

NOUVELLE AUBE

*Nouvelle Aube est un système alternatif pour le jeu de rôle **Earthdawn** reposant sur des mécaniques simples et rapides à prendre en main, avec pour objectif d'atténuer la présence des règles pour propulser les personnages et leurs légendes sur le devant de la scène.*

*Cette version est une version de travail. Si vous voulez suivre et vous investir dans le développement de **Nouvelle Aube**, rendez-vous sur le forum Casus-no :*

<http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=26&t=19414>

Valentin « kyin » Debret

SYSTÈME DE RÉSOLUTION

Test d'action

Un personnage possède des Compétences et des Attributs notés en *Dés d'action*, c'est-à-dire qu'ils indiquent directement la valeur du dé à utiliser lors d'un test. On peut ainsi avoir une Force D12 ou un Mécanismes D6. Il existe dix niveaux de Dés d'action :

D4	D6	D8	D10	D12
D10+D4	D12+D4	D12+D6	D12+D8	D12+D10

Quand l'issue d'une action entreprise par le personnage est incertaine, on effectue un *Test d'action* : le joueur prend en main les *Dés d'action* nécessaires et les lance. Son résultat doit dépasser une *Difficulté*.

Exemple : Abraxas tente de crocheter une serrure. Il effectue un Test d'action Dextérité (D12) + Mécanismes (D8). Il lance 1D12+1D8 et obtient 7+3 = 10. La Difficulté étant de 9, il parvient à crocheter la serrure.

Un Test d'action fait généralement appel à une Compétence + un Attribut. Si le personnage ne possède aucun Dé d'action dans la Compétence, il ne lancera que celui de son Attribut. Parfois, un Test d'action peut faire intervenir

uniquement un dé d'Attribut.

Difficultés

Le MJ peut s'appuyer sur l'échelle des Difficultés suivante pour déterminer le score que devra atteindre le Test d'action du personnage :

3 Très faible	15 Élevée
6 Faible	18 Extraordinaire
9 Moyenne	21 Aberrante
12 Sérieuse	24 Inconcevable

Marges

La *Marge* correspond à la qualité d'une réussite ou la médiocrité d'un échec. Il s'agit simplement de la différence entre la Difficulté et le score obtenu par le personnage.

0 ou 1	De justesse. Un 0 est toujours une réussite de justesse pour le personnage.
2 à 5	Simple réussite ou échec
6 à 9	Mauvais échec ou Bonne réussite
10 et plus	Excellente réussite ou échec Catastrophique

Exemple : Abraxas tente de sauter d'un toit pour at-

teindre celui de la maison voisine. Il effectue un test de Force (D10) + Athlétisme (D6) contre une Difficulté Sévère (12). Il échoue avec un score de 5, ce qui lui donne une Marge de 7 et un résultat final de Mauvais échec. Il se foire et risque d'y laisser des plumes...

Oppositions

Quand un personnage joueur effectue une action qui va dépendre des capacités d'un PNJ, il s'agit d'une *Opposition*. Toutefois, dans **Nouvelle aube** le MJ ne lance presque jamais les dés – les Oppositions ne sont donc qu'un bête Test d'action effectué contre une Difficulté déterminée par le MJ qui va simuler les capacités du PNJ.

Exemple : Abraxas tente de charmer la serveuse du bar pour lui soutirer des informations. Il doit effectuer un Test d'action Charisme + Séduction, et le MJ estime que la serveuse n'est pas farouche et que la Difficulté pour la séduire est Faible.

Cette façon de faire est très efficace et ne demande aucune préparation pour le MJ. Toutefois, certains PNJ principaux peuvent être conçus avec plus de précisions. La méthode sera décrite dans la version complète de **Nouvelle aube**.

Dé de karma

Les personnages possèdent une réserve de *Points de Karma* qui vont leur permettre d'augmenter leurs capacités. Un talent peut par exemple demander la dépense d'1 Point de Karma pour être activé (ce qui sera indiqué dans sa description). Les personnages peuvent également dépenser du Karma pour obtenir un *Dé de Karma*.

