

Projet de jeu de rôle

Louis-Philippe Simoneau

Automne 2006

1 Création des personnage

- 70 points à distribuer dans les attributs
- 5 fois les points d'Entraînement par niveau à distribuer dans les Hâbiletés et les Savoirs

1.1 Races disponibles

- Humain : +1×Entraînement par niveau
- Nain : +1 Vitalité
- Elfe : +1 Dextérité
- Elfe de la nuit : +1 Conscience
- Gnome : +1 Intelligence
- Demi-Orc : +1 Force
- Goblin : +1 Intelligence
- Abyssien (Démoniaque)(Thiefling) : +1 Dextérité, +1 Intelligence, capacité de donner des reflets lumineux orangés à ses yeux, chaque niveau prend 2 points d'expérience de plus que normal
- Célestin (Angélique)(Aasymar) : +1 Conscience, +1 Volonté, capacité de faire briller légèrement sa peau, chaque niveau prend 2 points d'expérience de plus que normal
- Taure : +1 Force, +1 Vitalité, possède de solides cornes, chaque niveau prend 2 points d'expérience de plus que normal
- Golemien (Forgé) : +1 Force, +5% Défense mentale, -10% réflexes, immunité à certains poisons
- Nymphe : -2 Vitalité, +3 Conscience
- Satyre : +1 Dextérité, +1 Conscience, -1 Volonté
- Gith : +1 Dextérité, +1 Volonté, détection d'aberrations, chaque niveau prend 2 points d'expérience de plus que normal

2 Progression des personnages

- À chaque nouveau niveau
- + 1 point d'attribut

- + points d'Entraînement par niveau
- Maximum de +10 points dans une Habilité par niveau

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Expérience	0	3	6	10	15	21	28	37	48	60	75	91	111	133	158	186	218	255	295	341	392
Niveau	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
Expérience	448	511	580	657	742	836	938	1051	1175	1310	1458	1619	1795	1987	2195	2421	2666	2931	3219	3530	3866

3 Règles générales

- Score total d'une Habilité :

$$Habilité = Attribut relié + Points d'ENT distribués$$

- Utilisation d'une Habilité :

$$Probabilité de réussite = 50 + Habilité - Niveau de difficulté$$

Il faut obtenir sur un jet de d100 un score moindre à la probabilité de réussite pour que l'Habilité soit utilisée avec succès.

- Jets de sauvegarde sur un attribut :

$$Probabilité de réussite = 50 + 3 \times Attribut - Niveau de difficulté$$

Il faut obtenir sur un jet de d100 un score moindre à la probabilité de réussite pour que le jet soit réussi

- Jet de sauvegarde de réflexes

$$Probabilité de réussite = 50 + Réflexes - Niveau de difficulté$$

Il faut obtenir sur un jet de d100 un score moindre à la probabilité de réussite pour que le jet soit réussi

- Le dommage d'une arme est noté ($DMG \pm \Delta DMG$), où DMG est le dommage moyen de l'arme et ΔDMG est la variation de dommage de l'arme.
- Les armures peuvent améliorer la Défense Physique ou apporter une réduction de dommage.
- Les boucliers améliorent la Défense Physique
- Si $Dextérité + Vitalité = 30$, deux actions par tour ; si $Dextérité + Vitalité = 40$, trois actions par tour

4 Règles de combat

- Ordre des tour par ordre des caractéristiques de Réflexes
- Probabilité de toucher calculée avec le calculateur. Il faut obtenir sur le jet de d100 un score moindre que la probabilité de toucher.

- Le dommage est calculé avec le calculateur.
- Personnage distrait pendant le combat : $-\frac{1}{2}$ Défense Mentale et Physique
- Personnage inconscient pendant le combat : 0 DM et DP
- Personnage pris entre deux ennemis : $-\frac{1}{2}$ Défense Mentale et Physique
- Les personnage peuvent se déplacer d'entre 0 et 6 cases hexagonales (diamètre d'environ 1 mètre)

5 Règles de magie

Lecture d'un sort à voix haute :

- Ne coûte rien.
- Personnage distrait.
- Prend deux tours au plus.
- Chance de réussite par Habilitéé *Lecture Arcane*.
- Le niveau de difficulté de lecture d'un sort correspond à cinq fois l'Intelligence nécessaire pour le lire.

Manifestation d'un sort appris

- Coûte de points de EM.
- Le personnage doit se concentrer, mais n'est pas distrait..
- Prend un tour, entre en action à la fin du tour.
- Le personnage ne doit pas être interrompu.
- L'apprentissage nécessite un niveau d'Intelligence décrit dans la description du sort.
- L'apprentissage nécessite un nombre de points d'Entraînement décrit dans la description du sort.
- L'invention d'un sort nécessite une fois et demi à deux fois la quantité d'Entraînement nécessaire à un sort de même ampleur d'effet.

