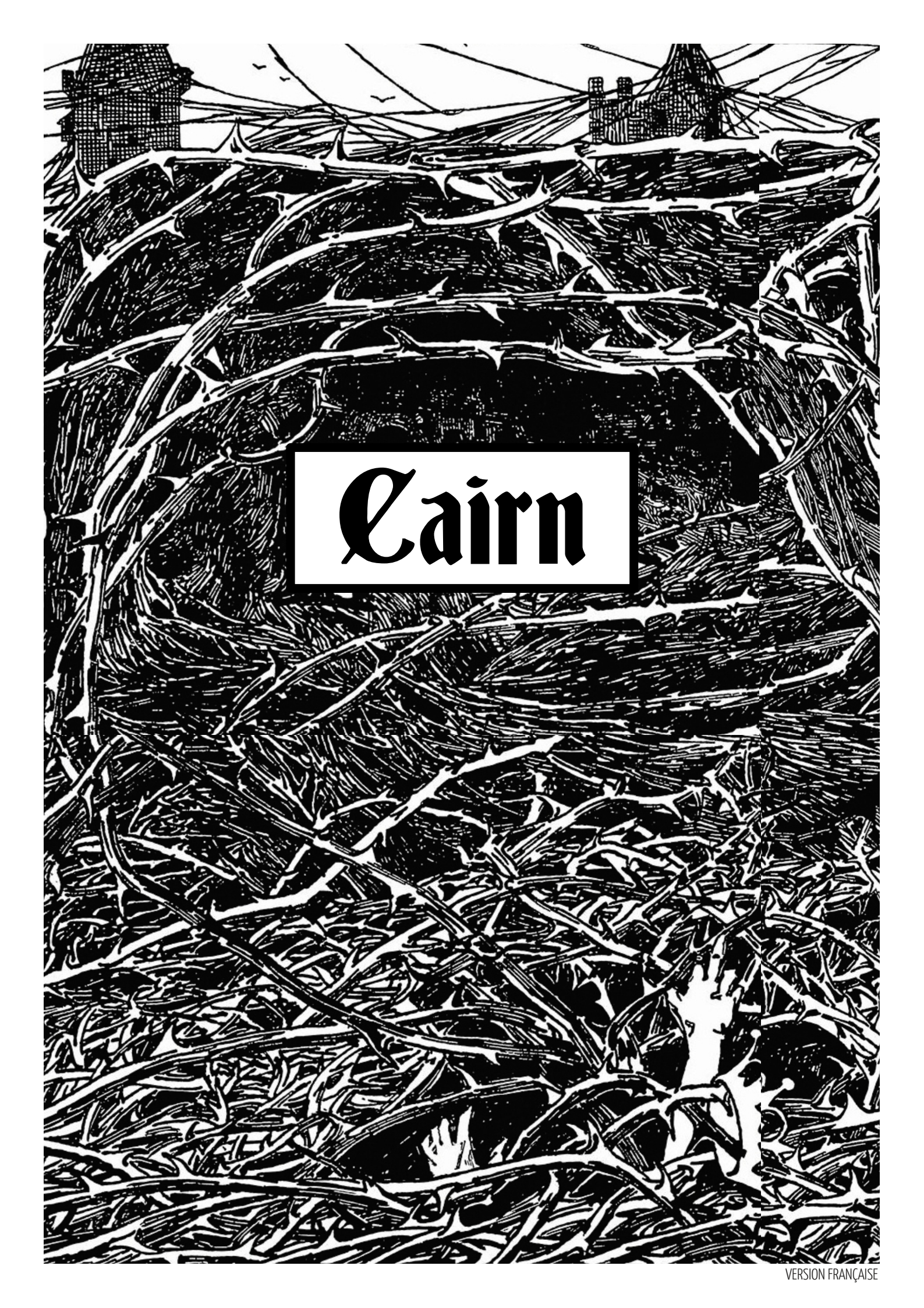




Cairn

Cairn est un jeu d'aventure pour un facilitateur (le **Gardien**) et au moins un joueur.

Les joueurs incarnent de rudes aventuriers explorant de sombres et mystérieuses forêts peuplées d'étranges créatures et de monstruosité innommables, à la recherche de trésors cachés.

Avec les illustrations en libre accès :
Wilhelm Jordan, W. Heath Robinson,
Rolf Von Hoerschelmann, Arthur Rackham,
et Arthur Layard.

Ce jeu a été créé par Yochai Gal.
Le texte est sous licence CC-BY-SA 4.0.

Je souhaite remercier les personnes suivantes :

Chris McDowall, pour Into The Odd.
Ben Milton, pour Knave.
Jim Parkin, pour Weird North.
Gavin Norman, pour Dolmenwood.
CosmicOrrery, pour le design de la couverture
Tam H., pour le layout du jeu.
Licopeo, pour la feuille de personnage
Lucas MacClure, pour ses idées
And Sarah. Elle sait pourquoi.

Traduction : jeepee, avec l'aimable autorisation de l'auteur.

Vous trouverez plus de ressources de jeu sur le site en visitant
le site <https://cairnpg.com>





Cairn a été écrit en gardant à l'esprit les grands principes de conception suivants :

Pas de classe

Le rôle et les compétences d'un personnage ne sont pas limités par une classe unique. L'équipement qu'il transporte et ses expériences définissent ses aptitudes et son rôle dans la compagnie d'aventuriers.

La mort

Les personnages peuvent être puissants mais ils restent néanmoins vulnérables à toutes sortes de blessures. La mort est toujours présente, là au détour d'une ruelle, mais jamais elle ne frappera au hasard ou sans prévenir.

La fiction avant tout

Les dés seuls ne reflètent pas la difficulté liée à un obstacle et les conséquences des actions des personnages. Le succès ou l'échec sont arbitrés par le Gardien en dialogue avec les joueurs, sur base des éléments du monde de jeu.

Évolution

Les personnages évoluent dans et avec le monde, en acquérant de nouvelles compétences et talents, en survivant aux événements dangereux et en surmontant des obstacles.

Neutralité

Le rôle du Gardien est de présenter les règles, les situations, les PNJ et l'histoire clairement, tout en agissant comme un arbitre neutre.

Les choix des joueurs

Les joueurs doivent toujours comprendre les raisons des choix qu'ils font et les informations sur les risques potentiels doivent être fournies sans équivoque et au moment voulu. Tous les choix des joueurs doivent être réfléchis et clairs.

Principes

Les joueurs et le Gardien ont des directives qui favorisent une expérience de jeu bien spécifique, définie par la pensée critique, l'exploration et la narration émergente.

Objectifs partagés

La confiance est de mise autour de la table pour construire ensemble un cadre de jeu, les objectifs des personnages et les défis que le groupe va tenter de relever. Par conséquent, le groupe travaille généralement ensemble vers un objectif commun, en tant qu'équipe.

Principes du Gardien

Informations :

- Veuillez à fournir les informations utiles concernant le monde à vos joueurs au fur et à mesure de leur progression dans l'histoire.
- Les joueurs n'ont pas besoin de lancer les dés pour connaître leur situation.
- Soyez clair, précis et direct dans vos réponses aux questions des joueurs.
- Répondez honnêtement, faites des descriptions consistantes et laissez toujours les joueurs poser leurs questions.

Difficulté :

- La difficulté d'une action dépend du contexte et de la faisabilité de l'action (réaliste ou pas) plutôt que de chiffres et de règles.
- Si les joueurs demandent quelque chose d'impossible, aucun jet de dés ne devrait leur permettre de l'obtenir.
- Si ce que décrit un joueur et comment son personnage aborde une situation vous semble raisonnable, laissez faire.
- Les jets de sauvegarde couvrent la plupart des situations dont l'issue est incertaine et suffisent en général pour toutes les actions risquées.

Danger :

- Le monde de jeu est dangereux avec de vrais risques de blessures et de mort pour les personnages des joueurs.
- Avertissez les joueurs de l'imminence d'un grave danger. Le plus dangereux, le plus évident.
- Si vous placez des pièges, laissez des indices accessibles aux personnages et laissez leur assez de temps pour trouver une solution.
- Donnez aux joueurs des opportunités de résoudre des problèmes et d'interagir avec le monde de jeu.

Choix :

- Proposez aux joueurs des choix solides pour relancer l'action et font avancer l'histoire lorsque celle-ci ralentit.
- Préférez des choix binaires appelant des réponses simples « soit A soit B » lorsque les intentions des joueurs sont trop vagues.
- Travaillez ensemble et discuter afin de garder l'histoire en mouvement.
- Assurez vous que les actions des personnages aient un vrai impact et laissent des traces dans le monde de jeu.

