

Association Jeu-Table
<http://www.jeu-table.org>

La Forêt Magique et ses petites fées

Jeu de rôle

*Univers de la Forêt Magique : © Pierre Béhel – <http://www.pierrebehel.com>
Création et mise au point du présent jeu : © Association Jeu-Table – <http://www.jeu-table.org>*

La duplication, la diffusion et l'utilisation des présentes règles est gratuite sous réserve de ne jamais supprimer les mentions de copyright et, d'une manière générale, de ne jamais modifier les présentes règles. Travaux dérivés interdits sans autorisation préalable, à l'exception de la création de scénarios qui est également libre.

Table des matières

DECLARATION D'INTENTION	4
<hr/>	
L'UNIVERS DE LA FORET MAGIQUE	5
<hr/>	
LA FORET MAGIQUE EN BREF	5
GENERALITES	5
MATERIEL ET REGLES FONDAMENTALES	5
<hr/>	
LES PERSONNAGES	6
<hr/>	
QU'EST-CE QUE LA « FICHE DE PERSONNAGE » ?	6
CREER SON PERSONNAGE	6
ETAT GENERAL	6
ASSOUVISSEMENT	6
CARACTERES	6
INVENTAIRE	6
FACULTES(DONT LES FACULTES PROFESSIONNELLES)	6
FICHE DE PERSONNAGE	7
ETAT GENERAL	7
ASSOUVISSEMENT	7
CARACTERES	7
INVENTAIRE	7
FACULTES	7
QUELQUES DEFINITIONS ET PRINCIPES DE JEUX	8
ETAT GENERAL	8
ASSOUVISSEMENT	8
CARACTERES	8
Physique et Intellect	8
Mentalité	8
Résistances...	9
Compétences à utiliser...	9
PRINCIPES DE L'USAGE DES DES	9
PRINCIPALES RACES ET CARACTERISTIQUES ASSOCIEES	11
HUMAINS ET PRINCIPE DES PROFESSIONS	11
Principaux types d'humains	11
Professions Ordinaires	11
FEES ET ELFES.	13
SIRENES ET TRITONS	13
OGRES	13
FARFADETS	13
LUTINS ET LUTINEUSES	14
DRAGONS	14
DJINNS	14
LAPINS	14
LOUPS	14
GRENOUILLES, CRAPAUDS ET PINGOUINS	14
FANTOMES	15
DIEUX	15
HYBRIDES ET AFFREUX MARMOTS	15
<hr/>	
VIVRE SA VIE DANS LA FORET MAGIQUE	17
<hr/>	

LES COMBATS SANS ARME NI PROTECTION	17
PHASE 1 : L'ENGAGEMENT	17
PHASE 2 : L'ESQUIVE	17
PHASE 3 : LE CHOC	17
PHASE 4 : MORT ET RESURRECTION	17
SE BATTRE AVEC DES ARMES ET DES ARMURES	18
JETER DES SORTS	18
GENERALITES	18
TAUX DE REUSSITE D'UN SORT	18
RETROUVER DE LA SANTE	19
FAIRE EVOLUER SON PERSONNAGE	19
<u>ARMES ET AUTRES OBJETS</u>	<u>20</u>
UTILISER DES OBJETS UTILES	20
ARMES	21
ARMURES ET TALISMANS	21
<u>REGLES AVANCEES</u>	<u>22</u>
FACULTES CIRCONSTANCIELLES	22
HANDICAPS COMPENSES	22
<u>ANNEXES</u>	<u>23</u>
FICHES RECAPITULATIVES DES PERSONNAGES	23
HUMAINS	23
FEES, ELFES, SIRENES ET TRITONS	23
OGRES	24
FARFADETS	24
LUTINS ET LUTINEUSES	24
DRAGONS	24
DJINNS	25
LAPINS	25
LOUPS	25
GRENOUILLES, CRAPAUDS, PINGOUINS	25
FANTOMES	26
DIEUX	26
AFFREUX MARMOTS	26
BREVAIRE DE MAGIE	26
QUELQUES MINIMA DE PUISSANCE MAGIQUE NETTE POUR REUSSIR TOTALEMENT UN SORT	26
OBJETS LES PLUS USUELS	26
<u>QUELQUES RESUMES D'AVENTURES POUR VOUS AIDER A DEMARRER</u>	<u>27</u>
AVENTURE 1	27
AVENTURE 2	27
AVENTURE 3	27
AVENTURE 4	28

Déclaration d'intention

Paris, 4 juillet 2004¹.

Lorsque dans le cours des événements humains, il devient nécessaire qu'un univers se sépare de la réalité, le respect dû à l'opinion de l'humanité oblige à déclarer les causes et les caractéristiques qui le déterminent à la séparation.

Nous tenons pour évidentes pour elles-mêmes les vérités suivantes :

- L'univers de la Forêt Magique peut être librement rattaché à pratiquement n'importe quoi puisque c'est n'importe quoi mais la plupart des hommes nés libres et égaux, même s'ils ne le sont pas restés, considèreront qu'il s'agit d'un univers médiéval fantastique avec de fortes dérives et anachronismes (en particulier l'existence d'ordinateurs et de SSII²) ;

- Tous les êtres magiques ou non vivront comme bon leur semble dans la Forêt Magique, dans les limites des règles explicitées ci-après, pourvu qu'ils parviennent à vivre des aventures amusantes sous la coordination d'un Maître de Jeu le plus délirant possible ;

- Le recours au hasard doit être minimal et est proscrit dans la création des personnages ;

- L'ensemble de l'univers de la Forêt Magique a été décrit pour la première fois dans « Les aventures de la Petite Fée » puis dans « Les contes et légendes inachevées de la Forêt Magique », œuvres de Pierre Béhel (site web : <http://www.pierrebehel.com>, partie « Delirium ») ;

- Le présent livret se veut complet et est destiné tant aux joueurs qu'aux maîtres (ces derniers liront sans doute plus attentivement des passages « techniques » inutiles aux joueurs) même s'il ne re-décrit pas toutes les bases des jeux de rôles qui sont sensées être connues ;

- La mise au point du présent livret est le fruit d'un travail collectif réalisé au sein de l'Association Jeu-Table (site web : <http://www.jeu-table.org>), titulaire de tous les droits de propriété intellectuelle sur celui-ci, ce qui implique que, même s'il peut être à libre disposition sur le web, nul ne peut en faire commerce sans autorisation de Jeu-Table ni, pire, se l'approprier. Les précautions d'usage ont bien sûr été prises à ce sujet par Jeu-Table, qui n'hésitera pas à défendre ses droits le cas échéant.

En conséquence, Nous, ici assemblés, prenant à témoin le Juge suprême de l'univers du délire de nos intentions, publions et déclarons solennellement au nom et par l'autorité des gentils membres de Jeu-Table que nous vous souhaitons de passer d'agréables heures dans la Forêt Magique, même si vos personnages ont le droit d'en sortir à l'occasion de certaines aventures.

Pierre Béhel
Auteur et créateur de l'univers
de la Forêt Magique

Bertrand Lemaire
Co-fondateur et
représentant légal de Jeu-Table

¹ Nous remercions Thomas Jefferson pour avoir inspiré ce texte dans sa version française.

² SSII : sociétés de services en ingénierie informatique.

L'univers de la Forêt Magique

La Forêt Magique en bref

Il était une fois une Forêt Magique. On y rencontrait toutes sortes d'individus, d'animaux et de créatures plus ou moins étranges. En particulier, les Petites Fées avaient une tendance certaine à la nymphomanie et au strip-tease torride (pour ne pas dire incendiaire sur tout ce qui était auprès) ; les Princes Charmants veillaient à charmer tout ce qui passait ; les Elfes produisaient des quantités impressionnantes de slips et de chaussettes sales et cherchaient donc des petites fées à épouser ; les dragons ne rêvaient que d'une vie guidée par le devoir, à savoir garder une princesse dans une tour et griller les princes charmants s'approchant ; les multinationales de la magie produisaient des balais volants défectueux ; les moutons ne servaient qu'à amortir les chutes ; etc...

Cet univers a été décrit par le menu dans « Les aventures de la Petite Fée » puis dans « Les contes et légendes inachevées de la Forêt Magique », œuvres de Pierre Béhel (site web : <http://www.pierrebehel.com>, partie « Delirium »). Nous n'y reviendrons donc pas plus longuement.

