DONJON DE POCHE

Le petit jeu d'aventure qui tient dans la poche

Compétences & pouvoirs

Compétences & pouvoirs

Cette option de jeu vous permet d'étendre les capacités de votre personnage.
Lorsque vous devez gagner un point de caractéristique grâce à votre expérience, vous pouvez choisir à la place de prendre soit une compétence, soit un pouvoir.
Vous pouvez aussi, à la création du personnage, échanger jusqu'à trois points de caractéristiques contre autant de compétences ou de pouvoirs.

Compétences

Lorsque vous possédez une compétence, vous avez un bonus de +4 à tous les jets où elle peut servir.

Baratiner son prochain
Bricoler des trucs et des machins
Conduire un attelage
Connaître l'histoire
Connaître la géographie
Connaître la magie
Connaître les créatures monstrueuses
Connaître les légendes
Connaître les lois
Connaître les maisons nobles
Connaître les plantes et les animaux
Connaître les us et coutumes
Connaître les villes
Courir vite et longtemps
Cuisiner et assaisonner
Déchiffrer les manuscrits et les livres
Désamorcer les pièges
Dessiner et peindre
Écouter et entendre
Écrire de la poésie
Escalader et grimper
Évaluer un objet
Éviter une mauvaise surprise
Fabriquer de beaux objets
Faire des acrobaties
Faire les poches
Forger le métal
Fouiller un endroit
Gueuler le plus fort
Intimider et rouler les mécaniques
Jouer d'un instrument
Jouer la comédie
Lire les émotions
Lire sur les lèvres
Manœuvrer un bateau
Marchander âprement
Monter la garde
Monter un cheval
Nager et plonger
Ouvrir les serrures
Préparer potions et onguents
Réconforter et consoler
Regarder et repérer
Résister aux toxines
S'occuper des animaux
Sauter haut et loin
Se déguiser habilement
Se déplacer en silence
Se dissimuler dans les ombres
Se montrer convaincant
Se montrer courageux
Séduire et minauder
Soigner les blessures et les maladies
Suivre une piste
Tenir la douleur
Trouver des informations
Trouver son chemin

Pouvoirs

Vous pouvez toujours dépenser un point d'héroïsme pour activer un pouvoir dont vous avez déjà utilisé toutes les occurences pour le scénario ou le combat.

Attaque sournoise *: une fois par combat, vous pouvez doubler les dégâts que vous infligez au corps à corps ou à distance. Vous pouvez le faire autant de fois que vous choisissez ce pouvoir.*

Chance insolente *: vous avez une chance insolente. Vous avez deux points d'héroïsme supplémentaires à chaque séance de jeu.*

Combat à deux armes *: lorsque vous vous battez avec une arme à une main, vous pouvez manier une deuxième arme à la place du bouclier. Vous pouvez alors porter deux attaques par tour contre un ou plusieurs adversaires. Néanmoins, vous ne lancez alors que deux dés au lieu de trois – et l'un de ces dés est le dé de couleur, bien sûr.*

Compagnon animal *: vous êtes accompagné d'un animal magnifique – une beauté parmi les siens. Il peut s'agir d'un chien, d'un loup, d'un ours, d'un aigle, d'un cheval ou de n'importe quelle bête de votre choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec vous par la pensée. Il peut vous aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il vous donne alors dix points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la classe d'armure.*

Cri de guerre *: une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de guerre. Vos adversaires doivent immédiatement effectuer un jet de moral.*

Détection de la malveillance *: ce pouvoir est permanent. Vous sentez la malveillance chez les gens et les êtres vivants – est-ce qu'ils vous veulent du mal ? est-ce qu'ils sont enclins à vous mentir ou à vous trahir (même si ce n'est pas le cas dans les circonstances) ? Vous devez être attentif et le pouvoir ne se déclenche pas quand une personne malveillante est bien cachée et se prépare à vous sauter dessus. Mais vous pourrez, par exemple, sentir le danger en voyant s'approcher des malandrins à travers la foule d'un marché.*

