



Ô SILENCIEUSES RUINES

β Version - 25 mai 2018

*« Ô silencieuses ruines
Gisant abandonnées
Dans les brandes, les vignes
Que la vie a quitté. »*

*« Ce n'est pas qu'avant c'était mieux, c'est qu'après il n'y a plus rien... »
– Dicton de la sagesse populaire*

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

CORRECTIONS : Matthieu Chalaux (à venir)

MILLE REMERCIEMENTS AUX TESTEURS : Clément Rousselin, Émilien Pichereau, Adrien Toulon, Nicolas Gassies, Éric Le Gal, François Lalande, Rafael Colombeau, Matthieu Chalaux, Patrice Hoareau, Noémie Gharbi, Meredith Davoust...

LES AVIS DU PUBLIC :

« Ce n'est même pas testé aux plus hauts niveaux ! » – Islayre d'Argolh
« Aussi original et novateur qu'un groupe de Retrowave batave... » – Chaviro
« Oui, mais si on danse ? » – Cédric Ferrand

Ô SILENCIEUSES RUINES est la seconde version de **HUNTERS OF THE UNKNOWN**, qui motorise des jeux comme *La Lune et Douze Lotus*.

Ce jeu doit tout à **NICOLAS « SNORRI » DESSAUX**, pour son **SEARCHERS OF THE UNKNOWN** – des règles de jeu en une page, simples, élégantes, complètes, pour jouer avec l'Ancêtre sans rien changer – et à **ÉRIC « SURCAPITAINE » NIEUDAN** pour son **MACCHIATO MONSTERS**, où il développe avec brio et intelligence les mille et une pratiques du dé d'usage. Allez lire ces deux jeux ; jouez avec aussi. En plus, ils proposent des expériences complètement différentes qui devraient beaucoup vous plaire.

Ô SILENCIEUSES RUINES est un jeu de la mouvance OSR – toutes ces mécaniques qui s'appuient à la fois sur les règles du Grand Ancien Qu'on Aime et sur les mythologies et archétypes qu'il a développé au cours de plus de quarante années de jeu, mais avec quelques apports plus modernes. Plus concrètement, cela veut dire quoi autour de la table :

LES RÈGLES COMPTENT. MAIS LES JOUEUSES COMPTENT PLUS ENCORE. Avant de lancer les dés, avant de regarder sur la feuille de personnage ce que l'on peut faire, il faut réfléchir, faire preuve d'astuce et d'invention, poser des questions et trouver des solutions intéressantes. Les règles ne résoudre pas les problèmes et ne feront pas de choix à la place des joueuses. Ce qui est sur la feuille de personnage, ce sont des indications, des aides, des potentiels, des confirmations que telle ou telle solution est viable.

LES RÈGLES COMPTENT. MAIS L'ARBITRAGE DE LA MAÎTRESSE DE JEU COMPTE PLUS ENCORE. Les règles de jeu ne peuvent pas couvrir toutes les situations possibles et inimaginables. Ce sont des guides, des aides, pas des lois divines gravées dans la pierre. Tout comme les joueuses doivent réfléchir avant de se référer à leurs feuilles de personnages, la maîtresse de jeu doit prendre des décisions avant de faire appel aux règles et aux mécaniques.

Les joueuses ont chacune besoin de deux d20 et d'au moins un dé de chaque type (d4, d6, d8, d10 et d12). Dans le jeu, les dés notés dx sont lancés normalement ; les dés notés Δx sont des dés d'usage – ils possèdent des règles spéciales pour leur utilisation et leur lecture.

ATTENTION, Ô SILENCIEUSES RUINES n'est pas un jeu aussi simple et léger que d'autres de sa catégorie. Il a été conçu pour jouer en campagne, avec une certaine complexité tactique et une courbe d'apprentissage, aussi bien pour les joueuses que pour la maîtresse de jeu.

Toutefois, une version plus légère, proche de la première version de HotU, est proposée à la fin de l'ouvrage, pour un accès plus rapide.

CE LIVRE EST DIVISÉ EN QUATRE CHAPITRES :

Le premier est consacré aux mécaniques de base et à la création et à l'évolution du personnage.

Le second s'intéresse aux monstres, créatures, figurants, adversaires des personnages.

Le troisième aborde le contenu des aventures, les voyages, les explorations et les trésors.

Le quatrième chapitre propose diverses options de jeu.

Enfin, le livre s'achève sur diverses annexes comme autant de ressources de jeu et de catalogues.

| 1d20 | Vingt taberges où s'arrêter | 1d20 | Vingt taberges où s'arrêter |
|-------------|------------------------------------|-------------|------------------------------------|
| 1 | À l'ombre du worg | 11 | Au caméléon moqueur |
| 2 | À la goutte de troll | 12 | Au chariot de feu |
| 3 | À la guenaude hurlante | 13 | Au grognopotame obtufère |
| 4 | À la hache à jambon | 14 | Au hanap alambique |
| 5 | À la marmite volante | 15 | Au kobold de pierre |
| 6 | À la patte en bois | 16 | Au marché goblin |
| 7 | À la pipe et le sabre | 17 | Au radis carré |
| 8 | À la racine sacrée | 18 | Au verrat turgide |
| 9 | À la reine sans tête | 19 | Aux quatre galettes |
| 10 | À la tique et l'enclume | 20 | Aux trois épées |

PARTIE UN LES HÉROS DU VIEUX MONDE

UN PERSONNAGE EST DÉFINI PAR :

Son **NOM**, qui claque au vent mauvais et impose le respect a ses adversaires.

Sa **RÉPUTATION (R)**, qui indique à la fois son niveau d'expérience et sa renommée.

Sa **LIGNE DE VIE**, composée d'aspects rappelant son histoire et ses expériences.

Sa **TÉMÉRITÉ (T)**, qui est une indication de sa prudence ou de son intrépidité physique.

Ses **TALENTS**, qu'il développe au fur et à mesure de ses aventures.

Ses **POINTS DE VIE (PV)**, qui mesurent sa santé physique, sa résistance et sa chance.

Son **INVENTAIRE**, qui liste l'équipement et les ressources qu'il utilise en aventure.

LES MÉCANIQUES DE BASE

Il existe plusieurs types de jets : *les jets de maîtrise*, *les jets d'usage*, *les jets en opposition* et *les jets de dégâts*.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES. Selon les circonstances, un jet de maîtrise ou d'usage peut subir un avantage (lancer deux dés et choisir le plus favorable) ou un désavantage (lancer deux dés et prendre le plus défavorable). L'avantage et le désavantage ont rarement à voir avec la difficulté d'une tâche, mais plutôt avec l'ensemble des facteurs environnants, des précautions supplémentaires prises et de la position relative des personnages, des figurants, du décor, etc.

JETS DE MAÎTRISE

Lancer 1d20 et ajouter divers bonus, comme la réputation du personnage. Sur un résultat de 20 ou plus, c'est une réussite (*oui*). Sur un résultat inférieur à 20, c'est un échec mineur (*non mais*) ou, plus souvent, une réussite mineure (*oui mais*). Sur un 1 naturel au dé, c'est automatiquement un échec (*non*). Un 20 naturel indique une réussite critique (*oui et*).

Il existe trois catégories de jet de maîtrise :

JET D'ATTAQUE : la joueuse lance 1d20 et ajoute la réputation de son personnage plus la témérité de son adversaire. Le personnage tente de toucher un adversaire en combat.

JET DE PROUESSE : la joueuse lance 1d20 et ajoute la réputation de son personnage plus sa propre témérité. Le personnage tente d'accomplir une prouesse physique, comme courir, sauter, escalader, se dissimuler, etc.

JET DE COMPÉTENCE : la joueuse lance 1d20 et ajoute la réputation de son personnage +4. Le personnage tente de se rappeler une connaissance, d'effectuer une tâche technique, de baratiner quelqu'un, etc.

LIGNE DE VIE : quand un aspect de la ligne de vie s'applique, la joueuse peut ajouter +2 au résultat de son jet. Quoi qu'il en soit, on n'ajoute jamais qu'un seul aspect de la ligne de vie du personnage à la fois.

COOPÉRATION : sur une action commune, tout le monde effectue un jet et le résultat du groupe est celui de la majorité de ses membres.

ASSISTANCE : un personnage qui reçoit de l'aide bénéficie d'un bonus de +1 au jet. Si l'aide est considérable, il bénéficie d'un avantage.

BONUS SUPÉRIEURS. Si le bonus au jet dépasse 20, un résultat de 1 au dé reste un échec mais n'est jamais une catastrophe – dans bien des cas, il peut même devenir un simple échec mineur, voire une réussite mineure (en combat notamment). Si le résultat du d20+tous les bonus est égal ou supérieur à 40, c'est une réussite critique ! On peut ainsi obtenir un critique avec un 18 ou un 19 (ou mieux) si les bonus sont suffisants.

GÉRER LES DIFFICULTÉS : la maîtresse de jeu est invitée à gérer les difficultés des actions après le jet. Si une action est vraiment difficile, alors un échec est catastrophique, un échec mineur une source d'ennui et une réussite majeure un succès du bout des ongles. Si une action est vraiment facile, l'échec n'est qu'un contretemps, la réussite mineure un succès normal et une réussite majeure un succès éclatant.

JETS D'USAGE

Certains éléments du jeu sont associés à un **DÉ D'USAGE**, noté Δ (delta) : Δ_4 , Δ_6 , Δ_8 , Δ_{10} ou Δ_{12} . Pour tester le dé d'usage, il faut lancer un dé de la valeur indiquée (d6 pour Δ_6 par exemple). Le dé d'usage a pour fonction principale de mesurer l'attrition progressive d'un élément donné (une ressource, une capacité spéciale, etc.) au fur et à mesure de son utilisation.

Sur un résultat de 1 à 3, le dé d'usage rétrograde d'une catégorie – un Δ_8 devient un Δ_6 . Lorsqu'on obtient un résultat de 1 à 3 en lançant un Δ_4 , alors l'élément devient temporairement inutilisable (par exemple un talent qui s'affaiblit) ou disparaît complètement (une ressource qui s'épuise, un outil qui casse, etc.)

D'une manière générale, on lance le Δ et on vérifie simplement qu'on n'a pas obtenu un résultat de 1 à 3 qui rétrograderait le dé d'usage d'une catégorie (par exemple, pour payer avec un sac de pièces). Parfois, le résultat du Δ a son importance et mesure aussi l'efficacité du trait testé (par exemple, le talent *Brutal* qui inflige des dégâts supplémentaires en combat).

Le principe le plus important du dé d'usage est qu'il mesure l'épuisement d'un trait ou d'une ressource __après__ qu'on l'ait utilisée. Le personnage peut toujours utiliser un élément qui possède un Δ_4 , puis il vérifie s'il le conserve ou s'il l'épuise. Le dé d'usage n'est jamais conditionnel ; c'est seulement une vérification après usage.

JETS EN OPPOSITION

Les jets en opposition sont une application particulière, notamment, des dés d'usage. Il s'agit presque toujours de mesurer une résistance. Les exemples suivants ne sont pas exhaustifs, mais représentent les cas les plus courants.

Il s'agit de lancer un Δ ou un d de talent, auquel on ajoute la réputation de son personnage, contre le Δ ou le d du talent d'un adversaire, qui ajoute lui-même sa réputation. Le meilleur résultat emporte l'opposition – en cas d'égalité, c'est celui qui initie l'action qui gagne.

Le jet en opposition implique souvent l'utilisation du Δ de Sauvegarde. On utilise ce principe pour résister à un sortilège, pour désarmer un adversaire ou le faire tomber au sol.

JETS DE DÉGÂTS

Pour effectuer un jet de dégâts, il convient de lancer le ou les dés indiqués (par exemple, $3d10+4$ pour un monstre puissant) et d'en faire la somme. Le résultat total est généralement soustrait des points de vie de la cible de l'attaque. Certains autres effets, comme le souffle des dragons ou le venin des araignées géantes, utilisent un dé d'usage et infligent aussi des dégâts – vous trouverez toutes les informations importantes dans le chapitre deux.

LE PERSONNAGE

Chaque joueuse doit créer un personnage, qui est son avatar dans le jeu.

RÉPUTATION

Le personnage commence au rang 1 de réputation et gagne des rangs supplémentaires au fur et à mesure des histoires. On ne connaît aucune créature plus puissante que le rang 15.

EXEMPLE. Philiberte crée un personnage nommé Clodéthilde. Elle note son rang de réputation initial de 1 dans la case adéquate.

LIGNE DE VIE

L'histoire du personnage, sa nature, ses expériences s'expriment sous forme littéraire. Une ligne de vie est constituée d'un aspect par rang de réputation. Un aspect approprié apporte un bonus de +2 au jet de prouesse ou de compétence. Par ailleurs, à chaque rang de réputation impair, le personnage peut choisir une *arme de prédilection* précise. Il reçoit un bonus de +2 au jet d'attaque avec cette arme.

EXEMPLE. Philiberte trouve un premier aspect pour Clodéthilde : « *Fille du Maître d'Armes* » et choisit *l'épée longue* comme arme de prédilection au rang 1 de réputation.

TÉMÉRITÉ

La témérité est fixée à chaque fois que le personnage gagne un rang de réputation et ne change pas sinon. Elle peut être égale à 9 (*intrépide*), 7 (*fougueux*), 5 (*attentif*) ou 3 (*prudent*). Certaines créatures particulièrement timides ou défensives peuvent avoir une témérité égale à 0.

Plus la témérité du personnage est haute, plus il bouge bien et vite – il grimpe avec aisance, se dissimule efficacement, court rapidement – mais, en combat, ses adversaires ont plus de facilité pour le toucher, car il ne fait pas toujours très attention et prend beaucoup de risques.

Inversement, plus la témérité est basse, plus le personnage est prudent et donc difficile à toucher en combat, mais plus cette prudence le fait reculer ou hésiter devant les risques physiques, le contraignant grandement.

EXEMPLE. Philiberte considère que Clodéthilde est *attentive* et lui donne une témérité égale à 5.

TALENTS

Les talents sont des capacités et des spécialisations qui possèdent un Δ ou un d associé. À la création de son personnage, la joueuse choisit trois talents, puis un nouveau talent à chaque fois qu'il gagne un rang de réputation – le personnage peut ouvrir un nouveau talent à $\Delta 6$ ou d6, ou augmenter d'un cran le Δ ou le d d'un talent connu.

Un seul et unique talent peut atteindre le rang de $\Delta 12$ ou d12.

À la création, le personnage possède automatiquement les talents *Armes*, *Armures*, *Dés de vie*, *Récupérations* et *Sauvegarde* à $\Delta 6$ ou d6.

Les dés d'usage des talents qui rétrogradent d'une ou plusieurs catégories, voire disparaissent, reviennent à leur plein Δ après une certaine période, indiquée pour chaque.

AGUERRI. Δ –. Donne un bonus égal au Δ à un jet (avant ou après le jet). Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

ARMES. d6. Indique les dégâts de base des armes.

ARMURES. $\Delta 6$. Indique le type d'armure que le personnage peut enfiler sans contraintes ni fatigue. S'il porte une armure plus lourde, il est limité au Δ de son talent et il reçoit un désavantage à tous ses jets de prouesse.

BRUTAL/SOURNOIS. Δ –. Ajoute le résultat du Δ aux dégâts d'une attaque au corps à corps. Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

DÉS DE VIE. d6. Indique le type de dés de vie du personnage.

FOI. Δ –. Permet d'utiliser la magie divine. Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

MAGIE. Δ –. Permet d'utiliser la magie profane. Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

PRÉCIS. Δ –. Ajoute le résultat du Δ aux dégâts d'une attaque à distance. Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

RÉCUPÉRATION. $\Delta 6$. Permet de récupérer des points de vie durant un répit ou en prenant un second souffle. Le résultat du Δ , multiplié par le rang de réputation, indique le nombre de points de vie récupérés. Le Δ est réinitialisé après chaque halte, mais il peut parfois remonter durant un repos.

RELATIONS. Δ -. Indique les contacts et les relations du personnage. La joueuse peut l'utiliser pour vérifier si son personnage trouve de l'aide, des informations, un refuge, un guide, etc. là où il se trouve. Le Δ est réinitialisé après chaque halte, mais il peut remonter lorsque le personnage renvoie l'ascenseur ou dédommage ses contacts. La maîtresse de jeu est invitée à appliquer avantages et désavantages selon la nature des contacts recherchés, les lieux, l'attitude du personnage, etc.

SAUEGARDES. $\Delta 6$. Ce talent est utilisé pour déterminer si le personnage réussit ou non ses jets de sauvegarde. Sur un résultat de 4 ou plus, le jet de sauvegarde réussit et le danger est évité ou réduit (par exemple, demi-dégâts). Dans le cas contraire, le jet est raté et le Δ diminue aussi d'une catégorie. Le Δ est réinitialisé après chaque repos.

VIF. Δ -. Permet d'augmenter son initiative de deux fois le résultat du Δ . Le Δ est réinitialisé après chaque repos. On peut aussi utiliser ce talent comme bonus pour un jet de prouesse impliquant la vitesse de déplacement et de réaction, voire pour remplacer un jet de sauvegarde dans des cas très spécifiques.

EXEMPLE. Philiberte choisit trois talents pour Clodéthilde. En tenant compte des talents initiaux, elle note sur la feuille de personnage : *Armes* $d8$, *Armures* $\Delta 6$, *Dés de vie* $d8$, *Récupérations* $\Delta 6$, *Sauvegarde* $\Delta 6$ et *Vif* $\Delta 6$. Philiberte a augmenté les talents *Armes* et *Dés de vie* de $d6$ à $d8$ et acheté le talent *Vif* à $\Delta 6$.

POINTS DE VIE

À la création, un personnage possède un nombre de points de vie égal à $6 +$ le résultat de son dé de vie. À chaque fois qu'il change de rang de réputation, la joueuse relance l'ensemble des dés de vie à leur valeur actuelle et ajoute 6. Le nouveau total doit être supérieur à l'ancien, sinon on ajoute simplement 1.

EXEMPLE : Philiberte lance $1d8$ et obtient 5. Clodéthilde possède donc 11 points de vie ($5+6$). Lorsqu'elle passera au rang 2 de réputation, la joueuse pourra lancer $2d8+6$ et noter le nouveau résultat.

RICHESSES ET INVENTAIRE

RICHESSES. Les richesses se mesurent en sacs de pièces, définis par leur valeur (cuivre, argent, électrum, or, platine) et leur poids ($\Delta 4$, $\Delta 6$, $\Delta 8$, $\Delta 10$ ou $\Delta 12$).

COMMERCE. Pour acheter quelque chose, il suffit d'indiquer l'achat, puis d'effectuer un jet d'usage pour un sac dont la valeur est égale ou supérieure à la valeur de l'objet.

BANQUE. Deux sacs de pièces de même valeur et poids donnent un sac d'un poids supérieur, et inversement (un *sac de cuivre* $\Delta 8$ donne deux *sacs de cuivre* $\Delta 6$ et inversement si on les réunit). Un sac $\Delta 12$ d'une valeur donnée peut donner un sac $\Delta 4$ de la valeur supérieure. Il est possible de tester le Δ d'une valeur de pièces pour acheter un sac de pièce $\Delta 6$ de valeur inférieure (par exemple, tester de l'*électrum* $\Delta 8$ pour acheter un *sac d'argent* $\Delta 6$).

INVENTAIRE INITIAL. À la création, le personnage reçoit *électrum* $\Delta 6$, *argent* $\Delta 8$ et deux *cuivre* $\Delta 10$.

ENCOMBREMENT. Un personnage peut emporter un sac, une armure, une ou plusieurs armes, des outils... Il n'existe pas de valeur d'encombrement dans **Ô SILENCIEUSES RUINES** – une règle elle-même encombrante – mais les joueuses sont invitées à la mesure et la maîtresse de jeu a toute autorité pour contraindre les abus.

OPTION. La maîtresse de jeu peut préférer réguler un peu plus l'encombrement des personnages. Dans ce cas, chaque personnage possède six cases d'équipement, plus une supplémentaire à chaque rang de réputation pair. Chaque objet (arme, armure, outil, sac, plantes, potions alchimiques, etc.) occupe une case, quelle que soit son encombrement réel. La monnaie, quel que soit le nombre de sacs, occupe une case.

ARMES. Les dégâts des armes dépendent de la catégorie de l'arme et du rang du talent *Armes*. Le choix des armes dépend de la technique de combat que le personnage souhaite favoriser.

| Armes | Exemples | Prix |
|----------------|---|----------|
| Armes légères | Dague, fronde, stilet... | Cuivre |
| Armes moyennes | Épée longue, hache, arc court, arbalète de poing... | Argent |
| Armes lourdes | Épée à deux mains, lance, arc long, arbalète... | Électrum |
| Armes à feu | Tromblon, pistolet... | Or |

ARMURES. Les personnages sont limités, dans leur choix d'armure, à la valeur du Δ de leur talent, à moins de subir quelques contraintes.

| Armures | Protection | Prix |
|-------------------|-------------|----------|
| Vêtements lourds | $\Delta 6$ | Cuivre |
| Armure mercenaire | $\Delta 8$ | Argent |
| Armure militaire | $\Delta 10$ | Électrum |
| Armure noble | $\Delta 12$ | Or |
| Bouclier | Spécial | Cuivre |

OUTILS. Les personnages utilisent les outils pour obtenir un avantage lorsqu'ils doivent effectuer une tâche technique. Chaque outil neuf possède $\Delta 10$ et s'achète avec un *sac d'argent*. On lance le dé d'usage après chaque utilisation pour vérifier si le matériel s'abîme ou casse.

QUELQUES IDÉES D'OUTILS : beaux habits, habits sombres, toile de camouflage, corde, chaîne, échelle de corde, gants épais, graisse mécanique, masque de protection, pied-de-biche, outils de forgeron, loupe, longue-vue, nécessaire à couture...

SAC ET PETIT MATÉRIEL. Un personnage possède un sac de voyageur (payé en *électrum*) à $\Delta 10$. Le sac contient tout le petit matériel normal, comme les sacs à dos, couvertures, briquets, etc. D'une manière générale, on considère que le sac est complet. Si le personnage a besoin d'un matériel particulier, hors outil, il suffit de lancer le dé d'usage du sac. Un sac dont le Δ a été rétrogradé peut être réinitialisé en échange d'un *sac d'argent*.

CONSOMMABLES. Tester le dé d'usage à chaque utilisation.

| Consommables | Δ | Prix | Notes |
|-----------------|------------|----------|---|
| Bandages | $\Delta 6$ | Cuivre | Retrouver des points de vie pour le résultat du Δ |
| Chausse-trappes | $\Delta 6$ | Argent | Créer un terrain difficile |
| Eau bénite | $\Delta 6$ | Argent | Dégâts $\Delta 6$ sur un mort-vivant, un démon, etc. |
| Huile | $\Delta 8$ | Argent | Dégâts de feu continu $\Delta 8$ ou éclairage $\Delta 8$ (lanterne) |
| Torche | $\Delta 6$ | Cuivre | Éclairage |
| Poison de lame | $\Delta 8$ | Électrum | Dégâts de poison $\Delta 8$ |

RATIONS. Le Δ des rations indique directement la récupération de points de vie lors d'un répit ou d'un repos (sans factoriser la réputation).

| Rations | Prix |
|--|----------|
| Rations de route $\Delta 6$ | Cuivre |
| Rations de fer $\Delta 8$ | Argent |
| Rations de fer supérieures $\Delta 10$ | Électrum |
| Rations gastronomiques $\Delta 12$ | Or |

ANIMAUX. Les animaux sont des créatures coûteuses – $\Delta 8$ pour l'obéissance.

| Animaux | Prix |
|---------------------------------------|----------|
| Mule | Argent |
| Bœuf ou cheval de trait ou de travail | Électrum |
| Cheval de monte | Or |
| Cheval de guerre | Platine |

SERVICES. Sur les routes, les personnages peuvent trouver les services suivants.

| Services | Prix |
|---|----------|
| Soirée à l'auberge (normal) – repas et logis | Cuivre |
| Soirée à l'auberge (confort) – repas et logis | Argent |
| Soirée à l'auberge (luxue) – repas et logis | Électrum |
| Réparation d'outil ou d'armure | Argent |
| Informations rares | Électrum |

POINTS DE DESTIN

AU DÉBUT DE CHAQUE SÉANCE DE JEU, LE PERSONNAGE GAGNE DEUX POINTS DE DESTIN qu'il peut conserver sans limite particulière ou dépenser à sa guise. Par ailleurs, avec l'autorisation de la maîtresse de jeu, il gagne 1 point de destin en sacrifiant un *sac d'or* (quel que soit son poids) ou en testant un *sac de platine* – ce sont des offrandes aux dieux, des séances d'entraînement auprès d'un maître, etc.

Il y a de multiples usages aux points de destin, le plus important étant de permettre au personnage de gagner des rangs de réputation.

ANNULER UNE ATTAQUE OU UN DANGER CONTRE LE PERSONNAGE. 1 point.

AUGMENTER LA RÉPUTATION. Trois fois le rang actuel de réputation du personnage pour gagner un rang.

GUÉRIR. 1 point pour effacer toutes les blessures d'un coup durant une halte.

PRENDRE IMMÉDIATEMENT UN SECOND SOUFFLE SANS DÉPENSER DE RÉCUPÉRATION NI D'ACTION (réputation x Récupération Δ points de vie). 1 point

RÉGÉNÉRER À PLEIN NIVEAU N'IMPORTE QUEL DÉ D'USAGE. 1 point.

RÉUSSIR AUTOMATIQUEMENT UN JET DE MAÎTRISE OU D'USAGE, AVEC LE MEILLEUR RÉSULTAT POSSIBLE. 1 point, avant ou après le jet.

STABILISER INSTANTANÉMENT UN ALLIÉ MOURANT. 1 point.

LE COMBAT

Les phases d'opposition physique bénéficient, comme souvent dans les jeux proches de l'Ancêtre, de règles un peu plus tactiques et exhaustives. Mais c'est pour mieux s'amuser, mon enfant !

TOUR ET INITIATIVE

LE TEMPS DE JEU. En combat, le temps est divisé en tours.

INITIATIVE. Une seule fois au début du combat, chaque adversaire et les personnages lance 2d8 + sa propre témérité pour déterminer l'ordre d'initiative – du plus haut résultat au plus bas. L'initiative de chacun évolue très souvent au cours du combat et la maîtresse de jeu doit en tenir le compte exact ou peut confier la tâche à l'une des joueuses si elle préfère se libérer l'esprit.

ACTIONS ET MANŒUVRES

ACTIONS. Un combattant peut effectuer une action à son tour de jeu pour attaquer, effectuer une prouesse, utiliser une compétence, lancer un sort, etc. Il peut troquer son action contre une manœuvre.

ACTIONS MULTIPLES. Si à un moment quelconque, l'initiative d'un combattant est égale ou supérieure à 20, il bénéficie d'une seconde action à un rang inférieur de 20 (s'il a une initiative de 22, il peut agir une fois de plus à 2). Un personnage ne peut obtenir ainsi qu'une seule action supplémentaire.

MANŒUVRES. Un personnage peut effectuer une manœuvre par tour de jeu. Une manœuvre permet d'accomplir une sorte d'action mineure ou secondaire, comme se déplacer de quelques pas, ramasser un objet au sol, sortir un objet de son sac, se relever, se rapprocher ou s'éloigner d'un adversaire, boire une potion, etc.

PRÉPARATION. Un personnage peut utiliser sa manœuvre pour se donner un bonus de +2 au prochain jet (soi ou un allié).

HARGNE. Un personnage peut utiliser sa manœuvre pour infliger 1d4 points de dégâts à un adversaire en vue. Ces dégâts ne peuvent recevoir aucun bonus (*Brutal* ou *Précis*, par exemple) et n'affectent pas les créatures invulnérables aux attaques normales.

ACTIONS GRATUITES. Il est certaines choses qu'un personnage peut effectuer à son tour sans que cela ne lui coûte d'action ou de manœuvre, comme donner des ordres ou des conseils à un allié, sortir un objet accroché à sa ceinture ou dégainer une arme. Dans de nombreuses situations, des actions comme ouvrir une porte à la volée sont aussi des actions gratuites.

RISQUES

Une fois par tour de jeu, la joueuse peut choisir une prime ; la maîtresse de jeu tire une pénalité au hasard. Prendre un risque n'est jamais une obligation pour les joueuses.

On peut choisir une prime à n'importe quel moment du tour – le plus souvent avant sa première action, mais il est possible d'attendre sa seconde action en fin de tour. La joueuse choisit, pour les primes notées *, si elle applique l'effet à son personnage ou à l'un de ses alliés.

Si la prime et la pénalité s'annulent ou se contredisent manifestement, la préséance va au personnage et celui-ci ignore la pénalité.

| Prime | 1d8 | Pénalité |
|--------------------------|------------|---------------------------------------|
| Témérité -2 * | 1 | Témérité +2 |
| Dégâts +1d8 | 2 | Dégâts -1d8 ou réputation dégâts reçu |
| Deuxième manœuvre | 3 | Perte de la prochaine manœuvre |
| Ignorer un désavantage * | 4 | Donner un avantage à un adversaire |
| Initiative +1d8 | 5 | Initiative -1d8 |
| Attaque +2 * | 6 | Attaque -2 |
| Prouesse physique +2 * | 7 | Aucune |
| Points de vie +2 * | 8 | Aucune |

ATTAQUE ET DÉGÂTS

ATTAQUE. Le bonus d'attaque est égal à la réputation du personnage + la témérité de sa cible. Le maniement d'une arme de prédilection accorde un bonus de +2 au jet d'attaque.

DÉGÂTS. Les dégâts peuvent être répartis entre une ou plusieurs cibles à la témérité équivalente. Les points de vie sont réduits du montant, en commençant par l'armure.

RÉUSSITE MINEURE AU JET D'ATTAQUE (résultat du jet inférieur à 20) : 1 point de dégâts par dé lancé – il faut compter tous les dés (y compris les dés des talents *Brutal* ou *Précis*), mais aucun des bonus.

RÉUSSITE MAJEURE (résultat du jet égal ou supérieur à 20) : dégâts de l'arme en lançant tous les dés et en ajoutant les bonus.

ARMURE. La joueuse lance le Δ de l'armure à chaque tour de combat où le personnage subit des dégâts – c'est une option que la joueuse peut refuser ou accepter à chaque fois. Le résultat est le nombre de points de vie temporaires dont bénéficie le personnage pour l'ensemble de ce tour, quel que soit le nombre d'attaques effectivement reçues.

Sur un résultat de 3 ou moins, l'armure est abîmée et perd une catégorie de Δ . Au combat suivant, le Δ de l'armure est alors égal au Δ max de l'armure dégradé d'un cran – et ainsi de suite, de combat en combat, jusqu'à réparation (le prix est laissé à la discrétion de la maîtresse de jeu, mais généralement d'une valeur inférieure au prix de l'armure neuve).