Généralités

Comme pour tous les jeux de rôle, « La Forêt Magique et Ses Petites Fées » a pour seul objet de permettre à des joueurs de vivre des aventures. Il n'y a donc pas à proprement parler de « but du jeu » ou de « gagnant ». L'objectif de chacun est de faire progresser son personnage et, surtout, de vivre des aventures amusantes. Par conséquent, tous les joueurs sont gagnants par définition. En plus, dans ce jeu, même les morts peuvent revenir puisqu'on peut les invoquer sous forme de fantômes.

Les personnages joueurs (PJ) et les personnages non-joueurs (PNJ) partagent les mêmes caractéristiques (voir ci-après la description des personnages). En principe, chaque PJ est joué par le joueur qui le possède, les PNJ sont joués par le maître du jeu. Les PJ et les PNJ peuvent être des humains, des animaux (qui pensent et parlent ou non), plus difficilement des végétaux (mais ça peut arriver), et des créatures diverses (fées/elfes, farfadets, dragons...). Chaque « race » possède des caractéristiques explicitées ci-après.

Certains objets ont certaines caractéristiques de personnages. Tous les objets ont de toutes façons des caractéristiques propres.

Matériel et règles fondamentales

Ce jeu est conçu autour d'une méthode simple : les pourcentages. Il suffit donc de disposer d'un dé 10 et d'un dé 100, en plus de sa fiche de personnage. Le Maître de jeu pourra abriter ses manœuvres plus ou moins frauduleuses derrière un paravent. Il peut être nécessaire de prendre des notes.

Tous les chiffres caractérisant les personnages ou les objets étant des pourcentages, aucun ne peut a-priori dépasser 100. Quand on dira que telle variable a une valeur de 50, 100 ou 75, il faudra comprendre : 50, 100 ou 75% du maximum possible pour cette valeur. Les exceptions à cette règle résultent du bon sens : on possède un nombre défini de balais magiques, de pièces de monnaie, etc... mais on est en bonne santé à 80% (après avoir pris une baffe), avec une capacité magique de 50%, etc...

Les personnages

Qu'est-ce que la « Fiche de personnage » ?

La fiche de personnage donne les caractéristiques du PJ ou du PNJ. Voir plus loin.

Créer son personnage

Une fois qu'on a choisi le nom et la race de son personnage, chaque joueur crée son PJ en prenant en compte les caractéristiques de la race du PJ et ses désirs. Les caractéristiques du personnage comprennent : l'état général, l'assouvissement, les caractères, les objets possédés et les facultés particulières (temporaires ou définitives). Plus le chiffre d'une caractéristique sera élevé, plus fort sera le personnage. Une valeur de 0 est dangereuse, une valeur de 100 le rend parfait sur la caractéristique donnée. *Attention : les caractéristiques des personnages évoluent plus ou moins au fil de la partie puis des parties. Il convient donc de n'écrire qu'au crayon sur les fiches de personnage.*

Etat général

Au départ, chaque PJ a une vitalité de 100 (maximale. Comprendre : 100%) et une joie de vivre de 50.

Assouvissement

Alimentation, sommeil et sexualité sont, au départ, à 50%, sauf caractéristique liée à la race du personnage. L'assouvissement va évoluer au fil du temps.

Caractères

Chaque joueur dispose de 500 (règles de base) ou 650 (règles avancées) points à répartir sur les caractères du PJ. Les caractères obligatoires définis par la race ou la profession du PJ sont inclus dans ce total. Il en résulte que, une fois les caractères obligatoires indiqués, le joueur ne dispose librement que du solde de points. De même, le PJ peut avoir des interdictions en fonction de sa race. Aucun caractère ne peut dépasser, à la création du personnage, les 66%, sauf cas particulier. Certains caractères sont strictement limités « ad aeternam » quel que soit l'expérience accumulée par le PJ.

Inventaire

Créer un inventaire des objets possédés sur une feuille à part de la fiche de personnage. Parmi les éléments de base qu'il convient d'avoir : des vêtements, un peu d'or... Certains éléments sont liés à la race (baguette magique...) ou à la profession choisie.

Facultés(dont les facultés professionnelles)

Les facultés peuvent être temporaires ou permanentes. Celles liées à la race ne sont pas reprises sur la fiche de personnage. Par exemple : une petite fée peut voler mais pas un être humain en temps normal. Certaines facultés amoindrissent ou au contraire augmentent des caractères de manière ponctuelle ou permanente.

Certaines facultés professionnelles peuvent être choisies lors de la création du personnage. Les points qu'on affecte à ces facultés sont à déduire de ceux que l'on affecte aux caractères. *Voir le paragraphe consacré aux professions, ci-après.*

Fiche de personnage

Nom du Personnage : _____ Joueur : _____

Métier (éventuel) : _____ Race : _____ Sexe : _____

Etat général

Vitalité : _____ Joie de vivre : _____

Assouvissement

Alimentation : _____ Sommeil : _____ Sexualité : _____

Caractères

Physique et Intellect

Force _____
 Dextérité _____
 Intelligence _____
 Vigilance _____
 Chance _____
 Puissance _____
 magique _____

Mentalité

Frousse _____
 Séduction _____
 Influence _____
 Placidité _____
 Egoïsme _____
 Frigidité _____

Résistances...

A l'agression _____
 A la magie _____

Compétences à utiliser...

Des armes _____
 Des objets _____
 magiques _____

Inventaire

Facultés

Quelques définitions et principes de jeu

Etat général

Vitalité : santé du personnage. Une vitalité à 0 signifie que le personnage est mort (ou exorcisé dans le cas d'un fantôme). Si elle est à 100, le personnage est en parfaite santé.

Joie de vivre : Antidote au désir de suicide du personnage. Malgré sa frousse, le désir de suicide peut pousser un PJ ou un PNJ à se mettre en danger.

Assouvissement

Les caractéristiques d'assouvissement sont gérées par le Maître de Jeu de manière juste mais sévère, en tenant compte des indications de la Tradition. *Les fantômes et les dieux ne sont pas concernés.* [Voir les facultés circonstancielles dans les **Règles Avancées**]

Alimentation : Plus cet indicateur est élevé, moins le personnage a faim. Une alimentation à 0 implique une perte de vitalité et de joie de vivre d'autant plus importantes que la situation dure. Faute d'alimentation, le personnage peut donc mourir.

Sommeil : Moins le personnage a le temps de se reposer, plus cet indicateur est bas. Il en résulte une faculté négative baissant, par gravité croissante du phénomène, les caractéristiques de vigilance et de force, puis d'intelligence. Si le score atteint 0, le personnage s'endort immédiatement.

Sexualité : « cœur qui soupire n'a pas ce qu'il désire ». Plus la Frigidité du personnage est faible, plus il a besoin d'avoir des activités sexuelles régulières, faute de quoi il en résulte une baisse régulière de la joie de vivre et une faculté négative affectant la placidité. A l'inverse, un bon assouvissement sexuel maintient la joie de vivre (voire l'augmente).

Caractères

PHYSIQUE ET INTELLECT

Force	Force physique, nécessaire pour soulever des choses lourdes ou se battre.
Dextérité	Capacité à être rapide à réagir, par exemple pour esquiver un coup.
Intelligence	Capacité à comprendre une situation, à analyser des données. Cela n'implique pas de savoir remarquer quelque chose d'important.
Vigilance	Capacité à remarquer quelque chose, ce qui n'implique pas qu'on sache comprendre ce que l'on a remarqué.
Chance	Capacité du personnage à obtenir ou trouver par pur hasard toutes sortes de choses intéressantes.
Puissance magique	Capacité à jeter des sorts. Un niveau minimal de puissance magique peut être requis pour en lancer certains.