Détection des pièges *: ce pouvoir est permanent. Quand un piège se déclenche parce que vous n'aviez pas correctement fait attention, lancez 1d6 : sur 4 ou plus, vous avez repéré le piège à temps et celui-ci ne cause aucun dommage à personne.*

Empathie végétale *: vous entretenez une certaine forme de communication avec les plantes. Elles peuvent s'effacer pour vous laisser le passage, vous donner quelques informations sensorielles sur un évènement passé auquel elles ont pu assister ou vous guider pour trouver de quoi vous nourrir ou vous soigner.*

Enchanter une lame *: une fois par jour, vous pouvez enchanter votre épée en effectuant un petit rituel de quelques minutes. Votre arme est désormais considérée comme magique – pratique pour affronter les créatures qui sont invulnérables aux armes normales.*

Familier *: vous avez un familier – un chat, un corbeau, un hibou, un rat peut-être. Vous avez deux points de magie supplémentaires par jour.*

Flèches aveugles *: une fois par combat, vous pouvez tirer un projectile vers une cible dissimulée ou invisible, à portée de vue (et donc au-delà de la portée de l'arme). La flèche ignore les obstacles (comme une porte, un mur ou un arbre) et vous lancez 4d6 au lieu de 3d6 pour attaquer.*

Fortuné *: vous avez de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de vos compagnons en aventure. Une fois par scénario, vous pouvez étaler votre munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.*

Imposition des mains *: en dépensant un point de vie, vous pouvez en guérir deux chez l'un de vos compagnons. Ce n'est pas une action, mais vous devez être à ses côtés. À chaque fois que vous reprenez ce pouvoir, vous guérissez deux points de vie supplémentaires.*

Lire les feux *: lorsque vous vous concentrez sur les restes d'un feu – les cendres d'un brasier, les restes d'une torche, la mèche d'une bougie, etc. – vous pouvez contempler tous les évènements qui se sont passés à proximité durant le temps où le feu a brûlé.*

Marée de fer *: une fois par combat, vous portez une attaque au corps à corps contre tous vos adversaires à portée. Effectuez un seul jet et comparez-le à la classe d'armure de chaque ennemi. Infligez les dégâts à tous ceux qui sont touchés.*

Noble *: vous avez été anobli en reconnaissance de vos actions héroïques, à moins que vous n'ayez hérité du titre de vos parents. Vous êtes dorénavant reçu dans les meilleurs cercles des communautés que vous visitez et vous pouvez demander audience aux souverains avec une chance correcte qu'ils vous reçoivent.*

Pas légers *: ce pouvoir est permanent. Vous avancez d'un pas léger. Vous êtes naturellement assez silencieux quand vous vous déplacez ; vous pouvez passer là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; vous pouvez marcher ou courir plus longtemps avec une fatigue moindre…*

Passage sans trace *: une fois par scénario, vous vous entendez avec les esprits de la nature pour que ceux-ci effacent toutes traces de votre passage et de celui de vos compagnons. À moins d'user d'une puissante magie, il est impossible de vous pister.*

Prouesse de force *: une fois par scénario, vous pouvez accomplir un exploit physique considérable – comme déplacer ou soulever un menhir, tirer une charrette hors d'un champ de boue, soulever un cheval, déraciner un arbre, etc..*

Sommeil léger *: ce pouvoir est permanent. Vous ne dormez que d'un œil. Personne ne peut vous surprendre dans votre sommeil et vous êtes toujours frais et alerte au réveil.*

Vision des ténèbres *: ce pouvoir est permanent. Vous voyez parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Vous devez reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percer les ténèbres magiques et les ignorer.*

Voix enchanteresse *: vous avez une voix magnifique et vous avez appris à vous en servir. Lorsque vous chantez, vous êtes capable d'influencer les émotions de ceux qui vous écoutent : vous pouvez leur remonter le moral, les rendre tristes ou joyeux, les inciter à la paix ou à la guerre.*

