

# Livret d'initiation Trouée de Pellenicky

# ROOT

Le jeu de rôle



# ROOT

Le jeu de rôle



## Au sujet de ce livret

Ce livret contient un aperçu de **ROOT : LE JEU DE RÔLE** comprenant six livrets; toutes les manœuvres de base; les règles de dénuement, d'usure, d'épuisement et de blessure; les mécanismes liés à l'équipement, ainsi qu'une clairière toute faite où vous pourrez jouer séance tenante. Vous trouverez ici tout le nécessaire pour commencer à jouer et résoudre une situation dangereuse et compliquée à la Trouée de Pellenicky, une aventure qui pourrait facilement occuper deux séances de jeu.

Ces règles sembleront plus logiques à ceux qui connaissent bien les systèmes «Propulsé par l'Apocalypse» et les jeux tels que **Dungeon World**, **Masks** ou **The Sprawl**, mais elles sont conçues pour que n'importe qui puisse les utiliser. Si vous avez des questions ou souhaitez nous envoyer vos commentaires, vous pouvez le faire à l'adresse [rootjdr@akileos.com](mailto:rootjdr@akileos.com)

## Crédits

**CONCEPTION :** Brendan Conway & Mark Diaz Truman

**RÉDACTION :** Brendan Conway

**SUPERVISION ÉDITORIALE :** Mark Diaz Truman

**MAQUETTE :** Miguel Angel Espinoza

**ILLUSTRATIONS :** Kyle Ferrin

**DIRECTION ARTISTIQUE :** Marissa Kelly

**RELECTURE :** Katherine Fackrell

**CONCEPTION DU JEU DE PLATEAU ROOT :** Cole Wehrle

**CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE DU JEU DE PLATEAU ROOT :** Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann, and Jaime Willems

**CONCEPT DU JEU DE PLATEAU ROOT :** Patrick Leder

**TRADUCTION FRANÇAISE :** Sandy «Robin Mood» Julien pour Akileos

## Contents

Au sujet de ce livret .....	I
Root : Aperçu .....	2
Choisir les personnages .....	4
Jouer à Root : le jeu de rôle .....	6
Les manœuvres de base .....	6
Manœuvres martiales .....	9
Manœuvres de réputation .....	11
Jauges de dommages .....	12
Équipement et trésors .....	13
Évolution des PJ .....	14
Résumé pour le MJ .....	14
Les PNJ et les dommages .....	15
La Trouée de Pellenicky .....	16
Comment utiliser cette clairière .....	16
Problème essentiel .....	17
Conflits .....	18
Résidents importants .....	20
Lieux importants .....	23
Comment diriger la partie .....	23
Livrets de personnages .....	24
Ellora l'Arbitre .....	25
Quinn le Forestier .....	26
Scratch le Vaurien .....	27
Lestemain le Voleur .....	28
Keilee la Bricoleuse .....	29
Xander l'Aigrefin .....	30
Progressions .....	31

**LEDERGAMES**



Root : The Tabletop Roleplaying Game texte et design © 2019 Magpie Games. Tous droits réservés.

Root: A Game of Woodland Might and Right © 2017 Leder Games. Tous droits réservés.

Logo Leder Games et illustrations Root TM & © 2017-2020 Leder Games. Tous droits réservés.

# Root : Aperçu

**ROOT : LE JEU DE RÔLE** est basé sur le jeu de plateau **ROOT : CONFLIT DANS LES SOUS-BOIS** de Leder Games, qui a remporté de nombreux prix. Ce jeu de société tourne autour du conflit opposant chats, oiseaux, souris et autres animaux.

Dans **ROOT : LE JDR**, vous interprétez des vagabonds, citoyens de la Forêt qui vivent en marge de la société «civilisée», délibérément ou parce qu'on les en a exilés. Vous vous aventurez dans la Forêt pour accomplir des missions, vivre des aventures et faire basculer l'équilibre entre les factions qui s'affrontent.

Ce jeu se concentre sur l'action et les escapades échevelées dans le décor cohérent et persistant de la Forêt en guerre. Vous vous lancerez dans de terribles batailles et organiserez d'astucieux cambriolages, gagnant au passage une réputation auprès des diverses factions, peut-être même jusqu'à les aider à prendre le contrôle des clairières.

## La Forêt

La Forêt se définit par les bois denses qui la composent. Ils freinent les voyages et la construction, et même après y avoir habité des années, ceux qu'elle abrite restent pour la plupart confinés à des «clairières», des zones déboisées au milieu d'une mer de troncs coupés. Les habitants ont tracé des sentiers entre les clairières pour faciliter les trajets et le commerce, mais ce ne sont pas de véritables routes, tant s'en faut!

Circuler dans les bois hors des sentiers et des clairières représente une entreprise téméraire et dangereuse. Ces zones abritent des bandits et des hors-la-loi, des ours et des cerfs, des terrains hasardeux et des conditions difficiles.

Les habitants de la Forêt appartiennent à diverses espèces, les plus répandues comprenant les renards, les souris, les lapins et les oiseaux. Dans chaque clairière vit une communauté où domine une des espèces terrestres tandis que les oiseaux se répartissent dans la canopée sur tout le territoire de la Forêt.

Jusqu'à une période relativement récente, le contrôle de la Forêt reposait entre les serres des Dynasties de la Canopée. Ces dernières finirent par se déchirer lors d'une terrible guerre civile, perdant au bout du compte tout le contrôle qu'elles exerçaient sur les clairières de la Forêt. En l'absence de pouvoir centralisé, bien des clairières tombèrent à l'abandon tandis que d'autres entreprirent de se gouverner elles-mêmes...

Quand la Marquise de Chat s'en rendit compte, elle y amena ses soldats venus d'un lointain empire ainsi que leurs connaissances en matière d'industrie et d'ingénierie. Elle prit le contrôle par la force, en amadouant la population et par tous les autres moyens possibles. Bientôt, la plupart des clairières de la Forêt étaient tombées sous sa coupe.

À présent, les Dynasties de la Canopée ont fini par se regrouper et par rassembler leurs troupes. Elles cherchent à reprendre leur domaine ancestral tandis que le Marquisat leur tient tête. Pendant ce temps, les autres habitants de la Forêt commencent à s'agiter comme jamais et à défier l'autorité, formant une Alliance de la Forêt pour se rebeller contre les autres puissances et reprendre leurs foyers...

## Les Vagabonds

Il y a toujours eu des vagabonds dans la Forêt. Des exilés, des parias, des étrangers, des anomalies. Idéalistes, rebelles, criminels, libres penseurs. Ceux qui n'étaient pas à leur place dans les clairières et sur les sentiers. Ceux qui préfèrent vivre aux marges.

La plupart du temps, la vie d'un vagabond se concentre sur la survie. Afin de se procurer assez de nourriture et de provisions pour survivre, les vagabonds acceptent toutes les tâches possibles quand ils se rendent dans les clairières, et exécutent souvent les missions les moins agréables ou les plus difficiles. Certains se tournent même vers le crime, encore que les individus qui subsistent essentiellement en volant leur prochain tiennent davantage des bandits et autres coupe-jarrets que des vagabonds.

Malgré ces rudes conditions de vie, les vagabonds disposent d'un atout : la liberté. La structure sociale des clairières n'exerce guère de contraintes sur eux. Dirigeants et politiciens peuvent bien les forcer à obéir sous la menace des armes : même dans ce cas, leur existence sans concession les a endurcis. Ils manifestent un rare talent au combat, et certains donneraient même du fil à retordre à des pelotons entiers de gardes ou de soldats.

## Les Joueurs

Dans la version complète de **ROOT : LE JDR**, chaque joueur crée un personnage, son propre vagabond, à l'aide d'un livret de personnage. Ce livret présente une sorte d'archétype de vagabond, un ensemble de capacités, de traits distinctifs et d'éléments narratifs conçus pour vous aider à développer le personnage le plus intéressant possible. Cet ouvrage contient 6 livrets préremplis pour vous permettre de jouer sans tarder : choisissez votre préféré et commencez!

## Le Meneur de jeu

Un des joueurs de **ROOT : LE JDR** (sans doute le premier à avoir lu ce livret) endosse le rôle de meneur de jeu (MJ) et la responsabilité de donner vie au monde de la Forêt. Il interprète tous ses autres habitants qui interviennent dans le récit. Le MJ ne joue pas contre les autres joueurs : sa mission consiste à incarner la Forêt pour en faire un lieu intéressant et dramatique qui évolue sans arrêt et où tous les actes entraînent des conséquences.

# Les Factions

La Forêt abrite bien des habitants et des groupes influents qui rivalisent pour en contrôler les ressources. On les appelle «factions», et on les trouve répartis sur toute sa superficie.

La Trouée de Pellenicky, la clairière prédéfinie de cet ouvrage, met en scène deux factions : les Dynasties de la Canopée et l'Alliance de la Forêt. Une troisième, le Marquisat, représente une menace extérieure. Les Dynasties et le Marquisat se font la guerre pour le contrôle de la Forêt, tandis que l'Alliance de la Forêt est un récent groupe de rebelles qui projette de se révolter contre ces puissances.

Il existe une autre «faction» remarquable, toutefois : les habitants de la Forêt eux-mêmes. Elle est disparate et éparpillée : les clairières dominées par les renards ne s'entendent pas forcément avec celles où la population se compose majoritairement de souris. Quoi qu'il en soit, l'opinion des habitants ordinaires affecte les vagabonds où qu'ils aillent.

Quoi qu'il en soit, aucune faction n'est «bonne» ni «méchante». Toutes sont capables du meilleur comme du pire. Il leur arrive d'aider les habitants et de leur nuire tour à tour. Toutes comprennent des membres pourvus d'empathie et d'honneur qui se préoccupent de leur entourage, mais aussi d'autres qui ne luttent que par égoïsme pour s'enrichir.



## Le Marquisat

Tirant son nom de la Marquise de Chat qui le dirige, le Marquisat est soit une faction d'invasisseurs étrangers et de colonisateurs, soit une nouvelle force vouée à l'ordre et à l'industrialisation, selon la personne à qui on pose la question.

La Marquise de Chat vient d'un empire étranger. Ses troupes ont déferlé sur la Forêt quand les Dynasties de la Canopée n'y régnaient plus. En général, l'objectif de la Marquise consiste encore à industrialiser la Forêt et à exploiter ses ressources. Peut-être le fait-elle pour améliorer son propre statut dans son empire d'origine, à moins qu'elle ne cherche réellement à adoucir le sort des habitants de la Forêt. Seul le temps pourra le dire.



## Les Dynasties de la Canopée

L'histoire des Dynasties de la Canopée remonte au plus lointain passé de la Forêt. Leurs membres affirment qu'ils ont toujours régné sur la Forêt et qu'ils en seront toujours les maîtres. Certes, leur règne se caractérisait par les luttes intestines, les changements de régime (souvent au fil de l'épée...), la domination des oiseaux et l'oppression des autres habitants... mais ils protégeaient aussi les clairières contre les bandits et les bêtes sauvages. C'étaient eux qui bâtissaient et entretenaient les sentiers reliant les clairières. Ils faisaient respecter la loi et l'ordre, et ont fait de la Forêt ce qu'elle est encore à ce jour.

Tout s'est écroulé lors d'une récente guerre civile, l'un des plus affreux conflits qu'aient connus les Dynasties. Elles ont bien failli s'entredéchirer. Aujourd'hui, la Canopée refait surface, mais elle affronte le Marquisat dans la lutte pour les clairières de la Forêt, qu'elle considère comme son domaine légitime. Et maintenant qu'elles se trouvent face à un ennemi extérieur, les Dynasties sont prêtes à guerroyer sans la moindre pitié. Après tout, les habitants de la Forêt ont besoin de leur protection.



## L'Alliance de la Forêt

Au milieu de cette nouvelle guerre pour la Forêt, bien des habitants sont arrivés au point de non-retour. Après des années de chaos durant lesquelles ils étaient affranchis de toutes les ailes, pattes et griffes de l'autorité, se retrouver sous le joug que cherchent à leur imposer deux grands empires leur paraît inacceptable. Ces citoyens ont donc organisé l'Alliance de la Forêt, un réseau de rebelles potentiels, et ils attendent l'heure de porter un coup suffisamment violent aux Dynasties et au Marquisat pour reprendre leur Forêt.

L'Alliance de la Forêt ne représente pas vraiment tous les habitants, bien sûr : personne n'en a élu ou choisi les membres. Ce sont les citoyens les plus indignés par la guerre et les grandes puissances, prêts à prendre des mesures radicales pour vaincre ces empires. Parfois, il s'agit de libérer des clairières de régimes oppressifs. Parfois, il s'agit de créer des martyrs et de faire de terribles sacrifices...

# Choisir les personnages

Dans la version complète de **ROOT : LE JDR**, vous trouverez toutes les règles permettant de créer vos personnages. Cet ouvrage contient quant à lui des personnages presque entièrement prédéfinis pour vous permettre de jouer plus vite! Voici ce qu'il vous faut savoir :

## Livrets de personnages

Chaque personnage prédéfini est lié à un livret, un archétype qui s'accompagne de capacités, de compétences, de questions et de problèmes dramatiques. Vous en trouverez 6 dans cet ouvrage :

- **Ellora l'Arbitre** : Ellora est une puissante guerrière entièrement dévouée à ce qu'elle estime légitime et juste. Issue de la Trouée de Pellenicky, elle n'y revient qu'à contrecœur.
- **Quinn le Forestier** : Quinn est un forestier endurci, à l'aise dans la nature et les bois. Il a quitté la Forêt à proprement parler pour échapper à la guerre et à son passé de soldat des Dynasties.
- **Scratch le Vaurien** : Scratch est un fauteur de trouble, un pyromane et une catastrophe sur pattes. Il croit que celui qui lui a tout enseigné et a disparu pourrait bien se trouver à la Trouée de Pellenicky, et vient se renseigner de ses propres yeux.
- **Prestemain le Voleur** : Prestemain est un cambrioleur et un pickpocket astucieux et discret. Fuyant les autorités, il espère trouver à la Trouée de quoi se remplir les poches.
- **Keilee la Bricoleuse** : Keilee a le don pour fabriquer de l'équipement et des machines sophistiqués. Elle vient de la Trouée de Pellenicky, d'où on l'a expulsée pour ses idées extrêmes.
- **Xander l'Aigrefin** : Xander est un agitateur errant, un beau parleur qui survit grâce à son bagou. Il a suivi celle dont il était malheureusement tombé amoureux jusqu'à la Trouée.

Vous détaillerez sans doute la Forêt et ses habitants en développant vos personnages lors de la partie, ce qui est tout à fait approprié. Appuyez-vous sur les bases posées dans la présentation des personnages prédéfinis, mais n'hésitez pas à combler tous les vides et à élaborer vos propres éléments aux marges de ces descriptions.

## Nom, espèce et apparence

Chaque vagabond a un nom, et souvent une épithète sous lequel il se livre à divers délits. Si vous voulez en donner une à votre vagabond, faites-le!

Ensuite, chaque personnage appartient à une espèce. Êtes-vous un renard? Une lapine? Un oiseau?

Les espèces n'entraînent aucun effet mécanique : n'importe qui peut être vagabond. Socialement, toutefois, votre espèce influence la façon dont certains habitants vous traitent. Un oiseau se retrouvera en butte à l'hostilité des autres volatiles qui le considèrent comme un paria... à moins que ceux des Dynasties ne le courtisent pour s'attacher ses services. Un loup risque de s'attirer des regards suspicieux, car la plupart des habitants n'ont jamais vu d'animal de son espèce.

Et pour finir : les détails. Chaque personnage prédéfini est accompagné d'une brève description en tête de son livret et dans son profil. N'hésitez pas à la développer!

## Caractéristiques

Chaque vagabond a cinq caractéristiques : Charme, Ruse, Habileté, Chance et Puissance. Durant la partie, vous devrez souvent lancer deux dés à 6 faces et ajouter l'une de ces caractéristiques pour déterminer la réussite d'une manœuvre. Plus votre caractéristique est élevée, plus le résultat des manœuvres est susceptible de vous sourire.

**Charme** mesure votre sociabilité, votre capacité à convertir vos interlocuteurs à votre point de vue par le verbe et l'expression de vos idées.

**Ruse** mesure votre vivacité d'esprit, votre capacité à remarquer d'importants détails de votre environnement ou chez vos interlocuteurs ainsi que votre talent pour duper autrui.

**Habileté** mesure votre dextérité et votre adresse, votre capacité à réaliser manuellement des tâches complexes et délicates.

**Chance** mesure... eh bien, votre chance, votre capacité à remettre votre sort entre les mains de la fortune et à vous en sortir malgré tout.

**Puissance** mesure votre force et votre robustesse, votre capacité à écraser vos adversaires ou à réaliser des tâches recourant à la force brute.

Chaque livret de personnage s'accompagne de caractéristiques prédéfinies. En temps normal, vous auriez le droit d'ajouter +1 à une caractéristique de votre choix (à condition qu'aucune ne dépasse +2), mais **ce bonus a déjà été attribué dans le cas des personnages prédéfinis**.

Au fil de la partie, vous pourrez débloquer des évolutions pour améliorer vos caractéristiques, mais aucune ne peut dépasser +2 sans manœuvre spéciale ou +3 avec une manœuvre spéciale (comme **Brute**, la manœuvre de l'Arbitre).

## Profil, motivation & nature

Ensuite viennent votre profil, vos motivations et votre nature.

Le profil de chaque personnage a déjà été rempli, mais vous pouvez développer autour des éléments fournis et les adapter à votre style de jeu.

Les motivations des personnages ont également été choisies. Elles décrivent toutes deux comment vous pouvez progresser : remplissez la condition d'une motivation et vous progressez immédiatement. Vous ne pouvez cependant progresser qu'une fois par motivation par partie! Si vous voulez savoir quoi faire quand vous progressez, consultez la page 14 pour les bases et la page 31 pour les options spécifiques.

Finalement, la nature de chaque personnage a déjà été choisie. Votre nature définit votre type de personnalité. C'est un moyen pour vous d'agir pour vous remettre de vos émotions. Si vous remplissez la condition de votre nature, vous pouvez effacer toutes les cases de votre jauge d'épuisement (consultez la page 14 pour en savoir plus). Vous pouvez remplir la condition de votre

nature aussi souvent que vous le souhaitez à condition de réaliser l'action nécessaire.

Si vous avez très envie de modifier une de ces options, vous pouvez en parler à votre MJ, bien que les choix aient été effectués pour convenir à la Trouée de Pellenicky et à ses problèmes.

## Manœuvres, compétences martiales et tours de crapules

Chaque livret comprend ses propres manœuvres. Beaucoup nécessitent d'effectuer un test avec une caractéristique précise : examinez bien les manœuvres pour comprendre leur interaction avec les caractéristiques. Les manœuvres des personnages prédéfinis ont déjà été choisies dans leurs livrets.

Chaque compétence martiale se réfère à l'une des manœuvres liées aux armes. Pour utiliser une compétence martiale, vous devez manier une arme dont les aspects comprennent son nom. Par exemple pour exécuter la manœuvre Fracasser, il vous faut avoir à la fois la compétence martiale de ce nom et une arme comportant l'aspect Fracasser. Les compétences martiales des personnages prédéfinis sont déjà choisies.

Les tours de crapule sont des exploits délictueux dans l'art desquels vous êtes passé maître. On les utilise en conjonction avec la manœuvre **entreprendre un tour de crapule**. Dans chaque livret, certains sont déjà sélectionnés, ou on vous donne la possibilité d'en choisir un certain nombre. Dans le cadre de cet ouvrage, les tours de crapule des personnages prédéfinis sont déjà sélectionnés.

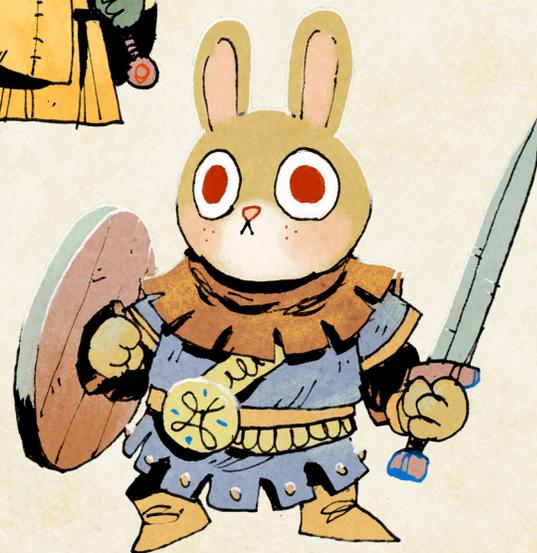
## Présentations & Relations

Une fois que chaque joueur a choisi son personnage et lu sa fiche, faites un tour de table afin que chacun présente le sien. Expliquez qui vous êtes, pourquoi vous êtes un vagabond, ce que vous faites et quelle est votre motivation. Répondez à toutes les questions que le MJ ou les autres joueurs peuvent poser. Une fois que tout le monde a présenté son personnage et que vous savez qui sont les autres vagabonds de votre groupe, il vous faut choisir les relations qui vous unissent à eux. Faites le tour de table dans le même sens, chaque joueur ajoutant une relation à la fois. Tous les livrets de personnage comportent deux relations que vous devez définir : continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi deux relations sur sa fiche.