MENTALITE

Frousse	Capacité à vouloir éviter une situation dangereuse, du moins volontairement et avec délectation.
Séduction	Capacité à convaincre un autre personnage à avoir des relations sexuelles avec le personnage en question.
Influence	Capacité à mener une foule ou à influencer un autre personnage

Placidité	<p>qui pourra résister en rationalisant (par la mise en œuvre de son intelligence)</p> <p>Capacité à résister à la colère en cas de situation désagréable. La colère implique une faculté négative sur l'intelligence et la vigilance d'autant plus forte qu'elle est noire.</p> <p><u>Colère et baisse d'intelligence</u> : En cas d'échec sur un jet de placidité, le personnage se trouve donc en colère d'une puissance égale à la différence entre le score de placidité et le jet de dés. La faculté négative sur l'intelligence qui en résulte est de la moitié de la puissance de cette colère.</p> <p><u>Exemple</u> : Un PJ a une placidité de 50 et une intelligence de 45. Il fait un jet de 70 sous placidité et est donc en colère de 20. Son intelligence sera donc ramenée à $45 - (20/2) = 35$ le temps qu'il se calme.</p>
Egoïsme	Capacité à ne pas se dévouer pour les autres personnages. Un échec implique que le personnage doit se dévouer et réaliser le cas échéant un acte dangereux. Seule la Frousse pourra l'en empêcher si le PJ l'invoque.
Frigidité	Résistance au plaisir sexuel. En cas d'échec dans un tirage sous Frigidité, le personnage ne peut que passer à l'acte le plus vite possible. Dans une situation pouvant déboucher sur des activités sexuelles, le Maître de Jeu peut demander au joueur de faire un tirage de dés sous la Frigidité pour vérifier que le PJ n'a pas terriblement envie de passer à l'acte. Au cas où la cible désignée ne serait pas consentante (échec sur un tirage sous séduction) ou se défendrait trop bien (échec sur un tirage sous force), il en résulte une frustration qui fera baisser la joie de vivre.

RESISTANCES...

A l'agression	Capacité à résister aux agressions d'ordre physique (coups...) non esquivées grâce à la dextérité.
A la magie	Capacité à résister aux agressions magiques non esquivées grâce à la dextérité.

COMPETENCES A UTILISER...

Des armes	Capacité à utiliser de manière efficace et efficiente des armes
Des objets magiques	Capacité à utiliser de manière efficace et efficiente des objets magiques.

Principes de l'usage des dés

Face à une situation, un PJ ou un PNJ réagira grâce à ses caractéristiques et, pour les PJ, en fonction de la volonté du joueur. Le joueur (pour les PJ) ou le Maître de Jeu (pour les PNJ) lance les dés pour chaque situation ou fraction de situation impliquant une caractéristique précise. *Il convient de dire en début de partie si 00 vaut 100 ou 0.*

Il y a réussite si le score indiqué par les dés est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique sollicitée, échec dans le cas contraire. Si les dés font 100 et que la caractéristique sollicitée est inférieure à 100, il y a échec critique. Si les dés font 0 alors que la caractéristique sollicitée n'est pas nulle, il y a réussite magnifique.

Exemple :

Deux personnages se promènent dans une forêt. Le Maître de Jeu demande à n°1 de faire un jet de vigilance. Le joueur fait 20 alors que son PJ a une vigilance de 30. Le Maître de Jeu annonce alors que n°1 remarque qu'un buisson bouge. Il se dit qu'il va aller voir. Le Maître de Jeu précise que le buisson bouge beaucoup et que l'on entend des branches se casser. Il demande à n°1 de faire un jet de Frousse. N°1 fait 30 alors qu'il a 40 de Frousse. Le PJ n°1 ne peut donc pas aller voir : il a peur.

N°1 décide d'utiliser son Influence pour inciter n°2 à aller voir à sa place. N°1 fait 15 alors que son Influence est de 20. N°2 fait alors 50 alors que la Frousse de son PJ est de 40. Il accepte donc d'aller voir. N°2 constate que c'est simplement un Prince Charmant et une Dulcinée qui s'amuse. Ils poursuivent donc leur route.

Le Maître de Jeu demande alors aux deux joueurs de jeter les dés sous vigilance. N°1 fait 25 alors qu'il a un caractère de 30, n°2 fait 5 alors qu'il a un caractère de 25. L'écart étant de 20 chez n°2 et de seulement 5 chez n°1, le Maître de Jeu annonce que n°2 aperçoit une pièce d'or sur la route. N°2 annonce qu'il tente de la ramasser. N°1 indique vouloir l'en empêcher et s'emparer lui-même de la pièce qu'il a maintenant vue. Le Maître de jeu demande un tir sous force. N°1 fait 100 alors que son caractère est de 40. Le Maître de Jeu annonce que n°1 vient de se blesser gravement en ayant raté son coup et en étant tombé par terre. Le Maître de Jeu signale que N°1 perd 20 points de vitalité, ce qui lui donne une faculté négative de 20 sur sa force. N°1 tente malgré tout une nouvelle agression. Il fait 5. Son score brut était de 40, moins la faculté négative de 20, reste 20. Il emploie donc 15 de sa force contre n°2. Celui-ci tente une esquive par un jet sous dextérité mais échoue. Il doit alors réagir par une résistance à l'agression pour lequel son caractère est de 40. Il lance les dés et fait 30. Il résiste donc à hauteur de 10. Le Maître de jeu signale alors que n°2 perd $15-10 = 5$ points de vitalité.

A ce moment, une fée surgit et lance un sort de paralysie sur n°2 pour s'emparer de la pièce. Ne l'ayant pas vue, n°2 ne peut pas tenter d'esquiver. Il reçoit donc le sort. Il jette alors ses dés et fait 0 alors qu'il a une résistance à la magie non nulle. Le sort rebondit et vient frapper la fée. Celle-ci met alors en jeu sa propre défense contre la magie et échoue. Elle se retrouve donc paralysée.

Principales races et caractéristiques associées

Le Maître de Jeu peut ajouter des races de PJ/PNJ à sa convenance sous réserve de respecter la cohérence générale de l'univers, en s'aidant le cas échéant de la Tradition. Les PNJ peuvent être le cas échéant plus évolués qu'un personnage de base démarrant une partie.

Les caractéristiques obligatoires indiquées ci-après sont, sauf précision expresse, celles au démarrage du jeu. Certaines limites sont cependant fixées *ad aeternam* (par exemple, un humain ne pourra jamais être aussi fort qu'un dragon).

Rappel : chaque joueur dispose au départ de 650 points à répartir sur les caractères du PJ. Les caractères obligatoires définis par la race ou la profession du PJ sont inclus dans ce total. Il en résulte que, une fois les caractères obligatoires indiqués, le joueur ne dispose librement que du solde de points. De même, le PJ peut avoir des interdictions en fonction de sa race. Aucun caractère ne peut dépasser les 66% sauf particularité liée à la race (ou faculté).

Humains et principe des professions

PRINCIPAUX TYPES D'HUMAINS

Comme les lecteurs de ceci sont des humains, ils savent à peu près de quoi il s'agit. Les humains ont comme caractères obligatoires dus à leurs races : une force maximale de 66 et une résistance à la magie de 0 (hors facultés liées à des objets ramassés par-ci par là) et une résistance à l'agression d'au plus 50 *ad aeternam*.

Les humains varient également en fonction de leur profession.

Un Prince Charmant a une Frigidité d'au plus 50, une séduction d'au moins 60, une Influence d'au moins 30, une force d'au moins 20, une frousse d'au plus 30 et une compétence à utiliser les armes d'au moins 40.

Une princesse a une Frigidité d'au plus 40, une séduction d'au moins 60 et une intelligence d'au plus 30 si elle est blonde. Pour une princesse brune ou rousse, les chiffres deviennent respectivement : au plus 40, au moins 30 (et pas plus de 50) et au moins 30. Les rousses ont une placidité d'au plus 30 *ad aeternam* mais une influence qui n'a pas de limite maximale et peut donc atteindre 100. La capacité de séduction des blondes est de 80 au plus et sa frigidité de 30 au plus.

A l'inverse, un sorcier a, en début de partie, au moins 20 et au plus 60 de puissance magique. Mais comme il reste un homme, il ne peut pas disposer de la moindre résistance à la magie *ad aeternam*.

D'autres professions peuvent être créées avec leurs caractéristiques propres sans qu'elles soient contradictoires avec les caractéristiques propres de la race.

PROFESSIONS ORDINAIRES

Les professions ordinaires *facultatives* (bûcherons, commerçants, informaticiens, serveurs dans un bar...) impliquent des compétences professionnelles. Celles-ci sont gérées comme des facultés qui viennent s'ajouter aux caractères lorsque le personnage exerce sa profession. Les facultés ne sont pas limitées et peuvent atteindre 100 mais, pour être exercée, une profession peut requérir certains critères.