DONJON DE POCHE

Le petit jeu d'aventure qui tient dans la poche

Le marteau & l'enclume

Le marteau & l'enclume

Cette option devrait donner un peu d'épaisseur à vos combats. Imprimez cette page deux fois. Vous aurez ainsi quatre aides de jeu à distribuer à vos joueurs et reprenant les risques et prouesses qu'ils peuvent choisir à chaque tour de jeu. Vous aurez aussi un double jeu de cartes de bataille à mélanger.
Lors d'un combat, chaque joueur peut tirer une carte de bataille qu'il pourra librement utiliser. Collectivement, les joueurs peuvent décider d'en tirer une seconde - auquel cas, le meneur de jeu peut en tirer une par joueur. Il pourra les utiliser pour ses propres créatures. Certaines créatures ont naturellement des cartes de bataille, au choix du MJ.

Risques & prouesses

A votre tour de jeu, vous pouvez choisir une prouesse de combat à condition de choisir aussi un risque.

Prouesses

Cascade *: vous effectuez une manoeuvre complexe tout en portant votre attaque.*

Coup précis *: vous cherchez à passer l'armure de l'adversaire. Vous avez un bonus de +2 pour attaquer.*

Coup violent *: vous ajoutez 1d6 à vos dégâts.*

Double-attaque *: si votre première attaque touche, vous pouvez en tenter immédiatement une seconde sur un autre ennemi.*

Magie rapide *: vous pouvez lancer deux sorts ce tour-ci.*

Prudence *: vous faites attention. Vous avez un bonus de +1 en CA pour le tour.*

Tactique *: vous n'agissez pas ce tour, mais vous pouvez tirer une carte de bataille.*

Risques

Blessure légère *: vous ne comptez pas le dé de couleur dans vos dégâts.*

Coup dévié *: vous avez un malus de -2 pour attaquer.*

En danger *: vous ne faites pas attention. Vous avez -1 en CA pour le tour.*

Magie faible *: votre adversaire peut effectuer un jet de Constitution contre l'un de vos sorts pour annuler les effets de celui-ci.*

Maladresse *: Si vous échouez à votre attaque, vous perdez votre arme, vous tombez ou vous vous retrouvez dans une situation impossible.*

Sacrifice *: vous subissez une attaque supplémentaire d'un adversaire.*

Temporisation *: Vous agissez à la fin du tour, après tout le monde.*

Risques & prouesses

A votre tour de jeu, vous pouvez choisir une prouesse de combat à condition de choisir aussi un risque.

Prouesses

Cascade *: vous effectuez une manoeuvre complexe tout en portant votre attaque.*

Coup précis *: vous cherchez à passer l'armure de l'adversaire. Vous avez un bonus de +2 pour attaquer.*

Coup violent *: vous ajoutez 1d6 à vos dégâts.*

Double-attaque *: si votre première attaque touche, vous pouvez en tenter immédiatement une seconde sur un autre ennemi.*

Magie rapide *: vous pouvez lancer deux sorts ce tour-ci.*

Prudence *: vous faites attention. Vous avez un bonus de +1 en CA pour le tour.*

Tactique *: vous n'agissez pas ce tour, mais vous pouvez tirer une carte de bataille.*

Risques

Blessure légère *: vous ne comptez pas le dé de couleur dans vos dégâts.*

Coup dévié *: vous avez un malus de -2 pour attaquer.*

En danger *: vous ne faites pas attention. Vous avez -1 en CA pour le tour.*

Magie faible *: votre adversaire peut effectuer un jet de Constitution contre l'un de vos sorts pour annuler les effets de celui-ci.*

Maladresse *: Si vous échouez à votre attaque, vous perdez votre arme, vous tombez ou vous vous retrouvez dans une situation impossible.*