TYPES DE DÉGÂTS. Certaines armes ou créatures infligent des dégâts spécifiques. En plus de faire perdre des points de vie, ces dégâts provoquent des effets particuliers en cas de réussite majeure au jet d'attaque.

DÉGÂTS ACIDES. Le Δ de protection de l'armure rétrograde d'un cran ou le personnage perd une pièce d'équipement (outil, arme, etc.)

DÉGÂTS DE FEU. La cible subit des dégâts continus de feu $\Delta 6$ (non cumulables).

DÉGÂTS DE FOUDRE/ÉLECTRIQUE. La cible est étourdie et reçoit un désavantage à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain tour (non cumulables).

DÉGÂTS DE FROID. La cible se déplace à la moitié de son mouvement jusqu'à la fin de son prochain tour (non cumulables).

DÉGÂTS NÉCROTiques. Les dégâts ne peuvent pas être soignés naturellement.

BLESSURES ET MORT

CONSÉQUENCES ET MORT. À 0 point de vie, les figurants et les créatures sont tués ou grièvement blessés (sur une réussite majeure à l'attaque) ou assommés (sur une réussite mineure).

À 0 point de vie, un personnage subit une blessure (sur une réussite majeure). Les réussites mineures n'infligent aucun effet supplémentaire. Toute réussite majeure à l'attaque inflige une blessure tant que le personnage est à 0 point de vie.

BLESSURES. Un personnage qui subit une blessure :

- ☞ Perd immédiatement la moitié de son initiative
- ☞ Se retrouve à terre
- ☞ Perd sa prochaine action.
- ☞ Doit réussir un jet de sauvegarde ou il tombe inconscient.

Un personnage ne peut pas encaisser plus de blessures que son rang de réputation – au-delà, il meurt dès qu'il rate son jet de sauvegarde (un jet par tour jusqu'à stabilisation).

CHAQUE BLESSURE IMPOSE UN MALUS DE -2 À TOUS LES JETS.

SECOND SOUFFLE. Une fois par combat, au prix d'un manœuvre, un personnage peut utiliser son talent *Récupération* pour regagner immédiatement un nombre de points de vie égal au résultat du Δ du talent multiplié par sa réputation.

STYLES DE COMBAT

Il existe principalement trois styles de combat. Un personnage peut passer de l'un à l'autre à condition qu'il dispose des armes et du matériel nécessaire. Le style de combat détermine les dégâts qu'un personnage peut infliger à ses adversaires.

COMBAT AVEC UNE ARME À UNE MAIN (ET UN BOUCLIER). Le personnage inflige 1d+2 points de dégâts au corps à corps et 1d points de dégâts à distance. Le dé utilisé dépend de la valeur de son talent. S'il porte un bouclier, il obtient un avantage au jet d'armure à chaque tour. On peut noter qu'une arme à distance moyenne (arc court) ne décourage pas l'usage d'un bouclier de type targe, attaché à l'avant-bras.

COMBAT AVEC UNE ARME LOURDE. Le personnage ne peut pas utiliser de bouclier. Il inflige 2d+4 points de dégâts au corps à corps et 2d points de dégâts à distance. Par ailleurs, il a un désavantage à la plupart de ses jets de prouesse physique à cause de l'encombrement de son arme.

COMBAT AVEC DEUX ARMES. Le personnage manie deux armes moyennes ou une arme légère et une arme moyenne à la fois. Cette technique comprend aussi l'usage des bâtons, épieux et lances. À chaque tour, le personnage choisit s'il bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'armure et inflige 1d+2 points de dégâts au corps à corps (posture défensive) ou s'il inflige 1d+1d6+2 points de dégâts au corps à corps (posture offensive).

AUTRES ARMES

ARMES À FEU. Les armes à feu infligent 2d points de dégâts pour les armes moyennes (pistolets) et 4d pour les armes lourdes (arquebuses, tromblons). Les dés sont explosifs – la joueuse relance les résultats maximums tant qu'elle en obtient et en fait la somme. Il faut toutefois une action complète pour recharger une arme à feu après chaque tir.

ARMES LÉGÈRES. Les armes légères infligent toujours 1d4 points de dégâts (+1 au corps à corps).

MAINS NUES. Si le personnage n'a pas noté la bagarre et les mains nues comme arme de prédilection, il inflige les dégâts d'une arme légère. Sinon, ses poings et ses pieds sont considérées comme du combat à deux armes. Toutefois, il subit un point de dégâts par attaque contre un adversaire équipé d'armes.

JETS CRITIQUES

20 NATUREL. Le personnage inflige deux fois les dégâts et son adversaire est à terre.

1 NATUREL. Le personnage doit choisir s'il subit 1d6 points de dégâts par rang de réputation de l'adversaire ou s'il se retrouve à terre en ayant perdu son arme.

AUTRES RÈGLES DE COMBAT

LUTTE, IMMOBILISATION, DÉSARMEMENT, MISE À TERRE. Pour une action, le personnage peut tenter d'infliger un état spécial à un adversaire en effectuant un jet en opposition (d du talent d'arme contre Δ de sauvegarde). En cas de réussite, l'adversaire subit l'effet.

INTIMIDATION. De la même manière, un personnage peut tenter d'intimider un adversaire en forçant un jet en opposition, d d'arme contre Δ de moral. En cas de réussite, l'adversaire peut choisir de fuir ou effectuer les attaques du prochain tour avec un désavantage.

DÉGÂTS CONTINUS. Certains effets provoquent des dégâts continus – comme l'huile enflammée ou certains poisons. Ces dégâts sont définis par un Δ . La cible tire le dé d'usage au début de chaque tour jusqu'à ce qu'il disparaisse et encaisse les dégâts indiqués. Elle peut sacrifier une action pour chaque rang de Δ qu'elle souhaite rétrograder automatiquement – des alliés peuvent l'aider en faisant de même.

SORTIR UN ALLIÉ DE L'INCONSCIENCE. Il faut une action et un jet d'usage réussi du talent *Récupération* pour sortir un allié adjacent de l'inconscience. Un personnage possédant un aspect de ligne de vie adéquat (médecin, herboriste, etc.) n'a pas besoin d'effectuer le jet. Il est aussi possible de sortir un allié de l'inconscience en lui faisant profiter de la prime *Points de vie*.

À TERRE. *À terre* ne signifie pas forcément vautré au sol les quatre fers en l'air. Un personnage peut aussi être allongé pour tirer ou simplement pour profiter d'un couvert. Un personnage à terre inflige un désavantage à tous les adversaires qui le prennent pour cible à distance, mais offre un avantage à tous les adversaires qui attaquent au corps à corps. Lui-même à un désavantage à l'attaque, à moins qu'il n'utilise une arme spécifique (manézingue, arme à feu, etc.) ou qu'il ne tente de balayer et mettre à terre un adversaire. Il faut une manœuvre pour se relever.

COUVERT. Un personnage derrière un couvert suffisant (à la discrétion de la maîtresse de jeu) inflige un désavantage à ses adversaires qui l'attaquent à distance.

REPOS ET SOINS

RÉPIT. À la fin d'une scène ou d'un combat, un personnage peut retrouver des points de vie :

☞ En utilisant des rations : pour une valeur égale au résultat du Δ de la ration – il est possible de tirer plusieurs fois.

☞ En utilisant le talent *Récupération* : pour une valeur égale au résultat du Δ du talent multiplié par la réputation du personnage.

Un personnage possédant un élément approprié dans sa ligne de vie – médecin, guérisseur, passe-feu, etc. – peut redonner 1d4 points de vie à un nombre de compagnons égal à sa réputation.

REPOS. Un repos correspond à une nuit tranquille. Les points de vie récupérés grâce aux rations ou aux soins sont multipliés par un facteur de 1 à 5 dépendant du confort et de la sécurité des lieux. Le Δ de *Récupération* rend des points de vie normalement (en fonction de la réputation).

Si le personnage ne consomme pas de ration lors du repos, son Δ de *Récupération* rétrograde d'un rang. Toutefois, si le jet du Δ de ration n'est pas égal ou inférieur à 3, le personnage récupère un rang perdu de Δ de *Récupération*.

HALTE. Une halte est un moment où, à la discrétion du meneur de jeu, les personnages peuvent vraiment se reposer. Il peut s'agir d'une nuit de repos vraiment exceptionnelle dans un environnement magique ou de plusieurs jours ou semaine au cours d'un voyage ou d'une ellipse.

Durant une halte, un personnage soigne tous ses points de vie, réinitialise son Δ de *Récupération* et efface une blessure. Il peut dépenser un point de destin pour effacer toutes ses blessures d'un coup.

NOTE. Une halte n'advient jamais au hasard des aventures ni n'importe où. Tout d'abord, il faut que les personnages se sentent assez en sécurité : on ne fait jamais de halte en plein milieu des terres sauvages, mais uniquement au sein du village ou d'un havre. Ensuite, une halte est décidée par les joueuses eux-mêmes : c'est un moment charnière dans les aventures, qui fixe définitivement des échéances et des étapes que les personnages ne veulent pas toujours brûler. Certains effets magiques fonctionnent jusqu'à la halte suivante ; certains pactes sont passés jusqu'à la prochaine halte ; certaines créatures ne commenceront à bouger qu'après la prochaine halte. La halte, c'est aussi le moment où les ennemis des personnages font avancer leurs plans, se réorganisent, se renforcent, atteignent leurs propres objectifs. Enchaîner les haltes, c'est donner la main à ses adversaires. Même en revenant au village, les personnages ne voudront peut-être que quelques jours de repos simple et pas une halte complète.

FOI ET MAGIE

Tous les personnages peuvent acquérir les capacités magiques des prêtres et magiciens en ouvrant l'un des talents appropriés. Dès lors, ils peuvent déclencher des effets magiques en associant des **MOTS DE POUVOIR**. La puissance et l'efficacité de ces effets augmente avec le temps et l'expérience.

Lorsque le personnage ouvre le talent magique *Foi* ou *Magie* à Δ6, il apprend trois mots de pouvoirs – il doit alors connaître au moins un nom et un verbe. Il apprend un nouveau mot du choix de la joueuse à chaque fois qu'il gagne un nouveau rang de réputation.

Pour incanter un sortilège, le personnage doit associer un verbe et un nom afin de créer une action particulière. La joueuse peut ensuite tester le Δ du talent pour vérifier si la magie s'épuise et, parfois, établir l'effet mécanique du sort.

LA MAGIE DIVINE

LA MAGIE DIVINE est une magie métaphorique, qui fait appel aux figures, aux concepts, aux allégories et associations d'idées. La joueuse doit extrapoler les domaines d'application de ses mots de pouvoir à partir d'idées abstraites. C'est une magie plus fluide, plus difficile à maîtriser, mais qui offre de très larges palettes d'interprétation.

VERBES DIVINS : *Bannir, Bénir, Détecter, Invoquer, Parler, Protéger.*

NOMS DIVINS : *Divin, Esprit, Maléfices, Mort, Nature, Santé, Ténèbres, Vertus.*

LA MAGIE PROFANE

La magie profane est beaucoup plus scientifique et s'intéresse moins aux idées derrière les choses qu'aux aspects concrets, matériels, pragmatiques du monde. Les effets sont plus directs, offrent moins de prise aux extrapolations, mais sont souvent plus précis, plus puissants.

VERBES PROFANES : *Comprendre, Contrôler, Créer, Détruire, Enchanter, Interdire, Sentir, Transmuter.*

NOMS PROFANES : *Animal, Corps, Élément, Énergie, Magie, Objet, Pensées, Sens.*

PUISSANCE MAGIQUE

La puissance des effets augmente avec le temps et l'expérience. Les personnages sont limités dans leurs capacités par le nombre de mots de pouvoir qu'ils connaissent. Un personnage qui commence à apprendre la magie plus tard dans sa vie n'atteint aussi sa pleine maturité que beaucoup plus tard.

TROIS MOTS CONNUS — MAGIE MINEURE. La magie permet de gagner du temps ou de faciliter une tâche normale : brosser une veste ou nettoyer une pièce d'un claquement de doigts, affûter une lame pour la rendre plus tranchante, ouvrir une porte fermée à clef, etc. Ce sont toujours des effets surnaturels mineurs, comme de créer la lumière d'une torche, colorer de manière différente tout un embrouillamini de traces de pas, bannir des petits esprits ou contrôler des morts-vivants faibles et sans intelligence. *Dégâts et soins* : Δ . *Bonus/malus* : +/-2 un jet. Créations de capacités spéciales ou envoûtements à $\Delta 4$.

CINQ MOTS CONNUS — MAGIE MÉDIANE. La magie peut remplacer une tâche longue ou complexe, nécessitant des moyens importants. La magie ne peut pas tout faire à la fois et le personnage doit encore bien choisir ses paramètres et s'organiser : gagner du temps, agir avec plus de puissance, comme plusieurs personnes à la fois, affecter une grande zone, durer plus longtemps, etc. Une telle magie est rarement plus forte qu'un talent ou qu'une capacité monstrueuse, mais elle peut faire de l'effet. *Dégâts et soins* : Δ fois réputation. *Bonus et malus* : avantages et désavantages. Créations de capacités spéciales ou envoûtements à $\Delta 6$.

HUIT MOTS CONNUS — MAGIE MAJEURE. La magie n'a plus les limites précédentes, mais elle reste tout de même contrainte par les règles habituelles de la physique et les dominions théophilosophiques locaux. Les effets d'une telle magie peuvent être l'équivalent des capacités monstrueuses les plus puissantes, voire de la dépense d'un ou plusieurs points de destin. *Dégâts et soins* : effets spéciaux, maladies et affaiblissement, désenvoûtements. *Bonus et malus* : réussite ou échec critique automatique. Créations de capacités spéciales ou envoûtements à $\Delta 8$.

ONZE MOTS CONNUS — MAGIE PUISSANTE. La magie peut ignorer la réalité et les lois physiques. Ses effets ont toujours des conséquences majeures. *Dégâts et soins* : mort subite, résurrection. Créations de capacités spéciales ou envoûtements à $\Delta 10$.

QUATORZE MOTS CONNUS — MAGIE COSMIQUE. La magie peut changer la réalité. Créations de capacités spéciales ou envoûtements à $\Delta 12$.

Les effets de la magie puissante et la magie cosmique sont laissés à l'appréciation de la maîtresse de jeu. Ce n'est pas de la fainéantise de notre part. Simplement, il arrive un moment où la magie est suffisamment puissante pour avoir des effets et des conséquences directes sur l'univers de jeu – et c'est du domaine de la maîtresse de jeu de contrôler ou non ces changements majeurs. C'est aussi aux joueuses d'accepter ou non de prendre des risques considérables, non seulement pour leurs personnages, mais pour tous les habitants d'une région, quand elles libèrent de telles forces. Enfin, ces niveaux de puissance apparaissent bien souvent au bout d'une longue campagne et toutes les joueuses autour de la table se connaissent assez pour pouvoir gérer des forces pareilles.

Toutefois, une maîtresse de jeu peut aussi annoncer, si possible dès le début du jeu, qu'elle souhaite caper la puissance de la magie et la limiter, par exemple, à la magie majeure – ou, pourquoi pas, à la magie mineure : les personnages acquièrent de plus en plus de mots, étendant leurs champs d'action, mais les effets magiques restent extrêmement limités.

CONSIDÉRATIONS DIVERSES

PORTÉE ET DURÉE. D'une manière générale, un sort ne peut fonctionner que si le lanceur de sort a une vue directe sur la cible ou sur la zone visée. Les sorts longs durent jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule, mais la plupart des sorts ont des effets instantanés (soins, bonus et malus, etc.). Le lanceur de sort peut se concentrer pour maintenir ce genre d'effet plusieurs tours, mais il reçoit un désavantage à tous ses autres jets.

SORTS COMPLEXES, SORTS CONNUS. Si la maîtresse de jeu estime qu'un sort est particulièrement complexe, elle peut imposer un désavantage sur le jet de Δ . Inversement, un sortilège que le personnage lance très souvent peut finir par bénéficier d'un avantage permanent.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET ENVOÛTEMENTS. Un lanceur de sort peut offrir des capacités spéciales à ses alliés ou envoûter ses adversaires. Cela prend la forme d'un talent spécial, avec ses propres effets et règles, et doté d'un Δ . Il peut s'agir d'une protection (le résultat du Δ est ajouté à l'armure ou à une sauvegarde) ; il peut s'agir d'une capacité spéciale (voler, passer au travers des murs, marcher sur les plafonds, devenir invisible, ne pas ressentir les effets du feu et de la chaleur, être paralysé, incapable de parler, aveuglé, etc.) ; il peut s'agir d'un bonus ou d'un malus à appliquer à certains jets. À chaque fois que la cible du sort (qui peut être le lanceur de sort lui-même) utilise la capacité ou doit subir l'envoûtement, il suffit

de tester le Δ pour savoir si le sort continue de faire effet et à quel niveau de puissance. Un tel effet dure généralement jusqu'à disparition du Δ ou jusqu'à la prochaine aube.

JETS DE SAUVEGARDE. Un personnage frappé par un sort dont il n'est pas la cible directe peut simplement effectuer un jet de sauvegarde pour échapper aux effets ou les réduire. S'il est la cible directe, il doit généralement réussir un jet en opposition, le Δ de sauvegarde contre le Δ de magie du lanceur de sort. Le sort est annulé ou ses effets réduits (divisés par deux), selon les circonstances.

COMPOSANTES. Un lanceur de sorts peut utiliser des composantes ou un symbole magique ou religieux, à la place de son talent, lorsqu'il lance un sortilège. Les composantes s'épuisent à utilisation.

| Composantes magiques et symboles religieux | Prix |
|---|-------------|
| Composantes $\Delta 6$ | Argent |
| Composantes $\Delta 8$ | Électrum |
| Composantes $\Delta 10$ | Or |
| Composantes $\Delta 12$ | Platine |

AUTRES ACCOMMODATIONS. Certains lieux débordant d'énergie magiques (nexus, lignes telluriques, etc.) ou certains moments sacrés (midi, minuit, etc.) donnent un avantage sur le dé d'usage du personnage. En faisant couler le sang, un personnage maléfique peut toujours sacrifier les points de vie d'une victime, consentante ou non, y compris lui-même, pour obtenir un avantage au jet – il faut généralement $1d6$ points de vie par rang de l'effet magique.

PARTIE DEUX

UN BESTIAIRE DES TERRES SOMBRES

UNE CRÉATURE EST DÉCRITE PAR :

Son **NOM**.

Sa **RÉPUTATION**, qui définit sa puissance brute, et ses **DÉS DE VIE**, qui définissent ses **POINTS DE VIE**.

Sa **TÉMÉRITÉ**, entre 0 et 10, qui indique sa prudence ou sa prestesse.

Sa **SAUVEGARDE**, qui lui permet de se protéger.

Son **MORAL**, qui indique son courage face au danger

Ses **ATTAQUES ET DÉGÂTS**, qui mesurent ses capacités de combat.

Ses **CAPACITÉS SPÉCIALES**, qui décrivent ses pouvoirs et les différentes surprises qu'elle réserve aux personnages.

Ses **RICHESES** probables, si on trouve son repaire ou son butin.

Certaines créatures possèdent, par ailleurs, du matériel, de l'équipement ou des trésors supplémentaires.

LES CRÉATURES

Le terme de créature désigne aussi bien les animaux naturels, les monstres surnaturels que les figurants, qu'ils soient alliés ou ennemis des personnages.

RÉPUTATION (R)

La réputation d'une créature est semblable à celle d'un personnage, mais elle monte parfois au-dessus de 15 : elle indique sa puissance brute ainsi que sa notoriété (ce que les gens savent d'elle, vérités, rumeurs ou légendes).

DÉS DE VIE (DV)

Sa santé est mesurée par la taille de son dé de vie – de d4 pour des créatures assez fragiles et frêles, à d12 pour des créatures incroyablement solides et résistantes. Pour définir les points de vie d'une créature, la maîtresse de jeu lance un nombre de dés égal à sa réputation ; on peut ajouter un bonus, de +4 à +12, si la créature possède une protection particulière (armure, écailles, peau épaisse, etc.) Il est préférable de toujours définir les points de vie de chaque créature individuellement.

TÉMÉRITÉ (T)

La témérité d'une créature peut aller de 0 (timide et défensive) à 10 (rapide et mobile). Des valeurs inférieures à 0 sont possibles, mais restent rares. Les créatures peuvent parfois changer de score de témérité en plein milieu d'un combat lorsqu'elles changent de posture ou d'attitude (un buffle qui fuyait et se retourne soudain pour faire face).

SAUVEGARDE (JS)

Notée JS, la sauvegarde d'une créature est définie par un Δ . Le jet est réussi sur un résultat de 4 ou plus.

MORAL(♥)

Le moral d'une créature mesure son courage face au danger ou même son inconscience, sa stupidité ou son manque de savoir-vivre. Il est défini par un Δ . Dans certaines situations, la créature doit effectuer un jet de Moral : il est réussi sur un résultat de 4 ou plus. La plupart du temps, on

estime qu'il est nécessaire d'effectuer un jet de moral quand la ou les créatures tombent à la moitié de leurs forces (points de vie ou morts), quand un chef tombe ou quand un personnage effectue un exploit remarquable (réussite critique conséquente, utilisation d'un pouvoir très puissant, etc.) C'est la maîtresse de jeu qui peut le mieux décider du moment en fonction des circonstances...

RICHESSES (♁)

Les richesses d'une créature sont indiquées par un Δ. La maîtresse de jeu trouvera des informations sur les trésors dans le chapitre trois.

DÉPLACEMENT (↔)

Le déplacement indique le nombre de pas qu'une créature parcourt pour chaque manœuvre d'elle entreprend.

ATTAQUES ET DÉGÂTS (✕)

Une créature porte une ou plusieurs attaques par action, comme indiqué. Son initiative peut lui offrir des actions supplémentaires. Les dégâts qu'elle inflige dépendent soit des armes qu'elle utilise (comme un personnage), soit de son rang de réputation (pour les armes naturelles). Les dégâts, sur une réussite mineure, sont toujours égaux au nombre de dés à lancer.

Lorsque l'on crée une créature, on peut se référer au tableau suivant pour déterminer les dégâts moyens de ses armes naturelles en fonction de sa réputation. Certaines créatures ne possèdent qu'une seule attaque par action (morsure, coup de queue, charge, etc.) ; d'autres peuvent attaquer plusieurs fois au cours de la même action (deux coups de griffes et une morsure par exemple). Dans ce cas, la plupart du temps, on divise les dés entre les attaques possibles, mais on ajoute à chacune les bonus au corps à corps si besoin. Ainsi, un ours de réputation 4 pourrait mordre pour $1d12+2$ points de dégâts ou attaquer deux fois avec ses griffes pour $1d6+2$ points de dégâts chaque. Toutes sortes de combinaisons sont possibles, y compris en trichant un peu sur les bords si besoin.

| Réputation | Dégâts | Bonus au corps à corps |
|------------|----------------------|------------------------|
| 1 | 1d6 | +2 |
| 2 | 1d8 ou 2d4 | .. |
| 3 | 1d10 | .. |
| 4 | 1d12 ou 2d6 | .. |
| 5 | 1d6+1d8 | .. |
| 6 | 2d8 ou 4d4 | +4 |
| 7 | 3d6 | .. |
| 8 | 2d10 ou 5d4 | .. |
| 9 | 1d10+d12 ou 1d10+2d6 | .. |
| 10 | 3d8 ou 4d6 | .. |
| 11 | 3d10 ou 5d6 | +6 |
| 12 | 4d8 | .. |
| 13 | 6d6 | .. |
| 14 | 7d6 | .. |
| 15 | 8d6 | .. |

CAPACITÉS SPÉCIALES (☠)

La plupart des créatures possèdent des pouvoirs ou des talents. Leur nombre varie selon la nature de la créature et sa puissance, mais il n'y a pas de corrélation directe entre le rang de réputation et le nombre de capacités.

Voici quelques-unes des capacités les plus courantes pour des créatures.

ABOMINATION. La créature est une insulte à l'ordre naturel des choses et aux lois de la réalité. Elle dispose d'un point de destin par rang de réputation pour ignorer ou modifier les lois physiques élémentaires – la gravité sur un lieu, la nature de la lumière,

ADAPTATION. La créature est parfaitement à l'aise dans son environnement habituel (climat, terrain, luminosité, qualité de l'air, etc.) et ne reçoit pas de désavantages à ses actions, notamment ses prouesses physiques. La plupart des créatures possèdent cette capacité par défaut (on ne la note presque jamais dans leur description) : les créatures nocturnes ou souterraines voient dans le noir ; les habitants des marais peuvent marcher sans souci sur les terrains spongieux et humides, etc.

AGENTS. La créature contrôle des agents dans la région, qui agissent pour elle et la tiennent informée. La nature de ces agents varie grandement selon les créatures : les dragons ont des facteurs dans les communautés humaines proches ; un esprit de la nature écoute les rapports continuels d'innombrables insectes ; un géant aura des corbeaux pour l'informer, etc.

ASSASSIN. Discrète, sournoise, trompeuse, la créature double les dégâts qu'elle inflige au premier tour si elle surprend les personnages.

ATTAQUE DE ZONE Δ . Certaines créatures effectuent des attaques de zone. Il peut s'agir du souffle d'un dragon, d'une décharge psychique, etc. qui inflige des dégâts à partager entre toutes les cibles présentes. Il peut aussi s'agir d'un effet spécifique, comme une vague de force qui met tout le monde à terre, d'un effet de sommeil ou de paralysie, etc. Une attaque de zone est généralement associée à un Δ . La créature inflige directement des dégâts égaux au résultat du Δ multiplié par sa réputation – un jet de sauvegarde réussi permet de les diviser par deux. Dans le cas d'un effet spécifique, le Δ est utilisé dans un jet en opposition. Tant que la capacité conserve son dé d'usage, la créature peut l'employer librement, une fois par tour au maximum.

AURA DE DOULEUR D. La créature inflige des dégâts automatiques à tout adversaire qui commence son tour au corps à corps avec elle. Il s'agit le plus souvent d'un effet physique (la créature est baignée de flammes, possède de longs poils urticants ou sent terriblement mauvais). Les dégâts s'expriment sous la forme de dés à lancer (par exemple 1d8).

CHAROGNARD MYSTIQUE. La créature est une sorte de vampire psychique qui récupère naturellement un point de vie pour chaque point de dégâts qu'elle inflige.

CHEF. La créature, par des ordres ou même sa seule présence, offre un avantage par tour à l'un de ses alliés.

COMPÉTENCE. La créature possède des compétences particulières (Discrétion, Influence, etc.) et bénéficie d'un avantage à tous les jets appropriés.

DÉGÂTS CONTINUS Δ . La créature inflige des dégâts continus, associés à un Δ , à chaque fois qu'elle obtient une réussite majeure sur une attaque. Les Δ se cumulent progressivement (en suivant les mêmes règles que pour la réunion des sacs de pièces) et la victime subit les dégâts au début de chacun de ses tours.

DÉGÂTS SPÉCIFIQUES D. La créature cause des dégâts spécifiques (poison, acide, froid, feu, épines, peau urticante, etc.) et ajoute le dé de dégâts indiqué.

DRAIN DE VIE. La créature rétrograde un rang du Δ de *Récupération* à chaque fois qu'elle obtient une réussite majeure à l'attaque. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister à l'effet. Lorsque le Δ de *Récupération* disparaît complètement, la victime peut parfois subir des effets particuliers (mort, transformation en ombre, etc.)

ENGLOUTISSEMENT D. La créature avale d'un coup sa cible si elle obtient une réussite majeure à l'attaque. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde en opposition contre les dégâts de morsure pour ne pas être avalée – elle subit sinon d points de dégâts, multipliés par la réputation de la créature, à chaque tour, et ne peut plus agir tant qu'elle n'a pas été libérée.

ENVOÛTEMENT Δ . La créature peut imposer un envoûtement particulier à un personnage. Il s'agit le plus souvent d'un malus à certaines actions ou encore d'un désavantage. Le Δ est testé à chaque fois que l'envoûtement fait mécaniquement effet.

FASCINATION Δ . La créature est terrifiante, horrible, majestueuse. Elle possède une présence incontestable, magnifique ou affreuse selon sa nature. Lorsque ses adversaires l'approchent, ils reçoivent automatiquement un trait *Fascination* Δx . Le dé d'usage est testé à chaque fois qu'ils souhaitent agir contre la créature et son résultat est un malus aux jets.

GRANDE TAILLE. La créature est beaucoup plus massive qu'un humain. Elle inflige +2 points de dégâts au corps à corps et possède 12 points de vie supplémentaires.

IMMUNITÉ. La créature est totalement immunisée contre certains effets ou certains dangers particuliers – peur, charmes, envoûtements, poison, maladie, sommeil, faim, etc.

INTANGIBILITÉ. La créature n'est pas entièrement présente sur le monde physique. À moins d'utiliser des armes magiques ou des moyens particuliers, il n'y a qu'une chance sur deux (résultat pair sur le d_{20}) de lui infliger effectivement des dégâts au cours d'un tour où elle se matérialise pour interagir sur le plan physique (par exemple pour porter une attaque).

INVISIBLE. La créature est invisible. Ses adversaires reçoivent un désavantage à tous leurs jets d'attaque contre elle. La même règle peut être employée quand les attaquants sont simplement aveuglés ou plongés dans les ténèbres.

INVULNÉRABILITÉ. La créature ignore les dégâts d'une ou plusieurs sources particulières – armes non magiques, perçantes, contondantes, projectiles, feu, froid, lumière, etc.

MÉTAMORPHOSE. La créature peut prendre une ou plusieurs apparences différentes de sa forme d'origine. Il est généralement impossible de déceler la supercherie à moins d'utiliser une magie très puissante (vision vraie) ou des objets magiques spécifiques. La transformation prend généralement quelques secondes – mais le temps peut varier selon les créatures, de quasi-instantané à quelques minutes.

MOUVEMENT SPÉCIAL. La créature possède un mode de déplacement spécial. Elle peut voler, nager, marcher sur les murs et plafonds, sur des fils d'araignée, grimper, fouir, chuter, planer, etc.

NUÉE Δ . La créature est formée d'une multitude de bestioles (insectes, rats, etc.) qui agissent en masse, comme une seule entité. Un adversaire au corps à corps avec la nuée subit Δ points de dégâts automatiques au début de chaque tour. Le résultat est aussi un malus à tous ses jets de maîtrise – attaque, prouesse, compétence.

PARALYSIE Δ . La créature paralyse ses ennemis sur une réussite majeure au jet d'attaque. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde en opposition contre le Δ de la capacité. En cas, d'échec, elle reste consciente, mais ne peut plus parler ou effectuer d'action et de manœuvre. Bien que cela puisse varier d'une créature à une autre, la cible peut tester le Δ de la paralysie toutes les quelques minutes ou heures afin de vérifier si celle-ci disparaît progressivement. Des soins magiques sont généralement nécessaires pour annuler l'effet.