Chaque relation s'accompagne d'une petite règle particulière. Lisez-la à voix haute afin que tous les personnages impliqués dans une relation soient au courant.

## Autres éléments

Vous avez également des jauges de dommages (blessures, épuisement et dénuement) et de l'équipement. Les jauges représentent votre santé, votre fatigue physique et mentale ainsi que vos accessoires généraux, tandis que l'équipement comprend les objets plus spécifiques et importants que vous portez. Pour en savoir plus sur les jauges de dommages, consultez la page 12. Pour en savoir plus sur l'équipement, lisez la page 13.



# Jouer à Root : le jeu de rôle

## Conversation et manœuvres

**ROOT : LE JDR** est un jeu de rôle papier, ce qui signifie qu'il se déroule comme une conversation. Les règles sont là pour faciliter cette conversation, susciter des déclarations intéressantes et remplir les blancs dans les moments d'incertitude.

Dans ce jeu, les règles interviennent le plus souvent dans la conversation sous forme de «manœuvres». Une manœuvre est un petit morceau de règle sous forme de phrase du type «quand X se produit, alors Y se produit» ou «pour faire X, faites Y». «Quand vous livrez bataille contre un ennemi avec votre épée, faites un test de Puissance.» «Quand vous entreprenez un tour de crapule, faites un test d'Habilité.» «Pour duper un PNJ, faites un test de Ruse.»

La première partie de la manœuvre («Quand X se produit») est appelée déclencheur. Quand le déclencheur survient au cours de la conversation, la manœuvre a lieu et entraîne la seconde partie. Parfois, il se passe quelque chose, tout simplement. Et parfois, il faut jeter les dés (toujours 2d6, et on ajoute généralement une caractéristique).

Ce qu'il faut en retenir, en résumé, c'est ceci : quand une manœuvre se déclenche, suivez les instructions. Si aucune manœuvre ne s'est déclenchée, continuez la conversation.

## Lancer les dés

Quand une manœuvre vous demande de lancer les dés, vous lancez deux dés à six faces (2d6) et consultez les issues possibles de la manœuvre. En général, les manœuvres vous demandent de «faire un test», par exemple «faites un test de Puissance» ou «faites un test de Réputation», ce qui signifie que vous ajoutez la valeur correspondante à la somme des résultats des dés.

Les résultats d'une manœuvre se répartissent en trois catégories :

- **10+** : réussite totale! Vous arrivez à vos fins.
- **7-9** : réussite partielle qui entraîne un coût, des complications ou des conséquences.
- **6-** : échec. Le MJ vous annonce ce qui se passe. Et ça risque de ne pas vous plaire.

Certaines manœuvres expliquent ce qui se passe pour chaque catégorie, tandis que d'autres vous donnent davantage d'options parmi lesquelles choisir lorsque vous obtenez un bon score. Quoi qu'il en soit, plus vous obtenez aux dés, mieux ça vaut.

Le MJ ne lance jamais les dés. À la place, il vous explique ce qui se passe et réagit aux actions qu'entreprennent vos personnages. Il tient également lieu d'arbitre en cas de désaccord sur le sens des manœuvres.

## Les manœuvres de base

Chaque vagabond peut utiliser les manœuvres de base mentionnées sur la page suivante. En voici une liste où vous trouverez les caractéristiques associées à chacune :

- Persuader un PNJ (Charme)
- Sonder les pensées (Charme)
- Duper un PNJ (Ruse)
- Analyser une situation tendue (Ruse)
- Entreprendre un tour de crapule (Habilité)
- Tenter le sort (chance)
- Démolir quelque chose
- Aider ou gêner

Ces manœuvres aident à structurer la conversation du jeu. Une grande variété de ce que peuvent faire les vagabonds tombe dans l'une de ces catégories, leurs composantes spécifiques garantissant que la conversation progresse dans des directions intéressantes.

Les vagabonds ont également accès à toutes les manœuvres martiales spéciales (cf. page 9), à toutes les manœuvres de réputation (page 11), à toutes les manœuvres de voyage (page 36) ainsi qu'à celles de leurs livrets. Toutes sont des manœuvres spécifiques conçues pour intervenir à des moments bien précis de la conversation. Les manœuvres martiales, par exemple, couvrent le combat et l'usage des armes, tandis que les manœuvres de réputation servent à utiliser votre renommée dans la Forêt.

## Entreprendre un tour de crapule

*Quand vous entreprenez un tour de crapule que vous maîtrisez, annoncez votre objectif et faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous atteignez votre objectif. Sur un 7-9, choisissez entre cocher 1 case d'épuisement et subir un des risques associés au tour de crapule (choisi par le MJ). Quand vous tentez un tour de crapule que vous ne maîtrisez PAS, vous tentez le sort.*

La liste de tous les tours de crapule figure sur la fiche de chaque personnage. Vous pouvez tous les entreprendre, mais dans le cas de ceux que vous ne maîtrisez pas (leur case n'est pas cochée sur votre fiche), vous n'utilisez pas la manœuvre «entreprendre un tour de crapule» mais plutôt «tenter le sort».

Il vous faut annoncer votre objectif lorsque vous entreprenez un tour de crapule, par exemple «voler la pierre précieuse dans la poche de ce type», «m'infiltrer dans la caserne sans me faire repérer» ou «désamorcer les pièges». «Atteindre votre objectif» signifie que même si un prix à payer ou une complication intervient, vous êtes arrivé à vos fins : vous avez volé le joyau, vous êtes entré en douce dans la caserne, vous avez désamorcé les pièges.

Voici une liste de tous les tours de crapules et des risques potentiels :

## Tour de crapule

Nom	Description	Risques
Acrobaties	Escalader adroitement, sauter, franchir un obstacle en sautant.	Briser quelque chose, se faire repérer, se jeter dans la gueule du loup
Coup en douce	Poignarder dans le dos, assassiner, attaque furtive, attaque-surprise.	Attirer l'attention, laisser des preuves, se jeter dans la gueule du loup
Contrefaçon	Réaliser un faux ou une imitation.	Laisser des preuves, prendre trop longtemps, résultat médiocre
Désamorçage	Désamorcer les pièges, désarmer/désactiver les mécanismes	Casser quelque chose, attirer l'attention, dépenser des ressources
Dissimulation	Disparaître, rester caché	Dépenser des ressources, laisser des preuves, prendre trop longtemps
Crochetage	Déverrouiller une porte, un coffre, etc.	Casser quelque chose, se faire repérer, se jeter dans la gueule du loup
Vol à la tire	Voler discrètement le contenu de la poche de quelqu'un	Laisser des preuves, prendre trop longtemps, résultat médiocre
Passe-passe	Empalmer, faire un tour de passe-passe, escamoter, gestes élégants	Attirer l'attention, laisser des preuves, résultat médiocre
Furtivité	Entrer quelque part ou en sortir sans se faire remarquer	Casser quelque chose, attirer l'attention, se jeter dans la gueule du loup

## Définitions des risques

### CASSER QUELQUE CHOSE

Casser un objet que vous portez ou un de ceux du décor. Possibilité de cocher de l'usure.

### SE FAIRE REPÉRER

Un témoin vous repère. Cela doit entraîner des conséquences.

### ATTIRER L'ATTENTION

Créer des témoins hostiles là où personne ne faisait attention à vous ou attirer l'attention sans vraiment se faire repérer. Aggrave le danger dans les environs.

### DÉPENSER DES RESSOURCES

Utiliser des ressources. Cocher du dénuement.

### LAISSER DES PREUVES

Laisser des traces qui pourront conduire à une enquête contre vous ou exposer vos alliés à des représailles.

### SE JETER DANS LA GUEULE DU LOUP

Sauter sur l'occasion d'entreprendre le tour de crapule et foncer droit dans une situation plus dangereuse encore.

### RÉSULTAT MÉDIOCRE

Être confronté à un choix difficile pour obtenir ce que vous vouliez, ou ne pas obtenir vraiment le résultat escompté.

### PRENDRE TROP DE TEMPS

Prendre tellement de temps que la situation change de façon importante.

## Sonder les pensées

Quand vous sondez les pensées, faites un test de Charme. Sur un résultat de 10+, réservez 3. Sur 7-9, réservez 1. Quand vous vous entretenez avec le sujet, dépensez les points réservés, chacun vous autorisant à poser une question au joueur qui l'interprète :

- ton personnage dit-il la vérité?
- que ressent réellement ton personnage?
- qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire?
- qu'est-ce que ton personnage souhaiterait que je fasse?
- comment pourrais-je pousser ton personnage à \_\_\_\_\_?

Cette manœuvre ne se résout pas immédiatement : vous recevez des points de «réserve» que vous pouvez dépenser comme indiqué. Dans ce cas, il s'agit de les dépenser lors de la conversation pour poser des questions.

Lorsque vous posez les questions, le joueur qui interprète le personnage auquel vous parlez répond (sincèrement) : un autre joueur doit donc répondre pour le compte d'un autre vagabond, ou le MJ pour celui d'un PNJ. Dans le cas de la question «Comment pourrais-je pousser ton personnage à \_\_\_\_\_?», vous pouvez mettre ce que vous voulez dans le blanc, et votre interlocuteur a le droit de répondre «tu ne peux pas» si c'est vrai.

## Persuader un PNJ

Quand vous persuadez un PNJ par la menace ou les promesses, faites un test de Charme. Sur un résultat de 10+, il se range à votre opinion, à condition que vous lui ayez fourni un mobile solide ou un pot-de-vin raisonnable. Sur un résultat de 7-9, il ne sait pas trop : le MJ vous dira ce qui pourrait finir de le convaincre.

Cette manœuvre sert lorsque vous tentez de pousser quelqu'un à agir d'une certaine façon en lui parlant. Si vous le menacez, si vous lui présentez un argument pour le convaincre, alors vous persuadez un PNJ. La manœuvre s'applique toujours à un PNJ : on ne peut pas l'utiliser contre d'autres vagabonds.

«Un mobile solide ou un pot-de-vin raisonnable» dépend du personnage, de la situation et du jugement du MJ. Par conséquent, sur un résultat de 7-9, ses exigences sont plus élevées : le MJ vous dira ce qu'il vous faut faire de plus.

## Analyser une situation tendue

Quand vous **analysez une situation tendue**, faites un test de Ruse. Sur un résultat de 7-9, posez 1 question. Sur un résultat de 10+, posez-en 3. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 quand vous agissez en exploitant les réponses.

- quel est le meilleur moyen pour moi d'entrer/de sortir/de passer sans encombre?
- quel personnage, créature ou objet représente la plus grave menace?
- quel personnage, créature ou objet est le plus vulnérable vis-à-vis de moi?
- de quoi devrais-je me méfier?
- qui contrôle la situation?

Cette manœuvre consiste à examiner votre environnement pour identifier les détails cruciaux. Vous ne pouvez analyser qu'une situation tendue. Si vous avez tout votre temps pour fouiller une pièce sans la moindre pression, vous ne déclenchez pas cette manœuvre : vous fouillez la pièce, tout simplement.

C'est au MJ de décider si vous «agissez en exploitant les réponses», mais il devrait généralement se montrer assez coulant. Tant que vos actes s'appuient sur les informations obtenues, vous devriez obtenir ce bonus. Il dure jusqu'à ce que la situation change suffisamment pour que les informations en question n'aient plus d'importance.

## Duper un PNJ

Quand vous **dupez un PNJ** afin d'obtenir ce que vous souhaitez, faites un test de Ruse. En cas de réussite, il mord à l'appât et fait ce que vous vouliez. Sur un résultat de 7-9, le PNJ peut choisir une solution parmi celles-ci :

- le PNJ hésite; vous avez ébranlé sa confiance en lui ou sapé son moral.
- le PNJ fait un faux pas; vous bénéficiez d'une occasion en or.
- le PNJ réagit de façon excessive; vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre prochain jet contre lui.

Contrairement à la persuasion, la duperie s'appuie sur le mensonge et la manipulation : duper quelqu'un ne consiste pas à le convaincre à force d'arguments ou de pression, mais à dire ou faire tout ce qu'il faut pour l'amener à agir comme vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas plus duper un vagabond que le persuader.

En cas de réussite (7 ou plus), le PNJ est dupe... mais sur 7-9, il n'est pas forcé de faire ce que vous attendez. Il peut hésiter, faire un faux pas ou réagir de façon excessive, selon ce que le MJ choisit.

Les dégâts infligés au moral ne s'appliquent qu'aux PNJ. Vous en apprendrez plus à ce sujet plus tard, mais il vous suffit de savoir que ces dommages le rapprochent du moment où il se soumettra à vous ou vous fuira.

## Tenter le sort

Quand vous **tentez le sort et cherchez à vous extraire d'un mauvais pas**, faites un test de Chance. En cas de réussite, vous vous en sortez de justesse, ou en jouant des coudes. Le MJ vous annonce ce qu'il vous en coûte. Sur un 10+, la fortune récompense votre audace, et cet éclat de panache vous donne une brève occasion à saisir.

Cette manœuvre sert de filet de sécurité, de fourre-tout. Utilisez toujours une manœuvre plus spécifique s'il en existe une, mais quand un vagabond entreprend une tâche dangereuse, risquée, difficile ou tendue qu'aucune manœuvre ne couvre... il tente probablement le sort.

Rappelez-vous qu'en cas de réussite (7 ou plus), vous avez toujours un prix à payer. Tenter le sort présente des risques et vous coûte toujours quelque chose, que vous perdiez un objet au passage ou que vous en ressortiez épuisé.

«Vous vous en sortez de justesse ou en jouant des coudes» signifie que vous arrivez à vos fins, mais pas vraiment avec grâce ou talent : vous y arrivez tout juste ou vous vous précipitez tête baissée.

Une «brève occasion à saisir» est une chance qui s'offre au vagabond de grappiller un peu plus, de se livrer à un acte particulièrement dangereux dans l'espoir d'obtenir une récompense potentiellement énorme.

## Démolir quelque chose

Quand vous **démolissez quelque chose**, faites un test de Puissance. En cas de réussite, vous avez vraiment saccagé l'objet : il faudra le réparer pour pouvoir s'en servir à nouveau. Sur un 7-9, vous avez tout fracassé sans précision, et pris des risques : vous pouvez infliger des dégâts collatéraux, attirer l'attention ou vous retrouver en fâcheuse posture, au choix du MJ.

Démolir quelque chose sert à enfoncer les portes, à briser de l'équipement, etc. Il vous faut être capable de démolir votre cible pour déclencher la manœuvre : une souris vagabonde maniant un poignard ne peut pas démolir un moulin. Mais une souris vagabonde munie d'un bélier en serait capable.

Par défaut, cette manœuvre se base sur la force brute. Si vous «démolissez» astucieusement un appareil que vous connaissez bien en tranchant la bonne corde, par exemple, il s'agit plutôt d'un tour de crapule ou de tenter le sort (à moins que vous ne disposiez d'une manœuvre spéciale pour y parvenir).

## Aider ou gêner

Quand vous **aidez ou gênez** une autre vagabond, cochez 1 case d'épuisement pour ajouter +1 ou -2 à son résultat (après qu'il a lancé les dés). Cochez de nouveau 1 case d'épuisement pour choisir une des options suivantes :

- dissimuler votre intervention;
- créer une occasion ou un obstacle.

Pour aider ou gêner, un vagabond doit être en mesure d'agir de façon appropriée. Plusieurs vagabonds peuvent aider ou gêner le même jet de dés tant que chacun coche de l'épuisement.

Si un vagabond crée une occasion ou un obstacle à l'aide de cette manœuvre, il fait apparaître un élément plus durable qui dépend de ce qu'il a fait concrètement. Par exemple, un vagabond qui aide un ami à persuader un PNJ en ajoutant un argument aux siens pourrait tout à fait obtenir autre chose de l'interlocuteur, mais il ne s'agit que d'une occasion, pas d'une garantie : les deux vagabonds devront sans doute faire autre chose pour ce PNJ en échange de la faveur supplémentaire.



## Manœuvres martiales

Tous les vagabonds peuvent utiliser **Livrer bataille**, **Empoigner quelqu'un** ou **Tirer sur quelqu'un** à condition de disposer d'une arme pourvue de la portée adéquate.

Pour utiliser une manœuvre martiale spéciale, vous devez avoir à la fois de la compétence martiale correspondante et d'une arme dotée de l'aspect adéquat. (Improviser une arme et **Brouiller les sens** ne nécessitent que des matériaux simples.)

Par défaut, un vagabond inflige 1 case d'épuisement à mains nues. Les vagabonds armés infligent 1 case de blessure.

### Livrer bataille

Quand vous **livrez bataille contre un ennemi à portée courte ou au contact**, faites un test de **Puissance**. En cas de réussite, vous échangez des dommages. Sur un résultat de 10+, choisissez 3 options. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous infligez des dommages graves (+1)
- vous subissez peu de dommages (-1)
- vous vous décalez d'un niveau de portée
- vous impressionnez, perturbez ou effrayez l'adversaire

### Empoigner un ennemi

Quand vous **empoignez un ennemi au contact**, faites un test de **Puissance**. Sur une réussite, vous choisissez simultanément. Continuez à faire des choix jusqu'à ce que l'un d'entre vous se dégage, perde connaissance ou meure. Sur un résultat de 10+, vous choisissez en premier avant de commencer à faire des choix simultanés.

- you strike a fast blow; inflict injury
- you wear them down; they mark exhaustion
- you exploit weakness; mark exhaustion to inflict 2-injury
- you withdraw; disengage to close range

### Tirer sur quelqu'un

Quand vous **tirez sur un adversaire vulnérable à portée longue**, faites un test d'**Habilité**. En cas de réussite, vous infligez des blessures.

Sur 10+, vous avez le choix entre frapper de nouveau avant que la cible ne se mette à l'abri, infligeant encore des blessures, et rester caché.

### Brouiller les sens **SPÉCIAL**

Quand vous lancez quelque chose afin de **brouiller les sens d'un adversaire à portée courte ou au contact**, faites un test d'**Habilité**. En cas de réussite, vous l'avez déséquilibré, aveuglé, assourdi ou perturbé, ce qui vous donne une occasion à saisir. Sur 10+, l'adversaire doit se reprendre un bon moment pour recouvrer ses sens avant de pouvoir agir avec lucidité. Sur 7-9, vous ne disposez que d'un court instant.

### Fracasser **SPÉCIAL**

Quand vous **fracassez des ennemis en armure à portée courte**, cochez 1 case d'épuisement et effectuez un test de **Puissance**. En cas de réussite, vous anéantissez leurs défenses et leur équipement, infligeant 3 cases d'usure. Sur 7-9, vous avez trop forcé pour porter ce coup brutal : vous avez le choix entre cocher 1 case d'usure de votre arme et vous retrouver en fâcheuse posture.

### Désarmement **SPÉCIAL**

Quand vous **visez l'arme d'un adversaire avec vos attaques au corps à corps**, faites un test d'**Habilité**. En cas de réussite, il doit cocher 2 cases d'épuisements ou perdre son arme (qui se trouve alors hors de portée). Sur 10+, il doit cocher 3 cases d'épuisements au lieu de 2.

### Harceler un groupe **SPÉCIAL**

Quand vous **harcelez un groupe d'ennemis à portée longue**, cochez 1 case d'usure et faites un test de **Ruse**. Sur 10+, obtenez les deux résultats. Sur 7-9, choisissez-en un :

- vous infligez 2 cases dommages au moral ennemi
- les ennemis sont paralysés sur place ou bloqués

## Improviser une arme **SPÉCIAL**

Quand vous fabriquez une arme à partir des matériaux improvisés qui vous entourent, faites un test de Ruse. En cas de réussite, vous confectionnez une arme. Le MJ vous donne sa portée ainsi qu'au moins un aspect profitable issu des matériaux employés. Sur un résultat de 7-9, il lui attribue aussi un aspect handicapant.

## Charger un groupe **SPÉCIAL**

Quand vous chargez un groupe d'adversaire au corps à corps, cochez 1 case d'épuisement et faites un test de Puissance. En cas de réussite, échangez des dommages. Sur 10+, choisissez 2 options. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous les humiliez et infligez 2 cases de dommages au moral
- vous les prenez à contrepied et vous les perturbez, et vous leur infligez 2 cases d'épuisement
- vous évitez de votre mieux leurs attaques et subissez peu de dommages (-1)
- vous les utilisez les uns contre les autres; cochez 1 autre case d'épuisement pour qu'ils s'infligent mutuellement leurs dommages

## Parade **SPÉCIAL**

Quand vous essayez de parer les attaques d'un ennemi à portée courte, cochez 1 case d'épuisement et faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous accaparez son attention. Sur un résultat de 10+, les trois options s'appliquent. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous infligez 1 case de dommages au moral ou d'épuisement (au choix du MJ)
- vous désarmez l'adversaire; son arme tombe de sa main, mais à portée
- vous ne subissez aucun dommage

## Tir instinctif **SPÉCIAL**

Quand vous tirez d'instinct sur un ennemi à portée courte, faites un test de Chance. En cas de réussite, vous infligez 1 case de blessures. Sur un résultat de 7-9, choisissez 1 option. Sur un 10+, choisissez-en 2.