Le Dé de Karma est un dé supplémentaire qui va pouvoir augmenter les chances d'un personnage lors d'un Test d'action. Il s'utilise lors d'un test effectué « en l'honneur » de la Discipline du personnage. Un voleur qui crochète une porte, saute sur le toit d'une maison pour y pénétrer ou se fait passer pour un garde afin de rentrer dans une salle des coffres peut utiliser du Karma. Le MJ arbitre cette utilisation.

Le personnage va dans un premier temps dépenser 1 Point de Karma pour gagner 1D4 supplémentaire. Pour chaque Point de Karma qu'il va ajouter, il va augmenter ce Dé de Karma d'un niveau (D6, D8, etc). Un Dé de Karma doit pourtant toujours être inférieur au Dé d'action de la

Compétence utilisée. De plus, un Dé de Karma est limité à un maximum de D12.

Exemple : Abraxas tente de se faire passer pour un garde aux yeux d'autres gardes afin de pénétrer dans une salle des coffres d'un riche marchand. Il possède la tenue nécessaire, mais le MJ estime qu'il s'agit d'une Difficulté Élevée (15) car les gardes sont très méfiants. Abraxas possède D10+D4 en Charisme et D8 en Comédie. Il décide d'utiliser du Karma, ce que son MJ accepte. Il dépense donc 1 Point de Karma pour avoir un D4 puis 1 autre Point de Karma pour l'augmenter à D6. Il ne peut pas augmenter davantage son Dé de Karma (Compétence à D8), et finira donc par lancer D10+D4+D8+D6 pour son Test d'action.

COMPÉTENCES

Niveaux

Comme les Attributs, les Compétences s'échelonnent en dix niveaux de Dés d'action :

D4 Profane	D10+D4 Spécialiste
D6 Débutant	D12+D4 Expert
D8 Amateur	D12+D6 Maître
D10 Apprenti	D12+D8 Génie
D12 Professionnel	D12+D10 Légende

Types de Compétences

Il existe 3 types de Compétences :

- ✗ Les *Compétences de connaissance* sont des Compétences libres liées au savoir, qu'il soit académique (Histoire, Géographie, Sciences) ou populaire (Coutumes, Légendes, Contes).
- ✗ Les *Compétences d'art et d'artisanat* sont également des Compétences libres qui elles sont liées à des savoirs-faire artistiques (Peinture, Musique, Sculpture) ou artisanaux (Forge, Cuisine, Menuiserie).
- ✗ Les *Compétences générales* regroupent tout un tas de domaines auxquels les héros d'**Earthdawn** vont régulièrement faire appel.

Compétences générales

Voici les 21 Compétences générales :

Acrobatie	Contacts	Mécanismes
Animaux	Déguisement	Nature
Armes de mêlées	Discrétion	Navigation
Armes de tir	Incantation	Prestidigitation
Athlétisme	Intimidation	Psychologie
Combat à mains nues	Investigation	Séduction
Comédie	Leadership	Tissage

LA MAGIE DES SORTS

Apprendre un sort

Le personnage doit dans un premier temps copier le sort dans son grimoire. Pour cela, les magiciens possèdent une Compétence de connaissance Lecture et écriture de la magie qu'il va devoir utiliser lors d'un Test d'action contre la Difficulté d'apprentissage du sort.

Exemple : Ludlen, un Sorcier elfe, tente de recopier le sort Dague mentale dans son grimoire. Il effectue un Test d'action Lecture et écriture de la magie D6 + Perception D10 contre la Difficulté d'apprentissage du sort : 6. Il obtient 8 et marque donc un nouveau sort dans son grimoire.