PERCEPTION SUPÉRIEURE. La créature possède des sens supérieurs – vision aveugle, sonar, sens des vibrations, ouïe exceptionnelle, odorat supérieur, etc.

PÉTRIFICATION Δ . La créature pétrifie ses ennemis sur une réussite majeure au jet d'attaque. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde en opposition contre le Δ de la capacité. En cas, d'échec, elle est pétrifiée et seuls des soins magiques particuliers et puissants peuvent la tirer de cet état.

PRÉDATEUR. La créature est particulièrement efficace en combat et reçoit un bonus de +2 à ses jets d'attaque.

RÉGÉNÉRATION Δ . La créature regagne automatiquement Δ fois réputation points de vie chaque tour. Certains types de dégâts peuvent annuler la possibilité d'utiliser cette capacité pour un tour ou diminuent sa valeur d'un rang (l'argent pour les lycanthropes, le feu ou l'acide pour les trolls, etc.)

RÉSISTANCE À LA MAGIE X. La créature résiste naturellement à toutes formes d'effets magiques si elle obtient un résultat au d20 égal ou supérieur à la valeur de la résistance (par exemple 15+ sur 1d20). En cas d'échec, il lui reste toutefois son jet de sauvegarde.

RÉSISTANCE. La créature résiste naturellement aux dégâts causés par une ou plusieurs sources particulières – métal, feu, froid, bois, foudre, projectiles, etc. Les dégâts infligés sont toujours divisés par deux. C'est souvent la marque des créatures élémentaires ou mortes-vivantes.

SANGUINAIRE. La créature inflige automatiquement une blessure à chaque fois qu'elle obtient une réussite majeure au jet d'attaque. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la blessure.

SANS TRACE. La créature ne laisse pas de traces derrière elle. Par ailleurs, elle peut se déplacer à pleine vitesse sur n'importe quel terrain, quelle que soit la végétation, le relief ou l'état des sols.

SURSAUT MORTEL Δ . La créature explose ou vomit une dernière décharge d'énergie mystique quand elle meurt. Elle cause Δ fois réputation dégâts automatiques à toutes les créatures dans la zone – la maîtresse de jeu peut autoriser un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

TACTIQUES DE MEUTE. La créature a l'habitude de combattre en groupe pour profiter des opportunités. Elle offre un avantage à l'un de ses alliés en échange de son action.

TALENT. La créature possède un ou plusieurs des talents réservés aux personnages, comme *Brutal*, *Aguerri* ou *Récupération* par exemple, avec un d ou un Δ approprié.

TÉLÉPORTATION ET TRANSPLANAGE. La créature peut se téléporter. Selon les cas, il peut s'agir d'une téléportation à vue ou d'un transplanage à grande distance. Parfois, un Δ est associé au pouvoir pour en limiter les utilisations quotidiennes.

ANTRES ET REPAIRES

Certaines créatures (légendaires, puissantes, uniques ou anciennes) influencent assez les terres autour de leurs repaires pour y créer des effets magiques particuliers – c'est le cas des dragons, des liches, de certains chefs de guerre ou monstres à la personnalité forte. Dans leurs propres repaires, ils ont parfois accès à des pouvoirs magiques supplémentaires qu'ils peuvent activer, une fois par tour, en plus de leurs actions normales (toujours à initiative 20).

1d20 Influence dans la région (un ou plusieurs kilomètres de rayon)

- 1 Avantage aux jets de sauvegarde pour tous les alliés de la créature. Pour elles, les chemins sont toujours clairs et sûrs.

- 2 Brumes constantes, nuages de poussière, pénombre – visibilité faible.

- 3 Contacts télépathiques, apparitions oniriques...

- 4 Eaux locales plus froides, plus chaudes, polluées, épaisses...

- 5 Illusions fréquentes, images mirage de la créature qui apparaissent au hasard et troublent les voyageurs...

- 6 Impossible de se téléporter ou d'ouvrir un portail vers le domaine.

- 7 Le repaire est fermé par un accès solide, mais immatériel pour la créature seule.

- 8 Le terrain est plus humide ou plus sec que normal.

- 9 Les activités de la faune locale sont inhabituelles (suractivité ou inactivité, comportements aberrants, animaux éveillés et parlant...)

- 10 Les animaux espionnent pour le compte de la créature ou elle voit par leurs sens.

- 11 Les personnages ont l'impression d'être observés en permanence.

- 12 Les résidents du repaire ne laissent aucune trace derrière eux.

- 13 Les voyageurs subissent Δ dégâts chaque heure ou chaque jour.

- 14 Météorologie inhabituelle : orages fréquents, foudre, vents violents...

- 15 Modification des émotions (joie, peur, désespoir, angoisse, mélancolie...)

- 16 Ombres plus épaisses ou inexistantes...

- 17 Région plus froide ou plus chaude, températures aberrantes...

- 18 Repas difficile, impossible ou insatisfaisant – risque de folie...

- 19 Tremblements de terre fréquents, modification du terrain et des repères...

- 20 Végétation sauvage, dangereuse, empoisonnée, corrompue ou mourante, inexistante...

1d20 Pouvoirs dans le repaire

- 1 Animation des ombres, ectoplasmes, etc.
 - 2 Aucun soin possible pendant Δ tours.
 - 3 Avantage à tous les jets des alliés de la créature pendant Δ tours.
 - 4 Bannissement d'une créature étrangère au domaine (jet de sauvegarde en opposition).
 - 5 Brume magique, gaz, vapeurs...
 - 6 Contrôle des éléments.
 - 7 Contrôle des végétaux.
 - 8 Effet magique ciblé (dégâts, paralysie, destruction...)
 - 9 Emprisonnement d'une créature (jet de sauvegarde en opposition).
 - 10 Érection de murs (feu, glace, force, terre...)
 - 11 Illusions (images et sons).
 - 12 Invocation d'alliés.
 - 13 Invocations de nuées.
 - 14 Le propriétaire se soigne et régénère.
 - 15 Modification physique du repaire.
 - 16 Passage secret pour fuite immédiate.
 - 17 Placement de l'origine d'un pouvoir n'importe où dans le repaire...
 - 18 Sortilège de zone (illusions, dégâts, modification du terrain...)
 - 19 Téléportation n'importe où dans le repaire.
 - 20 Ténèbres magiques.
-

PARTIE TROIS VOYAGES ET EXPLORATIONS EN TERRITOIRES HOSTILES

LE TEMPS ET L'ESPACE

Il existe deux échelles de mesure du temps et de l'espace : une échelle stratégique et une échelle tactique.

ÉCHELLE STRATÉGIQUE

L'échelle stratégique s'intéresse au temps long des journées, des mois et des semaines. C'est le temps des actions qui prennent du temps, du voyage et de l'exploration. Une journée dure 24 heures et on peut généralement la diviser en trois périodes entrecoupées de répit et une période de repos (cf. Repos et soins, page XX).

Les distances sont généralement mesurées en kilomètres (ou, pour quelque chose de plus exotique mais de sensiblement équivalent, en verstes). Les gens s'expriment aussi en lieues, qui est la distance qu'un homme parcourt à pied en une heure de temps (quelque chose aux alentours de 4 kilomètres) – bien pratique pour donner une équivalence directe entre le temps et les distances à franchir.

ÉCHELLE TACTIQUE

L'échelle tactique est celle des temps et des espaces courts. On utilise principalement cette échelle durant les combats et les scènes d'action échevelées ou, plus généralement, lorsqu'on a besoin de faire agir simultanément de nombreux personnages et créatures et de garder un semblant d'ordre.

Le temps est décompté en tours de jeu – un intervalle de l'ordre de quelques secondes à quelques minutes selon les circonstances – qui permet de donner la parole alternativement à toutes les joueuses tout en maintenant une fiction de simultanéité entre leurs personnages.

Les déplacements sont mesurés en pas – soit une distance d'environ 150 centimètres. Tout d'abord parce que c'est une bonne mesure pour la foulée rapide, précipitée d'un personnage pris dans le tourbillon d'un combat. Ensuite parce que si on utilise un plan quadrillé et des figurines, un pas est la mesure du côté d'une case. Un personnage se déplaçant de 8 pas voit la figurine qui le représente se déplacer de 8 cases.

LUMIÈRE ET OBSCURITÉ

La plupart des créatures basent l'essentiel de leurs perceptions sur la vue. La lumière est donc un facteur très important à prendre en compte à tout moment. Il existe trois niveaux de luminosité :

LUMIÈRE FRANCHE. C'est la pleine lumière du jour. La vision porte loin et rien ne vient entraver celle-ci – sauf brume ou pluie.

LUMIÈRE FAIBLE. Une telle lumière permet de voir à peu près correctement, mais pas toujours très loin, ni avec beaucoup de détail. La lueur des torches, des lanternes ou des lampes à huile fournit une lumière faible, tout comme une pleine lune dans un ciel sans nuage. En lumière faible, un personnage qui effectue une attaque à distance reçoit un désavantage.

OBSCURITÉ. Qu'il s'agisse des ténèbres des profondeurs ou seulement de la noirceur d'une cave non éclairée, il est impossible d'effectuer d'attaque à distance ; par ailleurs, un personnage qui effectue une attaque au corps à corps reçoit un désavantage. De plus, les personnages se déplacent à demi-vitesse au maximum.

La plupart des créatures, et certains personnages, possèdent une **VISION DANS LE NOIR**. Cela signifie qu'elles considèrent l'obscurité comme de la lumière faible et la lumière faible comme de la lumière franche. La vision dans le noir exclue toute perception précise des couleurs : on voit en niveaux de gris.

ALLERGIE AU SOLEIL. Certaines créatures, comme les gobelins, ne supportent pas la lumière franche (la lumière du jour essentiellement) qui agit comme l'obscurité pour elle quant aux limitations et malus.

TORCHES ET LANTERNES. Les torches et lanternes projettent une lumière faible à quelques mètres et sont encombrantes. Les lanternes peuvent être partiellement occultées et leurs lumières dirigées pour éclairer plus loin en enfilade, mais dans une seule direction à la fois.

LE CLIMAT

Cette table de climat, conçue pour les régions tempérées et continentales, doit être adaptée ou transformée pour des régions particulières.

| Id6 | Printemps | Été |
|------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Averses locales | Beau temps |
| 2 | Beau temps | Beau temps nuageux |
| 3 | Beau temps nuageux | Beau temps venteux |
| 4 | Éclaircies et vent | Caniculaire |
| 5 | Nuages et vent | Grand beau temps |
| 6 | Pluies fines | Lourd et orageux |

| Id6 | Automne | Hiver |
|------------|--------------------|-----------------------------|
| 1 | Beau temps sec | Brouillards épais |
| 2 | Éclaircies et vent | Froid intense et ciel clair |
| 3 | Gelées | Gelées |
| 4 | Pluies et vent | Neige |
| 5 | Pluies froides | Pluie et vent |
| 6 | Vents violents | Pluies froides |

VOYAGER

Pour rejoindre les lieux de leurs missions, aller d'une ville à l'autre ou simplement pour partir à l'aventure au hasard, les personnages ont régulièrement besoin de parcourir de vastes distances.

Une journée de voyage des personnages peut se découper en quatre périodes : deux périodes de déplacement, une période d'activité (que l'on peut séparer par des répits) et une période de repos. Il est parfois possible d'utiliser la séquence d'activité pour se déplacer, mais c'est souvent au prix d'un repos moindre.

DÉPLACEMENT

Les personnages se déplacent à pied à une vitesse moyenne de 2 à 10 kilomètres à l'heure, en fonction du terrain, durant deux périodes de trois à quatre heures chacune (séparées par un répit correct). La vitesse dépend du relief, de la végétation, de la météorologie et de la route.

En s'appuyant sur le tableau suivant, on peut cumuler la vitesse pour chaque catégorie (et appliquer un éventuel facteur selon la météo). Par exemple, des personnages parcourant, par une belle journée, un paysage au relief modéré, avec une végétation éparse, mais en hors-piste, peuvent espérer parcourir 13 kilomètres par période. C'est une indication générale pour des personnages en bonne forme physique, habitués à marcher et pas trop chargés.

La distance totale parcourue par jour n'est pas très différente si les personnages sont à cheval, mais on peut les diviser par deux si les personnages utilisent un véhicule tracté sans changement d'attelage.

Bien entendu, il existe de très nombreux autres facteurs que la maîtresse de jeu peut prendre en considération, en plus de la météo ou des charges transportées. Est-ce que les personnages font de la marche forcée ? Est-ce qu'il y a des obstacles ou des rencontres qui font perdre du temps ou imposent des détours conséquents ?

| Relief | Végétation | Route | Vitesse cumulée |
|----------------------|--------------|-------------------|------------------|
| Faible ou inexistant | Rase | Route commerciale | 7 km par période |
| Modéré | Éparse | Route locale | 5 km par période |
| Marqué | Dense | Hors-piste | 3 km par période |
| Infranchissable | Impénétrable | Sauvage | 1 km par période |

OPTION À LA LOUCHE. Pour une version moins précise, mais plus rapide, la maîtresse de jeu peut simplement fixer une base et tirer un dé – par exemple, $15+1d12$ kilomètres pour une journée de marche (deux périodes). Cela prend très simplement en compte les détours, les reliefs et les repos...

ACTIVITÉ

La période d'activité correspond au temps passé à monter le camp et à vaquer à diverses occupations – en vérité, cette période s'étale fréquemment sur toute la journée, notamment lorsqu'il s'agit de cueillir ou de chasser. C'est par simple convenance que l'on en fait une période unique à gérer en une seule fois.

LE CAMP. Les joueuses doivent simplement choisir si le camp sera *sûr* ou *confortable*. S'il est sûr, la maîtresse de jeu ne fait pas de jet de péripétie durant la nuit ou accorde un avantage au Δ de péril de la région, mais le facteur de repos est limité à 1 ou 2 pour la récupération des points de vie. S'il est confortable, le facteur de repos monte à 3, voire 4, mais le meneur de jeu doit effectuer un jet de péripétie normal pour la nuit. Si les personnages choisissent de continuer à marcher durant la période d'activité,

CHASSE, CUEILLETTE, EXPLOITATION DES RESSOURCES, ARTISANAT, ALCHIMIE, RÉPARATIONS, SOINS, ORGANISATION DU CAMP, TÂCHES SPÉCIALES, ETC. Chaque personnage peut effectuer une et une seule tâche au cours de la période d'activité. Selon les circonstances, la maîtresse de jeu peut ou non demander un jet de compétence ou de prouesse. Elle peut aussi tirer un dé de péripétie selon le péril de la région. On trouvera plus d'informations sur les différentes activités et la manière de les mener plus loin dans ce chapitre.

REPOS

Appliquer les règles normales de repos. Ne pas oublier de poster des sentinelles et d'organiser des tours de garde.

PÉRIPÉTIES

Lorsque les personnages voyagent, la maîtresse de jeu peut tirer un dé de péripétie pour chaque période de la journée. C'est un dé d'usage qui va de $\Delta 6$ (région agricole calme et tranquille, pays civilisé) à $\Delta 6$ (région très dangereuse, terrain découvert, adversaires ou monstres nombreux, etc.) Sur un résultat de 4 ou plus, il se passe quelque chose. Sur un résultat de 3 ou moins, le Δ est temporairement réduit sur la région – au moins pour la prochaine période, mais généralement jusqu'à la prochaine aube.

Selon que les personnages prennent des précautions ou non, voyagent en marche forcée ou réduisent leur vitesse, cherche les petites routes dissimulées ou filent à travers les grands espaces, la maîtresse de jeu peut appliquer avantages et désavantages au jet de péripétie. La maîtresse de jeu peut déterminer aléatoirement le rang de réputation des créatures et rencontres.

| Exemples | Δ Péripétie | Réputation des créatures |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------------|
| Région civilisée ordonnée, granroute | $\Delta 6$ | 1d4 |
| Région civilisée divisée, troublée | $\Delta 8$ | 1d6 |
| Région civilisée, arrière-pays | $\Delta 8$ | 2d4 |
| Frontière | $\Delta 10$ | 1d8 |
| Sauvage occupé | $\Delta 10$ | 1d10 |
| Sauvage désert | $\Delta 10$ | 2d6 |
| Sauvage lointain | $\Delta 10$ | 1d12 |
| Région chaotique | $\Delta 12$ | 1d6+1d8 |
| Enfers, abysses, plans inhumains | $\Delta 12$ | 2d8 |

La maîtresse de jeu détermine ensuite la gravité de la péripétie.

| 2d6 | Gravité de la péripétie |
|-------|--|
| 2 | Assistance (aide, hospitalité, faveur, secours, etc.) |
| 3-4 | Indications (guides, informations, conseils, augures, indices) |
| 5-6 | Perte de temps (difficulté, complications, évènement) |
| 7-9 | Dangers (risques réels, pertes de ressources, combat forcé) |
| 10-11 | Déclencheur (réaction en chaîne, danger persistant, à suivre sur les périodes suivantes...) |
| 12 | Fil rouge (la péripétie est directement liée à l'objectif des personnages et donne l'initiative à leurs ennemis) |

Enfin, la maîtresse de jeu peut déterminer au hasard un élément dans chacune des colonnes suivantes et les associer pour créer le contenu de la péripétie. C'est seulement une forme de contrainte destinée à titiller l'imagination et les mots proposés sont des inspirations, une base que l'on peut extrapoler, transformer, dévier, tordre et corrompre.

Il est beaucoup plus intéressant de confier ces deux éléments (la nature et les circonstances de la péripétie) à une joueuse. Celle-ci peut s'en emparer pour créer une scène de son inspiration, dans laquelle elle peut placer des éléments de jeu qu'elle voudrait voir apparaître. La joueuse ne sait pas qu'elle est la gravité réelle de la péripétie et peut ainsi inventer sans contrainte. La maîtresse de jeu reprend la main au moment naturel où elle pourrait poser la fatidique question « Que faites-vous ? » et gère toute la fin de la scène comme elle le ferait normalement.

Toutes les joueuses devraient pouvoir inventer des péripéties à tour de rôle, mais trois remarques importantes :

⌘ La maîtresse de jeu ni le groupe ne devraient jamais stigmatiser une joueuse qui ne souhaite pas prendre la main.

⌘ Une joueuse doit pouvoir rester dans le domaine du confort, être aussi précise et complète ou aussi rapide et évasive qu'elle le souhaite. La maîtresse de jeu doit s'adapter à ses propositions.

⌘ Enfin, c'est toujours la maîtresse de jeu qui a le dernier mot sur une description : elle peut modifier, effacer, transformer les détails d'une péripétie pour maintenir la cohérence de son univers – cela peut faire l'objet d'une (courte) négociation avec la joueuse, mais la maîtresse de jeu décide au final.

UN PETIT CONSEIL POUR LES JOUEUSES : toutes les péripéties n'ont pas besoin de viser les personnages. C'est souvent un bon moyen de mettre en scène des figurants ou des créatures qui sont elles-mêmes en galère. C'est aussi le moment de faire intervenir des thèmes ou des idées qu'on meurt d'envie de voir en jeu. Il ne faut pas forcément penser ennuis ou difficultés – on peut faire confiance à la maîtresse de jeu pour ajouter ces éléments si besoin – mais découverte du monde.

| Id66 | Nature de la péripétie | Circonstances de la péripétie |
|-------------|-------------------------------|--|
| 11 | Accident | Animal (Avertissements, Bêtes sauvages, Proies et chasseurs, Restes, Troupeaux) |
| 12 | Alarme | Célébrations (Famille et amis, Fête et foire, Politique et diplomatie, Procession religieuse, Victoires et défaites) |
| 13 | Casse | Ciel (Augures, Coup de vent, Nuages menaçants, oiseaux et bêtes volantes, Orages violents) |
| 14 | Coïncidence | Commerce (Artisans et producteurs, Caravane, Comptoirs et marchés, Marchands et voleurs, Réserves et greniers) |
| 15 | Complication | Communauté (Nomades, Non humains, Politique, Secrets, Village) |
| 16 | Contretemps | Construction (Murailles, Piège, Pont et aqueduc, Quais, Tour) |
| 21 | Danger | Créatures (Bête volante, Créature inconnue, Horreur indicible, Monstre terrifiant, Prédateur en chasse) |
| 22 | Découverte | Culte (Culte maléfiques, Mystiques étranges, Rituels, Sanctuaire et abri, Terre sacrée) |
| 23 | Détour | Cultures (Champs et vergers, Fermes et villas, Gardiens, Greniers et réserves, Troupeaux) |
| 24 | Détresse | Destruction (Désert, Fantômes, Mort, Ruines abandonnées, Zone morte) |
| 25 | Dilemme | Domaine (Antre, Entrées et bornes, Repaire, Sentinelles et gardiens, Territoire de chasse) |
| 26 | Embuscade | Eaux (Chutes et cascades, Estran, Lac et étang, Marais, Rivières et fleuves) |
| 31 | Épreuve | Feu (Cheminées, Élémentaire, Foyer ancien, Incendie, Magie) |
| 32 | Évènements | Guérison (Créatures magiques, Herbes de soin, Lazaret, Refuge, Source féérique) |
| 33 | Galère | Guerre (Champ de bataille, Défenses et fortifications, Expédition guerrière, Histoire et politique, Mercenaires) |
| 34 | Hasard | Habitat (Fortin, Huttes et mas, Troglydites, Village, Villas et fermes isolées) |
| 35 | Incident | Hauteurs (Colline, Crête, Éminence, Mamelon, Ravin et falaise) |
| 36 | Intendance | Légendes (Avertissements, Héros, Histoires anciennes, Révélations, Secrets) |

| | | |
|----|--------------|---|
| 41 | Interdiction | Magie (Chaos, Effets permanents, Matériaux élémentaires, Mystères incompréhensibles, Zone morte) |
| 42 | Menace | Malveillance (Contraintes, Envoûtements, Haine, Maléfices, Violences) |
| 43 | Négociation | Mort (Désert hanté, Morts-vivants, Nécropole, Spectres, Tumulus et kurgan) |
| 44 | Obstacle | Nature (Anomalie, Désert, Luxuriance et exubérance, Merveille, Toxines et poisons) |
| 45 | Opposition | Ombres (Angoisse et terreur, Effets illusoire, Ombres magiques, Replis de terrain, Ténèbres) |
| 46 | Option | Oracles (Énigme et mystère, Prévention, Quête, Rêves, Signes) |
| 51 | Ouverture | Personnes (Aventurier solitaire, Brigands, Groupe local, Parti de chasse, Sentinelles) |
| 52 | Perdiction | Ressources (Exploitation et transport, Matériaux élémentaires, Produits rares, Ressources naturelles, Transformation) |
| 53 | Péril | Richesses (Butin caché, Filon, Illusion, Munificence, Trésor) |
| 54 | Perte | Route (Absence, Chaussée surélevée, Carrefour, Route ancienne, Sentier perdu) |
| 55 | Piège | Ruines (Histoire ancienne, Humaines ou non-humaines, Le présent et le passé, Réoccupation et transformation, Signes de catastrophe) |
| 56 | Rencontre | Sauvage (Catastrophe naturelle, Chaos, Féerie, Folie, Force de la nature) |
| 61 | Retard | Souterrains (Cavernes, Mines, Terrier, Trou, Tunnels) |
| 62 | Révélation | Terrain (Coupant, Difficile, Fantasmagorique, Instable, Spongieux) |
| 63 | Spectacle | Traces (Avertissements, Cris et appels, Empreintes, Impressions, Odeurs) |
| 64 | Subterfuge | Végétaux (Forêts, bois et halliers, Fruits et baies, Haies et ronciers, Herbes hautes, Plantes étranges) |
| 65 | Traquenard | Vestiges (Borne, Cadavres, Histoire, Pierres sculptées, Statue) |
| 66 | Trouaille | Voyage (Caravane, Comptoir, Havre, Passage et carrefour, Pèlerins) |

Enfin, la maîtresse de jeu peut, si elle le désire, tirer un rebondissement dans la liste suivante – c’est un élément aléatoire de plus destiné à éveiller son imagination et favoriser ses improvisations et lui offrant des directions inattendues.

| 1d20 | Rebondissements |
|-------------|--|
| 1 | Bizarrie incomprensible |
| 2 | Casse de matériel |
| 3 | Catastrophe soudaine |
| 4 | Déplacement de l'action |
| 5 | Deux ex Machina, nouveau figurant |
| 6 | Dommages collatéraux |
| 7 | Effet magique |
| 8 | Évènement inattendu ou indépendant |
| 9 | Galère personnelle |
| 10 | Horreur |
| 11 | Intervention extérieure |
| 12 | Intervention mystique, divine, spirituelle |
| 13 | Monstre errant |
| 14 | Nouvel adversaire |
| 15 | Provocation, alarme |
| 16 | Qui perd gagne |
| 17 | Réaction en chaîne |
| 18 | Séparation |
| 19 | Tragédie |
| 20 | Traîtrise, changement d'alliance |

ACTIVITÉS EN VOYAGE

Voici quelques-unes de innombrables activités que les personnages peuvent accomplir au cours de leurs voyages.

ALCHIMIE. Un personnage qui emporte un laboratoire de voyage peut tenter de fabriquer une ou plusieurs doses de préparations alchimiques simples durant une période d'activité. La joueuse effectue un jet de compétence. Elle crée une dose $\Delta 6$ du produit de son choix sur une réussite majeure ou une dose $\Delta 6$ d'un produit déterminé au hasard sur une réussite mineure (le hasard représente la disponibilité des ingrédients le forçant à fabriquer tel produit plutôt que tel autre). Sur un 20 naturel, le personnage parvient enfin à mettre au point l'une des recettes alchimiques complexes et ajoute celle-ci à la liste des préparations qu'il peut désormais fabriquer. Sur un résultat de 1 naturel, il casse du matériel de son laboratoire portable et doit le remplacer avant de pouvoir fabriquer de nouvelles préparations (à la discrétion de la maîtresse de jeu). Les recettes alchimiques simples et complexes sont décrites dans les annexes de ce livre.

CHASSE. Le personnage chasse, pêche et cueille des baies, des racines et des fruits afin de constituer des rations de nourriture. La joueuse effectue un jet de prouesse. Sur une réussite mineure, le personnage ramène une ration $\Delta 4$ au camp ; sur une réussite majeure, il ramène une ration $\Delta 6$. Sur un 20 naturel, la maîtresse de jeu peut lui permettre de ramener des rations plus importantes ou le met sur la piste de nouvelles découvertes ou de nouvelles ressources. Sur un 1 naturel, le personnage doit affronter une créature dangereuse (tirer la réputation du monstre au hasard en fonction de la région).

| 1d10 | Produits pour rations |
|-------------|--|
| 1 | Bêtes de garennes (lapins, lièvres et autres rongeurs) |
| 2 | Bêtes des halliers (daims, cerfs et sangliers) |
| 3 | Bêtes des ramures (singes, écureuils, etc.) |
| 4 | Coquillages |
| 5 | Fruits, baies et noix |
| 6 | Miel, sève et sirop |
| 7 | Oiseaux sauvages (perdrix, cailles, faisans, etc.) |
| 8 | Poissons et crustacés |
| 9 | Poules d'eau (canards, foulques, oies, etc.) |
| 10 | Racines sauvages, glands et champignons |

CUEILLETTE. Le personnage cherche des herbes dans son environnement, à condition qu'il ne soit pas obligé de se dissimuler, de faire silence ou de se calfeutrer dans un endroit sûr. La joueuse effectue un jet de compétence. Sur une réussite majeure, son personnage trouve Δ6 de l'herbe commune de son choix ; sur une réussite mineure, il trouve Δ6 d'une herbe commune au hasard. Sur un 20 naturel, le personnage trouve Δ6 d'une herbe rare. Sur un 1 naturel, il subit une blessure à cause d'un empoisonnement intempestif. Les herbes communes et rares sont complètement décrites dans les annexes de ce livre.

EXPLOITER UNE ZONE. Si les personnages prennent du temps pour explorer et exploiter une zone géographique, le meneur de jeu peut les autoriser à mettre la main sur certaines richesses : ressources naturelles, trésors perdus dans des ruines, résultat de trocs avantageux, etc. Tirer les dés de puissance des créatures de la région dans le tableau suivant, une ou plusieurs fois. Ajuster les péripéties et problèmes à résoudre. Des aventures peuvent naître de telles promesses de gains.

| Valeur potentielle des ressources (tirer le dé de réputation de la zone) | | | |
|---|---------------------------|----|--------------|
| 1 | Cuivre Δ6 | 9 | Électrum Δ6 |
| 2 | Cuivre Δ8 | 10 | Électrum Δ8 |
| 3 | Cuivre Δ10 | 11 | Électrum Δ10 |
| 4 | Cuivre Δ12 ou Argent Δ4 | 12 | Or Δ6 |
| 5 | Argent Δ6 | 13 | Or Δ8 |
| 6 | Argent Δ8 | 14 | Or Δ10 |
| 7 | Argent Δ10 | 15 | Platine Δ4 |
| 8 | Argent Δ12 ou Électrum Δ4 | 16 | Platine Δ6 |

| Id20 | Ressources naturelles | Ressources manufacturées |
|-------------|---|---|
| 1 | Bois à flèches | Alcool, tabac, sucreries, drogue |
| 2 | Écorce, bois d'art | Arme, armure |
| 3 | Fibres naturelles | Artisanat d'art |
| 4 | Fruits, baies, noix | Artisanat humanoïde |
| 5 | Herbes, fleurs et feuilles | Bijoux, vaisselle, orfèvrerie, verrerie |
| 6 | Insectes, coquillages | Cordes, ficelles, fibres tissées |
| 7 | Ivoire, os | Instrument de musique |
| 8 | Laine, poils, fourrure | Livre, papier |
| 9 | Matériau élémentaire et gemmes astrales | Maroquinerie, cordonnerie |
| 10 | Matériau magique | Matériel d'art, pigments |
| 11 | Miel, sève, sirop | Nourriture gastronomique |
| 12 | Minerais | Objet archéologique, trésor ancien |
| 13 | Organes et parties de créatures | Objet enchanté |
| 14 | Peaux, cuir | Objet mécanique, magetech |
| 15 | Pierres semi-précieuses | Outil |
| 16 | Racines | Peinture, sculpture, gravure |
| 17 | Roches et cristaux | Petits produits manufacturés |
| 18 | Sables colorés, argile | Produit alchimique, savon, parfum |
| 19 | Terres rares ou alchimiques | Sac de pièces |
| 20 | Viande | Tissus, vêtements |

EXPLORER

Les personnages sont amenés à explorer des ruines, de vieilles bâtisses, des tours perdues, des souterrains humides, des cavernes béantes – c'est le bon vieux donjon, indémodable et indépassable.

