

# CŒURS VAILLANTS

## PRIÈRES AUX DIVINITÉS DE L'HUMANITÉ

### DIEU DES VOYAGES

- ☞ Ton aventurier effectue un bond en longueur égal à son mouvement ou un bond en hauteur égal à la moitié de celui-ci.
- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ignore les terrains difficiles.
- ☞ Ton aventurier permet à un interlocuteur de dépasser ses préjugés pour s'ouvrir à de nouvelles idées ou accepter de négocier de manière raisonnable.
- ☞ Ton aventurier augmente, jusqu'au prochain repos, la vitesse de déplacement d'un groupe qui se déplace à pied, avec des montures ou des chariots.

### DÉESSE DES BATAILLES

- ☞ Ton aventurier double les dégâts d'une attaque.
- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie de 1d8 points de vie temporaire par tour.
- ☞ Ton aventurier ajoute 3d8 à son initiative.
- ☞ Ton aventurier invoque en main une arme de son choix, de corps à corps ou de distance.

### DIEU DU SAVOIR

- ☞ Ton aventurier identifie une plante ou une créature et en connaît les dangers ou les bénéfices.
- ☞ Ton aventurier mémorise une conversation ou une lecture et peut la restituer sans erreur.
- ☞ Ton aventurier résiste, jusqu'au prochain repos, à tous les moyens de pression ou les subterfuges visant à lui faire révéler une information précise qu'il désire conserver.
- ☞ Ton aventurier et ses alliés ne peuvent pas être surpris d'ici le prochain répit.

### DÉESSE DE LA VIE

- ☞ Ton aventurier inspire confiance et modifie positivement l'attitude d'un interlocuteur.
- ☞ Ton aventurier rend 1d8 + niveau points de vie à un allié en vue et le sort éventuellement de l'inconscience.
- ☞ Ton aventurier donne un ordre simple à un animal naturel, généralement sous la forme d'un verbe impératif.
- ☞ Ton aventurier permet à un camarade de relancer un jet de sauvegarde contre les poisons ou les maladies avec un avantage.

### DÉESSE DE LA MORT

- ☞ Ton aventurier calme les peurs et les angoisses, le chagrin et les idées noires d'une personne.
- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d8 à tous les dégâts qu'il inflige à des morts-vivants.
- ☞ Ton aventurier endort ou calme un ou plusieurs enfants qu'il doit protéger.
- ☞ Ton aventurier bénit une personne décédée pour empêcher la déesse de la nuit de la transformer en mort-vivant.

### DIEU DE LA CHANCE

- ☞ Ton aventurier persuade un interlocuteur de commencer, par exemple pour vendre des objets auquel il tient, ou acheter des objets dont il n'a pas besoin.
- ☞ Ton aventurier localise le dépôt d'objets précieux le plus important jusqu'à une centaine de pas par niveau. Il en connaît la direction, mais pas la localisation exacte, et doit suivre ses intuitions.
- ☞ Ton aventurier brise des liens ou des verrous qui retiennent prisonnier – il doit pouvoir les saisir à pleines mains.
- ☞ Ton aventurier détecte et comprend les émotions et l'état d'esprit d'un interlocuteur.

### DÉESSE DE LA MAGIE

- ☞ Ton aventurier double la durée ou la portée d'un sort qu'il peut lancer.
- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie d'une résistance magique (15+ sur 1d20).
- ☞ Ton aventurier lance le sort Lecture d'aura.
- ☞ Ton aventurier dissimule totalement le fait qu'il lance un sort.

### DÉESSE DU SAUVAGE

- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier peut communiquer avec les animaux.
- ☞ Ton aventurier ignore les effets d'un poison ou d'un venin naturel.
- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ne fait aucun bruit quand il se déplace.
- ☞ Jusqu'au prochain repos, ton aventurier ignore les effets des conditions météorologiques (températures, péripiétés, vent, etc.)

