Un jeu par **Pounous,** sur une idée de ***Silarkhar,***
développée par **Fabien "*Amatsu*" Gest** pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

*illustrations issues de pinterest*

# L'Histoire

## *Ardwys*

est un ensemble d'***Arbremondes***, arbres gigantesques dont la circonférence des troncs égale la superficie d'un continent. Dessus vivent et survivent plusieurs peuples aux tailles et aux coutumes différentes.

**Il y a 100 ans,** ces arbres ont poussé bien plus vite que n'importe quel autre arbre, détruisant par la même occasion toute trace de civilisation dans les zones habitables. Et là où les ***Humains***, espèce la plus grande, dominaient les terres et s'imposaient comme les maîtres d'Ardwys, il ne reste rien.

**Enfin pas tout à fait**. D'autres espèces exilées vers des contrées plus clémentes ont réussi à survivre au cataclysme en se réfugiant dans les crevasses des énormes troncs. Ces petits peuples étaient bien moins grands en taille. Ainsi les ***Nutons***, les ***Seelies*** et les ***Gremlins*** ont été emportés dans la poussée extraordinaire des arbres magiques, s'accrochant aux lianes, aux racines et aux écorces. A l'inverse, les Humains peinaient à trouver des branches solides pour soutenir leur poids ou cherchaient refuge à la surface pour éviter de tomber dans les tranchées des racines tentaculaires.

**Les Anciens des Petits Peuples** font état d'une grande guerre entre les hommes sans en connaître la raison. Celle-ci mit en péril l'équilibre des peuplades. De par leur taille réduite, ils n'étaient pas pris en considération par les Humains et se sont retrouvés au milieu d'un conflit qui n'était pas le leur.
Cette confrontation a été le terrain propice à l'exécution de sortilèges puissants et d'artefacts instables. L'un d'eux, une poignée de graines magiques a été semée sur le champ de bataille, devenant des arbustes à l'œil nu puis des arbres feuillus qui s'entremêlèrent puis des troncs agglomérés et épais pour enfin terminer en ce que le monde d'aujourd'hui appelle les Arbremondes.
Les terres et les océans ont été défigurées, les montagnes et les lacs balayés, les châteaux et les maisonnées soufflés.

**Les Petits Peuples avaient survécu** mais il n'était pas question de descendre des arbres. Une brume spectrale avait recouvert toute la surface de l'ancien monde d'Ardwys. Ce brouillard épais transformait quiconque le traversait en créature malfaisante. Les Petits Peuples abandonnèrent l'idée de retourner vers ce qu'ils appellent dorénavant les ***Limbes***. Ceci afin d'éviter la prolifération de la ***Nébulite***, affection émanant de ***l'Aether***, la brume maléfique.

**Contraints de rester sur les arbres,** les survivants ont dû tout reconstruire : leurs sociétés, leurs abris, leurs cités. Dans leur érection, les arbres ont emporté des collines, des forêts, des animaux et des royaumes en ruines. Mais aucune trace d'humains.
Avec les années, les Nutons s'installèrent à l'orée des branches qui soutenaient leurs huttes taillées à même l'écorce. Les Seelies se réfugièrent dans les sommets feuillus dissimulés par d'épais nuages par temps maussades. Quant aux Gremlins, ils investirent les crevasses et les réseaux veineux des troncs pour vivre dans des cités troglodytes.

**Les racines des Arbremondes ont énormément remué le sol meurtri**. Des profondeurs de la terre une menace endormie a rejailli. Les décennies s'écoulèrent et avec elles proliférèrent les ***Dusii***, espèce chaotique comparable à des diablotins obéissant à des entités démoniaques : les ***Succubes***. Les Dusii fonctionnent comme les abeilles. Ils construisent des ruches suspendues aux branches et ont une hiérarchie organisée. Une conscience globale les rendait difficile à berner car dévoués à leurs reines.

**Ainsi les Petits Peuples durent vivre** avec une nouvelle espèce dominatrice. Les Dusii étaient cependant beaucoup moins envahissants que les Humains. Mais ils restaient des créatures aux mauvaises intentions, chapardeuses, puériles. Les Arbremondes permettaient cependant de s'éloigner des ruches les plus influentes pour espérer un climat plus tranquille. Pendant plusieurs années, la sérénité s'installa.

