

Les Clefs de l'Aube

Le jeu de rôle des Terres de l'Aube

**Scurius de la Noix Écaillée
Le Veneur Gris
la Loge des Terres de l'Aube**

Les Clefs de l'Aube: Le jeu de rôle des Terres de l'Aube

par Scurius de la Noix Écaillée, Le Veneur Gris, et la Loge des Terres de l'Aube
Copyright © 2003-2004 Stéphane DufourFabien NiñosLoge des Terres de l'Aube

Résumé

Ceci constitue le jeu de rôle de la Loge des Terres de l'Aube de la Confrérie de la Clef. C'est un système simple et rapide, mais qui permet tout de même de grandes possibilités d'extensions et de détails dans le cadre des parties de la Loge. Il a été fait dans l'optique d'unifier la façon de maîtriser de chacun des Gardiens de la Clef, tout en leur laissant la liberté de style de chacun.

Le jeu s'inspire beaucoup des Arpèges¹, de Fabien Niños ainsi que de HeroWars², de Robin D. Laws. Le système de combat du GHOST³, Olivier Hascoet, a aussi servi comme base d'inspiration pour le système de combat par surclassement.

Cette version des Clefs de l'Aube© est distribuée comme telle. Vous êtes libres de la distribuer gratuitement, ou pour un coût n'excédant pas le coût de reproduction du document sur un médium physique, à condition de clairement attribuer le produit comme étant l'œuvre de la Loge des Terres de l'Aube. Vous pouvez aussi l'utiliser librement à des fins non-commerciales.

Vous pouvez publier des suppléments de règles et de décors aux Clefs de l'Aube©, mais uniquement à des fins non-commerciales et si les Clefs de l'Aube et la Loge des Terres de l'Aube sont clairement mentionnés dans le supplément et que le texte n'inclut aucune partie des Clefs de l'Aube.

Aucune publication d'une version modifiée des Clefs de l'Aube© n'est permise avec cette licence, que ce soit dans le format ou le texte. Veuillez contacter les auteurs si vous désirez obtenir des arrangements spéciaux vis à vis de la publication d'une version modifiée ou à d'autres fins.

Historique des versions

Version 1.3

2004-01-19

Re-numérotation des versions pour être plus consistant. Ajout de notes de design et d'intentions. Réduction des dommages de tir avec la difficulté de l'arme. Les Bonus d'Armure se retire maintenant automatiquement aux dommages. Retrait de la difficulté de base dans les actions de dépassement. Ajustement de l'échelle des dommages pour rendre les blessures critiques et fatales plus difficile à atteindre. Ajout du degré de réussite aux dommages et ajout de notes sur l'introduction au système de surclassement et la détermination des bonus de dommage des armes. Ajout de la note légale et retrait des appendices. Ajout d'une note de reconnaissance sur les jeux qui ont inspiré cet ouvrage dans le résumé. Ajout d'une note sur le système de création. Inversion de disciple et compagnon dans les compétences. Ajout d'une note sur la limitation des abus au niveau de l'apprentissage de nouvelles compétences pour augmenter le niveau. Ajout des actions imprévues dans les actions multiples. Ajout d'une note sur les manoeuvres spéciales dans le combat par surclassement et des entrées de glossaire pour les manoeuvres de combat. Ajout du système de combat alternatif. Corrections.

Version 1.2

2003-09-03

Ajout des actions multiples. Remplacement des réussites critiques par un dé critique, reprise des CA avec les Aspects et les Moyens seulement en secondaire. Conversion en livre et ajout d'une préface. Correction des "indicatifs". Revision des règles de tir et d'expérience et ajout d'une section sur la création du personnage. Changement des Attributs en 3 Aspects et des Attitudes en 6 Moyens, avec le bonus de caractéristique qui est remplacé par un bonus de compétence. Ajout des actions de dépassement et clarification des points de douleur. Des clarifications s'imposent au niveau des aspects physique, mental et mystique du personnage. Retrait de la version Urzah.

Version 1.1

2003-07-27

Ajout du Ki et du Kaï. Ajout des armes et des armures. Ajout des handicaps et des avantages. Ajout d'exemples et des compétences/caractéristiques dans la liste d'armes. Remplacement des points de fatigue par des points de douleur optionnels. Ajout de la section sur le tir et des exemples de difficulté. Ajout des facteurs d'ajustement. Clarification de certains passages. Version Urzah créée et adaptée.

Version 1.0

2003-06-30

Première version.

¹ <http://harmonies.tzone.org/harmonies>

² <http://www.herowars.com>

³ <http://fr.groups.yahoo.com/group/ghost-systeme/>

Table des matières

la préface	v
1. les personnages	1
les aspects	1
les moyens	1
les combinaisons	2
les compétences	2
le bonus de compétence	3
la création des personnages	3
l'expérience et la progression	4
2. les actions	6
la résolution d'action simple	6
la cible à atteindre	6
Degré de réussite	6
les niveaux de difficulté	7
Handicap ou niveau de difficulté?	8
les prouesses et maladresses exceptionnelles	9
la confrontation	10
les actions multiples	10
les actions de dépassement	10
3. la santé	12
les blessures	12
la fatigue	12
les dommages	12
les armures	13
Récupération et blessures non mortelles	13
4. le combat	14
un exemple de combat entre Björn et Kröm	14
le système de combat par surclassement	15
le tir	16
l'esquive	16
5. les règles avancées	17
l'héroïsme	17
les facteurs d'ajustement	18
la terminologie	

la préface

C'est lors de parties multi-maîtres, où des joueurs se retrouvent à changer de maîtres de jeu plusieurs fois durant la partie, que s'est présentée la nécessité d'utiliser un système de jeu beaucoup plus complet que le système extrêmement souple et léger qui était jusque-là utilisé dans la Confrérie de la Clef. Un tel système devait répondre à de nombreuses exigences, souvent très difficiles à concilier:

- système rapide à consulter et utiliser car il serait utilisé que quelques fois par année par la majorité des joueurs, qui très souvent sont de complets néophytes au jeu de rôle;
- système générique capable de s'adapter à une diversité de mondes et d'ambiances, de races, de peuples et de styles, qui bien que tous de genre médiéval fantastique, présentent chacun une grande diversité;
- système complet et suffisamment détaillé pour donner des descriptions claires sur les capacités des personnages et la façon de gérer la majorité des situations se présentant dans une aventure régulière, offrant ainsi une certaine uniformité de styles aux joueurs.

De respecter les styles et les désirs de chacun tout en achevant une certaine uniformité et en gardant un système simple et rapide à utiliser pour des joueurs débutants était un défi difficile dès le départ que nous avons quand même essayé de relever le mieux possible. Nous avons particulièrement réfléchi aux échanges d'informations entre le Gardien de la Clef et les joueurs et avons tenté de minimiser les échanges nécessaires le plus possible de façon à permettre un rythme rapide, un minimum de discussion hors-jeu et un maximum de souplesse et de contrôle pour le maître de jeu, sans pour autant que le joueur soit dépendant de ce dernier avant de pouvoir déclarer les actions de son personnage et le résultat de ses jets de dés. L'œuvre finale correspond aux Clefs de l'Aube, et nous espérons qu'il va vous plaire et vous apporter bien du plaisir!

Chapitre 1. les personnages

Les personnages des Clefs de l'Aube sont définis par trois éléments: ses *aspects*, ses *moyens* et ses *compétences*. Nous vous les présentons dans les sections suivantes.

les aspects

Les aspects d'un personnage sont probablement les traits les plus généraux et aussi les plus importants du personnage. Ils définissent les capacités de base du personnage et sont au nombre de trois:

les aspects

Physique (Ph)

La force, l'endurance et l'agilité du personnage.

Mental (Me)

L'intelligence, la volonté, l'intuition du personnage.

Mystique (My)

Le moi divin du personnage, son âme, sa communion avec lui et son environnement.

Les aspects débutent généralement entre 5 et 15 et augmentent au fur et à mesure que le personnage devient plus compétent. Améliorer ses compétences est le seul moyen d'augmenter les aspects d'un personnage et donc un personnage sera toujours le reflet de ce qu'il sait faire.

les moyens

Les moyens représentent la façon que le personnage utilisent ses aspects. L'ensemble des moyens constitue le profil du personnage et donne une bonne idée, avec les aspects, des caractéristiques du personnage, tels que sa force, son agilité, son intelligence ou sa spiritualité. Bien qu'il soit possible de modifier le profil d'un personnage, c'est tout de même assez rare et la somme des moyens est toujours égale à zéro, mettant ainsi l'accent sur les aspects du personnage pour évaluer son niveau. Les moyens sont au nombre de 6:

les moyens

Puissance (Pu)

Lorsque le personnage tente de se dépasser.

