

CŒURS VAILLANTS DE POCHE

Un Cœurs Vaillants de poche pour jouer
swords& sorcery, pulp ou cape-et-d'épée.

Ton aventurier est NIVEAU 1, à moins que la maîtresse de jeu ne te dise autre chose pour que ça convienne à l'aventure qu'elle a préparée. Avec l'expérience, le niveau d'un aventurier peut aller de 1 à 7.

Ton aventurier est défini par six CARACTÉRISTIQUES : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme. Tire deux séries de six fois 3d6 pour déterminer leurs scores. Choisis la série qui te plaît et répartit les résultats comme tu l'entends. Plus un score de caractéristique est bas, mieux c'est.

Pour effectuer la plupart des ACTIONS, lance 1d20 et ajoute la moitié de ton niveau arrondi à l'inférieur. Le résultat doit être égal ou supérieur à la caractéristique testée.

Si ton aventurier saute, court, nage, escalade, fait des acrobaties ou tente d'être discret, c'est un JET DE MANŒUVRE. Lance 1d20 et ajoute la moitié de ton niveau arrondi à l'inférieur. Le résultat doit être égal ou supérieur à la classe d'armure de ton aventurier.

EN COMBAT, lance 1d20 et ajoute le niveau de ton aventurier. Le résultat doit être égal ou supérieur à la classe d'armure de l'adversaire ; dans ce cas, tu lances les dés de dégâts de l'arme utilisée et tu réduis d'autant les points de vie de la cible. Si le résultat est inférieur, tu infliges des dégâts égaux au nombre de dés que tu devrais lancer, sans aucun des bonus. Un résultat de 1 naturel n'inflige aucun dégât ; un résultat de 20 naturel double les dégâts.

Quand ton aventurier est menacé par un danger immédiat ou un pouvoir magique, effectue un JET DE SAUVEGARDE. Lance 1d20 et ajoute ton niveau. Le résultat doit être égal ou supérieur à 15. Si c'est le cas, tu échappes complètement ou partiellement au danger.

Selon les circonstances, tu peux bénéficier d'un AVANTAGE ou d'un DÉSAVANTAGE. Lance 2d20 au lieu d'un seul et choisis le meilleur résultat ou le moins bon.

Ton aventurier possède 8 POINTS DE VIE + 1d8 par niveau. À chaque fois que tu changes de niveau, relance tous les d8 pour calculer le nouveau résultat – qui doit être au minimum égal au résultat précédent +1. Quand tu tombes à 0 points de vie, choisis si tu restes hors d'état d'agir pour le reste de la scène ou si tu continues à agir – dans ce dernier cas, ton aventurier récupère 1d8 points de vie par niveau, mais la prochaine fois qu'il tombe à 0 point de vie, il est mort ou incapacité jusqu'à la fin de l'aventure ou de la séance (selon l'univers de jeu). Les monstres et les adversaires des personnages possèdent simplement 1d8 points de vie par niveau.

À la fin d'une scène, ton aventurier bénéficie d'un RÉPIT et récupère 1d4 points de vie par niveau. À la fin d'une bonne nuit de sommeil, il bénéficie d'un REPOS et récupère tous ses points de vie.

Ton aventurier gagne 2 POINTS D'EXPÉRIENCE au début de chaque séance de jeu. Dépense 1XP pour relancer un jet raté avec un avantage. Ton aventurier monte de niveau quand tu peux dépenser un nombre de XP égal à trois fois son niveau actuel. Aux niveaux 2, 4 et 6, choisis un talent dans la liste.

BAGARREUR. 1d4 dégâts automatique une fois par tour.

BRUTAL. +1d8 dégâts au corps à corps.

GUÉRISSEUR. Trois/jour, soigne 1d8 pv par niveau.

PRÉCIS. +1d8 dégâts à distance.

PRUDENT. +1 en classe d'armure.

ROBUSTE. +12 points de vie supplémentaire.

SPÉCIALISTE. choisis un type d'arme, att. +1/dgts +1d4.

SOURNOIS. Un truc gratuit par niveau et par combat.

Ton aventurier possède un SAC de voyageur avec un peu de matériel utile. Il porte peut-être une ARMURE légère (CA12), moyenne (CA14) ou lourde (CA16) – sans armure, sa CA est égale à 10. Il est généralement équipé d'une ARME DE CORPS À CORPS, d'une ARME À DISTANCE et peut-être d'un BOUCLIER. Une arme de corps à corps inflige 1d8+2 dégâts ou 2d8+4 si c'est une arme lourde ; une arme à distance inflige 1d8 dégâts ou 2d8 si c'est une arme lourde. Ton aventurier ne peut emporter qu'une seule arme lourde à la fois et il doit alors abandonner son bouclier. Un bouclier offre +1 en classe d'armure mais ne compte pas pour les jets ; par ailleurs, tu peux le sacrifier pour annuler jusqu'à 20 points de dégâts d'un coup. Si ton aventurier manie deux armes de corps à corps, il ne porte pas de bouclier, mais inflige 1d8+1d4+3 dégâts. À mains nues, il inflige 1d2+1 dégâts mais porte deux attaques par action.

Ton aventurier possède un POINT D'AVENTURE par niveau. Il récupère tous ses points d'aventure après chaque repos. Utilise ces points d'aventure pour, au choix : obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet), obtenir une action supplémentaire en combat, récupérer 1d8 points de vie par niveau. Tu peux aussi dépenser un point d'aventure pour obtenir des effets un peu exceptionnels, un peu magiques, si ta maîtresse de jeu en est d'accord.

En combat, ton aventurier peut effectuer, à son tour, une ACTION et un MOUVEMENT (12 pas). Son INITIATIVE est égale à 1d8+niveau.

Tu peux accomplir des TRUCS DE COMBAT pour obtenir un avantage contre un adversaire, lui infliger un désavantage, le mettre à terre, le désarmer, le faire reculer et ainsi de suite. Un truc est toujours une action. Lance 1d20 et ajoute ton niveau contre une caractéristique appropriée pour placer ton truc. Ton adversaire peut effectuer un jet de sauvegarde s'il est plus puissant que ton aventurier. Les adversaires réussissent toujours leurs trucs, mais ton aventurier a toujours une sauvegarde.

