

The Elder Scrolls

---

# PAPER



## LIVRE DES RÈGLES

Réalisé par Maxime Schick

Version 5.2



Le jeu de rôle.....	3
Prérequis.....	3
Comment jouer ?.....	3
Les joueurs.....	4
Le maître du jeu.....	4
Scénario.....	4
Les épreuves.....	5
L'expérience de jeu.....	5
Les bonus.....	6
Les combats.....	7
La vie, la magie et la vigueur.....	7
Les potions.....	7
Création d'un personnage.....	8
Race.....	8
Compétences.....	8
Talents.....	8
Les pièces d'or.....	8
Les points d'armures PA.....	8
Restriction.....	9
Alchimie.....	9
Forgeage.....	10
Les gemmes spirituelles.....	10
Les gemmes spirituelles noires.....	11
Les enchantements.....	11
Les niveaux.....	12
Les grimoires et les sorts.....	12

# PAPER

## Le jeu de rôle

Bonjour, merci d'avoir téléchargé le jeu de rôle papier « The Elder Scrolls : Paper », qui vous plongera dans l'univers de la licence et dans le vaste continent de Tamriel.

Ce document doit être lu par tous les joueurs avant de commencer afin de comprendre correctement toutes les mécaniques de jeu ainsi que toutes les possibilités qui s'offrent à vos futurs personnages.

Nous sommes ravis de vous accueillir dans The Elder Scrolls : Paper, un jeu de rôle qui vous fera découvrir l'univers fascinant de la célèbre licence The Elder Scrolls et le vaste continent de Tamriel.

Afin de profiter pleinement de votre expérience de jeu et de maîtriser toutes les mécaniques et les possibilités offertes pour votre personnage, nous vous recommandons vivement de lire attentivement ce document avant de vous lancer dans l'aventure. Cela vous permettra de comprendre parfaitement les règles et de comprendre tous les mécanismes de gameplay qui s'offrent à vous.

## Prérequis

Pour pouvoir jouer, vous aurez besoin de plusieurs feuilles de jeu en plus de ce document de règles : une feuille de personnage, une liste d'équipements, une liste de sorts, un scénario, et tout autre document nécessaire à la création de votre personnage. Assurez-vous de les avoir toutes en votre possession avant de débiter la partie.

## Comment jouer ?

Pour jouer à ce merveilleux jeu de rôle c'est très simple, il vous faut :

- Minimum trois joueurs
- Un maître du jeu, communément appelé « MJ »
- Minimum un dé de 6 faces, un de vingt faces ainsi qu'un de quatre faces
- Du papier, crayons, gommes et les feuilles de votre personnage
- Le MJ doit avoir à disposition : les règles, les équipements, le matériel et son scénario

## Les joueurs

Au cours de la partie, chaque joueur devra créer un personnage et l'incarner jusqu'à sa mort ou la fin du scénario. Le but du jeu est d'améliorer les capacités de votre personnage en travaillant en équipe avec les autres joueurs et en affrontant des monstres, en accomplissant des quêtes ou en vendant des objets, selon l'histoire racontée par le Maître du Jeu (MJ). Vous devez informer le MJ de toutes les actions de votre personnage afin de savoir ce qui va se passer ensuite. Vous êtes responsable de la gestion de votre feuille de personnage et vous devez savoir comment utiliser les talents de votre personnage lors des épreuves.

## Le maître du jeu

Le Maître du Jeu (MJ) n'est pas un joueur. Sa mission est de raconter l'histoire, de décrire l'environnement et de faire vivre les événements prévus dans son scénario. Pour une expérience de jeu plus immersive, il est essentiel que le MJ connaisse parfaitement son scénario et les règles du jeu afin de guider les joueurs et de les rappeler au besoin si jamais ils essaient de les enfreindre. La fonction principale du MJ est d'écouter les actions des joueurs et de les guider dans l'histoire, en adaptant le scénario en conséquence.