- vous ne cochez pas d'usure
- vous ne cochez pas d'épuisement
- vous vous déplacez vivement et changez de position (ainsi que de portée si vous le souhaitez)
- vous maintenez votre cible à distance : elle ne bouge pas

## Tir adroit **SPÉCIAL**

Quand vous tirez avec adresse afin de tirer profit de l'environnement, quelle que soit la portée, cochez 1 case d'épuisement et faites un test d'Habilité. Sur un résultat de 7-9, choisissez 2 options. Sur 10+, choisissez-en 3.

- votre tir touche n'importe quelle cible de votre choix dans les limites de la portée, même si elle se trouve à l'abri ou cachée (et inflige les dommages — blessures ou usure — ordinaires)
- votre tir touche une deuxième cible disponible de votre choix
- votre tir coupe, brise ou renverse un objet de votre choix
- votre tir distrait un adversaire et fournit une occasion d'agir

## Attaque vicieuse **SPÉCIAL**

Quand vous portez une attaque vicieuse contre un adversaire en position de faiblesse à portée courte ou au contact, cochez 1 case d'épuisement et faites un test de Puissance. En cas de réussite, votre cible subit des dommages graves (+1) et ne peut pas cocher d'usure sur son armure pour les encaisser. Sur un résultat de 10+, vous vous en tirez sans qu'il riposte. Sur un 7-9, il vous frappe également.



# Manœuvres de réputation

Les vagabonds jouissent tous d'une certaine réputation dans la Forêt. Au début d'une campagne de **ROOT : LE JDR**, toutefois, ce sont d'illustres inconnus. À mesure qu'ils interviennent dans la guerre, cette réputation croît, en bien ou en mal. Les factions et les habitants de la Forêt ont une opinion de plus en plus tranchée au sujet de chacun d'entre eux. Pour en tenir compte, **ROOT : LE JDR** utilise ce système de jauges de réputation et de manœuvres.

Mais pour commencer, un peu de terminologie. Le prestige se réfère aux rumeurs positives qui vous concernent, et la défaveur aux rumeurs néfastes. Votre réputation est la valeur dont vous disposez auprès de chaque faction : elle représente l'opinion générale de ses membres et ce qu'ils savent de vous.

## Cocher des cases de prestige

Quand on vous demande de cocher du prestige, cochez la première case vide à droite du 0 (côté positif) de la jauge associée à la faction adéquate. Une fois que vous avez coché assez de cases pour atteindre (et non dépasser) le nombre positif suivant de la jauge, votre Réputation auprès de cette faction augmente! Effacez les cases de prestige menant au niveau actuel sur la jauge et entourez le prochain nombre sur celle-ci.

Si vous avez une Réputation de -2, par exemple, entourez -1. Notez bien qu'il vous faut donc cocher cinq cases pour passer de -2 à -1, ou de -1 à +0, ou encore de +0 à +1, mais que vous devrez cocher 10 cases au total pour passer de +1 à +2, et 15 pour passer de +2 à +3.

## Cocher de la défaveur

Quand vous cochez de la défaveur, cochez la première case vide à gauche (côté négatif) du 0 de la jauge associée à la faction adéquate. Une fois que vous avez coché assez de cases pour atteindre (et non dépasser) le nombre négatif suivant de la jauge, effacez les cases de défaveur menant au niveau suivant de la jauge et entourez le prochain nombre sur celle-ci.

Si vous avez +2 en Réputation, vous entourez donc +1. Si vous aviez +0, vous entourez -1. Notez bien qu'il vous faut donc cocher trois cases pour passer de +3 à +2, de +2 à +1, de +1 à +0 ou de +0 à -1, mais qu'il vous faut en cocher 6 pour passer de -1 à -2, et 9 pour passer de -2 à -3.

Chaque PJ gère sa réputation personnellement, et gère ses jauges indépendamment les unes des autres. Lorsque les réputations de plusieurs PJ interviennent dans une situation, faites le total (maximum +4, minimum -3).

## Demander une faveur

Pour demander une faveur raisonnable compte tenu de votre réputation, faites un test en utilisant votre Réputation auprès de la faction correspondante. En cas de réussite, elle accède à votre requête. Sur un 7-9, votre Réputation en souffre un peu : effacez 1 case de prestige ou cochez 1 case de défaveur. En cas d'échec, la faction refuse et vous considère avec suspicion : cochez 1 case de défaveur.

## Rencontrer une célébrité

Lorsque vous rencontrez une célébrité pour la première fois, faites un test de Réputation auprès de sa faction. Sur 10+, elle n'a entendu que du bien à votre sujet et elle est plus susceptible de s'allier à vous; recevez +1 en continu lorsque vous lui demandez de l'aide, sondez ses pensées ou interagissez positivement avec elle, tant que vous n'avez pas trahi sa confiance. Sur 7-9, elle ne vous connaît pas ou ce qu'elle a entendu n'est ni flatteur ni vraiment infamant. En cas d'échec, elle a entendu parler de vous et de vos exploits (réels ou inventés) : préparez-vous à de gros ennuis.



# Jauges de dommages

Chaque vagabond possède trois jauges comprenant chacune au moins quatre cases et mesurant son épuisement, ses dégâts et ses ressources. Il dispose aussi de jauges mesurant la durabilité de son équipement, tandis que les PNJ ont une jauge de «dommages» spéciale représentant leur moral.

Pour chaque jauge, quand un personnage doit cocher une case mais ne peut pas le faire, il se retrouve incapable d'agir ou complètement neutralisé (dans le cas d'un élément d'équipement, il se brise). Un personnage ne peut jamais choisir de cocher une case quand une manœuvre lui en donne le choix s'il ne dispose pas de case vierge.

## Épuisement

La jauge d'épuisement mesure votre énergie, votre volonté et vos efforts. Plus elle comprend de cases cochées, plus le personnage est fatigué. S'il doit cocher une case et qu'il ne lui en reste plus de libre, il est trop éreinté pour réussir quoi que ce soit. Dans le cas d'un PJ complètement épuisé de la sorte, on considère que chacune de ses manœuvres aboutit à un échec. On efface une case d'épuisement par jour, et toutes les cases d'un coup si le PJ bénéficie de repos et de soins. En outre, quand un PJ remplit les conditions de sa nature, il efface immédiatement toutes ses cases d'épuisement.

## Blessures

La jauge de blessures mesure la santé physique du personnage. Plus elle comprend de cases cochées, plus il est blessé, meurtri et abîmé. Quand un personnage doit cocher une case de blessures et qu'il ne lui en reste plus, il est en trop mauvais état pour continuer. Soit il perd connaissance, soit il se retrouve entièrement neutralisé, et il trépassera s'il ne reçoit pas de soins. Les blessures s'effacent quand on lui prodigue des soins médicaux ou qu'il se repose un bon moment.

## Dénuement

Le dénuement mesure les ressources et l'équipement mineur du personnage. Plus cette jauge comprend de cases cochées, moins il a de ressources sous la main : cela revient à dire que ses sacoches sont vides. S'il vous faut cocher une case de dénuement et qu'il ne vous en reste plus de libre, vous êtes complètement à court de matériel. Le dénuement s'efface quand vous refaites le plein de provisions : par exemple si quelqu'un vous rémunère en nature, si vous faites la cueillette dans les bois ou si vous dévalisez le garde-manger de quelqu'un.

## Usure

L'usure est une jauge associée à chaque élément d'équipement important que porte un vagabond. Quand cet équipement est endommagé, on coche des cases d'usure. Quand vous devez cocher une case d'usure d'un objet et qu'il n'en reste plus, il se brise. S'il est simplement abîmé, on peut le réparer, encore qu'il faille souvent se tourner vers un forgeron ou un Bricoleur. Renseignez-vous sur les réparations page 13.

Les PNJ ont une valeur d'usure qui représente l'ensemble de leur équipement et de leurs ressources. Si elle est remplie et qu'ils doivent cocher une case, un élément de leur équipement se brise (au choix du MJ en fonction de la fiction) et ils effacent toutes les cases.

## Moral

Le moral ne sert qu'aux PNJ. Il mesure la volonté qu'a un personnage de continuer malgré le danger et les menaces. Plus cette jauge comprend de cases cochées, plus le personnage est près de craquer et de s'enfuir. Quand un personnage doit cocher une case de morale et qu'il ne lui en reste plus, c'est terminé : il craque. Soit il se rend, sans doute en implorant pitié à genoux, soit il file.



# Équipement et trésors

Dans le cadre de ce livret, tous les personnages prédéfinis commencent avec un équipement particulier. Chacun de ses éléments s'accompagne de quelques traits, et parfois d'aspects pour les armes, ainsi que de sa jauge d'usure. Quand vous devez cocher une case d'usure sur un objet dont la jauge est déjà remplie, il se brise : vous pouvez l'utiliser une dernière fois, mais vous l'endommagez de façon irréparable.

Quand un vagabond souhaite obtenir un accessoire simple (une corde, une torche, une boussole), il lui suffit de cocher une case de dénuement pour le sortir de ses sacoches. L'opération vaut pour l'argent et les fournitures médicales. Deux cases de dénuement (Valeur 2) fournissent assez de fournitures médicales pour permettre à un vagabond d'effacer une case de blessures (à condition qu'un guérisseur lui prodigue des soins).

**Note importante au sujet des armures :** quand vous portez une armure, vous pouvez cocher une case d'usure de cette dernière plutôt que de cocher une case de blessures. Ce n'est possible que si l'armure peut logiquement vous protéger contre la blessure en question : par exemple, une armure de cuir ne vous servirait pas à grand-chose quand vous tombez des remparts d'un château. C'est au MJ de décider si votre armure s'applique en fonction des dégâts.

Quand un vagabond souhaite réparer son équipement, il lui faut se tourner vers un artisan ou un forgeron compétent et échanger des points de valeur (cf. section suivante) contre les réparations. Chaque case d'usure effacée coûte 1 point de Valeur, l'équivalent d'une case de dénuement cochée. Si l'équipement en question est brisé, cependant, il faut le remplacer, car il est irréparable.

Quand les vagabonds ont accès à de considérables réserves (par exemple lorsqu'ils ont l'occasion de se servir dans l'arsenal d'une caserne en guise de rémunération), ils effacent leur jauge de dénuement.

## Trésor

Bien des vagabonds cherchent à remplir leurs besaces de pièces durement gagnées. Qu'il s'agisse de remplir des missions pour le riche Marquisat ou de piller des ruines d'autrefois, ils cherchent des trésors.

Il n'existe pas de monnaie unique dans la Forêt. Par conséquent, ses habitants sont habitués à pratiquer le troc lorsqu'ils négocient des échanges.

Dans le jeu, ce système économique se traduit de plusieurs façons. En premier lieu, chaque fois qu'on cherche à évaluer le prix de quelque chose, on utilise un chiffre abstrait appelé Valeur : Valeur 1, Valeur 2, Valeur 3, etc. Chaque case de dénuement cochée correspond à une Valeur 1. La jauge de dénuement d'un vagabond comprend des objets et articles de valeur, ce qui fait qu'il peut utiliser ses cases de dénuement pour «payer» de nouveaux accessoires et services.

Chaque objet important de l'équipement a une Valeur que l'on calcule comme suit :

- nombre de cases d'usure, plus
- nombre d'aspects de compétences martiales, plus

- nombre de traits avantageux, moins
- nombre de traits handicapants

Une épée de bonne facture dotée de trois cases d'usure, d'une compétence martiale et d'un avantage aurait donc une Valeur 5.

Finalement, les trésors, sacs de pièces et autres objets précieux qui n'ont aucune utilité concrète sont estimés selon la même échelle. Il en existe assez peu dans la Forêt, dont les habitants mènent une existence essentiellement pragmatique. Parfois, un vagabond tombe toutefois sur un tel trésor dans une ruine ou reçoit un sac de pièces en guise de paiement de la part du Marquisat.

Un sac de pièces ou une quantité d'argent similaire est représenté par un élément d'équipement doté d'un nombre de cases d'usure correspondant à sa Valeur. Les vagabonds peuvent dépenser ces cases une par une pour acheter les produits ou services de leur choix, pour effacer des cases de dénuement lorsqu'ils ont l'occasion de faire des achats dans une boutique ou pour payer la réparation de leur équipement, une case d'usure à la fois.

Un trésor qui se présente sous la forme d'un objet unique devrait être représenté par un élément «d'équipement» doté d'un nombre de cases d'usures égal à sa Valeur. Un splendide sceptre en or pourrait valoir 7 cases d'usure, par exemple.

Contrairement au sac de pièces, vous ne pouvez pas dépenser le sceptre case par case pour faire des achats. Un objet unique ne peut pas être divisé en plus petites unités, seulement être utilisé en une seule fois. Il vous faudra le donner tout entier, alors essayez d'obtenir quelque chose qui vaut vraiment la peine en échange!

## Charge

Finalement, les vagabonds ne peuvent pas transporter une quantité infinie d'objets. Un vagabond peut porter un équipement qui représente (12 + deux fois sa Puissance) cases d'usure, SANS COMPTER ses cases de dénuement. Au-delà, il est **encombré**. En plus des manœuvres qu'ils subissent de la part du MJ, qui les utilise en fonction de la logique de la fiction, les vagabonds encombrés doivent cocher une case d'épuisement lorsqu'ils voyagent. Le maximum de charge d'un vagabond est égal à (20 + le double de sa Puissance) cases d'usure.

## Vendre et acheter

Quand un vagabond entreprend de vendre ou d'acheter quelque chose, il ne s'agit pas d'une simple transaction codifiée où on compare la valeur de l'objet et ce qu'il est prêt à y mettre. Leur interlocuteur compte lui aussi! Si ce dernier n'apprécie pas les vagabonds, se méfie des membres de l'espèce de son client ou n'a que faire de l'or... il va marchander, négocier, voire refuser le marché.

C'est au MJ de décider comment les PNJ réagissent lors de ces négociations, en fonction de la situation. Si le vagabond tente de faire un achat dans une clairière qu'il vient de sauver, pleine d'habitants auprès desquels il jouit d'une excellente réputation, il ne devrait avoir aucun problème! Mais dans une clairière hostile, il aura bien du mal à se procurer quoi que ce soit...

# Évolution des PJ

Au fil du jeu, les vagabonds changent et progressent. Ils accumulent du prestige auprès de certaines factions et de la défaveur chez les autres. Ils deviennent plus compétents et capables tandis que les problèmes qu'ils affrontent se compliquent sans arrêt.

Pour représenter ces changements, les vagabonds peuvent évoluer par l'intermédiaire de leurs motivations, et modifier ces dernières, ainsi que leur nature et leurs relations.

Dans la version complète de **ROOT : LE JDR**, il existe plusieurs façons de faire changer et progresser votre personnage le long d'une campagne. Cet ouvrage présente un système d'évolution simplifié.

## Progression

Les vagabonds évoluent en suivant leurs motivations. Chacune est associée à une condition qui leur permet de progresser. Au bout du compte, c'est au MJ de juger si un vagabond a oui ou non rempli la condition en question, mais les joueurs peuvent attirer son attention quand ils croient y être parvenus.

Lorsque vous progressez en respectant votre motivation, vous pouvez choisir une option de progression parmi celles disponibles à partir de la page 31. Il s'agit de suggestion pour les personnages prédéfinis de la Trouée de Pellenicky : elles accéléreront la partie en vous proposant des choix plus restreints mais plus pertinents dans ce cadre. Si vous souhaitez un éventail de possibilités plus vaste, rien ne vous empêche de choisir dans la liste ci-dessous, même si nous vous recommandons plutôt ceux des pages 31 et suivante pour gagner du temps.

Voici les options de progression plus ouvertes :

- ajouter +1 à une caractéristique (maximum +2)
- +1 à une caractéristique (maximum +2)
- prendre une nouvelle manœuvre de votre livret (maximum : 5 manœuvres de votre propre livret, y compris celles de départ)
- prendre une nouvelle manœuvre d'un autre livret (maximum : 2 manœuvres issues d'autres livrets)
- prendre une ou deux nouvelles compétences martiales (maximum : 7 au total)
- prendre un ou deux nouveaux tours de crapule (maximum : 6 au total)

**NOTE IMPORTANTE :** Vous ne pouvez pas recevoir plus d'une progression par motivation par séance de jeu. Par conséquent, si vous pensez avoir respecté la même motivation plusieurs fois pendant la partie, vous ne bénéficiez tout de même que d'une progression. Cela dit, rien ne vous empêche de progresser une fois pour chacune de vos motivations, ce qui signifie que vous pouvez recevoir deux progressions par partie au maximum.

# Résumé pour le MJ

## Programmes

- Faire de la Forêt un décor haut en couleur, vivant et réel
- Rendre la vie des vagabonds aventureuse et importante
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer

## Principes

- Décrivez le monde comme un tableau vivant
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs
- Soyez fan des vagabonds
- Effectuez votre manœuvre, mais sans en annoncer le nom
- Parfois, déchargez-vous des décisions
- Faites des factions et de leur influence une présence constante
- Donnez aux habitants des motivations et des peurs
- Suivez les répercussions de chaque action importante
- Rappelez-leur leur statut de parias
- Introduisez le danger dans des environnements apparemment sûrs

## Manœuvres

- Infliger des blessures, de l'épuisement, de l'usure, du dénuement ou du moral (tel qu'établi auparavant)
- Révéler une vérité malvenue
- Présager d'une menace en approche
- Capturer quelqu'un
- Mettre quelqu'un en fâcheuse posture
- Perturber les plans et les projets de quelqu'un
- Leur faire une offre pour qu'ils arrivent à leurs fins
- Leur montrer ce qu'une faction pense d'eux
- Retourner leurs manœuvres contre eux
- Activer un effet néfaste de leur profil, de leur Réputation ou de leur équipement
- Après chaque manœuvre, «que faites-vous?»

## Quand vous êtes bloqué...

### UTILISEZ LA CAROTTE OU LE BÂTON.

Ce sont des vagabonds : il y a de fortes chances qu'ils saisissent la moindre occasion de faire des bénéfices, de se venger ou de satisfaire leurs motivations. Mais ce sont des vagabonds : beaucoup d'habitants se méfient d'eux, et une lame de couteau sous la gorge est une excellente façon de vous pousser à agir.

### MONTREZ LES CROCS D'UNE FACTION.

Chaque faction du jeu peut se montrer menaçante, même les simples habitants s'ils le souhaitent. Quand quelqu'un montre les crocs, les événements se précipitent, alors montrez les crocs!

### PRENEZ-VOUS-EN À LEUR RÉPUTATION.

Si les joueurs veulent passer pour des héros, menacez-les de leur infliger de la défaveur. Si passer pour des criminels ne leur fait ni chaud ni froid, menacez-les en utilisant quelqu'un qui les admire.

# Les PNJ et les dommages

## Créer des PNJ

Quand vous créez un nouveau PNJ, donnez-lui un nom, une description (comprenant son espèce), un métier et une motivation. S'il intervient dans un vrai combat ou reçoit des dommages, donnez-lui des jauges de dommages et/ou des attaques.

Donnez aux PNJ des jauges de blessures, d'épuisement, d'usure et de moral comprenant au minimum 1 case, mais jamais plus de 5.

Choisissez leurs armes en leur donnant une portée (au contact, courte, longue) et des dommages (au moins 1 case de blessures ou d'épuisement, et souvent davantage). Une arme meurtrière inflige plus de blessures, une arme d'attrition ou exotique plus d'épuisement et une arme contondante ou lourde plus d'usure.

Les groupes de PNJ sont gérés comme des unités.

- **5-10 habitants moyens forment un petit groupe** : 3 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x2 dommages normaux
- **10-20 habitants moyens forment un groupe intermédiaire** : 5 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x3 dommages normaux
- **20+ habitants moyens forment un vaste groupe** : 7 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x4 dommages normaux

## Noms

Aimee • Alvin • Alyse • Anders • Bhea • Billi • Braden • Buford Cesspyr • Cinder • Cloak • Constance • Dawna • Dewly  
Doneel • Dugan • Ellaine • Emmie • Ewan • Eward • Flannera  
Fog • Foster • Frink • Gemma • Golden • Greta • Gustav  
Harper • Henny • Hinnic • Howerd • Igrin • Ilso • Inda • Irwen Jacly • Jasper • Jinx • Johann • Keilee • Keera • Kagan • Konnor Laina • Lindyn • Lockler • Longtooth • Masgood • Mint  
Monca • Murty • Nail • Nan • Nigel • Nomi • Olaga • Omin Orry • Oxley • Pattee • Phona • Pinton • Prewitt • Quay Quentin • Quill • Quinella • Reece • Rhodia • Roric • Rose Sarra • Selwin • Sorin • Stasee • Tammora • Thickfur • Timber Tondric • Ulveny • Ulvid • Ummery • Urma • Vance • Vennic Vittora • Vost • Wanda • Wettlecross • Whickam • Woodleaf Xander • Xara Xeelie • Xim • Yasmin • Yates • Yolenda • Yotterie Zachrie • Zain • Zoic • Zola

## Espèces

Blaireau • castor • geai bleu • chat • renard • faucon • lézard • souris • opossum • loutre • chouette • lapin • raton laveur • écureuil • loup

## Motivations

Se venger • devenir riche • mettre sa famille en sécurité • rentrer chez soi sain et sauf • acquérir du pouvoir • explorer • construire quelque chose de magnifique • résister aux envahisseurs • défendre les faibles • détruire un ennemi • faire la guerre • prouver sa valeur • saper une figure d'autorité • trouver le réconfort • servir une juste cause • s'échapper • négocier des résolutions pacifiques • survivre à tout prix • acquérir un statut social • prendre le contrôle • exercer le pouvoir et l'autorité sur autrui • semer la destruction

## Jauges de dommages des PNJ

Voici quelques jauges de dommages que vous pouvez utiliser pour vos PNJ selon leur nature.

