

# **Cristals of elements :** **the legend** **Règles du jeu**

Remerciements à :

- Silverwolf, Polygon**,et **LordOfMonkey** pour avoir contribué à la création du jeu. Sans eux, ça aurait été beaucoup plus dur.
- Spirit** pour avoir été le premier à encourager cette création.
- Moi** pour avoir eu une idée géniale (ou pas)
- Tous les membres du forum** pour avoir la bonté de venir.
- Skelerex** qui a été notre premier membre.

# *Sommaire :*

- I] COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE ?
  - 1] LES RACES
  - 2] LES MÉTIERS
  - 3] LES CARACTÉRISTIQUES
  - 4] L'ARGENT
  - 5] L'ÉQUIPEMENT
- II] LA ROUTE VERS L'AVENTURE
- III] LES COMBATS
  - 1] DÉROULEMENT D'UN COMBAT
  - 2] LES PHASES DE COMBAT
  - 3] RAMASSER UN BUTIN
  - 4] SPÉCIAL ET MAGIE
- IV] ON GAGNE UN NIVEAU
- V] ET SI ON MEURT
- VI] FIN

# I) CRÉER SON PERSONNAGE

## 1) les races

Dans le monde de , diverses races se côtoient. Il faut choisir celle qui vous convient le mieux. Pour cela, regardez les fiches d'origines. Pour vous aider, voici un rapide descriptif des races. Les origines de base sont les races qu'il est possible de choisir de jouer. Les origines de récompense sont des évolutions des races suite à une action importante. Les origines sous condition sont des mutations lorsqu'un événement se produit. Les origines de récompense ne seront pas traitées ici mais plus tard lors de la prochaine extension du jeu.

### Origines de base :

Humain : Une personne normale, pas de grosse particularité. Peut choisir n'importe quel métier.

Elfe : Le peuple des arbres, adroits mais stupides.

Nain : Le peuple de la montagne, puissant mais pas très adroit

Gobelin : Un peuple de la montagne, intelligents et habiles mais faibles et moches

Orques : Plus bêtes mais plus forts que les gobelins.

Gnomes : Agile mais pas résistant.

Elfe noir, Très doué mais plutôt faiblard

Regenerador : Pas de caractéristiques exceptionnelles mais se régénère.

Novistador : Des hommes insectes. Adroits mais très laids

### Origines sous condition :

Fantôme : Faibles caractéristiques, doit effectuer une quête spéciale pour revenir à la vie.

Vampire : Caractéristiques supérieures mais diverses faiblesses

Lycanthrope : Devient plus fort à la pleine lune. Rien de spécial sinon.

## 2) les métiers

Une fois la race choisie, il faut lui choisir un métier. Cela détermine son arme de prédilection et modifie légèrement les caractéristiques. Certaines races sont incompatibles avec divers métiers. A partir du niveau 30, il est possible d'avoir deux métiers.

Voici une petite liste :

Assassin : Frappe vite et lâchement mais avec peu de puissance

Magie : utilise la magie et possède plus de pm que les autres mais se retrouve très faible une fois la réserve épuisée.

Guerrier : Stupide, frappe l'ennemi comme un bourrin et ça fait mal.

Voleur : Ne prend pas trop part aux combats. Spécialités en crochetage et cambriolage.

Marchant : Très doué en marchandage. Ne peut se battre.

Artisan : Peut créer des objets. Ne peut se battre

Inventeur : Utilise des machines pour frapper. Efficacité relative.

Prêtre : Comme un mage mais qui sert un dieu.

Paladin : Un guerrier avec des pouvoirs grâce à un dieu.

D'autres métiers arriveront.

### 3) les caractéristiques

Les caractéristiques déterminent les capacités de votre personnage. Elles sont au nombre de 9 :

Intelligence : La capacité à diriger, réfléchir et résoudre les énigmes. Utilisé pour lancer les sorts

Charisme : La beauté du personnage. Permet de convaincre, de séduire, de marchander et d'impressionner les ennemis

Chance : La capacité à trouver de bons butins. Augmente aussi le taux de coups critiques.

Courage : Le courage du personnage. Décide la réaction du personnage face à une situation dangereuse ou face à une intimidation.

Force : La force du personnage. Détermine sa réussite lors du déplacement d'objets lourds ou autres actions nécessitant de la force. Influence sur les dommages physiques.

Adresse : L'habileté du personnage. Détermine la réussite de la plupart des actions, notamment les attaques.

Vitesse : La vélocité du personnage. Influence sur l'ordre d'action du combat, la réussite d'une action pour laquelle il faut se dépêcher.

Spécial : La puissance cachée du personnage. Elle influence sur les dommages des sorts et coups spéciaux et est utilisée pour lancer les coups spéciaux.

Parade : La capacité du personnage à parer les attaques.

Vos caractéristiques ont un maximum de 36 et sont déterminées par votre race/métier, puis augmentées par 1d6 (un lancé par caractéristique).

## **4) l'argent**

L'argent au début du jeu est calculé par deux dés à six faces dont on multiplie le résultat par 20.