Cela peut parfois être délicat, surtout lorsque les joueurs prennent des décisions surprenantes ou inattendues. Cependant, c'est précisément cette interaction et cette collaboration qui rendent le jeu de rôle si passionnant et immersif. En tant que MJ, votre rôle est donc de veiller à ce que chaque joueur puisse s'épanouir et s'amuser tout au long de la partie.

## Scénario

Lors de la création de son scénario, le Maître du Jeu (MJ) doit d'abord choisir une province de Tamriel. Ensuite, il doit déterminer un lieu où il pourra inclure les personnages des joueurs (il est possible de ne pas tous les faire entrer en jeu en même temps). Après cela, le MJ doit rédiger une histoire ou des quêtes que les joueurs devront suivre. Pour aider à guider les joueurs dans son scénario, le MJ doit également créer des personnages non-joueurs (PNJ).

Il est recommandé de noter sur une feuille les talents de chaque PNJ, au cas où ils devraient également effectuer des actions ou si les joueurs décident de les attaquer. Cela permettra au MJ de mieux gérer les interactions entre les PNJ et les joueurs.

## Les épreuves

Les épreuves sont des tests qui peuvent être effectués soit par les personnages non-joueurs (PNJ), soit par les joueurs. Elles se font généralement sous forme de lancer de dés à vingt faces.

Pour savoir si un jet de dés est réussi ou échoué, il faut regarder le nombre obtenu et vérifier s'il est inférieur à la compétence utilisée.

Par exemple : si un joueur souhaite convaincre un PNJ, il devra effectuer une épreuve d'éloquence. Si sa compétence est de 10, il devra obtenir un résultat inférieur ou égale à 10 lors de son lancer de dés.

Si le joueur obtient 8, il a réussi l'épreuve !

Le lancer de dés s'écrit sous la forme "1d20", ce qui signifie "un lancer d'un dé à vingt faces".

Le but est bien entendu d'obtenir un nombre inférieur ou égale à la compétence du personnage. Il est également possible pour un joueur de réussir une épreuve sans avoir à faire de lancer de dés, si le MJ estime que le joueur a fait des efforts suffisants dans son "rôle-play" pour convaincre les PNJ ou monstres.

## L'expérience de jeu

L'expérience de jeu (ou "Exp") est un système de points gagnés par votre personnage au cours de l'aventure en réalisant divers exploits. Les points d'expérience sont très convoités par les joueurs car ils permettent de faire passer votre personnage à un niveau supérieur, lui offrant ainsi de nouvelles compétences et améliorations. Acquérir de l'expérience est donc une étape importante dans la progression de votre personnage et devrait être un objectif principal pour chaque joueur

L'expérience se gagne de la manière suivante :

Fin d'un scénario	50 Exp
Réussite d'une quête	25 Exp
Coup final à un ennemi	15 Exp
Ennemi mort	10 Exp pour le groupe
Bonus : MJ	? Exp
Bonus : Beau dessin	5 Exp
Bonus : Rôle-Play 1	10 Exp
Bonus : Rôle-Play 2	20 Exp
Bonus : Rôle-Play 3	30 Exp
Bonus : Empereur charismatique	40 Exp

Le MJ peut faire gagner de l'expérience à un joueur s'il juge que celui-ci a fait des efforts dans la façon dont il joue son personnage.

## Les bonus

Le Maître de Jeu (MJ) joue un rôle clé dans le jeu de rôle papier "The Elder Scrolls : Paper", en accordant des points d'expérience aux joueurs qui réalisent des exploits exceptionnels et qui méritent d'être récompensés. Il existe plusieurs bonus différents qui peuvent être attribués par le MJ en fonction des actions et performances des joueurs.

Le bonus "beau dessin" est accordé une seule fois par personnage et vise à récompenser les joueurs qui ont de réelles aptitudes en dessin et qui ont réalisé un beau portrait de leur personnage. Si le MJ estime que les talents artistiques des joueurs méritent d'être reconnus, il peut leur octroyer de l'expérience.

