



Supra est le nom d'un système de jeu amateur présenté au sein d'une rubrique du SDEN  
<http://www.sden.org/jdr/supra>

Mais c'est surtout le lieu où se développe une immense Saga : la SAGA KALIDHIENNE.

Dont les 10 premiers scénarios sont d'ors et déjà en ligne !

Cette CAMPAGNE PRET A JOUER vous permettra de découvrir peu à peu tous les secrets de l'univers de jeu et de le voir évoluer à la façon des campagnes Bloodlust ou Warhammer. Sa durée virtuelle est de l'ordre de 20 ans et sa durée réelle dépasse les 300 heures de jeu! Vos personnages auront donc le temps de vieillir et de progresser depuis les rangs les plus insignifiants jusqu'aux sommets de la gloire.

### Les caractéristiques des personnages

Les caractéristiques principales sont au nombre de 9 et notées sur 20. Chacune représente un paramètre physique ou mental du personnage : Courage, Volonté, Charisme, Beauté, Adresse, Perception, Intelligence, Constitution et Force. A cela, on ajoutera quelques caractéristiques secondaires comme les points de vie ou de magie et les indices de combat (eux aussi sur 20). Ces indices de combat comprennent : l'attaque de taille ou d'estoc et trois modes de défense (parade avec arme, parade avec bouclier et esquive), mais on fixera aussi le nombre d'attaques par Assaut ainsi que des seuils de bonne attaque, etc.

### Les compétences

Elles s'expriment en pourcentage et sont au nombre de 41. Un personnage pourra aussi bénéficier de compétences particulières qui ne s'obtiennent qu'avec un talent : art martial, séduction, détection de la magie...

### Peuples et Genres

Les personnages-joueurs appartiennent aux peuples classiques des mondes médiévaux - fantastiques (humains, elfes, nains, hobbit) avec des talents ou des pouvoirs spéciaux selon leur type. Au fil de leur carrière d'aventurier, ils occuperont différents métiers (ou genres), obtiendront des titres de mérite ou rejoindront des assemblées.

### Affinités et spécialisations

Un personnage possède 3 affinités qui représentent son mode de vie privilégié (par exemple : Guerriers, Nains, Pays Nain). Quand une compétence est utilisée dans des conditions qui correspondent à celle de l'affinité, le personnage a droit à un bonus exceptionnel de 10%, dans le cas d'un cumul de 2 affinités, le bonus passe à +15% et +5% par affinité supplémentaire (on peut en effet posséder plus de 3 affinités par le biais de talents). Les spécialisations sont des sous-aptitudes qui s'augmentent de façon indépendante car on considère alors que les bases sont apprises et que chaque sous-aptitude demande un apprentissage particulier. La spécialisation n'est obligatoire qu'à partir d'un certain pourcentage de compétence : par exemple 30% pour le Combat armé avec spécialisation selon les différentes catégories d'armes (qui sont au nombre de 20).



« Rapière » : Boucle d'oreille de maître d'arme © Dahu

### L'expérience et les niveaux

A la création, le personnage ne possède pas de points d'expérience, ce qui le place au Niveau 1. Au cours de sa vie et des ses expériences (c'est à dire au fur et à mesure des scénarios joués), le personnage va accumuler des points d'aventures, ce qui permet au personnage de monter de niveau. Mais à Supra, tuer une créature ne donne pas de points d'expérience ! Dans la Saga, les personnages commenceront niveau 1 et termineront leur carrière à des niveaux très élevés.

### La magie

Il existe trois formes de magie, celle des dieux, des mages et des frères-animaux (des druides qui suivent des totems). Mais en plus du système de magie de l'ordre officiel de mages qui très structuré, il en existe un autre plus libre. Les deux systèmes sont décrits en détails, l'un accompagné de 220 sorts répartis en listes et l'autre où sont définis de grandes lignes directrices ainsi que des idées de sorts. Les influences des dieux ou des totems sur la vie du personnage sont vraiment spécifiés par des préceptes et matérialisés par une valeur, l'indice de satisfaction dont dépend l'exécution des pouvoirs divins.

Supra est un système de jeu, adapté du grand ancien qu'est l'Oeil Noir (jeu à niveaux, utilisant principalement un D20), il se compose de 3 chapitres distincts : I/ Création du personnage joueur (50 pages), II/ Règles de jeu (85 pages) et III/ Magies (100 pages). Ces règles et aides de jeu sont régulièrement revues en tenant compte des remarques de ses lecteurs, parfois sur le site <http://www.sden.org/jdr/supra> mais le plus souvent sur le Yahoo group : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

# La Saga



« Iris » en tenue de guerre. « Elue » ou habile opportuniste ?  
© Markku Silvenoinen

## Kalidhia

C'est le nom du continent sur lequel vont se dérouler les différents épisodes de la Saga (ou les autres scénario qui seraient amenés à fleurir sur cette rubrique). Ce nom signifierait " Le Pays Libre " en langue féérique mais ce détail n'est plus connu que de quelques érudits.

Kalidhia est une immense contrée de plus de 3000 km de long, entourée de quelques archipels. Son climat est plutôt froid au Nord et équatorial au Sud. Ces habitants (humains, nains ou elfes) savent qu'il existe d'autres continents puisqu'ils en sont originaires, mais ils ont perdus tout contact avec leur terre d'origine. En effet, ce sont les dieux eux-mêmes qui ont mené leur peuple sur cette « terre promise » afin de les sauver des glaces. Et désormais, l'existence de ces autres continents tient plus de la légende que de la connaissance.

