

« Si une question comme « C'est grand le Pays des Fées ? » peut à priori sembler d'une enfantine simplicité, y répondre est moins aisé qu'il n'y paraît. Après tout, le Pays des Fées n'est pas vraiment un pays, ni une principauté, pas plus qu'un dominion de Sa Gracieuse Majesté. Les cartes du Pays des Fées sont sujettes à caution : il n'est pas recommandé de s'y fier.

Nous parlons des rois et des reines du Pays des Fées comme nous parlerions des rois et des reines d'Angleterre. Mais le Pays des Fées est bien plus vaste que l'Angleterre : les Iles Britanniques ne le contiendraient pas. Le monde entier n'y suffirait pas (pour la bonne raison que depuis l'aube des temps, toute contrée rayée de la carte faute d'existence probante – au terme de maintes et infructueuses expéditions menées par moult explorateurs et autres téméraires aventuriers – a trouvé refuge au Pays des Fées. De manière que, à l'heure où nous prenons la plume pour vous en parler, le Pays des Fées est assurément devenu une incommensurable immensité aux reliefs et paysages d'une infinie variété). Ci-vivaient, bel et bien, les Dragons. Et aussi les griffons, les wyvernes, les hippogriffes, les basiliques et les hydres. Sans même mentionner toutes sortes d'animaux beaucoup plus familiers : des chats – affectueux et distants –, des chiens – nobles et couards –, des loups et des renards, des aigles et des ours. »

— Neil Gaiman, *Stardust*



Là où sont toutes les histoires.

C'est là que nous allons maintenant vous emmener, grâce à ce jeu d'aventure.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu d'aventure, tournez vite la page pour en apprendre plus ; si vous êtes déjà un vieux routard, ne sautez pas ce passage, histoire de vous remettre quelques fondamentaux en tête.

Guerriers, Voleurs et Magiciens vous invite à incarner un voyageur, un mercenaire, un héros en quête de célébrité, d'honneur ou de richesse, dans un monde fantastique peuplé d'elfes et de dragons. Devenez un chevalier aventureux, un tire-laine débrouillard ou un sorcier plein de morgue... devenez une princesse à sauver, un nain bougon ou un chasseur de trésor... devenez ce que vous voulez !

Au cœur des Mille Marches, l'univers fabuleux et étrange de GVM, ou dans tous les mondes imaginaires que vous prendrez soins de créer, vous allez pouvoir vivre une infinité d'aventures et de péripéties, mettant votre sagacité et votre courage à rude épreuve...

Ce petit jeu a été conçu avec trois objectifs :

- + donner des règles simples pour des joueurs et des conteurs débutants qui découvrent les jeux d'aventure et de rôle ;
- + permettre des parties « à l'ancienne », comme à l'époque de la mythique « boîte rouge », avec du matériel qui tient dans la poche, rapide à sortir, simple à utiliser et assez complet pour permettre des heures de jeu dans des donjons humides peuplés de créatures monstrueuses et très riches !

- + servir de kit d'initiation au dK system : seules les règles importantes ont été incluses ici et certaines ont été simplifiées ou légèrement modifiées pour coller à l'ambiance désirée. Si vous voulez compliquer, si vous souhaitez plus de souplesse, si vous voulez jouer à d'autres époques ou avec une autre ambiance, nous vous invitons à découvrir le dK system dans sa version complète.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons eu à l'écrire.

Guerriers, Voleurs et Magiciens est composé de trois fichiers que vous pouvez imprimer :

- + le premier est ce livret, comprenant toutes les règles et les explications pour que vous commenciez à jouer ;
- + le deuxième comprend toutes les cartes que vous découperez et utiliserez en jeu pour créer et développer vos personnages ;
- + le troisième est la feuille de personnage, intermédiaire très important entre vous-même, joueur, et l'univers imaginaire dans lequel votre alter-ego vivra de grandes aventures.



SOMMAIRE

Premier cahier – le manuel des joueurs, dans lequel vous seront expliquées la méthode pour créer un aventurier et un héros ainsi que toutes les règles pour lui permettre d'accomplir sa merveilleuse destinée dans les terres de légendes.


Deuxième cahier – le guide du conteur, où vous apprendrez comment raconter des histoires dont vous ne connaissez pas la fin et où quelques petits secrets vous seront révélés.


Troisième cahier – Là où sont les histoires, où vous saurez tout sur le pays des histoires et ses habitants.


LE JEU D'AVENTURE



Un jeu d'aventure est un jeu de société assez semblable au jeu de l'oie mais avec trois différences qui en font tout l'intérêt :

 tout d'abord et contrairement au jeu de l'oie, il n'y a pas de gagnants et de perdants. Tous les joueurs autour de la table s'amuse ensemble et doivent suivre la piste en s'entraînant. Le jeu ne s'achève vraiment que si tous les joueurs franchissent ensemble la ligne d'arrivée ;

 ensuite, vous n'avez pas de pion à déplacer sur la piste. En fait, vous êtes vous-même le pion ou, plus exactement, vous endossez son rôle, prenez son nom et savez faire tout ce qu'il sait faire, pour le temps du jeu ;

 de toute façon, ce n'est pas grave qu'il n'y ait pas de pion... parce qu'il n'y a pas de piste en colimaçon au centre de la table. Au lieu de cela, un des joueurs va prendre le rôle du conteur : il joue la piste quand tous les autres joueurs sont les pions.

Car voilà le cœur d'un jeu d'aventure : raconter une histoire dont les joueurs sont les principaux protagonistes, les héros. Le conteur et les joueurs sont assis en cercle, autour d'une table par exemple, et parlent. Ils se racontent l'histoire en rebondissant sur les interventions des personnes présentes, créant, petit à petit, un monde imaginaire commun.


Comme il s'agit d'un jeu de société, il y a des règles pour gérer les discussions et les échanges. Chaque joueur a une feuille de papier devant lui où sont notées toutes les choses que son personnage peut faire et comment. Quand un joueur souhaite que son personnage accomplisse une action dangereuse dans le cours de l'histoire, il n'est jamais sûr qu'il pourra réussir : pour déterminer si l'action va être un succès ou non, les joueurs et le conteur utilisent des dés – c'est la part de hasard qu'il y a en toute action.


Avant le début du jeu, le conteur doit inventer un petit morceau d'un univers imaginaire et prévoir une aventure. Les joueurs doivent créer leur pion, leur personnage, en lui donnant des points forts (là où il a beaucoup de chance de réussir) et des points faibles (là où il a peu de chance de réussir). Au cours du jeu, le conteur expose la situation de départ de l'aventure, les joueurs indiquent ce que leur personnage souhaite faire, les dés roulent pour savoir si les personnages ont réussi ou non, puis le conteur raconte comment la situation a évolué avec les actions (réussies ou ratées) des personnages. Et, de nouveau, les joueurs peuvent intervenir pour faire avancer l'histoire.


Il y a deux manières de jouer à un jeu d'aventure : la première est de faire une partie unique. Il n'y a qu'une histoire courte qui est jouée au cours d'une seule après-midi ou soirée de jeu. L'histoire est simple et limitée dans le temps ; la seconde est de jouer en campagne, c'est-à-dire de lier plein de parties ensembles, sur plusieurs séances de jeu, pour raconter une histoire beaucoup plus longue avec des rebondissements et des aventures secondaires, dans lesquelles les joueurs vont pouvoir explorer leur personnage – en lui donnant une vie, une personnalité. Le jeu peut ainsi continuer jusqu'à ce que l'histoire semble arriver à un point final ou que les joueurs et le conteur se lassent de l'histoire et de leur personnage.


VOICI COMMENT PRÉPARER ET JOUER À UN JEU D'AVENTURE

AVANT LA PARTIE


 Le conteur doit préparer une aventure. Il doit se poser quelques questions comme : qu'est-ce que les personnages doivent accomplir ? Où doivent-ils aller ? Qui vont-ils rencontrer ? Quels sont les obstacles qui vont les empêcher d'atteindre leur but ? Comment vont-ils apprendre ce qu'ils doivent faire ? En quoi est-ce que l'histoire peut intéresser les joueurs et les personnages ? Quelles sont les informations importantes qu'ils vont trouver ? Quels sont les récompenses, personnelles ou matérielles, qu'ils vont en retirer ?


 Le conteur doit définir l'endroit où va se passer l'aventure ainsi que les endroits où les personnages pourraient voyager. S'il ne possède pas de carte de l'endroit, il doit en créer une, y mettre quelques noms de lieux – et quelques endroits intéressants à visiter.


 Le conteur doit préparer les adversaires qui se dresseront devant les personnages pour les empêcher d'atteindre leur but. Il doit définir leur motivation et noter leurs caractéristiques (ce qu'ils savent faire et comment). Le conteur peut aussi préparer quelques rencontres secondaires qu'il utilisera ou non au cours de l'aventure.

 Les joueurs doivent chacun créer un personnage en utilisant les règles. Ils doivent imaginer ce qu'il est et ce qu'il veut accomplir dans le monde, en tant que héros.

PENDANT LA PARTIE

 Les joueurs et le conteur doivent s'asseoir en cercle, autour d'une table. Chaque joueur doit avoir un crayon à papier, une gomme, la feuille de son personnage et des dés. Dans GVM, on utilise des dés à 20 faces et des dés à 6 faces. Le conteur doit avoir plein de dés à 6 faces pour les krâsses.

 Les joueurs et le conteur doivent décider s'il s'agit d'une histoire unique ou s'il s'agit d'une campagne à suivre. Ils doivent aussi décider de l'heure à laquelle ils doivent arrêter de jouer. Ils peuvent aussi choisir si l'aventure sera plutôt sérieuse – tout le monde devra se concentrer et essayer de garder son sérieux tout du long – ou si elle sera plutôt amusante – les joueurs et le conteur auront le droit de raconter des blagues et de digresser, un peu. C'est important que tout le monde soit d'accord sur l'ambiance autour de la table, pour que personne ne soit déçu, et il vaut mieux en discuter avant. N'oubliez pas que, comme dans un livre ou un film, tout est possible.

 Lorsque le jeu commence, les joueurs doivent s'écouter et se concerter : ils jouent ensemble. Le conteur doit écouter les joueurs avec attention et répondre de manière appropriée. Il est le garant des règles et l'arbitre. Il n'est pas l'adversaire des joueurs même s'il joue le rôle des adversaires lorsque ceux-ci interviennent. Lorsqu'il y a un point de litige entre les joueurs et le conteur, le conteur a toujours raison sur le moment. Toujours.

APRÈS LA PARTIE

Les personnages reçoivent des points d'expérience. S'ils en ont assez, ils peuvent devenir meilleurs et avoir plus de chance de réussir leurs actions.

Le conteur doit demander aux joueurs ce qu'ils comptent faire lors de la prochaine séance de jeu. Ainsi, il peut préparer des aventures sur mesure.

S'il y a eu des litiges ou des problèmes, c'est le moment d'en discuter. Jamais pendant la partie pour ne pas casser l'histoire ou l'ambiance.