Sacrifice *: vous subissez une attaque supplémentaire d'un adversaire.*

Temporisation *: Vous agissez à la fin du tour, après tout le monde.*

Goulot *Vous trouvez un endroit où un seul adversaire peut vous attaquer à la fois, à condition que vous-même n'attaquiez que celui-ci.* *(posture)*	**Diversion** *Un élément inattendu – un bruit sourd, le passage d'un véhicule, la pluie qui se met à tomber – distrait vos adversaires directs qui perdent une action.*	**Objet trouvé** *Vous ramassez un objet de votre choix qui vous donnera un bonus ponctuel de +4 à un jet à venir.*	**Point haut** *Vous vous juchez un instant sur un point haut pour contempler le champ de bataille. Vous pouvez remplacer cette carte par une autre choisie directement dans le paquet.*	**Ascendant** *Vous vous trouvez en hauteur par rapport à vos adversaires. Vous avez un bonus de +1 à toutes vos attaques et vos défenses.* *(posture)*	**Ombres et lumière** *Des jeux de lumière vous donnent un bonus de +2 pour vous dissimuler au coeur du champ de bataille.* *(posture)*
Abri *Vous trouvez un endroit de l'arène à l'abri de toute attaque à distance.* *(posture)*	**Pause** *Le combat diminue en intensité pour tout le monde - chacun sur zone (amis et ennemis) retrouve 5 points de vie, mais n'attaque pas ce tour-ci, bien qu'il puisse se déplacer ou fuir.*	**Modification** *Le champ de bataille change soudainement - un trou qui s'ouvre, un mur qui s'écroule, la pluie qui se met à tomber dru, le feu qui se déclare... Changez complètement la description des lieux.*	**Passage rapide** *Vous trouvez un moyen de vous déplacer rapidement d'un bout à l'autre du champ de bataille - une corde, une corniche, un lustre... Vous ne perdez pas de temps et pouvez encore agir normalement.*	**Adrénaline** *Vous pouvez effectuer une action supplémentaire en toute fin de tour - il peut s'agir d'un déplacement, d'une attaque ou de n'importe quoi d'utile.*	**Passage en force** *Vous trouvez un moyen d'obliger un adversaire à abandonner une posture.*
Coup de chance *Relancez un jet raté.*	**Faiblesse** *Jouez cette carte au début du combat. L'un de vos adversaires commence la bataille avec 5 points de vie en moins.*	**Point faible** *Vous connaissez le truc et vous annulez l'utilisation d'un pouvoir ou d'une capacité monstrueuse chez votre adversaire.*	**Contre** *Vous avez vu le coup venir. Vous annulez les effets de la prouesse d'un adversaire, mais celui-ci subit toujours les conséquences du risques choisi.*	**Terrain instable** *Vous trouvez un endroit un peu instable sur le champ de bataille. Vos adversaires perdent un tour sans attaquer pour vous rejoindre à cet endroit.* *(posture)*	**Triche** *Vous forcez un adversaire à relancer un jet. Tant pis pour lui s'il échoue cette fois...*

DONJON DE POCHE

Le petit jeu d'aventure qui tient dans la poche

Les Muses & le Géographe

Les Muses & le Géographe

Vous pouvez proposer à vos joueurs d'utiliser ce paquet de cartes pour trouver de l'inspiration et des idées quand ils tirent des cartes de péripétie. Ce n'est pas obligé, bien entendu. Ils peuvent néanmoins tirer une ou deux cartes et choisir un ou plusieurs éléments parmi ceux proposés si cela peut les aider à développer un bout d'aventure intéressant…

Nota bene : afin de différencier les jeux de cartes (péripéties, batailles, muses, donjons…), passez un coup de couleur sur le dos, avec de l'aquerelle ou du crayon de couleur par exemple…

Une tour solitaire Des chaînes rouillées	Un arbre étrange et noueux Un cairn de pierres rouges	Une vieille ferme abandonnée Des sacs de graines	Un camp de charbonniers Quelques outils	Une haute falaise Une corde en soie d'araignée	L'entrée d'une caverne Une statue couverte de mousse
Quelques colonnes oubliées Des amphores cachetées	Un chariot de bois et de toile Un anneau argenté	Une toile d'araignée Quelques pièces anciennes	Un violent orage Des rouleaux de tissus	Un brouillard épais Une collection d'armes	Une auberge confortable Un lit douillet
Un pont de pierre Une table solide	Des plantes exotiques Des vases et des bols	Un four et un moulin De la nourriture en pagaille	Une bibliothèque Des livres	Un village de huttes Des dents de monstres	Un palais majestueux Des candélabres en or
Un chemin sinueux Une pierre de meule	Une exploitation agricole Des ruches bourdonnantes	Des montagnes escarpées Une lanterne sourde	Une rivière ou un fleuve Un navire	Des thermes Un briquet et un feu	Une colline boisée Un crâne bizarre
Un tumulus, un tombeau Des armes et des armures	L'amour, toujours l'amour Un message	Vengeance ! Du sang	Une grosse colère Des poteries brisées	De la joie et des rires Des fleurs	Une naissance Une mort