### DÉESSE DE LA NUIT

- ☞ Jusqu'au prochain répit, ton aventurier voit parfaitement dans l'obscurité.
- ☞ Ton aventurier lève un mort-vivant à un dé de vie, qui le sert et le défend loyalement jusqu'à sa destruction.
- ☞ Ton aventurier n'a pas besoin de dormir cette nuit pour recommencer une nouvelle journée en pleine forme et il peut continuer à agir.
- ☞ Ton aventurier peut lancer un sort de magicien de niveau 1.

### DIEU DU MEURTRE

- ☞ Ton personnage peut s'approcher d'une cible sans se faire repérer d'elle.
- ☞ Ton personnage double les dégâts d'une attaque.
- ☞ Ton personnage se téléporte de la moitié de son mouvement.
- ☞ Ton personnage peut chuter ou tomber de n'importe quelle hauteur en contrôlant sa trajectoire et sans subir de dégâts à l'atterrissage.

JET	LA DIFFICULTÉ EST...	INITIATIVE	1d8+niveau (aventuriers) 1d8 + DV (monstres et figurants) 2d8 pour le guerrier
Jet d'attaque	La classe d'armure de l'adversaire		
Jet de manœuvre	Sa propre classe d'armure		
Jet de sauvegarde	La sauvegarde		
Jet de caractéristique	Une caractéristique appropriée		

ARMURES		
Sans armure	CA10	
Armure légère	CA12	
Armure moyenne	CA14	
Armure lourde	CA16	
Bouclier	CA+1	
ARMES DE CORPS À CORPS		
Mains nues	1d2+1/2 attaques	
Arme légère	1d4+1	
Arme moyenne à une main	1d8+2	
Arme lourde à deux mains	2d8+4	
Deux armes moyennes	1d8+1d4+3	
ARMES À DISTANCE		
Arme légère	1d4	
Arme moyenne	1d8	
Arme lourde	2d8	

POINTS D'AVENTURE		POINT D'EXPÉRIENCE	
Dépenser un point d'aventure n'est jamais une action : ☞ Bénéficier d'un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet) ☞ Bénéficier d'une action supplémentaire en combat ☞ Retrouver 1d8 + niveau points de vie ☞ Prier une divinité		☞ Relancer avec un avantage ☞ 3XP fois le niveau actuel pour monter de niveau ☞ Optionnel : 100po pour gagner 1XP	

### POISONS

1D20	L'AVENTURIER...
1	... est aveugle
2	... est immobilisé
3	... est limité à 1d4 dégâts, quelle que soit l'arme
4	... est paralysé
5	... est sourd
6	... éternue sans cesse et fait beaucoup de bruits involontaires
7	... ne peut plus parler
8	... ne peut plus récupérer de santé jusqu'au prochain repos
9	... ne supporte plus ses vêtements et son armure (urticaire)
10	... passe son temps à tomber (dès qu'il rate un jet)
11	... perd définitivement 1d4 points de vie (drain de vie)
12	... perd 1d8, 2d8 ou 3d8 points de vie
13	... perd une matrice de sort (la plus élevée)
14	... sécrète des odeurs insupportables
15	... subit un désavantage à tous ses jets d'attaque
16	... subit un désavantage à toutes ses actions
17	... subit un désavantage à tous les jets de caractéristique
18	... subit un malus de -4 en classe d'armure
19	... tombe inconscient
20	... est mort

### MALADIES

ID6	EFFETS DE LA MALADIE	DURÉE	SYMPTÔMES POSSIBLES
1	Activité limitée ou impossible	Repos	Coma ou sommeil profond
2	Aveuglé ou assourdi (désavantage à toutes les actions appropriées)	1d6 jours	Dérangements organiques
3	Désavantage à toutes les actions	2d6 jours	Éruptions cutanées ou nécroses
4	Pas de magie possible	3d6 jours	Fièvres
5	Pas de récupération de santé par des moyens normaux et/ou magiques	Plusieurs mois	Hallucinations et délires
6	Perte de 1d8 à son maximum de points de vie chaque jour	Permanent (jusqu'à soins magiques)	Tremblements et troubles de la mobilité