Résistance (Ré)

Lorsque le personnage essaye de résister.

Manœuvre (Ma)

Lorsque le personnage tente d'effectuer des actions complexes.

Précision (Pr)

Lorsque le personnage tente d'effectuer des actions précises.

Expression (Ex)

Lorsque le personnage tente de d'envoyer un signal à son environnement.

Perception (Pe)

Lorsque le personnage tente de reconnaître un élément dans son environnement.

Les moyens vont normalement de -5 à +5 et doivent toujours rencontrer les contraintes suivantes:

les contraintes sur les moyens

1. La somme de tous les moyens doit toujours valoir 0.
2. La Puissance ne peut pas dépasser la Résistance de plus de 5 points (l'inverse est toutefois possible).
3. La Manœuvre ne peut pas dépasser la Précision de plus de 5 points (l'inverse est toutefois possible).
4. L'Expression ne peut pas dépasser la Perception de plus de 5 points (l'inverse est toutefois possible).

Bien qu'il soit possible de tester uniquement l'aspect d'un personnage, normalement on y ajoute toujours le moyen le plus approprié. Ce dernier peut tout de même varier, dépendant à la fois de la situation, de l'action tentée et des intentions du personnage. Le moyen est beaucoup moins important que les aspects pour évaluer la force du personnage, et ne vient en fait que donner une saveur au personnage. Il pourrait être entièrement retiré du système sans problème.

les combinaisons

Bien qu'il n'y ait pas vraiment d'appellations associées aux combinaisons des aspects et des moyens, le tableau suivant donne des dénominations à titre indicatif seulement afin de donner une idée de leur utilisation aux Gardiens de la Clef. Étant donné la nature superficielle des moyens, il est très important que cette liste reste indicative uniquement et ne soit pas reproduit par exemple sur la feuille du personnage. Elle n'a pour but que d'aider le GC à se donner une idée de ce que peut faire certaines combinaisons mais on ne saurait trop répéter que les moyens utilisés varient à la fois selon la situation, l'action et les intentions du personnage et ne sont fixés à l'avance que pour accommoder le jeu.

Tableau 1.1. les dénominations indicatives des combinaisons

	Physique (Ph)	Mental (Mt)	Mystique (My)
Puissance (Pu)	Force	Concentration	<i>Mana</i>
Résistance (Ré)	Endurance	Volonté	Foi
Manœuvre (Ma)	Agilité	Analyse	<i>Qi</i>
Précision (Pr)	Dextérité	Minutie	Clairvoyance
Expression (Ex)	Grâce	Persuasion	Aura
Perception (Pe)	Cinq sens physique	Vigilance	Sixième sens

les compétences

Les compétences s'expriment avec un niveau de compétence (NC). Le niveau de compétence va de 0 à 20, 0 étant complètement profane (qui ne connaît pas l'habileté) et 20 étant considéré comme un maître. Toutefois, cette représentation doit être bien définie pour chaque compétence donnée et ce qui correspond à un niveau professionnel peut fortement varier d'une compétence à l'autre, dépendant de la complexité de la compétence et des possibilités de cette dernière.

Tableau 1.2. le niveau de compétence

niveau de connaissance	NC
profane (non-initié)	0
apprenti (débutant)	5
disciple (professionnel)	10
compagnon (expert)	15
maître (génie)	20

Chaque compétence est reliée à un aspect particulier et possède aussi un moyen par défaut, utilisé dans la majorité des cas. Ce moyen, encore, n'est qu'un indicatif et peut varier dépendant des situations, de l'action et des intentions du personnage. Tous les personnages ne sont pas obligés d'avoir le même moyen pour une compétence donnée et choisir ce moyen peut ajouter une certaine saveur au personnage. Il est aussi possible d'utiliser un autre aspect que celui donné par la compétence mais, contrairement à d'autres jeux où c'est encouragé, nous considérons que ce cas doit rester exceptionnel. Ainsi, un marchand qui s'y connaît bien en Épée de Tolède (sous Mental) ne pourra pas utiliser sa compétence pour combattre à l'épée, et vice-versa pour le guerrier.

le bonus de compétence

Le bonus de compétence (BC) est égal au niveau de compétence moins 10. C'est ce dernier qui est toujours ajouté à l'aspect lors d'un test de compétence et est donc presque toujours indiqué sur la feuille de personnage.

Importance des compétences

En terme de jeu, il a été accordé presque autant d'importance aux compétences qu'aux aspects. Si vous le désirez, vous pouvez très bien abandonner tout ce qui a trait aux aspects (et aux moyens) et n'utiliser que les compétences. Il est toutefois un peu difficile pour les joueurs de bien figurer leur personnage sans les aspects et c'est pourquoi nous vous recommandons de les conserver. Toutefois, si vous désirez utiliser les compétences uniquement pour la base de la CA (qui sera présenté un peu plus loin), n'hésitez surtout pas!

la création des personnages

La création des personnages est semi-aléatoire. Le joueur commence par déterminer les aspects de son personnage. Il peut soit lancer 2 fois 2d6+3, puis soustraire leur somme de 30, pour obtenir 3 résultats qu'il mettra dans les aspects qu'il désire, ou simplement mettre 10 points partout¹.

Exemple 1.1. la détermination des Aspects

Marie-Pierre décide de lancer les dés pour déterminer les aspects de son personnage (un Enchanteur). Elle obtient un double 2 ainsi que 2 et 1, pour des résultats de 7 et 6. Son troisième résultat est de $30 - (7+6) = 17$. Marie-Pierre mais 17 en Mental (l'aspect important pour un Enchanteur), 7 en Mystique et 6 en Physique.

Le joueur peut ensuite faire 5 échanges de 1 point entre chacun des aspects. Toutefois, il ne peut de cette façon augmenter un aspect au-dessus de 15 ni en diminuer un en deçà de 5. Notez que seul le jet de dé

¹Cela donne des personnages assez puissants avec des CA de 20 assez faciles à atteindre dès le départ. Pour obtenir des personnages qui offriront une progression plus intéressante, utilisez 2d6-2 pour les deux premiers résultats, et soustrayez leur somme de 20 pour le troisième, en conservant tout le reste de façon identique. Les personnages sembleront faibles à ce moment mais vous vous apercevrez qu'ils augmentent très rapidement de niveau à mesure que leurs compétences augmentent.

permet d'avoir un résultat au-delà de 15 (quand la somme des résultats des dés est inférieure à 15) ou en deçà de 5 (quand la somme est supérieure à 25).

Exemple 1.2. l'ajustement des aspects

Marie-Pierre continue avec son Enchanteur. Elle ne peut pas augmenter son Mental au-delà de 17, mais elle aimerait quand même avoir un Mystique plus élevé. Elle décide de sacrifier son Aspect Physique et le fait descendre de 1 point, pour augmenter son Mystique à 8. Ce n'est pas suffisant à son goût mais Marie-Pierre ne peut plus emprunter dans son Physique qui est rendu à 5. Elle décide donc de sacrifier un point en Mental (qui passe de 17 à 16) pour augmenter son Mystique à 9.

Vient le temps de déterminer les moyens. Le joueur peut soit tous les mettre à zéro, ou tirer 3 fois 2d6-7. Les 3 résultats obtenus et leurs inverses (soit -3 pour +3, +2 pour -2, etc.) donnent les résultats pour les six moyens. Il distribue ensuite les résultats où il veut et peut faire encore une fois jusqu'à 5 points d'échange. Aucun moyen ne doit toutefois être inférieur à -5 ou supérieur à +5 et les contraintes entre les paires de moyens (voir les contraintes sur les moyens) doivent être respectées à la fin des échanges.

Exemple 1.3. la détermination des moyens

Marie-Pierre tire aussi les dés pour les moyens. Elle obtient -3, +2 et +5, auxquels elles ajoutent leurs inverses, soit +3, -2 et -5. Elle choisit de placer -5 et -3 en Ex/Pe, +3 et +2 en Ma/Pr, et +5 et -2 en Pu/Rs. Elle transfère ensuite 1 point de Pu en Ma et un autre en Rs. Elle a donc maintenant +3/-1 en Pu/Rs, +4/+2 en Ma/Pr, et -5/-3 en Ex/Pe, et respecte toutes les contraintes imposées.