## **5)l'équipement**

Vous décidez vous-même de votre équipement en choisissant dans les tables.

Evitez cependant de mettre trop de chose et ne prenez au mieux qu'une seule chose qui coute plus que votre pécule de départ.

Le prix de l'équipement n'est PAS déduit de votre argent de base.

## II) EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Une fois votre personnage créé, vous pouvez partir à l'aventure. Lors de votre cheminement pour accomplir différentes quêtes, vous aurez parfois à mettre vos capacités à l'épreuve. Les épreuves sont déterminées par un lancé de dé à 20 faces. Le résultat doit être égal ou inférieur à la caractéristique testée divisée par 2 (arrondi en dessous).

**Exemple :** Un type avec 20 en force veut enfoncer une porte. Il doit faire 10 ou moins au d20 pour réussir.

Si le résultat est de 1, 2 ou 3, c'est une réussite critique qui donne un bonus comme de trouver de l'or en même temps. Par contre, si le résultat est de 18, 19 ou 20, c'est un échec critique avec quelques problèmes pour votre perso et parfois même une calamité.

## **III) LES COMBATS**

### **1) déroulement d'un combat**

Lorsque votre personnage (et son groupe s'il y en a un) rencontre une personne ou chose hostile, un combat peut s'engager.

Dans ce cas, chaque personne exécute une action à son tour suivant l'ordre des valeurs de vitesse. L'action peut être offensive (attaque), défensive (protection) ou neutre (chargement, objet, déplacement).

Il est possible d'effectuer un déplacement et une attaque durant la même action si l'ennemi est assez loin.

Un personnage ayant au moins 30 de vitesse peut effectuer deux actions.

Un personnage avec une compétence d'ambidextrie et possédant deux armes peut frapper deux fois de suite ou bien faire une action simple puis frapper (ou l'inverse).

Un personnage ambidextre avec plus de 30 en vitesse peut effectuer deux actions et frapper, une action et 2 attaques ou encore trois attaques.

Il faut effectuer une épreuve d'adresse pour frapper et une de parade pour contrer (ou d'adresse pour esquiver).

Le combat se termine quand l'un des deux partis ne peut plus combattre (morts ou enfuis).

Le temps d'un tour (en secondes) est de 2 fois le nombre de combattants + 2fois le nombre d'attaque supplémentaires.

### **2) les phases de combat**

Les combats se déroulent en plusieurs phases :

D'abord une phase d'action du perso le plus rapide, puis une phase de défense de sa cible si l'épreuve d'adresse est réussie et que le joueur voulait attaquer, suivis d'une phase d'action du second perso le plus rapide et ainsi de suite.

### **3) ramasser un butin**

Lorsqu'un trésor est découvert ou qu'un ennemi est fouillé, le butin gagné dépend du hasard, du nombre de personnes passées avant et de la caractéristique de chance.

Le partage peut être fait entre les membres du groupe ou bien chacun prend sa part.

Dans tous les cas, un personnage chanceux passant en premier a de grande chance de trouver quelque chose de bien et inversement, un malchanceux passant en dernier ne trouvera sans doute rien.

#### **4) spécial et magie**

Tous les personnages disposent d'attaques spéciales et de sorts qui dépendent de sa race, de son métier et de son élément.

Tous les personnages ont les deux : sorts et attaques spéciales.

Ces coups très puissants coûtent des points de magie et peuvent parfois devoir charger un certain temps.

Un personnage mage pourra lancer plus de sorts et de coups spéciaux qu'un guerrier qui lui compte surtout sur sa force physique.

Les coups spéciaux et magies se lancent respectivement sur une épreuve de spécial et d'intelligence.

## **IV) ON GAGNE UN NIVEAU**

A force de se battre, de réussir des quêtes et de résoudre des énigmes, les héros peuvent monter de niveau.

Lorsque cela arrive, vous gagnez 5 points de vie et deux points de magie.

Vous obtenez aussi un point de caractéristique que vous répartissez dans la caractéristique que vous voulez.

## **V) ET SI ON MEURT ?**

La mort peut frapper à chaque instant.

Pour pallier cela, chaque personnage obtient deux points de destin à sa création. Ces points servent à changer le cours des événements mais sont très difficiles à récupérer donc réfléchissez avant de vous en servir.

Si vous mourrez et que vous n'en avez plus pour revenir à la vie, votre personnage devient un fantôme qui doit accomplir une tâche pour recouvrer la vie.

## **VI) LE MOT DE LA FIN**

Je termine ce livret en vous souhaitant de vous amuser sur ce jeu et de réussir dans la vie, qu'elle soit réelle ou non.

Si vous avez des questions ou des suggestions, allez sur le forum officiel du jeu : <http://elemental-rpg.forumactif.com/forum.htm>  
Ou alors contactez-moi par email à mon adresse [el-necros@hotmail.fr](mailto:el-necros@hotmail.fr)

Voilà c'est tout.

En espérant vous croiser au détour d'un donjon.

### **Skulking le maléfique**

Tous les pseudonymes dans les remerciements sont les noms sur le forum du jeu ou de son autre version.