COLO WORLD



MARAUGE #2



le second volume de Maraude, le supplément des possibles.

Nous avons vu, dans le premier volume, l'adaptation du monde glacial du jeu de base, à un univers plus ou moins, médiéval Intéressons nous maintenant à l'adaptation des mécaniques et des possibilités offertes par le jeu, pour une adaptation med-fan générique.

I: principe de résolution des actions : il est très bien, n'y touchons pas !

I.1 : de l'ajout de classes de personnages : Il n'existe que trois Caractéristiques dans le jeu,
VOLonté, AGIlité, VIGueur.
Ce qui pourrait nous amener à

penser qu'il est possible d'intégrer trois classes (ou plus ), dont chacune posséderait une caractéristique dominante au jeu.

Ex : voleur : AGI Guerrier : VIG Magicien : VOL

De même, en suivant ce principe, il est tout à fait possible d'intégrer la plupart des classes de type med-fan dans cette mécanique. lci, la classe, remplacerait l'occupation.

Il les armes : naturellement, si l'époque change, l'équipement aussi. Vous trouverez dans la liste ci-contre le nécessaire pour équiper vos hardis aventuriers **Arc** (AGI) silencieux, loin, blessé/ mourant, flèches.

**Arbalètes** : (AGI ) bruyant, loin,

blessé/mourant, carreaux

**Fronde**: (AGI) loin, silencieux, Sonné/ blessé/mourant, cuir Cailloux.

**Bâton/ gourdin**: (VOL) silencieux, rossé, sonné/blessé/mourant

Epieu / lance : ( VOL ) deux mains, silencieux, salissant, perforant, blessé / mourant Hache\* : (VOL ) tranchant, salissant, contact, blessé / mourant

**Dague / couteau** : ( VOL ) contact, tranchant, blessé / mourant

Épée : tranchant,contact, blessé /

mourant

**Bouclier**: contact, protection,

**Armure**: contact, protection, poids, fer, acier, cuir, bois, peau

\* celle-ci n'est pas la hache de lancer

**Hache de lancer** : ( AGI ) loin, perforant, blessé / mourant

D'une manière générale, nous pouvons ranger les armes en deux catégories : Les armes de contact (VOL) Les armes de jet / tir (AGI)

Les armes improvisées :
Elles ne dérogent pas à la règle,
elles entrent dans l'une ou l'autre
des catégories, mais elle peuvent
voir leurs dégâts amoindris du fait
qu'elles ne sont pas forcement
faites pour cela de base
Ex : chaise : (VOL) contact,
sonné / blessé / mourant



Nous pourrions en effet, accorder à la chaise la possibilité de tuer sur un seul jet (chanceux) mais puisque son office n'est pas de se battre avec, il sera demandé au personnage, un second jet si sa volonté est de tuer son adversaire. Dans cet esprit, puisqu'il faut ajouter un jet, il faut supprimer l'état dans lequel est déjà l'adversaire.

Ex : l'adversaire est déjà sonné, le premier jet sur 1d3 ayant donné 1, il faudra donc retirer cet état de la liste des possibilité. Il restera donc blessé / mourant (1d2 = 1-3 blessé 4-6 mourant )

III la magie : puis-qu'ici le but est d'adapter voir de créer des règles, passons donc à la magie. Nous avons vu plus haut, qu'un magicien / sorcier, avait la VOLonté comme caractéristique forte. C'est donc cette dernière qui servira de base au jet de sorts. Mais, pas que! Lancer un sortilège n'est pas chose aisée. Qu'il s'agisse de lire un parchemin, préparer une formule ou, une décoction, l'art magique est une affaire d'initiés qui acceptent les risques Puisqu'il n'y à de base, pas de compteur magique, retranscrivons cela par une perte d'une autre nature.

L'énergie magique est une chose, l'énergie du lanceur en est une autre. Puisque, de base, le jeu n' a pas été fait pour cela, adaptons.

Lancer un sort consomme de l'énergie, soit. Le lanceur accepte donc le risque de perdre des forces. Pour traduire cela en mécanique de jeu ; Le lanceur voit son état de santé chuter à chaque lancement de sorts.

Ex: Selene lance une boule de feu, son état de santé est bon, il réussit son test de VOL le sort part. Cependant il doit réduire son état à Sonné. Dans le même exemple, il rate son jet, le sort ne fonctionne pas et il perd deux états de santé passant à fatigué. Il serait naturellement impossible de tomber MALADE en lançant un sort, c'est pour cela que la limite de sorts utilisables dans un même scénario serait de cinq ( six états de santé moins malade est égal a cinq )

III.1 pénalités de magie : Dans le même état d'esprit et, pour éviter les tempêtes de boules de feu dans votre auberge, les états de santé peuvent donner une indication quand à la prochaine possibilité de lancement, en traduisant les malus déjà fournis en nombres de tours sans possibilité de lancement de sorts.