Préparation :

- Le monde de jeu est organique, malléable et aléatoire. Il évolue sans cesse de manière intuitive et peut s'avérer extrêmement changeant.
- Utilisez les tables de rencontres aléatoires et les générateurs de situations ; pas d'histoires ou d'intrigues préparées à l'avance.
- Les PNJ se souviennent de ce que les personnages ont dit et fait et comment ils ont affecté le monde.
- Les PNJ ne veulent pas mourir. Ce sont des personnages à part entière avec des intentions et des personnalités propres. Jouez-les en ce sens.

La narration avant tout :

- L'expérience et l'histoire qui naîtront de l'aventure, voilà ce qui est important, pas les calculs et les compétences des personnages.
- Proposez aux PJ des maîtres d'armes et des quêtes personnels qui les aideront et leur permettront de progresser.
- Faites attention aux besoins et aux idées des joueurs ; proposez leur des opportunités réalistes et en phase avec leurs personnages.
- Une dague dans la gorge vous tuera, qu'importe votre armure ou votre entraînement.

Trésors :

- Un trésor est toujours lié à son environnement et à l'endroit où il se trouve. Tout trésor raconte une histoire.
- Un trésor est souvent de grande valeur, presque toujours encombrant et rarement utile au-delà de sa valeur et du prestige qu'il apporte.
- Les reliques ne sont pas des trésors ; ils ont une utilité, en plus d'une certaine valeur.
- Utilisez les trésors comme un leurre pour amener les personnages à visiter des lieux exotiques et à affronter des ennemis redoutables.

Le dé de destin :

- De temps en temps, vous tirerez un élément au hasard (par exemple la météo, une connaissance unique d'un personnage, une rencontre, etc.)
- Dans certaines situations, lancez 1d6. Un résultat de 4 ou plus correspond à une situation favorable aux joueurs.
- Un résultat de 3 ou moins signifie que la situation tourne mal pour les personnages ; pas de chance pour eux ou leurs alliées.
- A une question des joueurs à laquelle vous ne savez pas répondre, lancez 1d6. De 1 à 3, c'est non ; de 4 à 6 c'est oui.

Principes du Joueur

Personnage:

- Les scores liés aux caractéristiques et aptitudes ne définissent pas votre personnage. Ce sont des outils.
- Ne vous demandez pas uniquement ce que votre personnage ferait ; demandez-vous ce que vous feriez.
- Soyez créatif et suivez votre intuition lorsque vous décrivez l'équipement de votre personnage et ses connexions avec le monde de jeu.

Travail d'équipe :

- Efforcez-vous de trouver un consensus avec les autres joueurs avant de foncer tête baissée.
- Gardez bien vos buts à l'esprit, respectez les autres et agissez plus en tant que groupe qu'individuellement.

Exploration :

- Posez des questions et écoutez attentivement les réponses est plus important que n'importe quelle caractéristique, objet ou capacité que vous possédez.
- Acceptez les descriptions du Gardien sans suspicion (il doit vous décrire la situation avec honnêteté et clairement) mais ne craignez pas de chercher plus d'informations.
- Il n'y a jamais qu'un seul « bon » chemin.

Parler :

- Traitez les PNJ comme s'ils étaient de vraies personnes et faites preuve de curiosité pour obtenir des informations et résoudre les problèmes.
- Vous découvrirez que la plupart des PNJ sont intéressants et veulent parler avant d'en venir aux mains.

Prudence:

- Combattre est rarement le choix le plus avisé ; demandez-vous si la violence est le seul moyen d'arriver à vos fins.
- Essayez toujours de mettre toutes les chances de votre côté et battez en retraite quand les choses vous semblent défavorables.

Faire un plan :

- Pensez à des moyens d'éviter vos obstacles, par une reconnaissance préalable, en faisant preuve de subtilité ou en faisant des recherches.
- Faites des recherches et renseignez-vous avant de vous lancer.
- Établissez un plan.

Ambition :

- Fixez-vous des objectifs et utilisez vos faibles moyens pour les atteindre.
- N'espérez rien. Méritez votre réputation.
- Faites avancer les choses et jouez pour voir ce qui va arriver.



Création du personnage

Nom, historique et traits

Primo, choisissez un nom et imaginez un historique pour votre personnage ou lancez les dés et consultez les tables en page 5. L'historique d'un personnage vous indique ses connaissances et ses aptitudes potentiels.

Ensuite, lancez les dés pour déterminer les traits de votre personnage : son apparence, sa manière de parler, ses manies, ses croyances, sa réputation, etc.

Consultez les tables de Traits en page 6.

Enfin, lancez 2d20+10 pour déterminer son âge.

Caractéristiques

Les personnages des joueurs ont trois caractéristiques : la **Force (FOR)**, la **Dextérité (DEX)** et la **Volonté (VOL)**.

Pour créer un personnage, le joueur doit lancer 3d6 pour chacune des caractéristiques, dans l'ordre. Il peut ensuite intervertir deux résultats.

Exemple : Julie lance les dés pour déterminer la force de son personnage et obtient 2, 4 et 6, soit un total de 12.

Les deux autres jets de dés donne un résultat de 9 pour la DEX et 13 pour la VOL. Elle décide d'intervertir le 12 et le 9 pour avoir un personnage avec 9 en Force, 12 en Dextérité et 13 en Volonté.

Endurance

Lancez 1d6 pour déterminer le score d'**Endurance**. Ce score reflète la capacité du personnage à encaisser et éviter les dommages au combat. Ce n'est pas uniquement une indication de la santé du personnage.

L'Endurance représente une capacité de survie, de résistance et de résilience. Ce score risque de beaucoup varier au cours de l'aventure. Il est possible de récupérer des points d'Endurance perdus par des soins et du repos (voir page 11).

Si une attaque fait tomber l'Endurance d'un personnage à 0, le joueur devra faire un jet de dés sur la table des **Cicatrices** (voir page 14).

Inventaire

Un personnage peut transporter jusqu'à 10 objets ; cela est représenté par des **espaces d'inventaire** répartis comme suit : un sac à dos (6), les deux mains (2) et le haut du corps (2) avec le port d'une ceinture, une arme en bandoulière et une casque par exemple. Le sac à dos peut éventuellement servir de sac de couchage en cas d'urgence mais il doit avoir été vidé préalablement. Une couverture est plus indiquée mais coûtera un espace.

La plupart des objets occupent un espace. Les objets plus petits peuvent être rangés ensemble et n'occuper qu'un espace. Les espaces d'inventaire sont une notion abstraite qui peut être adaptée à la discrétion du Gardien.

Certains **objets plus importants** peuvent occuper deux espaces comme par exemple une arme à deux mains qui nécessitera que les deux mains du personnage soient libres pour le manier, comme une lance ou une épée à deux mains.

Si un personnage a son inventaire rempli (les 10 espaces sont occupés), il est considéré comme **encombré**. Sa faculté à éviter les coups en combat s'en trouve drastiquement diminuée ; son Endurance descend temporairement à 0.

Un personnage ne peut porter plus que son inventaire ne le permet. Il peut utiliser une charrette (une charrette à bras demandera que le personnage ait les deux mains libres), un cheval ou une mule pour porter l'excédent d'équipement.

Des **suivants** (hommes d'armes, serveurs, voir page 12) peuvent également s'acquitter de cette tâche.

Équipement de départ

Un personnage débute sa carrière avec :

- Des rations pour 3 jours (1 espace)
- Une torche (1 espace)
- 3d6 pièces d'or

Lancez des dés pour chaque pièce d'équipement de départ sur les tables page 7 pour déterminer l'armure, les armes, les outils et les autres articles d'équipement du personnage.

Si c'est indiqué, lancez les dés (1d100) sur la table du Livre de Sorts page 8. Choisissez seulement une item pour chaque résultat.

Consultez la liste d'équipement page 9 pour avoir les détails sur les armures, les armes, les dommages infligés et l'espace occupé dans l'inventaire.

Certains articles de petite taille n'occupent qu'un seul espace dans l'inventaire.

Si vous préférez proposer des sets d'équipement plus proches des classes traditionnelles du médiéval fantastique, vous pouvez vous référer aux listes d'équipement page 10.