DONJON DE POCHE

Le petit jeu d'aventure qui tient dans la poche

Oubliettes & Souterrains

Oubliettes & Souterrains

Le jeu de carte qui suit - le jeu du donjon - est destiné à remplacer le jeu des péripéties lorsque les joueurs décident d'explorer un complexe souterrain ou des ruines. L'objectif qu'ils se fixent alors est généralement de retrouver une relique très importante dissimulée dans les tréfonds des lieux ou d'affronter un grand méchant particulièrement maléfique, que ce soit pour lui piquer son trésor ou l'empêcher de détruire le monde (ou les deux).

Une salle perdue *Quel est cet endroit ? Pourquoi personne n'y vient-il ? Qu'y trouve-t-on ? Y a-t-il un danger qui rôde ?*	**Un passage secret** *Comment l'avez-vous trouvé ? Vers où semble-t-il aller ? A quoi ressemble-t-il ? Est-il piégé ? Y a-t-il des gardiens ?*	**Une corniche étroite** *Où mène-t-elle ? Peut-on l'emprunter aisément ? Que se passe-t-il si on tombe ? Pourquoi faut-il la prendre absolument ?*	**Un observatoire céleste** *Quelles sont ces étoiles peintes sur le plafond ? Est-ce de l'astrologie ou de l'astronomie ? Y a-t-il des machines d'observation ? Des lunettes ? Des boules de cristal ?*	**Une vaste citerne** *Quel est ce liquide ? Peut-on le consommer ou s'y baigner ? Est-ce qu'il y a quelque chose au fond de la citerne ? Peut-on seulement y accéder ?*	**Des dortoirs et des lits** *Qui dort ici ? Est-ce qu'on y vient toujours ? Est-ce encore habité ? Est-ce pour une armée, pour des voyageurs, pour des apprentis ou des ouvriers ?*
Les cuisines et les celliers *A quoi ressemblent les odeurs ? Qu'y prépare-t-on habituellement ? Est-ce que les fours sont allumés ? Qu'y a-t-il dans les réserves ? Et le cuisinier ? A quoi ressemble-t-il ?*	**Un vieux temple** *A quel dieu ce temple est-il dédié ? Est-il toujours consacré ? Quelles sont les décorations sur les murs ? Et le mobilier ? Y a-t-il un danger à rester ici ?*	**Une odeur de moisissure** *L'odeur est vraiment infecte. Quelle en est la cause ou l'origine ? Est-ce que ça cache quelque chose ? Risquez-vous de tomber malade ?*	**Une porte très solide** *A quoi ressemble-t-elle ? Peut-on l'ouvrir ? Et la serrure ? Y a-t-il du bruit derrière ? De la lumière ? Un signe qui indique l'endroit où elle mène ? Un gardien peut-être ou un piège ?*	**Des fresques sur les murs** *Que représentent-elles ? De quand datent-elles ? Sont-elles décoratives ou racontent-elles une histoire ? Quelle histoire ? Cachent-elles quelque secret ou un gardien de pigments ?*	**Des cachots puants** *Comment vous êtes vous retrouvé ici ? Avez-vous été capturé ? Et par qui ? Qui est emprisonné ici ? Y a-t-il d'autres prisonniers ? Peut-on en sortir ? Va-t-on vous manger ou vous faire travailler dur ?*