BRUIT

À chaque fois que les personnages font du bruit, la maîtresse de jeu peut demander aux joueuses de tester un Δ dont la taille dépend de l'intensité de ce bruit. Sur un résultat de 3 ou moins, ça éveille l'attention de quelque chose, ça attire du monde ou ça donne l'alarme.

| Intensité du bruit | Type de Δ à tester |
|--|---------------------------|
| Tenir une conversation à voix basse | $\Delta 12$ |
| Forcer une porte, déclencher un piège peu sonore, parler normalement | $\Delta 10$ |
| Courir dans les couloirs, appeler, déclencher un piège sonore | $\Delta 8$ |
| À chaque tour de combat, défoncer une porte | $\Delta 6$ |
| Explosion, boule de feu, tir d'arme à poudre noire, hurlements | $\Delta 4$ |

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Régulièrement, il se passe quelque chose d'imprévu lorsque les personnages explorent un donjon. Cela permet de garder les joueuses alertes et de maintenir le rythme.

Traditionnellement, on effectue un jet d'évènement aléatoire toutes les dix minutes en jeu ; le plus souvent, la maîtresse de jeu le fait quand elle y pense ou quand il est temps de faire avancer les choses ; une dernière alternative consiste à placer une minuterie sur la table, réglée à 15 minutes et de faire un jet lorsqu'elle sonne – quelle que soit la situation dans laquelle se trouvent les personnages à ce moment-là.

La maîtresse de jeu peut choisir la taille de Δ qu'elle souhaite en fonction de la dangerosité de la zone. En commençant à $\Delta 12$, elle s'assure que l'entrée du donjon n'est pas trop dangereuse. Ensuite, au fur et à mesure de l'exploration, le Δ va éventuellement diminuer. Toutefois, il ne descend jamais en-dessous de $\Delta 4$: le donjon devient simplement très embêtant...

| Δ | Évènements | |
|----------|--------------------------|---|
| 1 | Rencontre | Les personnages ont attiré l'attention d'un habitant des lieux ou pénètrent sur son territoire. Lancer le dé de réputation de la zone pour déterminer la puissance ou la nature de la créature, ou sur la table des rencontres aléatoires. |
| 2 | Effet spécial dangereux | Un donjon est une structure vivante. En fonction de sa nature et de son environnement, il se passe quelque chose qui peut mettre les personnages en danger. |
| 3 | Effet spécial inquiétant | L'effet spécial n'est pas immédiatement dangereux, mais peut conduire les personnages à réfléchir à leurs options et à leurs choix. |
| 4 | Effet spécial mineur | L'effet spécial est simplement désagréable, surprenant, bizarre. |
| 5 | Indices | Les personnages trouvent des indices sur le contenu du donjon – bruits étranges, traces suspectes, vestiges divers... |
| 6 | Lumières et ressources | Tester le Δ de toutes les lumières allumées pour vérifier si elles s'épuisent ou s'éteignent ; tester un jet de sauvegarde pour vérifier que les effets magiques en cours ne disparaissent pas ; tester pour toutes les ressources actuellement en cours d'utilisation |
| 7+ | Rien à signaler | Pour l'instant... |

| 1d20 | Exemples d'effets spéciaux |
|-------------|--|
| 1 | Altération, corruption ou empoisonnement des rations et de l'eau |
| 2 | Apparitions surnaturelles |
| 3 | Bourdonnement assourdissant |
| 4 | Cadavres revenant à la non-mort, spectres ou zombies |
| 5 | Coup de vent violent, bourrasque brusque |
| 6 | Drain d'énergie, drain de vie |
| 7 | Effondrement |
| 8 | Explosion |
| 9 | Frissons et sueurs froides, peur soudaine et sans objet |
| 10 | Froid glacial |
| 11 | Illusions et métamorphoses |
| 12 | Magie chaotique |
| 13 | Manipulation du temps, retour en arrière, fuite en avant |

| | |
|----|---|
| 14 | Murs qui suintent de fluides étranges ou répugnants |
| 15 | Nuées infligeant des dégâts automatiques |
| 16 | Régénération des pièges magiques désamorçés |
| 17 | Remugles affreux, décomposition rapide |
| 18 | Sol humide, spongieux, bizarre, abject |
| 19 | Tremblements |
| 20 | Vision fugace |

PORTES ET OBSTACLES

De nombreux éléments peuvent bloquer, temporairement ou définitivement, le passage dans les couloirs d'un donjon.

| 1d20 | Exemples d'obstacles |
|-------------|---|
| 1 | Barricade et pieux dressés |
| 2 | Cadavres et vestiges biologiques |
| 3 | Construction en os entrecroisés |
| 4 | Danger électrique |
| 5 | Décharge et empilement d'objets encombrants |
| 6 | Double porte barrée |
| 7 | Éboulement |
| 8 | Fluides empoisonnés |
| 9 | Herse |
| 10 | Maçonnerie |
| 11 | Matériaux de construction |
| 12 | Meubles empilés |
| 13 | Nuées d'insectes ou de créatures minuscules |
| 14 | Poche d'anti-magie |
| 15 | Poche de gaz |
| 16 | Porte |
| 17 | Roncier |
| 18 | Ténèbres magiques |
| 19 | Terrain mouvant |
| 20 | Zone de froid ou de chaleur extrême |

Les portes elles-mêmes peuvent représenter de sacrés casse-têtes. Il faut pouvoir les ouvrir, voire les fermer parfois, ou encore les maintenir ouvertes ou fermées. Une porte peut être constituée de nombreux matériaux différents (bois, métal, os, pierre, ivoire, cristal, etc.) ; elle peut être fragile, solide ou même blindée ; sa taille peut varier grandement, de la petite trappe dans un mur à l'énorme portail à double battant sculpté...

| Id | Quelques idées de portes |
|----|---|
| 1 | La porte coulisse dans le mur. |
| 2 | La porte est barrée d'un côté ou de l'autre. |
| 3 | La porte est bien dissimulée et se fond dans le mur. |
| 4 | La porte est bloquée par un sort ou un mot de passe magique. |
| 5 | La porte est en réalité un mimique. |
| 6 | La porte est intelligente (ou habitée par un esprit des lieux). |
| 7 | La porte est piégée. |
| 8 | La porte possède un judas. |
| 9 | La porte possède une bouche qui délivre un message enregistré. |
| 10 | La porte possède une solide serrure. |
| 11 | La porte remonte dans le plafond. |
| 12 | Le bois a travaillé, le métal a vrillé et la porte est complètement bloquée dans sa position. |

PIÈGES

La plupart des pièges anciens sont magiques. Il reste peu de pièges purement mécaniques qui ne bénéficient pas d'enchantelements pour les entretenir ou les réamorcer.

TROUVER LES PIÈGES. Des personnages précautionneux trouvent presque toujours les pièges qui se dressent devant eux, à moins qu'ils n'avancent dans une zone piégée alors qu'ils sont occupés à autre chose – se chamailler entre eux, examiner les fresques sur les plafonds ou engager un combat avec un ennemi. Il reste cependant trois informations importantes à découvrir : les déclencheurs du piège, ses effets et éventuellement la manière de l'éviter ou de le désamorcer. Cela peut demander un peu de temps supplémentaire, un peu d'astuce, pourquoi pas des jets de compétence (avec le risque de déclencher le piège accidentellement) ou encore la coopération de tous les personnages.

ÉVITER ET DÉCLENCHER LES PIÈGES. Un piège est lié à une zone ou à un ensemble de zones. Il faut toujours considérer la ou les zones où se trouvent les déclencheurs du piège et la ou les zones où se déclenchent les effets du piège. Ce sont le plus souvent les mêmes, mais pas toujours. Selon sa nature, un piège se déclenche sous certaines conditions. Choisissez ou tirez un ou plusieurs éléments dans la liste suivante :

| Id12 | Déclencheurs |
|-------------|---|
| 1 | Action mécanique (serrure, poignée, levier, etc.) |
| 2 | Détection d'alignement |
| 3 | Détection de chaleur |
| 4 | Détection de mouvement |
| 5 | Détection de nombre |
| 6 | Détection de peuple spécifique (ou exclusif) |
| 7 | Détection de présence |
| 8 | Détection de proximité |
| 9 | Détection de vie |
| 10 | Goupille et fil |
| 11 | Plaques de pression |
| 12 | Ressorts |

| Id6 | Modificateurs |
|------------|--|
| 1 | Le piège se déclenche immédiatement |
| 2 | Le piège a 2 chances sur 6 de se déclencher (ou plus) |
| 3 | Le piège se déclenche au bout de $\Delta 6$ tours (ou plus) |
| 4 | Le piège prévient (par un bruit, une bouche magique, un signal lumineux) de son déclenchement imminent |
| 5 | Le piège se déclenche en plusieurs étapes successives (une par tour) |
| 6 | Le piège est factice et en dissimule un autre plus dangereux et imprévisible |

DÉSAMORCER UN PIÈGE. Il existe de multiples manières de désamorcer un piège. Tirez ou choisissez un ou plusieurs éléments dans la table suivante :

| Id12 | Techniques de désamorçage |
|-------------|---|
| 1 | Action physique (acrobaties, passage en force, en vitesse) |
| 2 | Annulation magique |
| 3 | Clef physique à insérer (peut-être traîne-t-elle dans le coin ou sur les créatures locales) |
| 4 | Déclenchement à distance |
| 5 | Destruction massive des mécanismes |
| 6 | Énigme à résoudre |
| 7 | Illusion, dissimulation, mascarade |
| 8 | Mot de passe |
| 9 | Opération mécanique fine |
| 10 | Opération spécifique, rituel |
| 11 | Puzzle physique à résoudre (éventuellement à plusieurs) |
| 12 | Utilisation d'un liquide (eau, huile) |

DESCRIPTION DES PIÈGES. Chaque piège est composé d'un ou plusieurs éléments à tirer ou à choisir dans la liste suivante. Les effets exacts, la dangerosité du piège, dépend de son usage. Les pièges peuvent infliger des états particuliers ou des dégâts variables (perte de points de vie, blessures ou même mort instantanée).

| Id20 | Éléments du piège |
|-------------|--|
| 1 | Acide (brûlure, destruction d'équipement, de ressources) |
| 2 | Animation d'objets ou de statues |
| 3 | Asphyxie (gaz neutre, vide, noyade, etc.) |
| 4 | Chute |
| 5 | Désenchantement, dissipation de la magie |
| 6 | Destruction de ressources, empoisonnement, maladie |
| 7 | Drain de magie |
| 8 | Écrasement (rocs, sable, dalle, etc.) |

| | |
|----|---|
| 9 | Effet mental (terreur, sommeil, charme, changement d'alignement, etc.) |
| 10 | Effet physique majeur (métamorphose, désintégration, pétrification, etc.) |
| 11 | Effet physique mineur (immobilisation, mise à terre, paralysie, etc.) |
| 12 | Électricité |
| 13 | Feu |
| 14 | Glace |
| 15 | Invocation de monstres |
| 16 | Lames, piques, fléchettes |
| 17 | Malédiction, geas |
| 18 | Poison (gaz, liquide, dard, etc.), maladie magique mortelle |
| 19 | Porte, grille, barreaux, mur, prison, blocage |
| 20 | Téléportation |

ÉNIGMES ET CASSE-TÊTES

Les énigmes et casse-têtes font d'excellents obstacles, mais il convient de ne pas en abuser. Tout d'abord, ce genre de chose consume un temps considérable de jeu ; ensuite, toutes les joueuses ne sont pas amatrices de jeux logiques et de prise de tête.

ÉNIGMES. Pour écrire une énigme, il faut commencer par déterminer sa solution. C'est généralement un mot assez simple, qu'il s'agisse d'un objet (fenêtre, dents, mains, épée, poche, etc.) ou d'une abstraction (la mort, le destin, la fortune, etc.) On peut ensuite dresser une liste de plusieurs métaphores le décrivant ou de représentations objectives ou imagées. Puis, le travail le plus délicat, écrire quelques vers de mirliton pour mettre cette liste en scène. Le principe est que les joueuses puissent deviner le mot en partant des métaphores.

CASSE-TÊTES. Les casse-têtes sont généralement des manipulations physiques que les personnages doivent effectuer dans le jeu – déplacer des blocs de pierre, reconstituer des puzzles, abaisser ou relever des leviers dans un ordre logique, etc. – et qui peuvent trouver leur équivalent autour de la table, les joueuses manipulant elles-aussi divers matériels. Ce sont des jeux de logique et/ou de manipulation et la maîtresse de jeu doit préparer le matériel à l'avance. Il existe de nombreux casse-têtes intéressants. Citons :

LES JEUX DE MÉMOIRE : cinq motifs à afficher dans l'ordre parmi une vingtaine de cartes que les joueuses ont pu contempler durant une minute ou deux.

LES SUITES LOGIQUES : les personnages peuvent devoir parcourir le donjon à la recherche des pièces éparpillées, puis les joueuses doivent les classer dans l'ordre le plus logique.

LES LOCULUS, TANGRAM ET AUTRES TRISECTIONS DU CARRÉ : une variation sur le thème de la géométrie, un carré découpé en pièces de tailles et de formes diverses permettant de reconstituer d'autres formes dans un temps donné.

LES CARRÉS MAGIQUES : plus compliqués à réaliser ou à compléter, il s'agit d'organiser des lettres ou des chiffres dans un carré quadrillé plus ou moins grand de manière à obtenir un équilibre formel.

LES TAQUINS ET LES PROBLÈMES DE DÉPLACEMENT D'OBJETS : des exercices de manipulation logique avec un nombre de coup donné.

LES LABYRINTHES : plus ou moins complexes, à suivre avec un crayon sans le lever du papier. Une erreur et c'est un monstre errant que les personnages doivent combattre.

LES PYRAMIDES DE DÉS : il faut maintenant empiler le plus de dés possibles dans un temps limité, avec un seuil à atteindre et même dépasser.

INTERAGIR

Très régulièrement au cours de leurs aventures, les personnages vont croiser d'autres créatures – des humains, des elfes, des orques, des ours-hiboux, des squelettes ou encore des dragons. Contrairement aux obstacles qu'ils doivent surmonter et qui leur soumettent des problèmes relativement unidimensionnels, les rencontres ont la particularité d'être extrêmement dynamiques : les circonstances évoluent rapidement, changent du tout au tout et les créatures réagissent aux actions et postures des personnages. Un gros rocher se fiche bien qu'on lui tourne autour en l'examinant ; il y a de fortes chances qu'un ogre ne reste pas aussi placide.

Quelles que soient les circonstances, les lieux, les raisons pour lesquelles elles adviennent, la manière de gérer les rencontres suit toujours les étapes suivantes :

- ⌘ La maîtresse de jeu détermine la distance qui sépare les personnages des créatures qu'ils rencontrent.
- ⌘ Elle vérifie si l'un ou l'autre groupe est surpris par la rencontre.
- ⌘ Elle vérifie d'une part la réaction des personnages et d'autre part celle des créatures.
- ⌘ Dans la plupart des cas, les créatures ou les personnages peuvent fuir, se cacher ou commencer à discuter.
- ⌘ Parfois la rencontre évolue de manière brutale et un combat ou une poursuite s'engage.
- ⌘ Si c'est le cas, personne ne s'implique dans une bataille sans de bonnes raisons – les camps ont des objectifs tactiques immédiats à atteindre qui déterminent la victoire ou la défaite (il est rare que l'extermination complète des adversaires soit la vraie raison d'un combat) ; de plus, si les choses tournent mal, l'un ou l'autre camp cherchera toujours une solution de replis – fuite, retraite, reddition, etc.

RENCONTRES

Une rencontre se produit quand un ou plusieurs groupes de créatures – dont les personnages – se retrouvent à portée de perception dans un environnement donné : cela signifie qu'elles peuvent se voir ou s'entendre les unes les autres. Les rencontres peuvent prendre d'innombrables formes et présentent la particularité de n'être pas forcément bilatérales : une créature peut percevoir une autre créature sans que cette dernière ne perçoive la première.

La première chose que la maîtresse de jeu doit déterminer, c'est la distance à laquelle les créatures se rencontrent, c'est-à-dire la distance maximale à laquelle elles peuvent se percevoir.

RENCONTRE DISTANTE. Les créatures peuvent se voir ou s'entendre de très loin, bien au-delà d'une possibilité de communication et d'interaction. Elles peuvent se trouver de part et d'autre d'un large fleuve ou sur deux collines différentes. Il faut qu'elles fassent un effort particulier pour se rapprocher et entamer des échanges (polis ou violents).

RENCONTRE PROCHE. Les créatures se perçoivent à une distance qui interdit toute action immédiate et n'engage la sécurité d'aucune d'entre elles, mais il faut peu de temps pour que le contact puisse s'établir et aucun groupe n'a la possibilité de s'esquiver aisément si l'autre en a décidé autrement. Cependant, les créatures ont toujours un peu de temps pour réagir et se préparer.

RENCONTRE INSTANTANÉE. Les créatures se tombent littéralement dessus – au détour d'un couloir ou en ouvrant une porte. Elles sont instantanément à portée critique si jamais les choses devaient dégénérer.

SURPRISE

En second lieu, la maîtresse de jeu doit déterminer si les créatures sont surprises ou non par la rencontre. La plupart du temps, les circonstances dictent la manière dont les groupes se perçoivent : la lumière et les sons préviennent de l'arrivée ou de la présence des personnages et puis, si les créatures sont attentives ou aux aguets, il est très difficile de les surprendre. D'un autre côté, lorsque l'un des groupes monte une embuscade ou que toutes les créatures sont également discrètes ou distraites, il est fort probable que la rencontre soit un véritable coup-de-théâtre.

Dans le cas où il faille déterminer si les créatures sont surprises, chaque groupe lance un Δ dont la taille dépend de l'attention ou de la préparation générale : sur un résultat de 3 ou moins, il est surpris.

Un groupe de créature surpris ne peut pas réagir immédiatement et perd du temps à comprendre ce qui se passe et à se reprendre. L'autre groupe bénéficie d'un tour de combat complet de placement et d'action (s'il décide d'attaquer) ou de signes diplomatiques clairs et sans ambiguïté.

RÉACTION

Si les joueurs décident des réactions de leurs personnages, c'est à la maîtresse de jeu de déterminer celles des créatures qu'ils rencontrent. La plupart du temps, il est assez aisé de déterminer la réaction la plus probable : un animal sauvage fuit si c'est une rencontre distante ; mais il peut devenir extrêmement agressif si c'est une rencontre instantanée et qu'il est surpris.

Certaines créatures peuvent avoir des objectifs précis qui expliquent leur présence : des gardes ne laissent pas s'approcher des intrus et, à défaut de les arrêter, ils peuvent les retarder le temps de sonner l'alarme. De même, des pillards en embuscade savent qu'ils vont passer à l'attaque dès que l'occasion se présentera.

Les créatures qui sont sur leur territoire et ont à cœur de le défendre ou de le protéger, peuvent attaquer à vue, tenter d'effrayer ou de repousser les visiteurs ou, le plus souvent, s'enquérir de leurs intentions et de leurs demandes.

Mais, d'une manière générale, la plupart des rencontres adviennent alors que les personnages et les créatures vaquent à leurs occupations – explorer des ruines pour les premiers, y vivre et y conduire leurs activités pour les autres. La maîtresse de jeu peut alors trouver pratique de laisser le hasard déterminer les réactions des créatures en lançant 2d6.

OPTION : si les créatures sont du même alignement que la majorité du groupe, le jet bénéficie d'un avantage (lancer 3d6 et prendre les deux meilleurs dés) ; inversement, si les créatures sont d'un alignement opposé, le jet subit un désavantage (lancer 3d6 et prendre les deux dés les plus bas).

| 2d6 | Réaction | Négociations |
|------|------------------------------|--------------|
| 2 | Hostiles, attaquent | — |
| 3-5 | Inamicaux, peuvent attaquer | -3 |
| 6-8 | Neutres, incertains | -1 |
| 9-11 | Indifférents, pas intéressés | 0 |
| 12 | Amicaux, serviables | +1 |

NÉGOCIATIONS

Dès lors que les personnages ne sont pas eux-mêmes agressifs et que les créatures rencontrées sont, au pire, inamicales, il est possible de négocier.

La plupart du temps, l'issue des négociations est aisée à déterminer. Il suffit que les deux parties s'accordent sur un comportement commun (retraite prudente, échange de connaissances ou de ressources, indifférence prudente, etc.)

D'autres fois, les personnages veulent obtenir ce que leurs interlocuteurs ne souhaitent pas leur donner. Il s'agit alors de rechercher des compromis ou d'offrir des compensations.

C'est toujours le demandeur qui est en position de faiblesse dans une négociation et c'est lui qui doit faire le plus d'efforts, à moins qu'il ne trouve exactement ce qui va intéresser la partie adverse. Utiliser l'intimidation ou la pression peut parfois fonctionner, mais il faut alors avoir une bonne compréhension des réactions possibles.

Comme toujours, l'idéal est de laisser la situation se développer naturellement et de suivre les voies de plus grande logique ou de plus grande cohérence.

En cas de doute, la maîtresse de jeu peut demander un jet de 2d6 aux personnages, auquel il convient d'ajouter un bonus ou un malus dépendant de l'attitude initiale des interlocuteurs.

| 2d6 | Négociations |
|------------|---|
| 2 | Fin de non-recevoir. |
| 3-5 | Non merci, sauf à proposer des compensations outrageuses. |
| 6-8 | Oui, avec des compensations intéressantes. |
| 9-11 | Oui. Sans compensation s'il n'y a pas de risques ou si cela ne coûte pas trop en temps et en ressources ; avec compensations légères sinon. |
| 12 | Bien évidemment et même un peu plus. |

FUITE ET RETRAITE

La réaction la plus courante, quand l'agressivité, la curiosité ou la nécessité de protéger un territoire, ne l'emportent pas, est la fuite ou la retraite. Les créatures s'esquivent si elles le peuvent et poursuivent leur route. Le monde est dangereux, aussi bien pour les personnages que pour les autres habitants – et tous les êtres vivants pensent d'abord à leur préservation : personne n'ira chercher des crosses à un groupe de personnages visiblement bien armés sans de bonnes raisons.

On appelle **RETRAITE** le fait qu'un groupe de créatures – les personnages ou leurs vis-à-vis – recule et disparaisse sans que l'autre groupe ne puisse les rattraper aisément : il peut s'agir de quitter les lieux, de se dissimuler derrière des couverts ou dans les ombres, ou de se retrancher derrière des protections. Quoi qu'il en soit, un groupe qui fait retraite ne peut être directement engagé ou défié par l'autre groupe. Dans le meilleur des cas, il faut envisager une négociation ou une poursuite.

⌘ Lors d'une **RENCONTRE DISTANTE**, la retraite est automatique si on le souhaite. Aucun des groupes n'a la possibilité de rattraper l'autre si ce dernier choisit l'esquive.

⌘ Lors d'une **RENCONTRE PROCHE**, la retraite est possible si les deux groupes font de même ou si l'un des groupes est surpris et laisse le temps à l'autre pour se retirer.

⌘ D'une manière générale et sauf cas particuliers, il est impossible de faire retraite lors d'une **RENCONTRE INSTANTANÉE** – il faut fuir, combattre, se rendre ou négocier.

POURSUITES

Lorsque deux groupes se lancent à la poursuite l'un de l'autre, il convient d'accorder à chacun un **d initial**, généralement **d8**, dont la valeur peut augmenter ou baisser selon le nombre de personnes impliquées, leur connaissance du terrain ou de la région, la vitesse relative des véhicules employés, etc. Un personnage peut éventuellement effectuer un jet de compétence pour tenter d'augmenter le **d initial** (connaissance de la région, pistage, commandement, etc.)

Chaque groupe effectue un jet de **d + témérité**. On utilise la témérité des pilotes, des guides ou des meneurs. Le groupe qui obtient le meilleur résultat l'emporte – les poursuivis s'échappent ou sont rattrapés. Le groupe qui perd la poursuite choisit une péripétie de son choix à appliquer à ses adversaires.

Une poursuite dure un nombre de tours égal au plus petit résultat obtenu par l'un des groupes – la maîtresse de jeu est invitée à déterminer les distances parcourues par les groupes et leur nouvelle position dans l'environnement. On ne peut jamais cartographier les lieux pendant une poursuite ni faire attention aux pièges et autres dangers : un groupe connaissant le terrain peut ainsi guider l'autre groupe dans une situation embarrassante (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

| Péripéties | |
|---------------------------|--|
| Au mauvais endroit | La poursuite s'achève dans des lieux peu favorables au groupe. |
| Autorités | Les autorités locales sont alertées par la poursuite et s'en mêlent, pour savoir de quoi il retourne et, pourquoi pas, emballer tout le monde. |
| Casse | Le groupe a subi de la casse matérielle – collision, foulure, panne plus ou moins légère. |
| Indices | Le groupe abandonne des indices sur sa destination suivante où il sera peut-être possible de le retrouver. |
| Perdus | Le groupe s'est tout simplement perdu et il ne sait plus du tout où il se trouve, même s'il remporte la poursuite. |
| Renforts | Le groupe adverse rejoint des alliés au moment où la poursuite s'achève. |
| Responsabilité | Le groupe a provoqué un incident plus ou moins grave sur son passage. Aucune incidence sur lui, mais les locaux ont subi des dégâts et ils cherchent les responsables. |
| Séparés | Le groupe a été séparé au cours de la poursuite et il est désormais en sous-nombre. |
| Tourisme | Le groupe adverse en profite pour découvrir des petits coins sympas, un restaurant aux bonnes odeurs, un paysage bouleversifiant, etc. |

PUISSANCE ET ÉQUILIBRAGE DES RENCONTRES

D'une manière générale, il est assez déconseillé d'équilibrer les rencontres : les personnages comme leurs adversaires peuvent toujours choisir de fuir ou de négocier plutôt que de s'engager dans une confrontation violente dont on ne prévoit pas l'issue.

Par ailleurs, au vu de la quantité de facteurs à prendre en compte, c'est un exercice qui reste difficile. Cependant, par expérience, l'un des éléments qui influence le plus l'équilibre entre deux groupes, c'est le nombre d'action probable à chaque tour – même sur le rang de réputation joue beaucoup aussi.

Un groupe qui peut aligner plus d'action par tour que l'autre a définitivement un avantage, au moins sur le papier – cela représente plus d'opportunité de placer des attaques et de réduire les points de vie des adversaires.

MORAL

Le moral est une mesure du courage et de la férocité d'une créature. C'est un Δ – une créature avec un moral égal à $\Delta 6$ évite les combats, à moins que ne l'y force ou qu'elle ne se sente en position de force ; une créature avec un moral égal à $\Delta 12$ est incroyablement farouche et se bat généralement jusqu'à la mort.

Un résultat de 3 ou moins indique que la créature tente de fuir aussitôt que possible, qu'elle se rend aussitôt ou qu'elle se jette au sol pour faire le mort – dans tous les cas, elle cesse le combat.

On teste le moral des adversaires des personnages en deux occasions au cours d'un affrontement – bien que la maîtresse de jeu puisse faire le jet aux moments qui lui semblent le plus logique en fonction des circonstances :

⌘ Lorsque, pour la première fois, l'un d'entre eux est tué ou réduit à l'impuissance – les chefs ne sont pas concernés par cette règle.

⌘ Lorsque la moitié ou plus de ces créatures ont été tuées ou réduites à l'impuissance (ou qu'une créature unique atteint la moitié de ses points de vie) ou qu'un chef a été tué.

Si les créatures réussissent leurs jets de moral pour les deux occasions, alors elles continuent de se battre jusqu'à la mort ou jusqu'à la victoire (quand elles atteignent leurs objectifs).

On peut noter que la règle de moral s'applique aussi aux alliés et serviteurs des personnages.

FUITE

Un groupe qui a raté son jet de moral peut fuir à cette étape. Il se désengage immédiatement de tous les corps à corps et effectue un mouvement pour s'éloigner de ses adversaires.

Généralement, les combattants ne sont pas des psychopathes et laissent leurs adversaires prendre la fuite : c'est une occasion de moins de risquer une blessure. Le groupe dominant a néanmoins la possibilité de faire comprendre qu'il désire une reddition plus qu'une fuite – la réaction des fuyards dépend le plus souvent des possibilités qu'ils ont de trouver un abri ou des soutiens proches, mais aussi de l'attitude du groupe dominant. Si ce dernier a été particulièrement sanguinaire et mauvais, les fuyards ont peu de raisons de leur faire confiance quant à leur sécurité une fois la reddition acceptée et, une fois le dos au mur, ils se battront jusqu'à la mort.

Une fuite se règle ensuite de la même manière qu'une POURSUITE.

TRÉSORS

Un trésor est défini par sa valeur générale, donnée par un dé d'usage. On lance le Δ jusqu'à sa disparition et on constitue le contenu du trésor par concaténation progressive.

Ne pas oublier :

☞ Les créatures ont souvent usage de leurs possessions.

☞ Ce dont elles n'ont pas usage est rangé, le plus souvent dans leur antre.