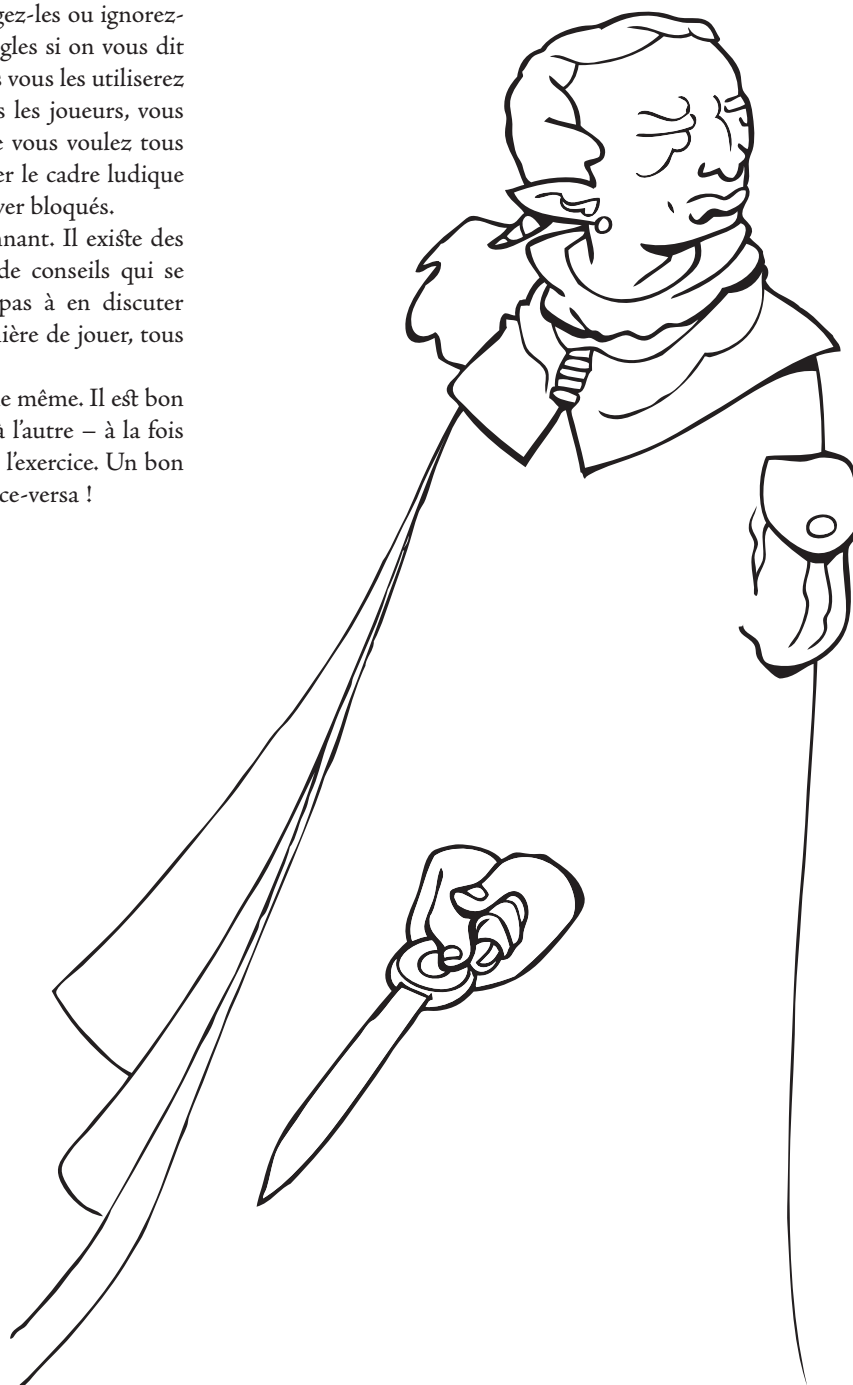
N'oubliez pas de nettoyer la table et de ranger les affaires !

QUELQUES CONSEILS

Les règles sont là pour guider le conteur et les joueurs, leur permettre de jouer ensemble. Elles ne sont pas là pour les contraindre ou les empêcher d'agir. Si des règles ne paraissent pas appropriées à votre envie de jouer, changez-les ou ignorez-les. Bien entendu, pourquoi proposer des règles si on vous dit de ne pas en tenir compte ? En fait, ces règles vous les utiliserez quand même comme référence et, avec tous les joueurs, vous pourrez décider ensemble des variantes que vous voulez tous utiliser. Petit à petit, vous pourrez ainsi créer le cadre ludique qui vous convient le mieux, sans vous retrouver bloqués.

Un jeu d'aventure est un jeu passionnant. Il existe des tas de manières d'y jouer et des dizaines de conseils qui se complètent ou se contredisent. N'hésitez pas à en discuter entre joueurs et conteur. Trouvez votre manière de jouer, tous ensemble.

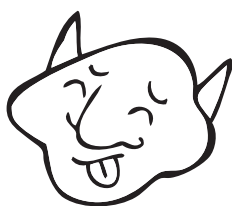
Le conteur ne doit pas toujours être le même. Il est bon que chacun en endosse le rôle d'une partie à l'autre – à la fois pour varier les plaisirs et pour expérimenter l'exercice. Un bon joueur est un joueur qui a été conteur... et vice-versa !



LE PREMIER CAHIER : LE MANUEL DES JOUEURS



Ce manuel peut être librement consulté par les joueurs de **Guerriers, Voleurs et Magiciens**. Il comporte toutes les règles nécessaires pour créer un personnage, pour l'entraîner dans l'aventure et pour maîtriser les forces magiques.



LE PERSONNAGE

Avant de commencer à jouer, vous devez créer un personnage. Cela consiste à faire plein de choix pour décider de sa race, de ses capacités, de ses points forts et de ses points faibles. Sera-t-il un grand guerrier, un voleur astucieux ou un magicien puissant ? c'est ici que votre héros prend vie.

Votre personnage est défini par plusieurs chiffres : les plus importants sont son niveau et ses caractéristiques. C'est grâce à eux que vous serez capable d'agir durant l'aventure. Vous aurez aussi à choisir plusieurs cartes de personnage : une race, une vocation et des apprentissages.

LE NIVEAU

Le niveau mesure la puissance de votre personnage et son expérience de la vie aventureuse. Le niveau est un chiffre compris entre 1 (pour le débutant) et 20 (pour le grand héros vétéran). Vous commencez au niveau 1 et, petit à petit, vous gagnerez des niveaux et des capacités comme cela vous est expliqué dans la section sur l'expérience.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de votre personnage, au nombre de six, définissent ses potentiels naturels. Elles sont exprimées sous la forme d'un bonus allant de +0 à +5, utilisé pour calculer les scores des compétences. Répartissez, à la création de personnage, un +5, un +4, un +3, un +2, un +1 et un 0 pour fabriquer votre héros. Dans le jeu, les caractéristiques sont souvent désignées par leurs trois premières lettres. Les six caractéristiques sont les suivantes.

La **Force** (For) est l'expression directe de la puissance physique et musculaire. C'est la caractéristique la plus importante pour les combattants. La Force est ajoutée aux dégâts des armes de contact.

La **Dextérité** (Dex) représente l'agilité, la précision manuelle les réflexes des personnages et des créatures. C'est la caractéristique la plus importante pour les artisans, les voleurs et les acrobates. La Dextérité s'ajoute aux dégâts des armes à distance.

La **Constitution** (Con) quantifie la résistance physique, la santé et l'endurance. Elle permet de résister aux blessures, aux maladies, aux douleurs petites et grandes. On ajoute la Constitution aux points de vie.

L'**Intelligence** (Int) est la valeur de la faculté de raisonnement, de la mémoire et de la capacité d'apprentissage des personnages. C'est la caractéristique la plus importante des lettrés. L'Intelligence indique aussi le nombre de langages que vous parlez.

La **Sagesse** (Sag) est l'expression de la volonté, de l'intuition et de la perception du personnage. C'est la caractéristique la plus importante pour les utilisateurs de magie et pour tous ceux qui vivent en pleine nature. La Sagesse est ajoutée aux points d'énergie.

Le **Charisme** (Cha) représente la beauté, l'influence sociale et l'aura naturelle. C'est également une mesure de la chance. Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les saltimbanques et les politiques. Elle indique le nombre de dK que le personnage reçoit au début de chaque séance de jeu.

LES COMPÉTENCES

Votre personnage possède quinze compétences qui définissent la manière dont il est capable de faire les choses. Faites la somme des deux caractéristiques pour calculer le score de la compétence.

L'**Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts. Son score est égal à la somme de la Force (utiliser toute la puissance physique pour soulever les armes et appuyer les coups) et de l'Intelligence (savoir où et quand frapper pour affaiblir l'adversaire). Vous souffrez d'un malus de -4 lorsque vous devez utiliser une arme que vous ne savez pas manier.

La **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance. Son score est égal à la somme de la Dextérité (s'appuyer sur des réflexes foudroyants et un bon jeu de jambes) et du Charisme (il faut parfois de la chance pour se sortir d'un mauvais pas).

La **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, etc.). Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la santé) et de la Sagesse (pour la force mentale et la volonté).

L'**Art** permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux ou d'évaluer des objets précieux. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'aura et la vision) et de l'Intelligence (pour la connaissance des maîtres et des techniques).

L'**Éloquence** permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'assurance) et de la Sagesse (pour le choix des arguments).

L'**Érudition** mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (pour la mémoire) et de la Sagesse (pour la capacité à analyser, classer et utiliser les informations).

La **Filouterie** permet de trouver des renseignements, de se dissimuler dans les ombres ou de suivre une probable victime, quand ce n'est pas simplement la connaissance des codes secrets et des nœuds. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour bouger avec précision) et de l'Intelligence (pour ne pas se faire prendre).

La **Foi** mesure la puissance spirituelle de votre personnage. Son score est égal à la somme de la Sagesse (qui est l'introspection et la mesure de soi) et du Charisme (pour le rayonnement humain).

La **Magie** permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (se rappeler de toutes ces formules et les employer à bon escient) et de la Sagesse (pour la solidité mentale que cela exige).

La **Perception** permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails. Son score est égal à la somme de la Sagesse (pour l'éveil) et de l'Intelligence (pour l'analyse).

Le **Courage** mesure votre capacité à vous engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont vous pouvez impressionner les autres. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'assurance physique) et du charisme (pour la confiance en soi).

Le **Mouvement** permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'énergie et le tonus) et de la Dextérité (pour la souplesse et la rapidité).

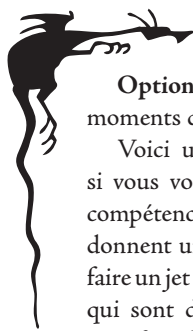
Les **Extérieurs** permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour l'endurance aux éléments naturels et à la fatigue) et de la Sagesse (savoir ouvrir les yeux).

Le **Métier** permet de fabriquer ou de réparer des objets, de crocheter des serrures. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour le savoir-faire) et de l'Intelligence (pour évaluer le travail et améliorer les techniques).

Les **Soins** permettent de guérir les maladies, arrêter les saignements, recoudre des blessures, etc. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour la précision des gestes) et de la Sagesse (pour la nécessaire compassion requise).

Le **Souterrain** permet de s'orienter dans les sous-sols du monde, de gérer le manque de lumière et de repères, de survivre dans les ténèbres. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la résistance à l'humidité et au froid) et de l'Intelligence (pour faire la part des illusions et de la réalité).

La **Préparation** permet de faire son sac avec ce qui est nécessaire pour toujours trouver l'objet utile au moment où on en a besoin. Son score est égal à la somme de la Sagesse (pour le bon sens nécessaire) et du Charisme (pour la chance de n'avoir rien oublié).



Option : La vie ce n'est pas si facile surtout dans les moments difficiles... Si si...

Voici une option que vous êtes libre d'appliquer si vous voulez serrer un peu les boulons : Certaines compétences sont considérées comme difficiles – elles donnent un malus de -5 et elles imposent toujours de faire un jet de dé. Vous devez choisir quatre compétences qui sont difficiles pour vous. Vous n'avez jamais été très fort là-dedans. En fonction de votre vocation, deux compétences sont automatiquement difficiles : Magie et Foi pour les Bagarreurs, les Fignoleurs et les Vagabonds (qui n'ont pas trop le temps de se concentrer là-dessus) ; Attaque et Défense pour les Érudits (qui s'abaissent plus rarement à ces choses-ci).



LES POINTS DE VIE ET LES POINTS D'ÉNERGIE

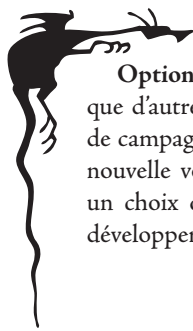
Vous avez 10+Constitution points de vie et 10+Sagesse points d'énergie. Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous risquez de mourir. Si vous tombez à 0 points d'énergie, la folie n'est pas loin.

LES RACES

Choisissez une race. Prenez la carte correspondante et modifiez, éventuellement, ses caractéristiques qui peuvent alors éventuellement atteindre des +6 ou +7 ou des -1

LA VOCATION

Choisissez une vocation pour votre personnage : Bagarreur, Fignoleur, Vagabond ou Érudit. Prenez la carte correspondante.



Option : Option : biclassé ! - Vous pouvez décider que d'autres races que les humains dans votre monde de campagne ont le droit de prendre, au niveau 4, une nouvelle vocation à la place d'un apprentissage. C'est un choix qui doit être fait dès le niveau 1 car vous développerez vos PE et PV comme un Fignoleur.