Nom & historique (d20)

Noms féminins

1	Agune	6	Drelil	11	Lirann	16	Sybil
2	Béatrice	7	Elgile	12	Lirathil	17	Theune
3	Breagan	8	Esme	13	Lisabeth	18	Wenlan
4	Bronwyn	9	Groua	14	Moralil	19	Ygwal
5	Cannora	10	Henaine	15	Morgwen	20	Yslen

Noms masculins

1	Arwel	6	Breglor	11	Grinwit	16	Melnax
2	Bevan	7	Canhoreal	12	Gruwid	17	Orthax
3	Boroth	8	Emrys	13	Growth	18	Triunein
4	Borrid	9	Ethex	14	Gwestin	19	Wenlan
5	Breagle	10	Gringle	15	Mannog	20	Yirmeor

Surnoms

1	Abernathy	6	Crumwaller	11	Harper	16	Swinney
2	Adderap	7	Dunswallow	12	Loomer	17	Thatcher
3	Burl	8	Getri	13	Malksmilk	18	Tolmen
4	Candlewick	9	Glass	14	Smythe	19	Weaver
5	Cormick	10	Harkness	15	Sunderman	20	Wolder

Historiques

1	Alchimiste	6	Prêtre	11	Magicien	16	Artiste
2	Forgeron	7	Joueur	12	Mercenaire	17	Voleur
3	Boucher	8	Fossoyeur	13	Marchand	18	Trafiquant
4	Cambrioleur	9	Herboriste	14	Mineur	19	Serviteur
5	Charpentier	10	Chasseur	15	Hors-la-loi	20	Rôdeur



Traits du personnage (d10)

1. Physique

1	Athlétique	6	Malingre
2	Musclé	7	Petit
3	Mou	8	Droit
4	Efflanqué	9	Solide
5	Robuste	10	Géant

2. Peau

1	Marqué	6	Ridée
2	Sombre	7	Douce
3	Étirée	8	Tannée
4	Grêlée	9	Tatouée
5	Rosée	10	Pâle

3. Cheveux

1	Chauve	6	Longs
2	Tressés	7	Chatoyants
3	Bouclés	8	Huileux
4	Sales	9	Ondulés
5	Crépus	10	Mèches

4. Visage

1	Osseux	6	Parfait
2	Cassé	7	Visage de fouine
3	Taillé à la serpe	8	Effilé
4	Allongé	9	Carré
5	Pâle	10	Traits enfoncés

5. Discours / manière de parler

1	Direct	6	Graveleux
2	Bavard	7	Strict
3	Mystérieux	8	Grinçant
4	Ton monocorde	9	En bégayant
5	Solennel	10	En chuchotant

6. Vêtements

1	Démodés	6	Usés
2	Tâchés de sang	7	Mal fagoté
3	Élégant	8	En livrée
4	Sales	9	Malodorants
5	Étrangers	10	Souillés

7. Qualités / vertus

1	Ambitieux	6	Honorable
2	Prudent	7	Modeste
3	Courageux	8	Miséricordieux
4	Discipliné	9	Calme
5	Sociable	10	Tolérant

8. Vices

1	Agressif	6	Paresseux
2	Amer	7	Nerveux
3	Envieux	8	Dur
4	Trompeur	9	Vaniteux
5	Avide	10	Rancunier

9. Réputation

1	Ambitieux	6	Fainéant
2	Rustre	7	Fantasque
3	Dangereux	8	Repoussant
4	Artiste	9	Respecté
5	Honnête	10	Sage

10. Infortunes

1	Abandonné	6	Escroqué
2	Addiction	7	Déchu
3	Chantage	8	Discrédité
4	Condamné	9	Désavoué
5	Maudit	10	Exilé

Équipement de départ (d20)

Armure

1-3	4-14	15-19	20
Aucune	Brigandine	Cotte de mailles	Armure de plate

Casques et boucliers

1-13	14-16	17-19	20
Aucun	Casque	Bouclier	Casque & Bouclier

Armes

1-5	6-14	15-19	20
Dague, massue, Bâton	Épée, masse, Hache	Arc, arbalète, Fronde	Hallebarde, Marteau de guerre, Hache de bataille

Équipement pour une expédition

1	Vessie à air	6	Huile	11	Menottes	16	Corde (10m)
2	Antidote	7	Grappin	12	Pique	17	Bouteille d'alcool
3	Charrette*	8	Grand sac	13	Perche (4m)	18	Longue-vue
4	Chaîne (4m)	9	Piège (grand)	14	Poulie	19	Boîte à outils
5	Baguette de sourcier	10	Outils de voleurs	15	Répulsif	20	Aconit tue-loup

(*) +4 espaces d'inventaire, à tirer à deux mains

Outils

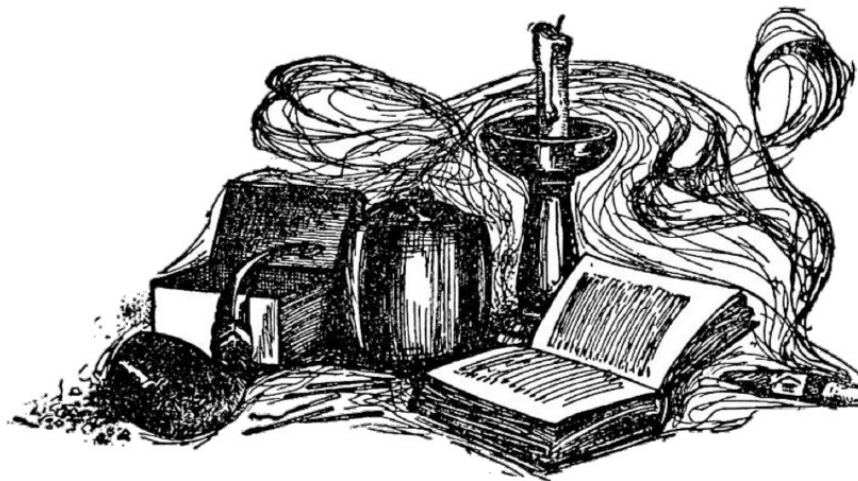
1	Soufflet	6	Casseroles	11	Graisse	16	Filet
2	Seau	7	Barre de fer	12	Marteau	17	Scie
3	Pointes	8	Perceuse	13	Sablier	18	Mastic
4	Craie	9	Canne à pêche	14	Lime	19	Pelle
5	Ciseau à bois	10	Colle	15	Clous	20	Pinces

Bibelots

1	Bouteille	6	Corne	11	Miroir	16	Savon
2	Paquet de cartes	7	Encens	12	Parfum	17	Éponge
3	Dés à jouer	8	Instrument (musique)	13	Plume et encre	18	Pot de goudron
4	Maquillage	9	Lentille	14	Sachet de sel	19	Ficelles
5	Faux bijoux	10	Billes	15	Clochette	20	Sifflet

Objet supplémentaire (bonus, faites un jet de dé dans la table indiquée)

1-5	6-13	14-17	18-20
Outils ou bibelots	Équipement pour une expédition	Armures ou armes	Livre de Sorts (page 8)



Livre de Sorts (d100)

Descriptions des sorts pages 16-18

1. Coller	26. Tremblement de terre	51. Mascarade	76. Forme de fumée
2. Ancre	27. Élastique	52. Miniaturiser	77. Sniff
3. Animer un objet	28. Mur élémentaire	53. Image miroir	78. Éteindre
4. Anthropomorphisme	29. Dérober	54. Marche miroir	79. Trier
5. L'œil arcanique	30. Lueur filante	55. Bras supplémentaire	80. Illusion
6. Prison astrale	31. Brouillard	56. Sphère obscure	81. Débroussailler
7. Attraction	32. Frénésie	57. Transformer en objet	82. Pattes d'araignée
8. Illusion auditive	33. Porte	58. Gelée	83. Cube
9. Babillage	34. Changement de gravité	59. Pacifier	84. Nuée
10. Fleur impie	35. Avidité	60. Phobie	85. Télékinésie
11. Forme animale	36. Hâte	61. Fosse	86. Télépathie
12. Oubli	37. Haine	62. Évolution primale	87. Téléportation
13. Échange corporel	38. Oreille fine	63. Pousser/tirer	88. Leurre
14. Charme	39. Objet flottant	64. Mort-vivant	89. Buisson soudain
15. Polyglotte	40. Hypnotiser	65. Invoquer un esprit	90. Invoquer une statue
16. Commander	41. Toucher glacial	66. Lire dans l'esprit	91. Contrôle du temps
17. Cône de mousse	42. Identifier	67. Repousser	92. Signe de la vérité
18. Contrôle des plantes	43. Lumière	68. Les yeux de l'autre	93. Source saumâtre
19. Contrôle du temps	44. Attache invisible	69. Sculpter la matière	94. Vision
20. Soins	45. Toc toc	70. Trouver un objet	95. Illusion visuelle
21. Assourdir	46. Saut	71. Bouclier	96. Cercle protecteur
22. Détecter la magie	47. Air liquide	72. Linceul d'invisibilité	97. Toile
23. Démembrement	48. Magie amoindrie	73. Intersion	98. Gadget
24. Déguisement	49. Refuge	74. Sommeil	99. Marque du magicien
25. Déplacer	50. Billes	75. Sol glissant	100. Vision rayon X

Équipement (prix en pièces d'or)

Armure

Bouclier (+1 Armure)	10
Casque (+1 Armure)	10
Gambison (+1 Armure)	15
Brigandine (+1 Armure, encombrant*)	20
Cotte de mailles (+2, encombrant*)	40
Armure de plate (+3, encombrant*)	60

