schématiques</b>	<b>8</b>
<b>1</b>	<b>Personnage</b>	<b>3</b>	7.1	Balistique . . . . .	8
1.1	Attributs . . . . .	3	7.2	Chimie . . . . .	8
1.2	Talents . . . . .	4	7.3	Herboristerie . . . . .	8
1.3	Savoirs . . . . .	5	7.4	Mécanique . . . . .	8
1.4	Spécialisations . . . . .	5			
1.5	Avantages . . . . .	5	<b>IV</b>	<b>Univers</b>	<b>9</b>
1.6	Handicaps . . . . .	6	<b>V</b>	<b>Bestiaire</b>	<b>10</b>
1.7	Création . . . . .	6	<b>8</b>	<b>Animaux</b>	<b>10</b>
1.8	Progression . . . . .	6	8.1	Araignées . . . . .	10
<b>2</b>	<b>Jets de dés</b>	<b>6</b>	8.2	Gorilles . . . . .	10
2.1	Simple . . . . .	6	8.3	Loups . . . . .	10
2.2	Opposition . . . . .	6	8.4	Ours . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Combat</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>Machines</b>	<b>10</b>
3.1	Initiative . . . . .	6	9.1	Androides . . . . .	10
3.2	Déplacement . . . . .	6	9.2	Drones . . . . .	10
3.3	Attaque . . . . .	6	9.3	Tourelles . . . . .	10
<b>II</b>	<b>Magie</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>Monstres</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Principes</b>	<b>7</b>	10.1	Gobelins . . . . .	10
4.1	Savoirs . . . . .	7	10.2	Golems . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Sorts</b>	<b>7</b>	10.3	Lycanthropes . . . . .	10
5.1	Air . . . . .	7	10.4	Orques . . . . .	10
5.2	Astrale . . . . .	7	10.5	Trolls . . . . .	10
5.3	Blanche . . . . .	7	10.6	Vampires . . . . .	10
5.4	Eau . . . . .	7	10.7	Zombies . . . . .	10
5.5	Noire . . . . .	7	<b>VI</b>	<b>Règles spéciales</b>	<b>11</b>
5.6	Terre . . . . .	7	<b>11</b>	<b>Course poursuite</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Matériels</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>Recherche en bibliothèque</b>	<b>11</b>
<b>III</b>	<b>Technologie</b>	<b>8</b>	<b>VII</b>	<b>Annexe</b>	<b>12</b>
			<b>13</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>12</b>
			<b>14</b>	<b>Tables</b>	<b>12</b>
			<b>15</b>	<b>Fiches</b>	<b>13</b>

# Première partie

## Systeme de jeu

### 1 Personnage

#### 1.1 Attributs

Les *attributs* définissent les capacités innées d'un personnage. Il existe quatre *attributs*.

La valeur des *attributs* varie de 0, très faible, jusqu'à 6 score maximum et rarement atteint pour un humanoïde de taille moyenne. Certains monstres, créatures, machines, etc...peuvent dépasser ses limites mais il s'agit de cas spécifiques à leurs natures.

**Exemple :** Un géant ou une grue mécanique peuvent posséder une valeur de FORCE supérieure à 6. Un serpent ou un invertébré peuvent dépasser la valeur maximale dans l'*attribut* AGILITÉ. Un monstre fait de roche ou un robot blindé pourront avoir une valeur d'ENDURANCE dépassant la limite.

##### 1.1.1 Agilité

Cet *attribut* représente la souplesse du corps d'un personnage et sa capacité à se déplacer en harmonie et avec fluidité. En fait, l'AGILITÉ d'une personne conditionne sa capacité à se mouvoir, à se recevoir lors d'une chute, à se dégager d'entraves par contorsion, etc ...

0	Roche
1	Animaux lourds
2	Humain faible
3	Humain moyen
4	Humain leste, Singes
5	Contortionniste
6	Invertébré

TAB. 1 – Valeurs d'AGILITÉ.

##### 1.1.2 Endurance

Cet *attribut* est relatif à la capacité d'un personnage d'encaisser les coups, de résister aux empoisonnements, aux maladies, aux radiations et, dans certains cas, aux sorts. L'ENDURANCE peut éventuellement empêcher un personnage de tomber inconscient en cas de choc traumatique lié à une blessure ou un poison, ou de rester en apnée plus longtemps. Plus fréquemment elle peut désigner la capacité d'un personnage à maintenir un effort soutenu, comme lors d'une épreuve de marathon.