Des réserves de matériel *A quoi sert ce matériel ? Est-ce qu'on l'utilise encore ? Est-il abandonné ? les outils portent-ils un nom ? quelque chose d'utile pour vous ? ça ne serait pas du vol par hasard ?*	**Plusieurs pièces en enfilade** *A quoi servent ces pièces ? Sont-elles occupées ? Décorées ? Meublées ? Qui habite-là ? Et pourquoi ? Et que venez-vous faire ici ?*	**Un labyrinthe obscur** *Êtes vous perdu ? Ou avez-vous trouvé la sortie ? Que faites-vous ici ? Où mène la sortie ? Où est l'entrée ? Y a-t-il d'autres créatures perdues ou en chasse ?*	**Reflets et miroirs** *Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Des illusions ? Une manipulation mentale ? Un espace non-euclidien ? Est-ce dangereux ou juste bizarre ?*	**De l'eau partout** *Un lac, un bassin, une rivière... L'eau est-elle fraîche ou chaude ? Potable ou non ? Cache-t-elle quelque chose ? Un passage ? Des ruines ? Un trésor ? Qui vit-là ?*	**Un long couloir** *Interminable, non ? Où mène-t-il ? D'où vient-il ? Pourquoi passer par là ? Vous aviez le choix ? A moins que vous soyez poursuivi ? Par qui ? Ou qu'on vous attende ? Mais qui ?*
Des échos inquiétants *Qu'entendez-vous ? D'où est-ce que cela vient ? De loin, de près ? Des bruits e rayants ou simplement étranges ?*	**Un passage obstrué** *Qu'est-ce qui peut vous empêcher d'avancer ? Est-ce un obstacle naturel ou construit ? Faut-il faire le tour ? Abattre l'obstacle ? Construire quelque chose ? Trouver de l'aide ?*	**Un accident malheureux** *C'est vraiment pas de chance. Que se passe-t-il ? Qui est le responsable ? Est-ce une maladresse ? Une erreur d'inattention ? Une coïncidence ?*	**Un long détour** *Vous êtes-vous perdu ou la route était-elle bloquée ? Sur quelle piste vous êtes-vous aventuré loin de votre destination ? Est-ce un bien pour un mal ou juste une énorme perte de temps ?*	**Une découverte étrange** *Qu'est-ce que c'est ? Pouvez-vous l'atteindre aisément ou di cilement ? Est-ce gardé ? Est-ce utile ou juste très beau ? Un objet naturel ou artificiel ?*	**Un endroit dangereux** *Où êtes-vous tombé ? Qu'y a-t-il de dangereux ici ? Des pièges ? Une zone instable ? Peu de place pour se déplacer ? Que risquez-vous en cas de maladresse ?*
Un endroit magnifique *A quoi ressemble le paysage ? Quelles sont les odeurs, les couleurs, les sensations ? Pourquoi est-ce beau ? Est-ce que ça cache quelque chose de plus sombre ?*	**Un raccourci surprenant** *Etait-ce une bonne idée de passer par là ? Vous allez gagner du temps, certainement, mais à quel risque ? A quoi ressemble la route ? Que pouvez-vous y faire comme mauvaise rencontre ?*	**Une petite communauté** *Des gens qui vivent au milieu de nulle part - une ferme, un village peut-être ? Vont-ils vous accueillir ou vous rejeter ? Ont-ils des secrets ou des problèmes ? Pouvez-vous les aider ?*	**Un refuge ou de l'aide** *Enfin un peu de répis dans votre aventure. Que trouvez-vous ? Qui rencontrez-vous ? Est-ce que le refuge est aussi sûr qu'il y paraît ? Pouvez-vous faire confiance à votre sauveur ?*	**Un évènement dangereux** *Il se passe quelque chose qui met tout le groupe en danger ou un seul de ses membres. Est-ce un évènement naturel ? Faut-il fuir ou rester ? Pouviez-vous le prévoir ou fut-ce soudain ?*	**Des hostiles au contact** *Ils sont déjà sur vous. Qui sont-ils ? Êtes-vous surpris ? Que veulent-ils ? Vous tuer ? Vous manger ? Vous capturer ? Vous voler simplement ?*