Armes

Dague, massue, faucille (d6 dommages)	5
Lance, épée, masse, hache, fléau (d8 dommages)	10
Hallebarde, marteau de guerre, épée longue (d10 dommages, encombrant*)	20
Fronde (d4 dommages)	5
Arc + 20 flèches (d6 dommages)	20
Arbalète + 20 carreaux (d8 dommages, encombrant*)	30

Équipement & outils

Vessie à air	5	Piège (grand)	20
Soufflet	10	Grande éponge	5
Linge de lit	5	Lentille	10
Livre	50	Outils de crochetage	25
Seau	5	Menottes	10
Pointes	5	Lime	5
Charrette**	30	Miroir	5
Chaîne (4m)	10	Mule***	30
Craie	1	Filet	10
Ciseau à bois	5	Sac de cuir	5
Casseroles	10	Pique	10
Barre de fer	10	Poulie	10
Manuel d'entraînement	10	Perche (4m)	5
Maquillage	10	Plume & encre	10
Huile inflammable	10	Rations pour 3 jours	10
Canne à pêche	10	Corde (10m)	5
Billes de verre	5	Scie	5
Colle	5	Sac	5
Graisse	10	Pelle	5
Grappin	25	Savon	1
Marteau	5	Clous	1
Eau bénite	25	Bottes cloutées	5
Corne	10	Longue-vue	40
Cheval (****)	75	Goudron	10
Sablier	50	Tente*****	20
Encens	10	Torche	1
Échelle (10m)*	10	Diligence*****	200
Lanterne & huile	10	Aconit Tue-loup	10

(*) occupe 2 espaces d'inventaire

(**) +4 espaces d'inventaire, à tirer à deux mains

(***) +6 espaces d'inventaire, lent

(****) +4 espaces d'inventaire

(*****) pour 2 personnes, encombrant

(*****) +8 espaces d'inventaire, lent

Sets d'équipement par classe (option)

Prêtre

Marteau de guerre (d10, encombrant)
Cotte de mailles (2 Armure, encombrant)
Gantelets (+1)
Épée sanctifiée (d6)
Symbole religieux (utilisation 1x/jour)
Cape/tabar de l'Ordre

Sourcier

Faucille (d6)
Veste de laine épaisse (1 Armure)
Bâton de sourcier
Galet de Vision (Sort de Sens si placé dans l'eau)
Carte
Longue-vue

Nain

Racine épineux (d6)
Armure de pomme de pin (1 Armure)
Truelle
Bocal rempli de fourmis
Champignons vénéneux
Foreuse à main

Elfe

Épée ornementée (d8)
Arc (d8)
Vêtements brodés (1 Armure)
Livret de Sorts (Charme ou Détection de la Magie)
Flûte en or
Vessie à air

Guerrier

Glaive (d10, encombrant)
Cimeterre (d8)
Épée courte (d6)
Pipe & tabac
Set de dés

Frère

Sceptre (d6)
Robe de bure (1 Armure)
Encensoir & eau bénite
Gourde d'hydromel
Livret de chansons populaires
Charrette (+4 inventaire, à tirer à deux mains)

Chevalier

Épée longue (d10, encombrant)
Cotte de mailles (2 Armure, encombrant)
Casque (1 Armure)
Cape portant l'écusson du suzerain
Menottes
Corde

Magicien

Bâton de mage (d8, encombrant)
Dague (d6)
Livret de Sorts (2 sorts au hasard)
Vêtements en lambeaux (avec poches secrètes)
Capuchon de Ley (x2, **relique**)

Rôdeur

Arc long (d8, encombrant)
Petite hache (d6)
Cuir renforcé (1 Armure)
Piège de grande taille
Limier (Endurance 2, DEX 12, morsure d6)
Corne Tonnerre

Voleur

Dagues (x2, d6)
Tunique à capuche (1 Armure)
Outils de voleur
Pointes
Grappin
Filin métallique

Règles de jeu

Caractéristiques

Chacune des trois caractéristiques est utilisée dans différentes circonstances (voir **Sauvegardes**).

Force (FOR) : utilisée dans les situations demandant de la puissance et de la résistance physique comme soulever une charge lourde, défoncer une porte, plier des barreaux ou résister aux effets d'un poison.

Dextérité (DEX) : utilisée pour les actions requérant de l'équilibre, de la vitesse, des réflexes comme esquiver un tir, escalader une falaise, voler un truc dans la poche de quelqu'un, crocheter une porte, etc.

Volonté (VOL) : utilisée lorsqu'il est question de persuader, tromper, interroger, intimider, charmer, provoquer autrui ; la volonté est également utilisée pour manipuler la magie.

Sauvegardes

Une sauvegarde est un jet de dé pour éviter une issue fatale due à des choix d'actions ou des circonstances risquées.

Le joueur lance un d20 et compare le résultat au score de la caractéristique appropriée. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique, la sauvegarde est réussie. Dans le cas contraire, elle échoue. Un résultat de 1 est toujours un succès, et un 20 un échec.

Exemple : Béra rencontre un groupe de gobelins fortement armés qui montent la garde à l'entrée d'un tunnel. Après une reconnaissance prudente, la joueuse décide que se faufiler derrière les gardes semble être une bonne idée, surtout avec un score de 13 en DEXtérité. Elle lance un d20 et obtient un 10. C'est un succès. Béra se glisse silencieusement derrière les gardes et s'engage dans le tunnel.

Soins

Se reposer un moment ou boire un peu d'eau permet de récupérer les points d'Endurance perdus. Les points de caractéristiques perdus (voir page 14) peuvent être récupérés après une semaine de repos et des soins appropriés de la part d'un soigneur ou de tout autre source.

Certains services sont gratuits, d'autres comme les soins magiques seront payants, dépendant de la situation et des relations des PJ avec les soigneurs ou les institutions de soins comme un temple dédié à une divinité bienveillante ou des hospices.



Privations & fatigue

Un PJ en **privation**, affamé ou épuisé, est incapable de récupérer des points d'Endurance ou de caractéristique perdus. Un personnage en privation depuis plus d'une journée gagne des points de **Fatigue** qui se matérialisent par des espaces d'inventaire inutilisables. Chaque point de Fatigue « occupe » un espace d'inventaire qui ne pourra être récupéré qu'une fois que le personnage ne sera plus en état de privation, quand il aura passé une nuit complète de repos ou aura pu se nourrir correctement.

L'idée ici est qu'un personnage **amoindri** d'une manière ou d'une autre ne pourra plus transporter tout son équipement et ne pourra pas reprendre des forces.

Les personnages qui utilisent la magie subissent également des points de Fatigue lorsqu'ils **invoquent des sorts**.

On peut également « gagner » de la Fatigue suite les circonstances et les situations pénibles dans une aventure.

Armure

Avant de déduire des points d'Endurance, retirez la valeur de l'Armure de la cible du résultat du jet de dommages.

Les boucliers et les casques procurent également des points d'Armure (en général 1 point) mais seulement si ces objets sont tenus ou portés.

Personne ne peut avoir plus de 3 points d'Armure.

Boucliers, gantelets et casques peuvent apporter certains avantages selon les circonstances, en dehors des simples points d'Armure.

Personnages Non Joueurs (PNJ)

Réactions

Quand les personnages rencontrent des PNJ pour lesquels la réaction vis-à-vis du groupe n'est pas évidente, le Gardien peut lancer 2d6 et consulter le tableau ci-dessous :

2	3-5	6-8	9-11	12
Hostile	Méfiant	Curieux	Amical	Serviable

Moral

Un groupe d'ennemis doit réussir un test de VOLonté pour ne pas fuir dès qu'ils subissent leurs premières pertes et quand la moitié de leur groupe a été tué.

Certains groupes ont un *leader*. Dans ce cas, c'est le *leader* qui doit réussir son test de VOLonté. Les adversaires isolés doivent faire de même si leur score d'Endurance tombe à 0.

La règle de *Moral* ne s'applique pas aux PJ.

Fortune & trésors

La monnaie la plus courante est la pièce d'or, qui est égale à 10 pièces d'argent, qui équivalent elles-mêmes à 100 pièces de cuivre.

Les trésors sont généralement de grande valeur, le plus souvent encombrants et rarement utiles en dehors de leur valeur propre. Ils sont utilisés comme leurre pour attirer les PJ dans des lieux exotiques et dangereux, et souvent sous la garde d'ennemis intimidants.

Villages, forteresses et ports d'escale font du troc et du commerce en se basant sur la rareté locale et la valeur d'un article ou d'une marchandise.

Suivants & hommes de main

Les PJ peuvent engager des suivants qui vont les aider dans leurs expéditions. Pour créer un suivant, lancez 3d6 pour chaque caractéristique et 1d6 pour l'Endurance ; dotez-les d'une arme simple (d6) et utilisez les tables aléatoires pour les étoffer un peu et leur donner un peu de personnalité.