Les points affectés à ces compétences professionnelles, inscrites dans les facultés, sont à déduire, lors de la création du personnage, du total des points affectable aux caractères. Il en résulte que, si l'on n'y prend garde, dans certains cas, le total peut dépasser 100. Pour tous les calculs, le caractère concerné sera ramené au plus à 100, ce qui est la marque de la pure perfection.

Quelques exemples :

Informaticien	La faculté professionnelle « utilisation d'un ordinateur » sera à ajouter à l'intelligence lorsque le PJ/PNJ utilisera un ordinateur ou cherchera à acquérir un ordinateur ou fera quoique ce soit en rapport avec un ordinateur (sauf, par exemple, le jeter à la tête de quelqu'un ou quelque chose de similaire, ce qui concerne alors la force et non l'intelligence). Exercer cette profession nécessite de disposer d'une intelligence d'au moins 40%.
Casseur de pierre	La faculté « force de casse » sera ajoutée à la force dès que le PJ/PNJ cassera quelque chose, y compris avec une arme « blanche » (basée sur la force brute). Exercer cette profession nécessite une force d'au moins 40%.
Serveur dans un bar	La faculté « mémorisation d'une commande » sera ajoutée à l'intelligence dès qu'il s'agira de retenir des éléments d'une liste. La faculté « capacité à servir » sera ajoutée à « dextérité » dès lors qu'il s'agira de tenir un certain nombre d'éléments en équilibre tout en bougeant et en étant bousculé. Exercer cette profession nécessite de disposer d'une intelligence et une dextérité d'au moins 20%.
Psychiatre	« Psychiatrie » est une faculté positive sur l'intelligence et sur l'influence dès lors que le personnage tente de comprendre la psychologie d'un autre personnage. Exercer cette profession nécessite de disposer d'une intelligence d'au moins 40%.
Commercial	Dès qu'il tente de vendre ou d'échanger quelque chose, le PJ/PNJ obtient un bonus lié à sa faculté « commerciale » sur son Influence. Exercer cette profession nécessite de disposer d'une intelligence et d'un Influence d'au moins 30%.
Gardien	Dès qu'il garde quelque chose ou fait le guet, le PJ/PNJ a une faculté de « gardiennage » qui s'ajoute à sa vigilance.

Les Maîtres de Jeu sont habilités à accepter ou refuser des professions avec les compétences professionnelles induites. Rien n'interdit d'exercer plusieurs professions mais, si on ajoute une profession en cours de jeu, il faudra se former à cette fin (voire le chapitre sur l'évolution du personnage).

Fées et elfes.

Les fées volent grâce à de petites ailes mais pas les elfes qui en sont dépourvus. A part ça, rien de particulier à signaler. Nous rappelons les facultés particulières de cette race : pleurs infinis, cris tonitruants... et caractère torride des strip-teases.

Fées et elfes ont une compétence à utiliser les objets magiques d'au moins 30 et une puissance magique d'au moins 40, ces deux caractères n'étant pas limités. La force d'une fée est d'au plus 30 *ad aeternam*. Sa capacité de séduction est d'au moins 40, sa Frigidité d'au plus 50 et sa placidité d'au plus 30 en début de partie. Les fées blondes peuvent avoir jusqu'à 80 de séduction (mais leur intelligence est limitée à 40), les rousses 100 en influence (mais une placidité d'au plus 30).

La résistance à l'agression d'une fée est d'au plus 40, 50 pour un elfe, *ad aeternam*.

Fées et elfes peuvent exercer des professions ordinaires, notamment informaticien et serveur dans un bar.

Pour agir sur son environnement, la fée dispose bien sûr de sa force, de sa puissance magique, etc... Mais elle peut aussi incendier ce qui est auprès d'elle en faisant un strip-tease torride et noyer une zone en pleurant. Il s'agit de forme particulière d'attaques qui doivent être traitées de la même manière qu'une attaque brutale. Simplement, au lieu d'attaquer avec sa force ou une autre caractéristique normale, la fée attaquera avec sa séduction pour incendier par strip-tease et par joie de vivre ou bien par placidité pour noyer une région sous ses pleurs. Ce qui est auprès d'elle (y compris des objets tels que des livres) devra se défendre par de la résistance à l'agression classique.

Sirènes et tritons

Sirènes et tritons (leurs mâles) suivent globalement les mêmes règles que les elfes et les fées. Il existe cependant plusieurs différences. Ainsi, les sirènes ne possèdent pas d'ailes. Surtout, sirènes et tritons peuvent respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau. Enfin, sirènes et tritons possèdent des jambes lorsqu'ils sont secs et une queue de type « queue de dauphin » lorsqu'ils sont mouillés. Ces créatures sont capables de copuler aussi bien dans l'eau qu'à l'air libre.

Bien entendu, la présence d'une queue de poisson donne une grande mobilité aux sirènes et aux tritons dans l'eau mais elle les immobilise quasiment sur terre. Mouiller une sirène ou un triton peut donc être une bonne solution pour le capturer puisqu'il ne peut plus se déplacer qu'en rampant. De même, le piégeage est possible sur une plage où ces créatures viennent se faire sécher.

Ogres

Les ogres ont une force non limitée qui peut atteindre 100 et une résistance à l'agression qui peut atteindre 80. Leur intelligence, leur séduction, leur Influence et leur placidité sont par contre limitées à 50 *ad aeternam*.

Les ogres ne peuvent pas exercer de profession ordinaire, sauf un travail de force (casseur de pierre...).

Farfadets

Les farfadets ont un Influence d'au moins 70 et qui peut atteindre 90. Leur résistance à la magie est obligatoirement de 100. Leur résistance à l'agression est par contre limitée à 40 *ad aeternam*.

Les farfadets peuvent exercer des professions ordinaires, notamment commercial.

Lutins et Lutineuses

Ils suivent les mêmes règles que les humains à l'exception d'une résistance à la magie qui peut ne pas être nulle sans jamais dépasser 50. Plus petit qu'un humain, la force et la résistance à l'agression du lutin ne peuvent pas dépasser 40 *ad aeternam*. La force de la lutineuse est limitée à 30 mais sa séduction et son Influence ne sont pas limités et peuvent atteindre 100 *ad aeternam*.

Lutins et lutineuses peuvent exercer des professions ordinaires.

Dragons

Bon, au cas où vous ne le sauriez pas, un dragon crache du feu, peut mordre et griffer, utilisant à chaque fois sa force. Sa force est d'au moins 60 et peut atteindre 100 (66 en début de partie pour un PJ). Sa résistance à l'agression peut atteindre 90. Son Egoïsme est au plus égal à 50 et sa frousse d'au plus 30 mais sa séduction, son influence, sa puissance magique et ses compétences à utiliser des armes et des objets magiques sont forcément nuls alors que sa placidité est d'au plus 50.

Il existe de nombreuses sortes de dragons, de toutes les tailles et de toute les puissances. Le Maître de Jeu peut donc s'amuser un peu avec les dragons PNJ.

Les dragons ne peuvent exercer aucune profession ordinaire, sauf gardien.

Djinns

Les Djinns ont une compétence à utiliser les objets magiques d'au moins 30 et une puissance magique d'au moins 40, ces deux caractères n'étant pas limités et peuvent donc atteindre 100. Sa résistance à l'agression est d'au plus 40 *ad aeternam*.

Sec (situation de base), le Djinn a une placidité d'au moins 75 et qui peut atteindre 100. Son égoïsme est limité à 30.

Mouillé (générateur de facultés négatives), sa placidité est nulle et son égoïsme de 100.

Les djinns peuvent exercer des professions ordinaires, sous réserve qu'elle implique que le Djinn soit toujours au sec (ils ne peuvent donc pas, par exemple, être serveur dans un bar).

Lapins

Les lapins ont une résistance à l'agression et à la magie d'au plus 30 et une Frigidité d'au plus 50. Ils n'ont par contre aucune compétence à utiliser des armes ou des objets magiques.

Les lapins ne peuvent pas exercer de profession ordinaire, sauf gardien.

Loups

Les loups ont une force qui peut atteindre 80 et est d'au moins 50. Ils n'ont par contre aucune compétence à utiliser des armes ou des objets magiques et aucune puissance magique *ad aeternam*.

Les loups ne peuvent pas exercer de profession ordinaire, sauf gardien.

Grenouilles, crapauds et pingouins

Leur résistance à l'agression est limitée à 20 et celle à la magie de même. Leur force est limitée à 30.