Lancer un sort depuis une matrice

Le magicien doit dans un premier temps posséder une matrice (grâce au Talent approprié ou un objet qui en possède). Il doit ensuite *harmoniser* cette matrice : indiquer simplement que telle matrice contient tel sort. Il suffit de le dire pour que le sort soit harmonisé, mais lors d'un combat cela prend 1 round complet.

Le magicien doit ensuite tisser les filaments du sort (si c'est nécessaire). Pour chaque filament, il va devoir effectuer un Test d'action Perception + Tissage contre la Difficulté de tissage du sort. S'il obtient au moins une Bonne réussite, non seulement il a tissé un filament mais il peut également tenter de tisser un deuxième filament ou lancer le sort. Il ne peut pas tisser plus de deux filaments consécutifs.

Exemple : Ludlen désire lancer un sort possédant deux

filaments et une Difficulté de tissage de 6. Il lance Perception D10 + Tissage D8 et obtient 12, ce qui lui fait une Marge de 6 et une Bonne réussite. Il peut donc directement tenter de tisser le deuxième filament, relance ses dés et obtient 14 ! Encore une Bonne réussite, mais il ne peut pas aller plus loin : il a tissé ses deux filaments, il pourra lancer le sort le tour prochain.

Chaque sort possède ensuite sa propre méthode d'incantation (utilisant la compétence du même nom). Référez-vous aux descriptions de ces sorts pour en savoir plus.

Tisser un filament à un objet

Lorsqu'il désire « activer » les pouvoirs d'un objet de trame/magique, le personnage doit tisser un filament à cet objet. Les pré-requis pour pouvoir tisser ces filaments sont toujours les mêmes (connaissances clef, haut-faits).

Une fois les conditions remplies le personnage peut alors dépenser les Points de légende indiqués et tenter de tisser un filament à l'objet grâce à un test de Tissage + Perception. La Difficulté de tissage dépend du rang du filament :

1 9	6 14	11 19
2 10	7 15	12 20
3 11	8 16	13 21
4 12	9 17	14 22
5 13	10 18	15 23

Une fois le filament tissé, les pouvoirs de l'objet sont activés.

Exemple : Ludlen possède une Amulette (p.174 du Recueil du Maître de jeu) et désire tisser un filament de rang un. Il a appris que le nom de l'Amulette était Amulette de la Langue pendue, et possède donc la connaissance clef. Il dépense 200 Points de légende et effectue un test de Tissage + Perception contre une Difficulté de 9. Il obtient 10, et parvient à tisser un filament : Ludlen, quand il devra lancer les dés pour tester sa Défense sociale, obtiendra +1 sur son résultat.

Notez que les effets des objets nécessitent parfois quelques adaptations. En attendant qu'une liste de conversions existe, le MJ va devoir être un peu imaginaire...

LES COMBATS

Initiative

Un combat commence par un tour d'Initiative. Il s'agit pour les joueurs d'effectuer un test d'initiative (Dextérité + Perception) pour déterminer l'ordre d'initiative. Le MJ ne lance pas de dés pour les PNJ mais utilise directement le score d'initiative du PNJ.

Exemple : Ludlen, Abraxas et Bakmé affrontent deux bandits humains. Ludlen obtient 6 lors de son test d'Initiative, Abraxas 12 et Bakmé 10. Les deux bandits humains ont une Initiative Moyenne (9). L'ordre d'initiative sera donc Abraxas, Bakmé, les deux bandits et Ludlen.

Il n'y a qu'un seul tour d'Initiative dans le combat, et on garde le même score à chaque tour. Toutefois, un personnage peut ne pas effectuer d'action lors de son tour afin d'augmenter son Initiative en lançant son Dé d'action de Dextérité et en ajoutant le score à son Initiative actuelle. Certains Talents permettent également d'augmenter l'Initiative.

Attaquer

Quand un personnage décide d'attaquer un adversaire, il fait simplement un Test d'action en fonction du type d'attaque contre la Défense physique de son adversaire.