**1 CASE DE BLESSURES, 1 CASE D'ÉPUISEMENT, 1 CASE D'USURE, 1 CASE DE MORAL**  
Valeurs standard qui correspondent à un habitant ordinaire.

Rappelez-vous que les membres d'un groupe peuvent cumuler leurs jauges : multipliez ces valeurs par 3 pour un petit groupe, par 5 pour un groupe intermédiaire ou par 7 pour un vaste groupe.

**3 CASES DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 3 CASES D'USURE, 2 CASES DE MORAL**  
Brute ou homme de main. Représente une vraie menace pour n'importe quel vagabond isolé et pourrait même donner du fil à retordre à tout le groupe.

**1 CASE DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 1 CASE D'USURE, 3 CASES DE MORAL**  
Un chef et non un soldat. Un individu qui dirige et ne cherche pas à se battre par lui-même.

**2 CASES DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 3 CASES D'USURE, 3 CASES DE MORAL**  
Un lieutenant voué à la cause d'autrui.

**5 CASES DE BLESSURES, 5 CASES D'ÉPUISEMENT, 2 CASES D'USURE, 4 CASES DE MORAL**  
Un ours.

## Attaques des PNJ

Voici quelques armes et attaques que les PNJ peuvent utiliser contre les vagabonds :

- **Lame standard** : 1 case de blessures.
- **Grande lame ou hache, maniée avec vigueur** : 2 cases de blessures.
- **Arme sournoise comme un fouet** : 1 case de blessures, 1 case d'épuisement.
- **Arme lourde comme un énorme marteau à deux mains** : 1 case de blessures, 1 case d'épuisement.
- **Maniée par un combattant compétent et rusé** : +1 case d'épuisement.
- **Maniée par un combattant puissant et vigoureux** : +1 case de blessures.
- **Destinée à endommager seulement l'équipement** : convertissez tous les dommages en usure, +1 case d'usure.

## Infliger des dommages

En tant que MJ, vous infligez des dommages dès que la logique de la fiction l'impose. Cela signifie que si un vagabond subit une expérience épuisante, vous devriez lui infliger de l'épuisement, en général 1 ou 2 cases. Quand vous pensez que l'équipement d'un vagabond devrait être endommagé parce qu'il s'infiltré dans une mince brèche de la muraille d'un château, vous devriez lui infliger 1 ou 2 cases de dénuement. Et si un vagabond saute d'un arbre à 12 m du sol, vous pouvez tout à fait décider que même dans le MEILLEUR des cas après avoir tenté le sort (résultat de 10+), il coche 1 case de blessures pour avoir sauté de si haut. Infliger des dommages n'est pas une punition ni un coup de bâton destiné à décourager les joueurs d'agir : c'est un outil pour préserver la cohérence de la fiction, pour rendre la Forêt réaliste, pour souligner les conséquences des actes des vagabonds et honorer leurs choix. Si un vagabond peut sauter de 12 m sans risquer le moindre bobo, toute la tension dramatique de la Forêt disparaît.

# La Trouée de Pellenicky



## Comment utiliser cette clairière

La description d'une clairière telle que celle-ci vous présente une communauté de la Forêt, suffisamment détaillée pour que vous puissiez l'utiliser aisément à votre table, mais sans toutefois fournir d'aventure claire et rigide à suivre. **ROOT : LE JEU DE RÔLE** présente toujours des situations compliquées, difficiles et explosives. Quand les vagabonds les découvrent, elles évoluent et s'aggravent, qu'ils interviennent ou non. La clef consiste ici à ne pas s'attendre à un chemin spécifique, mais à savoir en quoi consiste la situation, quels en sont les acteurs et comment elle risque de se développer, que ce soit sans l'intervention des vagabonds ou en réponse à certaines actions particulières.

En tant que MJ, vous devriez lire la description de base, consulter les conflits et passer en revue les PNJ et les lieux. L'idée ne consiste pas à tout mémoriser, mais à laisser mijoter ces éléments dans un coin de votre tête. Si certains vous semblent moins intéressants, pour vous ou pour les PJ, pas de problème! Ne vous forcez pas à les intégrer simplement parce qu'ils font partie du texte. Il ne s'agit pas d'un carcan, mais d'un ensemble d'idées destinées à vous soutenir et vous inspirer. Au bout du compte, si vous utilisez Mina, Ellerbee et Callem L'Autour, peu importe que Zane soit relégué au second plan.

«**De prime abord**» expose ce que voient les vagabonds en arrivant. Cette section n'est là que pour présenter une série d'images et de descriptions sur lesquelles broder par la suite, une amorce pour démarrer la partie.

Le **problème essentiel** de la clairière est celui qu'elle affronte en ce moment, que tous les habitants connaissent et qui saute aux yeux dès qu'on y entre. Ce sont en quelque sorte «les événements actuels». Tout PNJ auquel un vagabond parle dans la clairière entretient sa propre opinion sur le sujet, et presque tout ce qui se déroule sur place est plus ou moins relié à ce conflit public.

Quand les vagabonds se rendent à la clairière, présentez sans tarder le problème essentiel : ils ne doivent avoir aucune chance de le rater.

Les **conflits** d'une clairière sont les querelles plus modestes et spécifiques, très souvent liées de près ou de loin au problème essentiel. Toutes sont moins évidentes ou importantes pour la population que ce dernier. Certains groupes d'habitants sont au courant de conflits spécifiques et s'en préoccupent très certainement beaucoup. Quant au reste des citoyens, ils n'en ont pas eu vent, ne les comprennent pas du tout ou en sous-estiment la signification.

Les vagabonds vont devoir creuser un peu pour révéler les conflits, mais une fois qu'ils bavardent avec une personne qui s'y intéresse, par exemple, vous pouvez leur exposer tous les détails de la querelle ou du problème. Le but ne consiste pas à dissimuler les conflits aux vagabonds, mais à bien montrer qu'il s'agit de crises sous-jacentes qui s'enveniment peu à peu jusqu'à ce qu'elles débouchent sur de graves problèmes.

La section «Développement» des conflits et du problème essentiel est là pour vous informer de ce qui se produirait si les vagabonds n'étaient jamais arrivés en ville. Ils jouent le rôle de l'inconnue dans l'équation, de l'ingrédient inédit qui peut faire pencher la balance. Utilisez cette section pour avoir une idée de ce qui peut se passer en coulisse et des stratégies qu'emploient les principales personnalités de la clairière, mais n'oubliez jamais que les choses changent dès lors que les vagabonds interagissent avec ces personnalités, déjouent leurs plans, sauvent des vies, etc. Donnez aux vagabonds une chance de réagir à ces événements et à ces plans en faisant en sorte que leurs conséquences leur sautent aux yeux.

## Description de la Trouée de Pellenicky

La clairière est un lieu idyllique, splendide et bien entretenu. Voyageurs et marchands s'y rendent pour en admirer la splendeur et les spécialités. La plupart aspirent à s'y installer un jour.

Les souris ouvrières de la Trouée font tout leur possible pour rester inaperçues, de sorte que l'aristocratie fortunée continue à vivre dans le confort sans se poser de questions. Elles sont bien formées après avoir passé des générations sous la domination des épées et des hallebardes de la famille L'Autour qui règne ici.

Les L'Autour ont toujours occupé une place de premier plan parmi les Dynasties de la Canopée. Même quand elles se sont déchirées lors de la dernière guerre civile, ils ont réussi à conserver le contrôle de la Trouée de Pellenicky en rassemblant tous leurs intérêts dans ce petit avant-poste parfait.

Maintenant que les Dynasties se relèvent, un désaccord se fait jour chez les L'Autour : doivent-ils se rallier aux nouveaux dirigeants des Dynasties de la Canopée ou préserver l'indépendance de leur famille vis-à-vis de leur politique et refuser de s'impliquer? Le meurtre du patriarche des L'Autour envenime le conflit : il y a beaucoup de suspects... et aucun successeur évident. En outre, l'Alliance de la Forêt pourrait bien être en train d'ourdir une révolte par l'intermédiaire de ses agents du quartier des domestiques de la Trouée...

## De prime abord :

*Le soleil coule comme de l'or au travers du treillage naturel des feuilles, mouchetant les murs du village de taches de lumière dorées. La muraille elle-même est de bonne facture : de grandes planches bien taillées, couronnées de pointes parfaitement symétriques. Au portail on découvre le blason sculpté de la famille L'Autour, une griffe empoignant un soleil doré, ainsi que les silhouettes de figures historiques et légendaires de la famille, toutes taillées avec soin et talent.*

*Du sol à la canopée s'étendent des cordes et des filets entremêlés pour former des motifs géométriques, quel que soit l'angle d'où on les examine. Ils fournissent des passerelles à traverser pour les oiseaux qui souhaitent circuler au-dessus des bâtiments ainsi qu'un réseau de défense contre d'éventuels assaillants aviaires. Sous ces entrelacs de cordes, les maisons et les terriers de souris ponctuent le sol. On ne distingue pas le moindre signe de dégâts, de destruction ou de délabrement, des dégradations pourtant courantes partout ailleurs dans la Forêt : la guerre n'a pas touché la Trouée de Pellenicky jusqu'à ce jour.*

# Problème essentiel

## L'indépendance de la Trouée

La Trouée de Pellenicky comptait parmi les bijoux de la couronne de la Canopée lorsque la Grande Guerre civile déchira les Dynasties. Elle avait été donnée à la famille L'Autour des décennies auparavant pour récompenser le courage légendaire de Pollyria L'Autour lors d'une des batailles historiques livrées par les Dynasties, mais les L'Autour en avaient fait un refuge et un lieu de réconfort pour les plus puissants personnages de la Canopée.

Bien que jouissant d'une autonomie presque totale en échange de leur loyauté et de leurs services, ils se considéraient encore comme membres des Dynasties jusqu'à ce qu'éclate la Grande Guerre civile. Ils firent des promesses à tous les camps pour épargner les horreurs de la guerre à la Trouée, qui en ressortit quasiment sans la moindre égratignure et affranchie du contrôle des factions extérieures.

Ce qui ne changea presque rien. Les L'Autour dirigeaient toujours la clairière comme ils le faisaient depuis des générations. Elle continuait à produire une quantité de nourriture et d'eau, bien plus qu'il ne lui en fallait pour subsister et suffisamment pour vendre le surplus aux autres clairières indépendantes. Pendant la période d'agitation de la Forêt, la Trouée ne fit que s'enrichir, et les L'Autour engagèrent des soldats désœuvrés pour se créer une petite armée personnelle.

Aujourd'hui, les Dynasties de la Canopée restaurées depuis peu tentent de reprendre la Forêt... et les L'Autour qui dirigent la Trouée n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre.

La Canopée attend de la Trouée qu'elle revienne dans le rang comme autrefois, mais les temps ont changé, et certains L'Autour (comme Mina et Ellerby) ne voient aucun intérêt à s'y soumettre. Remettre le pouvoir au Marquisat serait plus inconcevable encore. Toutefois, conserver l'indépendance représente d'énormes risques et pourrait leur attirer des ennemis au sein de la Canopée.

Tous les habitants de la Trouée, des souris aux lapins, des geais bleus aux L'Autour, ont leur idée bien à eux sur l'indépendance de leur communauté et les moyens à mettre en œuvre pour la conserver... ou y renoncer.

## Développement

Si les vagabonds ne venaient jamais à la Trouée, le problème connaîtrait une issue explosive. Les querelles et conflits s'envenimeraient sans résolution diplomatique. Au bout du compte, la guerre civile éclaterait, Callém L'Autour et ses alliés de la Canopée menant la lutte contre Ellerbee L'Autour et la garde municipale tandis que l'Alliance de la Forêt (avec Mina L'Autour, Osha Bruiss et Jessamy Winn) multiplierait pièges et embuscade pour saper les forces de tous les camps. Quel que soit le vainqueur, la Trouée, abîmée et amoindrie, deviendrait bien moins appétissante pour les factions, et ce sont bien sûr ses habitants qui encaisseraient le plus gros des dégâts.

## La direction des habitants

Les L'Autour disposent de l'autorité de jure dans la Trouée. Toutefois, en particulier grâce aux années d'indépendance récentes, des leaders inédits et différents ont la possibilité d'émerger. La majorité des habitants de la Trouée sont des souris, maintenues depuis toujours dans la servitude. Mais elles manifestent un mécontentement croissant envers les L'Autour.

Cela dit, les habitants de la Trouée qui ne sont pas des oiseaux ne se sont pas encore unis sous la bannière d'un chef. Personne ne les a encore galvanisés, et aucun commandant potentiel n'a rassemblé assez de soutien pour réunir tous les citoyens.

Les trois candidats les mieux placés pour unir les souris de la Trouée sont :

- **Osha Bruiss** - une souris plus âgée et une authentique dissidente radicale. Membre officielle de l'Alliance de la Forêt, elle préserve le secret de cette affiliation des habitants de la Trouée en général et des L'Autour en particulier.
- **Jessamy Winn** - souris d'âge mûr et pacifiste. Jessamy ne souhaite pas forcément que son peuple demeure sous la botte des L'Autour, et certainement pas sous celle de la Canopée ou du Marquisat, mais elle refuse aussi de recourir à une révolution dans la violence pour arriver à ses fins.
- **Dina L'Autour** - plus jeune et plus radicale des enfants de la famille. C'est une L'Autour, et les habitants ont moins de chance de croire que leurs intérêts lui tiennent à cœur... mais Mina parle de changer la Trouée, d'en faire un vrai refuge pour les habitants les plus infortunés de la Forêt et de renverser la structure actuelle. Certaines souris croient à son rêve et l'estiment capable de le réaliser.

Sous le radar des autres L'Autour et du guet de la clairière, ces trois personnes s'efforcent d'obtenir le soutien d'un maximum d'habitants pour s'assurer que c'est leur vision de l'avenir de la Trouée qui deviendra réalité. Bien qu'elles ne collaborent pas, toutes trois savent que les autres ont des projets qui ne se limitent pas à se soumettre à la Canopée ou au Marquisat.

## Développement

Si les vagabonds ne se rendaient jamais à la Trouée, Osha Bruiss prendrait sans doute la tête des habitants et de l'Alliance de la Forêt au sein de la Trouée. Elle ne craint pas d'employer la force, contrairement à Jessamy. Même si cette dernière parvenait à rallier les souris en faisant appel au cœur et à la raison, les partisans d'Osha prendraient le contrôle «pour le bien de la population». Mina, incapable de convaincre les souris de la soutenir, n'obtiendrait jamais la moindre autorité sur les habitants et finirait par avoir le choix entre rejoindre Osha Bruiss et s'enfuir de Pellenicky.

## Le meurtre d'Alton L'Autour

Alton L'Autour, maire de la Trouée de Pellenicky, a été assassiné. On l'a retrouvé mort dans son bureau il y a deux semaines, un couteau ordinaire à manche en bois planté dans le dos. Les L'Autour ont fait de leur mieux pour dissimuler le sort de leur patriarche : la population de la Trouée sait qu'Alton est mort, mais pas qu'on l'a tué. Les L'Autour (et en particulier Ellerbee) contrôlent le guet de la clairière, après tout, et ils ont fait tout ce qu'ils pouvaient pour éviter que quiconque ne parle.

Même si sa famille était loin de l'apprécier, Alton savait la gérer et la tenir. Maintenant qu'il est mort, les luttes intestines entre L'Autour risquent bien de submerger la clairière.

Zale L'Autour, frère d'Alton, projette de s'emparer de la place de ce dernier au moyen d'élections d'urgence. Plus charmeur que stratège, il compte sur sa popularité pour obtenir le poste de maire.

Ellerbee L'Autour, fille aînée d'Alton, se considère comme son héritière et pense que le contrôle de la Trouée lui revient de droit. Elle a commencé à diriger la ville depuis le bureau de son père — l'endroit même où elle l'a retrouvé avec un couteau dans le dos — et n'envisage pas de renoncer à cette place pour quelque raison que ce soit. Elle ne compte certainement pas sur une élection, un processus toujours suspect et manquant totalement de légitimité selon elle.

Callem L'Autour, fils d'Alton, est considéré comme un fainéant qui n'a jamais su tenir en place... mais voilà qu'il revient porteur de l'armure bleue de la Canopée en affirmant que le titre de maire devrait lui revenir. Il s'est entretenu avec le comte Dridge, diplomate de la Canopée, et projette de s'emparer de ce qu'il considère comme son héritage avec l'aide de ce dernier.



### QUI EST LE COUPABLE?

Vous devez vous demander qui a vraiment tué Alton L'Autour! Eh bien voilà : dans un jeu motorisé par l'Apocalypse comme **ROOT : LE JDR**, on joue toujours pour savoir ce qui va se passer. Y compris pour découvrir le véritable coupable dans ce genre d'enquête!

Il est bon d'avoir une petite idée de son identité et de ses mobiles, cela dit. Et d'y réfléchir au fil de la partie, pendant que les vagabonds agissent, parlent à divers PNJ, rassemblent des preuves et développent leurs propres théories. De cette façon, quand vient le moment de démasquer le coupable au moment dramatique, vous pouvez pointer du doigt un personnage dont le geste paraît logique, dont la trahison semble choquante, que les indices accablent, etc.

Il n'est pas bon de forcer les événements pour qu'ils correspondent à une fin particulière. Les manœuvres de base du jeu et les questions qu'elles permettent aux PJ de poser vous conduiront vers une réponse vraisemblable. Votre mission ne consiste pas à la choisir à l'avance, mais à la faire correspondre à la fiction à mesure que vous jouez!

Dans cet esprit, voici quelques réponses où vous pouvez puiser l'inspiration :

- C'est la Patte de Velours qui a fait le coup pour plonger la clairière dans l'agitation et la confusion. Et ça a marché!
- Le comte Dridge a fait assassiner Alton pour affaiblir les L'Autour et paver la voie de Callem jusqu'au sommet. Mais Callem n'est pas au courant!
- Ellerbee a fait tuer son propre père parce qu'il projetait de capituler face aux Dynasties de la Canopée et qu'elle ne pouvait pas le laisser faire!
- Une souris trop zélée aux ordres d'Osha Bruiss a fait le coup. Osha ne voulait pas qu'on tue Alton si tôt, mais maintenant qu'il n'est plus là, elle entend bien profiter de l'occasion!
- Personne n'est coupable : c'était un accident après une nuit trop arrosée avec Zale! Mais Zale, ivre, a planté un couteau dans le dos de son frère défunt pour jeter les soupçons sur les enfants de ce dernier.

Mina L'Autour, la plus jeune fille d'Alton, ne cherche pas vraiment à s'emparer de la place de maïresse. Elle considère que la hiérarchie de la Trouée est dysfonctionnelle et propose un changement radical. Sympathisante de l'Alliance de la Forêt, c'est peut-être des membres de cette dernière qu'elle aurait besoin.

N'importe lequel des L'Autour pourrait avoir assassiné Alton L'Autour, car aucun d'entre eux ne se montre très ému de sa disparition.

### Développement

Si les vagabonds ne venaient jamais à la Trouée, le conflit se cristalliserait autour de Callem et Ellerbee. Zale est gentil et charmant, mais le capitaine du guet, Wossey, souhaite préserver la paix : il se rangerait donc dans le camp de la fille L'Autour la plus stable, Ellerbee. Avec le soutien du guet, elle affronterait Callem, qui bénéficie de celui des soldats de la Canopée pour le contrôle de la Trouée, Mina et Zale devant choisir leur camp ou se retrouvant rapidement éliminé pour les spolier de leur pouvoir. Le vainqueur serait Callem au bout du compte : il pourrait en effet appeler des renforts extérieurs sur le long terme, contrairement à Ellerbee. Mais la Trouée serait dévastée bien avant l'issue de cette guerre qui la laisserait en ruine.

### La Patte de Velours

La «Patte de Velours» est avant tout une rumeur. Une chatte associée à l'obscurité et aux ombres. Invisible, discrète, la Patte de Velours franchit les défenses comme un spectre, s'introduit dans les lieux les mieux protégés comme un courant d'air et en ressort tout aussi aisément. On lui attribue toutes sortes de délits et de crimes dans la Forêt, du vol de documents militaires essentiels ou de bijoux précieux jusqu'à l'assassinat d'importants citoyens. Dans toutes les histoires où elle intervient, la Patte de Velours aide les habitants ordinaires de la Forêt.

L'existence, les objectifs et la nature de la Patte de Velours demeurent un mystère. Mais à la Trouée de Pellenicky, une mystérieuse féline encapuchonnée qui a adopté ce nom multiplie les délits sans que les autorités ne parviennent à l'arrêter.

Son but, la raison de sa présence et de ses agissements... rien de tout ça n'est clair pour les habitants de la Trouée. Les rumeurs qui circulent en abondance prétendent qu'elle viendrait fomenter une rébellion pour le compte de l'Alliance de la Forêt ou qu'elle est venue assassiner les L'Autour un par un, voire qu'elle projette de voler un trésor secret ayant appartenu à Pollyria L'Autour en personne : ses lames jumelles forgées par des maîtres renards, souris ET lapins!