Ex : selene réussi sa boule de feu, il passe à l'état Sonné et ne peut pas lancer d'autre sort avant 1 tour.

Cet état peut être modifié en fonction de la puissance du sortilège, ou de sa complexité.

Ex:

boule de feu : peut être lancé une fois/ tour Résurrection : peut être lancé une fois / trois tours.



## IV des artefacts:

Puisque nous sommes dans un univers med-fan, il est donc possible de trouver certains objets accordant qui des bonus, qui des capacités spéciales. Ne traduisons pas cela par des chiffres, mais, puisque le système est prévu pour cela, par des mots.

Un épée +8 contre les morts-vivants deviendrait ainsi :

Épée : sacré, luisante, mort-vivants, destruction, tranche,salissant, blessé / mourant

Et il en irait de même pour chaque artefact

Vous trouverez ci-contre une liste non exhaustive d'objets fréquemment rencontrés dans des univers med-fan.

**Armes magiques**: légère, luisante, chaleur, froid, mort-vivants, dragons, gobelins, orques, vampires, lumière, ténèbres, dégâts augmentés, autonome, bénie, maudite, vampirisme,

**Anneaux magiques**: contrôle, résistance au feu, au froid, invisibilité, protection, faiblesse, bénie, maudit

**Baguettes et bâtons**: détection, paralysie, guérison, annulation magique, foudre, froid, feu, cône, boule, traits

**Armures magiques**: Légère, rapidité, cape, bottes, gants, casques, invisibilité, ESP, télépathie, lecture de pensées, domination, force augmentée.

**Parchemins**: sorts, feu, froid, givre, boule, rayon, trait, soins, guérison, résurrection, peur, frayeur, terreur, invisibilité, lecture magique, animaux, paix, langage.

Cette liste est non-exhaustive et, peut être arrangée par vos soins.







V des monstres : Un univers med-fan ne peut pas être, sans son lot de monstres et créatures fantastiques. Nous partons du principe que ces créatures ne sont pas jouables, pour les joueurs, mais, tel le vénérable ancêtre de tous les jdr, rien ne vous empêche de prévoir une section de créatures jouables. Si il est aisé de jouer un guerrier demi-orque, il le sera moins pour un dragon bleu de dix mille ans. Tous les monstres sont gérés comme des opposants standards, possédant des mots-clefs, des états de santé et des équipements.

Ex: orque sauvage: grand, peau brune, croc, œil en moins, odeur de musc, tresse rouge, armure de cuir, épée / hache, ennemi, brutal, combat, pièces de cuivres (1d6) En très peu de mots, nous avons fait le tour d'un ennemi potentiel, qui ne négociera pas et combattra jusqu'à la mort. Nous savons ce qu'il porte, et ce que les personnages qui le fouilleront trouveront. Comme les personnages, chaque ennemi rencontré commence en pleine forme, à moins que les besoins d'un scénario le précisent. Vous trouverez ci-après, une liste non-exhaustive de monstres. intégrables à vos univers.

Araignée géante: chitine, carapace, huit yeux, mandibules, pattes, velue, silencieuse, discrète, venin, forêt, grotte, toile, cocon, lourde, grande, monstrueuse, rapide, attaque, groupe, solitaire, nuit, jour.

Elfe: grand, fin, élégant, armure, grande oreilles, yeux en amande, longs cheveux, gracile, rapide, souple, adroit, combattant, forêt, protecteur, léger, hautain, méprisant, eltarin, langage, mystérieux,

Orque: grand, gros, peau verte, brune, sauvage, combattant, croc, cruel, odeur de musc, armure, cuir, métal, épée, hache, bouclier, mal, mauvais.

Squelette: os, mort-vivant, nécromancie, mal, mauvais, yeux luisants, armure rouillée, épée cassée, bouclier bois, lent, mouvement, guerrier.

Dragon: grand, petit, blanc, bleu, rouge, airain, bronze, feu, glace, ailes, écailles, trésor, danger, magie, grotte, œuf, lézard, langage, intelligent, prédateur, chasse..

**Gobelins**: petit, vert, perfide, groupe, rusé, sale, mauvais, grotte, souterrain, noir, obscurité, combattant.

La liste suivante peut vous servir de base à la construction d'autres ennemis potentiels non listés ici. Le but n'étant pas de référencer tous les monstres possibles, il vous est laissé la liberté d'aménager celle-ci.





Ami lecteur, nous voici déjà rendu à la fin de cet ouvrage. Nous vous remercions d'avoir pris le temps de la lecture.

Bien entendu, nous n'avons, ici fait que survoler, les possibilités offertes par un univers med-fan, le but n'étant pas de construire un monde complet, mais de donner des pistes pour l'adaptation du système.

Nous vous souhaitons, bon vent, et bon jeu!