L'ÉQUIPEMENT

Votre personnage ne part pas à l'aventure tout nu. Il a besoin de vêtements, d'une bonne armure, d'une ou plusieurs armes et d'un sac pour ranger tout le reste.

RICHESSSES

Vous commencez à jouer avec un sac d'amateur, deux armes au choix, une armure de votre choix, des rations pour quelques jours et 20 dragons d'or (la monnaie de base de référence).

ENCOMBREMENT

L'encombrement mesure la quantité de matériel que vous pouvez porter sans être gêné par son poids. Prenez une feuille à petit carreau et délimitez un espace égal à Constitution+Force cases. C'est votre espace d'encombrement. En fonction de ce que vous portez, cochez une ou plusieurs cases. Tout ce qui dépasse de l'espace délimité donne un malus de -1 à toutes les actions physiques (sauf le combat) - Acrobatie, Escalade, Évasion, Discrétion, etc.

Le nombre de case que vous cochez dépend de ce que vous portez :

- ☞ cochez 2 cases si vous portez une armure d'amateur ou un bouclier de professionnel
- ☞ cochez 4 cases si vous portez une armure de professionnel ou un bouclier de brutasse
- ☞ cochez 6 cases si vous portez une armure de brutasse
- ☞ cochez 1 case pour chaque arme de professionnel que vous portez
- ☞ cochez 2 cases pour chaque arme de brutasse que vous portez
- ☞ cochez 2 cases si vous avez un sac d'amateur, 4 cases si vous avez un sac de professionnel ou 6 cases si vous avez un sac de brutasse.

SORTIR DU MATÉRIEL DU SAC

Lorsque vous avez besoin de matériel dans votre sac, faites un jet de Préparation. Vous avez un modificateur à ce jet qui dépend du sac que vous portez :

- ☞ sac d'un jour : le plus petit sac possible. Il ne donne pas d'encombrement mais vous apporte un malus de -4 à tous vos jets de préparation.
- ☞ sac d'amateur : pas de modificateur au jet.
- ☞ sac de professionnel : vous avez un bonus de +4 à votre jet.
- ☞ sac de brutasse : vous avez un bonus de +8 à votre jet.

L'EXPÉRIENCE

Vous êtes niveau 1.

☞ Vous gagnez un niveau à chaque fois que le conteur vous donne 100 points d'expérience.

☞ Quand vous gagnez un niveau, ajoutez des points de vie et des points d'énergie à votre personnage en fonction de sa vocation.

☞ Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, choisissez un apprentissage parmi tous ceux qui vous sont proposés et prenez la carte correspondante. Ajoutez aussi un point à l'une de vos caractéristiques. Vous pouvez désormais faire une action supplémentaire dans le tour (une autre attaque ou un autre sort, par exemple) mais avec un malus de -5 cumulatif au jet. Vous avez aussi 3 cases d'encombrement supplémentaires.



Option : si vous voulez un jeu plus héroïque, vous pouvez donner un apprentissage tous les 3 niveaux.



LES APPRENTISSAGES

Lorsque vous montez de niveau, vous pouvez choisir des Apprentissages. L'apprentissage peut n'avoir aucun rapport avec votre vocation – un bagarreur peut devenir magicien sigillaire et un érudit peut tourner barbare... Lorsque deux apprentissages donnent des bonus sur la même compétence, le premier bonus s'applique en entier. Les bonus suivants n'apportent, au mieux, qu'un bonus supplémentaire de +2. Si le bonus n'est que circonstanciel (monter à cheval, barrer un bateau, etc.), il s'applique en entier.



LES RÈGLES

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez 1d20 + score de la compétence + niveau + modificateur de difficulté. Vous devez faire 20 ou plus pour réussir.

Vous ne lancez pas de jet lorsque :

- ☞ l'action est assez facile pour être réussie automatiquement ;
- ☞ vous avez assez de temps pour parvenir à vos fins.

Vous lancez un jet lorsque :

- ☞ l'action est facile mais vous êtes vraiment pressé par le temps ;
- ☞ l'action est difficile et vous ne savez vraiment pas si vous pouvez réussir.

DIFFICULTÉ

Le conteur peut toujours donner un malus (jusqu'à -10 pour une action pratiquement impossible) ou un bonus (jusqu'à +10 pour une action extrêmement facile) à un jet. Plus l'action est difficile, plus le malus est important. Si les circonstances sont favorables ou si vous recevez de l'aide, vous pouvez avoir un bonus.

OPPOSITION

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

20 ET 1

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si les malus sont tels que vous devriez rater. Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si les bonus sont tels que vous devriez réussir.

LES KRÂSSES

☞ Un dK (ou dé de Krâsse) est un d6 qui représente l'action du destin sur les personnages, soit pour les aider, soit pour leur nuire. Si vous faites 6 ou 3, vous obtenez une Krâsse. Si vous faites un autre chiffre, le résultat est nul.

☞ Le conteur dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

☞ Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le conteur doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs. Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au conteur.

☞ Quand un joueur et le conteur décident en même temps d'utiliser des dK sur un jet en opposition, il y a contre-krâsse. Les deux adversaires doivent miser le même nombre de dK. Ceux-ci sont mis en commun et ils vont à celui qui obtient le plus petit résultat au d20 (sans les bonus). Il peut alors les lancer et ajouter les krâsses obtenues à son jet, avec les bonus cette fois-ci.

☞ Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le conteur ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse.

☞ Certaines capacités d'apprentissage nécessitent que des dK soient dépensés. Dans ce cas, donnez simplement un dK au conteur sans le tirer.

LE COMBAT

Le combat est divisé en tours de jeu. Chaque camp agit l'un après l'autre : le camp des joueurs, puis le camp de leur adversaires. Si les joueurs ont été surpris, ils ne peuvent pas utiliser de dK au premier tour.

☞ Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale plus une par apprentissage que vous possédez (c'est-à-dire une action au niveau 1, deux actions au niveau 4, trois actions au niveau 8, etc.) Une action principale peut être : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou l'utilisation d'une compétence.

☞ Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète... Se défendre est toujours une action rapide.

☞ Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie. Si le défenseur porte une armure, les dégâts sont réduits de la valeur de sa protection.

☞ Si vous voulez assommer un adversaire, vous devez l'attaquer avec un malus de -4. Si vous réussissez à le toucher, calculez les dégâts. Votre victime doit faire un jet de sauvegarde contre 10 + dégâts. En cas d'échec, il tombe assommé. Dans tous les cas, il ne subit pas les dégâts.

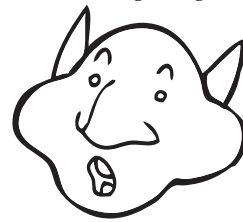
BLESSURES ET GUÉRISONS

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort - du moins pas encore. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus perdre de points de vie et vous ne pouvez plus utiliser de dK. Mais si un adversaire obtient un 6 à l'un de ses dés de dégâts (ou s'il a obtenu une krâsse à son jet d'attaque), vous devez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +5 (-1 par 6 ou krâsse au-delà de la première). Si vous échouez une fois, vous êtes inconscient et gravement blessé. Refaites alors un deuxième jet de sauvegarde : si vous échouez celui-là, vous êtes mort !

Si vous n'êtes pas gravement blessé, vous récupérez naturellement 1 point de vie par niveau et par heure ; 2 si vous vous reposez. Un compagnon peut aussi tenter de vous soigner : il doit réussir un jet de Soins pour vous rendre 1d6 points de vie par niveau qu'il possède. Vous ne pouvez pas être soigné plus de Constitution+1 fois par jour !

Si vous êtes gravement blessé, un compagnon peut tenter de vous soigner. Il doit réussir un jet de Soins avec un malus de -5. S'il rate, vous restez gravement blessé (et inconscient) et devez attendre le lendemain pour que l'on retente de vous soigner. S'il réussit, vous revenez à vous et vous pouvez commencer à regagner des points de vie naturellement.

Si vous êtes mort, il peut se passer plusieurs choses : si vous êtes de niveau 1 à 7, vous pouvez créer un nouveau personnage, celui-ci est définitivement mort ; si vous êtes de niveau 8 ou plus, vos compagnons peuvent emmener votre corps jusqu'à un temple et payer une forte somme pour que l'on vous ressuscite.



FATIGUE ET MÉDITATION

Lorsque vous tombez à 0 points d'énergie, vous êtes très fatigué. Vous ne pouvez plus utiliser de dK ni de magie. Vous récupérez naturellement 1 point d'énergie par niveau et par heure ; 2 si vous méditez. Vous pouvez aussi tenter de vous concentrer ou de prier. Faites un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez, vous regagnez 1d6 points d'énergie par niveau que vous possédez. Vous ne pouvez vous concentrer ou prier que Sagesse+1 fois par jour !

Certaines créatures peuvent vous voler de l'énergie, d'autres peuvent vous en faire perdre juste parce que vous les regardez et qu'elles sont horriblement affreuses. Dans ce cas, si vous tombez à 0 points d'énergie et que l'adversaire obtient un 6 ou une krâsse sur l'un de ses jets pour vous faire perdre de l'énergie, vous devez réussir un jet de Sauvegarde avec un bonus de +5. Si vous échouez, vous êtes ébranlé et il vous faudra plusieurs jours de repos avant de commencer à regagner des points d'énergie. Refaites immédiatement un autre jet : si vous échouez de nouveau, vous êtes fou à lier ! Vous vous enfuyez en courant dans la mauvaise direction ou vous vous roulez en boule au sol en chouinant. Si vous êtes de niveau 1 à 7, vous pouvez créer un nouveau personnage ; si vous êtes de niveau 8 ou plus, vos compagnons peuvent vous emmener jusqu'à un temple pour qu'on vous soigne.

LA MAGIE

Bien qu'elles partagent de nombreux points communs, la magie divine et la magie profane sont aussi différentes par nature que l'eau et l'huile.

La première est utilisée par les prêtres, les shamans et les druides ; elle est accordée par des puissances comme les dieux, les seigneurs spirituels ou Mère-Nature elle-même, en échange de prières précises ou du respect de certains principes rigoureux.

La seconde est utilisée par les magiciens et les sorciers et, par bien des égards, est une science précise et codifiée bien plus qu'un ensemble de superstitions ; les formules et les gestes doivent être appris et les études sont longues.

Néanmoins, les règles d'utilisation sont sensiblement les mêmes pour les deux magies : les mages utilisent la compétence Magie pour lancer des sortilèges, les prêtres utilisent la compétence Foi pour accomplir des miracles.

DOMAINES

Tous les magiciens et les prêtres ne sont pas capables des mêmes prodiges. Il existe six Domaines de magie. En fonction de votre orientation et de vos apprentissages, vous devrez en choisir certains et en ignorer d'autres. Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement et Foyer. Lorsque vous choisissez un domaine, prenez la carte correspondante.

LANCER UN SORTILÈGE

Pour lancer un sortilège, vous devez d'abord déterminer ses effets puis ses paramètres avant de lancer un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez le jet, le sort est activé et vous payez son coût. Si vous ratez le jet, le sort échoue mais vous payez quand même son coût.

☞ Tous les effets ne sont pas accessibles à tous les magiciens et les prêtres : ils sont classés en trois catégories – les effets de novice, les effets sigillaires (parce que seuls les utilisateurs de magie qui ont reçu leur anneau officiel peuvent les utiliser) et les effets absolus. Au premier niveau, vous maîtrisez les effets de novice. Ensuite, au cours de vos apprentissages, vous pourrez apprendre les effets plus puissants. Les effets de novice coûtent 1d6 points d'énergie ; les effets sigillaires coûtent 2d6 points d'énergie ; les effets absolus coûtent 3d6 points d'énergie.

Vous trouverez plus loin des exemples d'effets en fonction des différents domaines de magie, mais certains effets sont valables pour tous les domaines :

☞ Les paramètres représentent tous les éléments qui peuvent changer en fonction des circonstances : la distance, la portée, la vitesse d'incantation, le nombre de cible, etc. Choisissez les paramètres adéquats dans le tableau suivant, additionnez toutes les difficultés, notez et appliquez le modificateur total à votre jet pour savoir si votre sort est réussi ou raté.