L'histoire de Kalidhia est décrite de façon suffisamment précise pour jeter les grands traits de l'évolution politique des différents peuples. Cette histoire s'étale sur plus de 10 000 ans et place les différents éléments importants de la Saga.

**Le Yahoo-group Kalidhia :** afin que les joueurs de *Supra* ou de la *Saga Kalidhienne* se retrouvent (même s'ils n'utilisent pas le système proposé, mais un autre comme *ADD2* ou *DD3*), un Yahoo group s'est ouvert dans le cours du mois d'Août 2002. L'activité y est restreinte mais cela permet de rassembler un peu les utilisateurs de ce matériel de jeu, de pouvoir s'échanger des fichiers, de bénéficier en avant-première des futurs scénario ou aides de jeu, de poser des problèmes ou de soulever des discussions. Si vous souhaitez rejoindre ce groupe, c'est tout simple : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

Dessins et logo utilisés avec la permission des auteurs.

Avec plus de 30 scénarios prêts à jouer, c'est un projet un peu fou, mais c'est ce qui fait son charme. Actuellement, près de la moitié de ces scénarios sont déjà écrits... Ils viendront sur le site en leur temps et heure... De plus, des aides de jeu très fournies permettent de mieux détailler les secrets de la Saga et de faire comprendre le déroulement théorique de celle-ci.

**Scénario 1 : Pour raisons personnelles.** Une petite aventure à ciel ouvert où les Pjs sont menés en bateau (et pas seulement en péniche). Type: linéaire mais avec remise en question.

**Scénario 2 : La menace amazone.** Une bonne vieille mission pour sauver le monde avec un donjon de la vieille école. Type: entre Fort Boyard et un Porte-Monstre-Trésor mais sans trésor.

**Scénario 3 : La forteresse amazone.** Les héros font partie d'un commando (suicide?) chargé de détruire un artefact. Type: entre le donjon de base et une aventure à la Mission impossible / James Bond.

**Scénario 4 : Petites Gens mais Gros problèmes.** Un groupe de gentils hobbits à sauver de méchants ogres, un scénario assez basique mais avec quelques surprises. Type : deux façons de jouer ce scénario, une très basique (gentils paladins massacrant les méchants monstres) ou alors une version cow-boys contre indiens qui pourra en faire réfléchir certains.

**Scénario 5 : L'arbre Sacré des elfes.** Où les Pjs vont être amenés à enquêter dans la cité des elfes des bois et à mieux connaître le petit peuple. Un très bon scénario qui donne le ton de la Saga (enfin, me direz vous...). Type : enquête en milieu urbain (même si les maisons sont dans des arbres), scénario ouvert avec de multiples façons de résoudre les problèmes.

**Scénario 6 : Une visite à la cour.** Changement de milieu pour cette 6<sup>ème</sup> aventure : une ville et pas des moindres puisqu'il s'agit de la capitale du monde ! Là encore un très bon scénario, même si sa chute risque de ne pas être au goût de tout le monde... Type : visite de la ville avec rencontre de nombreux grands personnages, enquêtes et petits travaux annexes. Le tout sur fond de diplomatie et de magouilles politico-commerciales.

**Scénario 7 : Le colosse d'ébène.** Après les hautes sphères de la diplomatie, les personnages s'engagent dans l'armée. Mais un conflit régional menace d'éclater et la pression montera peu à peu tandis que les joueurs auront à faire des choix vis à vis de leurs allégeances. Type : scénario linéaire mais non dirigiste, les anecdotes proposées pouvant être résolues de nombreuses façons. Ce scénario privilégie le rôle-play et l'ambiance, tout en essayant de donner une trame suffisamment forte pour que les joueurs, pris dans le jeu, s'investissent à fond (ou alors qu'ils fassent tout pour éviter de le faire).

**Scénario 8 : Dans la Griffé du Lion.** Les personnages ont adopté la cause des Dünains, mais la vie du chef des rebelles ne tient qu'à un fil. Ce scénario commencera à la façon d'un Indiana Jones ou d'un « A la poursuite du Diamant vert » et se terminera par un donjon initiatique. Les personnages (et les joueurs) devront y utiliser leurs capacités physiques aussi bien que leur esprit logique.

**Scénario 9 : Peur sur Terrenoire (scénario adapté).** Alors qu'ils quittent la jungle et remontent vers le Nord du continent, il va être donné aux aventuriers de sauver un petit village, soumis aux attaques d'un terrible monstre. Le tout sur fond de magie et d'anciens problèmes locaux.

**Scénario 10 : Affaire de Famille (scénario adapté).** Après leurs aventures dans la jungle et les plaines du Lamédon, les PJs arrivent en Asminia pour se voir confier une expédition à but commercial, encore plus dans le Nord. Scénario assez linéaire composé d'un voyage dans les terres froides du Nord de Kalidhia et d'épisodes de rencontres.

**Scénario 11 : Partie de pêche-Partie de chasse.** Après les grandes aventures lointaines, les PJs se verront proposer un petit travail lucratif dans les environs d'Havéna. Mais bien-sûr, l'aventure vient souvent quand on ne l'attend pas.

**Scénario 12 : Engagés volontaires.** Militaire, quel beau métier... Nos héros se voient donc recrutés dans une armée de volontaires et partiront porter secours aux nains, mis à mal par l'hiver, les peaux-vertes et la famine menaçante.