0	Amibe
1	Personne très malade
2	Humain asmatique
3	Humain moyen
4	Humain leste, sportif
5	Humain endurant, maratonien
6	Éléphant

TAB. 2 – Valeurs d'ENDURANCE.

##### 1.1.3 Force

Cet *attribut* symbolise la puissance physique du personnage. La FORCE conditionne souvent la masse maximale qu'une personne est capable de soulever ou de transporter. Elle est aussi utilisée pour modifier les dégâts qu'un personnage inflige au contact.

0	Larve, amibe
1	Gamin, petits animaux malades
2	Humain faible, petits animaux
3	Humain moyen, animaux
4	Humain fort, grand animaux
5	Force surhumaine, éléphant
6	Géant, grue mécanique

TAB. 3 – Valeurs de FORCE.

##### 1.1.4 Perception

Cet *attribut* représente l'acuité des cinq sens d'un personnage : le goût, l'odorat, l'ouïe, le toucher et la vue.

Il témoigne également du contrôle musculaire d'un personnage par le sens du toucher. Cela comprend le fait qu'un personnage soit habile avec ses organes préhensibles ou non. Plus un personnage est habile, plus facile sera le maniement des objets, le jonglage, le crochetage de serrure, etc ...

Les sens de l'odorat et du goût étant fortement liés et représentant des aspects réduits ils sont toujours groupés, exemple un personnage avec le sens du goût plus développé possèdera le sens de l'odorat lui aussi développé (voir section 1.5 : Avantages).

0	Objet inanimé
1	Taupes, autistes
2	Humain faible
3	Humain moyen
4	Xxx
5	Xxx
6	Xxx

TAB. 4 – Valeurs de PERCEPTION.

## 1.2 Talents

Les *talents* sont les techniques apprises par le personnage le plus souvent par la pratique. Ils sont utilisés conjointement avec un *attribut* qui n'est pas obligatoirement toujours le même.

**Exemple :** Le *talent* COURSE peut être utilisé avec l'*attribut* AGILITÉ s'il s'agit d'un sprint. Ou avec l'*attribut* ENDURANCE s'il s'agit d'un long parcours.

Certains *talents* sont utilisables même si un personnage ne s'est jamais entraîné et n'a jamais reçu de formation. Ces *talents* peuvent être utilisés même si un personnage ne possède pas de niveau dans ceux ci, nous verrons comment dans la partie 2. On les appelle des *talents innés*.

En opposition il existe un autre type de *talent* qui lui nécessite obligatoirement un entraînement ou une formation, donc un certain niveau, pour être utilisé. Ce type de *talent* est dit *acquis*.

La valeur des *talents* varie de 0, signifiant que le personnage ne s'est jamais entraîné ni n'a reçu de formation, jusqu'à un maximum de 6.

### 1.2.1 Acrobatie

Cabrioles et saltos sont au rendez-vous avec ce *talent*. En fait, ce *talent* sert à supprimer ou limiter des dommages en cas de chute de hauteur ou de cheval ou de véhicule. Elle permet éventuellement aussi à un personnage d'épater la galerie ...

### 1.2.2 Armes contondantes

TODO

### 1.2.3 Armes de tir

TODO

### 1.2.4 Armes perforantes

TODO

### 1.2.5 Armes tranchantes

TODO

### 1.2.6 Course

Ce *talent* permet de déterminer la vitesse de course du personnage, mais aussi sa capacité à gérer l'effort physique lorsque le personnage est supposé courir longtemps, comme dans le cas d'un marathon. Pour vous donner une référence, un homme normalement constitué court à une vitesse variant entre 20 et 25 km/h.

### 1.2.7 Crochetage

Le *talent* qui permet de forcer les serrures physiques d'une porte. Elle est un *talent* de base de tout bon *Jeu de Rôles*. Notez bien qu'il s'agit de CROCHETER, c'est-à-dire d'utiliser un crochet. Ce qui veut dire qu'essayer de crocheter une porte sans crochet est inenvisageable. On pourra trouver des fils de fer ou des épingles à cheveux pour remplacer le vrai crochet de monte-en-l'air, mais à mains nues, pas de crochetage possible!

### 1.2.8 Dissimulation

Ce *talent* sert au Personnage à se dissimuler aux yeux d'autrui ainsi qu'à se déplacer discrètement.

### 1.2.9 Équitation

L'équitation sert à chevaucher et savoir maîtriser une monture. Pour des créatures très différentes on peut créer plusieurs ÉQUITATION différentes (un Yack ne se mène pas comme un cheval alors il nous faut un *talent Yacktation!*). C'est aussi l'art de connaître et de ménager sa monture afin d'éviter qu'elle ne meure après une chevauchée éperdue pendant trois heures là où quatre auraient permis de la sauver.