Le joueur détermine finalement ces compétences. Un personnage débutant aurait normalement deux compétences à disciple (10) et trois à apprenti (5). Un Gardien peut en donner plus s'il le désire ou permettre à un joueur d'échanger deux compétences à disciple et deux compétences à apprenti contre une compétence à compagnon (15). Ces compétences acquises à la création donne les mêmes points d'expérience en aspect (soit 35 points au total, voir la section intitulée « l'expérience et la progression ») mais ne permettent pas de faire des échanges de moyens.

Exemple 1.4. la détermination des compétences

Marie-Pierre choisit de prendre comme compétences de disciple Enchantement et Alchimie, ainsi que Méditation, Dague et Survie comme compétences d'apprenti. Cela lui donne 10 PX en Physique, 20 en Mental et 5 en Mystique. Elle peut donc augmenter son Physique de 6 à 7 (il lui reste 3 PX dans ce domaine), et son Mental de 16 à 17 (il lui en reste 3 aussi). Elle n'a toutefois pas assez de points pour faire progresser son aspect Mystique.

l'expérience et la progression

Pour chaque épreuve qu'il fera vivre aux personnages, le Gardien de la Clef leur attribuera un certain nombre de points d'expérience (PX) selon ce qu'il a été décidé entre lui et ses joueurs. Les points d'expérience sont à la fois une façon de simuler les apprentissages du personnage, mais aussi de récompenser le joueur. C'est au groupe donc de décider ce qu'il compte favoriser comme approche. Par exemple, un groupe plus simulationniste pourra ne donner des points d'expérience que lorsque le personnage étudie avec un maître ou lors de réussites ou d'échecs critiques (on apprend de ses erreurs), alors qu'un autre groupe préférera recevoir des points à intervalle régulier, ou lorsque le joueur fait du bon jeu d'acteur. Encore une fois, l'important, c'est que tout le monde s'entend sur la façon que les points sont distribués.

Le coût pour augmenter une compétence de 1 point est toujours égal au niveau de compétence à atteindre. Lorsqu'un niveau de compétence augmente, le personnage reçoit aussi un PX dans l'aspect associé à cette compétence. Lorsque le personnage a autant de PX dans un aspect que son niveau d'aspect + 1, il augmente

son aspect de 1 point et peut, s'il le désire, faire un échange de 1 point entre deux moyens, tout en respectant les contraintes imposées sur les moyens².

Exemple 1.5. Progression des personnages

Berthiaume le chevalier possède la compétence Équitation à 12 et 14 en aspect Physique, avec 14 PX dans ce dernier. Lors du dernier scénario, Berthiaume a reçu 15 PX pour avoir réussi à traverser les troupes ennemis pour porter un message au roi. Il décide de dépenser 13 de ses PX pour augmenter Équitation de 12 à 13 et reçoit donc 1 PX en aspect Physique. Avec 15 PX dans ce dernier, il peut aussi augmenter son aspect de 14 à 15, et faire un échange entre deux de ses moyens. Comme Berthiaume est satisfait du profil de son personnage, il laisse faire l'échange et finit donc avec (les 15 initiaux moins les 13 PX qu'il a dépensés pour augmenter son équitation) 2 PX en réserve qu'il pourra utiliser pour progresser dans une autre discipline.

²Il est fort possible d'abuser de cette méthode à ce niveau en se choisissant de nouvelles compétences à 1. Si vous désirez limiter de tels abus, vous pouvez limiter les compétences participant aux aspects aux 5 ou aux 10 plus fortes, dépendant de votre campagne. Cela donnera un bon équilibre et expliquera suffisamment bien pourquoi le fait d'apprendre les propriétés gustative des champignons culinaires de jardin n'augmentent pas nécessairement le Mental du plus puissant Mage du Royaume. De plus, cela aura l'avantage de favoriser une plus forte caractérisation des personnages.

Chapitre 2. les actions

Les actions se résolvent presque toutes de la même manière avec un seul jet de dés qui permet de lire directement le résultat sans calcul et de minimiser les échanges hors contextes, la dépendance sur le GC, ou les erreurs de calculs lors d'une partie. De plus, il a été aussi prévu que le GC dispose d'une bonne latitude dans l'interprétation du résultat, sans pour autant donner une impression d'inconstance ou d'arbitrage au joueur. Il existe donc plusieurs variations sur cette résolution générale, principalement sur la façon de déterminer les différents facteurs.

la résolution d'action simple

La résolution d'action contient trois éléments: une cible à atteindre, un niveau de difficulté et un degré de réussite. Ces trois nombres sont soit directement inscrit sur la feuille de personnage, soit peuvent être déterminés rapidement, sans calcul complexe, voire même après que le jet de dés aient été fait.

la cible à atteindre

La cible à atteindre (CA) est égale à la somme de l'aspect et d'un moyen choisit selon les circonstances, éventuellement augmenté du bonus de compétence si une compétence s'applique. Une CA inférieure ou égale à 1 est normalement un échec automatique et une CA supérieure ou égale à 20 est normalement une réussite automatique. *Si le 20 n'était pas une réussite automatique, il n'y aurait aucune différence entre un 19 et un 20, le 20 sur les dés étant toujours un échec. Le raisonnement a été transféré au 1 pour garder une certaine constance, même si une CA de 1 est différente d'une CA de 2. Le GC est toujours libre de faire quand même tirer les dés s'il juge la situation opportune.*

Handicaps et avantages

Il est possible pour un Gardien de la Clef d'imposer un handicap sur les CA d'un personnage, si ce dernier est, pour une raison quelconque, handicapé dans son activité. Que ce soit à cause d'une blessure, de l'alcool, d'une malédiction ou simplement parce qu'il est entravé d'une façon ou d'une autre, le GC peut lui imposer un handicap à son gré. La qualité de l'équipement peut aussi entraîner une telle pénalité. Le GC peut aussi accorder un bonus lorsque les conditions permettent de produire de meilleurs résultats. Un tel bonus s'appelle alors un avantage. Que ce soit par magie ou simplement pour un équipement ou des matériaux de qualité supérieure, le GC peut décider d'accorder un bonus au CA, permettant au personnage d'obtenir des résultats qu'il n'aurait jamais pu obtenir en temps normal.

Degré de réussite

Lorsqu'un personnage tente une action, il doit lancer un d20 et obtenir un nombre inférieur ou égal à sa CA. Le résultat obtenu sur le dé est alors son degré de réussite (°R). Si le personnage dépasse sa CA, l'action est un échec et il obtient cette fois un degré d'échec. Le degré d'échec est égal au résultat du dé moins la CA du personnage.

Exemple 2.1. la réussite d'une action

Jérôme, le bibliothécaire, a 13 de Me et -1 de Pe. C'est un disciple, et il a donc 10 de compétence en Bibliothèque, pour un bonus de compétence de 0. Il désire retrouver un livre dans les rayonnages. Le GC dit au joueur de tirer un jet de Bibliothèque en Perception, soit une CA égale à 13 (son Mental) + 0 (son bonus de Bibliothèque) -1 (sa Perception) = 12. Le joueur lance un d20 et obtient 9, une réussite normale avec un °R égal au résultat du dé, soit 9.

Exemple 2.2. l'échec d'une action

Cette fois, Jérôme veut replacer le livre dans le rayonnage au même endroit. La bibliothèque utilisant un système complexe d'indexage, le GC décide de lui faire faire un jet de Bibliothèque en Manœuvre. Le personnage a -3 en Manœuvre, ce qui lui donne une CA de $13+0-3 = 10$. Il lance le dé et obtient 15, un échec! Son degré d'échec sera de 15 (le résultat sur le dé) - 10 (sa CA) soit 5.

Si le Gardien de la Clef décide de faire lancer les dés lorsque la CA est inférieure ou égale à 1, un 1 sera considéré comme une réussite normale avec un degré de réussite égal à la CA (et donc zéro ou négatif), alors que si la CA est supérieure ou égale à 20, un 20 sera considéré comme un échec normal avec un degré d'échec égal à $20-CA$ (et donc aussi négatif).

Exemple 2.3. la réussite d'une action impossible

Avec une CA de -5, Jérôme est incapable de se servir d'un marteau. En tentant de réparer une tablette de la bibliothèque, le GC décide quand même de lui faire lancer les dés. Jérôme lance les dés et obtient 1! Son degré de réussite est donc égale à sa CA, soit -5. « Au moins, ça tient! » se dit-il soulagé.

les niveaux de difficulté

Un Gardien de la Clef peut aussi imposer un niveau de difficulté (ND), connu ou non du joueur. Le ND représente le degré de réussite nécessaire pour un joueur afin de réussir des actions particulièrement difficiles. Le ND par défaut est zéro, mais il peut aussi descendre en bas de 0, ou au-dessus de 20. Généralement, les difficultés se situent toutefois entre 0 (normale) et 10 (très difficile). Échouer un jet à cause du ND ne suppose pas que le personnage a raté son action, seulement qu'il n'a pas réussi à faire suffisamment pour obtenir ce qu'il désirait. Rappelez-vous qu'un personnage obtiendra pratiquement jamais plus que sa CA (sauf utilisation du dé critique), et qu'il obtiendra la moitié de sa CA dans seulement 50% de ses réussites.

