

Des joueurs mais pas de MJ motivé ?
Ou envie de changer du D&D habituel ?

Faites donc une partie Alarach !

ALARACH

Rires et coups de théâtre,
Alarach sans prise de tête !

Personnage

Caractéristiques

Force	Intelligence	
Endurance	Sensitivité (5 sens)	Chance (Retry)
Dextérité (Agilité)	Sociabilité	

Les caractéristiques sont des valeurs comprises entre 0 et 50.

Création :

- 175 points à répartir (25 points partout +/- 10)
- + 2*5 dans les caractéristiques liées à la classe choisie.

Caractéristiques secondaires

Réflexes = Dex + Sen

Volonté = Int + End

PV = For + 2*End

Classes

Les deux caractéristiques associées à une classe correspondent à la manière dont le joueur voit son personnage et à la façon dont il pense le jouer. La liste des classes possibles n'est limitée que par l'imagination des joueurs. En voici quelques exemples :

Archer : Dex + Sen

Guerrier : For + End

Magicien : Int + Sen

Livre de sorts : Un magicien peut lancer un sort s'il le trouve dans son livre, c'est-à-dire en faisant une réussite sur un jet de Chance pure. Ce jet n'a pas lieu si la page est marquée. A la création, un magicien a 2 marques pages placés à sa guise. Il ne peut en avoir que $(Int + Sen)/10$ maximum.

Barde : Soc + Int ou Dex

Soigneur : Int + Dex

Joueur/Voleur : Dex ou Int + Chance

Systeme de jeu

Le système de jeu est celui du pourcentage. Un jet de dé se fait donc au D100 et le résultat doit être inférieur à une valeur donnée.

Jet de compétence

Il se fait sur la composition de deux caractéristiques (par exemple, escalade = For + Dex, diplomatie = Int + Soc) ou une seule, dit aussi jet de caractéristique pure (par exemple, perception = Sen*2). Les compétences en tant que telles n'existent pas.

Echec critique

L'échec critique est un jet sur 1D100 dont le résultat est compris entre 96 et 100 inclus. Un tel jet donne droit à une augmentation de +1 de la caractéristique Chance (si elle n'est pas déjà égale à 50).

Réussite critique

La réussite critique est un jet sur 1D100 dont le résultat est compris entre 1 et 5 inclus. L'effet d'un tel jet est à déterminer selon l'action, l'arme utilisée...

Utilisation de la chance

Une fois par action, le joueur peut dépenser un point de chance pour relancer ses dés. Le jet précédent est alors totalement oublié (un échec critique oublié ne donne pas droit à un point de chance). Le point de chance est perdu définitivement, mais la chance peut être augmentée par les échecs critiques.

Egalité

En cas d'égalité sur un jet d'opposition, celui qui fait l'action la réussit. Par exemple, lors d'un combat, en cas d'égalité entre le jet d'attaque et le jet d'esquive, l'attaquant touche sa cible.

Combat

Initiative : Reflexes + D20

Jet d'attaque : jet de dextérité pure. On calcule la différence entre le jet et la dextérité *2.

Jet d'esquive : jet de réflexes. On calcule la différence entre le jet et les réflexes.

Toucher : l'attaquant touche sa cible si son attaque est supérieure à l'esquive de son opposant.

Dégâts : For/2 + un jet de dé dépendant de l'arme.

Exemples d'armes : bâton (dégâts : 1D6, critique : assommant), vibrohache : 1D20, critique : démembrement)

Encaisser un coup : jet d'endurance. On calcule la différence entre le jet et l'endurance, à laquelle on ajoute la valeur d'armure.

Organisation d'une partie

Que faut-il normalement pour faire du JdR ? Des dès, du papier, un crayon... mais aussi un maître du jeu avec ses bouquins décrivant le jeu et son univers. Enfin... pas pour Alarach !

Maitrise du jeu

Dans Alarach, vous n'êtes pas joueur ou maître du jeu, vous êtes joueur ET maître du jeu !

Une personne commence à maitriser la partie. Quand elle souhaite s'arrêter, parce qu'elle veut manger sa part de pizza tranquillement, qu'elle a soif, ou qu'elle a mis les personnages dans une position inconfortable, elle passe la main à une autre personne. Le plus simple et le plus juste est un petit jet de dé !

Tout le monde autour de la table possède donc un personnage, qu'il continue de jouer lorsque son tour de maîtriser vient.

Univers

Ce jeu ne possède pas d'univers propre. Vous êtes donc invités à utiliser des univers existants ou sortant de votre imagination, voire à les mélanger...

Evolution des personnages

A la fin d'un scénario, il est classique de regarder l'évolution de son personnage. Pour évoluer, les évolutions de caractéristiques des personnages se font ici d'un commun accord encore les joueurs. Il peut être tenu compte des réussites critiques faites en cours de partie, par exemple.

Crédits

Co-auteurs:

Damien Hembert

Nolwenn Morvan

Alexis Pasturel

Camille Blin

Remerciements :

Nous remercions le club JdR de l'ENSSAT, les différents joueurs et MJ que nous avons croisés depuis nos débuts rôlistiques, les inventeurs des biscuits "Petits Écoliers" et cookies ainsi que tous ceux qui auront le courage de jouer à ce jeu.

Créé et joué pour la première fois le vendredi 18/09/2009 à Lannion.