Quoi qu'elle cherche à obtenir, la Patte de Velours plonge les autorités de la Trouée de Pellenicky dans une paranoïa et un stress croissants, et les pousse à renforcer la sécurité et à la traquer. Elle doit bien se cacher quelque part dans la clairière, tout de même!

### Développement

Si les vagabonds n'arrivaient jamais à la Trouée, l'opposition à la Patte de Velours se réduirait à presque rien. Personne ne serait assez expert ou compétent pour lui barrer la route, et elle finirait par arriver à ses fins (cf. page 21 pour en savoir plus à ce sujet), mais pas avant d'avoir aggravé les tensions et les frustrations dans toute la clairière, mettant tous les protagonistes locaux à cran et les rendant plus susceptibles de recourir à des mesures drastiques.

# Résidents importants

## Osha Bruiss

Souris âgée et véritable dissidente radicale. Osha souhaite incendier le manoir des L'Autour et leur arracher le contrôle sur la Trouée. Les domestiques de la Trouée savent qu'elle fait désormais officiellement partie de l'Alliance de la Forêt, ce qui lui donne, à elle et à ses idées, davantage d'influence que la population locale ne s'y serait attendue. Elle garde toutefois le secret sur son affiliation : les autorités de la Trouée, et en particulier les L'Autour, ne doivent rien savoir.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** *Conduire les habitants de la Trouée de Pellenicky à la liberté par la révolte.*

**ÉQUIPEMENT :**

- Une réserve d'explosifs fabriqués chez les corvidés
- Un petit couteau

**MANŒUVRES :**

- Faire un discours pour inciter à l'action
- Empêcher une tentative de compromis ou de reddition
- Faire appel à l'aide de ses partisans

## Jessamy Winn

Souris d'âge mûr et pacifiste, Jessamy est la propriétaire et tenancière de la Taupinebière. Elle souhaite accéder à l'indépendance sans pour autant entrer en révolte ouverte. Elle ne veut pas que les L'Autour restent au pouvoir ni qu'une autre faction prenne leur place... mais préfère éviter à tout prix un soulèvement direct.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** *User de moyens pacifiques pour accéder à l'indépendance.*

**ÉQUIPEMENT :**

- Quelques pichets de bière de la Taupinebière

**MANŒUVRES :**

- Négocier un arrangement à l'amiable
- Désamorcer une situation par la discussion
- Faire appel à l'aide de ses partisans

## Zale L'Autour

Frère puîné d'Alton, il se lamente en public de la mort de son aîné et procède aux préparatifs des funérailles tout en se préparant à s'emparer de sa place. Zale a toujours été plus apprécié que les autres L'Autour, car il a du charme et ne recule pas devant les dépenses excessives, surtout pour de la boisson. Cela dit, il est loin d'être aussi compétent qu'Alton comme administrateur et gestionnaire. Zale s'attend malgré tout à ce que les citoyens de la Trouée le prennent pour maire lors d'une élection d'urgence après laquelle il remplacerait son frère au poste qui lui revient de droit dans la clairière.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** *Devenir maire de la Trouée grâce à un mélange de charme et de pots-de-vin.*

**ÉQUIPEMENT :**

- Un luth
- Une pipe et un sac plein de tabac rougefeuille

**MANŒUVRES :**

- Offrir un présent extravagant ou luxueux pour appâter ou amadouer
- S'extraire d'une situation dangereuse grâce à son bagou
- Se réfugier derrière un allié plus puissant

## Ellerbee L'Autour

La fille aînée d'Alton a toujours été celle qui lui ressemblait le plus et s'est toujours figuré qu'il la désignerait comme héritière. Alton n'était pas un oiseau chaleureux et ne l'aurait donc jamais avoué ouvertement, mais il prit Ellerbee sous son aile et lui enseigna ses méthodes pour diriger la Trouée. Elle ne perdit pas un instant après la mort de son père et reprit aussitôt ses responsabilités, travaillant depuis son bureau (où elle avait découvert son cadavre). Elle souhaite que la Trouée ne change pas du tout. Comme elle est compétente mais pas particulièrement appréciée par quiconque, on préfère la laisser occuper ce poste et donner des ordres plutôt que de perdre de l'énergie à lui tenir tête.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** *Prendre le pouvoir et contrôler la Trouée.*

**ÉQUIPEMENT :**

- Sacs de pièces
- Sceau de la famille L'Autour

**MANŒUVRES :**

- Accepter un compromis dans une situation difficile
- Échafauder un plan pour résoudre un problème
- Convoquer des agents pour éliminer une menace

## Callem L'Autour

Callem, le fils d'Alton, a passé la majeure partie de sa vie sans aucun but. Il voyageait dans la Forêt presque comme un vagabond, revenant invariablement retrouver le confort de la Trouée. Mais la dernière fois qu'il a reparu, quelques semaines seulement avant la mort de son père, il arborait le bleu de la Canopée. Un diplomate des Dynasties, le comte Dridge, l'a convaincu que sa famille cherchait à lui refuser ce qui lui revenait de droit. Dorénavant, Callem pense qu'il devrait diriger la Trouée et que la Canopée est l'unique option viable pour l'avenir. Dridge lui a offert des soldats pour soutenir ses prétentions au statut de maire s'il acceptait de se ranger avec la clairière dans le camp des Dynasties.

ÉPUISEMENT       USURE   
BLESSURES       MORAL

**MOTIVATION :** *S'allier avec la Canopée pour le contrôle de la Trouée.*

### ÉQUIPEMENT :

- Étincelante armure de la Canopée
- Épée longue familiale des L'Autour

### MANŒUVRES :

- Aborder un problème de front
- Exiger son dû
- Frapper sans pitié contre ce qu'il perçoit comme une menace

## Mina L'Autour

La plus jeune enfant d'Alton, Mina, est aussi la plus radicale des jeunes L'Autour. Avant la mort d'Alton, elle poussait déjà son père à conserver son indépendance et à rendre davantage de pouvoir et d'argent aux habitants afin de faire de la Trouée un refuge pour les déshérités et les miséreux de toute la Forêt. Son père descendait en flèche toutes ses suggestions radicales, mais maintenant qu'il est mort, elle pense qu'il est temps d'agir et d'améliorer réellement la clairière. Partisane de la cause de l'Alliance de la Forêt, elle a essayé de contacter ceux qu'elle croit être ses agents à la Trouée.

ÉPUISEMENT       USURE   
BLESSURES       MORAL

**MOTIVATION :** *Transformer la Trouée en refuge pour les nécessiteux.*

### ÉQUIPEMENT :

- Un arc de splendide facture
- Une sacoche de fournitures médicales

### MANŒUVRES :

- Refuser un compromis infect d'un air hautain
- Organiser une attaque-surprise contre une menace
- En appeler au changement pour susciter la sympathie

## La Patte de Velours

Du point de vue des PJ, la Patte de Velours est un mystère. D'ailleurs, s'agit-il de la vraie Patte de Velours? Ou en usurpe-t-elle l'identité pour couvrir ses agissements? Que recherche-t-elle vraiment? Et où se cache-t-elle?

Quand vous dirigez la Trouée de Pellenicky en tant que MJ, vous devriez garder ces questions à l'esprit. Saupoudrez la partie de rumeurs, d'apparitions et de complications liées à la Patte de Velours, mais il vous faudra tôt ou tard avoir une idée de son identité réelle pour l'incarner avec authenticité... même si vous décidez ultérieurement que les vérités établies lors de ce scénario n'étaient que des leurres.

Voici les vérités sur lesquelles vous devez vous prononcer :

**Cette chatte est-elle réellement la Patte de Velours?**

**Que recherche-t-elle?**

- Les épées jumelles de Pollyria L'Autour
- Un soulèvement des domestiques de la Trouée
- Toute la fortune des L'Autour
- La mort des L'Autour
- Fomentier les troubles civils pour qu'une autre faction (l'Alliance de la Forêt, le Marquisat) puisse s'emparer de la Trouée

ÉPUISEMENT       USURE   
BLESSURES       MORAL

**MOTIVATION :** *Arriver à ses fins par des moyens illicites.*

### ÉQUIPEMENT :

- Outils de voleur divers et variés comme des rossignols, des grappins, des bombes fumigènes, du matériel d'escalade, etc.
- Paire de dagues légères en acier des souris
- La cape à capuchon de la Patte de Velours

### MANŒUVRES :

- Apparaître et disparaître sans crier gare
- Se déplacer à une vitesse et avec une efficacité apparemment inconcevables
- Réaliser un exploit avec élégance et panache pour s'attirer des soutiens



## Le comte Dridge

Diplomate hibou en visite et représentant de la Canopée. Dridge jouit de l'immunité diplomatique accordée par Alton, un statut qu'il conserve même après sa mort conformément aux lois de la Trouée. Dridge prend bien soin de ne pas agir de manière déraisonnable... du moins en public. Le meilleur moyen pour lui d'arriver à ses fins consiste à exploiter Callem L'Autour, mais il n'hésite pas à adapter ses plans à la volée. Il est protégé par une petite escouade de soldats de la Canopée qu'il peut utiliser pour agir en cas de besoin.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** Prendre le contrôle de la Trouée pour le compte de la Canopée.

**ÉQUIPEMENT :**

- Sceptre de la Canopée symbole de son pouvoir
- Hache de guerre de cérémonie

**MANCEUVRES :**

- Menacer de faire s'abattre toute la puissance des Dynasties de la Canopée
- Révéler une terrible trahison
- Nier son implication et rejeter la faute

## Les gardes de la Canopée

Le comte Dridge est accompagné à la Trouée d'une petite troupe de gardes de la Canopée qui lui tiennent ostensiblement lieu de gardes du corps. Bien entraînés et capables, ils sont prêts à agir de façon drastique s'il le leur ordonne. Ils lui obéissent au doigt et à l'œil, et les faire changer d'avis se révélera particulièrement ardu. Si nécessaire, créez des gardes individuels avec les règles de création de PNJ. Grâce à leur entraînement et à leurs armes, ils infligent 2 cases de blessures, et disposent d'au moins 2 cases d'usure pour leur armure. S'il vous faut les gérer en groupe, ils sont une dizaine et forment une petite unité aux traits suivants :

**DOMMAGES INFLIGÉS :** 4 cases de blessures

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** Protéger et servir les intérêts de la Canopée à la Trouée.

**ÉQUIPEMENT :**

- Armure et armes de la Canopée

## Capitaine Wossey

La souris qui commande la garde dirige l'armée privée de la Trouée de Pellenicky. Wossey se rappelle les conflits qui ont secoué la Forêt il n'y a pas si longtemps; il redoute qu'une nouvelle guerre ne s'abatte sur la Trouée, mais la considère comme presque inévitable. Il se préoccupe avant tout de protéger la clairière contre le chaos, qu'il vienne de l'extérieur comme de l'intérieur. Résoudre le meurtre d'Alton L'Autour est une priorité absolue pour rétablir une atmosphère de sécurité, et s'assurer de la présence d'une autorité stable à la tête de la Trouée vient juste après. Wossey n'apprécie guère de devoir intervenir en politique, mais il déteste la possibilité que la Trouée se déchire davantage.

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** Maintenir l'ordre à la Trouée.

**ÉQUIPEMENT :**

- Armure de bonne facture
- Épée courte et main gauche en acier des souris

**MANCEUVRES :**

- Livrer bataille à une menace sans prendre de risques, avec astuce et stratégie
- Appeler à l'aide le guet de la Trouée
- Désamorcer un conflit par des paroles apaisantes ou des menaces

## Le guet de la Trouée

La Trouée dispose de son propre guet privé, une troupe considérable pour une clairière de la Forêt vu qu'elle compte de 50 à 75 gardes. Tous sont bien approvisionnés, formés et équipés. Ils obéissent par défaut aux ordres du capitaine Wossey, mais tous ont leur personnalité et peuvent donc être influencés et poussés à rallier d'autres causes. Créez des gardes individuels avec les règles de création de PNJ en n'oubliant pas de toujours leur donner au moins 3 cases d'usure pour leur armure et des armes infligeant 1-2 cases de blessures. S'il vous faut les gérer en groupe, faites-en un groupe normal avec +1 case pour chaque type de dommages et des dégâts normaux de 1 case de blessures. Voici un exemple de petit groupe (une dizaine) de gardes de la Trouée :

**DOMMAGES INFLIGÉS :** 2 cases de blessures

ÉPUISEMENT

USURE

BLESSURES

MORAL

**MOTIVATION :** Préserver l'ordre et éliminer les menaces ouvertement dangereuses qui pèsent sur la Trouée.

# Lieux importants

## La Taupinebière

La Taupinebière est le troquet préféré des habitants de la Trouée de Pellenicky. Après une journée de dur labeur, quand ils veulent faire une partie de jeu de hasard ou boire un verre entre amis, c'est là qu'ils se rendent. La taverne est souterraine, mais sert les meilleurs plats et boissons qu'une souris pauvre peut espérer s'offrir. C'est aussi un endroit que le guet de la Trouée laisse se gérer par soi-même. Les bagarres n'y sont donc pas rares, mais c'est aussi un endroit à l'abri du regard des gardes. Jessamy Winn est la propriétaire et tenancière de la Taupinebière.

## Manoir L'Autour

Bâti au sommet des arbres, le manoir L'Autour est la plus belle résidence privée de la Trouée. Énorme, il s'étend sur trois arbres différents, et les L'Autour emploient une vraie armée de domestiques pour l'entretenir. Tous les L'Autour y ont des suites, réparties aux quatre coins du bâtiment pour qu'ils n'aient jamais à se croiser. Des rumeurs prétendent que l'endroit abriterait des coffres et des salles fermées à clef contenant les trésors de la famille, mais seuls les L'Autour pourraient dire s'il s'agit de la vérité.

## Maison du guet

Située près des portes d'entrée de la Trouée de Pellenicky, la maison du guet est une caserne assez vaste pour abriter tout le guet de la Trouée. Au rez-de-chaussée, on trouve les armures, les armes et les outils nécessaires à leur entretien, tandis que les étages comprennent des dortoirs. Certains gardes vivent dans leur propre maison, mais beaucoup logent à la maison du guet, comme le capitaine Wossey. Le sous-sol abrite quelques cellules destinées aux dissidents et aux citoyens un peu trop turbulents.

## Bureau du maire

Le bureau du maire se situe dans un arbre creux au centre de la Trouée. C'est ici que l'on gère les affaires de la clairière depuis que les L'Autour ont pris le pouvoir. On trouve des cartes, des contrats, des lois, des actes de propriété et d'autres documents dans les archives. C'est également là qu'on a découvert le cadavre d'Alton Goshawk, même si on a nettoyé et caché la plupart des traces et indices.

## La rivière souterraine

Des tunnels souterrains s'étendent sous le village. Une rivière traverse l'un d'entre eux. Bien qu'il ne s'agisse pas de la seule source d'eau de la Trouée, c'est l'une des plus utiles. Elle permet aux criminels les plus audacieux de s'échapper ou de faire transiter des produits illicites... et il pourrait s'agir du refuge d'une certaine Patte de Velours.

# Comment diriger la partie

Les vagabonds arrivent à la Trouée de Pellenicky (où ils découvrent le décor décrit dans «De prime abord», page 17) pour réparer leur équipement. Chacun commence avec une case de dénuement cochée, ainsi que deux cases d'usure réparties comme ils le souhaitent parmi leur équipement. Les habitants ne tardent pas à les remarquer, et au moins une personnalité dirigeante de la clairière vient à leur rencontre. Vous pouvez choisir cette personne comme vous le souhaitez, mais voici quelques suggestions :

- Le capitaine Wossey. Il les «invite» à la maison du guet pour leur parler, essayer de savoir qui ils servent et peut-être demander leur aide pour attraper la Patte de Velours ou démasquer le meurtrier d'Alton L'Autour.
- Osha Bruiss. Elle les invite à dîner avec elle et un groupe de citoyens, et leur offre des provisions et l'hospitalité en échange de leur aide pour mener à bien une révolte avec l'Alliance de la Forêt.
- Zale L'Autour. Il les invite à boire un verre à la Taupinebière et tente de les charmer pour qu'ils soutiennent ses prétentions au poste de maire, peut-être en l'aidant à mettre la main sur l'assassin de son père...

Vos objectifs en tant que MJ sont simples : créer des ennuis, compliquer la situation pour qu'il n'existe ni solutions ni ennemis évidents, et maintenir les PJ impliqués dans les problèmes de la clairière. S'ils se dérobent devant un des PNJ qui tentent de les recruter, pas de problème : voyez si un autre parvient à capter leur attention! S'ils s'engagent à fond dans le camp d'un PNJ, arrangez-vous pour qu'un autre leur propose une offre époustouflante! Si les PJ souhaitent désigner eux-mêmes les intrigues et les pistes qu'ils suivront, laissez-les faire sans jamais cesser de compliquer la situation.

Au fil de la partie, procédez à une «montée en puissance», une manœuvre conçue pour intensifier la situation et y impliquer davantage les PJ. Les montées en puissance fournissent de nouvelles occasions à saisir, créent de nouveaux dangers ou ferment certaines issues. Si la partie devient trop routinière ou lente, ou si les vagabonds ne savent pas quoi faire, voici quelques exemples de montée en puissance :

- Pendant la nuit, la Patte de Velours vient parler aux vagabonds et leur offre une part des bénéfices s'ils l'aident à dérober ce qu'elle convoite.
- On découvre le cadavre d'un autre membre de la famille L'Autour (que les PJ ont de préférence déjà rencontré), et tout le monde s' imagine que le tueur est le même que celui d'Alton. Les membres du guet verrouillent les portes de la clairière pour que personne n'en sorte.
- Ellerbee L'Autour fait emprisonner Jessamy, Osha ou les deux parce qu'elle les soupçonne de rébellion et de trahison. Les domestiques de la Trouée, furieux, sont prêts à prendre des mesures violentes.

## LIENS DES PJ AVEC LA TROUÉE

Chaque PJ prédéfini de ce livret est lié à la Trouée et à ses PNJ. Ces liens sont décrits dans leurs profils, sur leurs fiches, et nous les reprenons ici pour le confort du MJ :

- **Ellora l'Arbitre** : Ellora revient à son foyer de la Trouée de Pellenicky pour la première fois depuis longtemps. C'était l'amie d'enfance de Callem et Mina L'Autour avant qu'Alton ne la chasse.
- **Quinn le Forestier** : Quinn était naguère un soldat de la Canopée, et il a été lié par le passé au comte Dridge. Dridge reconnaît cet ancien lieutenant et souhaiterait amadouer Quinn pour le rallier à sa cause.
- **Scratch le Vaurien** : Scratch a été formé par une autre chatte. La Patte de Velours pourrait bien avoir été son mentor... à moins qu'il ne s'agisse d'une élève de la même enseignante.
- **Prestemain le Voleur** : Prestemain est recherché dans toute la Forêt. Le capitaine Wossey a entendu parler de lui et pourrait se servir de cette information pour l'influencer.
- **Keilee la Bricoleuse** : Keilee vient de la Trouée de Pellenicky, où elle avait adopté des idées radicales comme la liberté pour tous les citoyens. C'était l'amie de Jessamy Winn et Osha Bruiss, qui ont toutes deux fini par se convertir à ses idées.
- **Xander l'Aigrefin** : Xander est un agitateur itinérant tombé amoureux de Mina L'Autour lorsqu'elle voyageait dans la Forêt.

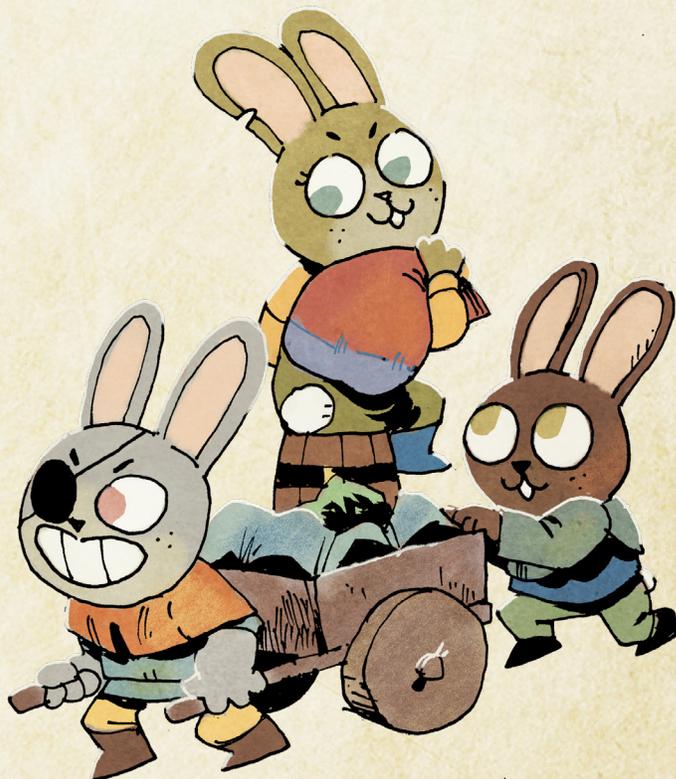
# Livrets de personnages

Vous trouverez ci-dessous les personnages prédéfinis que contient ce kit de démarrage. Les livrets figurent dans les pages suivantes : tous sont conçus pour être imprimés sur des feuilles de papier ordinaires. Il y a six vagabonds dans cet ouvrage.