Tableau 2.1. les difficultés

difficulté	ND
normale	0
très difficile	5
extrêmement difficile	10
presque impossible	15
légendaire	20

Exemple 2.4. Résolution d'action et niveau de difficulté

Jérôme tente de trouver un grimoire dans une bibliothèque saccagée et en grand désordre. Le Gardien décide de lui donner un niveau de difficulté de 5. Jérôme doit avoir un résultat entre 5 (exclus) et 12 (inclus) sur son d20 pour réussir, 5 étant son niveau de difficulté et 12 sa CA en Recherche en Bibliothèque.

Il est possible d'avoir un niveau de difficulté inférieur à 0. À ce moment-là, un degré d'échec peut être considéré comme un degré de réussite négatif, permettant à quelqu'un qui a échoué légèrement, ou qui a réussi avec une CA négative, de réussir quand même son coup. Cette décision est toutefois laissé au GC car, normalement, un échec devrait rester un échec.

Exemple 2.5. Niveau de difficulté négatif

Rémi est un fin cuisinier avec une CA de 14 en Cuisine. Il décide de faire un oeuf à la coque un jour, et le Gardien, pour mettre du piquant, lui met un ND de -5. Rémi fait son jet et obtient 17! Son degré d'échec est de $17-14 = 3$, mais le GC considère que ça peut être considéré comme un °R de -3, qui est supérieur au ND. Rémi pourra donc savourer un oeuf à la coque cuit tout juste à point!

Note

Il est à noter que le GC n'a pas déclaré la difficulté avant que le joueur ait lancé les dés. Il peut très bien garder la difficulté pour lui, et même attendre de voir le degré de réussite du personnage avant de décider si l'action est réussie ou non. Cette méthode permet au GC qui se fit plus à leur instinct d'y aller plus au pif en assignant les difficultés.

Handicap ou niveau de difficulté?

Les Clefs de l'Aube possède deux façons de réduire les chances de réussite: par les handicaps ou par un niveau de difficulté. La différence est importante bien qu'il existe certaines situations où le choix de l'un ou l'autre peut être ambigu. Lorsque le personnage est entravé dans ses actions d'une façon ou d'une autre, le Gardien de la Clef devrait lui fixer un handicap. Cet handicap vient pénaliser les capacités du personnage et l'empêche de faire aussi bien qu'il aurait pu en situation normale. Ainsi, il ne pourrait pas obtenir un degré de réussite aussi important qu'à l'ordinaire. C'est entre autre le cas quand le personnage est blessé.

L'autre cas est lorsque le personnage doit accomplir une action plus difficile que les autres. À ce moment là, le Gardien lui imposera un niveau de difficulté à battre. Le niveau de difficulté n'abaisse pas les capacités du personnage, mais représente plutôt un exploit hors du commun nécessaire pour réussir l'action. De plus, le niveau de difficulté a l'avantage de pouvoir être caché au joueur puisqu'il n'affecte pas directement le jet de dé.

Bien qu'au niveau des probabilités, le résultat soit sensiblement le même, il est important pour la narration d'être capable de faire la différence. Un personnage handicapé ne sera simplement pas capable d'accomplir les mêmes exploits qu'un personnage qui ne l'est pas. Son degré de réussite maximal en sera atteint et, s'il est fortement handicapé, il semblera plus maladroite. D'un autre côté, un fort niveau de difficulté n'affecte en rien les capacités du personnage. Ainsi, même avec un niveau de difficulté de 15, un personnage qui a eu 10 de °R n'aura pas nécessairement échoué. Il aura réussi à fournir un effort exceptionnel (la moyenne des degrés de réussite est environ de 5 seulement, soit la moitié d'une CA moyenne) mais hélas insuffisant pour parvenir au résultat escompté.

Donc, en règle générale, lorsque les capacités du personnage sont affectées, le GC devrait imposer un handicap (ou un avantage) à la CA. Si la difficulté de l'action n'affecte pas directement le personnage, ce sera plutôt un niveau de difficulté qui sera imposé. Bien que certaines situations restent ambiguës, cette règle simple devrait pouvoir régler la majorité des cas. Sinon, dites vous que d'une façon ou d'une autre, les chances de succès restent les mêmes et ce sera à vous d'interpréter correctement les résultats.

Exemple 2.6. les handicaps et les difficultés

Konrad tente de faire une divination astrologique (pour lequel il a une CA de 24) pour savoir quel type de dangers les attend dans la ville de Créor. Le GC décide que ce type de renseignements est très difficile à obtenir et lui impose donc un niveau de difficulté de 10. Toutefois, lorsque Konrad tente sa divination, un orage chaotique vient brouiller le ciel, empêchant Konrad de bien voir les étoiles. Le GC décide que Konrad, en plus de son niveau de difficulté, aura un handicap de 5 points à cause de l'orage. Konrad n'a donc plus qu'une CA de (24 - 5 points d'handicap =) 19. Le joueur de Konrad lance les dés et fait 6 seulement! Bien que le jet soit réussi (il n'aurait pu échouer qu'avec un 20), Konrad n'a pas pu obtenir les renseignements qu'il désirait. Au lieu de ça, le GC lui annonce qu'il sait que lui et ses compagnons auront à affronter un grand danger mais que la nature de ce danger lui est inconnu (ce que les compagnons de Konrad se doutaient déjà).

les prouesses et maladresses exceptionnelles

Normalement, lorsqu'un personnage tente une action, son degré de réussite n'est jamais plus grand que sa cible à atteindre. Il est possible toutefois de mettre plus de piquant au jet et de permettre par la même occasion des jets même lors d'une réussite automatique ou d'un échec automatique, ou lorsque le niveau de difficulté est supérieur à la CA (rendant le jet impossible). Pour cela, le joueur lance un d10 avec son d20, nommé le dé critique. Le d20 est géré comme à l'habitude et un niveau de réussite, ainsi que le degré de réussite ou d'échec associé (qui peut être négatif). Toutefois, s'il obtient un 1 naturel sur le dé critique, il peut alors relancer le d20 et l'ajouter à son degré de réussite ou d'échec. S'il obtient encore un 20 sur ce dé, il ajoute toujours le 20 à son °R et relance encore le d20, tant qu'il n'a pas obtenu un résultat différent de 20. Dans ces cas, avoir un niveau de difficulté inférieur à 0 ou supérieur à 20 peut faire du sens.

Exemple 2.7. une prouesse exceptionnelle

Fortement blessé, titubant et maladroit comme pas un, Gaston n'a plus qu'une CA de -18 pour escalader un mur difficile. Le Gardien lui laisse quand même lancer les dés et le joueur de Gaston obtient un 1 à la fois sur son jet de dés et sur son dé critique! Le °R de Gaston sera donc de sa CA (-18) plus 1d20 ouvert. Il lance donc à nouveau le d20 et obtient 20! Il relance à nouveau car le jet est ouvert, et obtient finalement 1 (on ne relance que sur les 20 après le premier 1!). Le °R de Gaston sera donc de -18 (sa CA initiale) + 20 (le premier jet) + 1 (le second jet) = +3. Il réussit donc à vaincre le ND de -5 que lui avait imposé le GC. Si Gaston n'aurait eu, par exemple, qu'un 12 sur son premier jet, son °R n'aurait été que de (-18+12)=-6, et il aurait échoué.

