

A LA LUEUR MOURANTE D'UNE TORCHE

HACK FANTASY DE 'IN THE LIGHT OF A GHOST STAR' DE NATE TREME

A la Lueur Mourante d'une Torche est un *hack fantasy* du jeu *In The Light of a Ghost Star* de *Nate Treme*, jeu que j'ai eu la chance de traduire avec l'aimable autorisation de l'auteur.

Dans le jeu original, les joueur.euse.s incarnent des aventuriers martiens explorant une Terre jadis abandonnée par ses habitants à la suite de l'expansion du Soleil.

Dans ce *hack fantasy*, les joueur.euse.s seront des aventuriers explorant les *Terres Dévastées*, vastes territoires jadis livrés à la guerre et coupés du monde par le *Grand Mur*. Aujourd'hui, les forces du *Mal* semblent avoir déserté ces terres, laissant derrière elles des ruines où les plus hardis espèrent découvrir des trésors et des artefacts magiques de grande valeur.

COMMENT JOUER

A l'instar de *In the Light of a Ghost Star*, ce jeu utilise la configuration traditionnelle du jeu de rôle : le Meneur de Jeu (MJ) imagine une aventure et décrit aux joueur.euse.s les situations auxquelles sont confrontés leurs personnages (PJ).

A leur tour de jeu, chaque joueur.euse décide de l'action entreprise par son personnage.

Si l'issue de l'action est incertaine, le joueur.euse devra lancer les dés suivant les directives du MJ et la caractéristiques appropriée. Selon les circonstances, avantages tactiques ou désavantages du personnage, le MJ peut octroyer un bonus (+1) ou imposer un malus (-1) au jet de dés. Un résultat de 4 ou plus est un succès.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Un personnage débute sa carrière d'aventurier avec 4 Points de Vie, un sac à dos pouvant contenir 10 objets et une bourse contenant 3d6 Pièces d'Or.

Vous disposez d'un d4, un d6 et un d8 à attribuer aux trois caractéristiques suivantes :

Guerrier (combat, aptitudes physiques, puissance musculaire)

Voleur (agilité, réflexes, filouterie, perception, dextérité fine)

Magicien (intelligence, vivacité d'esprit, connaissances, érudition)

A vous d'attribuer les valeurs de dés selon que vous souhaitez un personnage fort, agile ou initié à la magie. Pour autant, un personnage aura l'occasion d'améliorer ces caractéristiques au cours de ses aventures, vous permettant d'orienter sa carrière vers le force du **Guerrier**, la subtilité du **Voleur** ou l'esprit du **Magicien**.

COMBATTRE LES CRÉATURES DES TERRES DÉVASTÉES

Les Terres Dévastées forment une région dangereuse et mal connue. Des cartes circulent bien dans les tavernes mais elles sont souvent incomplètes, peu précises voire tout à fait fausses.

De plus, les ruines et les donjons sont toujours habités par des créatures malfaisantes, vestiges des Forces du Mal ou créatures y ayant élu domicile après le départ des premiers.

Les PJ auront très certainement à les combattre pour leur dérober leurs trésors ou plus simplement pour défendre leur vie.

Pour porter une attaque ou se défendre, un joueur.euse doit réussir un test de **Guerrier**.

En cas d'attaque réussie, on calcule les dommages infligés selon l'arme utilisée ou le type de combat. Un score de **Points de Vie** à zéro signifie la mort.

CONDITIONS, BONUS ET MALUS

Certaines conditions comme la faim, l'intoxication, la maladie ou l'épuisement peuvent influencer la réussite ou l'échec des jets de dés des joueurs en leur imposant un malus de -1.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Vous gagnez un niveau chaque fois que vous rapportez 5 trésors dans le *monde civilisé*.

Les trésors peuvent être de nature monétaire comme des Pièces d'Or (ou tout autre métal précieux) ou des artefacts magiques. Afin de connaître la valeur exacte de chaque trésor, les aventuriers devront soumettre leurs trouvailles au regard expert d'un membre de la Guilde du Commerce. Une somme de 100 PO équivaut à 1 Trésor. Pour gagner un niveau, il faudra donc rapporter des trésors pour une valeur d'au moins 500 PO.

Chaque niveau octroie 1 Point de Vie supplémentaire et permet d'augmenter une des trois caractéristiques d'une catégorie de dé selon l'échelle suivante : d4-d6-d8-d10-d12.

BIEN S'ÉQUIPER AVANT DE PARTIR À L'AVENTURE

Voici une liste non exhaustive de pièces d'équipement disponibles pour les personnages dans la plupart des magasins de la Guilde du Commerce. Ils peuvent les acquérir avant de se lancer dans l'aventure en dépensant des Pièces d'Or. Un personnage dispose de 3d6 Pièces d'Or au début de sa carrière. Pour chaque arme est indiqué les dés de dommages.

Item	Prix (PO)	Item	Prix (PO)
Torches (x5)	1	Corde (15m)	5
Épée bâtarde (1d6)	8	Outils de voleur	10
Lance (1d6)	6	Potions de Soins (x3)*	6
Arc + flèches (x10) (1d6)	8	Rations (x5)	5
Arbalète + carreaux (x10) (1d6)	8	Armure légère (+1PdV)**	6
Hache de guerre (2d6)	10	Armure lourde (+2PdV)**	10
Épée à deux mains (2d6)	10		
Dague (1d6)	5		

* permet de récupérer tous ses Points de Vie.

** le port d'une arme augmente les Points de Vie.

A LA LUEUR MOURANTE D'UNE TORCHE

FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage :

Niveau :

Guerrier

Voleur

Magicien

Points de Vie :

Armes et armures

Équipement

Trésors

A LA LUEUR MOURANTE D'UNE TORCHE

FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage :

Niveau :

Guerrier

Voleur

Magicien

Points de Vie :

Armes et armures

Équipement

Trésors