Un suivant coûte en moyenne de 1 à 3 pièces d'or par jour, à moins qu'il n'accepte une part du butin de la mission.

Livres de Sorts et parchemins

Un **livre de Sorts** contient un sortilège unique et compte pour un espace d'inventaire ; ils ne peuvent être retranscrits ou créés. Les sortilèges sont découverts à l'occasion d'expéditions dans des anciennes tombes, des donjons ou des manoirs abandonnés.

Certains livres ont parfois des spécificités inhabituelles ou des limitations, comme de produire une odeur écoeurante quand il est ouvert ou de posséder une intelligence propre, ou encore de n'être lisible qu'à la lueur de la Lune.

Les livres de sorts attireront l'attention de ceux qui recherchent et désirent le pouvoir des arcanes ; ces connaissances impies sont généralement reconnues comme dangereuses et doivent rester secrètes.

Les **Parchemins** sont similaires aux livres de sorts à la différence qu'ils ne prennent pas de place dans l'inventaire, qu'ils ne causent pas de fatigue mais qu'ils sont à usage unique. Un parchemin disparaît ou tombe en poussière après utilisation.

Lancer un sort

N'importe qui peut lancer un sort, pourvu qu'il tienne le livre de sorts dans ses (deux) mains et qu'il lise le texte incantatoire à haute voix. Il doit alors ajouter un point de Fatigue dans son inventaire, occupant un espace libre ou non (si l'espace est occupé, l'objet est retiré de l'inventaire et le magicien ne pourra pas/plus le transporter).

Avec du temps et de l'expérience, un magicien peut améliorer l'impact de ses sorts (par exemple affecter plus de cibles, augmenter la puissance du sort, etc.) sans coût supplémentaire lors de l'incantation.

Si un personnage est en état de privation, le Gardien peut demander un test de VOLonté pour éviter un effet indésirable lors de l'incantation.

Les conséquences d'un échec peuvent être liés à l'effet du sort ou être matérialisées par des points de Fatigue supplémentaires, la destruction du livre de sorts ou même la mort du lanceur malchanceux.

Reliques

Les reliques sont des artefacts imprégnés de magie. Ils ne causent pas de Fatigue lorsqu'on les utilise mais comportent un nombre limité de charges.

Voici quelques exemples.

Fermeur à miel, 3 charges. Un anneau rouillé qui rétrécit le porteur à 6cm. Recharge : placez dans une tasse de gelée royale de la taille d'un dé à coudre.

Ami du faucon, 1 charge. Une baguette au bout arrondi portant le sort Hâte.
Recharge : une nuit près d'un âtre ou de cendres chaudes.

Bâton de silence, 1 charge. Cette baguette blanchâtre crée une zone de silence d'un rayon de 15 mètres.
Recharge : l'exposer à la lumière d'une pleine lune pendant quelques heures.

Capuchon vert, 1 utilisation.

Toute personne qui ingère ce champignon tacheté de vert perd un point de Fatigue mais doit ensuite faire un jet de sauvegarde de VOLonté pour éviter ses propriétés addictives. Un échec laisse le PJ est épuisé et incapable de se concentrer jusqu'à ce qu'il puisse manger un autre champignon. Le PJ est en état de dépendance et doit ingérer le champignon régulièrement.

Combat

Rounds

Le jeu se déroule en général sans avoir besoin d'une décompte précise du temps. En combat ou dans une situation où le temps a son importance, utilisez les rounds pour suivre le déroulement des différentes actions. Un round dure approximativement 10 secondes en temps de jeu.

Actions

A son tour de jeu, un personnage peut se déplacer d'une dizaine de mètres et effectuer une action. Cela peut être invoquer un sortilège, attaquer un adversaire, faire un second déplacement ou toute autre action raisonnablement faisable selon les circonstances.

A chaque round, les personnages déclarent ce qu'ils veulent faire avant de lancer les dés ; si l'action entreprise est risquée, le Gardien demande un test de sauvegarde pour les joueurs ou les PNJ.

Tours

C'est au Gardien va prévoir les actions les plus probables des PNJ ou des monstres selon la situation. Au début d'un combat, chaque PJ fait un test de DEX pour agir avant les adversaires.

Exemple : *Béa a malencontreusement dérangé un Troll des Forêts. Afin d'agir avant le Troll, elle fait une sauvegarde de DEX. Si elle échoue, le Troll pourra attaquer le premier.*

Attaque & dommages

L'attaquant lance le dé correspondant à l'arme et en soustrait le score d'armure de la cible ; les dommages restant diminuent le score d'Endurance de l'adversaire. Les attaques sans arme (à mains nues) causent toujours d4 dégâts.

Exemple : *le Troll des Bois rugit, balançant sa masse sur l'infortunée Béa, qui n'a que 5 en Endurance. La masse fait 1d10 dommages et le Gardien obtient un 4. On retire le score de l'armure de cuir de Béa (1 Armure). Béa subit 3 points de dommages. Son Endurance est réduite à 2 points (5 - 3 = 2).*

Attaques multiples

Si plusieurs attaquants visent le même ennemi, ils lancent tous leur dé de dommage et on tient compte du score le plus haut.

Modificateurs (en combat)

Si l'assaillant est dans une position de faiblesse (comme tenter une attaque sur une position protégée ou avec les mains liées), son attaque est considérée comme **affaiblie** et l'attaquant doit lancer d4 dommages et cela quelle que soit l'arme utilisée et le dé de dommages associé à cette arme.

Si l'assaillant a une position avantageuse (comme attaquer un adversaire sans défense ou tenter une attaque héroïque), l'attaque est considérée comme **favorisée**, permettant à l'attaquant de lancer d12 dommages à la place du dé normalement lié à l'arme utilisée.

Combattre avec deux armes

Si vous attaquez avec deux armes, lancez les dés de dommages des deux armes et conservez le meilleur score.

Explosion

Les attaques qualifiées d'explosives affectent toutes les cibles dans une zone donnée ; les dommages sont lancés séparément pour chacune des cibles.

Les dommages explosifs font référence à toute forme d'attaque explosive allant des énormes coups de foudre à l'impact d'une météorite. Si vous ne savez pas combien de cibles peuvent être touchées, lancez le dé de dégâts correspondant pour le déterminer.

Dommages critiques

Les dommages qui diminuent le score d'Endurance au-delà de zéro vont diminuer le score de FORCE des dommages restants. La cible doit alors faire un test de FOR pour éviter les **dommages critiques**. Certains monstres ont des talents particuliers ou des effets spécifiques qui affecteront leur cible lorsqu'elle rate son test et subit des dommages critiques.

Tout personnage ayant subi des dommages critiques ne peut plus rien faire, hormis ramper pitoyablement et se cramponner à la vie. S'il ne reçoit pas rapidement de l'aide ou des soins pour stabiliser son état, il meurt dans l'heure.

Cicatrices

Quand un personnage a son Endurance réduite à 0, cela peut l'affecter irrévocablement. Consultez la table des **cicatrices** à la page suivante pour en savoir plus.

Perdre des points de caractéristique

Si un personnage voit sa FOR réduit à 0, il meurt.

Si sa DEX est réduite à 0, il est paralysé.

Si c'est sa VOL qui est réduite à 0, il devient fou.

La perte complète de DEX et de VOL rend le personnage incapable d'agir ou de faire quoi que ce soit jusqu'à ce qu'il aie récupéré ses facultés soit par le repos et des soins adéquats soit par des moyens extraordinaires comme la magie.

Inconscient & mort

Quand un personnage meurt, le joueur est libre de créer un nouveau personnage ou de prendre le contrôle d'un suivant si c'est possible. Il est immédiatement intégré au groupe afin d'éviter les temps morts. Cela dit, le Gardien peut imaginer des circonstances d'enrôlement du nouveau personnage dans la troupe selon l'histoire et la situation.

Détachements

Les larges groupes de combattants peuvent être traités comme un simple détachement, géré comme un personnage à part entière. Quand un détachement subit des dommages critiques, il est mis en déroute ou considérablement affaibli.

Si la FOR d'un détachement est réduite à 0, il est détruit et les combattants qui le composent se dispersent et fuient.

Les attaques d'un combattant isolé face à un détachement sont considérées comme désavantagées (à l'exception des explosions).

Les attaques d'un détachement sur des individus isolés sont avantagées et peuvent être des attaques explosives.

Retraite

Tenter de rompre un combat et de battre en retraite nécessite un test de DEX, ainsi qu'un endroit sûr vers lequel fuir. En cas d'échec, le Gardien peut appliquer des dommages supplémentaires.