☞ Vous pouvez apprendre par cœur des sorts (en fixant les effets et les paramètres). Vous les lancez alors avec un bonus de +4. Attention, vous ne pouvez pas connaître plus de sorts que votre Intelligence ou votre Sagesse (la caractéristique la plus élevée).

☞ Vous pouvez aussi choisir d'utiliser des composantes de sort pour vous aider. Vous pouvez dépenser jusqu'à 5 dragons d'or pour obtenir un bonus de +5 à un jet de magie. Tant que vous dépensez des dragons d'or, vous avez les bonus... bien entendu, vous risquez de vous ruiner assez vite !

☞ Pour dissiper un sortilège, vous devez réussir un jet de Magie ou de Foi, avec la même difficulté que le sortilège lancé et un malus supplémentaire de -4.



Incantation	Portée	Durée	Zone	Cibles	Difficulté
1 minute	Toucher	Instantanée	Aucune	Aucune	+1
1 action	Mêlée	1 tour	Chariot	1	+0
-	Jet	1d6+niveau tours	Grande salle	5	-1
-	Tir	1 scène	Manoir	10	-2
Action rapide	Vue	1 séance	Château	15	-5

	Effets de novice	Effets sigillaires	Effets absolus
Dégâts et soins	1d6 points + 1 point par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau à tout le monde dans une zone.
Modificateurs	+/- 2 à une compétence, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/- 1 à une caractéristique, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/-2 à une compétence, à tout le monde dans une zone. Ajoutez +1 par 4 niveaux.
Invocation	Une créature de FD* maximum et de niveau égal à un pour quatre niveaux du magicien.	Le FD reste le même que pour les effets de novices mais le niveau de la créature est de un pour deux niveaux du magicien.	Le FD reste le même mais le niveau de la créature est égal à celui du magicien.

* Vous trouverez toutes les informations sur les créatures, leur FD et leur niveau dans le troisième cahier de ce livret...



LE DEUXIÈME CAHIER : LE GUIDE DU CONTEUR



Vous avez décidé de devenir le conteur... Très bien. Voici quelques conseils pour bien jouer et pour préparer vos aventures !

TRUCS ET ASTUCES

Si vous êtes un conteur confirmé, peut-être trouverez-vous ces quelques lignes fort peu utiles. Nous espérons néanmoins qu'elles aideront le novice et lui permettront de bien s'amuser !

CINQ RÈGLES POUR BIEN COMMENCER

1. **Neutralité** - Le conteur est un arbitre et un raconteur d'histoire. Vous ne devez jamais jouer contre les joueurs. Si vous incarnez un grand méchant ou une bande de monstres en maraude, vous avez le droit d'être sournois, odieux, agressif et intelligent. Mais vous devez garder votre rôle d'arbitre : le méchant peut gagner ou perdre, mais ce n'est pas vous qui gagnez ou perdez. Vous devez toujours privilégier l'histoire et le plaisir de jeu.

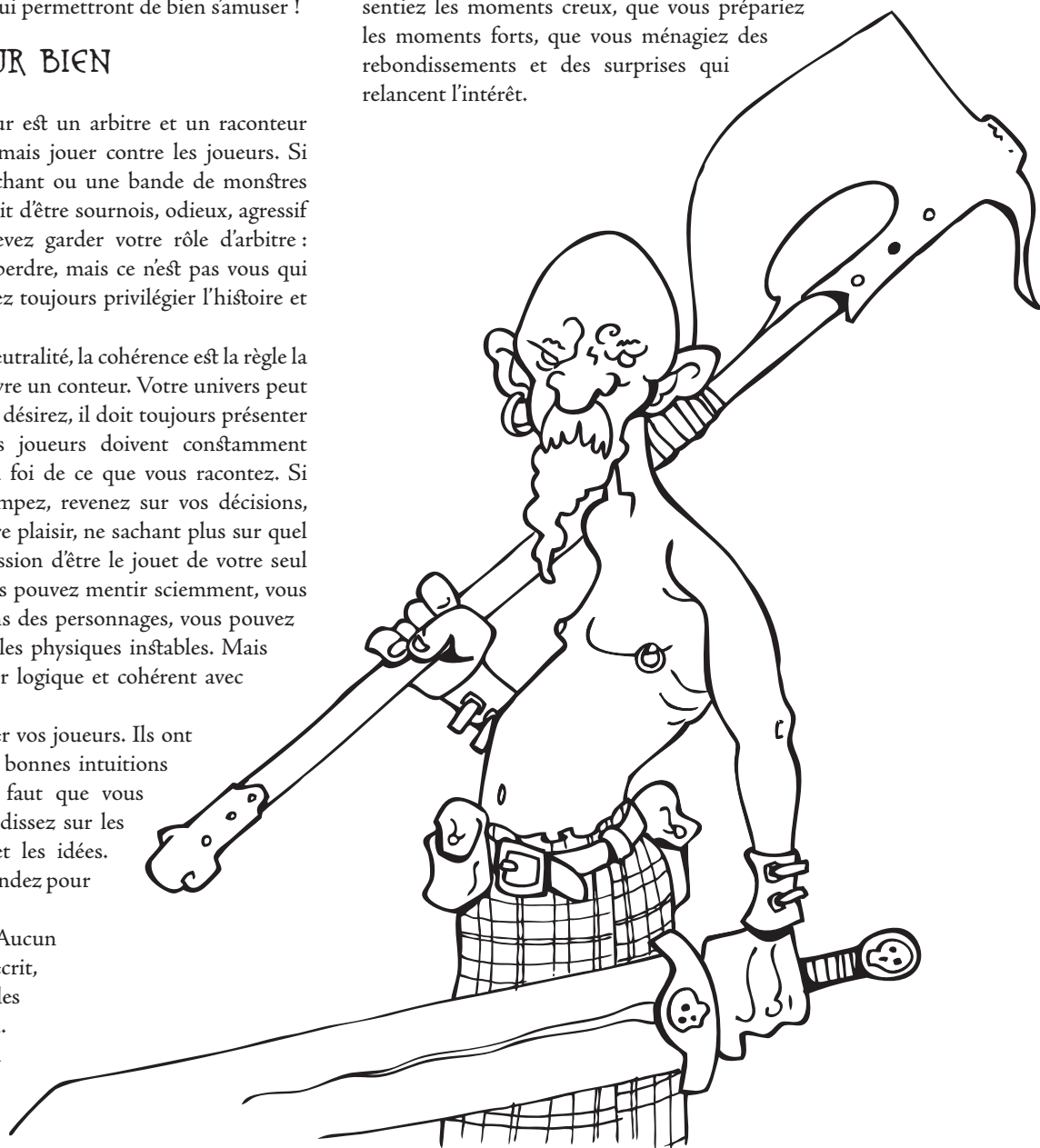
2. **Cohérence** - Après la neutralité, la cohérence est la règle la plus importante que doit suivre un conteur. Votre univers peut être aussi bizarre que vous le désirez, il doit toujours présenter une cohérence interne. Vos joueurs doivent constamment prendre des décisions sur la foi de ce que vous racontez. Si vous vous coupez, vous trompez, revenez sur vos décisions, les joueurs finiront par perdre plaisir, ne sachant plus sur quel pied danser et ayant l'impression d'être le jouet de votre seul arbitraire. Bien entendu, vous pouvez mentir sciemment, vous pouvez abuser les perceptions des personnages, vous pouvez présenter un monde aux règles physiques instables. Mais vous devez absolument rester logique et cohérent avec vous-même.

3. **Écoute** - Sachez écouter vos joueurs. Ils ont souvent de bonnes idées, de bonnes intuitions et quelques envies dont il faut que vous sachiez tenir compte. Rebondissez sur les propositions, les échanges et les idées. Utilisez tout ce que vous entendez pour enrichir vos histoires.

4. **Improvisation** - Aucun scénario, même très bien écrit, ne passe sans douleur les premières minutes de jeu. Vous devez montrer de la souplesse dans la manière dont vous racontez votre

histoire. N'imposez jamais votre histoire contre ce que veulent les joueurs. Vous apprendrez, petit à petit, par vous laisser porter par le jeu des causes et des conséquences. Chaque action des joueurs doit avoir une conséquence logique, cohérente, même si vous ne l'avez pas prévue.

5. **Rythme** - Faites attention au rythme et à l'ambiance de la partie. Si vous allez trop vite, vous perdrez vos joueurs. Si vous allez trop lentement, vous les endormirez. Il faut que vous sentiez les moments creux, que vous prépariez les moments forts, que vous ménagiez des rebondissements et des surprises qui relancent l'intérêt.



DIRE OUI

Apprenez à dire OUI.

Personne n'aime s'entendre dire non. Vous pas plus que vos joueurs. Aussi, ne dites jamais non.

Lorsqu'un joueur a une idée ou une envie, ne la refusez jamais. Tout ce que vous obtiendriez serait de vexer ou de frustrer le joueur.

Mais dire oui demande aussi du tact. Si une idée ne vous plaît pas, cherchez comment l'améliorer. Faites des contre-propositions. Trouvez des aménagements. Écoutez les désirs du joueur. Vous finirez par trouver ensemble la bonne approche !



CRÉER UNE AVENTURE

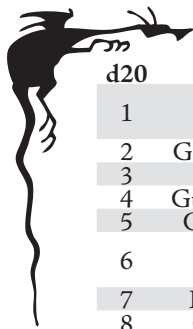
Vous attendez vos joueurs d'un instant à l'autre : vous avez imprimé les cartes ; vous avez fait préchauffer le four pour la pizza ; le soda et la bière sont au frigo ; les dés sont sortis. Vous êtes prêt.

Flûte ! le scénario ! Vous avez oublié ce fichu scénario. Pas de bonne soirée sans une bonne histoire. Heureusement, **Guerriers, Voleurs et Magiciens** est là pour vous. Voici un petit générateur d'aventure, librement inspiré du travail de Lester Dent, le créateur de Doc Savage.

Dans le cadre proposé, les aventures sont divisées en quatre chapitres d'intensité croissante. Vous pouvez, bien entendu, le réduire à deux ou l'augmenter à beaucoup plus - quatre épisodes semble être un bon équilibre pour meubler une belle soirée de jeu.

LE MÉCHANT

Commencez par déterminer l'objet de l'aventure. Pour cela, il vous faut un Méchant, un Objectif pour ce méchant et une Situation. Donnez un FD et un niveau au méchant.



d20	Criminel	Politique	Créature	Culte	Mage
1	Voleur	Roi d'une civilisation perdue	Dragon	Secte	Sorcier fou
2	Guilde de voleur	Marchand	Non-mort	Prêtre maudit	Cercle de mages
3	Assassin	Chef de horde	Monstre errant	Dieu	Mage chaotique
4	Guilde d'assassin	Milicien corrompu	Horde hurlante	Imposteur	Enfant prodige
5	Contrebandier	Noble citadin	Extra-planaire	Pythie ou devin	Esprit inconscient
6	Pirate	Seigneur d'une marche	Démon	Ermite fou	Objet magique intelligent
7	Inventeur fou	Diplomate	Bête monstre	Temple	Magicien urbain
8	Cambrioleur	Chevalier errant	Famille ou clan	Avatar	Mage errant
9	Mendiant	Chef de citadelle	Envoyé de l'Ombreterre	Professeur d'université	Maître des runes
10	Roi des rats	Chef d'un fortin sur les frontières	Créature fabuleuse	Chamane	Maître de la danse
11	Prostituée	Gouverneur de région	Fay		Mage de guerre
12	Esclavagiste	Général d'armée	Liche		Invocateur
13		Fermier général ou percepteur	Animal sauvage		Démoniste
14		Barde			Voyageur entre les marches
15		Bourgmestre ou échevin			
16		Révolutionnaire			
17					
18					
19					
20					

LES CHAPITRES

Votre aventure est divisée en quatre chapitres. Le premier chapitre doit comporter une Accroche qui va motiver les personnages à s'engager dans l'aventure.

Chaque chapitre doit comporter les éléments suivants :

🐉 **une scène d'Action** : c'est le cœur du chapitre. Qu'est-ce que les personnages vont devoir accomplir comme action principale pour pouvoir passer à la scène suivante ?

🐉 **des Figurants** : qui sont les figurants et les personnages non-joueurs qui vont intervenir pour aider ou pour contrer les personnages ?