- **Ellora l'Arbitre** : Ellora est une puissante guerrière entièrement dévouée à ce qu'elle estime légitime et juste. Issue de la Trouée de Pellenicky, elle n'y revient qu'à contrecœur.
- **Quinn le Forestier** : Quinn est un forestier endurci, à l'aise dans la nature et les bois. Il a quitté la Forêt à proprement parler pour échapper à la guerre et à son passé de soldat des Dynasties.
- **Scratch le Vaurien** : Scratch est un fauteur de trouble, un pyromane et une catastrophe sur pattes. Il croit que celui qui lui a tout enseigné et a disparu pourrait bien se trouver à la Trouée de Pellenicky, et vient se renseigner de ses propres yeux.
- **Prestemain le Voleur** : Prestemain est un cambrioleur et un pickpocket astucieux et discret. Fuyant les autorités, il espère trouver à la Trouée de quoi se remplir les poches.
- **Keilee la Bricoleuse** : Keilee a le don pour fabriquer de l'équipement et des machines sophistiqués. Elle vient de la Trouée de Pellenicky, d'où on l'a expulsée pour ses idées extrêmes.
- **Xander l'Aigrefin** : Xander est un agitateur errant, un beau parleur qui survit grâce à son bagou. Il a suivi celle dont il était malheureusement tombé amoureux jusqu'à la Trouée.

Et ensuite... faites-la exploser! Allez jusqu'au bout des problèmes auxquels les PJ se sont confrontés, avec un conflit géant opposant tous les camps impliqués. Qu'il s'agisse d'une querelle dramatique, tout simplement d'un combat, ou du glissement de l'un à l'autre, les problèmes de la Trouée éclatent. N'en introduisez pas de nouveaux : concentrez-vous sur les personnages et les ennuis que les PJ ont affrontés jusqu'ici. Assurez-vous que les questions les plus pressantes soient résolues. Si les PJ enquêtaient sur le meurtre d'Alton L'Autour, ils devraient avoir une idée assez précise du coupable à la fin. S'ils traquaient la Patte de Velours ou collaboraient avec elle, ils devraient connaître son identité.

Au fil de la partie, gardez l'œil sur la Réputation des PJ. S'ils entreprennent une action capable d'affecter l'opinion d'une faction entière ou de ses dirigeants locaux, faites-leur cocher des cases de prestige ou de défaveur en conséquence. Ne vous préoccupez pas trop de limiter le nombre de cases cochées : dans le cadre de la Trouée de Pellenicky, mieux vaut en marquer trop que trop peu!



# Ellora l'Arbitre

Guerrière blairelle puissante, honorable et juste de la Trouée de Pellenicky. Ellora a une forte carrure et un comportement honnête. Elle porte sur elle un médaillon terni, souvenir de son passé. Elle est entièrement dévouée à ce qu'elle estime juste et bon.



**Charme +2 • Ruse +0 • Habileté +0 • Chance -1 • Puissance +3**

## Votre nature

**Défenseur :** Effacez votre jauge d'épuisement quand vous vous mettez en danger pour défendre quelqu'un contre une injustice ou une terrible menace.

## Vos motivations

**Justice :** Progressez quand vous rendez justice à une personne spoliée par un individu puissant.

**Honneur :** Progressez quand vous respectez votre code de l'honneur personnel alors qu'il vous en coûte beaucoup, à vous ou à vos alliés.

**Gour de crapule :** Furtivité

**Compétences martiales :** Charger un groupe

## Vos manœuvres

**Brute :** +1 en Puissance (max +3).

**La politique du gros bâton :** Quand vous utilisez la discussion pour interrompre une querelle ou un violent conflit entre d'autres personnes, faites un test de Charme. En cas de réussite, ils ont le choix : cocher 2 cases d'épuisement et continuer, ou s'arrêter pour le moment. Sur 10+ : bonus de +1 en continu lorsque vous cherchez à traiter pacifiquement avec eux. En cas d'échec, les PNJ retournent leur colère contre vous, et les PJ bénéficient de +1 en continu contre vous jusqu'à la fin de la scène.

**Gardien :** Quand vous défendez quelqu'un ou quelque chose contre un PNJ proche ou un danger issu de l'environnement, faites un test de Puissance. En cas de réussite, vous réussissez à le protéger et choisissez 1 option. Sur 7-9, il vous en coûte : vous vous exposez au danger ou aggravez la situation.

- Attirez l'attention de la menace : elle se concentre désormais sur vous.
- Mettez la menace en position vulnérable; gagnez +1 temporaire pour contre-attaquer.
- Faites reculer la menace; vous et votre protégé avez une chance de manœuvrer ou de vous enfuir.

En cas d'échec, vous encaissez l'attaque qui visait votre protégé et la menace vous amène là où elle veut.

## VOS CONNEXIONS

### Protecteur

J'ai protégé \_\_\_\_\_ d'un coup mortel lors d'un combat, et je le referai s'il le faut. Pourquoi?

- Quand le personnage est à portée, cochez 1 case d'épuisement pour encaisser un coup qui lui était destiné. Vous bénéficiez alors de +1 en continu aux manœuvres d'armes pour le reste de la scène.

### Partenaire

\_\_\_\_\_ et moi avons aidé une faction à prendre le contrôle d'une clairière, et nous nous en sentons responsables.

- Quand vous choisissez un personnage pour cette relation, vous cochez chacun 2 cases de prestige auprès de la faction que vous avez aidée et 2 cases de défaveur auprès de celle à laquelle vous avez nuï.
- Durant la partie, si on vous aperçoit ensemble, tous les gains de prestige ou de défaveur auprès de ces factions sont doublés pour vous deux.

## Profil

Ellora a grandi à la Trouée de Pellenicky, auprès de Callem et Mina L'Autour, les enfants de la famille aristocratique locale. Tous trois étaient unis par une amitié sincère et solide. Jusqu'à ce qu'un jour Alton L'Autour ne voie ses enfants jouer avec Ellora et ne mesure l'affection qu'ils portaient à cette petite paysanne. Il prit des mesures pour l'éloigner et lui rendre la vie impossible, au point qu'elle n'eut d'autre solution que de s'enfuir et de devenir vagabondes. Depuis lors, elle a un compte à régler avec tous ceux qui infligent une telle discrimination à ceux qui n'ont aucun moyen de riposter. Malgré sa gêne, si elle ose se rendre à la Trouée, c'est parce qu'elle a entendu parler de la mort d'Alton. Elle ignore si Callem ou Mina l'attendent là-bas.

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 8 ENCOMBRÉ : 18 CHARGE MAXIMALE : 26

Épée à deux mains

- **Portée :** courte | **Aspects de manœuvres martiales :** Charger un groupe, Désarmement, Fracasser.
- **Tranchant :** Cochez 1 case d'usure lorsque vous infligez des dommages avec cette arme pour en infliger 1 case de plus.
- **Grand :** Cochez 1 case d'épuisement lorsque vous infligez des dommages avec cette arme pour en infliger 1 case de plus.

Armure de plaques

- **Protection contre les flèches :** La première fois où des flèches vous infligent des blessures pendant une scène, ignorez-les.
- **Encombrant :** Cochez 1 case d'épuisement quand vous enflez votre armure; effacez 1 case d'épuisement quand vous la retirez.
- **Lourd :** Cet objet compte pour 2 cases d'usure supplémentaires lorsqu'on détermine si un vagabond est encombré.

## VOTRE RÉPUTATION

Habitants -3     -2     -1     +0     +1      +2      +3  
 Dynasties de la Canopée -3     -2     -1    +0     +1      +2      +3  
 Alliance de la Forêt -3     -2     -1    +0     +1      +2      +3

DÉFAVEUR

PRESTIGE

# Quinn le Forestier

Ce loup rude, laconique et expérimenté est dans la forêt comme chez lui. Quinn porte les cicatrices de son passé de soldat des Dynasties, un passé auquel il souhaite échapper. Bien que quère chaleureux, il partage son tabac avec ses amis.

**Charme -1 • Ruse +2 • Habileté +1 • Chance +0 • Puissance +1**

## Votre nature

**Cynique** : Effacez votre jauge d'épuisement lorsque vous découvrez un mensonge important ou préjudiciable dans la clairière.

## Vos motivations

**Liberté** : Progressez quand vous libérez un groupe d'habitants de l'oppression.

**Protection** : Nommez votre protégé \_\_\_\_\_.  
Progressez quand vous le protégez d'un danger considérable, ou quand les saisons passent et qu'il reste en sécurité.

**Tour de crapule** : Dissimulation  
Furtivité

**Compétences martiales** : Désarmement, Harceler un groupe, Improviser une arme

## Vos manœuvres

**Pattes de velours** : Vous êtes passé maître dans l'art d'entrer et sortir dans les endroits les plus périlleux sans que personne ne vous remarque. Quand vous **entreprenz le tour de crapule** Dissimulation ou Furtivité, vous pouvez cocher 2 cases d'épuisement pour transformer un échec en 7-9.

**Visage menaçant** : Quand vous **persuadez un PNJ** en le menaçant ouvertement ou avec votre arme, faites un test de Puissance plutôt que de Charme.

**Coups bas** : Prenez deux des compétences martiales suivantes : **attaque vicieuse, brouiller les sens, désarmement, improviser une arme, tir adroit**. Aucune des compétences que vous recevez grâce à cette manœuvre ne compte dans la limite maximale de six. (Ces compétences ont déjà été choisies pour ce personnage et apparaissent en gras et en italiques.)

## VOS CONNEXIONS

### Surveillant

\_\_\_\_\_ m'a dupé, escroqué ou menti une fois. Pourquoi ai-je choisi de continuer à travailler avec lui/elle?

⋮ Quand vous sondez les pensées du PJ, vous réservez toujours 1, même en cas d'échec.

### Protecteur

J'ai fait quelque chose qui aurait dû m'attirer l'hostilité d'une faction de la Forêt... si \_\_\_\_\_ ne m'avait pas couvert. Qu'ai-je fait? Pourquoi et comment m'a-t-il/elle protégé? Quoi qu'il en soit, je me sens redevable.

⋮ Quand le personnage est à portée, cochez 1 case d'épuisement pour encaisser un coup qui lui était destiné. Vous bénéficiez alors de +1 en continu aux manœuvres d'armes pour le reste de la scène.

### Profil

Quinn n'aime pas vraiment parler de son passé. Iel n'est pas très fier-ère de ce qu'iel a fait dans sa carrière de soldat de la Canopée sous les ordres du colonel Dridge pendant la Grande Guerre civile. À l'époque, iel était jeune et orgueilleux-se, excité-e à l'idée de participer à de vraies batailles et à se couvrir de gloire. À présent, iel ne pense à cette époque qu'avec dégoût. Iel a quitté l'armée sans un regard en arrière pour devenir un-e vagabond-e dans la forêt afin de ne plus jamais s'en approcher. Aujourd'hui, iel veut toujours garder ses distances vis-à-vis de la nouvelle guerre, mais il devient de plus en plus difficile de rester à l'écart, le conflit s'étendant peu à peu aux quatre coins de la Forêt.

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 11 ENCOMBRÉ : 14 CHARGE MAXIMALE : 22

Épée longue en acier des renards

- **Portée** : courte | **Aspects de manœuvres martiales** : Attaque vicieuse, Désarmement
- **Acier des renards** : Ignorez la première case d'usure que vous cochez sur cet objet à chaque séance de jeu.

Arc long

- **Portée** : longue (courte uniquement avec Tir instinctif) | **Aspects de manœuvres martiales** : Harceler un groupe, Tir instinctif

Cotte de mailles

- **Mailles serrées** : Quand vous prenez quelques secondes pour réparer cette armure après un combat, effacez 1 case d'usure reçue durant l'affrontement.
- **Lourd** : Cet objet compte pour 2 cases d'usure supplémentaires lorsqu'on détermine si un vagabond est encombré.

## VOTRE RÉPUTATION

Habitants	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3				
Dynasties de la Canopée	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	+0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3				
Alliance de la Forêt	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2	<input type="checkbox"/>	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+3				

— DÉFAVEUR —

— PRESTIGE —

# Scratch le Vaurien

Un félin chanceux, dangereux et couvert de puces. À Pellenicky Glade, Scratch cherche son mentor, qui lui a donné le briquet en acier des souris qu'il chérit.



**Charme +1 • Ruse -1 • Habileté +1 • Chance +2 • Puissance +0**

## Votre nature

**Pyromane** : Effacez votre jauge d'épuisement lorsque vous détruisez ou endommagez gravement un bâtiment important.

## Vos motivations

**Chaos** : Progressiez quand vous renversez un personnage ou un ordre tyrannique ou dangereusement autoritaire.

**Crime** : Progressiez quand vous vous procurez un trophée important de façon illicite ou réussissez une opération louche et particulièrement risquée.

**Gour de crapule** : Acrobaties, Dissimulation, Furtivité

**Compétences martiales** : Attaque vicieuse

## Vos manœuvres

**Personnalité explosive** : Quand vous *démolissez quelque chose* par des méthodes d'une dangerosité flagrante (explosifs, incendie incontrôlé, etc.), faites un test de Chance plutôt que de Puissance.

**Créer pour détruire** : Quand vous bricolez un appareil dangereux avec ce que vous avez sous la main, faites un test d'Habileté. En cas de réussite, vous fabriquez un accessoire qui aura l'effet voulu, une fois. Sur 10+, choisissez 1 option. Sur 7-9, choisissez-en deux. L'appareil est :

- plus dangereux que prévu
- plus grand ou encombrant que prévu
- plus capricieux et fragile que prévu

En cas d'échec, il vous faut un composant essentiel pour le terminer; le MJ vous dira de quoi il s'agit.

**La fortune l'emporte sur le talent** : Quand vous utilisez une manœuvre martiale (de base ou une compétence), cochez 1 case d'épuisement pour utiliser la Chance plutôt que la caractéristique mentionnée.

## VOS CONNEXIONS

### Ami

\_\_\_\_\_ et moi nous sommes rencontrés et avons réussi ensemble un exploit impossible. Qu'avons-nous fait? Pourquoi?

• Quand vous aidez le personnage, vous pouvez cocher 2 cases d'épuisement pour lui octroyer un bonus de +2 au lieu de 1 case d'épuisement pour octroyer un bonus de +1.

### Partenaire

\_\_\_\_\_ et moi avons détruit une ressource appartenant à une faction, pour le compte d'une autre. Pourquoi?

• Quand vous choisissez un personnage pour cette relation, vous cochez chacun 2 cases de prestige auprès de la faction que vous avez aidée et 2 cases de défaveur auprès de celle à laquelle vous avez nuit. Durant la partie, si on vous aperçoit ensemble, tous les gains de prestige ou de défaveur auprès de ces factions sont doublés pour vous deux.

## Profil

Scratch a toujours été problématique, même pour un chat. Iel s'intéressait davantage à briser, à provoquer des incendies et à semer le chaos en général qu'à quoi que ce soit de «noble» ou de «constructif». Iel aurait pu se faire sauter par accident si un autre chat ne l'avait pris sous son aile : la Patte de Velours en personne. La Patte ne révéla jamais son vrai nom à Scratch, et ne lui montra pas non plus son visage. Mais elle lui enseigna comment survivre dans la forêt, comme rester en sécurité et comment semer la destruction de manière... productive. Scratch et la Patte se sont séparés il y a un bail, et maintenant, iel a entendu dire que son mentor se trouverait à la Trouée de Pellenicky. Iel est donc très excité à l'idée de s'y rendre.

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 5 ENCOMBRÉ : 12 CHARGE MAXIMALE : 20

### Dague

- **Portée** : au contact, courte | **Aspects de manœuvres martiales** : Attaque vicieuse, Parade
- **Vive** : Cochez 1 case d'épuisement pour livrer bataille avec votre Habileté plutôt que votre Puissance.

### Arbalète

- **Portée** : longue | **Aspects de manœuvres martiales** : Tir adroit
- **Corde huilée** : Recevez un modificateur de +1 pour effectuer un tir adroit à longue portée.
- **Détente sensible** : Cochez 1 case d'usure pour tirer sur quelqu'un à portée courte.
- **Carreaux de fer** : Ignorez l'armure de l'ennemi quand vous infligez une blessure.

### Armure de cuir

- **Flexible** : Quand vous vous empoignez avec quelqu'un, cochez 1 case d'épuisement pour ignorer son premier choix.

## VOTRE REPUTATION

Habitants -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

Dynasties de la Canopée -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

Alliance de la Forêt -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

———— DÉFAVEUR ———— PRESTIGE ————

# Lestemain le voleur

Ce raton laveur est un cambrioleur et un pickpocket rusé, discret et sociable. Lestemain fuit la loi de la Forêt et son foyer de Fourré-lès-Essarts. Il espère bien trouver un butin considérable à la Trouée de Pellenicky.

**Charme +0 • Ruse +1 • Habileté +3 • Chance +1 • Puissance -1**

## Votre nature

**Kleptomane :** Effacez votre jauge d'épuisement quand vous tentez égoïstement de voler quelque chose de précieux ou d'important.

## Vos motivations

**Liberté :** Progressez quand vous libérez un groupe d'habitants de l'oppression.

**Avidité :** Progressez quand vous mettez la main sur un salaire conséquent ou un trésor.

**Tour de crapule :** Acrobaties, Dissimulation, Furtivité, Vol à la tire

**Compétences martiales :** Parade

## Vos manœuvres

**Ésquivage harassant :** Pour esquiver constamment votre ennemi afin de l'épuiser, faites un test d'Habileté. Sur une réussite, vous pouvez cocher 1 case d'épuisement pour le forcer à en cocher 2. Sur 10+, vous pouvez cocher 1 case d'épuisement pour lui en faire cocher 3. Sur un échec, l'adversaire vous saisit en pleine esquive et vous êtes à sa merci.

**Maître voleur :** +1 en Habileté (maximum 3).

**L'odeur de l'or :** Quand vous *sondez les pensées de quelqu'un*, vous pouvez toujours demander (même en cas d'échec) :

- quel est l'objet le plus précieux qu'il/elle porte?

Quand vous *analysez une situation tendue*, vous pouvez toujours demander (même en cas d'échec) :

- quel est l'objet le plus précieux ici?

## VOS CONNEXIONS

### Professionnel

J'ai volé quelque chose d'important, quelque chose de nécessaire ou de convoité, pour \_\_\_\_\_ . Je lui ai prouvé ma valeur.

Si vous partagez l'information avec le personnage après avoir analysé une situation tendue, vous bénéficiez tous deux du bonus de +1 lorsque vous exploitez les réponses. Si vous l'aidez lorsqu'il entreprend un tour de crapule, vous bénéficiez d'autant de choix pour la manœuvre aider en cochant 1 seule case d'épuisement que si vous en aviez coché 2.

### Ami

\_\_\_\_\_ a surgi pour me faire sortir de prison, qu'il/elle ait réussi à me tirer d'affaire ou m'ait aidé à m'évader. Je lui suis redevable.

Quand vous aidez le personnage, vous pouvez cocher 2 cases d'épuisement pour lui octroyer un bonus de +2 au lieu de 1 case d'épuisement pour octroyer un bonus de +1.

## Profil

Lestemain vient de Fourré-lès-Essarts, où il volait pour survivre. C'était un voleur à la petite semaine jusqu'à ce qu'il s'en prenne à une cible plus importante et décide de voler l'épée incrustée de bijoux du commandant local des Dynasties. Il y parvint, et la porta juste assez longtemps pour se faire prendre. Après s'être évadé de la prison des Dynasties à Fourré-lès-Essarts, il s'enfuit et mène depuis une vie de vagabond cambrioleur. Il est particulièrement doué pour le larcin, et cherche toujours une proie plus fortunée, le gros coup qui lui permettra de s'installer sans craindre pour l'avenir. Et puisque la Patte de Velours en personne semble rôder autour de la Trouée de Pellenicky, Lestemain croit bien qu'il a trouvé l'occasion idéale...

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 8 ENCOMBRÉ : 10 CHARGE MAXIMALE : 18

### Dague

- **Portée :** au contact, courte | **Aspects de manœuvres martiales :** Attaque vicieuse, Parade
- **Vive :** Cochez 1 case d'épuisement pour livrer bataille avec votre Habileté plutôt que votre Puissance.

### Bâton

- **Portée :** courte | **Aspects de manœuvres martiales :** Parade
- **Contondante :** Cette arme inflige de l'épuisement et non des blessures.

### Cotte de mailles

- **Mailles serrées :** Quand vous prenez quelques secondes pour réparer cette armure après un combat, effacez 1 case d'usure reçue durant l'affrontement.
- **Lourd :** Cet objet compte pour 2 cases d'usure supplémentaires lorsqu'on détermine si un vagabond est encombré.

## VOTRE RÉPUTATION

Habitants -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

Dynasties de la Canopée -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

Alliance de la Forêt -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

DÉFAVEUR PRESTIGE

# Keilee la Bricoleuse

Cette femelle castor professionnelle, brillante mais désordonnée vient de la Trouée de Pellenicky. On l'en a expulsé à cause de ses idées extrêmes. Elle garde toutefois l'espoir pour l'avenir et si elle se rend à la Trouée avec son énorme sac à dos, c'est mue par de bonnes intentions.