☞ Les groupes de créatures peuvent posséder deux trésors : des trésors individuels faibles sur elles (le Δ indiqué pour la créature vaut alors pour l'ensemble d'entre elles) et un trésor collectif plus important dans leur repaire (généralement un ou deux crans de Δ au-dessus).

| Δ du trésor | Valeur générale |
|--------------------|---|
| $\Delta 4$ | Possessions personnelles pauvres |
| $\Delta 6$ | Possessions personnelles riches |
| $\Delta 8$ | Trésor de chef de guerre ou de créature puissante |
| $\Delta 10$ | Trésor communautaire |
| $\Delta 12$ | Trésor légendaire |

LE CONTENU DU TRÉSOR. Le résultat du Δ indique le type d'objet que l'on trouve.

| Résultat du Δ | Contenu du trésor |
|----------------------|--|
| 1-3 | Objets personnels mineurs, sans valeur |
| 4 | Richesses diverses (cuivre) |
| 5 | Richesses diverses (argent) |
| 6 | Objet magique mineur |
| 7 | Richesses diverses (argent) |
| 8 | Richesses diverses (électrum) |
| 9 | Objet magique intermédiaire |
| 10 | Richesses diverses (or) |
| 11 | Richesses diverses (platine) |
| 12 | Objet magique majeur – artefact |

POSSESSIONS MINEURES. C'est l'essentiel des possessions des créatures. Ça n'a pas une grande valeur pécuniaire, mais ça peut toujours servir.

| 1d6 | Objets personnels mineurs |
|------------|---|
| 1-3 | (1-4) Objets communs ou (5-6) pharmacopée commune |
| 4 | Outils Δ10 |
| 5 | Herbes communes Δ6 |
| 6 | Préparations alchimiques simples Δ6 |

RICHESSSES. La valeur des possessions est déterminée dans la table générale et son poids est déterminé au hasard dans la table suivante. Le type de richesse indique sa nature, son encombrement, sa rareté, etc.

| 1d8 | Richesses diverses | 1d12 | Poids des richesses |
|------------|--|-------------|----------------------------|
| 1 | Fourrures et tissus | 1 | Δ4 |
| 2 | Métaux | 2-6 | Δ6 |
| 3 | Monnaies (sacs de pièces) | 7-9 | Δ8 |
| 4 | Armes et armures | 10-11 | Δ10 |
| 5 | Pierres précieuses et gemmes | 12 | Δ12 |
| 6 | Œuvres d'art, vaisselle et objets précieux | | |
| 7 | Herbes rares Δ6 | | |
| 8 | Préparations alchimiques complexes Δ6 | | |

HERBES ET PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES. Des possessions courantes pour tout un chacun.

| 1d6 | Herbes communes | Préparations alchimiques simples |
|------------|------------------------|---|
| 1 | Chasse-rêve | Baume élémentaire |
| 2 | Herbe de chance | Eau de lune |
| 3 | Pain d'arpente | Fléau de vie |
| 4 | Panseuse pourpre | Huile de lave |
| 5 | Sphagnale tonique | Pierre des cieux |
| 6 | Thériaque-aux-corbeaux | Vif argent |

FOURRURES ET TISSUS. Les fourrures bien traitées et travaillées possèdent une grande valeur. Parce qu'elles tiennent chaud, parce que c'est un excellent isolant en dessous des matelas et sur les planchers, parce qu'elles protègent parfois des coups. Cependant, elles sont bien souvent encombrantes. C'est aussi le cas des ballots de tissus.

| Id20 | Fourrures | Id20 | Fourrures |
|-------------|------------------|-------------|------------------|
| 1 | Aurumvorax | 11 | Martre |
| 2 | Bête éclipseante | 12 | Ours |
| 3 | Castor | 13 | Ours-hibou |
| 4 | Chats tacheté | 14 | Phoque |
| 5 | Chinchilla | 15 | Renard, argent |
| 6 | Hermine | 16 | Renard, blanc |
| 7 | Lapin | 17 | Renard, roux |
| 8 | Loup | 18 | Tigre |
| 9 | Loutre | 19 | Vison |
| 10 | Lynx | 20 | Worg |

| Id6 | Fibres textiles pour toiles et tissus | | |
|------------|--|------------|----------|
| 1 | 1-2 Chanvre | 3-4 Bourre | 5-6 Jonc |
| 2 | Coton | Crin | Coco |
| 3 | Genêt | Plumes | Kapok |
| 4 | Laine | Velours | Jute |
| 5 | Lin | Bananier | Sibal |
| 6 | Soie | Raphia | Ramie |

MÉTAUX. Il existe sept métaux connus et travaillé : l'or, l'argent, le cuivre, le plomb, le fer, le platine et le ksium. C'est tout ce que les forgerons et orfèvres connaissent et utilisent pour produire des objets en métal : armes, outils, bijoux, etc. On en tire divers alliages :

- ⌘ L'or et l'argent donnent de l'électrum.
- ⌘ Le cuivre donne du laiton et du bronze en mélange avec certaines terres.
- ⌘ Le fer donne de la fonte puis de l'acier par carburation.
- ⌘ L'acier et l'électrum donnent la bellonite dont on fait les plus belles armes de maître.
- ⌘ L'acier et le ksium donnent la canonite avec laquelle on fabrique les canons et les pièces mobiles des manézingues.
- ⌘ l'acier et le platine donnent la sélénite, le métal des dieux
- ⌘ Le bronze et le ksium donnent l'aéronite, le métal volant.
- ⌘ Le cuivre et l'or donnent le tumbaga, qui sert à fabriquer des bijoux de fantaisie et des objets de culte.
- ⌘ Le cuivre et le ksium donnent l'airain, un alliage très lourd et incroyablement résistant dont on fait des portes, des herses, des barreaux de prison.
- ⌘ Le ksium et le platine donnent l'hexite, qui est le métal qui supporte le mieux les enchantements et la magie.
- ⌘ Le ksium et le plomb donnent l'anhaum, le métal anti-magique.

| Id20 | Métaux (lingots) | | |
|-------------|-------------------------|----|----------|
| 1 | Acier | 11 | Fer |
| 2 | Aéronite | 12 | Fonte |
| 3 | Airain | 13 | Hexite |
| 4 | Anhaum | 14 | Ksium |
| 5 | Argent | 15 | Laiton |
| 6 | Bellonite | 16 | Or |
| 7 | Bronze | 17 | Platine |
| 8 | Canonite | 18 | Plomb |
| 9 | Électrum | 19 | Sélénite |
| 10 | Fer | 20 | Tumbaga |

ŒUVRES D'ART ET OBJETS PRÉCIEUX. On imagine que les personnages ne chercheront pas, sauf cas particuliers, à emporter des statues de marbres de plusieurs centaines de kilogrammes. Mais il reste bon nombre de petits objets précieux relativement aisés à glisser dans son sac. Les matériaux et leur traitement peut varier considérablement – de la petite statuette de jade ou d'ivoire au reliquaire marqueté rehaussé d'or et de pierres, en passant par les porcelaines et les poteries peintes. Ce genre d'objet est souvent encombrant, mais leur valeur est importante parce que, malgré leur luxe, ils restent souvent du domaine de l'utile dans un foyer en plus que d'en appeler à des sensibilités artistiques.

| Id6 | Objet précieux | Qualités et histoire de l'objet | |
|------------|-----------------------|--|-----------------------|
| 1 | Bijou | D'un lointain passé | Faux de qualité |
| 2 | Objet religieux | En matériaux rares | Longtemps perdu |
| 3 | Peinture | Richement emballé | Recherché |
| 4 | Boîte et reliquaire | Célèbre signature | La clef d'un secret |
| 5 | Statuette | Forme insolite | Dissimule autre chose |
| 6 | Vaisselle et coupe | Associé à une histoire | Très fragile |

PIERRES PRÉCIEUSES ET GEMMES. Les gemmes et pierres précieuses, par leur rareté et leurs couleurs, fascinent toutes les créatures. On leur associe des symboles complexes, parfois magiques ; les poudres de gemmes sont utilisées pour tracer des cercles d'invocation tandis que les gemmes elles-mêmes sont parfois brûlées lorsque les magiciens conduisent leurs rituels. La valeur de la richesse détermine la taille et la qualité de la pierre.

| Id6 | Pierres précieuses |
|------------|---------------------------|
| 1 | Diamant |
| 2 | Émeraude |
| 3 | Rubis |
| 4 | Rubis d'étoile |
| 5 | Saphir |
| 6 | Saphir noir |

| Id20 | Gemmes (1-2) | Gemmes (3-4) | Gemmes (5-6) |
|-------------|---------------------|---------------------|------------------------------|
| 1 | Agate | Disthène | Opale noire |
| 2 | Agate de mousse | Épidote | Péridot |
| 3 | Agate œil de chat | Grenat | Perle |
| 4 | Aigue-marine | Haüyne | Pierre de lune |
| 5 | Alexandrite | Héliodore | Pierre de soleil |
| 6 | Almandin | Hématite | Quartz bleu |
| 7 | Ambre | Jade | Quartz bleu |
| 8 | Améthyste | Jais | Quartz étoile des sables |
| 9 | Apatite | Jaspe | Quartz fumé |
| 10 | Aventurine | Lapis-lazuli | Quartz rose |
| 11 | Azurite | Larimar | Rutile |
| 12 | Calcédoine | Larimar Malachite | Sanguine |
| 13 | Chrysobéryl | Morganite | Sardoine |
| 14 | Chrysocolle | Nacre | Serpentine |
| 15 | Chrysoprase | Néphrite | Soleil noir (pierre maudite) |
| 16 | Cinabre | Obsidienne | Spinelle |
| 17 | Citrine | Œil de tigre | Topaze |
| 18 | Corail | Onyx | Tourmaline |
| 19 | Cornaline | Opale de feu | Turquoise |
| 20 | Cristal de roche | Opale noble | Zircon |

ARMES. Les meilleures armes sont en bellonite.

| 1d20 | 1-4 Corps à corps | 5-6 Distance |
|-------------|--------------------------|---------------------|
| 1 | Bec de corbin | Arbalète |
| 2 | Couteau | Arbalète de poing |
| 3 | Dague | Arbalète lourde |
| 4 | Épée à deux mains | Arc court |
| 5 | Épée bâtarde | Arc long |
| 6 | Épée courte | Fronde |
| 7 | Épée longue | Manézingue |
| 8 | Épieu | Mousquet |
| 9 | Fléau d'arme | Pistolet |
| 10 | Fouet chaîné | Tromblon |
| 11 | Guisarme | |
| 12 | Hache d'arme | |
| 13 | Hache de bataille* | |
| 14 | Hallebarde* | |
| 15 | Lance | |
| 16 | Marteau de guerre | |
| 17 | Masse à ailette | |
| 18 | Piolet de guerre | |
| 19 | Pique | |
| 20 | Rapière | |

OBJETS COMMUNS. Une liste non exhaustive, mais indicative.

| Id20 | 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |
|------|-------------------------------------|-----------------------------|------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| 1 | De l'huile d'amande douce | Du fil et des aiguilles | Un marteau de charpentier | Une barrique de tafia | Une flûte en bambou |
| 2 | De la colle de poisson | Du poil de girafe | Un miroir | Une bobine de ficelle | Une gourde |
| 3 | De la craie | Du poivre dans une bourse | Un morceau de peau de dragon | Une boîte de sel | Une lanterne à œil de bœuf |
| 4 | De la pâte d'amande dans un coffret | Du savon | Un mortier et son pilon | Une bonne scie | Une lime |
| 5 | Des bâtons d'encens | Trois balles de jonglage | Un pain de sel | Une bourse à compartiment secret | Une longue vue dans son étui |
| 6 | Des billes en verre coloré | Un aimant | Un petit livre érotique | Une bouteille de feu grégeois | Une louche |
| 7 | Des chandelles | Un bon couteau à huitre | Un pichet en argent | Une bouteille de parfum | Une loupe |
| 8 | Des crampons à glace | Un briquet à amadou | Un pied-de-biche | Une bouteille de spiritueux | Une main momifiée |
| 9 | Des dés en acier | Un coffret renforcé | Un poisson empaillé | Une bouteille de verre | Une marionnette |
| 10 | Des dés pipés | Un dentier | Un rasoir | Une brosse et un peigne | Une perruque en vrais cheveux |
| 11 | Des fers à cheval | Un entonnoir | Un rebec | Une cage à oiseau | Une petite harpe |
| 12 | Des fioles alchimiques | Un épais tablier en cuir | Un sablier | Une chaîne | Une pierre à aiguiser |
| 13 | Des gants en cuir solides | Un éventail peint à la main | Un sac de cigares | Une clef à molette | Une pierre à encre |
| 14 | Des lunettes de soleil gobelin | Un filet de pêche | Un sac de clous | Une cloche en bronze | Une pile de mouchoirs |
| 15 | Des parchemins vierges | Un gilet brodé | Un seau | Une corde en soie d'araignée | Une pipe |

| | | | | | |
|----|------------------------------------|-------------------------------|--------------------------|----------------------|---------------------------------|
| 16 | Des pinces | Un grappin | Un sifflet en os | Une dent de morse | Une plume et de l'encre |
| 17 | Des plumes du gosier d'une frégate | Un gros morceau de savon noir | Un tambour | Une écharpe en soie | Une poupée en tissus |
| 18 | Des pots de peinture | Un hamac | Un théorbe | Une échelle de corde | Une roue de fromage à pâte dure |
| 19 | Des rations de route | Un jeu d'échec | Un tuba de plongée | Une fiole d'acide | Une sac-queboute |
| 20 | Du fil de pêche et des hameçons | Un jeu de carte | Une balance et ses poids | Une fiole de soude | Une toupie |

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont, fondamentalement, ce qui différencie le plus les personnages les uns des autres, en leur donnant accès à de nouvelles capacités – c'est le côté super-héros de la fantasy. C'est aussi un espace de liberté pour les joueuses et la maîtresse de jeu qui peuvent inventer et expérimenter plein de nouvelles mécaniques et d'exceptions à celles qui existent. Chaque objet magique devient une nouvelle règle à lui tout seul, qui ne s'applique qu'à une seule créature : le personnage. Leur avantage est que la maîtresse de jeu peut les voler, les détruire, les perdre, à chaque fois qu'elle pense qu'il est trop puissant, mal équilibré, peu utile ou antijeu.

Il est donc aussi vain qu'impossible de fournir des règles précises quant aux objets magiques – ce n'est pas pour rien que l'Ancêtre que Nous Vénérons propose d'interminables listes plutôt que des mécaniques reproductibles. Nous vous renvoyons par exemple au magazine *Dragon* n°45 de mai 1995 et son impressionnant thésaurus (excellente source d'inspiration au demeurant).

Toutefois, voici quelques guides quant à l'emploi et à la conception des objets magiques dans **Ô SILENCIEUSES RUINES**.

ORIGINES ET FABRICATION DES OBJETS MAGIQUES

D'une manière générale, les personnages n'ont ni le temps, ni les compétences techniques pour créer des objets magiques.

Dans certains univers, ce sont uniquement des reliques du passé et les secrets de leurs origines ont disparu ; dans d'autres, les objets magiques apparaissent par eux-mêmes, parce que ce sont des objets particuliers, longtemps utilisés par des héros ou transmis au sein de longues lignées familiales ; enfin, ailleurs, on peut acheter les objets magiques comme on achète des chaussettes – il existe des magasins spécialisés, on peut passer commande, etc.

Dans ce dernier cas, les objets magiques peuvent même se payer directement en points de destin : un ou deux points pour un objet mineur, trois à cinq pour un objet intermédiaire, beaucoup plus pour un artefact.

Les objets magiques les plus puissants possèdent tous un nom, qui apparaît bien souvent dans les contes et légendes de la région. Ils ont aussi une sorte de volonté propre, sinon d'intelligence, qui leur permet de pousser leurs porteurs à accomplir certaines quêtes particulières. D'une manière générale, plus un objet est puissant, plus son histoire est importante et plus il manifeste une vie propre.

CONCEPTS

Un objet magique, c'est d'abord un objet, donc un concept général qui définit son apparence, son maniement, ses domaines métaphoriques d'application : on n'utilise pas un anneau comme une épée et inversement ; on n'attend pas non plus d'un anneau qu'il possède les pouvoirs d'une épée.

La maîtresse de jeu qui souhaite donner un objet magique à un personnage doit donc commencer par préciser la forme qu'il prend et son domaine général d'application.

| Id12 | Type d'objet |
|------|--|
| 1 | Amulettes, bandeaux et autres bijoux |
| 2 | Anneau |
| 3 | Anneau |
| 4 | Arme |
| 5 | Armure et bouclier |
| 6 | Baguette |
| 7 | Bâton |
| 8 | Habits et vêtements |
| 9 | Livres et parchemins |
| 10 | Objets d'art |
| 11 | Objets du quotidien et outils |
| 12 | Objets naturels, pierres, plumes, bois |

1. AVENTURE. Ces objets sont toujours très pratiques sur le terrain : ils permettent de respirer sous l'eau, de se protéger contre les intempéries, de passer les obstacles – cordes magiques, masques de plongée, pitons automatiques, poudre de détection des pièges, etc.

2. COMBAT. En dehors des armes et des armures, plusieurs objets peuvent se révéler bien pratiques sur le terrain, comme les étendards ou les cors de guerre, qui alimentent le courage des alliés ou leur permettent de se rallier plus vite. Certains objets offrent la possibilité d'utiliser des pouvoirs liés au combat.

3. CONTENANCE. Ces objets sont toujours très utiles pour ranger du matériel et des trésors : sac sans fond, coffre immatériel que l'on

invoque et révoque pour y déposer des objets précieux. Mais il y a toutes sortes de poches et de bourses avec des capacités particulières : certaines ont des alarmes, d'autres permettent d'y puiser certaines quantités de richesses ou de matériaux chaque jour...

4. DÉPLACEMENT. Ces objets aident les aventuriers à se déplacer, que ce soit sur de grandes distances – tapis volants, bottes de sept lieux ou destriers fantasmatiques – ou de simples mouvements proches – pour ignorer les terrains difficiles ou sauter plus haut et plus loin. Certains permettent de voler ou de marcher sur les murs comme une araignée.

5. DISCRÉTION. Ces objets aident le personnage et ses compagnons à se dissimuler ou à se déplacer en silence. Il y a la classique cape d'invisibilité, mais aussi toutes sortes de bottes elfiques, de chapeaux caméléons ou même de maquillage de métamorphose pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.

6. INVOCATION. Ces objets prennent souvent l'apparence, en petit et dans une matière précieuse, des créatures que l'on peut invoquer – qu'il s'agisse d'animaux magiques ou de serviteurs invisibles. Les invocations n'apparaissent qu'un temps, rendent un service et retrouvent leur forme matérielle pour un temps donné – parfois jusqu'au lendemain, parfois jusqu'à la prochaine lune.

7. POUVOIR. Ces objets assez rares agissent sur la magie elle-même. Il peut s'agir de source de sortilèges ou de mots de pouvoir, d'une prison démoniaque, d'un piège à mort-vivant ou d'un talisman augmentant la puissance ou la portée des sorts.

8. PROTECTION. Les objets de protection prennent bien des formes, mais la plupart du temps, ce sont des bijoux aisés à porter sur soi. Ils repoussent certaines créatures ou la vermine, protègent contre la magie ou détectent la malveillance des gens. Certaines cloches sont fort pratiques pour dresser des alarmes dans une pièce ou un camp.

9. RENFORCEMENTS. Ces objets augmentent les capacités personnelles des aventuriers : diadème du linguiste, gants de force de géant, bottes de rapidité, broche de beauté, etc.

10. SOINS. Ces objets soignent les points de vie, guérissent les maladies ou contre les poisons. Certains peuvent même opérer des résurrections ou faire repousser des membres.

11. UTILITAIRE. Ces objets sont des outils du quotidien qui ont été améliorés ou qui se découvrent de nouvelles capacités : corde magique, lanterne éternelle, briquet-tempête, outils de crochetage, etc.

12. VOYAGE. Ces objets facilitent la vie des aventuriers quand ils sont sur les routes ou en aventure : camp portable rapide à installer et très discret, sacs de couchage confortables donnant des points de vie supplémentaires au matin, brasier éternel garanti sans fumée pour toujours manger chaud. Ces objets n'ont pas de grands pouvoirs offensifs, mais améliorent le quotidien.

PUISSANCE DES OBJETS MAGIQUES

On classe les objets magiques en quatre catégories de puissance :

OBJETS MINEURS. Les objets mineurs sont très communs dans la plupart des univers (ou sont pratiquement les seuls objets connus dans les mondes plus limités). On peut les acheter assez aisément auprès des meilleures boutiques ou de certains marchands ambulants (bien qu'ils restent chers – il faut de l'or pour les acquérir).

OBJETS INTERMÉDIAIRES. Les objets intermédiaires sont beaucoup plus puissants, mais beaucoup plus rares. Il faut du platine pour les acquérir, mais seulement auprès de quelques fournisseurs bien établis.

OBJETS MAJEURS. Les objets majeurs sont rares, possèdent un nom, une histoire et une sorte de volonté diégétique qui dirige plus ou moins les pas de leurs porteurs. Les objets majeurs n'existent pas complètement par hasard ; ils ont été créés spécifiquement pour une personne, une organisation ou une tâche précise. Il est très rare que les objets majeurs soient en vente ; mais de nombreuses personnes sont à leur recherche et souhaitent s'en emparer.

ARTÉFACTS. Les artéfacts sont des objets qui possèdent un destin particulier. Ils sont parfois intelligents, d'autres fois seulement dotés d'une volonté de fer. Presque tous imposent des limitations, des contraintes, des coûts à leurs porteurs à moins que ceux-ci n'accomplissent la destinée de l'objet. On n'achète jamais un artéfact – on est choisi par lui.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

Un objet magique possède très souvent un ou plusieurs pouvoirs magiques associés à un Δ , qui limite son utilisation quotidienne et/ou indique la puissance de ses effets (la très grande majorité sont des $\Delta 8$). Le Δ se régénère après chaque repos. Il existe de très nombreuses manières concevoir et d'animer les objets magiques. Voici quelques exemples :

ARMES. Le plus souvent, les armes sont les objets magiques que recherchent les personnages en priorité – ne serait-ce que pour pouvoir se défendre contre les créatures invulnérables aux armes normales (et elles sont nombreuses et puissantes). Une arme possède un bonus (+1 à +3) qui s'applique aux jets d'attaque et un Δ qui est un dé de dégâts supplémentaire. Certaines armes possèdent des pouvoirs supplémentaires : *flammes élémentaires* (qui ajoute un Δ de dégâts de feu ou de froid), *invoquée* (qui permet de l'avoir en main sur ordre), *dansante* (elle peut combattre par elle-même de son côté), *défense* (qui offre un bonus au Δ de l'armure), etc. La plus puissante des armes est sans doute *l'épée vorpale* (qui tue automatiquement ses adversaires sur un 20 naturel au jet d'attaque).

ARMURES. La principale qualité d'une armure magique est de ne peser presque rien ; la seconde est de régénérer automatiquement son Δ de protection d'un combat à l'autre. Les armures ont parfois des capacités supplémentaires : *invoquée* (elle apparaît et disparaît à volonté autour du porteur), *résistante* (elle offre une résistance face à une source élémentaire comme le feu, le froid ou la foudre), *cruelle* (elle inflige des dégâts automatiques aux ennemis au corps à corps), etc. Des bracelets d'armure peuvent aussi offrir un bonus de +1 aux jets d'armure ou un avantage, ou encore augmenter d'un cran le Δ de celle-ci.

DÉGÂTS ET SOINS. L'objet peut infliger des dégâts à distance à une ou plusieurs créatures – soit le résultat du Δ , soit le résultat du Δ multiplié par la réputation du porteur. Selon la nature de l'objet, il peut s'agir d'une simple décharge magique ou encore d'un trait élémentaire (feu, froid, acide, foudre, etc.) La même chose existe pour les soins. Certains objets peuvent aussi proposer des pouvoirs plus circonstanciels : mettre à terre, désarmer, immobiliser, etc. Dans ce cas, le Δ est utilisé en opposition contre le jet de sauvegarde de la cible.

POUVOIR UTILITAIRE. C'est l'une des capacités les plus courantes pour un objet magique. Sur activation du Δ , l'objet offre un avantage au jet ou un bonus égal au résultat du Δ , selon la nature ou la puissance de l'objet.

RÉSISTANCE. Au choix pour chaque activation, le personnage reçoit un avantage à un jet de sauvegarde *ou* il rétrograde automatiquement d'un rang le Δ d'une source de dégâts continus *ou* il divise par deux les dégâts subis.

POUVOIRS UNIQUES. Il existe encore d'innombrables pouvoirs uniques qui nécessitent, pour chacun, des explications ou des règles particulières – sceptre inamovible, sac sans fond, sac à malice, etc. Nous invitons la maîtresse de jeu à réviser ses classiques ou, plus simplement, à inventer ses propres règles et mécaniques pour chacun.

PARCHEMINS

Les parchemins sont des objets magiques mineurs à utilisation limitée, généralement à $\Delta 8$. Quand le Δ est épuisée, le parchemin est détruit. Chaque parchemin porte deux mots, un verbe et un nom. Tous les personnages peuvent les utiliser pour incanter un sortilège de faible puissance – les magiciens ou les prêtres peuvent les utiliser à leur propre niveau de puissance.

CATALOGUE GÉNÉRAL

Voici une petite liste des objets magiques les plus emblématiques de la galaxie du Grand Ancien, pour inspiration ou tirage rapide.

| 1d20 | Objets magiques mineurs | Objets magiques intermédiaires |
|-------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | Amulette d'anti-détection | Amulette d'ESP |
| 2 | Anneau de protection | Amulette de contrôle des démons |
| 3 | Anneau de libre action | Amulette de santé |
| 4 | Anneau de résistance au poison | Anneau de contrôle animal |
| 5 | Baguette de projectile magique | Anneau de résistance élémentaire |
| 6 | Baguette de soins | Arc de vent |
| 7 | Bâton-serpent | Armure invoquée |
| 8 | Bottes de vitesse | Bâton de pouvoir |
| 9 | Bracelet des archers | Cape d'invulnérabilité |
| 10 | Bracelets d'armure | Cape de déplacement |
| 11 | Cape de résistance au feu | Ceinture des nains |
| 12 | Cape elfique | Épée enflammée |
| 13 | Chapeau de déguisement | Gantelet d'habileté |
| 14 | Corde magique | Heaume de l'érudit |
| 15 | Gantelets de force d'ogre | Heaume de téléportation |
| 16 | Gants de voleurs | Lentille de vision vraie |
| 17 | Pioche d'excavation | Pierre ioun |
| 18 | Sac à malice | Robe des yeux |
| 19 | Sac sans fond | Tapis volant |
| 20 | Sceptre inamovible | Trou portable |

PARTIE QUATRE NOUVELLES VOIES

Cette dernière partie propose quelques options de jeu supplémentaires.

RÈGLE D'OR

Si la maîtresse de jeu ne peut pas ou ne veut pas prendre de décision au sujet d'une question dont la réponse serait oui ou non et peut changer le cours de l'histoire, elle lance 1d6. Sur un résultat de 4 ou plus, la réponse est OUI. Sur un résultat de 4 ou moins, la réponse est NON. Si, d'une manière ou d'une autre, les joueuses la convainquent que les circonstances pèsent en leur faveur, elle peut leur accorder un bonus de +1 au jet. Pour plus de subtilité, la maîtresse de jeu peut lire les résultats de 1 à 6 en suivant une progression de Non et à Oui et. Elle peut aussi choisir un dé plus grand (comme un Δ).

COMPÉTENCES

En lieu et place des aspects de la ligne de vie, si les joueuses ne sont pas à l'aise avec le concept ou s'il y a besoin de créer des personnages (ou des figurants) très rapidement, il est possible de puiser dans une liste de compétence. Chaque personnage commence avec trois compétences à la création, puis acquiert une compétence supplémentaire par rang de réputation.

Agilité, Alchimie, Art, Artisanat, Discrétion, Éloquence, Endurance, Équitation, Érudition, Étiquette, Force, Forge, Herboristerie, Intendance, Machines, Musique, Soins, Vigilance, Volonté, Voyage.

QUALITÉS ET DÉFAUTS

À la création, chaque joueuse est invitée à ajouter un défaut et une qualité à sa ligne de vie. La qualité s'utilise comme un aspect normal. Le défaut peut rapporter un point de destin si le personnage se colle dans une galère noire à cause de lui.

QUELQUES DÉFAUTS ? Agressif – Albinos – Alcoolique – Ambitieux – Angoissé – Associable – Avare – Bavard – Bègue – Blasé – Boiteux – Borgne – Casse-cou – Cœur d'artichaut – Colérique – Couard

– Crédule – Cruel – Cupide – Curieux – Cynique – Défiguré – Dégoûtant – Déprimé – Détaché – Distract – Drogué – En dette – Entêté – Envieux – Fainéant – Fermé – Forte tête – Franc – Froid – Fumeur – Grande gueule – Hargneux – Hautain – Impulsif – Insomniaque – Irraisonnable – Jaloux – Joueur – Maladroit – Malade chronique – Malchanceux – Marqué – Mauviette – Méchant – Méfiant – menteur – Moqueur – Naïf – Narcissique – Nerveux – Obèse – Odieux – Ombrageux – Orgueilleux – Oublieux – Pervers – Pessimiste – Petit – Peureux – Possessif – Pourchassé – Présomptueux – Prétentieux – Provocateur – Revêche – Séducteur – Simple – Solitaire – Sombre – Strict – Suffisant – Susceptible – Taiseux – Tempétueux – Tendre...

QUELQUES QUALITÉS ? Affectueux – Agile – Ambitieux – Amical – Attentif – Attentionné – Aventureux – Beau gosse – Bon vivant – Calme – Charismatique – Colosse – Compatissant – Confiant – Conformiste – Courageux – Curieux – Débrouillard – Dévoué – Diplomate – Dirigeant – Énergique – Fortuné – Franc – Galant – Généreux – Honnête – Insouciant – Intègre – Intelligent – Jovial – Loyal – Malin – Mature – Minutieux – Observateur – Optimiste – Pacifique – Patient – Persévérant – Poli – Posé – Protecteur – Prudent – Puissant – Rapide – Réaliste – Réfléchi – Résistant – Respectueux – Responsable – Rigoureux – Rusé – Sérieux – Sociable – Solide – Souple – Spirituel – Terre à terre – Tolérant – Tranquille – Volontaire...

CRÉATION AMÉLIORÉE

La maîtresse de jeu peut offrir trois points de destin libre aux joueuses à la création, afin de leur permettre de spécialiser un peu leurs personnages. Un point de destin permet d'ouvrir un talent spécifique ou une capacité magique unique (voir ci-après) ou encore de développer les premiers liens avec un compagnon animal ou une monture. Il est aussi possible de dépenser ces points de destin pour gagner un cran de d ou Δ dans l'un des talents normaux.

Enfin, un personnage qui ne dépense aucun point de destin durant cette phase peut commencer l'aventure directement au rang 2 de réputation. Les points non dépensés sont simplement conservés.

La maîtresse de jeu peut aussi décider simplement de faire crédit des points de destin nécessaires à l'achat de ces capacités – les joueuses les rembourseront sur les premières aventures, en prenant plus de risques et en n'évoluant pas tout de suite...

TALENTS SPÉCIAUX

À la création du personnage (avec des points de destin spécifiques accordés par la maîtresse de jeu) ou en cours d'aventure si les circonstances le permettent, les personnages peuvent gagner des talents uniques ou des capacités magiques : *Vision dans le noir* pour un elfe ou un nain ou *Souffle de feu* Δ6 pour un enfant des dragons, *Ouverture magique* Δ6 pour un voleur ou *Mémoire de la montagne* Δ6 pour un prêtre nain.

Ces capacités exceptionnelles ne peuvent être obtenues qu'à la création, à moins d'accomplir une quête spécifique au cours des aventures – on peut alors les acheter comme un talent en augmentant de rang de réputation. Les capacités se régénèrent généralement après un repos (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

Parmi ces nouveaux talents possibles, signalons FORTUNE, qui offre au personnage un revenu initial Argent Δ6 augmentant d'un cran de valeur à chaque fois : Électrum Δ6, Or Δ6 puis Platine Δ6 (qui est l'équivalent d'un talent à Δ12). Le personnage gagne cette somme après chaque halte.

CONTACTS ET RELATIONS

En cours de jeu, la maîtresse de jeu est invitée à offrir des contacts aux personnages dès lors que les histoires ou leurs actions le permettent. Les relations prennent la forme de talents et représentent les relations que les personnages entretiennent avec certaines organisations ou personnes précises, les aides ou les informations qu'ils peuvent en tirer, etc.

Le Δ du talent définit le niveau de familiarité du personnage avec le contact (simple accointance, relation proche, ami, intime). D'une manière générale, le Δ de ces talents se réinitialise à chaque fois que le personnage renvoie l'ascenseur et fournit à son tour de l'aide ou des informations pertinentes.