🐉 **un Lieu** : où est-ce que le chapitre va principalement se passer ?

🐉 **un Rebondissement** : comment est-ce que le chapitre s'achève et comment passe-t-on au chapitre suivant ?

Les chapitres doivent monter en intensité et en puissance. Les obstacles sont de plus en plus difficiles et l'aide que l'on peut recevoir de moins en moins importante. Toute l'aventure culmine dans le quatrième chapitre, lorsque les personnages parviennent au bout.

QUELQUES TABLES ALÉATOIRES

Pour vous aider, voici des tables aléatoires pour déterminer au hasard tous les éléments précédents !

LE MÉCHANT

Le méchant fait tout le sel de l'histoire. Faites un tirage ou choisissez dans les tables suivantes pour savoir qui est le type qui est derrière toute l'aventure - éventuellement, faites deux ou trois tirages et compilez-les pour avoir un méchant vraiment bizarre.

d20 Type de méchant

1-4	Criminel
5-8	Politique
9-12	Créature
13-16	Culte
17-20	Mage

OBJECTIFS DU MÉCHANTS

L'objectif du méchant, c'est ce qu'il veut faire et ce que les personnages doivent empêcher (ou, si l'acte a déjà eu lieu, sur lequel ils doivent enquêter pour trouver le coupable). Les choix suivants sont assez larges et méritent d'être interprétés de multiples façons. Faites un jet dans la table principale puis reportez-vous aux tables des figurants et des lieux...

1d20 Interactions avec des personnages

1	cherche à nuire à / aime
2	demande de l'aide à / la propose
3	recherche / traque
4	veut tuer / détruire
5	veut soudoyer / séduire
6	veut engager / se faire engager
7	se fait passer pour
8	trouve / rencontre
9	interroge / torture
10	s'allie / conspire avec
Interaction avec des Lieux	
11	Veut partir / s'évader
12	Veut cambrioler / profaner
13	Veut visiter / s'introduire
14	Veut acheter / s'emparer
15	Veut construire / installer
16	Découvre
17	Veut vendre / se débarrasser
18	Veut attaquer / s'emparer
19	Veut cacher / protéger
20	Veut transformer / changer

LA SITUATION

La situation exprime l'environnement général de l'aventure.

d20 Situation	
1-2	Pays en guerre
3-4	Épidémie/famine
5-6	En pleine mer
7-8	Dans les airs
9-10	Perdus !
11-12	Paix fragile
13-20	Un milieu au hasard

L'ACCROCHE

L'accroche, c'est la manière dont les personnages rentrent dans l'aventure.

d20 Accroche	
1-2	Sollicitation : les personnages sont engagés ou prévenus par des amis, un patron, un mentor, etc. Cadavre : les personnages butent dans un cadavre (ou d'importe quel crime qui a déjà été commis). A eux de trouver le pourquoi du comment.
3-4	Désastre : les personnages sont pris au milieu d'une catastrophe déclenchée par le méchant.
5-6	Attaque : une relation du personnage est attaqué ou en danger.
7-8	Bizarre : un truc vraiment étrange (et gravement magique) a lieu à cause du méchant qui met la puce à l'oreille des personnages.
9-10	Rumeurs et informations : les personnages apprennent quelque chose par un barde, une lettre, un hérault.
11-12	Dans le besoin : une relation des personnages a des ennuis plus grands que lui.
13-14	Jusqu'au cou : les personnages sont déjà dedans quand commence l'aventure - in media res comme on dit doctement.
15-16	Défi : le méchant provoque les personnages.
17-18	N'importe quoi ! : le méchant a besoin de l'aide des personnages pour « promis, juré » faire quelque chose de bien.
19-20	

L'ACTION

Quelle va être l'action principale de la scène ? Bien entendu, vous pouvez tirer plusieurs fois pour obtenir une situation un poil plus complexe.

d20 Action	
1-4	Combat
5-6	Exploration/Enquête
7-8	Traque
9-10	Course-poursuite
11-12	Survie/énigme
13-14	Intrusion/dissimulation
15-16	Négociations
17-18	Voyage mouvementé
19-20	Surveillance/protection

Combat. Les bagarres, échanges de coups de feu et grandes batailles sont au cœur des aventures – de quoi satisfaire le besoin de mâle virilité du public. Pourtant, n'en abusez pas. Graduez les affrontements. Ne lancez pas les héros dans une bataille à grande échelle dès le premier chapitre (à moins qu'elle ne soit perdue par leur camp et ne pose la situation de départ de l'aventure). Les premiers combats qui impliqueront les personnages doivent être de simples bagarres à mains nues ou des affrontements dont la portée n'est qu'immédiate – arrêter un voleur, capturer un homme de main, vaincre un monstre secondaire et commun. Petit à petit, fournissez un arsenal plus conséquent aux personnages : une arme de guerre tout d'abord avant de leur confier « l'arme ultime de la mort » dans les derniers épisodes. Quand vous bâtirez votre scénario, notez soigneusement le degré de danger des différents combats à chaque épisode – de Bagarre à Duel à mort. Ainsi vous saurez précisément comment les personnages doivent s'en sortir.

Poursuite. Une course-poursuite peut être un élément dramatique très important dans une histoire – que les personnages soient les poursuivis ou les poursuivants. Lorsque vous planifiez une poursuite, imaginez d'abord le décors dans lequel vous voulez qu'elle se déroule. Celui-ci définira le style de la poursuite : glauque et pleine d'ombres dans les bas-fonds embrumés d'une cité, bondissante sur les toits et les cordes à linge, haletante dans les escaliers et les couloirs d'une vaste auberge, sur-vitaminée sur une route de corniche au-dessus de la mer... Ensuite, étudiez bien le parc de véhicules à votre disposition : est-ce que les déplacements se feront à pied, sur roues, en l'air ? Pensez à fournir en avance des informations sur les moyens de locomotion à disposition des personnages : décrivez l'écurie où de beaux chevaux sont rangés, glissez quelques détails sur le stand de démonstration du dernier gyrocoptère, laissez flotter des idées que vos acteurs n'auraient pas forcément. Donnez-leur aussi des indications sur l'environnement : les travaux de la Grand'rue quand ils se dirigent vers le rendez-vous qui va dégénérer, la parade de la Morte-Adèle qui se prépare aux petites heures du jour et qui battra son plein à la mi-journée. Préparez le terrain, en quelque sorte...

Voyage. Il en va de même des voyages et des poursuites. Le décors prime : pensez aux lieux géographiques les plus marquants – inutile de vous attarder sur les détails, préférez donner les ambiances, les parfums, les bruits, la cuisine. Réfléchissez aussi aux différentes difficultés qui peuvent retarder ou embêter les personnages : ne pas trouver de billet de passage, se faire voler son argent, se faire guider par des brigands qui montent un guet-apens, avoir des ennuis de mécanique, affronter une grève peut-être, devoir faire face à des conditions météorologiques dégradées (en tempête ou au

contraire en calme plat)... N'hésitez pas à jouer des aides et des obstacles, à faire avancer plus vite une semaine pour mieux immobiliser le mois suivant. Faites appel à l'imagination fertile des personnages pour se sortir des pires avanies. Relisez le Tour du monde en 80 jours !

Obstacles. Dresser des murs infranchissables est la méthode idéale pour faire aller vos personnages où vous voulez qu'ils se dirigent. Mais c'est aussi le meilleur moyen de lasser le public qui en aura vite assez des énormités scénaristiques et des ficelles trop grosses. L'obstacle est à manier avec subtilité : ne laissez pas les personnages y perdre trop de temps – le rythme de l'aventure s'en ressentirait. Donnez-leur un peu de temps pour réfléchir, trouver des solutions, puis obligez-les à passer ailleurs en faisant intervenir un autre personnage, un événement, une nouvelle. Distrayez-les. Faites leur oublier leur première idée en les envoyant ailleurs : de là, il leur sera toujours possible de continuer l'aventure sans se casser les dents. Un obstacle sert essentiellement à protéger des éléments de l'histoire que vous voulez préserver pour des épisodes futurs – parmi les obstacles les plus courant, on peut compter la mort d'un informateur, une diligence qui part trop tôt et qui empêche les personnages de voyager, une fausse accusation qui les jette en prison, une tempête en mer qui cloue tous les bateaux au port, un problème de santé, etc.. Utilisez-les à chaque fois que vous en avez besoin mais soyez souple si les héros trouvent des solutions pour passer quand même.

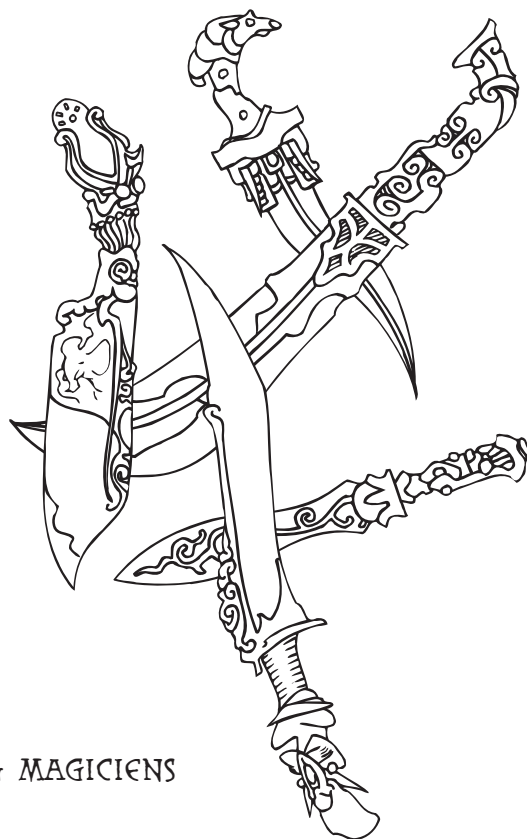
Énigme. Casse-têtes, rébus, messages cryptés, phrases sibyllines, cartes aux trésors, indices dissimulés... Le scénariste peut faire appel à une très large gamme d'énigmes pour agrémenter ses histoires. En fait, on peut considérer deux types d'énigmes : celles qui sont au cœur du chapitre et en constituent la trame, et celles qui ne sont que des éléments ponctuels. Les premières doivent être définies avec soin car chaque épisode du serial sera un pas supplémentaire permettant sa résolution – en fait, chaque épreuve devra permettre d'engranger des informations la concernant. Les secondes sont plus légères et ne doivent pas retenir l'attention des personnages plus de temps que nécessaire – inutile de leur concocter un code complexe qu'ils ne briseront jamais. Ces énigmes-là sont des clefs qui ouvrent des serrures qui ferment des portes donnant sur la partie suivante de l'histoire. Elles ne doivent pas prendre plus de temps dans le serial qu'une poursuite ou un combat.

Enquête. Poser les bonnes questions aux bonnes personnes n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire, de même que réunir les indices et les analyser pour en tirer toutes les informations nécessaires. Lorsque vous décidez d'intégrer une partie d'enquête dans vos épisodes, déterminez son point de départ (la question que les personnages vont devoir se poser pour progresser) et le résultat de cette enquête (ce qu'ils vont apprendre pour pouvoir continuer ou pour ajouter une pièce au puzzle général). Dressez les différentes sources d'information disponibles et ce que chacune sait. Il vous sera ainsi beaucoup plus facile de gérer les errances des personnages et leurs interrogations. Une enquête peut être entrecoupée de plusieurs scènes d'action mais elle ne doit pas se prolonger outre-mesure. Il faut que les personnages obtiennent des informations pertinentes régulièrement – sinon, ils se lassent ou se mélangent les pinceaux. Le public pourrait ne plus suivre.

Traque. Parfois, les personnages pourront devoir pister et traquer un adversaire – ou au contraire, effacer leurs traces pour lui échapper. Ni combat, ni poursuite, ni enquête, la traque possède pourtant des caractéristiques communes avec

ces trois domaines. Il s'agit ici de mesurer l'habileté du gibier à l'ingéniosité du chasseur. Ici, plus que le décors, c'est l'ambiance qui doit primer : les bruits, les sons, les lumières. Usez et abusez des perceptions des personnages. Ne leur donnez jamais d'informations factuelles, mais toujours des impressions plus ou moins justes. Laissez-les faire le tri entre la piste principale et les voies sans issue. Contrairement à une poursuite, les adversaires ne se voient pas au cours d'une chasse – vous pourrez tout de même user des mêmes règles de mise en scène si vous le désirez.