**Jusqu'au jour où l'équilibre des choses fut à nouveau ébranlé.**
Nous sommes en l'An 101 après la guerre. Plusieurs éclaireurs des différents peuples corroborent au sujet de créatures gigantesques surgissant de l'Aether, escaladant les troncs. Elles étaient bien plus grandes que ne le furent les Humains. On les nomme les ***Gargantuas***.

# L'Univers

## Arbremondes

8 troncs aux ramures soutenant des parcelles de terres, des forêts et des roches qui ne s'éloignent pas trop d'un environnement montagneux au climat tempéré. Sur leurs branches se sont construits des villages et des cités. Les architectures varient selon les peuples. Les Nutons sculptent à même le bois, les Gremlins creusent dans le tronc et les Dusii s'agglutinent sous les branches. Il n'y a que les Seelies qui côtoient la cime des arbres où elles fabriquent des maisonnées de feuillage. Tous sont appelés ardwysiens.

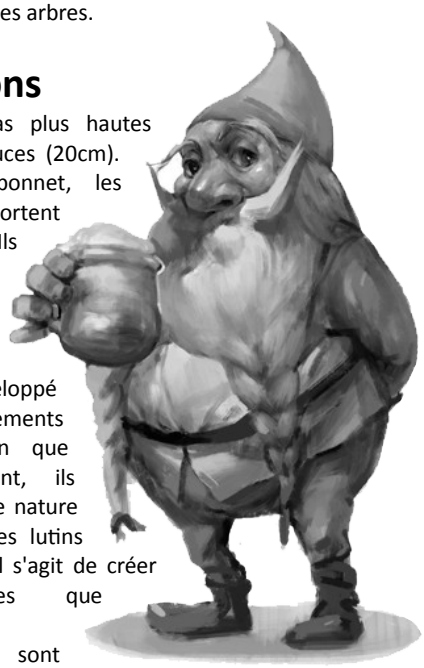
## L'Aether

Recouvre la surface des anciens continents. Seuls les Arbremondes - avec lesquels la brume est apparue - et la ***Cordillère de Sion*** dépassent la marée gazeuse. Il est déconseillé de s'en approcher car l'Aether embrume l'esprit, dévoilant ce qu'il y a de plus sombre en chacun. Les peuples appellent ce fléau la ***Nébulite***. Et nombreux sont ceux à avoir tenté de descendre des arbres. Les plus chanceux ont péri en chutant ; les autres errent dans les tréfonds des ramures, livrés à leurs pulsions.
On raconte d'ailleurs que les Gargantuas seraient des Humains victimes de la Nébulite.

## Les Limbes

Nom donné à tout ce qui se trouve sous l'Aether brumeux. Ancien monde où Humains et continents ont disparu, déracinés par les Arbremondes. Personne ne sait si des Hommes y ont survécu. Le contact est impossible à cause de la brume. Tout ce qu'il en reste sont des vestiges emportés par les arbres.

## Nutons



Petites personnes, pas plus hautes qu'une dizaine de pouces (20cm). Coiffés d'un long bonnet, les individus masculins portent tous une barbe. Ils peuvent dépasser 100 ans sans perdre en vigueur. D'ailleurs, ils sont d'excellents grimpeurs et ont développé tout un tas d'équipements pour l'escalade. Bien que victimes d'embonpoint, ils peuvent courir vite. De nature sociable entre eux, ces lutins sont méfiants quand il s'agit de créer des liens autres que professionnels.
Paradoxalement, ils sont étroitement liés aux ***Bestioles*** qu'ils nourrissent et soignent.
Réputés pour leur artisanat au temps des Humains, leurs talents servent aujourd'hui à construire vite et bien des villages et à remettre en fonction un commerce qui profite à tous. Ils restaurent des artefacts dont ils sont les seuls à connaître l'utilité.
**Particularités :** lorsqu'un Nuton est face à un prédateur, celui-ci est victime de malchance ; et lorsque le lutin est en danger de mort, il se téléporte sur une courte distance. Ceci relève de l'instinct plus que d'une volonté propre.
**Nébulite :** le Nuton devient un ***Fripon***. Un être cupide qui ne cesse de dérober des objets brillants. Plus il en accumule, plus il est fort. Il a déjà été vu un Fripon briser un rocher rien qu'avec le poing.