**Charme -1 • Ruse +2 • Habileté +1 • Chance +0 • Puissance +1**

## Votre nature

**Radical** : Effacez votre jauge d'épuisement lorsque vous exposez des idées dangereuses au mauvais public.

## Vos motivations

**Avidité** : Progressez quand vous mettez la main sur un salaire conséquent ou un trésor.

**Ambition** : Progressez quand vous améliorez votre Réputation auprès de n'importe quelle faction.

**Gour de crapule** : Contrefaçon, Crochetage, Désamorçage

**Compétences martiales** : Improviser une arme

## Vos manœuvres

**Atelier** : Vous avez un atelier où vous travaillez sur vos projets à long terme. Il est situé à la Trouée de Pellenicky ou dans les environs (à vous de choisir sa localisation exacte).

**Atout** : outils manuels utiles, forge et enclume, atelier alchimique

**Défauts** : réserve de ressources limitée, dépend d'une ressource locale

Quand vous allez à votre atelier pour fabriquer quelque chose ou pour aller au fond des choses, décidez de quoi il s'agit et annoncez-le au MJ. Celui-ci vous donnera entre 1 et 4 conditions à remplir pour atteindre votre but, y compris le temps nécessaire, les matériaux, l'aide requise, l'atelier ou les outils, ou encore les limites du projet. Quand vous remplissez les conditions, vous atteignez votre but.

**Réparations** : Quand vous réparez de l'équipement personnel détruit à l'aide de votre atelier, le MJ vous impose une condition, comme pour la manœuvre Atelier. Remplissez-la et effacez toute l'usure liée à cet équipement. Quand vous réparez de l'équipement personnel endommagé avec votre boîte à outils, vous y arrivez à condition d'avoir les outils et les ressources : effacez toutes les cases d'usure de cet équipement.

**Bidouillage** : quand vous fabriquez un appareil improvisé, faites un test de Ruse. En cas de réussite, il fonctionne une fois avant de se briser. Sur 10+, choisissez 1 option :

- Il fonctionne exceptionnellement bien
- Vous pouvez l'utiliser une fois de plus

En cas d'échec, l'appareil fonctionne, mais avec un effet secondaire imprévu, que le MJ vous révèle lorsque vous l'utilisez.

## VOS CONNEXIONS

### Famille

\_\_\_\_\_ et moi avons protégés nos arrières quand nous avons dû nous enfuir d'une clairière lorsque nos natures excessives nous ont joué des tours.

• Quand vous aidez le personnage à obéir à sa nature, vous effacez tous deux votre jauge d'épuisement.

### Professionnel

\_\_\_\_\_ et moi avons travaillé efficacement ensemble un moment. Nous voyons clair dans nos jeux respectifs.

• Si vous partagez l'information avec le personnage après avoir analysé une situation tendue, vous bénéficiez tous deux du bonus de +1 lorsque vous exploitez les réponses. Si vous l'aidez lorsqu'il entreprend un tour de crapule, vous bénéficiez d'autant de choix pour la manœuvre aider en cochant 1 seule case d'épuisement que si vous en aviez coché 2.

### Profil

Keilee est née et a grandi à la Trouée de Pellenicky, où elle avait toujours tendance à apprendre plus que de raison, à poser des questions délicates et à se comporter en général comme quelqu'un de bien plus âgé. Encore enfant, elle se lia d'amitié avec Jessamy Winn, son aînée, et Osha Bruiss, bien plus âgée encore. Elle finit par les rallier à ses idées radicales lorsque toutes grandirent. Keilee fut expulsée de la Trouée sur ordre d'Alton L'Autour pour diffusion d'idées dangereuses, comme l'égalité de tous les habitants et la nécessité de réquisitionner les biens des L'Autour afin de les redistribuer à l'ensemble de la population. Aujourd'hui, après bien des années passées comme vagabonde, à aiguiser ses idées aussi bien que son esprit, Keilee est passée maître dans l'art de fabriquer des machines. Ayant appris que la Trouée serait peut-être à la veille d'une révolte, elle n'a pas l'intention de rater ça!

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 4 ENCOMBRÉ : 14 CHARGE MAXIMALE : 22

### Marteau de forge

- **Portée** : au contact, courte | **Aspects de manœuvres martiales** : Fracasser
- **Dégâts écrasants** : Cochez 1 case d'épuisement pour ignorer l'armure de l'ennemi lorsque vous infligez des dommages.

### Armure de cuir

- **Flexible** : Quand vous vous empoignez avec quelqu'un, cochez 1 case d'épuisement pour ignorer son premier choix.

## VOTRE REPUTATION

Habitants -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

Dynasties de la Canopée -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

Alliance de la Forêt -3  -2  -1  +0  +1  +2  +3

DÉFAVEUR PRESTIGE

# Xander l'Aigrefin

Cet opossum roublard est un charmeur, un joueur et un manipulateur. Il survit grâce à son bagou et aux jeux de hasard. Tombé amoureux de Mina L'Autour alors qu'il n'aurait pas dû, il espère bien la retrouver à la Trouée de Pellenicky.

**Charme +2 • Ruse +1 • Habileté +0 • Chance +0 • Puissance +0**

## Votre nature

**Escroc** : Effacez votre jauge d'épuisement quand vous essayez d'arnaquer une proie puissante ou dangereuse.

## Vos motivations

**Chaos** : Progressez quand vous renversez un personnage ou un ordre tyrannique ou dangereusement autoritaire.

**Grand frisson** : Progressez quand vous échappez à l'incarcération ou à une mort certaine.



**Gour de crapule** : Crochetage, Passe-passe

**Compétences martiales** : Tir instinctif

## Vos manœuvres

**Sourire du désespoir** : Quand vous tentez le sort pour vous en sortir en mendiant, en suppliant ou en vous humiliant, faites un test de Charme plutôt que de Chance.

**Charme offensif** : Quand vous exploitez l'insécurité d'un ennemi, ses inquiétudes ou ses craintes pour le distraire par le verbe pendant un combat, faites un test de Ruse. En cas de réussite, vous vous créez une ouverture : réalisez n'importe quelle manœuvre martiale disponible contre lui avec un bonus de +1, ou frappez aussitôt et infligez-lui des dommages. Sur 7-9, vous l'énervez : il ne vous écoute plus, quoi que vous fassiez, jusqu'à ce que la situation change. En cas d'échec, il est furieux et se jette sur vous sans pitié... alors que vous n'êtes pas prêt.

**Une petite partie** : Quand vous jouez à un jeu d'habileté et d'esprit pour délier la langue de quelqu'un, faites un test de Charme. En cas de réussite, une information utile ou précieuse lui échappe. Sur 7-9, il vous faut perdre la partie pour en arriver là; cochez 1 case de dénuement. En cas d'échec, il est plus doué que vous ne l'imaginiez : cochez 1 case de dénuement pour limiter les pertes ou cochez 3 cases de dénuement pour qu'il parle enfin.

## VOS CONNEXIONS

### Surveillant

\_\_\_\_\_ m'a dupé, escroqué ou menti une fois. Pourquoi ai-je choisi de continuer à travailler avec lui/elle?

... Quand vous sondez les pensées du PJ, vous réservez toujours 1, même en cas d'échec.

### Family

Après avoir réussi avec \_\_\_\_\_ un impressionnant cambriolage et volé un bien très précieux à une faction puissante, j'ai fait de très mauvais choix qui m'ont valu les pires ennuis. C'est lui/elle qui m'en a tiré, et nous sommes proches depuis lors.

... Quand vous aidez le personnage à obéir à sa nature, vous effacez tous deux votre jauge d'épuisement.

### Profil

Même pendant sa jeunesse à Clos-la-Roncière, Xander parlait déjà trop. C'était un escroc, un roublard, un agitateur... toujours prêt à attirer l'attention, pour le meilleur ou pour le pire. Habitué à attirer les regards, Xander s'étonna d'éprouver un intérêt particulier pour une autre voyageuse du nom de Mina L'Autour. Elle parcourait la Forêt, disait-elle, pour rassembler de nouvelles idées, pour s'améliorer afin de mieux servir son foyer de la Trouée de Pellenicky. Elle s'exprimait avec détermination, sans artifice, et cette sincérité attirait Xander bien malgré lui. Tous deux entamèrent une relation qu'ils espéraient déboucher sur quelque chose de plus solide encore... mais les crimes de Xander le rattrapèrent et l'éloignèrent, tandis que les voyages de Mina l'emmenaient ailleurs. Aujourd'hui, il a la chance de se rendre à la Trouée de Pellenicky et, avec un peu de chance, de retrouver Mina.

BLESSURES  
    ÉPUISEMENT  
    DÉNUEMENT

## Votre équipement

CHARGE : 8 ENCOMBRÉ : 12 CHARGE MAXIMALE : 20

Épée courte en acier des souris

- **Portée** : courte | **Aspects de manœuvres martiales** : Désarmement, Parade
- **Acier des Souris** : Cochez 1 case d'épuisement pour livrer bataille avec Ruse plutôt que Puissance.

Arc court

- **Portée** : courte | **Aspects de manœuvres martiales** : Tir instinctif
- **Court** : Cochez 1 case d'usure de cette arme pour tirer sur une cible à longue portée.

Armure de cuir

- **Flexible** : Quand vous vous empoignez avec quelqu'un, cochez 1 case d'épuisement pour ignorer son premier choix.

## VOTRE RÉPUTATION

Habitants -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

Dynasties de la Canopée -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

Alliance de la Forêt -3    -2    -1    +0     +1     +2     +3

DÉFAVEUR PRESTIGE

# Progressions

Les vagabonds évoluent en suivant leurs motivations. Chacune comprend une condition qui leur permet de progresser. Au bout du compte, le MJ est seul juge lorsqu'il s'agit de savoir si le vagabond a oui ou non rempli cette condition, mais les joueurs peuvent attirer son attention chaque fois qu'ils pensent que c'est le cas.

Quand vous progressez en suivant une motivation, choisissez une des options issues de la liste de votre personnage.

## Arbitre

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Ça passe et ça casse** : Quand vous vous frayez un chemin dans le décor en fracassant tout pour atteindre quelqu'un ou quelque chose, faites un test de Puissance. En cas de réussite, vous atteignez votre cible. Sur 10+, choisissez 1 option. Sur 7-9, choisissez-en 2.
  - Vous vous êtes blessé : cochez 1 case de blessure.
  - Vous avez brisé un élément important de votre environnement.
  - Vous endommagez ou abandonnez un élément d'équipement (choisi par le MJ).
- En cas d'échec, vous réussissez, mais vous êtes totalement vulnérable une fois de l'autre côté.
- Prenez cette manœuvre :  
**Visage menaçant** : Quand vous *persuadez un PNJ* en le menaçant ouvertement ou avec votre arme, faites un test de Puissance plutôt que de Charme.
- Prenez les tours de crapule **COUP EN DOUCE** et **PASSE-PASSE**.
- Prenez les compétences martiales **FRACASSER** et **DÉSARMEMENT**.

## Forestier

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Poisons & Antidotes** : Vous êtes un expert en poisons et antidotes de la Forêt. Quand vous concoctez un poison, cochez 1 case de dénuement et annoncez l'effet voulu : sommeil, faiblesse, ébriété ou mort. Tous les poisons nécessitent une injection ou une ingestion : vous pouvez en recouvrir votre arme ou le glisser dans la nourriture ou la boisson de votre cible. Quand vous étudiez un poison ou ses effets pour réaliser un antidote, le MJ vous dit quel ingrédient spécial il vous faut trouver. Dénichez l'ingrédient en question et cochez 1 case de dénuement pour concocter l'antidote.
- Prenez cette manœuvre :  
**Disparition dans le noir** : Pour disparaître dans les ombres quand on ne vous a pas remarqué, cochez 1 case d'épuisement et réservez 1. Tant que vous restez discrets, que vous vous déplacez lentement et que vous réservez 1 pour cette manœuvre, vous restez caché. Si vous révélez votre présence par inadvertance, perdez votre réserve. Dépensez votre réserve pour révéler brusquement votre présence en sortant d'un lieu obscur sans prévenir. Si vous attaquez quelqu'un immédiatement après avoir dépensé votre réserve, vous bénéficiez d'un bonus de +3 au jet de dés.
- Prenez les tours de crapule **COUP EN DOUCE** et **ACROBATIES**.
- Prenez les compétences martiales **ATTAQUE VICIEUSE** et **TIR INSTINCTIF**.

**NOTE IMPORTANTE** : Vous ne pouvez pas prendre plus d'une progression par motivation par séance de jeu. Même si vous pensez avoir rempli la même condition plusieurs fois lors de la partie, vous n'avez droit qu'à une progression. Vous pouvez progresser une fois par séance de jeu pour chaque motivation, cela dit, ce qui revient à un maximum de deux progressions par partie.

## Vaurien

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Masque de danger** : Vous avez un masque ou un costume que vous enflez pour entreprendre vos opérations les plus destructrices : il s'agit davantage de votre marque, d'une manifestation de votre identité profonde, que d'un déguisement. Considérez-le comme un élément d'équipement pourvu de 2 cases d'usure. Tant que vous portez le masque, tous vos gains de défaveur sont doublés, vos gains de prestige réduits de moitié, et vous bénéficiez de +1 à la manœuvre *tenter le sort* ainsi qu'à toutes celles du livret de Vaurien. Si on vous retire votre masque, cochez 1 case d'épuisement. S'il vient à être détruit, cochez 4 cases d'épuisement. Vous pouvez en fabriquer un nouveau une fois que le temps aura passé.
- Prenez cette manœuvre :  
**Instigateur** : Quand vous *dupez un PNJ* pour qu'il en affronte un autre, vous pouvez retirer 1 option de la liste 7-9 : il ne peut pas la choisir au lieu de faire ce que vous voulez.
- Prenez les tours de crapule **CROCHETAGE** et **COUP EN DOUCE**.
- Prenez les compétences martiales **PARADE** et **TIR ADROIT**.

## Voleur

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Effraction** : Quand vous *entrepren*ez un tour de *crapule* pour entrer dans un lieu où vous êtes déjà allé ou en sortir, vous pouvez cocher 1 point d'épuisement pour toujours avoir une issue évidente, même en cas d'échec.
- Prenez cette manœuvre :  
**Pattes de velours** : Vous êtes passé maître dans l'art d'entrer et sortir dans les endroits les plus périlleux sans que personne ne vous remarque. Quand vous *entrepren*ez le tour de *crapule* Dissimulation ou Furtivité, vous pouvez cocher 2 cases d'épuisement pour transformer un échec en 7-9.
- Prenez les tours de *crapule* **CONTREFAÇON** et **CROCHETAGE**.
- Prenez les compétences martiales **ATTAQUE VICIEUSE** et **BROUILLER LES SENS**.

## Bricoleur

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Donner et prendre** : Quand vous *démol*issez un mécanisme ou un verrou en vous servant des connaissances précises dont vous disposez à son sujet, faites un test de Ruse plutôt que de Puissance. Sur 7-9, au lieu de ne pas contrôler votre propre force, vous découvrez un aspect inattendu du mécanisme : vous le démolissez tout de même, mais en provoquant une conséquence inattendue.
- Prenez cette manœuvre :  
**L'odeur de l'or** : Quand vous *sonde*z les *pensées de quelqu'un*, vous pouvez toujours demander (même en cas d'échec) :
  - quel est l'objet le plus précieux qu'il/elle porte?Quand vous *analyse*z une *situation tendue*, vous pouvez toujours demander (même en cas d'échec) :
  - quel est l'objet le plus précieux ici?
- Prenez les tours de *crapule* **VOL À LA TIRE** et **PASSE-PASSE**.
- Prenez les compétences martiales **BROUILLER LES SENS** et **FRACASSER**.

## Aigrefin

- Ajoutez +1 à une caractéristique de votre choix (valeur maximale : +2).
- Prenez cette manœuvre :  
**Agréable façade** : Quand vous léchez les bottes d'un PNJ qui ne se doute de rien, faites un test de Charme. Sur 10+, réservez 3. Sur 7-9, réservez 2. Dépensez votre réserve à raison de 1 point pour retourner les soupçons ou l'agressivité qu'il dirige vers vous sur quelqu'un d'autre. En cas d'échec, vos flatteries éveillent les soupçons : le PNJ va vous tenir à l'œil.
- Prenez cette manœuvre :  
**La politique du gros bâton** : Quand vous utilisez la discussion pour interrompre une querelle ou un violent conflit entre d'autres personnes, faites un test de Charme. En cas de réussite, ils ont le choix : cocher 2 cases d'épuisement et continuer, ou s'arrêter pour le moment. Sur 10+ : bonus de +1 en continu lorsque vous cherchez à traiter pacifiquement avec eux. En cas d'échec, les PNJ retournent leur colère contre vous, et les PJ bénéficient de +1 en continu contre vous jusqu'à la fin de la scène.
- Prenez les tours de *crapule* **VOL À LA TIRE** et **FURTIVITÉ**.
- Prenez les compétences martiales **PARADE** et **DÉSARMEMENT**.



# Manœuvres de base

## Entreprendre un tour de crapule

Quand vous **entrez un tour de crapule que vous maîtrisez**, annoncez votre objectif et faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous atteignez votre objectif. Sur un 7-9, choisissez entre cocher 1 case d'épuisement et subir un des risques associés au tour de crapule (choisi par le MJ). Quand vous **tentez un tour de crapule que vous ne maîtrisez PAS**, vous tentez le sort.

## Sonder les pensées

Quand vous **sondez les pensées**, faites un test de Charme. Sur un résultat de 10+, réservez 3. Sur 7-9, réservez 1. Quand vous vous entretenez avec le sujet, dépensez les points retenus, chacun vous autorisant à poser une question au joueur qui l'interprète :

- ton personnage dit-il la vérité?
- que ressent réellement ton personnage?
- qu'est-ce que ton personnage a l'intention de faire?
- qu'est-ce que ton personnage souhaiterait que je fasse?
- comment pourrais-je pousser ton personnage à \_\_\_\_\_?

## Persuader un PNJ

Quand vous **persuadez un PNJ par la menace ou les promesses**, faites un test de Charme. Sur un résultat de 10+, il se range à votre opinion, à condition que vous lui ayez fourni un mobile solide ou un pot-de-vin raisonnable. Sur un résultat de 7-9, il ne sait

pas trop : le MJ vous dira ce qui pourrait finir de le convaincre.

## Analyser une situation tendue

Quand vous **analysez une situation tendue**, faites un test de Ruse. Sur un résultat de 7-9, posez 1 question. Sur un résultat de 10+, posez-en 3. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 quand vous agissez en exploitant les réponses.

- quel est le meilleur moyen pour moi d'entrer/de sortir/de passer sans encombre?
- quel personnage, créature ou objet représente la plus grave menace?
- quel personnage, créature ou objet est le plus vulnérable vis-à-vis de moi?
- de quoi devrais-je me méfier?
- qui contrôle la situation?

## Duper un PNJ

Quand vous **dupez un PNJ afin d'obtenir ce que vous souhaitez**, faites un test de Ruse. En cas de réussite, il mord à l'appât et fait ce que vous vouliez. Sur un résultat de 7-9, le PNJ peut choisir une solution parmi celles-ci :

- le PNJ hésite; vous avez ébranlé sa confiance en soi ou sapé son moral.
- le PNJ fait un faux pas; vous bénéficiez d'une occasion en or.
- le PNJ réagit de façon excessive; vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre prochain jet contre lui.

## Tenter le sort

Quand vous **tentez le sort et cherchez à vous extraire d'un mauvais pas**, faites un test de

Chance. En cas de réussite, vous vous en sortez de justesse, ou en jouant des coudes. Le MJ vous annonce ce qu'il vous en coûte. Sur un 10+, la fortune récompense votre audace, et cet éclat de panache vous donne une brève occasion à saisir.

## Démolir quelque chose

Quand vous **démolissez quelque chose**, faites un test de Puissance. En cas de réussite, vous avez vraiment saccagé l'objet : il faudra le réparer pour pouvoir s'en servir à nouveau. Sur un 7-9, vous avez tout fracassé sans précision, et pris des risques : vous pouvez infliger des dégâts collatéraux, attirer l'attention ou vous retrouver en fâcheuse posture, au choix du MJ.

## Aider ou gêner

Quand vous **aidez ou gênez un autre vagabond**, cochez 1 case d'épuisement pour ajouter +1 ou -2 à son résultat (après qu'il a lancé les dés). Cochez de nouveau 1 case d'épuisement pour choisir une des options suivantes :

- dissimuler votre intervention;
- créer une occasion ou un obstacle.

## Définitions des risques

### CASSER QUELQUE CHOSE

Casser un objet que vous portez ou un de ceux du décor. Possibilité de cocher de l'usure.

### SE FAIRE REPÉRER

Un témoin vous repère. Cela doit entraîner des conséquences.

### ATTIRER L'ATTENTION

Créer des témoins hostiles là où personne ne faisait attention à vous ou attirer l'attention sans vraiment se faire repérer. Aggrave le danger dans les environs.

### DÉPENSER DES RESSOURCES

Utiliser des ressources. Cocher du dénuement.

### LAISSER DES PREUVES

Laisser des traces qui pourront conduire à une enquête contre vous ou exposer vos alliés à des représailles.

### SE JETER DANS LA GUEULE DU LOUP

Sauter sur l'occasion d'entreprendre le tour de crapule et foncer droit dans une situation plus dangereuse encore.