### 1.2.10 Escalade

Ce *talent* permet au personnage d'escalader un obstacle. L'escalade ne concerne pas que les montagnes. Il peut tout aussi bien s'agir d'un arbre, d'une façade d'immeuble ou d'un rempart. D'éventuels bonus et malus seront ajouté en fonction de la surface à escalader et du matériel dont dispose le grimpeur.

### 1.2.11 Esquive

Comme son nom l'indique, pour éviter le mieux possible une attaque, un projectile, le seau d'eau posé en équilibre sur la porte, la poutre enflammée, ...

### 1.2.12 Fouille

Différent de l'*attribut* PERCEPTION. Cela peut vous surprendre, mais rechercher/fouiller est une vraie technique. La *fouille* permet de déceler les endroits propices où pourraient être cachés des objets importants, des preuves et autres, mais aussi l'art de savoir trouver rapidement ce que l'on veut!

### 1.2.13 Natation

Comme son nom l'indique, ce *talent* permet à un personnage de nager... Cependant, ce *talent* sert surtout dans le cas de nage dans des conditions difficiles, d'apnées de longue durée ou de nage sur de longues distances. Des bonus ou malus seront applicables selon le contexte.

### 1.2.14 Pickpocket

Comme son nom l'indique, ce *talent* sert au personnage afin de faire les poches à un voisin, un passant, un méchant. C'est le *talent* des filous et des voleurs par excellence.

### 1.2.15 Pistage

Ce *talent* permet d'identifier des traces laissées par de quelconques créatures (humains, animaux etc ...), de les dater et même de pouvoir identifier le poids de celui qui les a laissées (un poids excessif pouvant laisser supposer que la créature portait une lourde charge ou un corps!). Attention, après une forte pluie ou un fort vent (dans le désert), inutile d'essayer de pister, il n'y aura plus rien.

### 1.2.16 Prestidigitation

L'intérêt de ce *talent* n'est pas uniquement de faire quelque tour de passe-passe, mais bien d'escamoter discrètement un objet par un jeu subtil des mains ou de substituer un objet à un autre.

### 1.2.17 Sauter

Ce *talent* permet de déterminer l'aptitude du personnage à sauter en longueur mais aussi en hauteur. Des facteurs d'élan peuvent modifier ces distances. Une personne de taille moyenne saute environ, bras étendus, à environ 2,50 m de hauteur (sans élan) et à 2,00 m en longueur (toujours sans élan).

## 1.3 Savoirs

### 1.3.1 Alchimie

Science ésotérique fondée sur le principe de l'équivalence. Pour obtenir quelque chose, il faut donner quelque chose de valeur équivalente. Cela permet la création d'artefact, de potion et d'autres choses encore ...

### 1.3.2 Cartographie

L'art de savoir lire une carte, et aussi de pouvoir en dessiner une assez fidèle à la réalité pour être utilisable.

### 1.3.3 Chimie

TODO

### 1.3.4 Contrefaçon

C'est la capacité à faire un faux qui ressemble à un vrai. Reproduire par imitation.

### 1.3.5 Droit

Connaissance des lois, des règlements et des peines encourues en cas d'insoumission. Savoir ce qui est exigible ou permis selon les communautés d'individus.

### 1.3.6 Estimation

C'est savoir estimer la juste valeur d'un objet, d'une denrée ou d'une quelconque marchandise pour éviter de se faire arnaquer par le premier venu.

### 1.3.7 Étiquette

Se comporter correctement avec d'autres individus. Connaître le protocole, la manière de se tenir, de se mouvoir, de parler.

### 1.3.8 Géographie

TODO

### 1.3.9 Herboristerie

Ce *savoir* permet à son possesseur d'identifier des plantes et d'en connaître les propriétés médicinales, toxiques, gustatives ou magiques ...

### 1.3.10 Mécanique

Fabriquer et transformer les machines, ainsi que comprendre leur fonctionnement.

### 1.3.11 Médecine

Rien de tel qu'un bon *savoir* MÉDECINE pour panser ses plaies après une bagarre. Ce *savoir* permet à son possesseur de soigner les bobos et de récupérer. Il est cependant regrettable que fréquemment, les sorts soient plus efficaces que la MÉDECINE. En réalité, cela devrait être la même chose, sauf que les sorts sont instantanés, requièrent des composantes alors que la MÉDECINE demande du matériel et surtout son effet n'est pas immédiat.