## Seelies

Pas plus grandes qu'une main aux doigts levés. Dotées d'ailes, elles chevauchent des ***Volants*** avec lesquels elles entretiennent un lien fort. Coiffées d'un crâne d'oiseau et de peaux de rongeurs, elles sont d'une nature farouche. Leur société est matriarcale, la gente féminine y est majoritaire. Les individus masculins sont réputés vantards. Ils sont pour la plupart armés de lances et sont affairés à des rôles de sentinelles. Il ne faut pas se fier à leur petite taille, elles sont capables de soulever jusqu'à 50kg.
Elles dominent les cieux. C'est d'ailleurs aux cimes qu'elles ont installées leurs cités.
**Particularités :** lorsqu'une Seelie est menacée, elle dégage une poudre magique. Une fois ingérée, elle apaise les pensées et inverse les émotions. La colère devient de la joie, le dégoût devient de l'amour, etc. Inefficace face aux Dusii. La poudre est un signal d'appel à l'aide que d'autres Seelies repèrent à des km.
**Nébulite :** la Seelie devient 1 ***Pestie***. Ses ailes tombent sans l'empêcher de léviter. La poudre de Pestie lui permet de contrôler quelques secondes celui qui l'ingère.

## Gremlins

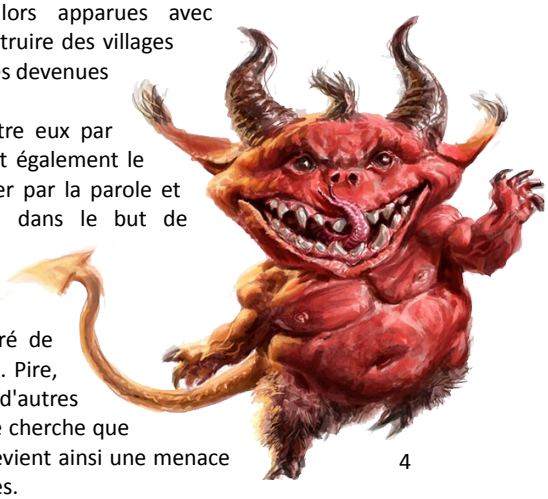
Créatures souterraines de 30cm. Leur caractère désagréable est une manière pour eux de se sociabiliser. Dotés de grandes oreilles édentées, de dents acérées et d'un ricanement dérangeant, les Gremlins restent tout à fait fréquentables une fois leur confiance acquise.
Avant, ils trouvaient refuge dans les souterrains des châteaux et les grottes des montagnes. Désormais, ils doivent creuser le bois des troncs pour atteindre les réseaux veineux et en retirer la sève. Telle une fourmilière, les Gremlins sont toujours en quête de nourriture et d'artefacts mystérieux, trésors à leurs yeux. Comme ils ne savent pas toujours à quoi ils servent, ceci les contraint de faire appel aux Nutons.
**Particularités :** Sa peau peut changer de couleur pour passer inaperçu tant qu'il ne bouge pas.
**Nébulite :** le Gremlin devient 1 ***Trumlin***. Il n'a de raison d'être que de tout casser bruyamment.

## Gargantuas

Créatures gigantesques de 3m, qui alimentent désormais des rumeurs au sein des peuples d'Ardwys. D'aspect très bestial, ils tentent d'atteindre les hauteurs des arbres pour trouver de la nourriture. Et les habitants des Arbremondes feraient tout à fait l'affaire. Ce sont des êtres grossiers, livrés à leurs instincts primaires. Leur appétit est insatiable.
Ils auraient été les arpenteurs des Limbes, vestiges de l'humanité. Les Gargantuas ne seraient autre que des Hommes et des Femmes victimes de la Nébulite.

## Dusii

Petites créatures rougeâtres. Leur tête est garnie de 2 cornes. Ils disposent d'une queue qui se termine en flèche. De petites ailes leur permettent de planer mais moins bien que les Seelies. Enfin, leurs pieds sont des sabots. Ils agissent en groupe ; réputés très agités, ils font souvent des farces entre eux et s'amusent à piéger tout le monde. Régis par 1 Succube, sorte de reine plus grande en taille et plus affinée, les Dusii construisent des ruches dans lesquelles ils vivent, suspendues aux aux branches des Arbremondes.
Lorsque les Limbes étaient encore praticables, les Dusii étaient moins nombreux que maintenant. Ils sommeillaient dans les profondeurs de la terre. Les racines des arbres ont perturbé ce sommeil et ils ont proliféré, animés d'une frénésie contenue trop longtemps. Leur envie de chapardage est irrépressible. D'autres Succubes sont alors apparues avec d'autres caprices. Comme détruire des villages nutons ou capturer des Seelies devenues un met raffiné.
Les Dusii communiquent entre eux par télépathie. Mais ils maîtrisent également le commun. Ils peuvent charmer par la parole et eur regard envoûtant, ceci dans le but de dérober quelque chose.
Si un Dusii s'imprègne de l'Aether, il devient un ***Malsii***. Il se sent alors libéré de toute emprise de sa Succube. Pire, il est capable de convertir d'autres Dusii à sa cause. Un Malsii ne cherche que pouvoir et domination ; il devient ainsi une menace pour tous, Succubes comprises.