Le bonus "rôle-play" est attribué par le MJ lorsqu'un joueur réalise une action de jeu de rôle qui mérite d'être récompensée. Le MJ peut décider d'accorder une quantité d'expérience supplémentaire au joueur en fonction de la qualité de sa performance.

Le bonus "empereur charismatique" est accordé à un joueur qui parvient à transmettre de fortes émotions à ses coéquipiers et qui mérite une récompense pour sa performance exceptionnelle. Si un joueur a réussi à captiver l'attention et à susciter l'intérêt de ses coéquipiers, le MJ peut décider de lui octroyer ce bonus.

En résumé, le MJ a la possibilité de récompenser les joueurs qui se sont particulièrement distingués par leur performance ou leurs actions au cours de l'aventure, en leur accordant des points d'expérience supplémentaires. Ces bonus permettent aux joueurs de progresser et de développer leurs personnages de manière

# PAPER

## Les combats

Aux dépars, le joueur ayant le plus de volonté commence le combat. Ensuite, il doit choisir quelle action il effectuera. Imaginons qu'il souhaite attaquer à l'épée, il devra donc passer une épreuve d'attaque, s'il échoue, il ne se passe rien. S'il réussit, l'ennemi peut tenter une parade.

Pour les joueurs comme pour les PNJ, dans le cas où vous vous prenez une attaque qui réussit, vous pouvez choisir trois solutions (chaque solution est valable une fois par tour de table) :

- Faire une parade (épreuve Parade).
- Faire une esquive (épreuve Agilité) (exclusivement pour ceux sous le signe du voleur).
- Soit, utiliser 1 point de vigueur qui empêche instantanément l'attaque.

## La vie, la magie et la vigueur

La vie d'un personnage est réduite lorsque celui-ci prend des dégâts. Pour parer à cela, il est utile de porter sur soi une armure. Les armures peuvent apporter des PA ou Point d'armure. Les PA sont comme une extension de la vie, d'abord l'armure perd des PA, puis la vie. Une fois arrivé à 0 PV, votre personnage meurt.

La magie (PM) est votre réserve de mana. Si elle tombe à 0, vous ne pourrez plus faire de sort.

Vous pouvez restaurer la magie en écrasant des gemmes spirituelles dans votre main. Voir les règles sur les gemmes.

La vigueur peut être utilisée par coût de 1 point pour une réussite d'épreuve sans avoir à effectuer de jet de dés. Elle peut être restaurée après avoir bu une potion. (Utilisable 1 fois par tour)

Les nouveaux joueurs niveau 1 possèdent 3 points de vigueur de base.

## Les potions

Les potions et les modificateurs sont inscrits sur les feuilles de personnage.

La prise de potion ou gemme durant un combat nécessite un tout où le joueur ne peut effectuer aucune action.

## Création d'un personnage

Commencez par télécharger votre document de personnage et la liste des races.

### Race

Choisissez une race, inscrivez là dans votre feuille de personnage et inscrivez également ses points magiques (PM) et points de vie (PV).

### Compétences

Sur votre feuille, vous pouvez constater qu'il y a trois colonnes de cellules où l'on peut inscrire des valeurs (ces valeurs ne peuvent pas dépasser '18'). Ces colonnes correspondent aux signes : guerrier, mage et voleur.

Pour connaître les compétences de votre personnage, il faut faire un nombre de jet égale au nombre de compétences inscrite sur la feuille. (Par exemple, 3 jets pour la colonne du guerrier)

Épreuve :  $1d4 + 1d6 + 4$

Les résultats sont à placer dans la colonne du signe du guerrier. L'opération doit être répétée dans les deux autres colonnes (total : 13 jets).

Chaque signe est affilié à des compétences. En fonction de vos préférences, choisissez un signe (Liste des signes) pour votre personnage afin de lui accorder un bonus pour le début de partie.

### Talents

Au niveau 1, votre personnage peut apprendre 2 talents (disponible dans la liste des talents).

À chaque nouveau niveau, vous pourrez apprendre un talent supplémentaire.

### Les pièces d'or.

L'or permet d'acheter des équipements, armes, armures et objets en tout genre auprès de marchands. Vous pouvez effectuer une épreuve :

$4d20 \times 10$ . Le résultat détermine votre or de départ.

