

Elyndhur, le Jdr

Elyndhur-Le Jdr

- Version originale -

- Document créé pour Elyndhur, le Jdr -

Conception et rédaction: Lopez Romain

Développement: Lopez Romain
Illustrations: Laurent Gizzi et Clara Morin
Responsable du projet: Lopez Romain



Elyndhur est un projet de Jeu de rôle, entamé par des amateurs et développé par Lopez Romain.
Nous rappelons que les illustrations sont la propriété exclusives de leurs auteurs et ne pourront en aucun cas être utilisé par un tiers.

Le logo Elyndhur est la propriété de ce projet et est protégé en tant que tel.
Toute reproduction partielle ou totale de ce document est formellement interdit sans l'autorisation préalable et écrite du créateur.

Créateur et personne à contacter: corwar-nice@live.fr

Elyndhur, le Jdr

Introduction à l'Univers

Elyndhur est un univers de Jeu de rôles médiéval-fantastique unique, très éloigné du manichéisme du genre. La violence, la guerre, la misère et les épidémies sont le lot quotidien de populations divisés par la guerre et les conflits interraciaux.

Il y a maintenant des générations de cela, Elyndhur était gouverné par sept divinités machiavéliques et sadiques, dont on disait qu'elles étaient les créatrices de toutes choses. Ces dieux installèrent une ère de terreur en Elyndhur, aidé de leurs serviteurs aveugles, les Zélateurs, et ne furent défié que par un petit groupes de personnes: l'Ordre des Hérétiques. Des mages qui sacrifièrent leur vie dans un rituel incroyable, visant à détruire l'âme des Divins au terme d'un combat apocalyptique au sommet du Pic de Gaur.

Libéré de cette terrible oppression divine, les populations elyndhuriennes se remirent lentement de l'incroyable nouvelle qu'était l'annonce de leur liberté toute nouvelle. Ils entreprirent donc de reconstruire leurs royaumes dévastés, de cultiver leurs champs ruinés, de reconquérir le monde qui leur appartenait désormais.

Mais au lieu de tirer des enseignements des erreurs passés, ils entrèrent dans une guerre terrible, opposant toutes les nouvelles nations naissantes en un conflit apocalyptique pour le pouvoir, l'honneur et la terre. C'est la Grande Guerre, où les frontières actuelles furent dessinés et où les tensions entres états naquirent pour la première fois.

Lorsque cette période noire de l'histoire d'Elyndhur prit fin, les ravages causés étaient ineffaçables et pas seulement sur la terre. Les esprits restaient marqués par ce conflit d'une violence extrême et des tensions très forte naquirent entre les plus puissants états elyndhuriens. De plus, une ségrégation terrible fut comme adopté d'un accord tacite par les peuples se disant civilisé envers les "sauvages" qui peuplait forêts, plaines et steppes, sans gouvernements ni organisations.

C'est ainsi qu'ernoks, syliens, elleniens et autres, furent complètement mis à l'écart des nations elyndhuriennes, vivant dans les contrées reculés et s'opposant farouchement à ceux qui volaient et pillaient les terres de leurs ancêtres...

Mais un ennemi bien plus terrible ressurgit alors que la situation était déjà catastrophique... les Zélateurs, les serviteurs des anciens dieux, qui sème encore aujourd'hui paniques et chaos dans les fermes et villages isolées un peu partout en Elyndhur, en sillonnant ruines ancestrales et cités disparues, à la recherche d'un artefact, d'un indice, d'une formule qui leur permettrait de ramener à la vie leurs dieux déchus.

Voilà ce qu'est Elyndhur, un jeu unique, où les conflits ancestraux ont fait place à une lutte interraciale visiblement sans fin et qui conduit à un véritable état de terreur parmi les populations locales, qui sont de plus terrorisés par la violence des serviteurs des anciens dieux: les zélateurs.

Le système de jeu

Elyndhur est non seulement un univers complètement nouveau, mais également un système de jeu dédié entièrement à ce monde sinistre et chaotique.

Le système de jeu se veut à la fois simple et réaliste, fluide mais prenant en compte un grand nombre de possibilités. Il permet une création rapide du personnage, des combats intuitifs, rapides et simulationniste, une gestion de la magie unique, etc.

de plus, nous avons parié sur l'innovation. Dans Elyndhur, pas de niveaux, pas de classes de personnages ou de carrières. Pas de points de vie, remplacés par les Niveaux de Blessures.

La résolution des actions est elle aussi d'une grande simplicité. Les compétences sont notés sur 100 points et les Attributs sur 10 points. Pour réussir son action, on lance 1d100 et on compare le résultat à la valeur de la Compétence ou de l'Attribut testé. Si c'est inférieur, c'est réussi.

Voilà, une présentation très rapide du système de jeu d'Elyndhur, lui aussi très nouveau et original, volontairement différent de ce qui se fait dans les Jdr du commerce.