## Bestioles

Animaux des Arbremondes. En nombre limité, on note quelques prédateurs : chats sauvages, renards, loups et ours. Certaines Bestioles sont apprivoisées par les Petits Peuples. Les Nutons chevauchent les blaireaux, les lièvres et les ***Ombraqueues (écureuils volants)***. Les Seelies montent les ***Volants (oiseaux)***. Les Gremlins se spécialisent dans les taupes ou les crapauds. Les Dusii charment les chauve-souris, les ***Croanoars (corbeaux)*** et les surmulots.

0 75 150 300 KM
Ardwys
Dusii
Nutons
Gremlins
Seelies
Afallah
Laerador
Diospyros
Gilagfa
Irminsuul
Lac Marcellus
Ruomu
Azedarach
Kadinjira
Cordillere de Sion

# Ardwysien

Les peuples habitant les arbremondes se sont appelés mutuellement les ardwysiens. Le jeu Ardwys vous permet d'incarner un de ces êtres étranges.

Le milieu étant arboricole, les personnages sont définis par leur souche (race et Arbremonde d'origine), leurs racines (origine sociale et familiale), leurs branches (occupations), un objet fétiche en bois porté constamment et leur histoire personnelle.

Chacune de ces étapes octroie des points dans des attributs primaires formant le tronc (caractéristiques), les attributs secondaires (sève et feuillage) ainsi que les bourgeons (compétences).

**a) Les attributs primaires :**

- L'écorce représente la puissance et la résistance mais aussi l'apparence de chaque personnage.
- Le liber représente la vivacité et la souplesse de chaque personnage.
- Le bois de cœur correspond aux émotions et aux capacités relationnelles du personnage.
- La moelle représente l'âme de chaque être, son psychisme, sa morale.

Toutes ces caractéristiques ont une base de 1. Elles vont de 1 à 6.

**b) Les attributs secondaires :**

- La sève représente la vitalité de chaque espèce (écorce+moelle).

- Le feuillage est la fatigue que peut accumuler un être (bois de coeur+liber).

**c) Les compétences :**

La liste des bourgeons est la suivante : alchimie, artisanat(s), commandement, commerce, communication(s), connaissance(s), course, discrétion, dressage, escalade, évaluation, fouille, intimidation, lancer, médecine, mêlée, saut, survie et vigilance.

Les compétences varient entre 0 (non connue) à 10.

## 1. La souche.

### a) Race :

**Nuton** : ***Tronc*** **:** écorce +2, liber +1, bois de cœur +2, moelle +1.
***Bourgeons*** : escalade, artisanat (au choix), course, communication (au choix), toutes à 1.
Les nutons peuvent venir des Arbremondes Diospyros, Vilagfa, Ruomu ou Irminsuul.

**Seelie** : ***Tronc*** **:** écorce +1, liber +2, bois de cœur +1, moelle +2.
***Bourgeons*** : vol (air), dressage (volants), discrétion, toutes à 1.
Les seelies peuvent être originaire des Arbremondes Afallah, Vilagfa, Irminsuul, Azedarach ou Kadinjira.

**Gremlin** : ***Tronc*** **:** écorce +2, liber +2, bois de cœur +1, moelle +1.
***Bourgeons*** : vigilance, fouille, intimidation, communication (au choix), toutes à 1.
Les Gremlins peuvent venir des Arbremondes Diospyros, Ruomu, Irminsuul ou Kadinjira.

### b) Arbremonde :

***Afallah*** : Arbremonde le plus petit d'Ardwys, il est le domaine de l'air. Les créatures volantes y vivent majoritairement (apporte + 1 en compétence vol ou saut au choix).