Les grenouilles, crapauds et pingouin n'ont par contre aucune compétence à utiliser des armes ou des objets magiques. S'ils sont issus de la transformation d'une autre créature, ils conservent toutes les autres caractéristiques de celle-ci. Rappelons qu'un être de sexe masculin se transforme par défaut en crapaud, un être féminin en grenouille et un informaticien mâle ou femelle en pingouin.

Ces animaux ne peuvent pas exercer de profession ordinaire.

Fantômes

Chaque fantôme a les mêmes caractéristiques que la créature dont il est l'âme, sous les réserves et exceptions ci-après.

Sa résistance à l'agression est de 100 puisqu'il est immatériel (il peut donc traverser des murs, voler, etc...). De plus, ses compétences à utiliser des armes et des objets magiques ainsi que sa séduction est nulle et sa frigidité de 100 pour la même raison.

Cependant, sa résistance à la magie n'est pas égale à 100 et, par exception à la règle précédente, même si le personnage initial avait une résistance à la magie nulle, la résistance à la magie d'un fantôme est d'au moins 30 et peut atteindre au plus 90 sans jamais atteindre 100. Sa « mort » s'effectue donc par exorcisme.

Sa force reste a priori intacte mais ne peut plus être utilisée que pour déplacer ou briser des objets, voire pousser ou traverser en chatouillant des êtres vivants, à la manière d'un poltergeist dans tous les bons films d'horreur. Lors du décès puis de l'invocation du personnage devenant fantôme, le maître de jeu peut décider d'affecter une partie de la force du personnage en puissance magique si la force initiale du personnage dépasse 35, limite pour ce caractère pour les fantômes. En effet, le fantôme étant immatériel, il ne peut pas lancer des sorts complexes nécessitant des incantations mais il peut, quelque soit sa forme antérieure lancer des sorts simples, notamment « pendantagueule ». Les compétences magiques du fantômes devront être limitées par le niveau magique de la forme antérieure du personnage.

Les fantômes ne peuvent pas exercer de profession ordinaire, sauf gardien. Ils peuvent cependant conserver des compétences professionnelles de leur forme antérieure qui ne sont pas annulées par l'immatérialité.

Dieux

Par définition, les dieux ont 100 en résistance à l'agression, en résistance à la magie, en force et en puissance magique. Aucune des autres caractéristiques n'est limitée et chacune peut donc atteindre 100.

Les dieux ne travaillant pas, ils ne s'abaissent pas à exercer une profession, ordinaire ou non.

Note : Dans l'absolu, il est possible d'avoir des PJ qui soient des dieux. Cependant, il est peu probable que la création d'une aventure amusante mettant en jeu des dieux soit aisée. De plus, sur le seul plan pratique, 400 points sont affectés obligatoirement à la création du PJ, ce qui implique qu'il ne reste que 100 points à répartir sur des caractères essentiels : chance, vigilance, intelligence, influence, placidité...

Hybrides et affreux marmots

On peut envisager à peu près tous les types d'hybrides, par exemple ogron (ogre-dragon) ou lapnouille (lapin-grenouille), sous réserve de bien le décrire. L'hybride résultant a des caractéristiques qui sont la moyenne de celle de ses parents.

Les hybrides auront tendance à être plutôt plus séduisants que leurs parents, le score de séduction pourra donc être équivalent au plus fort des deux scores. Par contre, rejetés dès leur plus tendre enfance en raison de leur différence, ils auront un Egoïsme plus fort que chacun de leurs parents et d'au moins 50 *ad aeternam*.

Cependant, les Affreux Marmots (croisement d'une fée ou d'un elfe et de n'importe quoi d'autre) ont un Egoïsme à 100 et une placidité maximale de 10.

Par exception, les hybrides de fées/elfes et de sirènes/tritons ne sont pas des affreux marmots. Les deux races semblent en effet issues d'un curieux ancêtre commun. Les caractéristiques dominantes (présence d'ailes ou bien d'une queue de poisson...) seront liées à celles de leur mère. Une fille fée-triton aura ainsi des ailes et pourra respirer sous l'eau. Une fille elfe-sirène n'aura pas d'aile mais une queue de poisson. Un garçon fée-triton sera, dans la pratique, proche d'un elfe ordinaire, un garçon elfe-sirène sera quasiment un triton.

Donc, soyons clairs, les hybrides fées/elfes-sirènes/tritons n'ont aucun intérêt puisque, dans la pratique, ils seront semblables à leur mère. Toute cette partie n'est donc conçue que pour contrer les crétins qui voudraient prendre les présentes règles en défaut.

Les Créateurs laissent aux Maîtres de Jeux la gestion des hybrides d'hybrides.

Les hybrides ne peuvent exercer de professions que compatibles avec leur nature, selon le jugement des Maîtres de Jeux basé sur les capacités de leurs parents de pure race.

Vivre sa vie dans la Forêt Magique

Les combats sans arme ni protection

Qu'ils soient magiques ou physiques, les combats suivent les mêmes règles. Les combats physiques mettent en œuvre la force face à la résistance à l'agression, les combats magiques la puissance magique face à la résistance à la magie. Les combats magiques peuvent ne pas entraîner de perte de vitalité.

Les règles sont expliquées ci-après avec le combat physique.

Phase 1 : l'engagement

L'attaquant annonce son attaque : qui, comment, etc...

Il lance alors les dés. Si son score est supérieur à sa force, il échoue dans son attaque et l'action s'arrête là (mais, normalement, son adversaire s'aperçoit au plus tard à ce moment là qu'il est attaqué et peut donc réagir). Si son échec est critique (les dés sont à 100 mais sa résistance à l'agression est inférieure à ce chiffre), son attaque va partiellement se retourner contre lui.

Phase 2 : l'esquive

Lorsque la personne agressée se rend compte qu'elle va recevoir un sort ou un coup (le cas échéant grâce à sa vigilance), elle peut tenter, grâce à sa dextérité, d'y échapper. En cas d'échec, l'agressé reçoit bien le coup ou le sort.

Phase 3 : le choc

L'agressé lance les dés. S'il fait un score supérieur à sa résistance à l'agression, il échoue à résister et reçoit donc toute l'attaque.

En cas d'échec critique (100), l'attaque est amplifiée. En cas de réussite magnifique (0), l'attaque est détournée vers l'attaquant qui doit alors se protéger de sa propre attaque.

En cas de réussite, l'attaque est diminuée d'autant de points qu'il y a de différence entre le score au dé et la résistance à l'agression dans la limite de zéro.

L'attaque effectivement portée est alors déduite de la vitalité du personnage.

Exemple :

A possède 30 en force et 50 en résistance à l'agression.

B possède 35 en force et 40 en résistance à l'agression.

A attaque B. A fait un score aux dés de 10. Il attaque donc avec une force de $30-10=20$.

B se défend en faisant un score de 32. Il oppose donc une résistance de $40-32=8$.

B encaisse donc $20-8=12$ points de vitalité en moins.

Phase 4 : Mort et résurrection

Si le personnage a une vitalité nulle ou négative, il est mort. Si on l'invoque (ce qui n'est qu'un sort comme un autre), il peut revenir sous forme de fantôme. L'invocation est gérée comme un sort d'agression et le fantôme doit se défendre avec sa résistance à la magie. La réincarnation est un sort particulièrement puissant et difficile dont nous parlerons un jour.

Se battre avec des armes et des armures

Voir le chapitre consacré aux armes et aux armures.

Le principe est qu'un coefficient, lié à la plupart des armes et protections choisies, est appliqué à la force (armes) ou à la résistance (armures et protections diverses), à la manière d'une faculté.

Certaines armes et armures ont une force ou une résistance intrinsèques qui remplacent celles du personnage.

Jeter des sorts

Généralités

Jeter des sorts de combat (y compris de métamorphose) revient à se battre avec de la magie. Se reporter au paragraphe sur les combats. Seuls certains sorts ont un impact sur la vitalité de l'adversaire lorsqu'ils les frappent.

Les magiciens débutants ont évidemment une moindre panoplie de sorts que les plus habiles. Les sorts de métamorphose « simples » (métamorphose d'un objet inerte et non magique en un autre objet inerte et non magique, métamorphose d'un mâle en crapaud, d'une femelle en grenouille et d'un informaticien en pingouin) sont à la portée de n'importe quel magicien. Il en est de même pour le sort de combat par excellence appelé « Pandantagueule » qui a un impact sur la vitalité de l'adversaire (indispensable pour tuer un fantôme).