Cicatrices

Quand une attaque réduit l'Endurance d'un personnage à 0, cela se traduit par une cicatrice à déterminer sur la table ci-dessous en se basant sur le total des points de dommages subis.

- | | |
|----|---|
| 1 | Cicatrice permanente : lancez 1d6 1 : cou, 2 : mains, 3 : œil, 4 : poitrine, 5 : jambes, 6 : oreille
Lancez 1d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |
| 2 | C'est pas passer loin : vous êtes désorienté et un peu sonné. Décrivez comment vous retrouvez vos esprits.
Lancez 1d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |
| 3 | Malmené : on vous a envoyé valsé dans les airs et retombé face contre terre, le souffle coupé.
Vous êtes amoindri jusqu'à ce que vous preniez un peu de repos.
Ensuite lancez 1d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |
| 4 | Membres brisées : lancez 1d6 1-2 : jambes, 3-4 : bras, 5 : côtes, 6 : crâne
Une fois remis, lancez 2d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |
| 5 | Malade : vous êtes affligé d'une brutale et inconfortable infection.
Une fois guéri, lancez 2d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |
| 6 | Dégâts ailleurs : lancez 1d6 1-2 : STR, 3-4 : DEX, 5-6 : VOL
Lancez 3d6. Si le total est supérieur à votre score actuel dans la caractéristique indiqué, prenez ce nouveau score. |
| 7 | Paralysé : vous pouvez à peine bouger jusqu'à ce que vous receviez de l'aide.
Une fois rétabli lancez 3d6. Si le total est supérieur à votre score maximum de DEX, prenez ce nouveau score. |
| 8 | Assourdi : vous ne pouvez plus rien entendre, jusqu'à ce que vous receviez des soins particuliers, qu'importe le résultat de votre test de VOL. Une fois que vous a recouvré l'ouïe, vous pouvez augmenter votre VOL de 1d4. |
| 9 | Affecté mentalement : une partie cachée de votre psyché a été mise à mal.
Lancez 3d6. Si le total est supérieur à votre score maximum de VOL, prenez ce nouveau score. |
| 10 | Estropié : un membre ou une partie de vous est arraché. Le Gardien vous dira laquelle. Ensuite, faites un test de VOL.
Si vous réussissez, augmentez votre VOL de 1d6. |
| 11 | Mortellement blessé : vous êtes amoindri pour toutes vos actions. Vous mourrez dans l'heure faute de soins.
Une fois tiré d'affaire, lancez 2d6. Prenez le résultat comme nouveau score d'Endurance. |
| 12 | Maudit : la mort semble très proche mais contre toute attente vous survivez. Si votre prochain test contre des dégâts critiques échoue, vous mourrez dans d'atroces souffrances. Si vous réussissez, lancez 3d6. Si le total est supérieur à votre score maximum d'Endurance, prenez ce nouveau score. |

Bestiaire

Gobelin

Endurance 4, FOR 8, DEX 14, VOL 8, lance (d6)

- Les gobelins préfèrent éviter les combats où ils n'ont pas un avantage, comme une supériorité numérique par exemple.
- Ils sont prêts à mourir pour protéger leur butin.
- Ils sont toujours prêts à marchander les prix.

Hommes encapuchonnés

Endurance 12, FOR 9, DEX 12, VOL 14, bâton (d8), un sort (au choix : Charme, Hypnotiser, Pousser/tirer, Bouclier)

- Gardiens de la Forêt ; ils vénèrent les esprits forestiers, les pierres levées couvertes de runes et les grands arbres.
- Coup critique : aspire une partie de l'âme de la victime (1d4 de dommages sur la VOL)

Chiens de guerre

Endurance 12, Armure 2, FOR 14, DEX 1, VOL 8
Morsure (d10)

- Utilisés comme gardiens.
- Insensible aux techniques de persuasion mais aime ronger un os à moelle.

Troll des Bois

Endurance 12, FOR 15, DEX 12, VOL 7
Griffes et morsure (d8)

- Peut utiliser une action pour restaurer son Endurance.
- Dommages critiques : de la mousse et des brindilles commencent à pousser dans les blessures de la cible.

Elfe du Froid

Endurance 14, Armure 1, FOR 8, DEX 13, VOL 14
Dague de glace (d6), un sort au choix : Sommeil, Téléportation, Détecter de la Magie.

- Beau, amoral et immortel
- Résistant à la majorité des formes de magie

Gnome

Endurance 3, FOR 4, DEX 17, VOL 13

- Un filou sauvage et velu qui prend plaisir à être une nuisance mineure.
- Il collectionne les reliques et les bibelots brillants et refuse de les échanger contre de l'argent.
- Les gnomes ont un nom qui décrit leur vraie nature. Connaître le vrai nom d'un gnome permet de le contrôler.

Créer des monstres

Utilisez le canevas suivant pour créer vos propres Monstre et PNJ :

Nom

Endurance X, Armure X, FOR X, DEX X, VOL X

Arme (dX, objets spéciaux, aptitudes)

- Apparence ou comportement spécial
- Bizarrerie, tactique ou particularité qui rend le monstre ou le PNJ unique
- Effet spécifique ou dommage critique

Principes généraux

Scores de caractéristique : 3 est un score très faible pour un PNJ souffrant d'une vraie déficience ; 6 reflète une capacité faible ; 10 est un score moyen ; 14 est remarquable et 18 légendaire. Ajustez les scores si nécessaire.

Si vous voulez des créatures moyennes, mettez 3 en Endurance. Pour des menaces sérieuses, un score de 10 ou plus en Endurance fera l'affaire.

N'hésitez pas à donner de la saveur et un style particulier à vos créatures. Les joueurs se souviendront d'un humanoïde à tête de cochon à la recherche d'un mouton disparu plutôt qu'un archer goblin générique.

Utilisez les dommages critiques pour bien marquer la menace et l'étrangeté de tout PNJ agressif.

N'oubliez pas que l'Endurance ne représente pas uniquement l'état de santé. C'est une mesure de la résilience, de la chance et de la ténacité d'un monstre, pas uniquement ses points de vie.

Convertir des monstres d'autres jeux de rôle OSR

- 1 point d'Endurance par dé de vie pour la plupart des créatures.
- La plupart des humanoïdes ont 4 points d'Endurance.
- Le moral peut d'une créature peut aussi servir de base.
- Quelques conseils :
 - Est-il bon pour éviter les coups ? +1 Endurance
 - Est-il résistant ? +1 Armure
 - Est-il fort ? Donnez un score élevé en FOR.
 - Est-il agile ? Donnez un score élevé en DEX.
 - Est-il charismatique ? Donnez un score élevé en VOL.
- Les dommages peuvent varier de d4 à d12 mais une attaque armée fait au minimum d6 dégâts.

100 sortilèges

- 1. Coller** : la cible se couvre d'une glu extrêmement collante.
- 2. Ancre** : deux fils très solide sortent de vos bras et se fixent à deux points d'ancrage dans un rayon de 15m de chaque côté.
- 3. Animer un objet** : l'objet obéit à vos ordres du mieux qu'il peut.
- 4. Anthropomorphisme** : un animal gagne une intelligence et une apparence presque humaine pour une journée.
- 5. L'œil arcanique** : vous pouvez voir à travers une œil-boule magique qui flotte autour de vous et obéit à vos ordres.
- 6. Prison astrale** : la cible est gelée dans le temps et l'espace dans un prison de cristal invulnérable.
- 7. Attraction** : les deux cibles sont attirés l'une vers l'autre par une force magnétique irrésistible si ils s'approchent l'un de l'autre de moins de 3m.
- 8. Illusion auditive** : vous créez un son qui semble venir de la direction de votre choix.
- 9. Babillage** : la créature doit répéter haut et fort clairement tout ce que vous pensez. Autrement, elle reste muette.
- 10. Fleur impie** : une plante surgit du sol et dégage une odeur de chair en décomposition.
- 11. Forme animale** : vous (et vos possessions) prenez une forme animale de votre choix.
- 12. Oubli** : une créature de votre choix perd ses souvenirs à court ou moyen terme pendant la durée du sortilège (1d6 heures)
- 13. Échange corporel** : vous échangez votre corps avec une créature que vous touchez ; si un des corps meurt, l'autre meurt également.
- 14. Charme** : la créature cible vous traite comme un ami.
- 15. Polyglotte** : vous parlez et comprenez tous les langages pendant un court moment.
- 16. Commander** : la cible obéit à un ordre simple en trois mots, pour autant que l'action demandée ne blesse personne.

17. Cône de mousse : une pulvérisations de mousse dense sort de votre main, enduisant la cible.

18. Contrôle des plantes : des plantes à proximité et les arbres vous obéissent et acquièrent la capacité d'avancer mais à un rythme lent.