Négociations. L'art de la diplomatie est aussi vieux que l'art de la guerre – et beaucoup plus complexe. Devoir négocier (pour obtenir une information, un service, un droit de passage, la vie sauve ou la libération de ses amis) est une épreuve qui peut être aussi intense et difficile à passer que toutes celles listées précédemment. Il faut respecter quelques éléments simples : d'une part, pour devoir négocier, les personnages ne doivent avoir aucun autre moyen de faire. Ils doivent se retrouver face à un mur – une administration, un figurant très puissant ou très bien protégé – ou n'avoir que cette possibilité pour obtenir ce dont ils ont besoin – pas de combat, pas de cambriolage, pas de pressions physiques. Il ne faut pourtant que pas que ces impossibilités leur soient imposées. Les personnages doivent se faire seuls l'idée qu'ils n'ont d'autre choix : simplement, toutes les alternatives doivent présenter des conséquences qui peuvent se révéler désastreuses pour la suite. D'autre part, la négociation doit toujours aller dans les deux sens. Les parties en présence ont toujours intérêt à se retrouver sur un sol commun, sinon les négociations seraient inutiles. Il faut que tous aient quelque chose à gagner. Vous savez ce que veulent les personnages. Déterminez ce que veulent les figurants – peut-être de l'argent, un service, une information. Une bonne négociation s'achève quand tout le monde est gagnant. Si vous désirez que la négociation aboutisse, ne forcez jamais les personnages à se retrouver dos au mur, ils pourraient mal réagir. Inversement, faites leur bien comprendre qu'ils doivent permettre à leur interlocuteur de garder la face – s'ils ne le font pas, n'hésitez pas à laisser ce dernier se venger au cours d'un épisode ultérieur, après qu'il ait pris soin d'assurer ses arrières.



LES FIGURANTS

Vous avez besoin de gens pour meubler vos aventures.

1d20	Personnages
1	un voleur / un assassin / un caïd / un trafiquant international
2	un pirate / un mercenaire / un enquêteur privé
3	un mentaliste / un fou
4	un devin / une aberration
5	un milicien / un garde d'honneur / un policier
6	un pèlerin / un aventurier / un savant fou / un alchimiste
7	un noble / un souverain / un seigneur sous la montagne
8	une guilde / une société secrète / un capitaine d'industrie
9	un troubadour / une troupe de saltimbanques
10	un marchand / un éclaireur
11	un répurateur / un chasseur de prime
12	une chimère / un personnage célèbre
13	un dieu / une créature ancienne et endormie / un démon
14	une prêtresse / un alchimiste / un paladin
15	les héros / un vieil ami / un membre de la famille
16	un scribe / un érudit / un professeur
17	un enfant / un monstre / une créature artificielle / un innocent
18	un nomade / un marin / une société secrète
19	un guerrier / une armée
20	un sorcier sombre / un magicien blanc / un gardien des secrets

LES LIEUX

1d20	Lieux
1	un cachot / un bague
2	un palais / un quartier général
3	une ville / un village
4	une échoppe / un marché
5	une forêt / une caverne
6	un camp militaire / de mercenaires
7	un temple / une bibliothèque
8	une villa / un comptoir maritime
9	une maison close / des bains publics
10	un lac / une source
11	une taverne / une auberge
12	des catacombes / des égouts
13	une route / un col
14	une fête foraine / un carnaval
15	une mine / un site archéologique
16	un port / un navire
17	une forteresse / un château
18	un monument naturel / construit
19	l'ancre d'un monstre / d'un ermite
20	des ruines / une vallée perdue

LE REBONDISSEMENT

Le rebondissement se situe à la fin de chaque chapitre et permet de relancer le chapitre suivant. Il doit être une surprise et une révélation tout autant qu'un indice sur la manière de continuer l'aventure.

d20	Rebondissement
1-2	Traîtrise : un allié se retourne contre les joueurs, de gré ou de force.
3-4	Nouveau lieu : la piste mène ailleurs.
5-6	Adversaire caché : le méchant supposé n'est qu'un pion pour un autre méchant qui a un autre plan plus ambitieux derrière. Créez un nouveau méchant avec un FD supérieur.
7-8	Retournement : la situation se retourne du tout au tout. Si les personnages gagnaient, ils se mettent à perdre et inversement.
9-10	Étrange : vous avez dit étrange ? un truc bizarre arrive sans explication particulière.
11-12	Deus Ex Machina : une aide inattendue se manifeste, sans prévenir.
13-14	Monstre errant : une créature apparaît, bonne ou mauvaise, et change la donne.
15-16	Tragédie : un allié des personnages ou un figurant important meurt dans leurs bras sans qu'ils puissent le sauver.
17-18	Trahison : un allié du méchant passe dans le camp des personnages.
19-20	Affrontement : l'opposition contre le méchant s'étend par un jeu d'alliance mal compris - guerre et vendetta sont au programme, entre familles, clans, royaumes, marches...



LE TROISIÈME CAHIER : LÀ OÙ SONT LES HISTOIRES



Guerriers, Voleurs et Magiciens est avant tout un hommage au vieux jeu de rôle *old school* des années 70. Les règles et l'amusement importaient bien plus que l'univers – qui se réduisait, le plus souvent, à quelques couloirs humides ou à une forêt où rôdait une puissance ancienne et maléfique.

À l'époque, on s'installait autour de la table, on sortait un personnage et l'histoire commençait au milieu de nulle part, dans des décors chaque fois différents.

Les Mille Marches existent pour retrouver cette même ambiance totalement décousue, tout en gardant tout de même une (petite) cohérence générale et une belle toile de fond. Ce n'est qu'une toute petite chose, un petit noyau qu'il vous appartient de faire vivre et de développer.

LES MILLE MARCHES

Les brumes sont un monde de chimères et d'illusions. Dans les brumes, rien n'existe qui ne puisse disparaître l'instant d'après. Seules les légendes et les histoires se répètent et survivent, colportées par le vent et l'eau. De ces chroniques sont nées les marches, fragments de réalités soumises aux dominions et assez solides pour que les brumes ne puissent qu'en ronger les frontières, attendant le moment où l'oubli et le désintérêt les aura assez affaiblies pour qu'elles puissent s'éclipser.

Ce sont les histoires et les mythes et les légendes qui fondent l'existence dans les brumes. Et c'est la haine, l'amitié, l'amour, les désirs et les passions qui entretiennent la flamme de ces histoires.

Sur les marches vivent les chimères. Leur existence est fragile. Chaque cycle peut les voir disparaître ou réapparaître selon des motifs incompréhensibles. Qui sait si l'aubergiste que vous avez salué ce matin en vous levant sera celui qui vous servira votre repas ce soir ?

Vous étiez une chimère jusqu'à ce que quelque chose ou quelqu'un vous éveille. Vous avez été figé au cœur des brumes, échappant désormais aux cycles du renouveau. Vous avez un grand pouvoir car ce que vous accomplissez a volonté de rémanence. Mais vous avez un sens beaucoup plus aigu de la mort désormais et vous remémorez, avec une mélancolie chaque jour plus grande, l'âge où vous n'étiez qu'une chimère.

Vous voilà donc sur les routes, à voyager sur les frontières, à passer de marches en marches, à la recherche de votre destin, priant les Dieux, suivant les Guides et servant les Puissances.

LE GLOSSAIRE

Brumes – Les brumes s'étendent à l'infini des mondes connus. Il s'agit d'une matière volatile, changeante, épaisse et humide, la matière dont les rêves sont faits. Les brumes grignotent les images chimériques du monde et seules des réalités très fortes, les marches et les éveillés, peuvent lui échapper, ne serait-ce que pour un instant. Les brumes sont silencieuses. Parfois on y entend des échos étranges et le cri des mouettes.

Chimère – Les chimères sont les habitants naturels des brumes et des marches. Les chimères ne sont pas mortelles, elles sont éphémères. Elles n'existent personnellement que tant que l'on pense à elles. Une chimère est comme un objet – une personne générique peut changer d'apparence à chaque cycle : le chef de la milice garde sa fonction mais son apparence peut varier lorsque passe un cycle ; une chimère plus particulière peut retenir son apparence et sa psyché pendant un temps très long, plus d'une vie parfois. Une chimère peut parfois devenir un éveillé.

Commerce – Le commerce entre les marches est faible mais il existe. Ce sont surtout des éveillés qui s'en occupent et il existe aussi plusieurs peuples caravaniers ou vagabonds. Le Dragon d'or est, bien entendu, la monnaie de toutes les marches.

Cycles – Les cycles sont très importants dans les brumes. Chaque cycle amène sont lot de changements dans les paysages des frontières, et parfois jusqu'au cœur des marches les plus stables. Même les chimères et les éveillés peuvent être touchés, en bien ou en mal, par le changement d'heure.

☞ un cycle dure douze heures. Au bout de ce temps, les lumières changent rapidement sur les marches et l'on peut assister à des modifications de l'allure des chimères ou de leur caractère – quand ce n'est pas tout bonnement le décors qui se transforme ;

☞ les effets des cycles sont plus importants sur les chimères et sur les frontières que sur les éveillés et au cœur des marches. L'un des plus étranges est que la guérison des blessures est soudainement accélérée, que le matériel que l'on a perdu est retrouvé, que les accrocs se raccommoient et que la poussière est nettoyée.

Dieux – Les dieux sont très nombreux dans les marches. Quelques-uns ne sont priés que dans un sanctuaire isolé perdu au milieu de nulle part ; quelques autres sont connus partout et très largement vénérés. C'est le cas de la trinité sacrée : Mère la terre, Père le ciel et Toutes-Choses, le seigneur de l'eau.

Dominion - Les marches subissent l'influence de dominions très forts. Ce sont des valeurs mystiques qui dominent les comportements des chimères et qui suggèrent ceux des éveillés. Il y a huit dominions qui s'opposent ou se renforcent selon une croix :



Curiosité est le dominion de l'intelligence et de l'érudition.

Son guide est le Lettré.

Hargne est le dominion de la violence et du combat.

Son guide est le Maître d'arme.

Influence est le dominion de la manipulation et du droit.

Son guide est l'Aveugle.

Mystères est le dominion de toutes choses magiques.

Son guide est le Silencieux.

Noblesse est le dominion du cœur et des arts.

Son guide est le Siffleur.

Ressources est le dominion du travail et de l'industrie.

Son guide est le Noirci.

Sagesse est le dominion de la patience et de la survie.

Son guide est l'Arpenteur.

Vaillance est le dominion de la guerre et du mouvement.

Son guide est le Général.

Lorsqu'une marche est soumise à un dominion - de manière temporaire ou permanente - toutes les actions qui y sont liées ont un bonus de +5. Les dominions proches (les dominions adjacents sur le cercle) ont un bonus de +2. Le dominion opposé à un malus de -5.

Frontières - Les frontières bordent les marches. Au-delà, ce sont les brumes, dangereuses et mortelles. Il faut s'aventurer sur les frontières pour passer d'une marche à une autre, en jouant sur les apparences des lieux et sur la continuité des décors. Les frontières sont instables et les cycles y ont plus de force que partout ailleurs.

Guides - Les guides sont les parangons des valeurs des dominions. Ce sont des puissances anciennes, si vieilles qu'elles semblent ne plus pouvoir mourir. Il est rare de rencontrer les guides, car ils ne se montrent pas et se sont retirés des affaires du monde, mais il est d'usage de les prier comme on le fait des dieux et, parfois, quelques-uns tentent de suivre leur voie.

Marches - Les marches sont des éléments des brumes plus ou moins parfaitement stabilisés. Certaines marches existent depuis des temps immémoriaux et abritent des civilisations florissantes (ou mortes) ; d'autres n'existent que durant quelques jours ou semaines, le temps que quelque chose s'y passe. Il existe même des marches éclipsantes, qui apparaissent une fois toutes les quelques années. Chaque marche est différente et peut comporter un ou plusieurs milieux naturels. Certains éveillés possèdent des marches qu'ils ont stabilisé eux-mêmes, grâce à leur puissance. Ils sont les maîtres de leur domaine et y contrôlent tout ou presque.