Exemple 2.8. Maladresse exceptionnelle

Jonathan est un fier chevalier avec 16 de CA en Courtisanerie. Sûr de son coup, il s'en va courtiser nulle autre que la fiancée de son rival de toujours. Le Gardien, jugeant que la situation est suffisamment importante, lui demande de jeter un dé critique. Le joueur lance les dés et, malheur! obtient un 18 et un 1 sur le dé critique! Le joueur relance donc le d20 et fait un autre 18! Son degré d'échec final sera donc de 18 - 16 (sa CA) + 18 (son d20 supplémentaire), pour un total de +22! Jonathan a échoué vraiment sévèrement! Ce n'est pas demain qu'il osera de nouveau se pavaner devant les dames de ses rivaux!

le dé critique. Il est possible de faire varier le dé critique de façon exceptionnel. Si la situation est particulièrement stressante ou propre à des exploits ou des maladresses vraiment exceptionnels, le GC peut décider de faire lancer un d8 ou même un d6 plutôt que le d10 habituel. Si la situation s'y prête mal, il pourrait ne faire lancer qu'un d12 ou même un autre d20. Remarquez que le dé critique peut aussi être lancé après que le joueur ait donné son degré de réussite « normal ».

la confrontation

Lorsque deux personnages s'affrontent, on compare leurs niveaux de réussite: Si les deux ont un échec, aucun ne remporte une victoire. Si un seul des deux à une victoire, il l'emporte. Si les deux ont une victoire, c'est le plus haut degré de réussite qui l'emporte.

les actions multiples

Lorsqu'un personnage décide de faire plusieurs actions simultanément, il doit déterminer le nombre et l'ordre d'importance des actions qu'il veut effectuer. L'action la plus importante subira un handicap égal au nombre d'actions simultanées, et les suivantes subiront un handicap cumulatif de 3 points supplémentaires. Si le personnage n'a pas prévu d'actions supplémentaires et veut quand même tenter une nouvelle action durant son tour, une pénalité de -5 par action supplémentaire, ajoutée à la dernière pénalité sur les actions simultanées, sera imposée.

Exemple 2.9. les actions multiples

Mireille essaye de simultanément sauter de cheval, éviter l'assaut d'un chevalier ennemi et trancher la corde qui retient son fidèle Krün, un bilderbauzt (chien de guerre). Par ordre d'importance, elle considère qu'éviter l'assaut sera l'action la plus importante, trancher la corde la seconde et sauter de cheval la troisième, ce qui n'est pas nécessairement très pratique car si elle râte cette action, les deux autres seront compromises. L'handicap pour l'action la plus importante sera de 3 (le nombre d'actions), pour la deuxième, il sera de (3 pour le nombre d'action plus 3 points supplémentaires) 6, et pour la dernière, il sera de (6 points déjà accumulés et 3 points supplémentaires) 9. Si, en cours de route, elle s'aperçoit qu'elle doit en plus éviter un tir ennemi, cette action imprévue se fera avec un handicap de 9 (l'action la plus pénalisée du tour) + 5 (la pénalité supplémentaire) = 14.

les actions de dépassement

Il existe un autre type d'action nommé les actions de dépassements. Elles se résolvent de façon similaire aux actions simples mais ajoutent un élément de risque qui peut être contrôlé par le joueur, à travers son personnage. Une action qui permet le dépassement possède 2 attributs:

La Difficulté de l'effet (Diff)

La difficulté du jet de résolution. Cette difficulté peut soit représenter un effet précis, ou l'intensité d'un effet.

Effort maximal (Eff)

le niveau de dommage maximal de l'action;

Le jet d'action se fait normalement, avec la difficulté déterminée précédemment. Il est à noter ici qu'une grosse partie de l'intérêt de cette méthode de résolution est le calcul du risque que prendra le joueur. Le GC peut imposer une difficulté minimum en-deça de laquelle le jet n'aurait aucun effet mais même une difficulté de 0 pourrait être intéressante dans certains cas.

Ensuite, si le jet est réussi, le degré de réussite ($^{\circ}R$) obtenu est soustrait de la somme de Effort maximal (Eff) et de la Difficulté de l'effet pour obtenir le niveau de dommage (Dom) encaissé par le personnage (cet élément sera vu plus loin dans Chapitre 3, *la santé*). Donc on a $Dom = Eff + Diff - ^{\circ}R$. Ce Dom sert au jet d'encaissement tels qu'expliquer dans la section intitulée « les dommages ».

Remarquez que, puisque $^{\circ}R > Diff$, un jet réussi à toujours un Dom plus petit que l'Effort, d'où le terme d'Effort *maximal*. Un jet râté se prend les pleins dommages, soit Eff.

Exemple 2.10. une action de dépassement

Pierre incarne Merlin, un magicien. Il tente de lui faire lancer une boule de feu (Eff = 15) avec une difficulté de 8. La cible à atteindre (My+Ma+Magie du Feu-10) de Merlin est de CA = 17. Pierre lance les dés et fait 12 sur le d20. C'est son °R car 12 est plus grand que Diff = 8 et plus petit que sa CA de 17.

Toutefois, Merlin doit maintenant encaissé des dommages. Le niveau de dommage à encaisser est de 15 (Eff) + 8 (Diff) - 12 (°R) = 11 (Dom). Pierre lance un jet d'encaissement de My+Ré qui vaut 14. Pierre lance le dé et obtient 7. 11 (Dom) - 7 (la °R du jet d'encaissement) = 4 de niveau de dommage effectif. Reporté sur le Tableau 3.1, « les effets des dommages », ça donne étourdi. Le personnage est légèrement désarçonné par ce flot d'énergie et aura de la difficulté à utiliser son aspect Mystique durant les prochaines secondes.

Notez que généralement, les actions de dépassement n'entraînent qu'un malus en points de fatigue. C'est au Gardien de la Clef de décider si le personnage a pu ou non se blesser dans l'effort plutôt que s'être simplement épuisé.

Chapitre 3. la santé

La santé du personnage est représentée par les blessures et les points de fatigue. Ces deux éléments permettent de décrire de façon précise l'état de santé du personnage et à offrir plusieurs possibilités de jeu, tout en restant simple et concise.

les blessures

Le personnage peut recevoir des blessures dans ses trois aspects: Physique, Mental ou Mystique. Les blessures représentent les dommages sévères qui peuvent tuer, rendre fou ou maudire un personnage. Un personnage ne peut recevoir qu'un nombre limité de blessures de chaque aspect.

Les blessures ont 3 niveaux de gravité: *légères*, *graves* ou *critiques*. Un personnage humanoïde ne peut recevoir plus de 4 blessures légères, 2 graves et 1 critique dans chaque aspect. Des physiologies différentes pourraient avoir plus de blessures physiques mais un géant aura le même nombre de blessures physiques qu'une fée. Par contre, ce dernier sera beaucoup plus difficile à blesser que la fée. Il en est de même pour les deux autres aspects bien que des races ou des personnages exceptionnels pourraient eux aussi en avoir plus.

Lorsqu'un personnage prend plus de blessures que son maximum, la blessure augmente d'un niveau de gravité. Une légère deviendra une grave, une grave deviendra une critique et une critique deviendra fatale pour le personnage.

la fatigue

Les points de fatigue (PF) permettent de rendre les confrontations un peu plus difficiles et moins nécessairement mortelles. Ils peuvent être de trois types, soit des points de douleur (Physique), des points de crise (Mental), ou des points de karma (Mystique).

Les points de fatigue sont un compteur qui commence à zéro et augmente, entraînant une pénalité sur toutes les CA reliées à ce domaine (Physique, Mental ou Mystique) du personnage. Pour chaque point de fatigue, le personnage se voit infliger un handicap de sur toutes les CA reliées à cet aspect. Les points de fatigue peuvent être gagnés à la suite de blessures et celles-ci limitent leur récupération à un minimum.

les dommages

Si un personnage reçoit des dégâts, ceux-ci se voient attribuer un niveau de dommage (Dom). Le personnage fait alors un jet de Résistance dans l'aspect affecté, éventuellement augmenté d'un bonus dû à son armure (physique, mentale ou mystique). S'il réussit, le degré de réussite (positif) est soustrait du Dom pour donner les *dommages effectifs*. Ceux-ci sont reportés sur la table suivante.

Tableau 3.1. les effets des dommages

niveau de dommage effectif	type de blessures	points de fatigue	limite de récupération	de effets
0 et moins	aucune	0	0	
1 à 5	étourdi	0	0	
6 à 10	sonné	1	0	
11 à 20	légère	3	1	
21 à 30	grave	5	3	
31 à 40	critique	10	5	
41 et +	fatale	20	10	

Un personnage étourdi possède -1 dans cet aspect pour les prochaines secondes (la prochaine action habituellement). Un personnage qui reçoit un coup fatal est normalement mort. Le GC peut quand même lui laisser une certaine chance de survie, s'il juge que c'est possible.

Exemple 3.1. Blessures et points de douleur

Un personnage a reçu 2 blessures légères et vient d'être étourdi lors d'un combat. Il a donc reçu en tout $2 \times 3 + 1 = 7$ PF et lorsqu'il se sera bien reposé, il lui restera toujours 2 points, tant que ses blessures légères n'auront pas été soignées.