19. Contrôle du temps : vous pouvez altérer le temps à votre guide mais vous ne pouvez pas le contrôler.

20. Soins des blessures : vous restaurez 1d4 FOR par jour à une créature que vous pouvez toucher.

21. Assourdir : toutes les créatures autour de vous deviennent temporairement sourdes.

22. Détection de la magie : vous pouvez sentir tous les auras magiques à proximité.

23. Démembrement : vous pouvez détacher n'importe quelle partie de votre corps à volonté, sans que cela ne vous cause de douleur ou de blessure. Vous pouvez également toujours les contrôler.

24. Déguisement : vous pouvez altérer votre apparence pour autant que vous gardiez une forme humanoïde. Si vous tentez de prendre l'apparence d'une autre personne, le résultat sera toujours un peu étrange.

25. Déplacer : l'objet ciblé semble être 5 mètres plus haut que sa véritable position.

26. Tremblement de terre : le sol commence à trembler violemment ; les bâtiments et les constructions peuvent être endommagés et s'effondrer.

27. Élastique : votre corps devient souple et peut s'étendre sur plusieurs mètres.

28. Mur élémentaire : un mur de glace ou de feu de 15m de long et de 3m de haut jaillit du sol.

29. Dérober : un objet se téléporte directement dans vos mains.

30. Lueur filante : une boule d'énergie lumineuse traverse le ciel telle une étoile filante, vous révélant l'emplacement d'un allié ou d'un ennemi au choix.

31. Brouillard : un épais brouillard s'étend autour de vous.

32. Frénésie : une créature proche de vous entre dans un soudain état de frénésie violente.

33. Porte : un portail magique s'ouvre devant vous, vers une destination inconnue.

34. Changement de gravité : vous modifiez la direction de la gravité mais uniquement pour vous.

35. Avidité : la créature ciblée a soudainement une envie irrépressible de posséder un objet particulier (visible) de votre choix.

36. Hâte : la vitesse de vos mouvements est triplée.

37. Haine : la créature ciblée développe une profonde haine pour une autre créature ou pour un groupe particulier et n'a qu'une envie : le détruire.

38. Oreille fine : vous pouvez entendre clairement les sons même très faibles.

39. Objet flottant : un objet flotte à 1 mètre du sol. S'il est prévu pour ça, il peut supporter le poids d'une personne (comme une civière par exemple).

40. Hypnotiser : la cible entre en transe et répondre sincèrement à vos questions mais uniquement par oui ou non.

41. Toucher glacial : une fine couche de glace s'étend sur la surface que vous touchez, dans un rayon de 3 mètres.

42. Identifier : des lettres apparaissent sur l'objet que vous touchez, épelant le nom du ou des propriétaires de l'objet pour autant qu'il en ait.

43. Lumière : une lumière flottante se déplace à votre commandement.

44. Attache invisible : deux objets proche de moins de 3 mètres ne peuvent pas être éloignés l'un de l'autre.

45. Toc toc : vous débloquez n'importe quelle porte fermée magiquement ou non, mais bruyamment.

46. Saut : vous bondissez à une hauteur de 3 mètres, une seule fois.

47. Air liquide : l'air autour de vous devient comme de l'eau dans laquelle vous pouvez nager.

48. Magie amoindrie : les effets magiques autour de vous sont altérés, diminués de moitié.

49. Refuge : un solide petit chalet meublé apparaît pendant 12 heures. Vous pouvez en autoriser et en interdire l'entrée à volonté.

50. Billes : vos poches sont soudainement remplies de billes et se remplissent toutes les 30 secondes.

51. Mascarade : l'apparence et la voix d'un personnage deviennent identiques à celles d'un autre personnage que vous touchez.

52. Miniaturiser : la cible devient aussi petite qu'une souris.

53. Image miroir : une copie illusoire de vous apparaît et vous obéit.

54. Marche miroir : un miroir devient un portail vers un autre miroir pour autant que vous ayez vu le miroir-destination dans la journée.

55. Bras supplémentaire : vous possédez temporairement un bras supplémentaire.

56. Sphère obscure : une zone de 15m autour de vous est plongée dans l'obscurité.

57. Transformer en objet : vous devenez un objet inanimé, d'une taille allant du piano à une pomme, au choix.

58. Gelée : vous devenez une gelée vivante.

59. Pacifier : la créature ciblée a une aversion pour la violence.

60. Phobie : la cible développe une phobie de votre choix.

61. Fosse : une fosse de 3 mètres de large et 3 mètres de profondeur s'ouvre dans le sol.

62. Évolution primale : une créature évolue rapidement pour devenir une version améliorée de son espèce.

63. Pousser/tirer : vous pouvez pousser ou tirer un objet à distance ; le poids de l'objet ne doit pas dépasser ce qu'un homme peut déplacer.

64. Mort-vivant : un squelette sort de terre et vous sert. Il est incroyablement stupide et ne pourra obéir qu'à des ordres simples.

65. Invoquer un esprit : l'esprit d'un mort (dont le cadavre est proche) se manifeste et répond à une question.

66. Lire dans l'esprit : vous pouvez entendre les pensées des créatures à proximité.

67. Repousser : deux objets sont magnétiquement repoussés l'un de l'autre. Il est impossible de les rapprocher de moins de 3 mètres.

68. Les yeux de l'autre : vous pouvez voir par les yeux de la cible pour autant que vous l'ayez touché la même journée.

69. Sculpter la matière : vous pouvez modeler les objets inanimés comme s'ils étaient de l'argile entre vos mains.

70. Trouver un objet : choisissez un type d'objet (clé, or, flèche, pichet, etc.) ; vous pouvez détecter l'objet de ce type le plus proche.

71. Bouclier : la créature cible (que vous touchez) est protégé des attaques pendant une minute.

72. Linceul d'invisibilité : la créature cible (que vous touchez) devient invisible tant qu'elle reste immobile.

73. Intersion : deux créatures que vous pouvez voir intervertissent instantanément leurs positions.

74. Sommeil : une créature à portée du regard tombe dans un profond sommeil.

75. Sol glissant : toute surface dans un rayon de 10 mètres devient extrêmement glissant.

76. Forme de fumée : votre corps devient une fumée vivante.

77. Sniff : vous pouvez sentir même les odeurs les plus ténues et les traces de parfum les plus infimes.

78. Éteindre : vous éteignez instantanément n'importe quelle source lumineuse.

79. Trier : vous triez des objets selon les critères de votre choix, pratique pour faire l'inventaire d'un trésor en pièces d'or, argent et cuivre.

80. Illusion : Une grande illusion clairement fausse mais impressionnante de votre choix apparaît. Vous pouvez la contrôler. L'illusion peut se mouvoir et produire des sons.

81. Débroussailler : une lame tourbillonnante vole devant vous, coupant toute matière végétale. Cette lame est inoffensive pour tout autre matière autre que végétal.

82. Pattes d'araignée : vous pouvez escalader n'importe quelle surface comme une araignée.

83. Cube : une fois par seconde, vous pouvez invoquer ou bannir un cube de terre de 1m³. Les nouveaux cubes doivent être posés sur le sol ou sur les autres cubes.

84. Nuée : vous devenez une nuée de corbeaux, de rats ou de piranhas. Vous pouvez être contré uniquement par une attaque explosive.

85. Télékinésie : vous pouvez bouger des objets (30kg max) avec la force de votre esprit.

86. Télépathie : deux créatures peuvent communiquer entre elles via leurs esprits, qu'importe la distance qui les sépare.

87. Téléportation : un objet ou une personne est téléporté dans un autre endroit dans un rayon de 15 mètres.

88. Leurre : un objet que vous avez touché devient la cible de n'importe quel sort à proximité.

89. Buisson soudain : des arbustes denses poussent tout à coup dans une zone large de 15 mètres.

90. Invoquer une idole : une statue en pierre sculptée de la taille d'une mule sort du sol.

91. Contrôle du temps : vous accélérez ou ralentissez le temps dans une zone de 15 mètres de rayon.

92. Signe de la vérité : vous voyez à travers toutes les illusions.

93. Source saumâtre : une fontaine d'eau de mer apparaît

94. Vision : vous contrôlez complètement ce que la créature cible voit.

95. Illusion visuelle : vous créez une illusion silencieuse, immobile, de votre choix.

96. Cercle protecteur : un cercle de protection de 15 mètres de rayon apparaît au sol ; choisissez quelle créature ne pourra pas le franchir.

97. Toile : vos poignets projettent des toiles d'araignée.

98. Gadget : une version simple d'un outil dessiné apparaît devant vous et disparaît après un court instant.

99. La marque du magicien : votre doigt projette un jet de peinture multicolore. Cette couleur n'est visible que de vous et peut être vue de loin, même à travers des obstacles solides.