### 1.3.12 Navigation

L'art de savoir diriger et s'occuper d'un navire, ainsi que manoeuvrer au travers de récifs, en pleine tempête etc ...

### 1.3.13 Religion

TODO

## 1.4 Spécialisations

TODO

## 1.5 Avantages

Les *avantages* sont des caractéristiques spéciales d'un personnage qui sont en sa faveur.

**Enfant de Nietzsche :** "*Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort.*" Un personnage possédant cet *avantage* apprend de ses erreurs.

**Érudit :** Le personnage a suivi une très bonne formation scolaire et possède un savoir plus étendu que la moyenne. Lors de la création un personnage possédant cet *avantage* a plus de points à dépenser pour acheter des *savoirs*.

**Sens surdéveloppé :** L'un des cinq sens du personnage est plus développé que les autres. Il bénéficie d'un bonus pour toute action utilisant ce sens.

## 1.6 Handicaps

Un *handicap* reflète une caractéristique d'un personnage qui n'est pas en sa faveur. Cela peut être physique ou mental, cela peut venir de son caractère ou de son éducation.

**Atrophie d'un sens :** L'un des cinq sens du personnage est particulièrement faible. Tout jet de dé en rapport avec le sens en question subit un malus. Les autres sens ne sont pas affectés. Un personnage peut posséder plusieurs fois ce *handicap*, il s'appliquera alors à plusieurs sens.

**Inapte :** Le personnage est particulièrement malhabile dans un domaine (un *talent inné*). Il souffre alors d'un malus à tout jet entrant dans ce domaine.

**Inculte :** Le personnage a eu une mauvaise éducation (sur le plan de l'enseignement). À la création il possède moins de *connaissance* que la moyenne.

**Naïf :** Le personnage croit fermement tout ce qu'on lui dit. Si deux faits sont contradictoires il ne saura se décider sur lequel est vrai et lequel est faux.

## 1.7 Création

Pour créer un personnage il faut d'abord imaginer ce qu'il sera. Cela vous aidera à déterminer les différentes valeurs qui le définissent en terme de jeu. Donnez lui un nom, un prénom, une apparence, un métier. Déterminez son âge, comment s'est passé son enfance. Quelle formation a-t-il suivie (elle peut être différente de son métier)? A-t-il de la famille?

Après tout ceci il faut déterminer la valeur de ses *attributs*. Pour cela répartissez les chiffres 4, 3, 3 et 2 entre AGILITÉ, ENDURANCE, FORCE et PERCEPTION. Une fois les valeurs réparties vous pouvez déplacer un point d'un *attribut* vers un autre.

Ensuite c'est au tour des *talents*. Répartissez les valeurs suivantes entre les *talents acquis* ou *innés* : 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, et 1. Les *talents acquis* débutent à "valeurs - 1".

On passe ensuite aux *savoirs*. Les valeurs à répartir sont 6, 5, 4, 3, 2 et 1.

## 1.8 Progression

Cette partie traite de l'évolution des caractéristiques d'un personnage au cours et entre les scénarios. Toute progression est définie en terme de *Points d'Apprentissage* ou *PA*.

Ils représentent la progression entre deux valeurs de caractéristique. L'on obtient des *PA* en cours de jeu en réalisant des actions (ces points sont attribués en correspondance avec l'action réalisée) ou à la fin d'un scénario (ces points sont librement attribuables).

Valeur	Attributs	Talents		Savoirs
		innés	acquis	
0	-	-	2	1
0 → 1	4	2	2	1
1 → 2	8	4	4	2
2 → 3	12	6	6	3
3 → 4	16	8	8	4
4 → 5	20	10	10	5
5 → 6	24	12	12	6
6 → 7	-	-	-	7

TAB. 5 – Valeur de *Points d'Apprentissage*.

## 2 Jets de dés

TODO

### 2.1 Simple

TODO

### 2.2 Opposition

TODO

## 3 Combat

TODO

### 3.1 Initiative

TODO

### 3.2 Déplacement

TODO

### 3.3 Attaque

## Deuxième partie

# Magie

## 4 Principes

La magie est la manipulation de l'énergie du plan Astral afin de créer un effet, soit sur le plan physique, soit sur le plan astral ou sur les deux plans en même temps. Pratiquer la magie consiste à manipuler l'énergie renfermée dans le plan Astral (qui se superpose parallèlement au plan physique). Être un sorcier/mage/prêtre/etc consiste à avoir la possibilité de contrôler au moins certaines utilisations de cette énergie.