Détermination des niveaux de dommage

Les niveaux de dommage sont normalement égaux à la blessure maximale que le personnage peut recevoir. À ce niveau, un °R sera soustrait qui, en moyenne, vaut 5. Lorsqu'on détermine les niveaux de dommages que l'on désire pour une situation donnée, le Gardien de la Clef n'a donc qu'à prendre la valeur de ce qu'il considère comme une blessure normale pour ce type de dommage, et d'y ajouter 5 points. Il peut aussi, s'il le préfère, prendre directement le niveau maximum de dommage qu'il désire effectuer.

Exemple 3.2. Détermination d'un niveau de dommage

Un des personnages chute d'un cheval. Le GC considère que la blessure normale lors d'une chute à cheval est une blessure entre grave et critique, soit autour de 25. Il ajoute donc cinq points à cette dernière et demande donc de faire un jet d'encaissement avec un niveau de dommage de 30.

les armures

Chaque armure ou pièce d'armure possède un bonus nommé le bonus d'encaisse (BE). Ce bonus est retiré au niveau de dommage avant le jet d'encaissement. Bien que plus rare, des bonus équivalents peuvent exister pour les aspects Mental et Mystique.

Récupération et blessures non mortelles

Les points de fatigue se récupèrent au rythme de 1 point aux 10 minutes. Il est possible aussi de provoquer des dégâts non mortels en imposant un jet d'encaissement normal mais en ne comptant que les points de fatigue obtenus. Un GC peut aussi imposer une blessure si le nombre de points de fatigue dépasse 10. Le niveau de gravité augmente alors pour chaque tranche de 10 points de fatigue obtenu d'un coup au-dessus de 10.

Chapitre 4. le combat

Le combat se déroule sous forme d'assaut où chacun attaque à son tour. Lors d'un combat, trois totaux sont importants et dépendent des armes des combattants:

les totaux de combat

total d'attaque

Équivaut à la cible à atteindre de la compétence de l'arme, additionnée du bonus d'attaque de l'arme.

total de parade

Équivaut à la CA de la compétence de l'arme, additionnée du bonus de parade de l'arme moins 10. Si le personnage ne se bat pas et tente d'éviter les coups, on utilisera plutôt son esquive (voir la section intitulée « le tir »).

Lorsqu'un personnage en attaque un autre, il fait un jet avec son total d'attaque comme CA et un niveau de difficulté égal au total de parade de l'adversaire. S'il réussit, il touche son adversaire et fait un niveau de dommage égal au °R additionné du bonus de dommage de l'arme. Il est à noter que le bonus de dommage d'une arme est équivalent à son niveau de dommage effectif moyen, autrement dit, à la blessure moyenne, lorsque deux adversaires de même force se rencontre. S'il le désire, le GC peut aussi entièrement gérer cette partie de son côté de l'écran, et ainsi tenir compte de paramètres complexes, comme le types d'armures, les protections magiques, les dégâts spéciaux, etc.

Il est suggéré d'inscrire visiblement les totaux de combat ainsi que le bonus de dommage sur la feuille du personnage car on y fait souvent référence.

un exemple de combat entre Björn et Kröm

Kröm est un vaillant guerrier qui se bat à la hache de guerre à deux mains. Il est apprenti avec cette arme (5 de niveau de compétence, soit un bonus de compétence de -5) et utilise sa Puissance en Physique de 14 (Ph + Pu) pour manier cette arme. Une hache de guerre à deux mains a un bonus d'attaque (BA) de +1, un bonus de parade (BP) de -3 et un bonus de dommage (BD) de +20. Sa cible à atteindre (CA) avec son arme est donc de 9 (14 - NC 5). Il porte comme armure une peau d'ours, ce qui lui donne un bonus d'encaisse de 3 et sa Résistance en Physique (Ph+Re) est de 13.

Björn se bat à l'épée longue. Cette arme lui donne BA+1, BP+1, BD+15. Son niveau de compétence d'apprenti lui donne un bonus de compétence de -5, qu'il utilise principalement en Puissance et Physique, où il a 14 en tout. Sa CA est donc de 14 - 5 (BC) = 9. Il porte une cotte de maille au corps, pour un bonus d'encaisse de 4, et il a un bouclier (petit) qui lui donne un bonus de parade de +1. Sa Résistance en Physique (Ph+Re) est de 11. Voici donc un petit résumé:

Tableau 4.1. Résumé des totaux de combats

Adversaire	TA (CA+BA)	TP (CA +BP-10)	BD	Enc (Ph+Re)	BE
Kröm	10	-4	+20	13	3
Björn	10	1	+15	11	4

Kröm attaque Björn, pour le toucher il doit avoir au-dessus du TP de l'adversaire et au plus son TA sur le d20, soit entre 2 et 10 inclus. Par contre, si Björn attaque Kröm, il doit avoir au-dessus de -4 (TP de Kröm) et au plus 10 (son TA), soit entre 1 et 10.

Kröm attaque! Il lance le d20 et obtient 8, il touche! Son arme a +20 de BD, ce qui fait un niveau de difficulté de 28! L'armure de Björn absorbe les 4 premiers points, mais il doit faire un jet d'encaissement, et avoir entre 1 et 11 pour encaisser les 24 points restants. Björn obtient 5, il reçoit donc 19 de dommages (28 du Dom moins 4 points d'armure moins le °R du jet d'encaissement), ce qui lui donne une blessure légère.

le système de combat par surclassement

Le système de combat présenté ci-haut est très rapide et simple. Grâce aux *moyens*, il est aussi possible d'y ajouter assez de souplesse pour tenir compte des différentes manœuvres que les joueurs plus expérimentés vont probablement vouloir essayer. Hélas, lors d'une partie à plusieurs Gardiens, ce type d'arbitrage doit être évité le plus possible. C'est pourquoi nous proposons un système de combat alternatif, plus complexe mais offrant plus d'options et de stratégie pour les joueurs. Il pourra être utilisé dans des parties où le combat est important et avec des joueurs suffisamment expérimentés.

Dans le système par surclassement, le personnage a accès à trois types de manœuvres, chacune avec leur CA respective. Lorsque deux adversaires s'attaquent, ils choisissent leur manœuvre et lance chacun les dés comme lors d'une confrontation. Toutefois, contrairement au système original, le bonus de leurs armes va s'ajouter non pas à la CA, mais au degré de réussite selon la manœuvre entreprise. Un bonus supplémentaire est aussi rajouté afin de pouvoir utiliser les mêmes paramètres que dans le système original.

les manœuvres de combat

manœuvre de parade (MP)

Sert uniquement à se défendre. Sa CA est de $Ph + Ma + \text{bonus de compétence}$. Le bonus de parade de l'arme est ajouté au °R + 5. Une manœuvre réussite de ce type ne donne aucun effet si ce n'est d'empêcher la manœuvre de son adversaire.

manœuvre d'attaque (MA)

Équivalent à une feinte, elle sert à obtenir un avantage lors de sa prochaine manœuvre. Sa CA est de $Ph + Ex + \text{bonus de compétence}$. Le bonus d'attaque de l'arme est ajouté au °R. Cette manœuvre, lorsqu'elle est réussite, permet d'ajouter son °R sur le °R de sa prochaine attaque.

manœuvre de dommage (MD)

Le coup qui fait mal. Cette manœuvre permet de toucher et de blesser l'adversaire. Sa CA est de $Ph + Pu + \text{bonus de compétence}$. Le bonus de dommage de l'arme est ajouté au °R - 5, et représente le niveau de dommage infligé à l'adversaire.

Le reste se passe un peu comme lors d'une confrontation. Si les deux adversaires échouent leurs jets, rien ne se passe et les points de réussite accumulés disparaissent. Si l'un d'eux réussit et l'autre non, il emporte la manœuvre. Si les deux réussissent, c'est le plus haut °R qui l'emporte. Toutefois, dans ce dernier cas, lorsque vient le temps de déterminer les effets, le °R du vaincu est soustrait de celui du vainqueur.

De nouvelles manœuvres, avec leur moyen et leur bonus respectif, peuvent être ajoutées sur la base des armes ou des disciplines (compétences ou styles de combat) des personnages, sur le modèle de la manœuvre offensive. Cette façon de faire permet de rendre en compte de façon claire et précise des habilités spéciales qu'un personnage pourrait avoir.

Surclassement pour les débutants

Le système de surclassement peut être perçu comme complexe pour les joueurs débutants. Le fait de pouvoir choisir entre plusieurs manœuvres peut leur sembler difficile, de même que de gérer les points d'effets entre chaque round. Une bonne introduction du système par surclassement consiste à introduire la manœuvre de dommage en premier, puis celle de parade, puis celle d'attaque. Cette dernière étant la plus difficile à gérer, les joueurs apprendront à l'utiliser en même temps que leurs

personnages. Remarquez qu'à ce moment là, le malus de -5 aux dommages ainsi que le retrait du °R de rend les combats beaucoup moins dangereux.

le tir

Le tir se joue un peu comme une action normale. Le tireur commence par effectuer son tir avec sa compétence dans l'arme (arc, fronde, etc.) et le résultat est comparé à une difficulté qui inclut à la fois la distance et le malus pour éviter le tir. Si la cible est touchée, un jet d'encaissement est ensuite fait selon le type de projectile utilisé.