100. Vision rayon X : vous pouvez voir à travers les murs, la terre, les vêtements, etc.





CAIRO



FOR



DEX



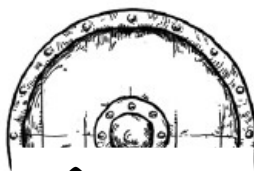
UOL



PO 

PA 

PC 



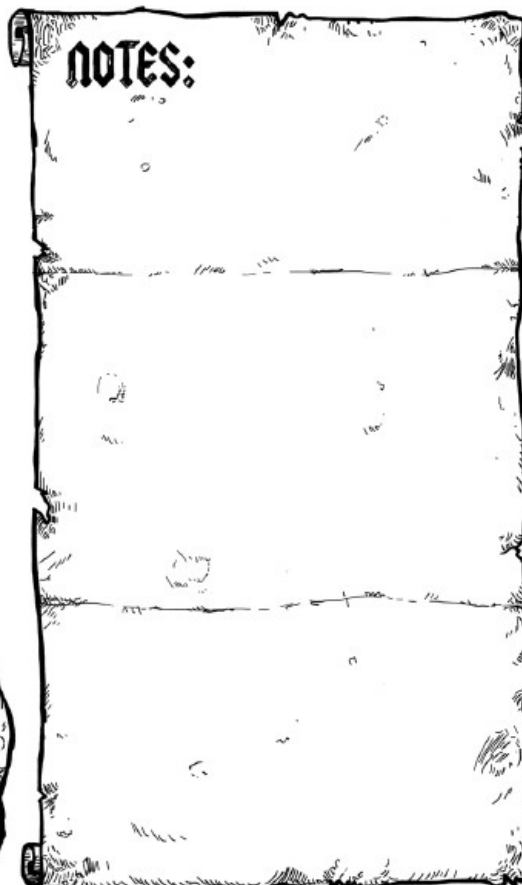
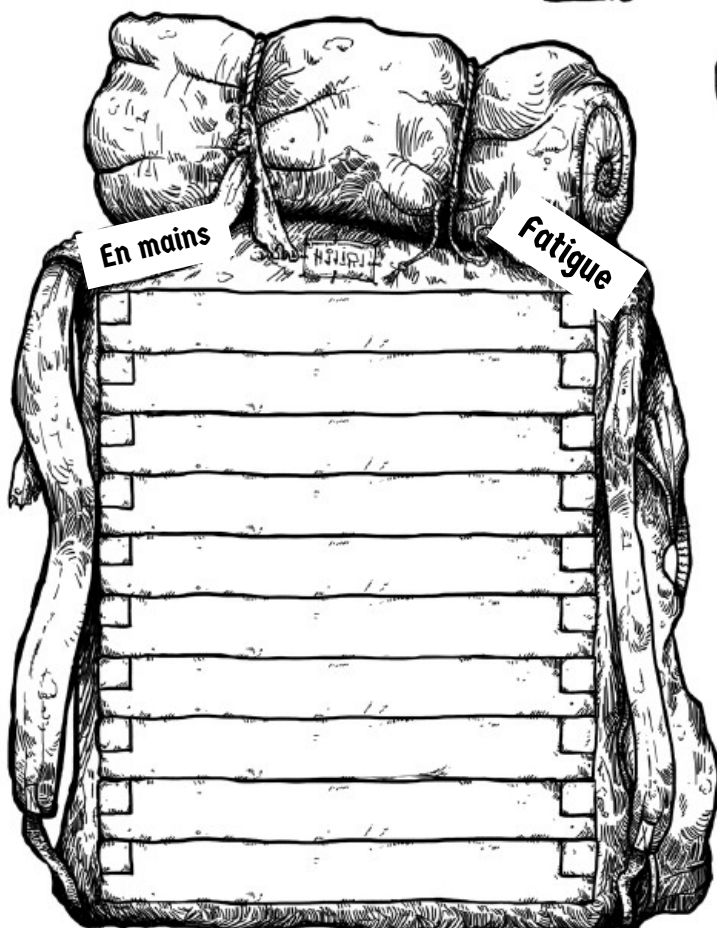
Armure



Endurance



En privation



Résumé des règles

CARACTÉRISTIQUES

FORce : bagarre, puissance & résistance

DEXtérité : esquive, furtivité & réflexes

VOLonté : persuasion, intimidation & magie

SAUVEGARDES

Lancez 1d20 égal ou inférieur à la caractéristique

1 est toujours une réussite ; 20 est toujours un échec.

ENDURANCE

L'**Endurance** représente la capacité du personnage à encaisser des coups et des blessures. On perd de l'Endurance au cours des combats et on en récupère après un repos.

INVENTAIRE

Les personnages ont 10 espaces d'inventaire : quatre au niveau du corps et 6 sous la forme d'un sac à dos (qui peut également devenir un sac de couchage une fois vide). La plupart des objets occupe un seul espace de l'inventaire mais les objets plus petits peuvent être rangés dans un espace.

Les objets **encombrants** occupent deux espaces de l'inventaire ou sont difficile à transporter.

Remplir l'entièreté de l'inventaire réduit l'Endurance du personnage à zéro. Les personnages ne peuvent pas transporter plus d'objets que le permet leur inventaire, sauf en utilisant une charrette ou un cheval qui permet d'augmenter l'inventaire disponible.

PRIVATION

Un personnage **en privation** ne peut pas restaurer son Endurance. Si il est épuisé plus d'une journée, il ajoute de la **Fatigue** à son inventaire. Les points de Fatigue occupent des espaces de l'inventaire jusqu'à ce que le personnage ait la possibilité de se reposer dans un endroit sûr.

SOINS

Un moment de repos et un peu d'eau permettent de restaurer l'Endurance perdue mais le groupe reste vulnérable pendant cette période de repos. Il faut compter une semaine de repos et des soins appropriés pour récupérer des points de caractéristique perdus.

SORTILÈGES

Les livres de sortilèges contient un unique sort et occupe un espace d'inventaire. N'importe qui peut lancer un sort à condition de tenir le livre de sorts à deux mains et de lire le rituel à haute voix. Invoquer un sort ajoute de la **Fatigue** dans l'inventaire du personnage concerné.

Avec le temps et l'expérience, un personnage améliore sa capacité à lancer des sorts sans coût supplémentaire. Si le personnage est épuisé ou en danger, il devra réussir une sauvegarde de VOL pour éviter de fâcheuses conséquences.

ACTIONS

A son tour de jeu, un personnage peut se déplacer d'une douzaine de mètres et faire une action : lancer un sort, porter une attaque, faire un second déplacement ou toute autre action raisonnable.

Actions, attaques et mouvements ont lieu simultanément. Quand l'ordre des actions est incertain, les personnages font une sauvegarde de DEX pour voir s'ils agissent avant leurs ennemis.

Se replier est toujours une action dangereuse qui requière une sauvegarde réussie en DEX et un endroit sûr où se replier.

COMBAT

L'attaquant faire un jet de dé pour son arme et en retire le score d'Armure de la cible. Le total restant diminue l'Endurance de l'adversaire.

Avant de calculer les dommages, retirez le score d'**Armure** de la cible. Les boucliers et les protections semblables offrent des bonus de protection (par exemple : +1 Armure) mais il faut qu'ils soient tenus ou portés.

Personne ne peut avoir plus de 3 points d'Armure.

Une **attaque à mains nues** cause toujours d4 dommages.

Si il y a **plusieurs attaquants** sur la même cible, on lance tous les dés de dommages et on tient compte du résultat le plus élevé. Si on se bat **avec deux armes**, on lance les dommages pour les deux armes et on conserve le résultat le plus élevé.

Si une attaque est **désavantagée**, les dommages seront réduits à d4, peu importe l'arme utilisée.

Si l'attaque est **avantagée**, l'attaque lancera d12.

Les attaques **explosives** affecte toutes les cibles dans une zone donnée ; on lance les dommages séparément.

DOMMAGES

Su une attaque réduit l'Endurance de la cible à 0 pile, le joueur doit faire un jet sur la table des **Cicatrices** (page 14).

Une fois que l'Endurance est descendue à 0, on commence à déduire des points de caractéristiques suivant le type de dommages. Le personnage dans cette situation doit réussir une sauvegarde pour éviter des **dommages critiques**.

Un échec met le personnage hors combat, mourant si laissé sans soins.

Avoir sa FORce à 0 signifie la mort. Avoir sa DEXtérité à 0 signifie la paralysie. Avoir sa VOLonté réduite à 0 signifie la folie.



Un jeu d'aventure inspiré de
Into The Odd & Knave.

Explorer des forêts remplies
de créatures féeriques et étranges.

Piller d'antiques tombeaux,
s'emparer de puissants grimoires,
terrasser d'effroyables monstres.

Contenu, Design & Layout

Yochai Gal

Édité par

Jim Parkin

Couverture

CosmicOrrery

Feuille de personnage

Licopeo

Traduction

jeepee