### Les points d'armures PA

Chaque pièce d'armure donnera à votre perso un nombre de PA. Le total des points détermine votre armure. Les armes et armures se trouvent en jeu sur des cadavres ou à l'achat auprès d'un commerçant. Les PA s'utilise comme une extension de votre vie, si le joueur perd des dégâts, vous perdrez de l'armure, ensuite de la vie. Donc boire une potion vous soignera votre armure.



## Restriction

En fonction de tous les éléments choisis ci-dessus, vous pouvez constituer votre fiche de personnage.

### Attention

Le nombre de lignes détermine le nombre d'objets que le personnage peut porter sur lui.

Soit :

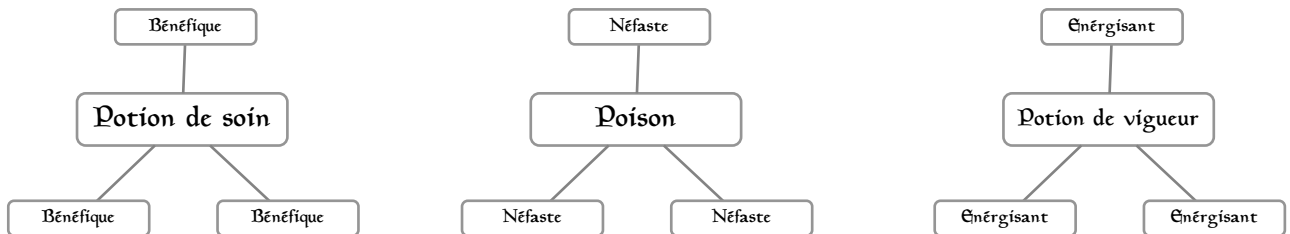
- 4 armes (Arcs, Haches, Épées, Lances)
- 4 vêtements ou pièces d'armures
- 14 objets divers/trésors
- Etc.

## Alchimie

Tous les ingrédients peuvent être ramassés dans la nature, récupérer dans des coffres ou sur des corps.

Il y a trois types d'ingrédients, les bénéfiques, les néfastes et les énergisants.

Ils sont affiliés à trois niveaux (niveau 1, 2 et 3)



Il faut minimum trois ingrédients différents pour confectionner une potion.

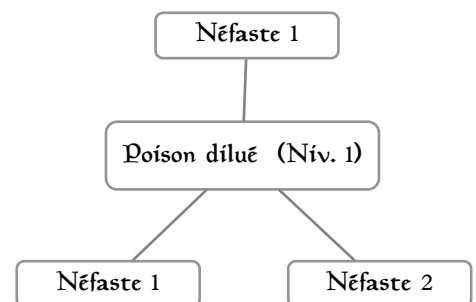
Le niveau de la potion est calculé par la moyenne des niveaux des ingrédients.

Une potion de niveau 1 à un effet modificateur de 5 points

Une potion de niveau 2 à un effet modificateur de 10 points

Une potion de niveau 3 à un effet modificateur de 20 points

Les flèches ou les armes peuvent être enduites une fois de poison.



# PAPER

Pour l'élaboration d'une potion, cela se fait sur la compétence d'alchimie.

Si vous utilisez une table d'alchimie et que vous échouez, vous avez 50% de chance de réussir quand même. Dans ce cas, le MJ fera un jet 1d6 et si le nombre est pair, c'est une réussite.

Si le joueur perd son épreuve, il perd les ingrédients utilisés et n'acquiert pas de potion.

## Forgeage

Pour forger un objet, il vous faut des ingrédients :

Un Casque	1 bande de cuir † 3 lingots
Une Armure	1 bande de cuir † 4 lingots
Des Bottes	1 bande de cuir † 1 lingot
Des Gants	1 bande de cuir † 1 lingot
Une Épée	1 bande de cuir † 2 lingots
Un Bouclier	Des clous † 1 bande de cuir † 3 lingots

Ces ingrédients se trouvent dans des grottes, coffres ou chez les marchands.