Puissances - Les puissances sont des éveillés extrêmement influents qui possèdent plusieurs domaines, de nombreux vassaux et des moyens considérables. Selon les marches, les puissances restent neutres, s'affrontent ou s'entraident en fonction d'un jeu difficile à percevoir et à comprendre. Elles sont souvent, d'une manière ou d'une autre, derrière les aventures que vivent les personnages - que ce soit comme adversaires ou comme patrons.

Les puissances les plus connues sont : L'œil de feu, La reine de l'hiver, Ombre, Chien de guerre, Poisson-sommeil et Athanor.

Note : vous pouvez considérer les puissances comme autant de corporations pour lesquelles les personnages bosseraient dans l'ombre, à courir d'une marche à une autre.

Éveillé - Les éveillés sont des chimères qui sont devenues permanentes. Cela peut arriver de plusieurs façons : une chimère peut s'éveiller seule, sous le coup d'une émotion très violente ou par effort personnel de volonté ; une chimère peut être éveillée par un autre éveillé, lorsque celui-ci décide de lui consacrer un peu de son propre pouvoir ; une chimère peut être éveillée par une puissance ou un dieu si tel est son bon plaisir. Les éveillés sont rares et sont des personnes importantes car elles peuvent manipuler les brumes, passer d'une marche à une autre, donner de la permanence à des chimères et à des idées. Les personnages des joueurs sont tous des éveillés.



DÉCRIRE LES MILLE MARCHES

Vous devez poser le décor. Comment allez-vous vous y prendre ? Voici quelques pistes à explorer...

LES TERRES SAUVAGES

Chaque territoire géographique peut être défini par trois éléments : le Milieu, le Climat et l'Ambiance. Si vous n'avez pas d'idée particulière de l'endroit où vous voulez installer votre aventure, laissez-vous porter par le hasard : tirez le d20 pour définir un milieu principal (le plus étendu dans la région) et faites de même pour un territoire secondaire.

Vous pouvez aussi mélanger ces trois éléments à votre convenance. Le tableau suivant vous donne quelques pistes à explorer. Selon l'ambiance, le lieu challengera plus ou moins les dons de survie des personnages. Si vous jouez dans les Brumes, n'oubliez pas d'ajouter le Dominion.

LES CITÉS

Vous avez décidé d'emmener les personnages dans une vaste cité. Une fois défini le territoire dans laquelle la placer, vous n'aurez plus qu'à la peupler. Rien de plus simple...

LES QUARTIERS

Commencez par faire un petit dessin-tartiflette (à base de patates et de camemberts) et découpez votre cité en plusieurs zones :



d20	Milieu	d20	Climat	d20	Ambiance
1-3	Profondeurs	1-4	Arctique	1-5	Hospitalière
4-6	Forêts	5-8	Froid et sec	6-12	Sauvage
7-9	Montagnes	9-12	Froid et humide	13-17	Inhospitalière
10-11	Océan	13-16	Chaud et sec	18-20	Hostile
12-13	Fleuve et lac	17-20	Chaud et humide		
14-16	Plaines				
17-18	Marais				
19-20	Au choix ou Frontières				

	Arctique	Froid et sec	Froid et humide	Chaud et sec	Chaud et humide
Profondeurs	Cavernes de glace	Profondeurs de l'Ombreterre	Grottes natures, gouffres et cavernes	Abysses élémentaires, activité géothermale forte	Grottes suintantes, mondes perdus à la végétation luxuriante
Forêts	Forêts de stalagmites	Taïga, fougères géantes	Forêts mixtes, landes épaisses, forêt primaire avec des arbres géants	Garrigues et maquis, buissons odorants	Jungles et forêts pluviales
Montagnes	Pics glacés	Hautes montagnes, vallées d'altitude arides et pierreuses	Montagne à vache, hautes vallées isolées	Volcans éteints, montagnes sèches à la terre rouge	Tepuis, vallées perdues, montagnes vertes
Océan	Icebergs et glaces mouvantes	Fjords, falaises de granite	Îles, côtes abritées, immenses plages froides	Falaises blanches, calanques, criques, djebel	Îles volcaniques, atolls et lagons
Fleuves et lacs	Trous glacés	Torrents, lacs de haute montagne	Lacs navigués, grandes rivières paresseuses	Oasis, fleuves irrigateurs	Lacs d'effondrement profonds, rivières sauvages et très encombrées, eaux noires
Plaines	Banquise	Steppes, toundra	Plaines arables, bassins versants	Déserts, ergs	Savanes
Marais	Permafrost	Tourbières	Marais salants, marécages, canaux et étangs	Sables mouvants, dunes traîtresses	Mangroves et bayous, deltas de grands fleuves alluvionnaires

Taille de la cité	Nombre de zones
Hameau	1
Bourg	2
Ville	4
Ville à foire	7
Cité	10
Mégapole	20

Donnez un nom à chaque zone pour vous y retrouver. Le nom doit être imagé - la ville a une longue histoire et ses habitants ont pris des habitudes ; en plus, les personnages s'y repèreront plus facilement si le quartier des industries polluantes s'appelle Bouchetarin.

Il vous reste à peupler chaque zone en lui assignant un ou plusieurs des éléments suivants :

Administration – L'administration de la cité est souvent réunie dans un lieu unique ou à proximité de celui-ci (souvent la caserne de la milice). On y trouve les services fiscaux, les forces de police, les salles du conseil, etc..

Bidonville – Le quartier des pauvres d'entre les pauvres. Souvent réduit en cendres par de terribles incendies, le quartier est un foyer pour les maladies et la criminalité (que faire d'autre pour survivre que voler ceux qui ne veulent pas partager ou leur fournir ce que leurs obscurs désirs réclament).

Caravansérail – Si la cité est sur une route marchande ou habituée à recevoir de nombreux visiteurs, il y a certainement une zone dédiée à leur accueil et à leur hébergement, comprenant moult auberges et tavernes, ainsi que des établissements de bain, des blanchisseries, des ateliers de réparation et de reprisage...

Cours des miracles – Il faut bien que les voleurs, mendiants, pauvres et autres rebus se retrouvent ou se réfugient. C'est là, quelque part dans une arrière-cour, entre une dizaine de ruelles bien surveillées, non loin des égouts.

Docks – Les docks sont situés le long d'un rivage, sur une rivière, un lac. Ils sont le centre des activités maritimes, des pêcheries, des conserveries. Ils sont aussi des lieux d'entrée et sortie de la cité. Ils sont bruyants et nauséabonds.

Entrepôts et halles – Là où sont entreposés les biens et les marchandises, les réserves de la cité, la nourriture qui inonde les marchés tous les matins. Bien gardés, par des milices privées, les entrepôts sont pourtant souvent visités.

Foires et rues marchandes – Pour acheter et vendre, vider sa bourse et remplir son sac (ou l'inverse). Ces zones peuvent être permanentes ou temporaires, installées au cœur de la cité ou hors ses murs.

Fortifications et casernes – Là où sont rangées les forces de défenses des cités. Ces zones comprennent également les portes des cités et les points névralgiques, comme les ponts ou les artères principales.

Parcs et jardins – Souvent privés et ouverts uniquement dans la journée, pour le prestige des maisons qui les bordent, ils sont des lieux de rencontre, des forums, plus rarement des lieux de promenade. On y vient pour se faire voir ou y traiter des affaires.

Quartier d'habitation cossu – Le quartier où les bourgeois vivent et se reposent. Souvent bien gardé par les forces municipales.

Quartier d'habitation noble – Là où les personnes les plus importantes, l'élite de la cité, se retirent pour contempler le monde et se féliciter de leur puissance, de leur richesse, de leur pouvoir.

Quartier d'habitation populaire – Le quartier où les ouvriers et les travailleurs vivent et se reposent. Peu éclairé, aux rues boueuses, aux maisons petites mais dignes.

Quartier des ateliers – C'est là que sont manufacturés tous les objets dont les personnages ont besoin en aventure. On y trouve aussi les industries de transformation des matières premières (polluantes et souvent plus nauséabondes que les docks).

Quartier des écoles – Éventuellement, la cité peut posséder un pôle universitaire, une école de magie, des académies d'escrime reconnues. Parfois, on peut même les réunir dans un lieu qui tiendra ces dangereux et turbulents étudiants à l'écart des bourgeois honnêtes qui travaillent, eux !

Quartier des loisirs – Accueillant les thermes, les théâtres, les auberges les plus renommées, ce quartier est essentiellement animé à partir de la nuit tombée.

Souterrains, égouts et autres profondeurs – Sous la cité, il y a toujours des choses enfouies : d'anciennes cavernes, des mines, des galeries, une rivière, un cloaque, des égouts et des écouleurs.

Temples et lieux de cultes – Le plus souvent, les temples et autres églises sont répartis dans les différents quartiers, simples bâtiments. Plus rarement, ils sont réunis sur une zone précise ce qui peut entraîner quelques échauffourées entre zélotes.

LES BÂTIMENTS

Quelques idées pour les bâtiments que l'on trouve dans une cité :

Forum : Espaces religieux, centre d'affaire, cœur de la cité politique

Thermes : complexes de loisirs, gymnases, bains, bibliothèques et jardins d'agrément.

Théâtres : lieux de représentation (théâtre, musique, etc..)

Cirques : Lieux de courses et d'épreuves sportives (y compris lutte) - nombreuses officines de bookmakers dans les alentours.

Mausolées & nécropoles : catacombes, cénotaphes et autres tombeaux. Les lieux où les morts sont conservés. Les Gardiens des morts ont une fonction importante et dangereuse : veiller que les morts ne se relèvent pas !

Curies : assemblées des élus et représentants du peuple - administration locale de la cité et des quartiers.

Archives & universités : zones de savoir et d'enseignement.

Basiliques : fonction judiciaire, politique et économique, à un niveau plus administratif et privé que les forums.

Tribunes : Lieux pour que les magistrats et orateurs haranguent les foules.

Boutiques et marchés : nombreux. Les artisans se réunissent par type dans certains quartiers (tous les forgerons, tous les maroquiniers, tous les verriers, etc..) afin que le client n'ait pas à courir la ville pour comparer la marchandise. Les artisans peuvent donc communiquer sur leur marchandise et non sur leur localisation.

Îlots : zones d'habitations populaires.

Palais et Loggia : zones d'habitations aisées.

Plans : Des plans de la cité sont tracés sur certains murs. Le plus grand connu, gravé dans le marbre, fait 12m x 18m.

Fontaines et aqueducs : nécessaires pour acheminer et distribuer l'eau. Salubrité publique. L'eau est fournie par le plan élémentaire de l'eau.

Ponts : zones de vie et de passage. Les ponts sont parfois bâtis (comme le pontecchio). Des seigneurs élémentaires en assurent la stabilité, permettant aux quart-terres de rester stables les unes par rapport aux autres.

Latrines & égouts : hygiène. Évacuation des eaux usées.

Casernes : milice et pompiers. La milice de la cité a pour mission de protéger la sécurité politique de la cité et la paix des rues. La protection de la propriété privée est une affaire personnelle.

Les gens engagent des gardes privés. En cas de vol, ce sont des enquêteurs privés qui sont chargés de mener les enquêtes. Les coupables sont ensuite trainés devant les tribunaux (justice de type anglo-saxonne - débats contradictoires, fortes amendes, prison ou peines en territoires sauvages.) Forte criminalité douce (racket, jeu, usure, prostitution, etc..) Associations populaires de milices urbaines (modèle des Otokodate japonais).

Les tours elfiques : zone de vie des grandes familles elfiques.

Les ganglions nains : ghettos nains situés dans les sous-sols.

Voies carrossables : routes et rues permettant aux roulants de progresser au cœur des cités.

Zones agricoles : champs en terrasse, inondables, élémentaires de terre pour rendre les champs fertiles, vergers accrochés sur les flancs, serres, champignonnières, etc..

A L'INTÉRIEUR

Voici quelques éléments pour meubler l'intérieur d'un bâtiment. Plus le bâtiment sera important, plus il aura de pièces. Une simple mesure ne comprendra souvent que des communs.

Notez que nombre de « donjons » possèdent des caractéristiques identiques mais que, plutôt que d'y croiser des habitants gentils et aimables, les personnages devront ferrailler contre des monstres inamicaux pour leur piquer leurs économies. Quand les dits-donjons ont une origine mystérieuse et ancienne, les zones peuvent être un peu plus étranges et bizarres – et ne correspondre à rien de connu.