Par contre, les autres sorts nécessitent qu'on les apprenne. Si un personnage possède une puissance magique d'au moins 50%, il peut commencer à effectuer des métamorphoses complexes (exemple : un dragon en caniche). Le Maître de Jeu est souverain pour apprécier de la technicité d'un sort non listé et de la capacité d'un magicien à l'utiliser spontanément ou après un apprentissage plus ou moins long.

Les métamorphoses ne modifient pas les caractères du personnage, sauf sur ce qui est directement lié à sa race ou son apparence. Par exemple, si on transforme un dragon en caniche, sa force et sa résistance à l'agression seront probablement diminués et la pauvre bête ne crachera plus de feu.

Rappel : pour combattre un sort de métamorphose, il faut embrasser le personnage qui en a été victime, ce qui suffit à le guérir et lui faire reprendre sa forme initiale.

Le sort d'invocation pour faire revenir un personnage sous forme de fantôme est à la portée de n'importe quel magicien mais l'invocation sera gérée comme un combat. Le fantôme potentiel devra résister grâce à sa résistance à la magie. Il en résulte que les humains sont faciles à ressusciter et que les farfadets sont quasiment impossibles à faire revenir de l'au-delà.

Transformer un personnage animé en objet inanimé n'est possible que si l'on tue le personnage. L'invoquer sous forme de fantôme nécessitera alors de préalablement embrasser l'objet. Mais on peut choisir de transformer en personnage en objet *habituellement* inanimé et en faire, par exemple, un miroir parlant ou une chaise qui parle et se déplace toute seule.

Taux de réussite d'un sort

Le sort « Pandantagueule » se gère comme un combat, n'y revenons donc pas. Lorsqu'un sort affecte un personnage, celui-ci met en branle sa résistance à la magie, ce qui diminue d'autant l'agression magique. Les objets *réellement* inanimés (donc non issus de la métamorphose d'un personnage qui n'est pas mort) ont une résistance à la magie nulle.

En fonction de l'agression magique effective (c'est-à-dire la puissance magique délivrée moins la résistance à la magie déployée), le sort est plus ou moins réussi et a donc des effets plus ou moins complets ou bien plus ou moins durables.

Exemple : Une fée malicieuse a une puissance magique de 60 et fait un jet de dés de 20 en lançant un sort de métamorphose en dragon. Son tir magique a donc une puissance brute de 40. Sa cible a une résistance à la magie de 30 et fait un jet de dés de 20. La victime va donc encaisser une agression magique de 30. Or transformer un personnage en dragon nécessite une très forte puissance magique. Il en résulte que le sort ne sera pas très durable (et donc que le personnage ne restera pas dragon, même sans qu'on l'embrasse) ou bien que le personnage ne sera qu'à moitié transformé.

Quelques minima de puissance magique nette pour réussir totalement un sort :

Pendantageule	1
Transformer un personnage en grenouille ou en pingouin :	1
Transformer un caillou en pépite d'or :	20
Transformer un personnage en dragon :	50

Retrouver de la santé

Pour les blessures ou les maladies légères, attendre sagement que ça guérisse tout seul suffit. Par contre, pour les blessures plus graves, il faudra trouver un médecin ou un mage guérisseur voire des médicaments. Un bon grog peut être servi dans n'importe quelle auberge.

Faire évoluer son personnage

A l'initiative d'un PJ, celui-ci peut suivre une formation et acquérir un développement de ses caractères voire de nouvelles facultés. Le maître de Jeu veillera simplement à ce que la chose soit faisable dans le temps imparti et que le personnage dispose bien des caractères requis (par exemple, faire un jet de dés sous Intelligence peut être utile avant un examen).

Selon les aventures vécues, le Maître de Jeu constate l'acquisition d'expérience par les PJ et leur donne, au fur et à mesure, ou en fin de partie, des points sur certains caractères (ou à répartir selon son choix) ou des facultés (positives ou négatives).

De même, un personnage qui se comporte « mal » peut perdre des points ou en gagner dans des caractéristiques telles que la frousse. Des échecs répétés dans un domaine peuvent également engendrer des pertes de points sur ce domaine.

Armes et autres objets

Utiliser des objets utiles

Chaque objet peut nécessiter un niveau minimal dans un ou plusieurs caractères. Dans ce cas, avant d'utiliser l'objet, il faudra réussir un jet de dés sous un des caractères requis au moins (choisi selon l'usage fait de l'objet).

Si un personnage peut l'utiliser, et seulement à ce moment là, il viendra ajouter une faculté à celui-ci. Les objets ont des caractéristiques propres, par exemple une force pour les pièges, une résistance à l'agression pour ce qui peut être détruit, etc...

Quelques exemples :

- | | |
|------------------|--|
| Baguette magique | Nécessite de disposer d'une compétence à utiliser des objets magiques d'au moins 20%. Elle ajoute, lorsqu'on l'utilise après un jet de dés sous « compétence à utiliser des objets magiques », une faculté à la puissance magique lors d'un jet de dés sous ce caractère. Les elfes, les fées et les sorciers en disposent au moins d'une petite dès la création de leur personnage.
Les petites baguettes magiques apportent 10%. La baguette « sport » vaut 50% mais requiert une compétence à utiliser des objets magiques également de 50%. Les baguettes intermédiaires sont à l'appréciation des Maîtres de Jeux.
Les baguettes ont une résistance à l'agression de 10. |
| Balais magique | Evidemment, cet objet permet de voler, à peu près à la vitesse d'une fée ou d'un jeune dragon. Pour le piloter, il est nécessaire de disposer d'une capacité à utiliser des objets magiques (CUOM), variable selon le type de balais.
<u>Balais de base</u> : pour une CUOM de 20%, il peut transporter une seule personne sans rien ajouter par ailleurs.
<u>Balais collectif</u> : pour une CUOM de 45%, il peut transporter jusqu'à 5 personnes (pilote inclus). Mais il implique une faculté négative sur la dextérité de 5% par passager.
<u>Balais de sport</u> : pour une CUOM de 50%, il ne porte que son pilote mais ajoute 40% à la dextérité lorsqu'il s'agit de se déplacer, d'éviter des obstacles ou d'échapper à un poursuivant.
Les balais ont une résistance à l'agression de 10. |
| Ordinateur | Utiliser un ordinateur nécessite une intelligence d'au moins 40% et de posséder la faculté « utilisation d'un ordinateur ». Il permet de faire des tas de choses merveilleuses, selon les cas : calculer, faire du traitement de texte, communiquer par Internet... sous réserve de faire de bons scores à des jets sous « intelligence ».
Les ordinateurs ont une résistance à l'agression de 10. |

Armes

Le principe est qu'une puissance complémentaire, liée à la plupart des armes et protections choisies, est appliqué à la force (armes) ou à la résistance (armures et protections diverses), à la manière d'une faculté. Certaines armes et armures ont une force ou une résistance intrinsèques qui remplace celles du personnage.

Dans le cas d'un échec absolu, l'arme se retourne contre son utilisateur. Dans le cas d'une réussite magnifique, les effets sont amplifiés (on touche une zone vitale...) qui peut amener la mort de l'adversaire.

Quelques exemples :

- | | |
|------------------|--|
| Massue | Plus la massue est grosse, plus elle nécessite de force mais elle apporte la même faculté à la force dans le cadre d'un combat au corps à corps (ou quand on brise quelque chose en tapant dessus). Sa résistance à l'agression est également du même chiffre. La massue ordinaire vaut 30%, le casse-tête de la mort qui tue vaut 70%. Il existe tous les intermédiaires possibles, bien sûr. |
| Fusils et canons | Leur usage requiert une compétence à utiliser les armes de la moitié de leur force intrinsèque. Attention : leur force étant intrinsèque, elle remplace celle du personnage et ne s'y ajoute pas. Le fusil de chasse a, par exemple, une force intrinsèque de 50 et nécessite donc une compétence à utiliser les armes de 25. Fusils et canons ont besoin de munitions. Leur résistance à l'agression est de 20. |

Armures et talismans

Les armures protègent des agressions physiques, les talismans des attaques magiques.

Lorsqu'une armure est revêtue, elle est utilisée de fait mais peut gêner les mouvements et impliquer de ce fait une faculté négative sur la dextérité.

L'usage d'un talisman est, en principe, lié au fait qu'on le place entre soi-même et le flux magique. Il s'agit donc dans la plupart des cas de réussir un jet sous dextérité si on a vu le coup venir.