La cible à atteindre pour tirer est égale à la cible à atteindre de la compétence plus un éventuel bonus de l'arme. Chaque arme de tir possède aussi trois types de portée: courte, moyenne et grande, auxquels correspondent trois niveaux de difficulté de base: 5, 10 et 15. D'autres ajustements peuvent aussi être ajoutés pour tenir compte de la taille, du déplacement ou de la couverture de la cible. Chaque arme a une portée maximale qui ne peut être dépassée.

Chaque type de projectile possède un bonus de dommage (BD) comme pour les armes de mêlée. Lorsque le projectile atteint sa cible, un jet d'encaissement est effectué avec un niveau de dommage égale à la somme du °R et du BD moins la Difficulté de la portée. Par exemple, une arme utilisée entre la courte et la moyenne portée verra son BD diminué de 5.

l'esquive

Un personnage peut tenter d'esquiver un projectile qu'il voit venir. Il utilise pour cela son CA en Évitement, soit un jet de Manœuvre en Physique avec son bonus de compétence moins 10. Ce total s'appelle l'esquive (Esq) et est souvent indiqué sur la feuille de personnage pour être référencé rapidement.

Chapitre 5. les règles avancées

Le chapitre suivant contient des règles avancées permettant de mieux contrôler le jeu, que ce soit dans le caractère épique ou dramatique de vos aventures.

l'héroïsme

Les compétences et les aspects et les niveaux de difficulté peuvent avoir un niveau d'héroïsme. Celui-ci est indiqué en ajoutant un h ainsi que le niveau après la statistique. Si le niveau d'héroïsme n'est que de 1, on n'inscrit que h, en omettant le 1.

Exemple 5.1. Indication du niveau d'héroïsme

Un personnage possède 8 en Physique avec un niveau d'héroïsme de 2, 7 en Mystique avec un niveau d'héroïsme de 1. Il inscrira Ph 8h2 et My 7h.

Le total d'héroïsme d'une action est égal à la somme des niveaux d'héroïsme des statistiques (aspect et compétence) utilisées, moins ceux du niveau de difficulté.

Exemple 5.2. Calcul du total d'héroïsme

Un personnage (appelons-le Legolas) qui a Ph 6h, Ma +7 et Équitation à 15h (pour un bonus de compétence de +5h) tente une manœuvre incroyable d'un niveau de difficulté de 10h. Il aura une cible à atteindre de $(6+7+5=)$ 18, un ND de 10 et un total d'héroïsme de $(1+1-1=)$ 1!

Tableau 5.1. exemples de niveaux d'héroïsme

héroïsme / taille	niveau d'héroïsme
normal / normale	0
héros / cheval	1
épique / éléphant	2
légende / cachalot	3
demi-dieu / dragon	4
ange / royaume	5
archange / continent	6
divin / planétaire	7

Le total d'héroïsme sert à augmenter plutôt le degré de réussite de 20 points ou diminuer le degré d'échec de 20 points, selon le cas. Lorsque le total d'héroïsme est négatif, l'effet est inversé; les degrés d'échec augmentent de 20 points et les degrés de réussite diminuent de 20.

Lorsqu'un personnage a une cible à atteindre plus grande que 20, il gagne un point dans son total d'héroïsme. Il abaisse alors sa CA de 20 et augmente son TH de 1. De même, si sa CA est inférieure ou égale à 0, il peut augmenter son CA de 20 en diminuant son TH de 1. Il en va de même avec les difficultés: lorsque leur niveau de difficulté passe au-dessus de 20, on peut augmenter leur niveau d'héroïsme de 1 et diminuer leur ND de 20.

Exemple 5.3. Héroïsme et cible à atteindre

Un personnage possède un aspect Physique de 14 avec +4 en Puissance et est maintenant disciple en pugilat, soit +5 de bonus de compétence. Sa cible à atteindre (CA) finale est donc de $14 + 4 + 5 = 23$. On peut considérer alors que le personnage possède une CA de $(23 - 20 =) 3$ avec un total d'héroïsme de 1. Il tente une prise sur son adversaire que le Gardien estime d'un niveau de difficulté 15. Lançant le dé, il obtient 5, soit un échec puisque le jet est supérieur à sa CA de 3, avec un degré d'échec de $5 - 3 = 2$. Toutefois, comme le personnage à 1 point dans son total d'héroïsme, il diminue son degré d'échec pour obtenir $(2 - 20 =) -18$, ou un degré de réussite de 18! Le personnage a donc réussi sa manœuvre qui avait un niveau de difficulté de 15.

Progresser dans un niveau d'héroïsme coûte aussi plus cher. Pour chaque niveau de compétence ou d'aspect, on augmentera le coût de 20 PX par niveau d'héroïsme.

Exemple 5.4. Progression et héroïsme

Pour passer une compétence de 12h à 13h, un personnage devra dépenser $13 + 1 \times 20 = 33$ PX.

les facteurs d'ajustement

Il existe deux *facteurs d'ajustement* dans les Clefs de l'Aube: le facteur d'attaque et le facteur de mortalité. Le facteur d'attaque vaut, dans les règles actuelles +10. C'est ce facteur que vous retirez de la somme du CA et du bonus de parade du personnage pour obtenir le total de parade et l'esquive. Plus il est élevé, plus les personnages ont des chances de se faire toucher lors d'une attaque. Plus il est bas, moins les attaques porteront facilement. Avec une valeur de +10, cela donne, pour des personnages identiques, une chance de 50% d'être touché.

Le facteur de mortalité, lui, est retiré à l'encaissement. Plus il est élevé, plus les coups sont mortels. Plus il est bas, plus les chances du personnage de s'en sortir sans problème sont élevées. Le facteur de mortalité actuel est de 0 et c'est pourquoi il n'apparaît pas dans les règles. Cette valeur équivaut, pour deux personnages égaux, que la majorité des coups feront des blessures légèrement plus forte que les bonus de dommage des armes.

la terminologie

Confrérie de la Clef (CC)	Une confrérie de meneurs de jeu qui se rassemblent pour promouvoir le jeu de rôle dans une ambiance médiévale fantastique.
Expression (Ex)	Un moyen représentant l'attitude du personnage à communiquer clairement avec son environnement.
Gardien de la Clef (GC)	Le terme consacré dans la Confrérie de la Clef pour désigner le meneur de jeu. Aussi appelé Maître du Jeu.
Maître du Jeu	Voir Gardien de la Clef.
Manœuvre (Ma)	Un moyen représentant l'attitude du personnage à aborder des problèmes ou des actions complexes.
Mental (Me)	Un aspect représentant l'intelligence et les capacités cognitives et déductives du personnage.
Mystique (My)	Un aspect représentant la force intérieure, l'âme, le côté divin, charismatique et mystérieux (bref, appelez ça comme vous voulez) du personnage.
Perception (Pe)	Un moyen représentant l'attitude du personnage à être attentif à son environnement.
Physique (Ph)	Un aspect représentant le corps du personnage et le contrôle qu'il a de ce dernier.
Précision (Pr)	Un moyen représentant l'attitude du personnage vis à vis des détails, du travail méticuleux.
Puissance (Pu)	Un moyen représentant l'attitude du personnage à se dépasser.
Résistance (Ré)	Un moyen représentant l'attitude du personnage à résister, à s'opposer aux événements.
apprenti	Un niveau de compétence valant 5, équivalent à un débutant.
aspect	Les aspects représentent les capacités du personnage. Ils se combinent avec les moyens et le bonus de compétence pour déterminer les chances de réussites du personnage dans un domaine particulier. Les trois aspects du personnage sont le Physique, le Mental et le Mystique.
avantage	Un bonus accordé sur la cible à atteindre d'un personnage. Voir aussi handicap.
blessure	Les séquelles d'un dommage. On trouve trois types de blessures: la blessure légère, la blessure grave, la blessure critique.
blessure critique	Dans l'aspect Physique, une blessure critique met au moins 1 mois à être soignée et empêche de récupérer 5 points de fatigue. Un personnage peut normalement en recevoir qu'une seule avant qu'elle ne lui soit fatale.
blessure grave	Dans l'aspect Physique, une blessure grave met au moins 1 semaine à être soignée et empêche de récupérer 3 points de fatigue. Un personnage peut normalement en recevoir 2 avant qu'elles ne deviennent des blessures critiques.