QUELQUES EXEMPLES : *Agents du guet de Satavha* Δ6, *Sanctuaire de Sainte Capuche* Δ8, *Seigneur Tomelin d'Andinolphe* Δ6, *Sorciers du cercle de l'aube étonnante* Δ10, etc.

LANGUES

Dans les univers médiéval-fantastique, la question des langues et de la communication est bien souvent écartée par l'usage d'une franca lingua commune à tous les habitants (et à la plupart des monstres). Voici toutefois une liste de langues possibles. Un personnage connaît une langue de base et apprend une nouvelle langue tous les niveaux pairs (en alternance donc avec les armes de prédilection).

ABYSSAL : la langue des démons.

BABIL : le sabir des peuples des forêts et des jungles.

COMMUN : le sabir des voyageurs et des marchands. La langue que tous les personnages connaissent à la création.

DÉSERTIQUE : le sabir des peuples originaires des régions sèches.

DRACONIQUE : la langue des dragons.

ELFIQUE : la langue des elfes et fées.

FEURDI : le sabir des peuples originaires des régions froides.

IMPÉRIAL : l'ancienne langue humaine des érudits et des lettrés.

IMPLEXE : la langue de la magie et des magiciens.

NOIRCEUX : la langue des trolls, des sorcières et des créatures des profondeurs.

PIERREUX : la langue des nains et des créatures souterraines.

POUDRIN : le sabir des peuples des océans.

VENTEUX : la langue des gobelins et des orques libres.

FOLIE

La folie est une mesure utile pour les personnages dans les univers sombres, durs, violents, désespérés ou lorsque les maléfices et le chaos sont une composante fondamentale du monde.

Le personnage encaissera certainement des points de folie au cours de sa vie. Quand son score de folie est strictement supérieur à son rang de réputation, il devient fou ou malveillant (ce qui est assez souvent la même chose). Il est alors retiré du jeu et la maîtresse de jeu peut l'utiliser comme elle l'entend.

LE PERSONNAGE ENCAISSE UN POINT DE FOLIE QUAND :

- ⌘ Quand il est confronté à une situation horrible et extrêmement violente, comme un lieu de massacre affreux ou la chambre de torture d'un tueur en série. Il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas subir le point de folie.
- ⌘ Quand il voit une créature vraiment monstrueuse pour la première fois et qu'il échoue à un jet de sauvegarde pour résister à l'horreur.
- ⌘ Quand il voyage dans des régions marquées par le désespoir et l'ombre de la malveillance, qui touchent son cœur et corrompent son âme. Il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas subir le point de folie.
- ⌘ Quand il accomplit un acte particulièrement immonde et affreux – torturer, tuer de sang-froid, obliger quelqu'un à agir de manière absolument contraire à ses valeurs : en somme, à chaque fois qu'il fait preuve de pure malveillance. Et là, comme il agit volontairement, il encaisse automatiquement le point de folie.

LE PERSONNAGE RÉCUPÈRE UN POINT DE FOLIE :

- ⌘ En dépensant un point de destin durant une halte, pendant un temps calme où il peut faire le point et se ressaisir ;
- ⌘ En accomplissant un acte désespérément héroïque et altruiste pour le compte d'une divinité bienveillante ou d'une créature surnaturelle particulièrement puissante – le point de folie peut être perdu plus tard le temps que l'histoire arrive aux oreilles de la divinité.

EFFETS DE LA FOLIE. Chaque point de folie agit comme un malus de -2 à tous les jets d'interaction entre le personnage et les gens (d'une manière générale). Il est plus nerveux, plus bizarre, plus inquiétant et projette son malaise sur ses interlocuteurs, humanoïdes et bêtes également.

MALADIES

Les maladies possèdent un Δ qui détermine à la fois leur virulence et la durée de l'affliction. On teste le Δ au bout d'une période variable (quelques heures, une journée, plusieurs jours, une semaine, etc.)

Le Δ diminue sur un résultat de 3 ou moins et le malade subit une blessure. Le malade est guéri lorsque le Δ disparaît s'il s'agit d'une maladie bénigne ; il meurt s'il s'agit d'une maladie mortelle et qu'il a subi plus de blessures qu'il ne peut en supporter.

Tant que la maladie est présente, il convient d'en appliquer les effets. Des soins appropriés, l'usage de remèdes adaptés ou l'application de la magie permettent de réduire le Δ d'un rang, sans blessure supplémentaire – il faut parfois une ou plusieurs périodes pour que le soin agisse. Une maladie mortelle réduite à rien par l'usage de soins est simplement guérie.

FIÈVRE JAUNE (mortelle, $\Delta 8$, deux jours). Fièvre hémorragique, encéphalite, défaillance cardiaque. Si le personnage survit dix jours d'affilée, la maladie est bénigne et guérit aussitôt.

GRIPPE ($\Delta 6$, une journée). Céphalées, fièvres, toux...

MALARIA ($\Delta 8$, une heure). Froid soudain puis fièvres brutales et grosses suées. Maladie chronique : une crise tous les quelques jours.

PESTE (mortelle, $\Delta 8$, une journée). Fièvre, vertiges, déshydratation, défaillance neurologique. Sur deux résultats maximum d'affilé au Δ , le personnage guérit naturellement.

POISONS

Les poisons les plus courants infligent Δ dégâts chaque tour. Un venin mortel tue sa victime quand le Δ disparaît à moins qu'on utilise un antidote pour le réduire. D'autres poisons peuvent avoir des effets divers :

PSYCHOACTIF : la victime est sujette aux suggestions jusqu'à disparition du Δ .

LÉTHARGIQUE : la victime est inconsciente jusqu'à disparition du Δ .

MORTEL : le poison inflige une blessure par période d'effet.

PARALYSANT : la victime ne peut plus bouger ni agir jusqu'à disparition du Δ .

COMPAGNONS ET FAMILIERS

Les **COMPAGNONS ET FAMILIERS** sont des animaux normaux de petite et moyenne taille, attachés et fidèles à leur maître, capables d'une certaine astuce et d'accomplir des tours. Le personnage s'attache définitivement un animal en dépensant deux points de destin successifs au cours de deux haltes distinctes ou à la création.

Chaque compagnon est habitué à obéir à des **ORDRES** plus ou moins complexes, généralement un par tour de combat au prix d'une manœuvre. Voici quelques exemples, à adapter aux capacités naturelles de l'animal, mais on peut bien sûr faire preuve de créativité – à la discrétion du meneur de jeu.

ATTAQUE : l'animal porte une attaque contre une cible désignée, pour 1d6+2 dégâts. Cela signifie qu'il s'engage dans le combat et qu'il peut dorénavant être pris pour cible. Il possède alors une réputation égale à la moitié de celle du personnage (Dvd6) et une témérité de 5. S'il tombe à 0 points de vie, l'animal est blessé et ne pourra plus agir avant la prochaine halte.

COURAGE : l'animal suit le personnage, quel que soit le danger dans lequel ce dernier se précipite (incendie, saut depuis une falaise, etc.)

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION : l'animal attire l'attention des adversaires du personnage, donnant à ce dernier un avantage à un jet de discrétion.

GARDE : l'animal garde un lieu ou un objet et attaque quiconque souhaite s'en emparer ou donne l'alarme.

INTIMIDATION : grognements et menaces font grande impression sur un adversaire que le personnage souhaite interroger, lui accordant un avantage en intimidation.

RESPECT : l'animal tient en respect un adversaire que le personnage a réduit à l'impuissance (0 point de vie, désarmé, etc.) On n'a plus à s'en préoccuper pour l'instant.

SACRIFICE : l'animal subit une blessure à la place du personnage. Cette blessure est difficile à soigner et laisse une séquelle. Si l'animal se sacrifie une seconde fois à n'importe quel moment des aventures, il meurt.

SUIVRE UNE PISTE : l'animal accorde un avantage à un jet pour retrouver des traces ou des odeurs.

SURVEILLANCE : l'animal prévient le personnage si quelqu'un approche d'une zone qu'il lui désigne.

Comme les personnages, un compagnon ou un familier peut aussi posséder des talents, au prix d'un point de destin pour chaque talent ou gain de rang (dé de vie, récupération, dégâts, etc.) L'animal peut aussi développer au même coût des capacités spéciales ou magiques selon sa nature – voler, produire de l'électricité ou du feu, souffler, devenir invisible ou se fondre dans le décor, etc.

MONTURES

Les MONTURES sont des créatures de grande taille capable de transporter le personnage, de partir au combat avec lui et d'accomplir des tours simples. Certaines d'entre elles sont magiques ou possèdent des capacités extraordinaires. Il y a une différence manifeste entre une monture entraînée à suivre un personnage et un simple canasson acheté dans une écurie pour effectuer un voyage : la première lui est fidèle et le suit quoi qu'il arrive ; le second lui donnera des coups de sabots avant de lui filer le moindre coup de main !

Lorsque le personnage choisit une monture, il doit dépenser un point de destin pour se l'attacher. Elle n'obéit plus qu'à lui à partir de ce moment.

Lorsqu'il la chevauche :

☞ La bête ajoute ses points de vie à ceux du personnage (DVd6). L'animal possède un rang de réputation égal à la moitié des siens.

☞ On utilise la témérité naturelle de l'animal (7 en général) pour tous les jets de prouesse physique du cavalier et de sa monture, mais les ennemis attaquent la témérité du personnage.

La joueuse choisit une capacité parmi la liste suivante. Elle peut sélectionner des capacités supplémentaires (ou des talents) en dépensant un point de destin pour chacune.

APPEL : la monture répond à un coup de sifflet et rejoint son cavalier aussitôt que possible, se plaçant idéalement pour lui.

CAPARAÇON ΔX : la monture accorde Δ6 points d'armure supplémentaire (régénération après une halte). Peut être pris plusieurs fois pour augmenter le rang.

CONFIANCE : la monture suit tous les ordres de son cavalier, même les plus intrépides et dangereux. Elle a parfaitement confiance en lui.

ENDURANCE Δ X : si le personnage est seul avec sa monture, il peut couvrir deux fois plus de distance au cours d'une journée de folle chevauchée. Commence à $\Delta 6$ (régénération après une halte). Peut être pris plusieurs fois pour augmenter le rang.

IMPACT Δ X : le personnage peut ajouter le Δ à ses dégâts au corps à corps tant qu'il est monté (régénération après un repos). Peut être pris plusieurs fois pour augmenter le rang.

RAPIDITÉ : la monture peut parcourir de courtes distances en un temps record.

SUIVANTS

Les personnages peuvent s'entourer de suivants, serviteurs et spécialistes, au prix d'un sac d'argent par semaine (la prime de risque pour service en aventure est comptée).

CRÉER UN SUIVANT. Un suivant possède toujours un rang de réputation égal à 1. S'il gagne un rang en aventure (à la discrétion de la maîtresse de jeu), il perd son statut de suivant et devient un figurant à part entière. Le suivant est aussi défini par sa ligne de vie et par son nom, qui ne doit être ni imprononçable, ni ridicule (c'est sinon considéré comme une marque de maltraitance de la part du personnage). Il possède 1d6 points de vie. Enfin, le suivant possède un Δ , utilisé lorsqu'il doit agir en autonomie. Le dé associé est initialement $\Delta 6$, mais il peut monter si la joueuse dépense un point de destin par rang ou si le personnage s'assure de sa loyauté ou de sa formation par des actes en jeu. Ce dé d'usage se régénère après une halte.

UTILITÉ D'UN SUIVANT. Un suivant offre son aspect de ligne de vie en bonus aux jets de maîtrise du personnage. En combat, il assiste le personnage en lui donnant un nombre de points de vie supplémentaires égal au résultat du Δ (comme une armure). Il peut subir une blessure à la place du personnage. Il est alors hors d'état d'agir jusqu'à la prochaine halte. Si, au cours des aventures, il subit une autre blessure, il meurt.

ACTIONS AUTONOMES. Un suivant peut agir en autonomie pour accomplir des tâches complexes, voire dangereuses (mais il n'ira jamais au combat par lui-même ou ne mettra pas sa vie directement en danger). La joueuse teste alors son dé d'usage. Sur un résultat de 3 ou moins, le suivant n'a pas pu remplir sa tâche jusqu'au bout et/ou il a rencontré des difficultés et des complications qui l'ont affaibli.

JOUER AVEC DES FIGURINES

De nombreuses maîtresses de jeu pourront trouver plus pratique de jouer avec un plan quadrillé et des figurines. Bien que cela demande un peu plus de logistique (transporter un plan et des figurines avec soi, que l'on peut néanmoins remplacer aisément par des pions de Lego pour plus de légèreté), jouer sur carte de bataille a plusieurs avantages :

⌘ Les joueuses repèrent beaucoup plus rapidement où leurs personnages se trouvent par rapport à leurs adversaires et à leurs alliés. Elles visualisent beaucoup mieux l'ordonnancement des décors et posent moins de question. Elles peuvent effectuer des choix tactiques plus complexes et plus intéressants.

⌘ Les joueuses restent concentrées sur un élément graphique commun au milieu de la table, voient leurs camarades agir et leur attention est maintenue quand ce n'est pas à elles de jouer.

L'un dans l'autre, l'utilisation d'un plan et de figurines est un fantastique accélérateur pour le rythme et le temps de jeu. Voici les quelques règles importantes que vous pouvez retenir – elles concernent principalement les déplacements et positions des personnages et de leurs adversaires ; ce sont essentiellement des règles de bon sens que les joueuses n'auront aucun mal à retenir.

⌘ Les personnages se déplacent de 6 pas par manœuvre utilisée à cet effet. Les créatures ont une vitesse de déplacement variable indiquée dans leurs descriptions.

⌘ Le talent Vif peut être activé pour bouger plus vite. Le résultat du Δ est ajouté au nombre de pas de la manœuvre.

⌘ Un personnage ou une créature peut se déplacer gratuitement d'un pas pour chacune de ses actions du tour.

⌘ On peut se déplacer en ligne droite ou en diagonale vers n'importe quelle case adjacente pour chaque pas parcouru.

⌘ Le principal cas particulier est celui des coins de mur et autres obstacles équivalents. Il est impossible de couper un coin et il faut effectuer le mouvement complet de contournement :

⌘ Une créature dont la taille excède la place disponible – par exemple un dragon dans un couloir normal ou un personnage dans un boyau – se déplace à demi-vitesse. Les petites créatures, comme les gobelins, peuvent se tenir à deux dans une case.

⌘ Si un personnage est adjacent à un adversaire situé derrière un coin de mur, il peut attaquer au corps à corps si l'adversaire est à l'opposé de sa main directrice : à gauche s'il est droitier ; à droite s'il est gaucher. Dans le cas contraire, le personnage reçoit un désavantage à son jet d'attaque.

⌘ Un personnage situé sur une case adjacente à un coin de mur peut effectuer des attaques à distance sur toutes les cibles visibles depuis ce coin de mur. Lui-même inflige un désavantage à ceux qui le prennent pour cible à distance si le coin de mur le protège.

⌘ Un personnage peut toujours traverser une case occupée par un allié. Il ne peut pas traverser une case occupée par un adversaire sauf action spéciale. Il ne peut jamais s'arrêter sur une case occupée par une ou plusieurs créatures – à l'exception des petites créatures qui peuvent se trouver à deux sur une case.

⌘ Un terrain est considéré comme difficile si sa surface est encombrée (buissons, meubles, débris, obstacles naturels et artificiels), irrégulière (pavés disjoints, racines épaisses, etc.), abrupte (pente forte, talus, etc.) ou instable (boue, glace, billes répandues, etc.) Entrer dans une case de terrain difficile demande l'utilisation de deux pas au lieu d'un seul (la vitesse est divisée par deux). Certaines créatures (et personnages) ne tiennent pas compte des terrains difficiles (par exemple, quand elles volent ou qu'il s'agit de leur biotope naturel).

Il existe plusieurs manœuvres de déplacement spécifiques lorsqu'on joue sur plan :

⌘ Une créature peut échanger sa place avec une créature adjacente pour le prix d'une manœuvre. C'est automatique si la cible est consentante ; sinon, il faut réussir un jet de *d* d'arme en opposition contre un jet de sauvegarde de la cible.

⌘ De la même manière, il est possible de se décaler d'une case et de décaler une créature adjacente dans la même direction – pour la faire reculer ou la tirer vers soi.

ANNEXE I

CONSEILS ET DISCUSSIONS DIVERSES

DE LA STRUCTURE DU JEU

L'une des choses que j'apprécie le plus en OSR, c'est sa structure en mini-jeux qui s'imbriquent les uns dans les autres – un système pour lancer le d20, un autre pour les dés d'usage, de multiples applications pour ces derniers, les risques en combat, les tirages pour les trésors, les péripéties pour le voyage, etc. Aucun de ces mini-jeux n'est complexe en soi ; ce sont simplement des petites mécaniques amusantes.

La difficulté, bien entendu, c'est de s'en rappeler et de les utiliser. Toutefois, et c'est la beauté de la chose, on n'a vraiment pas besoin de se rappeler de toutes. Les règles reposent sur quelques principes très simples et la maîtresse de jeu est invitée à s'en servir comme elle veut, quand elle veut, sans passer son temps à relire le manuel.

C'est cela qu'on signifie par le principe du premier axiome de l'OSR : « *Ruling, not rules* – de l'arbitrage, pas des règles ».

Les règles sont un cadre, mais la maîtresse de jeu doit faire appel à son astuce, à sa logique et à sa lecture de la partie pour gérer les choses comme elles doivent l'être, pas comme le manuel le dit. Elle peut inventer une règle à la volée, valable là maintenant tout de suite puis complètement oubliée la minute d'après, en s'appuyant sur les différentes mécaniques proposées.

DES COMPÉTENCES DES PERSONNAGES ET DES COMPÉTENCES DES JOUEURS

Cette idée d'arbitrage du côté de la maîtresse de jeu est le pendant mécanique de ce que l'on demande aux joueuses : ne regardez pas votre feuille de personnage pour trouver une solution à un problème posé en jeu. Ce ne sont pas des chiffres et des listes qui vous aideront à faire des choix, à peser les conséquences d'une action ou développer des stratagèmes pour vaincre l'adversité.

C'est d'abord l'intelligence, l'astuce et l'imagination des joueuses qui est à l'honneur autour de la table. La compétence du personnage n'est qu'un outil pour faire aboutir des plans et son inventaire une ressource pour organiser les choses matérielles.

La plupart du temps, la maîtresse de jeu n'a pas vraiment besoin de demander de jets – jets de perception, jets d'influence, jets d'intelligence... On réserve essentiellement le d20 aux actions dont les paramètres sont presque strictement intra-diégétiques (à l'intérieur de l'histoire racontée) : est-ce que le personnage peut sauter d'un toit à un autre au-dessus d'une rue ? Est-ce qu'il arrive à porter un coup d'épée au dragon ? Et même là, la joueuse peut décrire les précautions ou les préparations de son personnage, histoire de gagner un avantage par exemple.

L'un des exemples les plus pertinents que l'on peut évoquer, c'est celui du jet de perception. Les maîtresses de jeu ont tendance à demander beaucoup de jets de vigilance et de repérage, pour la moindre information à grappiller. Du point de vue de l'OSR, c'est contre-productif : si on veut que les joueuses réfléchissent et prennent des décisions informées, elles ont besoin d'informations claires, d'impulsions sensibles, d'impressions complètes. Donc, pas de jets de perception : la maîtresse de jeu doit dire ce que les personnages voient et ressentent ; elle doit nourrir en permanence la vision des joueuses.

La même chose s'étend bientôt à d'autres domaines du jeu.

Dans le même temps, tous les mini-jeux purement intra-diégétiques ont besoin de beaucoup de jets de dés et là, c'est la compétence du personnage qui rentre en action : les combats, les courses-poursuites, la fouille, les prouesses physiques, les bricolages, la chasse, etc.

Pour moi, c'est ce qui fait le sel de l'OSR. Plein de situations différentes et plein de méthodes pour les résoudre.

DE LA COHÉRENCE ET DE LA LOGIQUE EN IMPROVISATION

La maîtresse de jeu n'est pas sans armes et sans défense pour improviser, juger, arbitrer, quand les règles lui font défaut ou qu'elle les ignore. En vérité, elle peut s'appuyer sur un cadre qui fait lui-même office de règles communes à toute la table : c'est l'univers de jeu, sa logique interne et sa cohérence.

Un univers de jeu possède des règles physiques, sociales, politiques, économiques complètes. L'univers indique, autant que les règles, les conséquences les plus vraisemblables lorsqu'un personnage agit. S'il saute, il va retomber. S'il attaque un monstre, il se prendra peut-être un coup de griffes. S'il insulte son banquier, il n'aura pas le prêt espéré.

C'est grâce à cette cohérence que la maîtresse de jeu n'a pas besoin continuellement de faire appel aux mécaniques des règles et qu'elle peut improviser tranquillement. Mais elle doit faire extrêmement attention de ne jamais la briser ou décevoir les joueuses en prenant des décisions illogiques.

CONSEILS DE LECTURE

Voici diverses ressources disponibles ici ou là sur le net et que nous vous invitons à lire pour approfondir l'expérience de l'OSR.

A Quick Primer for Old School Gaming, Matthew Finch.

Apocrypha Principia, the lost principles of Old School gaming, Ben Milton et Steven Lumpkin (traduit en français par Éric Nieudan).

Il y a d'excellents articles sur le sujet dans le livre suivant :

Mener des parties de jeux de rôle, Jérôme Larré et Coralie David, éditions Lapin Marteau.

ANNEXE II

CATALOGUES ET RESSOURCES

BESTIAIRE SOMMAIRE

ABOMINŒIL. *Globes oculaires à bouche dentue, surmontés de nombreux yeux pédonculés. Égotiques, tyranniques, cupides mais très puissants magiciens, croyant se tenir en haut de la chaîne alimentaire.* R10. T2. DVd8+10. JSΔ10. ♥Δ8. ♣Δ10. ↔6. Morsure 3d8+4. Vision dans le noir ; Yeux (chaque œil peut lancer un sort particulier : 1 et 6 *Contrôler pensée*, 2 et 7 *Enchanter sens*, 3 et 8 *Détruire corps*, 4 et 9 *Contrôler objet*, 5 et 10 *Créer énergie*. L'œil central peut lancer à volonté un rayon anti-magique qui annule tous les sorts et enchantements).

ARAIGNÉES GÉANTES COMMUNES. *Araignées produisant une toile collante où elles attendent leurs proies. Certaines araignées sont douées d'intelligence et parlent le commun.* R2. T7. DVd8+8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔9. ✕ Morsure 1d8+2 + poison Δ8. ♁ Vision dans le noir ; Jet de sauvegarde pour ne pas rester bloquer par ses toiles et pouvoir s'y déplacer à la vitesse d'un pas par tour ; Discrétion.

AURUMVORAX. *Longs carnivores carnassiers à huit pattes à la fourrure dorée, très denses et lourds malgré leur taille modeste. On rapporte qu'ils se nourrissent d'or à chaque fois que possible.* R12. T4. DVd8+12. JSΔ8. ♥Δ10. ♣Δ8. ↔9 (2 en creusant). ✕ Morsure 4d8+4 (jet de sauvegarde ou 4d8 dégâts de griffes supplémentaires). ♁ Vision dans le noir ; Résistance au feu ; Immunité au poison ; Discrétion ; Vif Δ8 ; Prédateur.

BARGHEST. *Très grands gobelins métamorphes métadimensionnels dont les larves grandissent sur le plan matériel en dévorant des humains. Ils se transforment en gros chiens rapides et agressifs.* R4. T6. DVd8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6 (12 en loup). ✕ Arme d8 ou morsure 1d12+2. ♁ Vision dans le noir ; Métamorphose (worg ou gobelours) ; Armure Δ8.

BASILICS. Créatures reptiliennes cornues à huit pattes dont le regard mortel pétrifie leurs victimes. Ils sont assez territoriaux et un champ de statues marque généralement leurs domaines. R6. T6. DVd8+5. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ10. ↔6. ✕ Morsure 2d8+4 ou deux griffes 1d8+4 chacune. ♁ Pétification (désavantage aux jets d'attaque pour éviter de croiser son regard) ; si un basilic croise son propre regard via un reflet, il a 2 chances sur 20 d'être lui-même pétrifié.

BÊTES ÉCLIPSANTES. Lourdes panthères noires possédant une paire de longs tentacules à la base des épaules. Leur nature dimensionnelle affecte le rapport entre leur position réelle et leur image. R9. T7. DVd8. JSΔ8. ♥Δ10. ♣Δ6. ↔12. ✕ Tentacules (4d4) et morsure (2d8+2). ♁ Vision dans le noir ; Décalage optique (comme *Intangibilité*. Cette capacité disparaît dès qu'une attaque touche, mais est réactivée dès que la créature peut utiliser une manœuvre) ; vif Δ8.

CHOSSES DES CRYPTES. Sortes de squelettes vêtus d'une cape, hantant un lieu précis qu'elles ne quittent jamais, peu agressives et même passives tant qu'on ne les agresse pas. R6. T4. DVd10+5. JSΔ10. ♥Δ12. ♣Δ10. ↔9. ✕ Griffes 4d4+2. ♁ Vision dans le noir ; Invulnérable aux armes non magiques ; Téléportation Δ10 (transporte un groupe de personnage dans un lieu au hasard. Chaque membre du groupe peut effectuer un jet de sauvegarde en opposition pour éviter la téléportation).

CRAPAUDS GÉANTS VENIMEUX. Énormes crapauds aux couleurs généralement très vives et à la peau luisante de mucus venimeux – ils sont dangereux et c'est marqué dessus ! R2. T8. DVd8. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ4. ↔2 (saut 20). ✕ Morsure 1d8+2 + poison Δ6. ♁ Vision dans le noir ; Peau venimeuse (un contact direct inflige poison Δ6) ; Bonds ; Amphibie.

CUBES GÉLATINEUX. Organismes multicellulaires charognards absorbant tous les nutriments qui touchent sa surface au cours de ses lents déplacements. Particulièrement difficile à remarquer. R4. T8. DVd8+8. JSΔ6. ♥Δ6. ♣Δ8. ↔3. ✕ Dendrites 2d6+2 + paralysie Δ8. ♁ Immunisé aux envoûtements, aux éclairs et au froid ; Engloutissement 1d10.

DIABLOTINS. Créés par les princes démons à partir de vers d'âmes pour servir de familiers aux prêtres et magiciens malveillants. Ils sont plus rusés qu'intelligents, mais infiniment malveillants. R2. T3. DVd8+2. JSΔ10. ♥Δ6. ♣Δ6. ↔6. ✕ Dard 1d8+2 + poison Δ6. ♁ Vision dans le noir ; Métamorphose (deux formes animales) ; Régénération Δ6 ; Immunisé au feu ; Uniquement touchés par les armes magiques ou en argent ou par les créatures de réputation 5 ou plus.

DRAGONS. Créatures primordiales mêlant un instinct brutal à une intelligence malicieuse. Grands collectionneurs de choses variées, ils sont doués de magie et crachent des nuées destructrices, mais sombrent dans la folie avec l'âge. R5 à 12. T4. DVd10+10. JSΔ8 à Δ12. ♥Δ10. ♣Δ10. ↔6 (12 en vol). ✕Morsure et griffes (selon réputation). ♁Vision dans le noir ; Souffle Δ6 à Δ10 ; magie profane Δ6 à Δ10 (mots selon réputation) ; Métamorphose (tous humanoïdes) ; Vol ; Prédateurs ; Chef ; Agents.

DRIDERS. Créatures sanguinaires, centaures d'elfes noirs et d'araignées géantes créés par la Reine Araignée en récompense de leur valeur, caste supérieure de la société drow. R7. T6. DVd8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔12. ✕Arme d8 (froid). ♁Vision dans les ténèbres ; Les hommes sont magiciens et les femmes prêtresses (Δ8) ; Ils possèdent les pouvoirs suivants (Δ6 chaque) : zone de ténèbres, lumières dansantes, détection de la magie, lévitation ; Armure Δ8 ; Agent ; Chef (sur 4+ sur 1d6).

DROWS. Elfes noirs ayant quitté l'ancien culte elfique pour suivre la ténébreuse Reine Araignée, réfugiés sous terre et pillant régulièrement la surface. Ils détestent les elfes. R2. T6. DVd6. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6. ✕Arme d6 (froid). ♁Vision dans le noir ; les hommes sont magiciens et les femmes prêtresses (Δ8) ; Armure Δ6 à Δ8.

DRYADES. Créatures féminines, timides esprits des arbres au cœur d'artichaut, qui quittent rarement celui auquel elles sont liées et tentent de séduire les voyageurs à leur goût. Certaines deviennent des dryades noires, maléfiques et sanguinaires. R2. T9. DVd8. JSΔ10. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6. ✕Arme d6. ♁Vision dans le noir ; Résistance à la magie (11+ sur 1d20) ; Charme Δ10.

DUERGARS. Lointains cousins des nains, perfides et cruels, corrompus par leur longue alliance avec les princes démons qui leur ont permis de développer de puissants empires dans les profondeurs. R4. T5. DVd8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔5. ✕Arme d8. ♁Vision dans le noir ; Résistance à la magie (17+ sur 1d20) ; Barbelures infernales Δ6 (attaque de zone + poison Δ8) ; Armure Δ6 à Δ8.

ÉLÉMENTAIRES. Créatures primordiales liées à un élément en particulier, dont la taille et les capacités varient avec l'âge et la puissance. Un magicien ou un prêtre peut invoquer ces créatures. R8 à 12. T6. DVd8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6. ✕Frappe (selon réputation). ♁Vol ; Vision dans le noir ; Attaque de zone Δ10 selon type (tornade, tremblement de terre, incendie ou vague géante).

ESCLAVAGISTES. *Humanoïdes aberrants à la face de poulpe, seigneurs des profondeurs, aux pouvoirs psychiques exceptionnels, dévorant le cerveau des autres humanoïdes ou les réduisant en esclavage.* R8. T5. DVd10+armure. JSΔ8. ♥Δ10. ♣Δ8. ↔12. ✕ Deux tentacules 5d4+4 (arrachage de cerveau sur critique, blessure automatique). ♣ Vision aveugle ; Explosion psi Δ10 (attaque de zone) ; Télépathie ; Résistance à la magie (3+ sur 1d20) ; Vif Δ8 ; Agents.

GÉANTS. *Humanoïdes de très grande taille, dont l'astuce et la ruse tiennent lieu d'intelligence, vivants en petits clans entourés de nombreux animaux (worgs, lézards géants...) et même quelques ogres.* R8. T4. DVd10+5. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔8. ✕ Arme d12 ou lancer de rocher 5d4. ♣ Vision dans le noir ; Agents.

GNOLL. *Humanoïdes imposants à tête de hyènes. Généralement malveillants, ils vivent en grandes cités mouvantes, pratiquent l'esclavagisme et le pillage et vénèrent les princes démons.* R2+. T7. DVd8. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ6 (Δ12 dans leurs cités mouvantes). ↔6. ✕ Arme d6 ou morsure 2d4+2. ♣ Vision dans le noir ; Prédateur ; Chef (1 sur 8) ; Armure Δ6.