Le fait de transporter des armures ou des talismans peut impliquer des facultés négatives diverses liées à leur poids, leurs encombrements ou leurs caractéristiques propres (par exemple, faire un bruit de casseroles lorsqu'on utilise une armure du Moyen Age).

Quelques exemples :

- | | |
|-------------------------------------|--|
| « Psychanalyse des contes de fées » | Cet ouvrage est célèbre pour être un talisman apportant une résistance à la magie de 100 lorsqu'on le brandit face au flux magique. Mais c'est un livre, donc il brûle bien et résiste mal à l'eau ou aux coups... Attention, donc, aux fées qui se déshabillent ou pleurent avant de jeter un sort. |
| Armure du Moyen Age | Protège grâce à une faculté de 30 sur la résistance à l'agression des massues et des attaques au corps à corps mais pas des fusils. La revêtir implique une faculté négative de 20 sur la dextérité. La transporter implique une faculté négative de 10 sur la dextérité. |

Règles avancées

Pour les joueurs maîtrisant bien les jeux de rôles en général et l'univers de la Forêt Magique en particulier, voici quelques règles optionnelles.

Tout d'abord, le nombre de points affectés aux caractères est porté à 650 au départ.

Facultés circonstancielles

Les individus ne réagissent pas seulement en fonction de leur caractère habituel. Les circonstances ont aussi un rôle évident. Dans ce jeu de rôle, les circonstances de l'action interviendront via les « facultés circonstancielles ».

Il s'agit, en fait, d'ajouter ou de retirer des points aux caractères du personnage de manière ponctuelle.

Dans les règles de base, le phénomène existe pour la colère. Il est également envisagé pour des problèmes liés aux assouissements. De même, l'humidification du Djinn est une circonstance qui a des conséquences de ce type.

Avec les règles avancées, il s'agit d'appliquer le principe à tous les caractères. La Tradition autant que la Justice doivent guider les Maîtres du Jeu dans l'attribution des facultés circonstancielles. Un PJ ne doit jamais être avantagé/désavantagé injustement. Les points doivent être annoncés dès la survenance de la circonstance, sinon c'est trop tard. Et tant pis si le MJ voit tous ses dragons massacrés parce qu'il a oublié de préciser certaines choses...

Quelques exemples :

- 1) Une bande comprenant un ogre amical pourra se sentir protégé par celui-ci. Il pourra en résulter que chaque PJ de la bande en question subisse moins de frousse.
- 2) Des champs de forces magiques peuvent être créés par certains magiciens très puissants (en principe PNJ). Il peut en résulter diverses conséquences : une bêtise ou une intelligence extraordinaire, une tendance au suicide, etc...
- 3) Un PJ est sensé être le compagnon d'une PJ. Or celle-ci le trompe (sa frigidité est insuffisante, par exemple). Il pourra en résulter, s'il l'apprend, une placidité moindre.

Handicaps compensés

Pour accroître certains caractères, un PJ pourra consentir un sacrifice personnel sur un autel d'un temple. Il pourra l'avoir fait avant la création effective de son personnage et, donc, apparaître dans le jeu avec ce sacrifice déjà réalisé. Il peut également accepter un handicap lié à un traumatisme ancien. Les effets de ce sacrifice ou de ce handicap sont liés à des circonstances précises et peuvent permettre d'atteindre des score de 100 sur certains caractères. Il résultera de ce sacrifice ou de ce handicap un caractère renforcé dans un domaine lié pour une valeur symétrique. Par exemple : le personnage a une peur farouche des araignées qui, dès qu'il en voit une ou en entend parler d'une, lui fait monter sa frousse à 100. Sa frousse étant ordinairement de 40, il doit réaffecter $100-40 = 60$ à un drame lié. Ainsi, dans cet exemple, on pourra imaginer que la haine des dragons lui inspirera une frousse de 0 en présence de ces petites bêtes (40 points consommés de façon à mettre la frousse à 0 car on ne peut pas moins) et son fantasme étant les ogresses, sa frigidité baissera de 20 en présence d'une charmante ogresse. $40+20 = 60$: le compte est bon.

Handicap et compensation font l'objet d'une négociation entre joueur et MJ.

Annexes

Fiches récapitulatives des personnages

Chaque PJ dispose de 500 (règles de base) ou 650 points (règles avancées) à la création de son personnage. « 0-66 » signifie : « de 0 à 66% ». « 0-(66)-100 » signifie : « de 0 à 100 avec un maximum de 66 à la création du PJ.

Humains

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	0-50
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	0
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0-66
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0-66

Princes charmants :

Frigidité	0-50	Influence	30-66	Compétence à utiliser les armes	40-66
Séduction	60-66	Force	20-66		
		Frousse	0-30		

Princesses blondes :

Frigidité	0-30	Séduction	60-80	Intelligence	0-30
-----------	------	-----------	-------	--------------	------

Princesses brunes :

Frigidité	0-40	Séduction	30-50	Intelligence	30-66
-----------	------	-----------	-------	--------------	-------

Princesses rousses :

Frigidité	0-40	Séduction	30-66	Intelligence	0-66
Placidité	0-30	Influence	0-100		

Sorciers :

Puissance magique : 20-(60)-66

Fées, elfes, sirènes et tritons

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-30 (filles) 0-40 (mâles)	Frousse	0-66	A l'agression	0-40 (filles) 0-50 (mâles)
Dextérité	0-66	Séduction	40-66	A la magie	0-66
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-(30)-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0-66
Puissance magique	40-100	Frigidité	0-50	Des objets magiques	30-100

Note : Les fées/elfes/sirènes/tritons blonds peuvent avoir jusqu'à 80 de séduction (mais leur intelligence est limitée à 40), les roux 100 en influence (mais une placidité d'au plus 30).

Ogres

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-100	Frousse	0-66	A l'agression	0-80
Dextérité	0-66	Séduction	0-50	A la magie	0-66
Intelligence	0-50	Influence	0-50		
Vigilance	0-66	Placidité	0-50	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0-66
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0-66

Farfadets

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	0-40
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	100
Intelligence	0-66	Influence	70-90		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0-66
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0-66

Lutins et lutineuses

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-40 (lutin) 0-30 (lutineuse)	Frousse	0-66	A l'agression	0-40
Dextérité	0-66	Séduction	0-66 (lutin) 0-100 (lutineuse)	A la magie	1-50
Intelligence	0-66	Influence	0-66 (lutin) 0-100 (lutineuse)		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0-66
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0-66

Dragons

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	60-(66)-100	Frousse	0-30	A l'agression	0-90
Dextérité	0-66	Séduction	0	A la magie	0
Intelligence	0-66	Influence	0		
Vigilance	0-66	Placidité	0-50	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-50	Des armes	0
Puissance magique	0	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0

Djinns

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	0-40
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	0-66
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	75-100	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-30	Des armes	0-66
Puissance magique	40-100	Frigidité	0-66	Des objets magiques	30-100

Attention : le djinn mouillé a une placidité nulle et un égoïsme de 100.

Lapins

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	0-30
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	0-30
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-50	Des objets magiques	0

Loups

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	50-80	Frousse	0-66	A l'agression	0-66
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	0-66
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0
Puissance magique	0	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0

Grenouilles, crapauds, pingouins

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-30	Frousse	0-66	A l'agression	0-20
Dextérité	0-66	Séduction	0-66	A la magie	0-20
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0

Fantômes

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	100
Dextérité	0-66	Séduction	0	A la magie	30-90
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	0-66	Des armes	0
Puissance magique	0-66	Frigidité	100	Des objets magiques	0

Dieux

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	100	Frousse	0-100	A l'agression	100
Dextérité	0-100	Séduction	0-100	A la magie	100
Intelligence	0-100	Influence	0-100		
Vigilance	0-100	Placidité	0-100	Compétences à utiliser...	
Chance	0-100	Egoïsme	0-100	Des armes	0-100
Puissance magique	100	Frigidité	0-100	Des objets magiques	0-100

Affreux marmots

Physique et Intellect		Mentalité		Résistances...	
Force	0-66	Frousse	0-66	A l'agression	0-66
Dextérité	0-66	Séduction	0-100*	A la magie	0-66
Intelligence	0-66	Influence	0-66		
Vigilance	0-66	Placidité	0-(10)-66	Compétences à utiliser...	
Chance	0-66	Egoïsme	100	Des armes	0-66
Puissance magique	0-66	Frigidité	0-66	Des objets magiques	0-66

* Séduction : la plus forte des deux parents.