blessure légère	Dans l'aspect Physique, une blessure légère met environ deux jours à être soignée et empêche de récupérer 1 points de fatigue. Un personnage peut normalement en recevoir 4 avant qu'elles ne deviennent des blessures graves.
bonus d'attaque (BA)	Un bonus procuré par une arme au total d'attaque du personnage.
bonus d'encaisse (BE)	Un bonus procuré par l'armure qui est retiré au niveau de dommage des dégâts reçus par le personnage.
bonus de compétence (BC)	Le niveau de compétence moins 10. Il est ajouté à l'aspect du personnage pour obtenir la cible à atteindre.
bonus de dommage (BD)	Le dommage de base d'une arme, équivalent à ses dégâts moyens.
bonus de parade (BP)	Un bonus procuré par une arme au total de parade du personnage.
cible à atteindre (CA)	Le nombre correspondant à la valeur maximale qu'il faut atteindre sur un d20 pour obtenir le niveau de réussite. Équivalent à l'aspect additionné du moyen et d'un éventuel bonus de compétence.
compagnon	Un niveau de compétence valant 10, équivalent à un professionnel.
compétence	Voir niveau de compétence.
confrontation	Une situation hors du combat où deux adversaires s'affrontent. Le deux adversaires font leur jet, et le plus haut degré de réussite l'emporte.
degré d'échec (°É)	La différence entre le nombre obtenu sur le d20 et la cible à atteindre (CA) lorsque le premier est supérieur à cette dernière, ou lorsque le dé vaut précisément 20. Voir aussi degré de réussite et échec normal.
degré de réussite (°R)	Le résultat obtenu sur le d20 lorsque celui-ci est inférieur à la cible à atteindre, ou la CA lorsque cette dernière est inférieur à 1 mais que le dé fait exactement 1. Voir aussi degré d'échec et réussite normale.
disciple	Un niveau de compétence valant 15.
encaissement (Enc)	La somme de la Résistance et d'un aspect. Sert de cible à atteindre pour abaisser le niveau de dommage.
esquive (Esq)	La somme de la Manœuvre en Physique et du bonus de compétence en Évitement, moins le facteur d'attaque. Sert à éviter les coups et les projectiles.
facteur d'ajustement	Le facteur qui permet de donner une saveur plus héroïque ou plus mortelle à la partie. Couramment, il existe deux facteurs d'ajustement: le facteur d'attaque et le facteur de mortalité.
facteur d'attaque (FA)	Un facteur d'ajustement qui se retire du total de parade et qui augmente le nombre de coups qui portent en combat. Sa valeur actuelle est de -10.
facteur de mortalité (FM)	Un facteur d'ajustement qui se retire de l'encaissement et qui rend les coups plus mortels. Sa valeur actuelle est de 0.
handicap	Un malus ou un bonus imposé sur la cible à atteindre d'un personnage. Lorsque c'est un bonus, on parlera souvent d'un avantage. L'handicap diffère du niveau de difficulté dans le sens qu'il affecte les capacités du personnage.

jet d'encaissement	Un jet de résolution dont la cible à atteindre équivaut à l'encaissement du personnage, et dont on soustrait le degré de réussite obtenue du niveau de dommage pour obtenir le niveau de dommage effectif.
jeu de rôle (jdr)	Une activité ludique où les participants font vivre des aventures à des personnages imaginaires dans un univers fictif.
manœuvre d'attaque (MA)	Manœuvre qui consiste à feinter son adversaire pour obtenir un avantage sur la prochaine manœuvre. Cette manœuvre ne bénéficie d'aucun bonus.
manœuvre de dommage (MP)	Manœuvre qui consiste à chercher à blesser son adversaire. Le degré de réussite est ajouté au bonus de dommage - 5 pour donner le niveau de dommage infligé à l'adversaire.
manœuvre de parade (MP)	Manœuvre qui consiste à parer ou éviter l'attaque de l'adversaire. Bénéficie d'un bonus de +5 sur son degré de réussite.
maître	Un niveau de compétence valant 20.
meneur de jeu (mj)	Le participant à un jeu de rôle qui s'occupe d'arbitrer les décisions et d'animer les rencontres avec les personnages des autres participants. Voir aussi Gardien de la Clef
moyen	Le moyen est la façon dont un personnage utilise un de ses aspects pour effectuer une action. Les moyens sont la Puissance, la Résistance, la Manœuvre, la Précision, l'Expression et la Perception.
niveau d'héroïsme (NH)	Un niveau représentant un aspect, un niveau de compétence ou un niveau de difficulté exceptionnel du personnage. Le niveau d'héroïsme s'inscrit à la suite du niveau affecté, avec un h suivi du niveau d'héroïsme de la statistique. Lorsque l'héroïsme vaut 1, le niveau est souvent omis.
niveau de compétence (NC)	Un niveau de connaissances pratiques et théoriques du personnage dans un domaine particulier. Le niveau de compétence s'exprime par un chiffre entre 0 et 20 et permet d'obtenir le bonus de compétence.
niveau de difficulté (ND)	La difficulté d'une action, qui doit être dépassée par le degré de réussite pour que l'action soit réussite. Le niveau de difficulté n'affecte pas les capacités du personnage contrairement aux handicaps.
niveau de dommage (Dom)	Un niveau qui une fois soustrait à la degré de réussite du jet d'encaissement donne le niveau de dommage effectif.
niveau de dommage effectif	Le niveau de dommage que le personnage reçoit effectivement et qui est converti en blessures sur le Tableau 3.1, « les effets des dommages ».
niveau de réussite	Le résultat obtenu lors de la comparaison entre le jet de dé et la cible à atteindre. Peut être une réussite automatique, une réussite normale, un échec normal ou un échec automatique.
points d'expérience (PX)	Les points permettant d'augmenter les compétences et les aspects des personnages.
points de crise	Les points de fatigue liés au Mental du personnage.
points de douleur	Les points de fatigue liés au Physique du personnage.

points de fatigue (PF)	Les points représentant l'épuisement du personnage. Chaque point diminue de 1 les cibles à atteindre du personnage à cet aspect et sont récupérés au rythme de 1 point aux 10 minutes.
points de karma	Les points de fatigue liés au Mystique du personnage.
profane	Un niveau de compétence valant 0, équivalent à une personne ignorante du domaine de la compétence.
profil	Le profil du personnage correspond à l'ensemble de ses moyens. Le profil change peu car il correspond aux qualités du personnage, à son style, sa saveur. Ainsi, deux personnages pourraient être des guerriers avec le même niveau d'aspect, mais l'un sera surtout fort en Manœuvre alors que l'autre sera surtout fort en Puissance. Ils seront comparable en force mais auront pourtant des styles forts différents. De plus, tout au long de leur carrière, le personnage fort en Manœuvre, par exemple, le restera généralement, sauf s'il force le changement par un entraînement conséquent.
réussite automatique (RA)	Le niveau de réussite obtenu lorsque la cible à atteindre est supérieure ou égale à 20. Ne nécessite aucun jet de dé.
réussite normale (RN)	Le niveau de réussite obtenu lorsque le résultat du jet est inférieur ou égal à la cible à atteindre. On parle aussi de réussite.
système de combat par surclassement	Système de combat alternatif où le principe est de battre le degré de réussite de l'adversaire à l'aide de différentes manœuvres. Les manœuvres de base sont la manœuvre de parade, la manœuvre d'attaque et la manœuvre de dommage.
total d'attaque (TA)	Le total composé de la cible à atteindre de l'arme et de son bonus d'attaque. Le total d'attaque correspond à la cible à atteindre de l'attaquant pour atteindre son adversaire.
total d'héroïsme (TH)	Le total composé de la somme des niveaux d'héroïsmes de l'aspect et du niveau de compétence du personnage, moins celui du niveau de difficulté.
total de parade (TP)	Le total composé de la cible à atteindre de l'arme et de son bonus de parade, duquel on soustrait le facteur d'attaque. Le total de parade du défenseur correspond au niveau de difficulté de l'attaquant pour atteindre sa victime.
totaux de combat	L'ensemble des totaux nécessaires pour le combat. On y trouve le total d'attaque et le total de parade.
échec automatique (ÉA)	Le niveau de réussite obtenu lorsque la cible à atteindre est inférieure à 1. Ne nécessite aucun jet de dé.
échec normal (ÉN)	Le niveau de réussite obtenu lorsque le résultat du jet est supérieur à la cible à atteindre. On parle aussi d'échec.