Exemple : Abraxas se saisit d'une dague et la lance sur le premier bandit qui se dirige vers lui. Il effectue un Test d'action Dextérité $D_{12} + Armes\ de\ tir\ D_4$ contre la Défense physique Moyenne (9) de son adversaire. Il obtient 12 et touche sa cible.

Blessier

Quand une attaque réussit, on effectue un test de dommages. Il s'agit de lancer les dés de dommages liés à une arme, et de retirer les points procurés par l'Armure du défenseur pour obtenir le nombre de dommages que celui-ci encaisse.

Exemple : Abraxas a touché son adversaire. Sa dague de jet provoque D_6 dommages. Il lance $1D_6$ et obtient 5. Il retire les 1 points d'Armure de son adversaire : celui-ci encaisse donc 5 points de dommages.

La Marge va avoir un impact assez important sur les dommages provoqués par une arme, car elle va y appliquer

un modificateur :

0 ou 1	De justesse. Le score du dé de dommages est divisé par 2.
2 à 5	Simple. On utilise le score du dé pour déterminer les dommages.
6 à 10	Bonne. On augmente le dé de dommages d'1 niveau (D_6 devient D_8 par exemple).
11 et plus	Excellente. On augmente le dé de dommages de 2 niveaux (D_6 devient D_{10} par exemple).

Exemple : L'épée de Bakmé bondit dans sa main et elle s'élanche vers le deuxième bandit pour l'attaquer. Elle effectue un Test d'action Force $D_{10} + D_4 + Armes\ de\ mêlées\ D_8$ contre la Défense physique Moyenne (9) de son adversaire. Elle obtient 15, et c'est une Bonne réussite (Marge de 6). Son épée fait D_8 de dommages, mais comme elle a obtenu une Bonne réussite elle lance un D_{10} et obtient 9, 1 pour l'armure, son adversaire encaisse 8 points de dommages.

Blessier gravement

Lorsqu'un PNJ ou un PJ encaisse au moins un nombre de dommages en une fois égal à son *Seuil de blessure grave*, il subit des *Blessures graves*. La Marge entre le Seuil de blessure grave et le total des dommages reçus correspond au nombre de Blessures graves que le personnage encaisse.

Exemple : l'adversaire de Bakmé a un Seuil de blessure grave à 6, ce qui veut dire qu'il subit 2 Blessures graves (8-2).

De plus, le personnage doit effectuer un test de Constitution contre le nombre de Blessures graves qu'il a subit au total (ce qui veut dire qu'un personnage qui a une Marge de 0 entre son Seuil de blessure grave et les dommages reçus doit effectuer un test s'il a reçu des Blessures graves au préalable). S'il échoue à ce test, il se retrouve choqué et utilise un tour pour retrouver ses esprits. Si c'est un échec Mauvais ou Catastrophique, il se retrouve au sol et subit un malus d'un cran en raison de sa position, en plus de devoir utiliser un tour pour se redresser.

Un PNJ ayant une valeur fixe en Constitution résistera généralement bien contre les premières Blessures graves mais devra subir chacune d'elles quand leur nombre dépassera

sera sa Constitution. Il est toutefois conseillé au MJ de garder cette règle pour des PNJ importants – dans le cas de petites frappes et afin d'améliorer grandement le rythme des combats, il est préférable de faire passer un tour à chaque PNJ dont les dommages reçus en un coup atteint le Seuil de blessure grave.

Exemple : L'Adversaire de Bakmé est une petite frappe que le MJ a mise sur leur route pour relancer un peu l'action. Le MJ décide d'appliquer la règle – ce bandit n'attaquera pas ce tour-ci.

Se défendre

Quand un PNJ attaque un PJ, il s'agit une fois de plus d'un simple Test d'action pour savoir si le personnage du joueur a réussi à esquiver. On utilise alors la Défense physique du personnage pour faire ce test (il s'agit en réalité du Dé d'action de Dextérité + celui de Perception). La Difficulté de ce test est la valeur d'attaque du PNJ, déterminée par le MJ en fonction de la dangerosité de celui-ci.