Bréviaire de magie

Quelques minima de puissance magique nette pour réussir totalement un sort

Pendantagueule	1
Transformer un personnage en grenouille ou en pingouin :	1
Transformer un caillou en pépite d'or :	20
Transformer un personnage en dragon :	50

Objets les plus usuels

La petite baguette magique nécessite une compétence de 20% et apporte une puissance magique de 10%. Le balais magique de base nécessite lui aussi une compétence à utiliser les objets magiques de 20%.

Quelques résumés d'aventures pour vous aider à démarrer

Aventure 1

Tout commence à l'Orée du Bois, la célèbre auberge. Anakin débarque et signale aux joueurs qui buvaient qu'il quitte cette chipie de Reine des Fées. Du coup, comme elle n'a plus personne pour la protéger, elle s'est fait attaquer par la Reine des Fées du nid d'à côté. Mais ça n'est plus son affaire, même s'il y a un gros tas d'or à récupérer si quelqu'un lui file un coup de main. De fait, nos héros vont voir et le nid est abandonné. Ils vont voir le nid d'à côté où ils sont fraîchement accueillis (certains "croaaa", dus à la transformation en crapauds ou en grenouilles de quelques personnages, se sont fait entendre). Enfin, bon, "fraîchement" n'est peut-être pas le mot quand il y a aussi un dragon assis sur le tas d'or convoité... Après bien des aventures, nos héros libéreront la reine des fées du premier nid enfermée dans un cachot du second nid (les webcams de surveillance et le pilotage centralisé des serrures, c'est chouette tout de même quand il y a un sorcier informaticien dans l'effectif). Ils gagneront donc un beau tas d'or.

Aventure 2

Tout commence à l'Orée du Bois, la célèbre auberge. Pendant qu'une fée drague à mort un farfadet, un cinéaste tourne discrètement sans se préoccuper du droit à l'image, ce qui énerve la dite petite fée (qui est rousse, ne l'oublions pas). C'était mal parti pour le cinéaste... et le Maître du Jeu n'y était pour rien ! Je passe les détails. La Reine des Fées du nid du centre de la forêt recrute (un peu cavalièrement) nos héros par le biais d'une mobilisation générale pour aller chercher une princesse blonde enfermée dans une tour d'ivoire sous la garde d'un dragon et extraire la petite fée qu'elle a avalée afin que la dite petite fée soit punie comme il convient de cette attitude indigne. Le dragon, fidèle à son devoir comme tous les dragons de garde, exigera un formulaire de levée d'échec signé par le Prince Charmant. Les héros qui ont oublié le sens du devoir des dragons ont voulu l'affronter... Mais les fantômes aussi ont un rôle dans ce jeu. Il peut être utile de ne pas se laisser inspirer par *Donjons & Dragons* : ce n'est pas le même jeu ! Bien des aventures plus tard, malgré des manifestations de dulcinées, nos héros réussiront leur mission. Au passage, le château du prince se transformera en lupanar (pour occuper les dulcinées manifestantes), le prince se transformera en crapaud puis en cuisses de grenouilles à la bourguignonne et la princesse blonde aura été gelée et brisée en petits morceaux par des aventuriers magiciens peu habiles de leurs mains et la laissant toujours tomber. Nos héros garderont la petite fée indigne en esclavage durant un an en récompense de leurs actes.

Aventure 3

Etaient présents à l'Auberge de l'Orée du Bois :

- Une grande fée blonde, coiffeuse spécialiste du massage capillaire, dotée d'un sèche-cheveux mitraillette, d'un fer à friser, de teintures magiques (notamment une teinture blonde qui rend con) et d'une paire de ciseaux.
- Une lutineuse, escort-girl rousse, accessoirement voleuse et commerciale, munie de préservatifs remplis de poils à gratter et d'un sac à main rempli de plomb.
- Un ogre gardien, avec son canon qui lui sert de massue (il est trop con pour comprendre l'usage d'un canon).

Au début de l'histoire est arrivé un farfadet PDG de l'usine de soupe. Il pleurait beaucoup parce qu'un elfe vert, au rire sardonique, sachant danser la java, lui avait volé la recette de la soupe de la Reine Marie. Or la Reine des Fées de la Chambre Rose lui avait commandé cette soupe... Le farfadet promet à l'ogre (qui sait trouver les arguments pour entraîner la lutineuse et la fée) un stock de soupe s'il retrouve la recette qu'il avait acheté fort cher à Marie de Montreuil et au chevalier Balard de Kretaye. Nos héros ne songeront pas un instant à chercher ces PNJ... Après une visite mouvementée à l'usine de soupe, lieu du vol, où nos héros ont trouvé des indices pour leur enquête, les voilà partis pour la montagne : en effet, l'elfe vert a attaqué l'usine avec deux dragons d'élevage très costauds et il a dû les entraîner quelque part, par exemple à soulever des pierres dans une carrière (les lutineuses ont de ces idées parfois...). Bien entendu, nos héros sont d'abord tombés sur la Marmotte (qui les a fournis, un peu contrainte, en chocolat) et le Vieux Sage de la Montagne avant de redescendre et de tomber sur un troupeau de moutons. L'ogre en a mangé un tandis que la fée blonde a préféré en sodomiser un avec son fer à friser pour manger chaud. Nos héros voulaient ainsi rejoindre le Nid de la Reine de la Chambre Rose, ou Java Vert, le voleur selon le Vieux Sage de la Montagne, fait régulièrement son rapport. La reine de la Chambre Rose lance alors toute la population du nid à la recherche de Java Vert. Nos héros suivent. Mais lorsque surgit un dragon, seuls nos héros n'ont pas la frousse. Et notre lutineuse se fait cramer... Heureusement, l'ogre a la bonne idée de rappeler au dragon que la Reine est la chef de Java Vert ! Il doit donc obéir ! Et la fée blonde, dans un éclair de génie lié au changement de couleur de ses cheveux (légèrement cramés), a l'idée de dire que l'ordre de mission a cramé dans le sac de la lutineuse.

L'ogre se charge de faire parler Java Vert et nos héros repartent avec la recette vers l'Orée du Bois où la Reine les rejoint (grâce à un opportun sort de téléphonie). Et tout finit bien, même pour la lutineuse qui ressuscite.

Aventure 4

Nos héros étaient tranquillement attablés à l'Orée du Bois, une fée usant de toute sa séduction et de toute son influence pour qu'un sorcier qu'elle draguait l'invite, lorsqu'une bande d'ogres a débarqué pour tout casser. Malgré une malchance extraordinaire, nos héros réussissent à s'extraire et cherchent le réconfort auprès de la Marmotte. Mais malheureusement, le chalet a déjà été détruit par les ogres, qui reviennent pour remettre ça. Bon, je fais court parce que nos héros n'étaient pas doués, mais on apprend finalement que les ogres cassent tout dans le cadre d'un mouvement social : ils étaient intermittents du spectacle, servant de porteurs à un certain cinéaste slovo-poldèque, mais celui-ci s'est enfui sans les payer. Il faut dire que les dragons de la scène finale se sont brutalement mal comportés (on ne saura jamais pourquoi puisque nos héros ne s'en sont pas préoccupés) et ont tout cassé. Nos héros cherchent partout le dit cinéaste et le Maître du Jeu, gentil comme tout tellement ils n'étaient pas doués, les fait le retrouver chez son psychiatre, Sigmund Heffe. Je ne détaillerai pas la visite à Java Vert, au Vieux Sage de la Montagne, au Fonds d'Amitié avec le Peuple Slovo-Poldèque (et ses trois cochons derrière leurs guichets), etc... Ne songeant pas un instant à user de la force brutale pour l'embarquer, nos héros combinent leur influence pour convaincre le dit cinéaste (connu partout sous le nom de "le crétin") d'aller payer les ogres. Heureusement, il a de la chance et a son carnet de chèques sur lui. Nos héros retrouvent alors les ogres, qui étaient encore en train de casser quelque chose, et leur demande combien ils veulent. La réponse fuse : "Trois bols de soupe chacun". Le sorcier fait apparaître la soupe et nous nous demandons tous pourquoi nos héros se sont emmerdés à aller chercher "le crétin"...