***Azedarach*** : Arbremonde à la cime conique très haute. Il nécessite des déplacements périlleux, les échanges entre peuples se limitent au strict nécessaire (apporte +1 en escalade).

***Diospyros*** : Cet arbre continent est le plus vaste de Ardwys. Jumelé avec Laerador, cet arbre possède 2 petits rejets colonisés par les peuples Nuton et Gremlin. Il possède le tronc le plus imposant, la variété d'animaux et le nombre d'espèces intelligentes le plus important ainsi que 4 cités (apporte +1 en une connaissance de son choix).

***Irminsuul*** : Seul Arbremonde habité par les Nutons, Seelies et Gremlins, il est le plus proche de la cordillère de Sion et du lac Marcellus. Des voyages sont organisés pour explorer ce massif montagneux (apporte +1 en une communication de son choix).

***Kadinjira*** : Seul arbremonde doté de trois cîmes, sur laquelle est juchée une cité seelie, il est aussi le plus sauvage (apporte +1 en survie).

***Ruomu*** : Arbremonde aux branches très basses, les Seelies y sont absentes. Le tronc a été très profondément creusé par les gremlins. De ce fait, sa stabilité est fortement compromise (apporte +1 en fouille).

***Vilagfa*** : Arbremonde au tronc très étroit et au feuillage très dense, il ne laisse que peu passer la lumière du jour. Sa cîme est très haute, il est souvent frappé par la foudre et fortement arrosé (apporte +1 en vigilance).

## 2. Les racines.

Ces groupes sociaux et familiaux ont des dénominations différentes selon les cultures raciales.

Parmi les **Nutons**, on trouve plusieurs ***guildes*** :

La Guilde de l'Érable (les Aceriens) : de culture guerrière, les membres de cette guilde sont imaginatifs et originaux. Cependant ils demeurent réservés face à des inconnus. Ils sont doués en sculpture, en lutherie. Ils récoltent le sirop d'érable et brassent de la bière.
(> moelle et écorce +1, mêlée et artisanat +1).

La Guilde du Tilleul (les Cordatiens) : les membres de cette guilde incarnent la convivialité du peuple Nuton. Ils organisent les rites importants de la vie d'un Nuton : naissance, mariage, funérailles. Leurs maîtrise culinaire et leurs connaissances des plantes médicinales sont reconnues.
(> bois de cœur et moelle +1, artisanat :cuisine et médecine +1)

La Guilde du Frêne (les Fraxiniens) : les membres de cette guilde savent apprivoiser tout reptile, particulièrement les serpents. Ils sont immunisés contre n'importe quel venin. Ils ont aussi des aptitudes développées dans les armes de jet. On leur reconnaît une certaine sagesse, liée à leur connaissance de la nature.
(> liber et moelle +1, lancer et communication reptile +1)

La Guide du Marronnier (les Aesculiens): Bricoleurs nés, les membres de cette guilde sont très attachés à leur apparence. Ils sont les nobles de ce peuple. Infatigables, ils se passionnent pour les armures ouvragées. Ils font partie des Nutons les plus grands et massifs.
(> écorce et bois de cœur +1, intimidation et évaluation +1).

Parmi les **Seelies**, on trouve les ***maisons*** suivantes :

La Maison du Hêtre (les Fagusiens) : les membres de cette maison ont confiance en la vie, en eux. Ils sont réputés pour résister à toute condition difficile (sans lumière ni nourriture) out toute maladie. Leur durée de vie est parmi les plus longues de tous les êtres des Arbremondes. Peu attachés à leurs racines, ils sont exubérants voire superficiels et aiment voyager. Leurs qualités culinaires sont réputées. Les ardwysiens se méfient des Fagusiens pour leur amoralité.
(> moelle et liber +1, intimidation et communication + 1)

La Maison du Chêne (les Roburiens): les membres de cette maison symbolisent la royauté, la noblesse. Leurs compétences guerrière et architecturale sont respectées. Leurs ancêtres sont des figures de l'histoire de ce peuple. Leur constitution et leur résistance au feu donnent lieu à de nombreux récits légendaires.
(> écorce et bois de cœur +1, mêlée et artisanat + 1)

La Maison du Noisetier (les Avellaniens) : les membres de cette maison sont réputés pour leur intuition. On les dit dotés de pouvoirs quasi géo-magnétiques, capables de détecter des sources d'eau souterraine. Souples et agiles, ils craignent peu la déshydratation. Ils résistent à toutes les conditions climatiques.
(> liber et moelle +1, survie et fouille + 1)