Exemple : C'est au tour d'un des bandits (l'autre s'est fait blesser gravement). Il s'en prend à Abraxas qui vient de lui lancer une dague. Il a une attaque toujours aussi Moyenne (9), et Abraxas effectue un test de Défense physique – $D_{12} + D_{12}$. Il obtient malheureusement 8, et encaisse le coup avec une Marge de 1. Le bandit possède une épée faisant des dommages D8, il lance son dé et obtient 4, qu'il va diviser par 2 (échec De justesse), et auquel il va retirer 1 (l'armure d'Abraxas) pour un total de 1 point de dommages. Ça va, Abraxas ne souffre pas trop.

Utiliser de la magie

Un magicien peut bien sûr lancer un sort en plein combat (c'est même généralement là qu'il va les lancer). Pour cela il suit simplement les étapes indiquées dans le paragraphe **La magie des sorts**. C'est la description d'un sort qui va fournir les détails concernant la Défense utilisée par l'adversaire (et donc la Difficulté d'Incantation) et l'application des dommages.

Exemple : Ludlen décide de lancer Trait de feu (p.376 du Recueil du joueur) sur les vêtements de l'un des bandits. Il tisse en premier lieu le filament nécessaire – Perception $D_{10} + Tissage D8$ contre la Difficulté de Tissage (7). Il obtient 15, c'est une Bonne réussite (Marge 8) et il peut donc enchaîner en lançant son Incantation. Il effectue un

Test d'action de Volonté $D_{10} + Incantation D6$ contre la Défense magique de la cible (Faible 6 car c'est le bandit qui a reçu la Blessure grave) et obtient 16 ! C'est une Excellente réussite ! Les dommages du sort sont de D_{10} , mais augmentent à $D_{10}+D_4$ grâce à la Marge. Ludlen obtient 10, -1 pour l'Armure physique (puisqu'elle protège contre ce sort), le bandit subit 9 points de dommages (total 15), dont 3 Blessures graves (il ne bougera pas non plus le tour prochain).

Utiliser un Talent

Les combats ne se résument toutefois (presque) pas à de simples attaques/défenses, et chaque discipline possède un panel de Talents qui vont permettre aux personnages de diversifier leurs attaques et d'être plus efficaces. Comme pour les sorts, chaque Talent possède une description qui va fournir toutes les informations d'utilisation.

Exemple : Nouveau round, c'est Abraxas qui reprend l'initiative. Il décide d'effectuer une Attaque surprise sur le bandit qui a affronté Bakmé et Ludlen en lui plantant une dague dans les côtes (ce dernier étant sonné, le MJ valide). Abraxas encaisse donc 1 point de dommages d'effort et effectue son attaque (Armes de mêlées $D6 + Force D_{10}$ contre Défense physique 6). Il obtient 12 (Marge Bonne) et augmente son dé de dommages de 2 niveaux (un procuré par la Marge, l'autre par le Talent), lance D_{10} et obtient 6. Le bandit subit 5 points de dommages, pour un total de 20.

Tomber inconscient

Un personnage dont le total des points de dommages (on compte les Blessures graves) atteint le Seuil d'inconscience tombe simplement inconscient. En fonction de la situation le MJ peut même décider qu'il meure, rendant la scène plus « dramatique » (comprenez violente) : décapitation, éviscération, etc.

Un PJ qui tombe inconscient l'est jusqu'à la fin d'un combat (sauf si un autre personnage utilise un Talent adéquat). Si tous les PJ sont mis hors d'état de nuire, leur destin est entre les mains de leurs adversaires...

Exemple : le bandit qui a subi 20 points de dommages a un Seuil d'inconscience à 18. Le MJ décrit sa lente agonie alors que sa blessure aux côtes déverse quantité de sang sur le sol.