### 4.1 Savoirs

## 5 Sorts

### 5.1 Air

#### 5.1.1 Tours

**Aero Bomb** : Il s'agit d'un des sorts les plus simples. Il consiste juste à faire éclater des petites bulles d'air sous pression, qui ne dégagent pas plus de forces qu'un coup de poing. Mais cela peut servir si l'on est trop loin pour frapper. La portée est tout de même assez limitée.

**Bram Fang** : Crée des petites lames d'air, qui sont aussi tranchantes que des ciseaux. Pas question d'y compter pour se battre ou détruire des bâtiments, mais cela peut servir en certaines occasions.

**Bruitage** : Ce sort permet de créer un bruit (pierre qui tombe, réveil-matin, cri d'un animal commun, ...) à distance. Le bruit en question ne doit pas être trop complexe, pas de paroles par exemple.

#### 5.1.2 Cercle

#### 5.1.3 Plan

#### 5.1.4 Triangle

#### 5.1.5 Carré

#### 5.1.6 Pentacle

#### 5.1.7 Hexagone

### 5.2 Astrale

### 5.3 Blanche

### 5.4 Eau

### 5.5 Noire

### 5.6 Terre

## 6 Matériels

## Troisième partie

# Technologie

### 7 Schématiques

#### 7.1 Balistique

#### 7.2 Chimie

#### 7.3 Herboristerie

#### 7.4 Mécanique



Quatrième partie

Univers

## Cinquième partie

# Bestiaire

## 8 Animaux

### 8.1 Araignées

### 8.2 Gorilles

### 8.3 Loups

### 8.4 Ours

## 9 Machines

### 9.1 Androïdes

### 9.2 Drones

### 9.3 Tourelles

## 10 Monstres

### 10.1 Gobelins

### 10.2 Golems

### 10.3 Lycanthropes

### 10.4 Orques

### 10.5 Trolls

### 10.6 Vampires

### 10.7 Zombies

## Sixième partie

# Règles spéciales

11 Course poursuite

12 Recherche en bibliothèque

## Septième partie

# Annexe

## 13 Bibliographie

### Références

- AGONE :  
Le jeu de rôles des mondes crépusculaires.
- CONAN :  
Héros de plusieurs romans et nouvelles de Robert E. HOWARD.
- DISCWORLD :  
Les romans de fantasy burlesque de Terry PRATCHETT.
- DONJONS ET DRAGONS :  
Jeu de rôles médiéval fantastique.
- FALLOUT :  
Jeu vidéo post-apocalyptique.
- FULLMETAL ALCHEMIST :  
Le manga.
- HUNTER X HUNTER :  
Excellent manga de Yoshihiro TOGASHI.
- IN NOMINÉ SATANIS - MAGNA VÉRITAS :  
Jeu de rôles d'anges et de démons par CROC.
- KALON, BRALIC ET MORGOTH :  
Aventures écrites par ASP EXPLORER.
- LA LÉGENDE DE L'ÉPÉE NOIRE :  
Romans de Margaret WEIS et Tracy HICKMAN.
- PROPHECY :  
Jeu de rôles d'héroïc fantasy.
- SHADOWRUN :  
Jeu de rôles cyberpunk.
- SLAYERS :  
Les romans d'héroïc-fantasy qui ont inspiré l'anime.
- WARHAMMER JDR :  
Jeu de rôles médiéval fantastique.
- WIKIPÉDIA :  
Encyclopédie librement distribuée.

## 14 Tables

### Liste des tableaux

1	Valeurs d'AGILITÉ. . . . .	3
2	Valeurs d'ENDURANCE. . . . .	3
3	Valeurs de FORCE. . . . .	3
4	Valeurs de PERCEPTION. . . . .	3
5	Valeur de <i>Points d'Apprentissage</i> . . . . .	6

## 15 Fiches

Agilité	...
Endurance	...
Force	...
Perception	...

<i>Talents</i>	
Acrobatie	...
Armes contondantes	...
Armes de tir	...
Armes perforantes	...
Armes tranchantes	...
Course	...
† Crochetage	...
Dissimulation	...
† Équitation	...
Escalade	...
Esquive	...
Fouille	...
† Natation	...
† Pickpocket	...
† Pistage	...
† Prestidigitation	...
Sauter	...

<i>Savoirs</i>	
Alchimie	...
Cartographie	...
Chimie	...
Contrefaçon	...
Droit	...
Estimation	...
Étiquette	...
Géographie	...
Herboristerie	...
Mécanique	...
Médecine	...
Navigation	...
Religion	...