La Maison du Bouleau (les Betuliens) : les membres de cette maison symbolisent la purification. La délicatesse et finesse. Leur talent médical permet de soigner de nombreux maux. Les shamanes bétuliens ont des capacités pour maîtriser la croissance de la nature et sa connaissance. Ils sont aussi souples que solides. Adeptes de nombreux voyages, les bétuliens s'adaptent à toute condition de vie, mais dans les plus grands froids. Les bétuliens sont souvent exécuteurs de sanctions, et sont connus pour purifier les condamnés.
(> liber et moelle +1, connaissance :nature et médecine +1)

Parmi les **Gremlins**, on trouve les ***clans*** :

Le Clan du Melèze (les Larixiens) : les membres de ce clan maîtrisent les propriétés des champignons. Leur peau épaisse les protègent du feu. Ils sont très résistants aux parasites. Leur durée de vie est très importante.
(> écorce et moelle +1, survie et connaissance champignons +1)

Le Clan du Sapin (les Sapiens) : les membres de ce clan sont très résistants au froid. Dotés d'une certaine noblesse, ils inspirent le respect, et représentent une élévation spirituelle non commune au sein de cette race. Leur longévité est très importante.
(> moelle et écorce +1, survie et commandement +1)

Le Clan de l'Epicéa (les Picéans) : les membres de ce clan sont familiers de la vie sauvage et de la Lune. Ils protègent la vie, et particulièrement les femmes enceintes. Ils sont réputés pour être d'excellents professeurs. Ils ont une sensibilité particulière pour la musique. Leurs capacités de perception sont très développées.
(> liber et moelle +1, survie et vigilance +1)

Le Clan du Cèdre (les Cédrins) : les membres de ce clan sont très résistants aux agressions, réputés pour être d'excellents défenseurs. Ils protègent les membres de leur race contre les démons. Ils maîtrisent d'étranges rituels d'embaumement.
(> écorce et moelle+1, mêlée et alchimie +1)

## 3. Les branches.

Chaque occupation octroie 2 niveaux par compétence associée.

- Chez les Nutons, on trouve :
  > les grimpeurs (escalade, saut)
  > les artisans (artisanat, fouille)
  > les dresseurs (course, commandement)
  > les négociants (commerce, évaluation).

- Chez les Seelies, on rencontre :
  > Les chevaucheuses (équitation, lancer)
  > les sentinelles /mâles (vigilance, mêlée)
  > les poudreuses (alchimie, lancer)
  > les maîtresses (commandement, dressage).

- Chez les Gremlins, on voit :
  > Les contremaîtres (commandement, mêlée)
  > Les foreurs (fouille, mêlée)
  > Les vigies (vigilance, lancer)
  > les breloqueurs (commerce, fouille).

## 4. L'objet fétiche.

Chaque personnage choisit un objet. Il lui octroie un bonus de +2 à une compétence de son choix.
*Exemple : une cuillère en bois fétiche peut apporter +2 en artisanat : cuisine.*

## 5. L'histoire personnelle.

Chaque joueur est libre de lier l'ensemble des éléments précédents pour expliquer comment son personnage " a poussé ".

# Système de jeu

Ardwys est un jeu à l'ambiance féérique, basé sur une dynamique coopérative.

## 1. Une action

Une action simple réussit automatiquement. Pour une action complexe, exécutée dans le stress, un test est indispensable. Pour ce faire, un PJ lance autant de dés 6 que le niveau en bourgeon (compétence) requis. En cas de compétence au niveau 0, on lance 1 dé 6 +1. Chaque résultat de dé doit être ≤ au niveau d'attribut primaire (caractéristique) correspondant.
*Exemple : Yorgui le nuton est pourchassé par des gremlins agressifs. Pour fuir, il escalade une pousse d'un arbremonde. Il dispose de 2 dans son bourgeon escalade et de 3 en écorce. Il lance donc 2 dés 6 et doit obtenir des résultats de 3 ou moins.*

Le maître de jeu évalue la difficulté de l'action. Si elle est normale, le résultat des dés est inchangé. Si l'action est particulièrement facile, on retranchera 1 à chaque dé lancé. Si l'action est difficile, on ajoutera 1 à chaque dé, 2 en cas d'action très ardue.