Le forgeage nécessite une forge.

## Les gemmes spirituelles

Cela ressemble à une pierre rosée, tenant facilement dans la main.

Vous en trouverez dans la nature ou chez des marchands, des gemmes vides ou pleines. Leur prix différencie en fonction de leur taille et de leur utilité.

Une gemme vide ne sert à rien, elle peut être remplie grâce à un sort de capture d'âme envoyé pendant un combat sur l'ennemi ou avec un sort présent sur l'arme de l'assassin.

Une fois la victime décédée, la gemme absorbera l'âme de la victime pour devenir d'une couleur violette ou noir en fonction de la puissance de l'ennemi.

La gemme se modifiera en fonction du niveau de la créature :

- Faible
  - o Gemme spirituelle insignifiante
- Moyenne
  - o Gemme spirituelle ordinaire
- Puissante
  - o Gemme spirituelle supérieure
- Très puissante
  - o Gemme spirituelle magistrale

Les gemmes peuvent être utilisées pour regagner des PM. Après utilisation la gemme est détruite.

## Les gemmes spirituelles noires

Les gemmes noires permettent de revenir à la vie dans les situations les plus catastrophiques.

Pour fabriquer une gemme noire, il faut faire un rituel sur une gemme vide et sacrifier un monstre, animal ou PNJ puissant.

Les gemmes spirituelles noires sont interdites, un simple marchand ne n'en possédera pas. Vous en trouverez dans des donjons remplis de créatures dangereuses ou dans des sectes prêchant des daedras.

Attention, personne ne doit savoir que vous en possédez. Vous ne voudriez pas finir en prison !

## Les enchantements

Les enchantements requièrent une épreuve d'intelligence et de 5 PM ainsi qu'une gemme spirituelle pleine.

Enchantement de dégâts :

- Gemme spirituelle insignifiante
  - o Dégâts de l'arme +1
- Gemme spirituelle ordinaire
  - o Dégâts de l'arme +2
- Gemme spirituelle supérieure
  - o Dégâts de l'arme +4
- Gemme spirituelle magistrale
  - o Dégâts de l'arme +6

Enchantement d'un vêtement/pièce d'armure :

- Gemme spirituelle insignifiante
  - o Porté, peut améliorer 1 point de compétence du voleur
- Gemme spirituelle ordinaire
  - o Porté, peut améliorer 1 point de compétence du mage
- Gemme spirituelle supérieure
  - o Porté, peut améliorer 1 point de compétence du guerrier
- Gemme spirituelle magistrale
  - o Porté, peut améliorer 2 points dans une colonne de compétences

Une arme ou une pièce d'armure peut être enchantée qu'une seule fois.

## Les niveaux

Les joueurs peuvent gagner de l'expérience. Au fil du temps, il peut arriver qu'un joueur réussisse à passer de niveau, cela le fera gagner des bonus.

À chaque passage de niveau, le joueur obtient :

- Un talent supplémentaire
- Retour à 0 Exp
- 5 points à choix dans la vie ou la magie
- 1 point de plus dans la vigueur.
- 2 points à répartir dans les compétences (pas dans la même)

### Requis

Niveau 2	100 Exp
Niveau 3	200 Exp
Niveau 4	400 Exp
Niveau 5	600 Exp
Niveau suivant	+200 Exp

## Les grimoires et les sorts

Les sorts sont utilisables n'importe quand et possèdent un coût en PM. Il est possible d'apprendre des sorts à une académie ou guilde auprès de mages avec le don de 200 pièces d'or ou de trouver un livre de sort dans un donjon.

Les grimoires peuvent uniquement être acquis grâce à des talents et il est possible d'en posséder plusieurs.

**Si vous échouez un sort, vous ne perdez pas de point magique.**

**En revanche, vous perdez un tour de jeu.**

Quand vous passez niveau, vous débloquentes des sorts dans votre grimoire, sachez qu'il est toujours possible d'utiliser les sorts de niveau inférieur.