GOBELINS. *Humanoïdes pâles aux grands yeux gris, appartenant à diverses tribus distinctes mais vivant en clans mixtes. Ils n'aiment guère le soleil et préfèrent l'obscurité.* R1+. T8. DVd6. JSΔ6. ♥Δ6. ♣Δ6. ↔6. ✕ Arme d6. ♣ Allergie à la lumière du soleil (désavantage à toutes les actions sous la lumière directe du soleil) ; Vision dans le noir ; Armure Δ6 ; Tactiques de meute.

GOBELOURS. *Grands humanoïdes poilus à tête d'ours, proches parents des gobelins. Attirés par la civilisation, de nombreux jeunes séjournent un temps dans les cités avant de retourner à leur clan.* R3+. T7. DVd10. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔4. ✕ Arme d8 ou morsure 1d10+2. ♣ Vision dans le noir ; Discrétion ; Assassin ; Armure Δ8.

GOLEMS. *Êtres artificiels créés par de puissants enchantements, à partir de divers matériaux et composantes et le concours de forces étranges et mal comprises. Obéissants en tous points, ils peuvent développer des frénésies incontrôlables une fois en combat.* R7. T6. DVd10+5. JSΔ8. ♥Δ12. ♣Δ6. ↔5. ✕ Poings 3d6+4. ♣ Vision dans le noir ; Brutal Δ8 ; Invulnérable aux armes non contondantes ; Immunisé à tous les sorts et pouvoirs, exceptés ceux qui peuvent affecter la terre ; Frénésie (une chance sur 20 par tour, cumulatif, qu'il entre en frénésie et ignore les ordres de ses maîtres).

GOULES. *Cadavres charognards d'humains pervers et déviants ou victimes de goules, à la longue langue noire suceuse de moelle, qui dévastent les cimetières en meutes et attaquent les vivants.* R2. T6. DVd8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔8. ✕ Griffes 1d6 nécrotique + paralysie Δ10. ♣ Vision dans le noir. Immunisé aux maladies, poisons et envoûtements ; Tactiques de meute.

GUENAUDES. *Affreuses vieilles femmes décrépites et anthropophages, douées de grands pouvoirs magiques, notamment celui de prendre une apparence beaucoup plus séduisante.* R7. T5. DVd8+8. JSΔ10. ♥Δ8. ♣Δ10. ↔9. ✕ Arme d8 ou griffes 3d6+4 + poison Δ8. ♁ Vision dans le noir ; Magie profane Δ8 ; Métamorphose ; Téléportation à vue ; Passage sans trace ; Amphibie.

GUIVRES. *Cousines des dragons à l'intellect limité, extrêmement voraces. Elles n'ont que deux pattes arrière, d'immenses ailes et un dard empoisonné. Il est assez facile de les apprivoiser.* R4 à 8. T6. DVd8+8. JSΔ6. ♥Δ10. ♣Δ6. ↔3 (12 en vol). ✕ Morsure (selon réputation) ou Dard (selon réputation + poison Δ10). ♁ Vision dans le noir ; Vol ; Faim incontrôlable.

HOBGOBELINS. *Grands gobelins appréciant le soleil. Militaristes et disciplinés, ils voyagent en bandes importantes composées de mercenaires qui se louent à qui peut et de leur cortège.* R1+. T5. DVd8. JSΔ8. ♥Δ10. ♣Δ6. ↔6. ✕ Arme d10. ♁ Vision dans le noir ; Vif Δ8 ; Tactiques de meute ; Chef (un sur dix) ; Armure Δ8.

HOMMES-LÉZARD. *Humanoïdes reptiliens amphibies vivant le long des côtes. Territoriaux et réservés, ils deviennent agressifs et conquérants lorsqu'un roi-lézard apparaît pour les commander.* R2+. T7. DVd6+4. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔4 (6 dans l'eau). ✕ Arme d6 ou griffes 1d8+2. ♁ Vision dans le noir ; Amphibie ; Tactiques de meute.

KOBOLD. *Humanoïdes écailleux à tête de chien, vivant en clans étendus. Prolifiques, ils se soumettent volontiers à toute créature assez puissante pour protéger le groupe.* R1+. T7. DVd6. JSΔ6. ♥Δ6. ♣Δ6. ↔5. ✕ Arme d6. ♁ Vision dans le noir ; Résistance au feu ; Tactiques de meute ; Vif Δ6.

LICHES. *Restes de puissants prêtres-magiciens qui ont déjoué la mort et continuent de vivre par-delà la tombe, sous une forme charnelle en décomposition toujours douée de puissante magie.* R12+. T3. DVd10+5. JSΔ10. ♥Δ10. ♣Δ12. ↔5. ✕ Toucher glacial 4d8+2 nécrotique + paralysie Δ10. ♁ Vision dans le noir ; Immunisé aux maladies, poisons et envoûtements ; Magie (profane ou divine) Δ10 ; Fascination Δ8 ; Agents ; Une liche ne peut pas être définitivement tuée tant que son phylactère, ou réceptacle de vie, n'a pas été détruit.

LIMON VERT. *Sorte de pourriture se formant au plafond des ruines et des vieux bâtiments, formant des bulbes qui se détachent à la moindre vibration et tombent sur les visiteurs. Tout objet métallique ou toute substance organique qui entre en contact avec du limon vert se transforme rapidement en limon vert (un jet de sauvegarde est autorisé pour les êtres vivants). Le limon vert peut-être détruit par le feu ou le froid. Le processus de transformation peut être stoppé à l'aide de la magie uniquement.*

LOUPS-GAROUS. *Thérianthropes liés au loup et capables de prendre diverses formes : lupine, humaine ou mixte. Ils vivent en meutes familiales soudées, le plus souvent à l'écart des citadins.* R3. T7. DVd8+8. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6. ✕ Arme d8 ou morsure 1d10+2. ♁ Vision dans le noir ; Métamorphose ; Régénération Δ8 ; Les armes en argent infligent double-dégâts.

MANTICOIRES. *Lions ailés mangeurs d'hommes à la tête humaine et à la queue épaisse garnie de longues épines. Ils hantent les landes désolées en bordure de civilisation d'où ils lancent leurs chasses.* R6. T7. DVd10+10. JSΔ6. ♥Δ10. ♣Δ8. ↔6 (12 en vol). ✕ Griffes 2d8+4 ou épines caudales 4d4. ♁ Vision dans le noir ; Vol ; Prédateurs.

MIMIQUE. *Créatures polymorphes adoptant l'apparence d'objets – coffres, tables, porte, colonne sculptée, etc. – qui s'enroulent autour des proies qui viennent à les toucher.* R7. T7. DVd6+5. JSΔ10. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔2 (8 en lévitation). ✕ Tentacules 3d6+4. ♁ Vision dans les ténèbres ; Engluage Δ8 ; Métamorphose (à volonté, tout objet).

MONSTRES ROUILLEURS. *Créatures ressemblant à des tatous aux airs d'insectes, consommant les métaux que ses antennes réduisent en poussière oxydée. Ils sont guidés par la faim et un instinct animal.* R5. T5. DVd8+3. JSΔ6. ♥Δ6. ♣Δ6 (sauf métal). ↔9. ✕ Antennes (spécial). ♁ Rouille (un objet en métal est détruit à chaque attaque réussie ou lorsque qu'il touche la créature ; les objets magiques mineurs résistent sur 18+ sur 1d20, 16+ pour les objets magiques intermédiaires et 14+ pour les objets magiques majeurs).

OGRES. *Massifs humanoïdes aux appétits aussi divers qu'impératifs. Ils vivent en petits clans ou se louent comme mercenaire en échange de la possibilité d'assouvir leurs désirs.* R4+. T6. DVd10. JSΔ6. ♥Δ12. ♣Δ6. ↔4. ✕ Arme 1d10. ♁ Vision dans le noir ; Brutal Δ10 ; Armure Δ8.

OMBRES. *Créatures immatérielles flottant dans les vieilles ruines à la recherche d'êtres vivants qu'elles absorbent et asservissent, par de mortels cauchemars ou des dégâts physiques.* R3. T7. DVd8+8. JSΔ8. ♥Δ12. ♣Δ8. ↔6. ✕ Toucher glacial 1d10 nécrotique. ♁ Vision dans le noir ; Immunisé aux maladies, poisons et envoûtements ; Intangibilité ; Sanguinaire ; Uniquement vulnérable aux armes magiques et aux sorts ; Une créature tuée par une ombre devient une ombre ; Les blessures causées par l'ombre guérissent après un repos.

ORQUES. *Créatures souterraines violentes et brutales, pillards audacieux, voleurs sournois, agents de puissances mauvaises, se vautrant dans le chaos et le désordre.* R1+. T7. DVd12. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔6. ✕ Arme d8. ♁ Vision dans le noir ; Tactiques de meute ; Armure Δ6.

OTYUGHS. *Énormes bêtes repoussantes se nourrissant de déchets et d'ordures, constituées d'un torse caparaçonné sans véritable tête, de trois pattes et de trois tentacules, dont un œil.* R7. T5. DVd10+7. JSΔ6. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔4. ✕ Tentacules 2d6+2 et morsure 2d6+2. ♣ Vision dans le noir ; Porteur de maladies (lancer un jet de sauvegarde à la fin d'une rencontre) ; Télépathie limitée (entre eux et avec les créatures possédant cette capacité).

OURS-HIBOUX. *Créatures voraces et agressives ayant le corps d'un gros ours et une tête de hibou, qui hantent les forêts tempérées et attaquent tout ce qui se mange.* R5. T7. DVd8+8. JSΔ6. ♥Δ10. ♣Δ6. ↔6. ✕ Deux griffes 1d6+1d8+2. ♣ Vision dans le noir ; Vif Δ8 ; Étreinte (si les deux griffes touchent la même cible, 3d6+4 dégâts de morsure supplémentaires) ; Prédateur.

PRINCES DÉMONS. *Seigneurs infernaux des Abysses, souvent invoqués afin qu'ils conseillent, enseignent ou satisfassent desirs et souhaits. Avec eux, tout à un prix, mais ils sont liés à leur parole et à leurs vrais noms.* R15+. T6. DVd12. JSΔ12. ♥Δ12. ♣Δ12. ↔12 (20 en vol). ✕ Arme d12. ♣ Vision dans le noir ; Vol ; Résistance magique (5+ sur 1d20) ; Immunisé aux armes non magiques ; Magie divine Δ12 ; Armure Δ12.

PSEUDO-DRAGONS. *Minuscules dragons rouge foncé, incapables de souffler, dont la queue est dotée d'un dard redoutable. Ils vivent paisiblement sous toutes latitudes dans des tanières douillettes.* R2. T7. DVd10+10. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ8. ↔2 (12 en vol). ✕ Morsure 1d4+2 et dard 1d4+2 + poison léthargique Δ8. ♣ Vol ; Vision dans le noir ; Résistance à la magie (15+ sur 1d20, extensible à un mortel touchant le pseudo-dragon si ce dernier est d'accord) ; Invisibilité (4+ sur 1d20 pour que cela fonctionne).

RAKSHASAS. *Esprits malveillants mangeurs d'hommes, semblables à d'immenses tigres humanoïdes. Ils sont prêtres et magiciens. Un carreau d'arbalète béni par un prêtre bienveillant peut les tuer net.* R7. T3. DVd10. JSΔ10. ♥Δ10. ♣Δ10. ↔10. ✕ Griffes ou morsure 3d6+4. ♣ Vision dans le noir ; Apparence illusoire (celle d'une créature bienveillante et inoffensive) ; Magie Δ8 et Foi Δ6 ; Les carreaux d'arbalète bénis par un prêtre sont considérés comme des armes magiques +3 ; Résistance magique (10+ sur 1d20) ; Armure Δ10.

RATS GÉANTS. *Parfois porteurs de maladies, de la taille d'un gros chien, les rats géants rôdent dans les souterrains et les catacombes à la recherche de nourriture – en meute, ils n'ont peur de rien.* R1. T8. DVd8+1. JSΔ6. ♥Δ12. ♣Δ6. ↔6. ✕ Morsure 1d6+2. ♣ Un rat sur 20 est vecteur de maladie ; Vision dans le noir ; Nuée (un sur quatre) ; Tactiques de groupe.

SCARABÉES GÉANTS DE FEU. Créatures nocturnes réputées pour les trois glandes à feu qu'elles portent et qui éclairent brillamment, même après la mort de l'animal, durant quelques jours. R1. T7. DVd10+5. JSΔ6. ♥Δ8. ☼Δ6. ↔6. ✕ Morsure 1d6+2. ☼ Vision dans le noir ; Armure Δ8.

SQUELETTES. Morts-vivants créés par les magiciens et les prêtres, à partir de cadavres nettoyés, afin de se procurer des gardes ou des serviteurs. Parfois ramenés à la vie par de grands maléfices. R1+. T6. DVd8. JSΔ6. ♥Δ12. ☼Δ6. ↔6. ✕ Arme d8 nécrotique. ☼ Vision dans le noir ; Immunisé aux maladies, poisons et envoûtements ; Vif Δ6 ; Résistance aux projectiles et armes perçantes ; Armure Δ10.

STRIGES. Mammifères volants ressemblant à des chauves-souris au long bec pointu, hantant les endroits sombres et chassant de nuit pour se nourrir du sang de gros animaux. R1. T8. DVd6+6. JSΔ6. ♥Δ6. ☼Δ6. ↔2 (12 en vol). ✕ Bec 1d6+2. ☼ Vol ; Vision dans les ténèbres ; Prédateur ; Drain Δ8 (après la première attaque réussie, la strige s'attache à sa victime ; attaque avec désavantage pour la déloger).

SUCCUBES. Démons subalternes aux formes toujours gracieuses et séduisantes, même sous leur apparence naturelle. Agents des princes démons sur terre, elles préfèrent la subtilité et la corruption à la force brute. R6. T7. DVd10. JSΔ10. ♥Δ10. ☼Δ8. ↔9 (12 en vol). ✕ Arme d10. ☼ Vision dans le noir ; Résistance à la magie (14+ sur 1d20) ; Invulnérables aux armes non magiques (+2 minimum) ; Vol ; Charognard mystique ; Télépathie ; Invulnérable au feu ; Assassin ; Jamais surprise ; Vif Δ8 ; Armure Δ6.

TROGLODYTES. Humanoïdes reptiliens à l'odeur méphitique vivant dans les profondeurs de la terre. Pillards et prédateurs, ils remontent parfois assouvir leur haine de la surface. R2+. T6. DVd8. JSΔ6. ♥Δ8. ☼Δ6. ↔9. ✕ Arme d6 ou griffes et morsure 2d4+2. ☼ Vision dans le noir ; Discrétion (peau caméléon) ; Aura de douleur (puanteur) Δ8.

TROLLS. Créatures infectes et putrides, à la peau gris-vert écaillée, doués de régénération qui ne peuvent être tués que par le feu et l'acide. Ils sont animés d'une faim insatiable. R6. T6. DVd10+10. JSΔ8. ♥Δ10. ☼Δ6. ↔6. ✕ Griffes 2d8+4. ☼ Vision dans le noir ; Régénération Δ10 (sauf blessures par l'acide ou le feu) ; Vif Δ8.

VERS CHAROGNARDS. Prédateurs et charognards souterrains, hybrides d'une chenille et d'un calmar aux longues tentacules, à la tête blindée, déposant ses œufs dans des cadavres frais. R7. T5. DVd8+10. JSΔ6. ♥Δ8. ☼Δ6. ↔6 (6 en escalade). ✕ Tentacules 3d6+4 + poison Δ8. ☼ Marche sur toutes surfaces y compris verticales ; Vision dans le noir.

WORGs. Cousins sanguinaires du loup, plus gros, plus puissants, servant parfois de montures à des humanoïdes, mais appréciant la chair de ces derniers à chaque fois que possible. R4. T7. DVd8+5. JSΔ8. ♥Δ8. ♣Δ6. ↔9. ✕Morsure 1d12+2. ♁Vision dans le noir ; Vif Δ6 ; Prédateur.

ZOMBIES. Cadavres animés qui se relèvent sous l'action des énergies négatives. Ils errent au hasard, mais finissent toujours par rejoindre des meutes de leurs semblables qui se renforcent ainsi. R2. T7. DVd10. JSΔ6. ♥Δ12. ♣Δ4. ↔3. ✕ Griffes 1d8+2 nécrotique. ♁ Vision dans le noir ; Immunisé aux maladies, poisons et envoûtements ; Tactiques de meute ; Très sensibles au bruit qui semble les attirer.

| Réputation | Créatures |
|------------|--|
| Spécial | Limon vert |
| 1 | Gobelins ; Hobgobelins ; Kobolds ; Orques ; Rats géants ; Scarabées géants de feu ; Squelettes ; Striges |
| 2 | Araignées géantes communes ; Crapauds venimeux géants ; Diablotins ; Drows ; Dryades ; Gnolls ; Goules ; Hommes-lézards ; Pseudo-dragons ; Troglodytes ; Zombies |
| 3 | Gobelours ; Loups-garous ; Ombres |
| 4 | Barghests ; Cubes gélatineux ; Duergars ; Guivres (les plus faibles) ; Ogres ; Worgs |
| 5 | Dragons (les plus faibles) ; Monstres rouilleurs ; Ours-hiboux |
| 6 | Basilic ; Choses des cryptes ; Succubes ; Trolls |
| 7 | Driders ; Golems ; Guenaudes ; Manticores ; Mimiques ; Otyughs ; Rakshasas ; Vers charognards |
| 8 | Élémentaires (les plus faibles) ; Esclavagistes ; Géants ; Guivres (les plus puissantes) |
| 9 | Bêtes éclipsantes |
| 10 | Abominœil |
| 12 | Aurumvorax ; Dragons (les plus puissants) ; Élémentaires (les plus puissants) ; Liches |
| 15 | Princes démons |

CRÉER SES CRÉATURES

Un petit outil pratique pour imaginer des créatures sortant un peu de l'ordinaire des bestiaires classiques et surprendre les joueuses.

FORME. Choisir ou tirer la forme générale de la créature. Le trait spécial est un élément qui mérite une description supplémentaire ou qui attire particulièrement l'attention.

| d10 | Forme initiale | Configuration générale | Trait spécial |
|------------|-----------------------|-------------------------------|------------------------|
| 1 | Arthropode | Amorphe | Griffes |
| 2 | Champignon | Bipède | Yeux |
| 3 | Ectoplasme | Hexapode | Tentacules |
| 4 | Énergie | Non symétrique | Peau/fourrure/écailles |
| 5 | Mollusque | Octopode | Membre spécial |
| 6 | Pierre | Plat | Queue |
| 7 | Plante | Quadrupède | Tête |
| 8 | Protoplasme | Serpentiforme | Difformité(s) |
| 9 | Vertébré | Symétrie impaire | Mutation unique |
| 10 | Mélanger deux | Mélanger deux | Tirer plusieurs fois |

LOCOMOTION. (d10) 1 marcher / 2 voler / 3 nager / 4 escalader / 5 flotter / 6 planer / 7 léviter / 8 fouir / 9 se téléporter / 10 Plusieurs.

RÉPUTATION. En fonction des besoins.

TÉMÉRITÉ. Lancer 1d10 – le 10 vaut 0.

ATTAQUE. Les dégâts dépendent du rang de réputation de la créature. Les dégâts de zone peuvent être automatique ou nécessiter un jet d'attaque global, avec ou sans jet de sauvegarde. Ne pas oublier de spécifier la nature éventuelle des dégâts (acide, feu, froid, électricité, nécrotique).

| d 10 | Attaque simple | Attaque de zone |
|-------------|-----------------------|-------------------------|
| 1 | Arme humanoïde | Attaque psychique |
| 2 | Crocs | Attaque sonique |
| 3 | Décharge magique | Nuage (poison/acide) |
| 4 | Énergie élémentaire | Piétinement |
| 5 | Épines | Secousse tellurique |
| 6 | Griffes | Souffle (feu/froid) |
| 7 | Piétinement | Télékinésie |
| 8 | Queue | Tempête (acier/feu/gel) |
| 9 | Télékinésie | Terreur |
| 10 | Télépathie | Vague de force |

CAPACITÉS SPÉCIALES. Choisir ou tirer un ou plusieurs pouvoirs dans la liste des capacités.

| 1d66 | Capacité spéciale | 1d66 | Capacité spéciale |
|-------------|--------------------------|-------------|--------------------------|
| 11 | Abomination | 41 | Invisible |
| 12 | Adaptation | 42 | Invulnérabilité |
| 13 | Agents | 43 | Métamorphose |
| 14 | Assassin | 44 | Mouvement spécial |
| 15 | Attaque de zone Δ | 45 | Nuée Δ |
| 16 | Aura de douleur d | 46 | Paralyse Δ |
| 21 | Charognard mystique | 51 | Perception supérieure |
| 22 | Chef | 52 | Pétrification Δ |
| 23 | Compétence | 53 | Prédateur |
| 24 | Dégâts continus Δ | 54 | Régénération Δ |
| 25 | Dégâts spécifiques d | 55 | Résistance à la magie X |
| 26 | Drain de vie | 56 | Résistance |
| 31 | Engloutissement d | 61 | Sanguinaire |
| 32 | Envoûtement Δ | 62 | Sans trace |

| | | | |
|----|---------------|----|-------------------------------|
| 33 | Fascination Δ | 63 | Sursaut mortel Δ |
| 34 | Grande taille | 64 | Tactiques de meute |
| 35 | Immunité | 65 | Talent |
| 36 | Intangibilité | 66 | Téléportation et transplanage |

DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES. Une créature mémorable doit présenter quelques traits particuliers qui l'animent ou la définissent.

| | |
|---------------------------------------|--|
| Afreusement malveillante | Laide à pleurer |
| Aisément domesticable | Le besoin de se reproduire |
| Appartenant à une organisation | Les sens hyper-développés |
| Beaucoup de colère | Mercenaire |
| Beaucoup de magie dans les veines | Porteuse de maladie |
| Beaucoup de sounoiserie | Recherchée par les alchimistes |
| Capable de clairvoyance | Terriblement bruyante |
| Chassée pour ses parties | Un accident magique |
| De grandes connaissances | Un caractère joueur |
| De l'honneur (parfois mal placé) | Un instinct maternel fort |
| De l'indifférence hautaine | Un langage compliqué |
| De la curiosité | Un lien à une prophétie |
| De la nervosité et des angoisses | Un penchant syllogomane |
| Des ancêtres étranges | Une construction artificielle |
| Des bouts en trop façon ornithorynque | Une culture raffinée |
| Des couleurs mal assorties | Une discrétion absolue |
| Des pulsions cannibales | Une faim insatiable |
| Des visions de l'avenir | Une grande timidité |
| Des yeux sur tout le corps | Une hygiène déplorable (ou impeccable) |
| Détentriche d'un remède unique | Une mission à accomplir |
| Folle à lier | Une nature extra-planétaire |
| Gardiennne d'un secret | Une origine divine |
| Incroyablement belle | Une terrible allergie |
| L'état de mort-vivant | Une territorialité farouche |
| L'haleine fétide | Une très grande intelligence |

PHARMACOPÉE COMMUNE

Les produits suivants sont extrêmement communs. Ils s'achètent un peu n'importe où, en cuivre pour un $\Delta 10$.

1. **EAU DE NUIT.** Contraceptif féminin, pour contrôler tous les risques de grossesse non désirée. Goûts variés : fleur d'oranger, menthe-réglisse, fruits des bois...
2. **MAQUIGNONNE.** Apothicat à large spectre pour le soin des animaux, en usage interne et externe. Improprie à la consommation humaine.
3. **MARTEAU DES ÉTOILES.** Anesthésique puissant à usage local (massage de la zone) ou global (à boire), permettant les interventions chirurgicales les plus diverses, de l'arrachage d'une dent à l'excision d'une tumeur.
4. **MORBIDIFEX.** 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.
5. **POUDRE DE KASHÊ.** À dissoudre dans un peu d'eau pour faire disparaître migraine et maux de tête. On dit souvent « *J'ai mal au crâne, passe-moi un Kashê.* »
6. **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.

HERBES COMMUNES

Des *herbes communes* $\Delta 6$ se payent en cuivre dans les communautés. Les herbes sont râpées, broyées et mélangées de la sève de *Berlinguier*, un arbre extrêmement commun. En refroidissant, le tout forme des petits bonbons aux goûts variés qu'il est facile de conserver et d'utiliser.

1. **CHASSE-RÊVE.** Spores de fougères carnivores. Le personnage peut continuer à agir normalement et sans dormir tant qu'il est sous l'influence de l'herbe (un jet de Δ chaque soir). Ensuite, il doit nécessairement effectuer une halte.
2. **HERBE DE CHANCE.** Herbe épaisse et grasse. Avant son prochain repos, le personnage peut relancer un jet de son choix. On ne peut consommer cette herbe qu'une fois par jour, au risque de douloureuses et gênantes indispositions digestives.

3. **PAIN D'ARPEUTE.** Noix à réduire en farine et à mélanger avec un peu d'eau pour constituer des galettes particulièrement nourrissantes (ration Δ). Léger à transporter, plutôt aisé à trouver, pour les aventuriers qui n'ont pas eu le temps de chasser ou de cueillir mieux.
4. **PANSEUSE POURPRE.** Petite herbacée aux feuilles humides. Le personnage peut utiliser cette herbe à la place du talent *Récupération*.
5. **SPHAGNALE TONIQUE.** Mousse commune. Le personnage retrouve Δ points de vie. Peut s'utiliser en combat au prix d'une manœuvre.
6. **THÉRIAQUE-AUX-CORBEAUX.** Feuilles d'arbuste épineux. Le personnage gagne la capacité *Antidote* Δ qui remplace les jets de sauvegarde contre tout poison.

HERBES RARES

Les *herbes rares* $\Delta 6$ se payent en électrum dans les communautés et sont extrêmement difficiles à trouver dans la nature – il faut obtenir un 20 naturel sur un jet de cueillette...

1. **BAIE DES FOUS.** Petite baie violette. Le personnage modifie son score de témérité comme il le souhaite jusqu'au prochain répit.
2. **BAIE ROUGE DES ENFERS.** Petit piment infernal. Un personnage à 0 point de vie ne subit pas de blessure. Tester le dé d'usage à chaque attaque subie qui pourrait causer une blessure.
3. **COURONNE DU PRINCE.** Petite fleur argentée. Le personnage obtient un avantage sur un jet d'influence sociale et de séduction.
4. **ÉCORCE DES ARTISANS.** Fine écorce jaune. Le personnage obtient un avantage sur un jet de manipulation fine ou de travail technique.
5. **ÉCORCE DU FÉAL.** Écorce à la puissante odeur de musc. Le personnage repousse tous les insectes et les animaux naturels (tester chaque journée).
6. **FEUILLES À SOURIS.** Minuscules feuilles grises. Le personnage réussit automatiquement le prochain jet de sauvegarde.
7. **FIGE-SANG POIVRÉ.** Petite baie rouge. Ce poison tue irrémédiablement en quelques jours après ingestion si on rate un jet de sauvegarde. Seuls des soins magiques permettent d'arrêter les effets de la toxine. Tester le Δ chaque jour : lorsqu'il disparaît, la victime meurt.
8. **FLEUR DE VIE.** Orchidée épiphyte rare. Le personnage efface une blessure.

9. **FUNGI DES GOBELINS.** Petit champignon ligneux. Le personnage est complètement protégé contre les effets des lumières trop fortes jusqu'au prochain repos. Les gobelins et les orques utilisent cette herbe pour sortir en plein soleil.
10. **HERBE À MAGE.** Grandes feuilles tavelées. Le personnage régénère immédiatement le Δ d'un talent de son choix à son maximum.
11. **HERBE DE VÉRITÉ.** Petites feuilles d'une sorte de carotte sauvage. Celui qui ingère cette plante doit réussir un jet de sauvegarde ou il se retrouve dans un état second. Il est obligé de répondre aux questions qu'on lui pose et il doit dire la vérité – tester le Δ à chaque question.
12. **HERBE DES LIONS.** Feuilles crépues à la couleur fauve. Le personnage obtient un avantage à tous ses jets de prouesse physique basés sur la puissance et la force.
13. **JUS DE SÛRE.** Intérieur de la tige d'une plante aquatique. Le personnage gagne un avantage à tous ses jets de logique et de mémoire.
14. **NOIX DU HÉROS.** Petit noisette au goût fumé. Le personnage obtient un bonus égal au Δ à son jet d'attaque.
15. **NOIX FÉROCE.** Grosse noix de couleur noir au goût amer. Le personnage est immunisé aux effets de la peur et des attaques mentales. Tester le Δ plutôt que d'effectuer un jet de sauvegarde.
16. **POLLEN DES CHATS.** Fleur tigrée jaune et noir. Le personnage gagne un avantage à tous ses jets d'équilibre et de déplacement.
17. **RACINE AIGUË.** Racine pleine d'épines à l'intérieur et à l'extérieur. Poison urticant en poudre fine infligeant l'état *Démangeaison* Δ et agissant comme un malus à tous les jets.
18. **RACINE DES GÉANTS.** Petite racine violette. Le personnage gagne un avantage à un jet de puissance physique et de force.
19. **RACINE NOIRE.** Une fine et longue racine, à la texture croquante. Le personnage gagne un avantage à un jet de discrétion ou de déplacement calme.
20. **TIGE AUX MILLE YEUX.** Tige herbacée bulbeuse. Le personnage gagne un avantage à un jet de perception ou d'intuition.

PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES SIMPLES

Les préparations alchimiques simples sont généralement disponibles dans toutes les boutiques et se payent en argent pour $\Delta 6$.

1. **BAUME ÉLÉMENTAIRE.** Le baume permet à une personne qui s'en couvre la peau de résister complètement aux effets normaux du feu et du froid.
2. **EAU DE LUNE.** Une créature magique, extra-planaire ou morte-vivante aspergée d'eau de lune subit Δ dégâts continus. Il faut, pour cela, réussir une attaque à distance.
3. **FLÉAU DE VIE.** Le fléau de vie est un poison de contact violent dont on couvre les lames, infligeant Δ dégâts supplémentaires. Le poison reste sur la lame tant que le dé d'usage n'a pas disparu.
4. **HUILE DE LAVE.** L'huile de lave est une préparation sirupeuse contenue dans une fiole de verre que l'on peut suspendre autour de son cou. Une fois activée lorsque l'on mélange ses composantes, elle fournit une lumière franche (un jet d'usage chaque heure d'utilisation).
5. **PIERRE DES CIEUX.** La pierre des cieux se place sous la langue et fournit de l'air à son utilisateur, lui évitant de se noyer sous l'eau ou de subir les effets de fumées toxiques. Tester le dé d'usage régulièrement à la discrétion du meneur de jeu selon les circonstances.
6. **VIF ARGENT.** Recouvrir une lame de vif argent confère à celle-ci certaines capacités magiques temporaires – l'arme peut toucher une créature uniquement sensible aux armes magiques, mais elle inflige seulement demi-dégâts à celle-ci. Tester le dé d'usage à chaque attaque.

PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES COMPLEXES

Les préparations alchimiques complexent ne s'obtiennent qu'auprès de maîtres alchimistes et en payant de l'or pour $\Delta 6$.

1. **ACIDE GÉLATINEUX.** Cette préparation dissout n'importe quoi, sauf le verre, en l'espace de quelques minutes à quelques heures. Une dose permet de dissoudre environ un mètre cube de matériaux.
2. **AUGURAL CÉLESTE.** Quiconque consomme cette puissante drogue peut parfois obtenir des visions du futur – la plupart du temps, il n'en tire que quelques crampes d'estomac et une gueule de bois carabinée.
3. **BRUME DE RÊVE.** Le personnage s'endort rapidement. Il sommeille une heure et se réveille comme s'il avait profité d'un repos de huit heures. On ne peut user de cette préparation qu'une fois par jour.
4. **FEU GRÉGEOIS.** Cette préparation épaisse s'utilise comme les flasques d'huile, mais inflige des dégâts égaux à quatre fois le Δ chaque tour à une créature qui en est enduite et jusqu'à extinction. Il est extrêmement difficile d'éteindre des matériaux atteints par du feu grégeois et un personnage doit dépenser deux actions pour réduire le Δ d'un cran.
5. **FRUIT DU CUBE.** Le personnage devient transparent jusqu'au prochain répit. Ce n'est pas vraiment de l'invisibilité et il peut refléter certaines lumières ou causer des effets visuels étranges, mais il peut agir normalement.
6. **GORGE MORTE.** Quiconque respire cette poudre toxique ne peut plus parler, chanter ou lancer de sorts. Un jet d'usage par jour jusqu'à disparition de l'effet.
7. **GRIFFES DU LOUP.** Jusqu'au prochain répit, les mains du personnage se transforment en pattes griffues et puissantes, infligeant des dégâts équivalents à ceux d'une créature monstrueuse de son rang de réputation.
8. **HUILE DE Foudre.** Une armure métallique recouverte de cette huile devient une véritable cage de Faraday et protège complètement contre les attaques de foudre ou d'électricité.
9. **HUILE DE SOLIDITÉ.** Un objet non magique devient absolument incassable et indestructible. Tester le dé d'usage à chaque risque de bris.

10. **MAINS DE FEU.** Le personnage développe des pouvoirs pyrokinétiques limités. Il peut enflammer ses mains et avant-bras, allumer un feu, cracher quelques flammes. Il ne peut pas infliger plus de Δ points de dégâts par attaque, mais il reste bon nombre d'usages pratiques à cette préparation.
11. **ŒIL DU BEHOLDER.** Le personnage bénéficie d'une invulnérabilité à la magie et aux sorts. Tester le dé d'usage à chaque fois qu'il résiste à un tel effet.
12. **ŒIL ROUGE.** Le personnage bénéficie d'une vision dans le noir jusqu'au prochain répit, mais ses yeux brillent rouges dans les ténèbres.
13. **ONGUENT DES GLACES.** Jusqu'au prochain répit, le personnage peut marcher sur n'importe quelle surface – sable, glace, billes, liquides, etc. – sans perdre de mouvement.
14. **PASSE-MURAILLE.** Le personnage peut traverser les murs solides, en pierre ou en terre, au prix d'un test du Δ par mètre parcouru. Une couche de métal peut soit interdire le passage, soit considérablement augmenter le coût (test avec désavantage).
15. **PEAU DE PIERRE.** Le personnage ajoute le Δ du produit à ses points de vie, comme le ferait une armure.
16. **POMMADE ÉLASTIQUE.** Un membre du personnage devient mou et élastique. Il peut s'étendre sur plusieurs mètres pour manipuler des objets à distance ou passer dans un espace particulièrement étroit. L'effet dure jusqu'au prochain répit.
17. **PORTELOIN.** Le personnage se téléporte instantanément dans une zone en vue.
18. **RHIZOME FANTOMATIQUE.** Δ personnages peuvent partager un lien télépathique jusqu'au prochain répit, y compris hors de vue les uns des autres, mais pas à plus de quelques centaines de pas.
19. **TRANCHE-VIE.** Quiconque respire cette poudre doit effectuer un jet de sauvegarde avec un désavantage ou il est paralysé. Tester le dé d'usage toutes les heures pour vérifier la durée de l'effet.
20. **TROMBE DES GÉANTS.** La voix du personnage est terriblement amplifiée et porte jusqu'à plusieurs centaines de mètres jusqu'au prochain répit. Il devient impossible de murmurer.

GEMMES ASTRALES

Les personnages peuvent trouver des gemmes astrales en aventure. Ce sont des matériaux magiques qui apparaissent parfois dans l'environnement et qu'il est possible de récupérer. Il existe sept types de gemmes astrales, qui se payent en électrum dans les communautés :

ORICHALQUE. La gemme de la terre et du métal, de la robustesse et de la résolution.

ICHOR. La gemme de l'eau et de la souplesse, de la mémoire et de l'astuce.

ZEPHER. La gemme de l'air et du vent, de la vitesse et de l'agilité.

FULGUR. La gemme du feu et de la puissance, de la majesté et de la beauté.

PHYTUS. La gemme des plantes et du bois, de la perception et de l'intuition.

ANIMA. La gemme des animaux et du mouvement, de la puissance physique et de la vigueur.

ARCANUM. La gemme de la magie brute.

Un personnage peut poser sur une gemme sur lui-même pour obtenir certains pouvoirs particuliers. La gemme reste active jusqu'à sa disparition – elle possède un $\Delta 10$ que l'on teste à chaque repos à partir du moment où la gemme est activée. Un personnage ne peut porter qu'une seule gemme active du même type à la fois.

| Gemmes | Effets sur le personnage |
|------------|--|
| Orichalque | +1 sur le jet de Δ d'une armure |
| Ichor | +1 aux jets de compétence |
| Zepher | +1 aux jets de prouesse |
| Fulgur | Dégâts +1d4 au corps à corps |
| Phytus | Dégâts +1d4 à distance |
| Anima | Points de vie +1DV |
| Arcanum | +1 sur les jets de Δ d'un talent défini |

Par ailleurs, on utilise les gemmes astrales pour enchanter des objets et leur offrir des capacités particulières, fort pratiques au quotidien. Bien qu'ils aient des propriétés magiques, ce ne sont pas des objets magiques pour autant. Beaucoup de foyers achètent des pierres à eau et des pierres de chaleur pour bénéficier du confort urbain à moindre coût. La plupart des objets de ce type se payent en électrum ou en or, selon leur complexité. On ne teste le dé d'usage des gemmes liées qu'une fois par an.

ALLUME-FEU. Une courte baguette qui produit une petite flamme à une extrémité, permettant d'allumer des feux plus importants.

ASCENSEUR ÉLÉMENTAIRE. Les ascenseurs élémentaires sont rares et coûteux. Ce sont des plateformes en bois dans lesquelles des grains de zéphyr sont césurés qui permettent à la plate-forme de monter et de descendre lentement, le long d'un axe, et sans aide mécanique. On les utilise pour porter des charges lourdes, sur les chantiers, sur les docks ou dans des maisons luxueuses. Il existe plusieurs tailles d'ascenseurs, du petit ascenseur portable utilisé par les bibliothécaires et archivistes pour atteindre les rayonnages les plus élevés jusqu'aux immenses monte-charges de chantier.

BALAI FÉRIQUE. Ce balai contient de l'ichor et du phytus. Il capture la poussière, la boue et les déchets et les retient dans ses poils. Un mot de commande permet de jeter tout ce qui a été capturé. Ainsi le balai peut être utilisé encore et encore.

BOTTES DE CHASSEUR. Ces bottes sont une version améliorée des bottes imperméables. Tissées d'ichor et de fulgur, elles sont non seulement imperméables mais chaudes et confortables, même après des heures de marche.

BOTTES IMPERMÉABLES. Ces bottes de cuir sont mêlées d'ichor qui les rendent parfaitement imperméables. Leur seul défaut est que l'humidité qui est dedans reste dedans – elles sont très longues à sécher si jamais elles embarquent de l'eau.

CAPE DE DIPLOMATE. Anima, ichor et zéphyr empêchent la poussière, les graisses, la boue, etc. de se déposer sur les tissus, les gardant toujours impeccables et ne nécessitant qu'un nettoyage occasionnel tous les quelques semaines ou mois. Toutes sortes de vêtements peuvent recevoir ce genre de traitement.

CAPE HIVERNALE. Ces capes sont mêlées d'ichor et de fulgur, ce qui les rend imperméables et chaleureuses même dans les conditions les plus dures. On fabrique toutes sortes de vêtements de cette manière, pas seulement des capes.

COUVERTURE ÉLÉMENTAIRE. Mêlant zéphér et fulgur dans les fibres de ses couches de tissus, ces couvertures ajustent leur température à celle de la personne qui y dort, en fonction des conditions extérieures.

CRAIE FEU-FOLLET. Ce sont des craies d'écritures, colorées le plus souvent, qui reçoivent du fulgur au cours de leur fabrication. L'écriture qu'elles produisent est légèrement lumineuse et peut être lue même dans le noir. Quelques mots tracés à la craie peuvent même produire assez de lumière pour illuminer une petite pièce. On utilise ces craies pour laisser des marques ou des messages dans les souterrains, les caves, les égouts, etc. Les saltimbanques les emploient aussi pour se maquiller lors de spectacles nocturnes. Il suffit d'un peu d'eau pour nettoyer une marque de craie feu-follet.

FAUTEUIL CONFORTABLE. Ces fauteuils où sont inclus des grains d'ichor et de phytus sont bien entendu extrêmement solides mais encore terriblement confortables, se conformant aux poids et aux courbes de ceux qui s'y assoient. Extrêmement difficiles à trouver et hors de prix pour les personnes de grande taille.

FAUTEUIL FLOTTANT. Supportées par du zéphér, ces chaises lévitent doucement à quelques centimètres au-dessus du sol. Il suffit de les pousser pour transporter une personne sans effort. Ils remplacent souvent les chaises à porteur.

LAMPE D'AGRÉMENT. Ces lampions ne produisent pas de lumière mais, contenant du zéphér et du fulgur, ils maintiennent uniforme la température d'une pièce quel que soit le temps à l'extérieur.

PIERRE À MESSAGE. Ces pierres cristallines sont mêlées d'arcanum, d'orichalque et de zéphér et peuvent capturer des sons. Un mot de commande permet de lire le message. On utilise ces pierres pour délivrer des messages importants avec la voix même de l'expéditeur. Les messages les plus importants sont, par ailleurs, protégés par des rituels supplémentaires.

PIERRE À EAU. Cette brique de céramique possède un cœur en ichor. Elle peut fournir une dizaine de litre d'eau par jour (le nécessaire pour deux à quatre personnes).

PIERRE DE CHALEUR. Ces briques contiennent un cœur d'orichalque et de fulgur qui la font légèrement briller dans les ténèbres. Sur ordre, elle peut se mettre à chauffer comme un feu de charbon. On utilise ces pierres pour chauffer l'eau des bains, des pièces d'habitation, le creux d'un lit, etc.

POT À FEU. Ce petit pot de céramique contient du fulgur. Lorsqu'on place des aliments dedans, il peut les cuire sans aucune flamme. Pratique lorsqu'il faut rester discret.

POT À GLACE. Ces pots de céramiques contiennent l'orichalque et du zéphyr. Ils servent à conserver les aliments au frais, multipliant par trois le temps de conservation. Les pots peuvent avoir des tailles très variables. Leur température peut même descendre en-dessous de zéro si on met beaucoup de zéphyr dans la céramique.

RIDEAUX ÉLÉMENTAIRES. Ces grandes pièces d'étoffes sont tissées de phytus, de zéphyr et de fulgur. On les tend à toutes les ouvertures d'une maison : elles maintiennent la chaleur ou la fraîcheur, empêchent les vents et les insectes de rentrer, etc. Cher mais pratique pour les structures légères ou les pays où le verre est difficile à produire.

TASSE DU VOYAGEUR. Ces tasses contiennent de l'ichor et fournissent de l'eau pure sur commande.

MANÉZINGUES

Les **MANÉZINGUES**, ou **ARMES MANÉSIQUES**, sont des fusils et des pistolets qui tirent des traits énergétiques. Bien que la technologie en soit bien connue, les manézingues restent des armes chères et donc rares, qui se payent en or. Toujours magnifiquement décorées, elles sont, bien souvent, l'apanage des plus nobles ou des plus puissants et peu de jeunes aventuriers peuvent se vanter de posséder de telles pièces, autrement que par don ou héritage. Une production plus simple, plus rustique aussi, s'est tout de même développée ces derniers temps et les ateliers de plusieurs grands armuriers tournent à plein pour fournir aux armées et aux voyageurs des armes plus économiques.

Les manézingues projettent une décharge énergétique produite par l'impact d'un petit marteau d'orichalque sur un œuf de céramique mêlé d'arcanum, possédant un $\Delta 8$. On utilise des œufs spéciaux, traités avec différentes gemmes astrales supplémentaires matériaux élémentaires pour obtenir des effets différents :

EAUCLAIRE. Un œuf jaune citron tissé d'ichor produisant une décharge fluide pouvant toucher une cible à plusieurs centaines de mètres.

TONNERRE. Un œuf bleu tissé de zépher produisant une décharge sonore pouvant étourdir un adversaire au lieu de lui causer des dégâts physiques.

FULGURANTE. Un œuf brillant et doré, tissé de fulgur, produisant une décharge de lumière infligeant des dégâts supplémentaires.

Les manézingues fonctionnent comme les armes à poudre noire, mais un personnage peut choisir de tirer à chaque action en dépensant 1d4 points de vie, afin de recharger le marteau en orichalque, plutôt que de dépenser une action pour le remettre en position de tir manuellement.

On teste le Δ de chaque œuf après le combat. Il se régénère naturellement d'un rang après chaque halte s'il n'a pas été épuisé entretemps – sinon, l'œuf est devenu inerte et il est bon à changer (cela coûte de l'or).

L'ENCYCLOPÉDIE DES SEPT

Sept est le chiffre magique du savoir. Toutes les classifications s'ordonnent par sept et sept encore s'il faut préciser. À la sortie de l'école élémentaire, tous les enfants connaissent par cœur les listes de l'encyclopédie des sept – ce sont des connaissances communes qu'il convient de maîtriser... Voici quelques exemples parmi les dizaines qui existent et qu'il faut savoir.

LES SEPT MÉTAUX

Argent
Cuivre
Fer
Ksium
Or
Platine
Plomb

LES SEPT PRINCIPES ALCHIMIQUES

Fiel – élément de la corruption et de la destruction
Panacée – élément de la guérison
Réalgar – élément de la transmutation
Sang-Dragon – élément de la magie vivante
Soufre – élément élémentaire fondamental
Vif-Argent – élément de la magie inanimée
Vitriol – élément de la disruption et de la création

LES SEPT GESTES

Ajouter – modeler, marteler...
Chauffer – cuire, refroidir, fondre...
Couper - scier, trouer, partager...
Enlever - sculpter, trier, séparer...
Façonner – mouler, tourner...
Lier – coller, assembler, mélanger...
Polir – raboter, poncer...

LES SEPT CHANTS SACRÉS DES ELFES

Chant d'amour
Chant d'évasion
Chant de discorde
Chant de guérison
Chant de guerre
Chant de marche
Chant de protection

LES SEPT RUNES MYSTIQUES DES NAINS

Rune d'éternité
Rune d'interdiction
Rune de destruction
Rune de faiblesse
Rune de garde
Rune de mémoire
Rune de puissance

LES SEPT LÉGUMES

Racines – carottes, patates, radis...
Feuillus – laitues, choux, épinards...
Bulbes – ail, oignon, fenouil...
Fèves – pois, fèves, haricots...
Pendouilles – poivrons, tomates, avocats, olives...
Cucourdes – potirons, courges...
Graines – blé, riz, tournesol...

LES SEPT FRUITS

Baies – myrtilles, framboises, mûres...
Pépineux – pommes, poires, coings...
Noix – noisettes, noix, amandes...
Drupes – cerises, pêches, abricots...
Agrumes – oranges, citrons, pamplemousses...
Pulpeux – bananes, mangue, kiwi, fraises...
Démoniaques – ananas, durian, litchi...

LES SEPT ARBRES

Arbre à bouche, qui donne des fruits de toutes sortes
Arbre à crapaud, qui aime l'eau, les rivières et les marais
Arbre amoureux, qui enveloppe les vieilles pierres
Arbre d'éternité, qui est vert toute l'année
Arbre d'herbe, qui pousse plus vite que le vent
Arbre de feu, qui ne craint pas les incendies
Arbre du roi, solide, droit et haut

LES SEPT BOIS

Bois bel-œil, qui est beau et dense
Bois d'enclume, qui est dur et lourd et résiste au feu
Bois danseur, qui est souple et solide
Bois de flamme, qui brûle fort et longtemps
Bois de plume, qui est léger et tendre
Bois longue coupe, qui fait les maisons et les meubles
Bois vieillesse, qui ignore la putréfaction et le vieillissement

LES SEPT ARMES DE CORPS À CORPS

Mains nues
Lames
Haches
Masses et marteaux
Fléau
Lances
Armes d'hast

LES SEPT ARMES À DISTANCE

Arbalètes
Arcs
Frondes
Pistolets
Fusils
Engin d'artillerie
Engin de siège

LES SEPT MONTURES

- Arthropodes – Araignées et abeilles géantes...
- Dracs – Guivres et dragons...
- Équidés – Chevaux, zèbres et poneys...
- Fauves – Worgs et grands félins...
- Merveilles – Griffons, hippogriffes et pégases...
- Oliphants – Mammouths et éléphants...
- Reptiles – Béhémoths anciens, lézards et tortues géantes...

LES SEPT PAROLES DU TEMPS

- La chaleur
- La foudre
- La pluie
- Le froid
- Le soleil
- Le vent
- Les nuages

LES SEPT PEUPLES ÉPHÉMÈRES

- Peuples alchimiques – drakéides, wolfen, kitsune, kenku, etc.
- Peuples de l'orage – humains, elfes, nains...
- Peuples des écailles – hommes-lézards, troglodytes...
- Peuples des étoiles – Giths, habitants de l'astral...
- Peuples du vent – orques, gobelins, ogres...
- Peuples incarnés des bois – nymphes, dryades, pixies, etc.
- Peuples sombres – driders, guenaudes, trolls...

Et ainsi de suite...

LES ASTRES MAJEURS ET LEUR SIGNIFICATION ASTROLOGIQUE

ACHERNAR – succès, ouverture d'esprit, bienveillance

ACRUX – mystères, occultisme, religions, lois

AGÉNA – honneurs, amitié, moralité, finesse de personnalité

ALCYONE – fête, amour, lubricité, débauche, excès

ALDÉBARAN – courage, intégrité, force, dangers

ALGOL – malheur, violence, brutalité, cruauté

ALTAÏR – courage, confiance, hardiesse, inflexibilité, impétuosité, violence

ANTARES – violence, ambition, rapacité, obstination

ARCTURUS – hautes charges, honneur, voyage, fortune, pauvreté, ruine

BÉTELGEUSE – honneur martial, avancement, richesse, mort brutale

BUNGULA – bienveillance, amis, raffinement, situation honorable

CASTOR – intelligence subtile, distinction, honneur, renommée, publication

DÉNEB – ingéniosité, apprentissage

FOMALHAUT – fortune, puissance, célébrité, honneur, malveillance, cupidité

POLLUX – audace, habileté, bravoure, malveillance, cruauté, poison

PROCYON – fidélité, activités violentes, amitié, insolence, fierté, négligence

RÉGULUS – pouvoir, violence, destruction, puissance, emprisonnement

RIGEL – bienveillance, honneur, richesse, gloire, imprudence, témérité

SIRIUS – violence, impétuosité, fureur

SPICA – arts, sciences, agriculture, érudition, précision, prospérité

SPICULUM – maléfices, cécité

VÉGA – volupté de l'esprit, musique, raffinement, lascivité, impudeur

ANNEXE III

JOUER VITE ET SIMPLE

La version complète d'Ô SILENCIEUSES RUINES se prête particulièrement bien au jeu en campagne, avec des joueuses impliquées dans la création de leur personnage et qui veulent prendre un peu de temps pour cela.

Mais ce n'est pas toujours ce dont on a besoin. Parfois, on veut jouer vite ou avec un groupe de joueuses débutantes. Voici quelques propositions d'adaptation des règles précédentes pour cela.

DÉS D'USAGE. D'une manière générale, commençons par laisser de côté les dés d'usage. Ils sont fort pratiques pour gérer l'attrition du matériel et de certaines capacités, mais demandent un peu plus de manipulation. Or, pour jouer vite, on n'a pas besoin de s'occuper précisément du matériel ou des ressources. On peut continuer à les utiliser uniquement pour l'argent et la monnaie.

LIGNE DE VIE. Le choix du premier aspect de la ligne de vie peut s'avérer quelquefois difficile. Le plus simple est de choisir ou tirer dans la liste suivante.

| 1d20 | Le premier aspect | 1d20 | Le premier aspect |
|------|-----------------------------------|------|-------------------------------|
| 1 | Artisan | 11 | Médecin |
| 2 | Chevalier | 12 | Mendiant |
| 3 | Coureur des toits | 13 | Mercenaire |
| 4 | Forestier | 14 | Ouvrier |
| 5 | Forgeron | 15 | Paysan |
| 6 | Herboriste | 16 | Prêtre (reçoit le talent Foi) |
| 7 | Homme de loi | 17 | Ratier |
| 8 | Magicien (reçoit le talent Magie) | 18 | Roulier |
| 9 | Marchand | 19 | Saltimbanque |
| 10 | Marin | 20 | Soldat |

POINTS DE VIE. Les personnages lancent toujours 1d8 pour calculer leurs points de vie. Au premier ang de réputation, un personnage possède 1d8+8 points de vie, puis 2d8+8 et ainsi de suite. La taille du dé ne change pas.

SAUVEGARDE. Les joueuses lancent 1d6 pour la sauvegarde de leur personnage. Sur un résultat de 3 ou moins, c'est raté. Le dé ne change jamais.

RÉCUPÉRATIONS. Un personnage possède un nombre de récupérations égal à sa réputation. Il lance 1d8.

ARMES. Le dé de base pour les armes est toujours le d8 : 1d8 pour les armes moyennes, 2d8 pour les armes lourdes.

ARMURES. Le dé de protection des armures ne change pas au fur et à mesure des combats. Il est indiqué dans le tableau suivant :

| Armures | Description | Protection |
|--------------------------|---|------------|
| Vêtements lourds | Doublés de fourrure ou de cuir, ils sont très répandus chez les voyageurs. | 1d4 |
| Armure mercenaire | Ensemble de protections en cuir et en métal hétéroclites, de bric et de broc. | 1d6 |
| Armure militaire | Armures parfaitement ajustées, en mailles et lauriques équilibrées. | 1d8 |
| Bouclier | À manipule pour les piétons, avec attaches de bras pour les cavaliers. | Spécial |

TALENTS. La liste des talents change quelque peu pour mieux s'adapter à un jeu plus simple. La joueuse peut choisir un talent aux rang 3, 6 et 9 de réputation (et non pas un par rang).

AGUERRI. Le personnage est couturé de partout, mais tout ce qui ne l'a pas tué l'a rendu plus prudent. La joueuse relance un nombre de jets égal à la réputation du personnage entre deux haltes. Par ailleurs, il ne peut plus être surpris et sent assez les créatures invisibles pour les combattre sans désavantages.

BRUTAL/SOURNOIS. La joueuse peut choisir un style pour son personnage. Ce dernier ajoute 1d8 à ses dégâts au corps à corps.

CORIACE. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

ENDURANT. Le personnage peut courir toute la journée à la vitesse d'un cheval au trot, sans ressentir plus de fatigue qu'un voyageur au pas.

PRÉCIS. La joueuse ajoute 1d8 aux dégâts à distance du personnage.

PRÉPARÉ. Le personnage peut emporter quatre objets supplémentaires.

RÉGÉNÉRATION. Une fois par combat, le personnage récupère gratuitement 1d8 points de vie par rang de réputation.

ROBUSTE. Le personnage possède douze points de vie supplémentaires. Quand il choisit la prime de combat *Points de vie*, il regagne 4 points de vie au lieu de 2.

SOLIDE. Le personnage possède quatre récupérations supplémentaires.

SPÉCIALISTE. Le personnage possède un bonus de +2 supplémentaire dans un domaine de compétence particulier – *furtivité, négociations, technique, athlétisme, érudition, perception*. Ce bonus peut s'appliquer en plus d'un aspect de la ligne de vie. La joueuse peut prendre cette capacité plusieurs fois à condition de choisir un domaine différent.

VIF. Le personnage lance 4d8 + sa témérité pour déterminer son initiative (au lieu de 2d8).

Voilà. D'une manière générale, la simplification consiste à virer les variables les plus complexes ou les mécaniques un peu moins évidentes, notamment en simplifiant la feuille de personnage et le nombre de traits à gérer.

Au premier rang de réputation:

- ⌘ La joueuse choisit un aspect de ligne de vie et une arme de prédilection.
- ⌘ Elle choisit son score de Témérité (3, 5, 7 ou 9).
- ⌘ Elle tire 1d8+8 pour les points de vie du personnage.
- ⌘ Elle choisit un style de combat (arme&bouclier, deux armes ou armes lourdes) et s'équipe en fonction.
- ⌘ La maîtresse de jeu peut autoriser ou limiter les armures disponibles ou les faire payer normalement.

Créer un personnage au rang 3 n'est pas beaucoup plus compliqué...

C'est à peu près tout. Peu ou pas de listes à consulter, des chiffres stables. De quoi satisfaire même les joueuses les plus inconfortables avec la technique.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----------|
| PARTIE UN. LES HÉROS DU VIEUX MONDE | 4 |
| Les mécaniques de base | 5 |
| Jets de maîtrise..... | 5 |
| Jets d'usage..... | 6 |
| Jets en opposition | 7 |
| Jets de dégâts | 7 |
| Le personnage | 8 |
| Réputation | 8 |
| Ligne de vie | 8 |
| Témérité..... | 8 |
| Talents..... | 9 |
| Points de vie..... | 10 |
| Richesses et inventaire | 11 |
| Points de destin | 14 |
| Le combat..... | 15 |
| Tour et initiative | 15 |
| Actions et manœuvres | 15 |
| Risques | 16 |
| Attaque et dégâts..... | 17 |
| Blessures et mort..... | 18 |
| Styles de combat | 18 |
| Autres armes | 19 |
| Jets critiques | 19 |
| Autres règles de combat..... | 20 |
| Repos et soins | 21 |
| Foi et magie..... | 22 |
| La magie divine | 22 |
| La magie profane..... | 22 |
| Puissance magique | 23 |
| Considérations diverses | 24 |

| | |
|---|-----------|
| PARTIE DEUX. UN BESTIAIRE DES TERRES SOMBRES | 26 |
| Les créatures | 27 |
| Réputation (R) | 27 |
| Dés de vie (DV) | 27 |
| Témérité (T) | 27 |
| Sauvegarde (JS) | 27 |
| Moral(♥) | 27 |
| Richesses (♁) | 28 |
| Déplacement (↔) | 28 |
| Attaques et dégâts (×) | 28 |
| Capacités spéciales (☠) | 29 |
| Antres et repaires | 34 |
| PARTIE TROIS. VOYAGES ET EXPLORATIONS EN TERRITOIRES HOSTILES .. | 36 |
| Le temps et l'espace | 36 |
| Échelle stratégique | 36 |
| Échelle tactique | 36 |
| Lumière et obscurité | 37 |
| Le climat | 38 |
| Voyager | 39 |
| Déplacement | 39 |
| Activité | 40 |
| Repos | 40 |
| Péripéties | 41 |
| Activités en voyage | 46 |
| Explorer | 49 |
| Bruit | 49 |
| Évènements aléatoires | 49 |
| Portes et obstacles | 51 |
| Pièges | 52 |
| Énigmes et casse-têtes | 55 |
| Interagir | 57 |
| Rencontres | 57 |
| Surprise | 58 |
| Réaction | 59 |
| Négociations | 60 |
| Fuite et retraite | 61 |
| Poursuites | 61 |
| Puissance et équilibrage des rencontres | 63 |
| Moral | 63 |
| Fuite | 64 |

| | |
|---|----|
| Trésors | 65 |
| Objets magiques..... | 73 |
| Origines et fabrication des objets magiques | 74 |
| Concepts..... | 75 |
| Puissance des objets magiques | 77 |
| Capacités générales | 77 |
| Parchemins | 79 |
| Catalogue général | 79 |

PARTIE QUATRE. NOUVELLES VOIES 80

| | |
|--------------------------------|----|
| Règle d'or..... | 80 |
| Compétences..... | 80 |
| Qualités et défauts | 80 |
| Création améliorée | 81 |
| Talents spéciaux..... | 82 |
| Contacts et relations | 82 |
| Langues..... | 83 |
| Folie..... | 84 |
| Maladies | 85 |
| Poisons | 85 |
| Compagnons et familiers | 86 |
| Montures | 87 |
| Suivants | 88 |
| Jouer avec des figurines | 89 |

ANNEXE I. CONSEILS ET DISCUSSIONS DIVERSES 91

| | |
|--|----|
| De la structure du jeu | 91 |
| Des compétences des personnages et des compétences des joueurs ... | 92 |
| De la cohérence et de la logique en improvisation..... | 93 |
| Conseils de lecture | 93 |

ANNEXE II. CATALOGUES ET RESSOURCES94

| | |
|--|-----|
| Bestiaire sommaire..... | 94 |
| Créer ses créatures..... | 103 |
| Pharmacopée commune | 106 |
| Herbes communes..... | 106 |
| Herbes rares | 107 |
| Préparations alchimiques simples | 109 |
| Préparations alchimiques complexes | 110 |
| Gemmes astrales | 112 |
| Manézingues..... | 115 |

| | |
|--|----------------|
| L'encyclopédie des sept | 117 |
| Les sept métaux..... | 117 |
| Les sept principes alchimiques | 117 |
| Les sept gestes..... | 117 |
| Les sept chants sacrés des elfes..... | 118 |
| Les sept runes mystiques des nains | 118 |
| Les sept légumes | 118 |
| Les sept fruits..... | 118 |
| Les sept arbres | 119 |
| Les sept bois..... | 119 |
| Les sept armes de corps à corps | 119 |
| Les sept armes à distance | 119 |
| Les sept montures | 120 |
| Les sept paroles du temps..... | 120 |
| Les sept peuples éphémères..... | 120 |
| Les astres majeurs et leur signification astrologique..... | 121 |
| ANNEXE III. JOUER VITE ET SIMPLE..... | 122 |