6 Règles de l'alchimie, des sciences et des techniques

- La construction ou la réalisation d'un item nécessite un certain temps.
- Le temps pris pour la réalisation d'un item est moins long si celui-ci est réalisé à partir d'un plan ou d'une procédure inventé par le personnage.
- La chance de réussite de la construction ou de la réalisation d'un item à partir d'un plan dépend de l'Habilitéé correspondante

7 Règles de techniques de combat

- La mise en oeuvre d'une technique peut coûter des points de EP ou de EM.

8 Relations mathématiques

8.1 Caractéristiques des personnages

Voici les formules utilisées par le calculateur. Les fonctions W et X sont des fonctions générales utilisées dans toutes les relations.

$$W(x, b) = x \ln(x) - x - \frac{3}{2} \left(\left(-\arctan\left(-\left(\frac{1}{4}\right)x + \left(\frac{1}{4}\right)b\right) * x + \arctan\left(-\left(\frac{1}{4}\right)*x + \left(\frac{1}{4}\right)*b\right) * b - 2 \ln\left(\left(\left(\frac{1}{4}\right)x - \left(\frac{1}{4}\right)b\right)^2 + 1\right)\right) \frac{1}{\pi} + \frac{1}{2}x \right)$$

$$X(x) = \arctan(0.2 \times (x - 8)) \frac{1}{\pi} + \frac{1}{2}$$

ConstitutionPhysique :

$$= \text{floor}(2 * X(Vi) * W(Vi, 20) + 1 * X(F) * W(F, 15) + 0.5 * X(C) * W(C, 15) + (F * Vi / 100) * 2 * N) + 14$$

ConstitutionMentale :

$$= \text{floor}(2 * X(C) * W(C, 20) + 1 * X(Vo) * W(Vo, 15) + 0.5 * X(Vi) * W(Vi, 15) + (Vo * Vi * C / 1000) * 2 * N) + 14$$

EndurancePhysique :

$$= \text{floor}(1.75 * X(Vi) * W(Vi, 25) + 1.25 * X(F) * W(F, 30) + 1.5 * X(Vo) * W(Vo, 5) + (F * Vi * Vo / 1000) * 2 * N) + 11$$

EnduranceMentale :

$$= \text{floor}(1.75 * X(C) * W(C, 25) + 1.25 * X(Vo) * W(Vo, 30) + 1.5 * X(Vi) * W(Vi, 5) + (C * Vi * Vo / 1000) * 2 * N) + 11$$

Puissance :

$$= \text{floor}(2 * X(F) * W(F, 30) + 1.75 * X(De) * W(De, 5) + 1.75 * X(C) * W(C, 5) + 0.75 * X(Vo) * W(Vo, 15) + (F * De / 100) * 2 * N) + 55$$

Finesse :

$$= \text{floor}(1.75 * X(De) * W(De, 30) + 1.5 * X(C) * W(C, 20) + 0.75 * X(In) * W(In, 15) + (De * In * C / 1000) * 2 * N) + 52$$

Pouvoir :

$$= \text{floor}(2 * X(Vo) * W(Vo, 20) + 2 * X(In) * W(In, 20) + 1.5 * X(C) * W(C, 5) + (Vo * In / 100) * 2 * N) + 22$$

DéfensePhysique :

$$= \text{floor}(1.75 * X(De) * W(De, 25) + 1.5 * X(C) * W(C, 20) + (De / 10) * 1.5 * N)$$

DéfenseMentale :

$$= \text{floor}(1.75 * X(In) * W(In, 25) + 1.5 * X(C) * W(C, 20) + (In / 10) * 1.5 * N)$$

Réflexes :=

$$\text{floor}(1.0 * X(In) * W(In, 15) + 1.5 * X(Vi) * W(Vi, 30) + 1.5 * X(De) * W(De, 30) + 1.0 * X(C) * W(C, 15) + (De * C * Vi * In / 10000) * 1 * N) + 14 ;$$

Entraînement :

$$= \text{floor}(2 * X(In) * W(In, 30) + 1.75 * X(Vo) * W(Vo, 30) + (In / 10) * N) + 21$$

Encombrement :

$$= \text{floor}(2 * W(F, 20) + 1.5 * W(Vo, 10) + 1.25 * W(Vi, 30)) + 14$$

Attaque :=

$$\text{floor}(2 * W(F, 30) + 0.75 * W(De, 15) + 0.75 * W(Vo, 15) + (F / 10) * 2 * N) + 3$$

8.2 Combat

Probabilité de toucher. La variable A est la Finesse ou la Puissance de l'attaquant. La Défence physique et la Vitesse sont celles de l'attaqué.

$$\%T = Surface\ normalise \times (A - DP \times (1 + Vitesse))$$

Surface normalisée

$$SN = \frac{2}{\pi} \left[\arctan \left[\frac{1}{500} \frac{distance^2}{surface} \right] + \frac{\pi}{2} \right]$$

Gestion du dommage

$$Dommage = \Delta Dmg \times \left(\frac{1\%T - 2 \times d100}{\%T} \right) + Dmg_0$$

Coup critique $\times 2$ à $d100 = 2, 3$ ou 4

Coup critique $\times 3$ à $d100 = 1$

Erreur critique à $d100 = 97, 98, 99, 100$