CONSTRUIRE UNE CRÉATURE					TRÉSORS	
DV	DÉGÂTS	BONUS CAC	SAUVEGARDE	CAPACITÉS	DV	RICHESSES
1-1 (1d4pv)	1d4	+1	18	1d2-1	1-	1d6 pièces d'or
1	1d6	+2	17	1d2-1	2+1 à 4	3d6 pièces d'or
2	1d8 ou 2d4	+2	16	1d3-1	4+1 à 6	1d6 x 10 pièces d'or
3	1d10	+2	14	1d3-1	6+1 à 8	1d6 x 25 pièces d'or
4	1d12 ou 2d6	+2	13	1d3-1	8+1 à 10	1d6 x 100 pièces d'or
5	1d6+1d8	+2	12	1d4-1	10+1+	1d6 x 250 pièces d'or
6	2d8 ou 4d4	+4	11	1d4-1		
7	3d6	+4	9	1d4-1		
8	2d10 ou 5d4	+4	8	1d4-1		
9	1d10+1d12 ou 1d10+2d6	+4	6	1d6-1		
10	3d8 ou 4d6	+4	5	1d6-1		
11	3d10 ou 5d6	+6	4	1d6-1		
12	4d8	+6	3	1d6-1		
13	6d6	+6	3	1d6-1		
14	7d6	+6	3	1d6-1		
15	8d6	+6	3	1d8-1		
+1	+1d6	+8	3	1d8-1		

HERBES COMMUNES	EFFETS	PRIX
Herbes à sabots	Apothicat à large spectre pour le soin des animaux, en usage interne et externe. Impropre à la consommation humaine.	5 po
Herbes citronnelles	Repousse tous les insectes et certains animaux jusqu'au prochain repos.	1 po
Herbes de chance	Permet de relancer un jet au choix avant son prochain repos (une fois par jour).	5 po
Herbes de repos	Permet de regagner tous ses points de vie durant un repos si le camp n'est pas confortable.	5 po
Herbes de soin	Permet de récupérer 1d8 points de vie durant un répit (une seule fois).	2 po
Herbes de soulagement	Permet de restaurer 1d4 points de vie perdus de manière permanente à cause d'un drain de vie ou d'un effet équivalent.	30 po
Herbes de vérité	Oblige à dire la vérité (sauvegarde autorisée) jusqu'au prochain répit.	15 po
Herbes de vie	Soigne une maladie non-magique après un repos.	10 po
Herbes de voyage	Accorde un avantage à un jet de Voyageur avant son prochain repos (une fois/jour).	5 po
Herbes du voleur	Calme les tremblements et accorde un avantage à un jet d'Artisan avant son prochain repos (une fois/jour).	5 po
Herbes fleuries	Accorde un avantage à un jet de Courtisan avant son prochain repos (une fois/jour).	5 po
Herbes thériacales	Accorde un avantage à un jet de sauvegarde contre le poison avant son prochain repos (une fois/jour).	5 po

ALCHIMIE COURANTE	EFFETS	PRIX
Acide à troll	Fiolo de vitriol utilisable en combat pour infliger 1d8 dégâts à une créature.	5 po
Eau de nuit	Contraceptif féminin, pour contrôler tous les risques de grossesse non désirée (une fois par saison).	1 po
Feu grégeois	Préparation épaisse s'enflammant au contact de l'air pour couvrir une zone de 2 pas de côté, infligeant 1d4 dégâts de feu à chaque créature présente.	5 po
Griffes du loup	Jusqu'au prochain répit, les mains du personnage se transforment en griffes, infligeant les dégâts d'une arme moyenne.	5 po
Huile de lame	Une lame accorde +1 au jet d'attaque jusqu'au prochain répit.	10 po
Peau de pierre	Accorde 2d8 points de vie temporaires jusqu'au prochain répit.	10 po
Poison de lame	Une lame inflige +1d4 dégâts jusqu'au prochain répit.	10 po
Poudre anti-magique	Accorde un avantage à un jet de sauvegarde contre la magie avant son prochain repos (une fois par jour).	5 po
Poudre de vie	Apothicat à large spectre destiné au soin des maladies chroniques et infantiles, des douleurs du quotidien et de la vieillesse et d'un peu tout en fait, du rhume à la goutte.	1 po
Poudre fulgurante	Accorde l'invulnérabilité aux feux et chaleurs non-magiques et un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les feux magiques jusqu'au prochain répit.	10 po
Vif argent	Recouvre une arme d'une fine couche d'argent jusqu'au prochain répit. Utile pour toucher certaines créatures.	5 po
Vigueur de troll	Un peu de poudre répandue avec précision sur certaine partie d'un corps masculin lui redonne une vigueur impressionnante et qui dure. Abuser de ce produit peut nuire à long terme.	1 po

