

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 bénéfiques.
- ☞ 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 commercer, 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, périépéties, 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...
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

INITIATIVE	
	1d8+niveau (aventuriers)
	1d8 + DV (monstres et figurants)
	2d8 pour le guerrier

Les aventuriers partagent leurs initiatives pour acquérir un peu de souplesse tactique dans l'ordre des actions.

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

TRUCS DE COMBAT

JET DE CARACTÉRISTIQUE + BONUS DE COMBAT
pour désarmer, mettre à terre, prendre ou donner un avantage, infliger un désavantage, et ainsi de suite. L'adversaire peut effectuer un jet de sauvegarde s'il est plus puissant. Une créature ou un figurant réussit automatiquement, mais les aventuriers bénéficient toujours d'un JS.

DÉPLACEMENTS

PRUDENCE (moitié de mouvement) CA+1 ou att+1
COURSE (double mouvement) CA-2
TERRAIN DIFFICILE (demi-vitesse)

SOINS RÉPIT : récupération 1d4 pv par niveau.
REPOS : récupération de tous les points de vie si le camp est confortable, la moitié sinon.

POINTS D'AVEVENTURE

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

POINT D'EXPÉRIENCE

☞ 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 ... secrète 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

LUMINOSITÉ ET VISIBILITÉ

LUMIÈRE FRANCHE

Lumière du jour - aucun modificateur.

LUMIÈRE FAIBLE

Lumières artificielles, pleine lune, brumes, nuages, pluie - désavantage aux attaques à distance et aux jets de perception.

OBSCURITÉ

Nuit profonde sous les étoiles - pas d'attaque à distance, désavantage aux attaques au corps à corps, demi-vitesse.

TÉNÉBRÉS

Aucune visibilité, sous-terre - demi-vitesse, pas de combat possible.

VISION DANS LE NOIR

Obscurité comme lumière faible et lumière faible comme lumière franche.

MALADIES

1D6 EFFETS DE LA MALADIE

- 1 Activité limitée ou impossible
- 2 Aveuglé ou assourdi (désavantage à toutes les actions appropriées)
- 3 Désavantage à toutes les actions
- 4 Pas de magie possible
- 5 Pas de récupération de santé par des moyens normaux et/ou magiques
- 6 Perte de 1d8 à son maximum de points de vie chaque jour

DURÉE

- Repos
1d6 jours
- 2d6 jours
- 3d6 jours
- Plusieurs mois
- Permanent (jusqu'à soins magiques)

SYMPTÔMES POSSIBLES

- Coma ou sommeil profond
- Dérangements organiques
- Éruptions cutanées ou nécroses
- Fièvres
- Hallucinations et délires
- Tremblements et troubles de la mobilité

CONSTRUIRE UNE CRÉATURE

DV	DÉGÂTS	BONUS CAC	SAUVEGARDE	CAPACITÉS
1-1 (1d4pv)	1d4	+1	18	1d2-1
1	1d6	+2	17	1d2-1
2	1d8 ou 2d4	+2	16	1d3-1
3	1d10	+2	14	1d3-1
4	1d12 ou 2d6	+2	13	1d3-1
5	1d6+1d8	+2	12	1d4-1
6	2d8 ou 4d4	+4	11	1d4-1
7	3d6	+4	9	1d4-1
8	2d10 ou 5d4	+4	8	1d4-1
9	1d10+d12 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

TRÉSORS

DV	RICHESSES
1-	1d6 pièces d'or
1+1 à 2	3d6 pièces d'or
2+1 à 4	6d6 pièces d'or
4+1 à 6	1d6 x 10 pièces d'or
6+1 à 8	1d6 x 25 pièces d'or
8+1 à 10	1d6 x 100 pièces d'or
10+1+	1d6 x 250 pièces d'or

1D20/DV	OBJETS MAGIQUES
1-15	Aucun objet magique
16-17+	Potion ou parchemin
18+	Arme magique
19+	Armure magique
20	Objet merveilleux

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 thériaques	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	Viole 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 PÉRIPIÉTIES DE VOYAGE

Voyage court (une journée)	1d2 péripiéties
Voyage moyen (une à trois journées)	1d2+1 péripiéties
Voyage long (plus de trois journées)	1d3+2 Péripiéties
Groupe très bien préparé	-1
Groupe normalement préparé	0
Groupe dans la précipitation	+1
Région sûre	-1
Région incertaine	+1
Région dangereuse	+2
Mauvaise saison	+1

CAMPER Chaque aventurier effectue un jet d'*Intelligence* ou de *Sagesse*, bonus de *Voyageur*

Si personne ne réussit	Aucun choix
Si plus de la moitié échoue	Choisir un
La moitié ou plus réussit	Choisir deux
Tout le monde réussit	Choisir trois
Par 20 naturel	Un choix supplémentaire
Par 1 naturel	Un choix de moins

Choisir
CONFORTABLE
FONCTIONNEL
MÉDITATIF
NOURRICIER
SÛR

→ exercice, entraînement, herboristerie, alchimie, sommeil, spiritisme

PÉRIPIÉTIES

1D26	1. DANGERS	2. DÉCOUVERTES	3. ÉVÈNEMENTS
11	Air	Communauté	Bonne nouvelle
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
11	Accident	Alliance	Agents de l'ennemi
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

LANGUES

ANCIENNE LANGUE

La langue la plus couramment pratiquée ; peu nombreuses sont les créatures capables de parole qui n'en connaissent pas au moins quelques mots simples.

DRACONIQUE

La langue des dragons, plus ancienne que l'ancienne langue ; bon nombre de traités de magie sont écrits dans son alphabet étrange et élégant.

GOBELIN

La langue des terres sauvages, des humanoïdes monstrueux, des géants et des monstres, une langue dure et cliquetante, aboyée plus que parlée.

CRÉPUSCULAIRE

La langue des morts-vivants, à peine audible des vivants, chuintante et glaciale, pleine de menaces voilées et de séduction perfide.

OGMAÏQUE

La langue des fées et des peuples les plus anciens, ceux qui se disent enfants des grands titans, avant que les dieux ne s'éveillent.

ABYSSAIC

La langue rauque, profonde et sinistre des démons et d'autres sombres entités, la langue que les invocateurs se doivent d'apprendre.

RENCONTRES

1D12 RÉACTIONS LORS D'UNE RENCONTRE

1	Très défavorable (hostilités)
2-3	Défavorable (fuite ou hostilités)
4-5	Assez défavorable (respect incertain)
6-8	Neutre/incertain (fuite ou négociations)
8-10	Assez favorable (respect incertain)
11	Favorable (négociations ou demandes)
12+	Très favorable (soutien)

LA CRÉATURE...

- Est en colère
- Est perfide ou amère
- Est énervée ou triste
- Est occupée ou travaille
- Cherche de l'aide ou des infos
- Est intimidée ou subjuguée
- Est joyeuse ou contente
- Veut obtenir quelque chose

À CAUSE...

- De la nature ou du temps
- D'affaires de sa communauté
- D'affaires personnelles
- D'autres créatures
- De ressources, de richesses ou d'objets
- D'un effet magique
- D'une compulsion ou d'un désir
- Des personnages

