

# Dark Davokar

CTHULHU DARK DANS LES FORÊTS SAUVAGES DE SYMBAROU

by Jesse Ross | davokar.com

## DÉFIS

Quand l'issue d'une action est hasardeuse, rassemblez les dés à 6 faces. Il est conseillé d'avoir des dés de deux couleurs distinctes : dés clairs et dé sombre.

- ◆ Prenez un dé clair pour tenter l'action.
- ◆ Ajoutez un autre dé clair si vous possédez une compétence en relation avec l'action ou si votre historique vous apporte un avantage dans la résolution de l'action.
- ◆ Ajoutez le dé sombre si l'action tentée représente un danger pour votre esprit ou votre santé. Vous devez inclure le dé sombre si vous faites un rituel ou que vous usez d'un artefact magique.

Lancez les dés. Le dé le plus élevé vous indique l'issue de l'action :

- ◆ Sur 1, 2 ou 3, vous réussissez mais avec une complication.
- ◆ Sur 4 ou 5, votre réussite est complète.
- ◆ Sur un 6, vous réussissez brillamment l'action et vous gagnez quelque chose de plus, peut-être mieux que vous ne l'espériez.

Si vous avez lancé le dé sombre et qu'il est le dé le plus élevé, vous devez faire un jet de *Corruption* comme décrit plus loin.

## RÉESSAYER

Si vous n'êtes pas satisfait de votre jet de dés, vous pouvez relancer les dés en y ajoutant un dé sombre supplémentaire. Vous pouvez réessayer autant de fois que vous le souhaitez, tout en ajoutant à chaque fois un dé sombre supplémentaire, pour autant que le dé sombre ne donne pas le résultat le plus élevé.

## COOPÉRER

Celui qui souhaite aide lors d'une action lance les dés. Le dé le plus haut, peu importe qui l'a lancé, indiquera le résultat de l'action.

## OPPOSITION

En cas d'opposition, les deux protagonistes lancent les dés. Le dé le plus élevé indique le vainqueur de la confrontation. S'il y a égalité, celui qui souhaite relancer peut le faire mais en incluant le dé sombre. Si cela se conclue encore par une égalité, le personnage avec le plus haut score de *Corruption* l'emporte, et si cela ne permet pas de résoudre l'action, les protagonistes relancent tous les deux les dés.

## ÉCHOUER

Si quelqu'un pense qu'il serait plus intéressant que vous échouiez, il est invité à décrire comment l'action échoue et lancer un dé. Si son résultat est plus élevé que votre score, vous échouez bel et bien comme il l'a décrit. Dans le cas contraire, vous réussissez l'action suivant les règles décrites précédemment.

## CORRUPTION

Votre score de Corruption vous indique à quel point votre âme est consumée par la noirceur de Davokar.

Vous débutez avec un score de 1.

Quand vous êtes le témoin d'un événement perturbant ou que vous êtes sévèrement blessé, faites un test de Corruption en lançant un dé.

Si le résultat du dé est supérieur à votre Corruption, vous gagnez 1 point de Corruption. Vous êtes invité à interpréter de quelle manière les forces malveillantes de Davokar vous assaillent, blessant votre corps et malmenant votre âme.

## RÉDUIRE LA CORRUPTION

Quand votre score de Corruption atteint 5, vous pouvez tenter de le réduire en détruisant des artefacts magiques, en interrompant ou en empêchant des rituels ou en vous auto-mutilant. Chaque fois que vous faites cela, lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre score de Corruption, celui-ci diminue de 1 point.

Vous pouvez agir de la sorte jusqu'à ce que votre score de Corruption soit descendu en dessous de 5.

## DEVENIR UNE ABOMINATION

Quand votre Corruption atteint 6, vous vous perdez dans la noirceur. Les ténèbres vous submergent et vous devenez vous-même un monstre, une abomination.

C'est un moment important.

Chacun sera attentif à cet instant crucial, ce dernier soubresaut de lucidité avant que vous ne vous enfuyiez en hurlant dans les profondeurs noires de la forêt de Davokar, ou que vous ne vous retourniez violemment contre vos anciens compagnons d'aventures.

## COMBATTRE LES CRÉATURES DE DAVOKAR

On ne peut combattre les monstruosité de Davokar. Ceux qui se risquent à un combat au corps à corps avec de telle créatures meurent. Vous ne pouvez que fuir ou vous cacher. Pour les combats contre des adversaires normaux ou contre un monstre mais dans le but de le fuir ou de le contourner, jetez les dés normalement.

Choisissez un nom, une occupation, un historique et les rituels que votre chasseur de trésors connaît.

## NOM

Abesina	Gadremei	Ordelia
Beremo	Jomilo	Revina
Demeon	Levia	Tallios
Elindra	Mehira	Variol

## OCCUPATION

Bretteur (*combat, maniement des armes*)

Sorcier (*alchimie, traditions, rituels*)

Rôdeur (*nature, bêtes sauvages, chasser, pièges*)

## HISTORIQUE

Soldat à la retraite (*tactiques*)

Prêtre défroqué (*médecine*)

Ancien voyou (*intimidation*)

Cultiste en fuite (*monstres*)

Noble déshérité (*évaluer/estimer*)

## RITUELS

Choisissez 3 rituels. Augmentez votre Corruption d'un point pour chaque rituel que vous connaissez.

Bête d'emprunt (*posséder le corps d'un petit animal*)

Clairvoyance (*voir un endroit à distance*)

Confession forcée (*oblige à dire la vérité*)

Exorcisme (*repousse les possessions démoniaques*)

Invocation (*attirer une créature connue vers vous*)

Conte de cendres (*connaître le passé d'un objet détruit*)