### RÉSULTAT MÉDIOCRE

Être confronté à un choix difficile pour obtenir ce que vous vouliez, ou ne pas obtenir vraiment le résultat escompté.

### PRENDRE TROP DE TEMPS

Prendre tellement de temps que la situation change de façon importante.

## Tours de crapule

Nom	Description	Risques
Acrobaties	Escalader adroitement, sauter, franchir un obstacle en sautant	Briser quelque chose, se faire repérer, se jeter dans la gueule du loup
Coup en douce	Poignarder dans le dos, assassiner, attaque furtive, attaque-surprise	Attirer l'attention, laisser des preuves, se jeter dans la gueule du loup
Contrefaçon	Réaliser un faux ou une imitation	Laisser des preuves, prendre trop longtemps, résultat médiocre
Désamorçage	Désamorcer les pièges, désarmer/désactiver les mécanismes	Casser quelque chose, attirer l'attention, dépenser des ressources
Dissimulation	Disparaître, rester caché	Dépenser des ressources, laisser des preuves, prendre trop longtemps
Crochetage	Déverrouiller une porte, un coffre, etc.	Casser quelque chose, se faire repérer, se jeter dans la gueule du loup
Vol à la tire	Voler discrètement le contenu de la poche de quelqu'un	Laisser des preuves, prendre trop longtemps, résultat médiocre
Passe-passe	Empalmer, faire un tour de passe-passe, escamoter, gestes élégants	Attirer l'attention, laisser des preuves, résultat médiocre
Furtivité	Entrer quelque part ou en sortir sans se faire remarquer	Casser quelque chose, attirer l'attention, se jeter dans la gueule du loup

# Manœuvres martiales

Tous les vagabonds peuvent utiliser *Livrer bataille*, *Empoigner quelqu'un* ou *Tirer sur quelqu'un* à condition de disposer d'une arme pourvue de la portée adéquate.

Pour utiliser une manœuvre martiale spéciale, vous devez avoir à la fois de la compétence martiale correspondante et d'une arme dotée de l'aspect adéquat. (Improviser une arme et Brouiller les sens ne nécessitent que des matériaux simples.)

Par défaut, un vagabond inflige 1 case d'épuisement à mains nues. Les vagabonds armés infligent 1 case de blessure.

## Livrer bataille

Quand vous **livrez bataille contre un ennemi à portée courte ou au contact**, faites un test de Puissance. En cas de réussite, vous échangez des dommages. Sur un résultat de 10+, choisissez 3 options. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous infligez des dommages graves (+1)
- vous subissez peu de dommages (-1)
- vous vous décalez d'un niveau de portée
- vous impressionnez, perturbez ou effrayez l'adversaire.

## Empoigner un ennemi

Quand vous **empoignez un ennemi au contact**, faites un test de Puissance. Sur une réussite, vous choisissez simultanément. Continuez à faire des choix jusqu'à ce que l'un d'entre vous se dégage, perde connaissance ou meure. Sur un résultat de 10+, vous choisissez en premier avant de commencer à faire des choix simultanés.

- vous portez un coup rapide; infligez 1 case de blessures
- vous fatiguez l'adversaire, qui coche 1 case d'épuisement
- vous exploitez une faiblesse adverse cochez 1 case d'épuisement pour infliger 2 cases de blessures
- vous vous dégagez et vous vous repliez à portée courte

## Tirer sur quelqu'un

Quand vous **tirez sur un adversaire vulnérable à portée longue**, faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous infligez des blessures. Sur 10+, vous avez le choix entre frapper de nouveau avant que la cible ne se mette à l'abri, infligeant encore des blessures, et rester caché.

## Brouiller les sens SPÉCIAL

Quand vous **lancez quelque chose afin de brouiller les sens d'un adversaire à portée courte ou au contact**, faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous l'avez déséquilibré, aveuglé, assourdi ou perturbé, ce qui vous donne une occasion à saisir. Sur

10+, l'adversaire doit se reprendre un bon moment pour recouvrer ses sens avant de pouvoir agir avec lucidité. Sur 7-9, vous ne disposez que d'un court instant.

## Fracasser SPÉCIAL

Quand vous **fracassez des ennemis en armure à portée courte**, cochez 1 case d'épuisement et effectuez un test de Puissance. En cas de réussite, vous anéantissez leurs défenses et leur équipement, infligeant 3 cases d'usure. Sur 7-9, vous avez trop forcé pour porter ce coup brutal : vous avez le choix entre cocher 1 case d'usure de votre arme et vous retrouver en fâcheuse posture.

## Désarmement SPÉCIAL

Quand vous **visez l'arme d'un adversaire avec vos attaques au corps à corps**, faites un test d'Habilité. En cas de réussite, il doit cocher 2 cases d'épuisements ou perdre son arme (qui se trouve alors hors de portée). Sur 10+, il doit cocher 3 cases d'épuisements au lieu de 2.

## Harceler un groupe SPÉCIAL

Quand vous **harcelez un groupe d'ennemis à portée longue**, cochez 1 case d'usure et faites un test de Ruse. Sur 10+, obtenez les deux résultats. Sur 7-9, choisissez-en un :

- vous infligez 2 cases dommages au moral ennemi;
- les ennemis sont paralysés sur place ou bloqués.

## Improviser une arme SPÉCIAL

Quand vous **fabriquez une arme à partir des matériaux improvisés qui vous entourent**, faites un test de Ruse. En cas de réussite, vous confectionnez une arme. Le MJ vous donne sa portée ainsi qu'au moins un aspect profitable issu des matériaux employés. Sur un résultat de 7-9, il lui attribue aussi un aspect handicapant.

## Charger un groupe SPÉCIAL

Quand vous **chargez un groupe d'adversaire au corps à corps**, cochez 1 case d'épuisement et faites un test de Puissance. En cas de réussite, échangez des dommages. Sur 10+, choisissez 2 options. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous les humiliez et infligez 2 cases de dommages au moral;
- vous les prenez à contrepied et vous les perturbez, et vous leur infligez 2 cases d'épuisement;
- vous évitez de votre mieux leurs attaques et subissez peu de dommages (-1)
- vous les utilisez les uns contre les autres; cochez 1 autre case d'épuisement pour qu'ils s'infligent mutuellement leurs dommages.

## Parade SPÉCIAL

Quand vous **essayez de parer les attaques d'un ennemi à portée courte**, cochez 1 case d'épuisement et faites un test d'Habilité. En cas de réussite, vous accaparez son attention. Sur un résultat de 10+, les trois options s'appliquent. Sur 7-9, choisissez-en 1.

- vous infligez 1 case de dommages au moral ou d'épuisement (au choix du MJ)
- vous désarmez l'adversaire; son arme tombe de sa main, mais à portée
- vous ne subissez aucun dommage

## Tir instinctif SPÉCIAL

Quand vous **tirez d'instinct sur un ennemi à portée courte**, faites un test de Chance. En cas de réussite, vous infligez 1 case de blessures. Sur un résultat de 7-9, choisissez 1 option. Sur un 10+, choisissez-en 2.

- vous ne cochez pas d'usure
- vous ne cochez pas d'épuisement
- vous vous déplacez vivement et changez de position (ainsi que de portée si vous le souhaitez)
- vous maintenez votre cible à distance : elle ne bouge pas

## Tir adroit SPÉCIAL

Quand vous **tirez avec adresse afin de tirer profit de l'environnement, quelle que soit la portée**, cochez 1 case d'épuisement et faites un test d'Habilité. Sur un résultat de 7-9, choisissez 2 options. Sur 10+, choisissez-en 3.

- votre tir touche n'importe quelle cible de votre choix dans les limites de la portée, même si elle se trouve à l'abri ou cachée (et inflige les dommages — blessures ou usure — ordinaires)
- votre tir touche une deuxième cible disponible de votre choix
- votre tir coupe, brise ou renverse un objet de votre choix
- votre tir distrait un adversaire et fournit une occasion d'agir

## Attaque vicieuse SPÉCIAL

Quand vous **portez une attaque vicieuse contre un adversaire en position de faiblesse à portée courte ou au contact**, cochez 1 case d'épuisement et faites un test de Puissance. En cas de réussite, votre cible subit des dommages graves (+1) et ne peut pas cocher d'usure sur son armure pour les encaisser. Sur un résultat de 10+, vous vous en tirez sans qu'il riposte. Sur un 7-9, il vous frappe également.

# Manœuvres de réputation

Le prestige se réfère aux rumeurs positives qui vous concernent, et la défaveur aux rumeurs néfastes. Votre réputation est la valeur dont vous disposez auprès de chaque faction : elle représente l'opinion générale de ses membres et ce qu'ils savent de vous.

## Cocher des cases de prestige

Quand on vous demande de **cocher du prestige**, cochez la première case vide à droite du 0 (côté positif) de la jauge associée à la faction adéquate. Une fois que vous avez coché assez de cases pour atteindre (et non dépasser) le nombre positif suivant de la jauge, votre Réputation auprès de cette faction augmente ! Effacez les cases de prestige menant au niveau actuel sur la jauge et entourez le prochain nombre sur celle-ci. Si vous avez une Réputation de -2, par exemple, entourez -1. Notez bien qu'il vous faut donc cocher cinq cases pour passer de -2 à -1, ou de -1 à +0, ou encore de +0 à +1, mais que vous devrez cocher 10 cases au total pour passer de +1 à +2, et 15 pour passer de +2 à +3.

## Cocher de la défaveur

Quand vous **cochez de la défaveur**, cochez la première case vide à gauche (côté négatif) du 0 de la jauge associée à la faction adéquate. Une fois que vous avez coché assez de cases pour atteindre (et non dépasser) le nombre négatif suivant de la jauge, effacez les cases de défaveur menant au niveau suivant de la jauge et entourez le prochain nombre sur celle-ci. Si vous avez +2 en Réputation, vous entourez donc +1. Si vous aviez +0, vous entourez -1. Notez bien qu'il vous faut donc cocher trois cases pour passer de +3 à +2, de +2 à +1, de +1 à +0 ou de +0 à -1, mais qu'il vous faut en cocher 6 pour passer de -1 à -2, et 9 pour passer de -2 à -3.

Chaque PJ gère sa réputation personnellement, et gère ses jauges indépendamment les unes des autres. Lorsque les réputations de plusieurs PJ interviennent dans une situation, faites le total (maximum +4, minimum -3).

## Demander une faveur

Pour **demander une faveur raisonnable compte tenu de votre réputation**, faites un test en utilisant votre Réputation auprès de la faction correspondante. En cas de réussite, elle accède à votre requête. Sur un 7-9, votre Réputation en souffre un peu : effacez 1 case de prestige ou cochez 1 case de défaveur. En cas d'échec, la faction refuse et vous considère avec suspicion : cochez 1 case de défaveur.

## Rencontrer une célébrité

Lorsque vous **rencontrez une célébrité pour la première fois**, faites un test de Réputation auprès de sa faction. Sur 10+, elle n'a entendu que du bien à votre sujet et elle est plus susceptible de s'allier à vous ; recevez +1 en continu lorsque vous lui demandez de l'aide, sondez ses pensées ou interagissez positivement avec elle, tant que vous n'avez pas trahi sa confiance. Sur 7-9, elle ne vous connaît pas ou ce qu'elle a entendu n'est ni flatteur ni vraiment infamant. En cas d'échec, elle a entendu parler de vous et de vos exploits (réels ou inventés) : préparez-vous à de gros ennuis.

# Création de PNJ

Quand vous créez un nouveau PNJ, donnez-lui un nom, une description (comprenant son espèce), un métier et une motivation. S'il intervient dans un vrai combat ou reçoit des dommages, donnez-lui des jauges de dommages et/ou des attaques.

Donnez aux PNJ des jauges de blessures, d'épuisement, d'usure et de moral comprenant au minimum 1 case, mais jamais plus de 5. Choisissez leurs armes en leur donnant une portée (au contact, courte, longue) et des dommages (au moins 1 case de blessures ou d'épuisement, et souvent davantage). Une arme meurtrière inflige plus de blessures, une arme d'attrition ou exotique plus d'épuisement et une arme contondante ou lourde plus d'usure.

## Les groupes de PNJ peuvent être gérés comme des unités.

- **5-10 habitants moyens forment un petit groupe** : 3 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x2 dommages normaux
- **10-20 habitants moyens forment un groupe intermédiaire** : 5 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x3 dommages normaux
- **20+ habitants moyens forment un vaste groupe** : 7 cases de chaque catégorie de dommages, inflige x4 dommages normaux

## Noms

Aimee • Alvin • Anders • Alyse • Bhea • Billi • Braden • Buford Cesspyr • Cinder • Constance • Cloak • Dawna • Dewly Doneel • Dugan • Ellaine • Emmie • Ewan • Edward • Flannera Fog • Foster • Frink • Gemma • Golden • Greta • Gustav Harper • Henny • Hinnic • Howerd • Igrin • Ilso • Inda • Irwen Jacly • Jasper • Jinx • Johann • Keilee • Keera • Kagan • Konnor Laina • Lindyn • Lockler • Longtooth • Masgood • Mint Monca • Murty • Nail • Nan • Nigel • Nomi • Olaga • Omin Orry • Oxley • Pattee • Phona • Pintin • Prewitt • Quay Quentin • Quill • Quinella • Reece • Rhodia • Roric • Rose Sarra • Selwin • Stasee • Sorin • Tammora • Thickfur • Timber Tondric • Ulveny • Ulvid • Ummery • Urma • Vance • Vennic Vittora • Vost • Wanda • Wettlecross • Whickam • Woodleaf Xander • Xara Xeelie • Xim • Yasmin • Yates • Yolenda • Yotterie Zachrie • Zain • Zoic • Zola

## Espèces

Blaireau • castor • geai bleu • chat • renard • faucon • lézard • souris • opossum • loutre • chouette • lapin • raton laveur • écureuil • loup

## Motivations

Se venger • devenir riche • mettre sa famille en sécurité • rentrer chez soi sain et sauf • acquérir du pouvoir • explorer • construire quelque chose de magnifique • résister aux envahisseurs • défendre les faibles • détruire un ennemi • faire la guerre • prouver sa valeur • saper une figure d'autorité • trouver le réconfort • servir une juste cause • s'échapper • négocier des résolutions pacifiques • survivre à tout prix • acquérir un statut social • prendre le contrôle • exercer le pouvoir et l'autorité sur autrui • semer la destruction

# Dommmages

## Jauges de dommages des PNJ

Voici quelques jauges de dommages que vous pouvez utiliser pour vos PNJ selon leur nature.

**1 CASE DE BLESSURES, 1 CASE D'ÉPUISEMENT, 1 CASE D'USURE, 1 CASE DE MORAL**  
Valeurs standard qui correspondent à un habitant ordinaire. Rappelez-vous que les membres d'un groupe peuvent cumuler leurs jauges : multipliez ces valeurs par 3 pour un petit groupe, par 5 pour un groupe intermédiaire ou par 7 pour un vaste groupe.

**3 CASES DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 3 CASES D'USURE, 2 CASES DE MORAL**  
Brute ou homme de main. Représente une vraie menace pour n'importe quel vagabond isolé et pourrait même donner du fil à retordre à tout le groupe.

**1 CASE DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 1 CASE D'USURE, 3 CASES DE MORAL**  
Un chef et non un soldat. Un individu qui dirige et ne cherche pas à se battre par lui-même.

**2 CASES DE BLESSURES, 2 CASES D'ÉPUISEMENT, 3 CASES D'USURE, 3 CASES DE MORAL**  
Un lieutenant voué à la cause d'autrui.

**5 CASES DE BLESSURES, 5 CASES D'ÉPUISEMENT, 2 CASES D'USURE, 4 CASES DE MORAL**  
Un ours.

## Attaques des PNJ

Voici quelques armes et attaques que les PNJ peuvent utiliser contre les vagabonds :

- **Lame standard** : 1 case de blessures.
- **Grande lame ou hache, maniée avec vigueur** : 2 cases de blessures.
- **Arme sournoise comme un fouet** : 1 case de blessures, 1 case d'épuisement.
- **Arme lourde comme un énorme marteau à deux mains** : 1 case de blessures, 1 case d'épuisement.
- **Maniée par un combattant compétent et rusé** : +1 case d'épuisement.
- **Maniée par un combattant puissant et vigoureux** : +1 case de blessures.
- **Destinée à endommager seulement l'équipement** : convertissez tous les dommages en usure, +1 case d'usure.

## Inflicting Harm

En tant que MJ, vous infligez des dommages dès que la logique de la fiction l'impose. Cela signifie que si un vagabond subit une expérience épuisante, vous devriez lui infliger de l'épuisement, en général 1 ou 2 cases. Quand vous pensez que l'équipement d'un vagabond devrait être endommagé parce qu'il s'infiltrer dans une mince brèche de la muraille d'un château, vous devriez lui infliger 1 ou 2 cases de dénuement. Et si un vagabond saute d'un arbre à 12 m du sol, vous pouvez tout à fait décider que même dans le MEILLEUR des cas après avoir tenté le sort (résultat de 10+), il coche 1 case de blessures pour avoir sauté de si haut.

Infliger des dommages n'est pas une punition ni un coup de bâton destiné à décourager les joueurs d'agir : c'est un outil pour préserver la cohérence de la fiction, pour rendre la Forêt réaliste, pour souligner les conséquences des actes des vagabonds et honorer leurs choix. Si un vagabond peut sauter de 12 m sans risquer le moindre bobo, toute la tension dramatique de la Forêt disparaît.

# Résumé pour le MJ

## Programmes

- Faire de la Forêt un décor haut en couleur, vivant et réel
- Rendre la vie des vagabonds aventureuse et importante
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer

## Principes

- Décrivez le monde comme un tableau vivant
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs
- Soyez fan des vagabonds
- Effectuez votre manœuvre, mais sans en annoncer le nom
- Parfois, déchargez-vous des décisions
- Faites des factions et de leur influence une présence constante
- Donnez aux habitants des motivations et des peurs
- Suivez les répercussions de chaque action importante
- Rappelez-leur leur statut de parias
- Introduisez le danger dans des environnements apparemment sûrs

## Manœuvres

- Infliger des blessures, de l'épuisement, de l'usure, du dénuement ou du moral (tel qu'établi auparavant)
- Révéler une vérité malvenue
- Présager d'une menace en approche
- Capturer quelqu'un
- Mettre quelqu'un en fâcheuse posture
- Perturber les plans et les projets de quelqu'un
- Leur faire une offre pour qu'ils arrivent à leurs fins
- Leur montrer ce qu'une faction pense d'eux
- Retourner leurs manœuvres contre eux
- Activer un effet néfaste de leur profil, de leur Réputation ou de leur équipement
- Après chaque manœuvre, «que faites-vous?»

## Quand vous êtes bloqué...

**UTILISEZ LA CAROTTE OU LE BÂTON.**

Ce sont des vagabonds : il y a de fortes chances qu'ils saisissent la moindre occasion de faire des bénéfices, de se venger ou de satisfaire leurs motivations. Mais ce sont des vagabonds : beaucoup d'habitants se méfient d'eux, et une lame de couteau sous la gorge est une excellente façon de vous pousser à agir.

**MONTREZ LES CROCS D'UNE FACTION.**

Chaque faction du jeu peut se montrer menaçante, même les simples habitants s'ils le souhaitent. Quand quelqu'un montre les crocs, les événements se précipitent, alors montrez les crocs!

**PRENEZ-VOUS-EN À LEUR RÉPUTATION.**

Si les joueurs veulent passer pour des héros, menacez-les de leur infliger de la défaveur. Si passer pour des criminels ne leur fait ni chaud ni froid, menacez-les en utilisant quelqu'un qui les admire.



## La guerre frappe de nouveau les sous-bois.

*La Marquise de Chat a conduit ses troupes à la victoire dans de nombreuses clairières, mais les Dynasties de la Canopée se relèvent pour s'opposer à son règne. Et les souris, les lapins et les renard de la Forêt ne comptent rester les pattes croisées. L'Alliance de la Forêt émerge, une rébellion spontanée visant libérer les sous-bois du joug de tous ses oppresseurs.*

*En plein cœur de cette guerre, vos amis et vous-même (tous vagabonds) arpentez les clairières. Vous accomplissez des missions que personne d'autre ne souhaite ou ne peut remplir. Vous choisissez qui servir, si tant est que vous serviez quelqu'un... et vous apouvez faire pencher la balance du conflit.*

**ROOT: LE JEU DE RÔLE** est basé sur le célèbre jeu de plateau **ROOT: CONFLIT DANS LES SOUS-BOIS** édité par Matagot. Dans **ROOT: LE JEU DE RÔLE**, vous incarnez des vagabonds, vivant des aventures et influant sur le destin de la Forêt à travers vos actions.

Ce livret est un extrait des règles de base de **ROOT: LE JEU DE RÔLE**, incluant 6 personnages prêtirés ainsi qu'une clairière entièrement décrite pour vous fournir un solide point de départ pour une ou deux session de jeu. Ouvrez-le, lisez-le, choisissez des personnages et commencez à jouer! Vous aurez juste besoin de papier, de crayons et d'une paire de dés à 6 faces!

Vous voulez en savoir plus sur Root : Le JdR?

Allez sur [rootrpg.com](http://rootrpg.com) pour plus d'informations sur les sorties prévues!



**LEDERGAMES**