On comptabilise alors les réussites appelées ***éclosions***, et les échecs nommés ***fanaisons***. Si le nombre de réussite(s) est ≥ au nombre d'échec(s), l'action est réussie. Le degré de réussite sera évalué par le MJ :
- égalité de réussite(s)/échec(s) = réussite in extremis,
- 1 réussite nette = action juste positive,
- 2 réussites nettes = action positive,
- 3 réussites nettes = action brillante etc.

## 2. Les actions coopératives

Pour une action nécessitant un travail en "équipe", on détermine un leader chargé de l'action principale. Chaque personnage participant à l'action dont le bourgeon (compétence) est au moins égal à 1 apporte un dé supplémentaire.

## 3. Les actions en opposition

Certaines actions peuvent nécessiter de se confronter à des opposants. Dans ce cas, celui des protagonistes qui remporte le plus de réussites remporte l'affrontement.
*Exemple : Yorgui le Nuton recherche Fibie la Seelie. Yorgui utilisera son bourgeon fouille, alors que la Seelie prendra sa valeur de discrétion.*

## 4. Réussite et échec critiques

La réussite critique est une réussite exceptionnelle à une action, nommée ***effloraison***. Elle survient quand tous les dés lancés affichent la face 6. L'échec critique est un échec dramatique à un test, appelé ***flétrissement.*** Il survient quand tous les dés lancés affichent un " 1 " naturel.

## 5. Les affrontements

Au cours d'un combat rapproché, d'une joute verbale, les affrontements agressifs ou amicaux reposent sur le principe des actions en opposition, obligatoirement avec le même bourgeon.
Pour un combat rapproché, on détermine l'initiative par l'ordre décroissant de la somme "liber+feuillage". Chaque combattant emploiera son bourgeon "mêlée" en opposition. Celui qui a l'initiative enlève 1 à tous ses jets de dés. Celui qui obtient le plus de réussites touche l'autre.
Pour un personnage souhaitant donner des ordres à un autre, on détermine l'initiative avec la somme "bois de coeur + feuillage". On utilisera alors le bourgeon "commandement" en opposition.

## 6. La fatigue, les dégâts

Lors d'un effort physique ou mental important, les ardwysiens peuvent ressentir de la fatigue. Cela signifie une baisse d'un niveau du total de feuillage d'un personnage. A 0 en feuillage, un personnage doit se reposer 5mn pour recouvrer un point, 1 heure pour récupérer la moitié de son total de départ. Dès qu'il atteint une valeur négative, il s'écroule et ne peut plus agir.

Les dégâts naturels surviennent après une chute, une brûlure, une noyade, empoisonnement etc. Un test réussi en "survie" avec l'écorce permet d'y échapper. Un échec signifie une perte de sève et/ou de feuillage en fonction des circonstances.
Pour les dégâts physiques (lancer, mêlée), retirés à la sève, ils varient en fonction de l'arme utilisée.
- Une dague, pierre infligent 1 dégât,
- un glaive, une flèche, infligent 2 dégâts,
- une hache, épée à deux mains, un carreau, infligent 3 dégâts.

Les soins sont accessibles par des tests de "médecine" et le matériel adéquat. Il permet la récupération d'un dé 3 points de sève. La guérison naturelle (1pt/semaine) nécessite repos et soins adaptés.

## 7. L'alchimie, les pouvoirs spéciaux

Ces facultés quasi-magiques sont activables avec le bourgeon alchimie: pouvoirs des Fraxiniens, des Avellaniens etc.

D'autres plus instinctives, regroupent la téléportation des Nutons, la diffusion de poudre magique des Seelies et le changement de couleur de peau des Gremlins.

Elles seront développées dans un supplément dédié aux races et aux groupes sociaux d'Ardwys.

## 8. La progression des personnages

Il existe deux possibilités de recueillir de l'expérience dans Ardwys.

- L'interprétation des personnages (race, racines, branche) :
Elle permet de gagner des "cernes" de bois (points d'expérience).
On peut augmenter ses attributs primaires au prix de 10 fois le niveau à atteindre.
*Exemple : pour atteindre le niveau 4 en écorce, Yorgui devra cumuler 40 cernes.*

- L'utilisation des bourgeons :
Lorsqu'un bourgeon recueille autant d'effloraison et/ou de flétrissements que son niveau actuel, il progresse d'un point.