NOMBRE DE PÉRIPIÉTÉS DE VOYAGE		CAMPER	
Voyage court (une journée)	1d2 péripiétés	Chaque aventurier effectue un jet d'Intelligence ou de Sagesse, bonus de Voyageur	
Voyage moyen (une à trois journées)	1d2+1 péripiétés	Si personne ne réussit	Aucun choix
Voyage long (plus de trois journées)	1d3+2 Péripiétés	La moitié ou plus réussit	Choisir un
Groupe très bien préparé	-1	Tout le monde réussit	Choisir deux
Groupe normalement préparé	0	Par 20 naturel	Un choix supplémentaire
Groupe dans la précipitation	+1	Par 1 naturel	Un choix de moins
Région sûre	-1		
Région incertaine	+1		
Région dangereuse	+2		
Mauvaise saison	+1		

PÉRIPIÉTÉS			LANGUES	
1D26	1. DANGERS	2. DÉCOUVERTES	3. ÉVÈNEMENTS	ANCIENNE LANGUE
11	Air	Communauté	Bonne nouvelle	La langue la plus couramment pratiquée ; peu nombreuses sont les créatures capables de parole qui n'en connaissent pas au moins quelques mots simples.
12	Bois	Divin	Catastrophe	
13	Corruption	Fléau	Crime	
14	Divin	Magie	Deuil	
15	Eau	Menace	Divin	
16	Feu	Merveille	Magie	
21	Magie	Nature	Maladie	
22	Météorologie	Passage	Mauvaise nouvelle	
23	Piège	Refuge	Négociations	
24	Prédateurs en chasse	Ressources	Réjouissances	
25	Terre	Ruines	Transition	
26	Toxines	Secret	Violence	
1D26	4. OBSTACLES	5. OPPORTUNITÉS	6. RENCONTRES	GOBELIN
11	Accident	Alliance	Agents de l'ennemi	La langue des terres sauvages, des géants et des monstres, une langue dure et cliquetante, aboyée plus que parlée.
12	Créature	Créature	Agents en mission	
13	Détour	Diplomatie	Alliés	
14	Divin	Divin	Autochtones	
15	Erreur	Exploit à accomplir	Autorités locales	
16	Éthique et morale	Informations	Communauté	
21	Informations erronées	Justice	Concurrents	
22	Interdiction	Logistique	Créatures curieuses	
23	Magie	Magie	Créatures dans le besoin	
24	Perte de temps	Matériel	Créatures en chasse	
25	Problème	Mystère à résoudre	Puissance surnaturelle	
26	Végétation	Raccourci	Voyageurs	

RENCONTRES		LA CRÉATURE...	
1D12	RÉACTIONS LORS D'UNE RENCONTRE	1	À CAUSE...
1	Très défavorable (hostilités)	Est en colère	De la nature ou du temps
2-3	Défavorable (fuite ou hostilités)	Est perfide ou amère	D'affaires de sa communauté
4-5	Assez défavorable (respect incertain)	Est énervée ou triste	D'affaires personnelles
6-8	Neutre/incertain (fuite ou négociations)	Est occupée ou travaille	D'autres créatures
8-10	Assez favorable (respect incertain)	Cherche de l'aide ou des infos	De ressources, de richesses ou d'objets
11	Favorable (négociations ou demandes)	Est intimidée ou subjuguée	D'un effet magique
12+	Très favorable (soutien)	Est joyeuse ou contente	D'une compulsion ou d'un désir
		Veut obtenir quelque chose	Des personnages

