

ELEMENTARIA

Introduction

« Elementaria est mon monde, composé de 5 continents, un pour chaque clan, à savoir le clan de l'Air, de l'Eau, du Feu, des Ténèbres et de la Terre.

Durant des milliers d'années chaque clan a tenté de prendre le contrôle du monde, que ce soit de manière politique comme l'Eau et l'Air, de manière combative comme le Feu et la Terre ou encore de manière discrète comme les Ténèbres...

Cependant ces temps là sont maintenant bien révolu grâce à la création du conseil pour nous gouverner, en effet chaque clan envoie son plus éminent représentant pour siéger. Et chaque décision est prise de manière beaucoup plus juste qu'elle ne l'aurait été sinon.

Actuellement les membres du siège sont : Filris de l'Air, frêle femme aux cheveux albinos et au corps vaporeux, Moireau du Feu, mon père au corps puissamment bâti, Gaeva de l'Eau, dont apparence extérieure laisse supposer qu'elle n'était âgé que de quinze ans, Penopen de la Terre, 2m10 pour 140kg de muscles et enfin la dirigeante actuelle du conseil, la représentante du clan des Ténèbres, Lust dont la beauté est légendaire auprès de l'ensemble des clans.

Mon nom est Freiya, fière représentante du clan du Feu et ce que vous lisez ici sont mes mémoires au cas où quelque chose de fâcheux m'arriverait dans les prochains jours suite à la mission qui me fut confié.

En effet, depuis quelques temps on a constaté une disparation de nombreux villages du clan des ténèbres et ceci sans aucune explication...

Ainsi le conseil a décidé d'envoyer de nombreuses équipes, composés de membres des différents clans, enquêter sur le sujet. A ce jour, aucune encore n'est revenu.

Maintenant la peur commence à s'emparer d'Elementaria... »

Création d'un personnage

Dans ELEMENTARIA, un personnage est composé de 3 types de caractéristiques, les traits, les clans et les capacités. Les traits sont au nombre de 5 : Agilité, Charisme, Esprit, Force et Résistance.

Les clans sont au nombres de 5 : Air, Eau, Feu, Ténèbres et Terre.

Les capacités sont au nombre de 5 : Créer, Contrôler, Détruire, Percevoir et Transformer.

A la création un personnage doit répartir 10 points dans les traits. Minimum 1, Maximum 5

Il doit répartir 5 points dans les clans et les capacités. Minimum 0 et Maximum 3.

Des traits on tire les PV = Résistance*2 et l'Énergie = Esprit*2.

Système de jeu

Le système de jeu se sépare en 3 parties, action sans éléments, avec éléments et combat.

Pour une action sans élément, le MJ décide quel est le trait considéré. Le joueur lance alors 2d6+trait.

S'il fait plus de 10 alors l'action est réussie (le MJ peut décider d'augmenter ou diminuer la difficulté suivant la situation.)

Pour une action avec éléments, alors le joueur décide de ce qu'il veut faire et quels clans et capacités irait le mieux pour ça. Le MJ fixe la difficulté. Le joueur lance alors 2d6+clans+capacités et perds 1 point dans ÉNERGIE.

S'il fait plus que la difficulté considérée alors le MJ vérifie que son choix de clans et capacités fut le bon.

Si c'est le cas, alors l'action est réussie.

Dans le cas d'un combat, alors chaque personnage décide comment se battre attaque physique ou énergie.

Le Mj décide des traits utilisés, les actions se déroulent comme précédemment à ceci près que la plus grande marge gagne.

Les dégâts infligés sont compris entre 3 et 6 suivant la description faites par le joueur (plus c'est beau et classe, mieux c'est).

Si les PV d'un joueur atteigne 0 alors il est mort.

Évolution

A la fin de chaque partie, un personnage gagne entre 3 et 5 xp.

Pour faire évoluer un trait, un clan ou une capacité, cela coûte le nouveau niveau*2 en xp.

Les maximums atteignables pour un personnage ont déjà été donné plus haut...

Secret du MJ

Chaque clan possède une pierre élémentaire permettant de se recharger en Énergie. Ainsi, pour pouvoir se recharger il faut aller dans la ville principale d'un clan.

A cause de l'utilisation des différents pouvoirs élémentaires des pures bêtes ou esprits élémentaires apparaissent ils ont de base 3 dans chaque parties de clans et capacités.

Le but de chaque membre de clan fut de devenir un élémentaire, cependant à cause de l'avènement au pouvoir du conseil, cette recherche fut interdite.

Cependant Lust a trouvé une manière de réussir ce tour de force très facilement, cependant pour le faire, elle a du se cacher. Ainsi, elle a fait apparaître un trou noir au-dessus des cités pour kidnapper les membres de son clan afin de les transformer. La transformation prends 20 ans...