# Maîtriser Ardwys

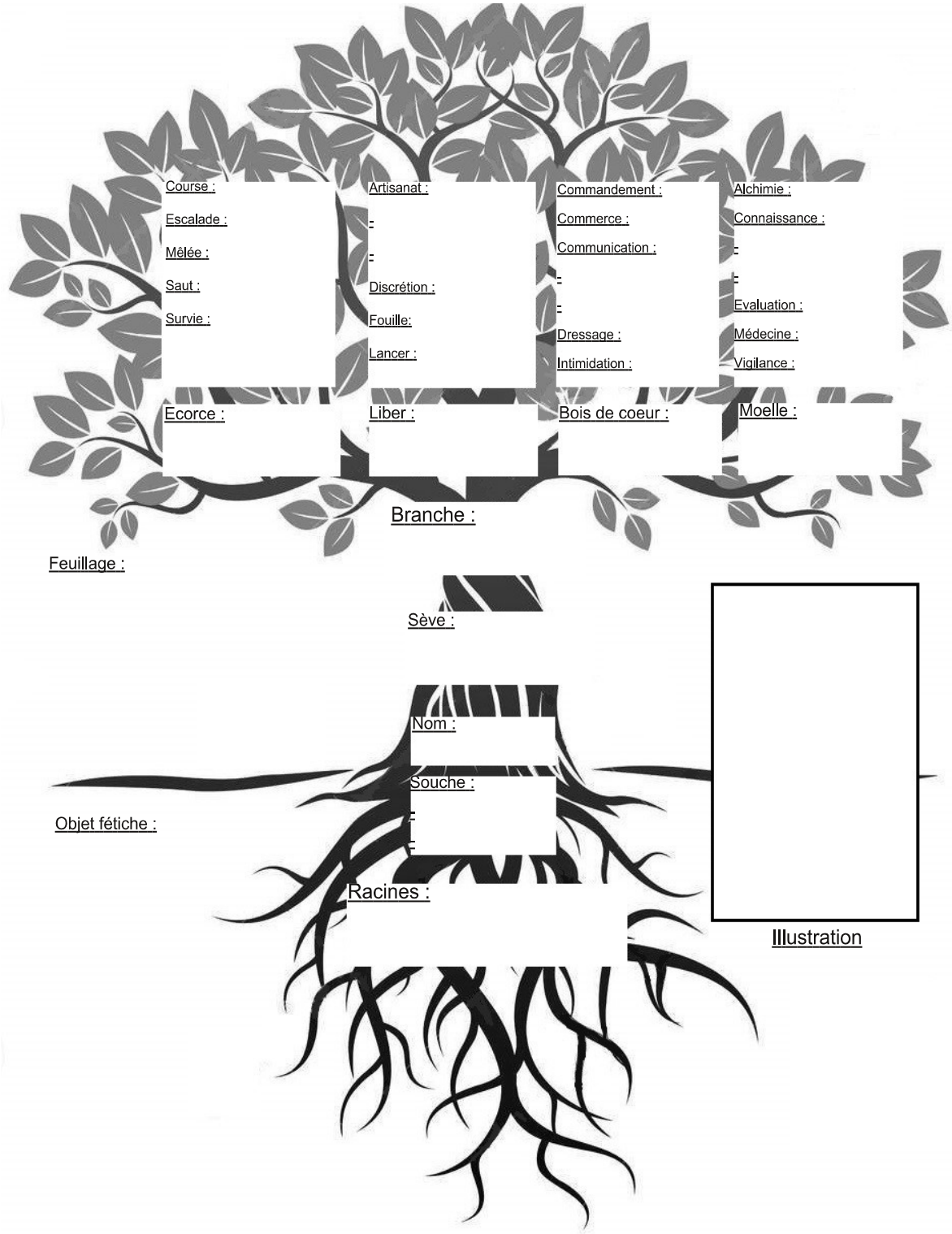
## 1. Les secrets d'Ardwys.

Cet aspect sera développé dans un supplément spécifique.

## 2. Scénario d'introduction (synopsis).

En forant le tronc de l'arbremonde Laerador, des Gremlins ont chuté dans l'Aether. Un champignon parasite semble avoir fragilisé son tronc.

Un remède fongique doit être trouvé sous peine de le voir s'effriter et entraîner la mort de nombreux villages. Le risque est qu'il contamine à la suite son arbre jumeau Dyospiros. Qui peut être à l'origine de ce désastre ? Sont-ce les Druusi, les Gargantuas ?

**3. Feuille de personnage.**

# ARDWYS