Ateliers – Là où vous trouverez des outils, des établis, du matériel et des matériaux. Ce sont des réserves techniques, des ateliers d'artisans, des manufactures, des zones de fabrication, de transformation.

Bains – Les bains sont des lieux de relaxation et de santé. Ils comprennent tout un dispositif technique permettant d'amener de l'eau chaude ou de la faire chauffer sur place.



Cave – Il y a souvent autant d'espace sous le bâtiment qu'au-dessus, mais la lumière y est plus rare. Les caves sont parfaites pour y cacher des secrets. On peut même y trouver l'entrée de souterrains et de galeries menant à des complexes étranges et dangereux.

Chambres – Là où on dort et où on peut ranger ses affaires personnelles. Cette zone peut comprendre plusieurs chambres différentes mais liées entre elles par un couloir ou des escaliers. Parfois, les chambres d'un bâtiment sont séparées entre plusieurs corps et constituent des zones séparées.

Communs – C'est dans les communs que l'on mange, que l'on se retrouve et que l'on partage une certaine vie sociale : la grande salle du château, les cantines de la base spatiale, la salle enfumée de l'auberge...

Couloirs techniques – Les couloirs techniques se faufilent entre les zones de vie. C'est là que l'on cache les mécanismes et les tuyaux. Véritables corridors ou simples placards à balais, souvent poussiéreux et pas très fréquentés (à part par les rats), les couloirs techniques sont pourtant très importants pour qu'un bâtiment fonctionne normalement.

Cuisines – C'est là que l'on prépare à manger et que l'on entpose les réserves de nourriture et d'eau.

Dépendances – Pour ranger le bois et les outils, les véhicules et les animaux, la sphère de béryllium de rechange et tout ce dont on peut avoir à se servir mais qui encombre dans la maison.

Greniers – Pour ranger le grain, la laine à carder, le coffre de grand-mère, les livres érotiques du grand frère, le pentacle tracé dans la poussière, les andouilles et les oignons à sécher. Le grenier est toujours situé dans la partie haute du bâtiment et n'est pas facile d'accès.

Gymnase – Dans les bâtiments prestigieux, les clubs, les bases spatiales, les casernes et les zones où des gens doivent vivre ensemble pendant un bon moment, la présence d'un gymnase est incontournable.

Hall – Le grand hall reste l'élément de prestige dont on ne peut se passer... si possible avec double-escalier et caryatides.

Infirmierie – Maladrerie, lazaret, poste médicale d'urgence ou vraie infirmerie dotée d'un bloc opératoire à bord des grands navires spatiaux, c'est là que l'on range malades et médicaments, scalpels et microbes (autant que possible).

Jardins et serres – Petit jardinet peuplé de nains colorés, vaste parc boisé où s'ébattent les biches et les daims, jardin d'hiver suffocant garni d'orchidées, cultures hydroponiques assurant les repas de l'équipage, du moment qu'il y a du vert et des feuilles, c'est qu'il s'agit bien d'un jardin.

Loisirs – Salle de billard, de théâtre, de bowling ou fosse pour combats à mort, il faut bien que les gens s'amuse. C'est là.

Poste de garde – Là où on range les gardes et les agents de sécurité quand on ne s'en sert pas. En général, livré avec des photos ou dessins de femmes érotiquement (dés-)habillées et une odeur persistante de pieds fatigués.

Réserves et entrepôts – Pour ranger tout ce qui ne rentre ni dans la maison, ni dans les dépendances. En général, il s'agit de matériaux ou de produits destinés au commerce.

Salles de réunion – Confortables, silencieuses, sécurisées, les salles de réunions sont toujours très importantes dans les bâtiments officiels, les guildes, les administrations ou chez le grand méchant (pour que les personnages fassent irruption !)

TRAITS NOTABLES

Voici quelques traits pour les lieux et les bâtiments.

Portes majestueuses – L'entrée du lieu est particulièrement impressionnante. Les personnages doivent faire un jet de Courage ou avoir un malus de -4 à toutes leurs compétences sociales pendant leur présence sur place. Ce malus disparaît avec une fréquentation régulière.

Sombre aura – Les personnages se sentent mal dans ces lieux. Ils ne récupèrent qu'un seul point de vie par heure, sans appliquer les niveaux.

Confort – Les personnages dorment très bien. Ils récupèrent 1d6 points de vie supplémentaire par nuit de repos.

Pénombre – Il fait perpétuellement sombre, même quand on allume des lampes. Les personnages qui ne possèdent pas Vision nocturne ont un malus de -4 à tous leurs jets de perception visuelle.

Réverbération – Le moindre son se répercute. Les personnages ont un malus de -4 à tous leurs jets de perception auditive.

Luminosité glorieuse – les grands vitraux et les larges baies apportent une grande lumière tandis que les flambeaux allumés à la nuit ne laissent pas de zones d'ombre. Les personnages ont un bonus de +4 en Perception et peuvent travailler deux fois plus longtemps.

Sécurité générale – Toutes les portes possèdent des serrures de difficulté 25.

Sécurité supérieure – Toutes les portes possèdent des serrures de difficulté 30. Condition : Sécurité générale.

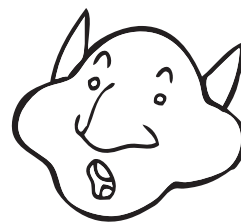
Pièges mécaniques – Le lieu possède un système de pièges qui sont mis en action pendant les temps de couvre-feu. Dans un monde technologique, il peut s'agir de senseurs et d'alarmes.

Meringue – Le lieu est extraordinairement décoré. Les personnages ont un bonus de +4 pour l'Éloquence quand ils utilisent le décor pour appuyer leurs dires.

Nœud de pouvoir – Le lieu est construit sur un nœud de pouvoir. Les personnages doublent leur récupération de points d'énergie (deux fois le niveau par heure).

Dissimulé – Le lieu est très difficile à trouver.

Cache mystique – Le lieu est impossible à trouver sans un guide ou un plan. Condition : Dissimulé.



PEUPLER L'UNIVERS

Les héros ont besoin d'adversaires – et de monstres à affronter, à dompter ou à apprivoiser quand ce ne sont pas simplement des alliés ou des mentors.

Par adversaire, il faut aussi bien entendre les figurants (aussi appelés, plus communément, personnages non-joueurs ou PNJ) que les créatures monstrueuses. Si la motivation et la manière d'agir peut changer d'un adversaire à un autre, ou même selon les circonstances, voici la manière de les traiter le plus simplement possible.

FACTEUR DE DANGER ET NIVEAU

Chaque adversaire possède un facteur de danger (FD) dont le score varie de 1 à 10, et un niveau, comme pour les personnages. La puissance et les capacités d'un adversaire sont le produit de ces deux éléments.

Le **FD** est une mesure de la dangerosité naturelle de l'adversaire, de ses pouvoirs et de ses caractéristiques. Un kobold est plus souvent de FD1 tandis qu'un dragon séculaire sera FD10.

Le **niveau** est une mesure de l'expérience personnelle de l'adversaire. Un roi gobelin de FD2 peut être de niveau 20 tandis qu'un jeune dragon séculaire à peine sorti de l'œuf sera niveau 1.

Une fois que vous avez choisi le FD et le niveau de votre adversaire, vous pouvez le bâtir en un rien de temps en consultant le tableau suivant :

Facteur de danger	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Calculs
Compteur principal par niveau	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	FDx5
Compteur secondaire par niveau	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	FDx2
Compétences principales	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	FD+4
Compétences secondaires	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	FD+1
Capacités spéciales	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	FDx2

Compteurs : Choisissez un compteur principal et un compteur secondaire, entre les points de vie et les points d'énergie. Multipliez le niveau par le chiffre indiqué en fonction du FD pour calculer les deux compteurs.

Compétences : choisissez trois compétences principales. Les autres sont considérées comme secondaires. Pour avoir score final, ajoutez le niveau de l'adversaire. L'Attaque n'est pas toujours la compétence la plus importante d'une créature - imaginez les dégâts d'une créature qui maîtrise les souterrains et la fabrication des pièges !

Sauvegarde : lorsque un personnage doit faire un jet de Sauvegarde contre un pouvoir de la créature, il a un malus à son jet égal au FD de cette dernière.

Capacités spéciales : les capacités spéciales vont vous permettre de tailler l'adversaire comme vous le voulez. Chaque point de capacité spéciale vous permet :

🐉 d'ajouter 1d6 à ses dégâts. Votre adversaire inflige naturellement 1d6+niveau points de dégâts auxquels vous pouvez ajouter des d6 supplémentaires ;

🐉 de lui donner une attaque naturelle supplémentaire - par exemple pour le faire frapper avec sa gueule et ses griffes ;

🐉 de lui donner un domaine de magie avec des effets amateurs. Chaque point supplémentaire permet soit d'acheter un nouveau domaine, soit d'augmenter la puissance de celui-ci ;

🐉 de lui donner une carte d'Apprentissage ou de Vocation, notamment lorsqu'il s'agit d'un figurant non-monstrueux ;

🐉 de choisir ou de tirer au hasard un pouvoir monstrueux ;

🐉 de surclasser d'une colonne les chiffres donnés par le FD dans une des catégories ;

TYPES D'ADVERSAIRES

Tout adversaire a une carte de race : s'il s'agit d'un adversaire humanoïde, utilisez une race existante. ; S'il s'agit d'une créature, utilisez une carte de race monstrueuse.

GÉRER LA DIFFICULTÉ D'UNE RENCONTRE

Il n'est pas très facile d'estimer la puissance d'une adversaire que l'on peut opposer à un groupe de personnage. Voici quelques pistes qui considèrent plus l'intérêt de la créature dans l'histoire que sa puissance réelle : la créature peut être soit explosive (pour un combat bref mais très dangereux) soit embêtante (pour un combat peu dangereux mais très long).

🐉 Si la créature est explosive, donnez-lui un FD élevé mais un niveau assez bas. Elle aura une capacité de nuisance importante, pourra faire des gros dégâts chez les personnages mais devrait succomber très vite. Par exemple, mettez un FD par personnage et un niveau égal au niveau des personnage divisé par deux.

🐉 Si la créature est embêtante, donnez lui un FD bas mais un niveau plus élevé. Elle aura beaucoup de points de vie, sans

doute une bonne armure et sera un adversaire dont il sera difficile de venir à bout - par exemple, pour ralentir des personnages pressés par le temps... ce

qui est une grosse frustration des fois. Par contre, elle ne tapera pas très fort et aura peu d'occasions de blesser les personnages. Mettez un FD égal au nombre de personnage divisé par deux et un niveau égal à celui des personnage ou même plus élevé.

Bien entendu, un boss de fin de niveau aura à la fois un FD et un niveau élevé. Non mais des fois !

LES POUVOIRS DES CRÉATURES

Lorsque vous construisez un monstre, vous pouvez lui donner des pouvoirs monstrueux. Choisissez ou tirez au hasard. Vous pouvez prendre la plupart des pouvoirs plusieurs fois.

d20 Type de pouvoirs

1-2 Offensifs

3-4 Techniques de combat

5-6 Défensifs

7-8 Mentaux

9-10 Extra-sensoriels

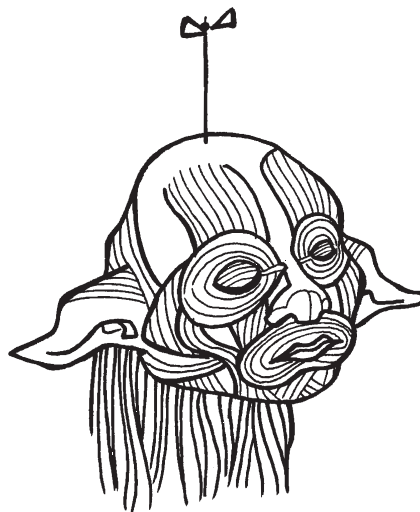
11-12 Déplacements

13-14 Physiques

15-16 Exotiques

17-20 Tirez deux fois et combinez, pour le prix d'un seul

point de capacité spéciale



OFFENSIFS

d20	Pouvoirs offensifs
1-2	Attaque sonore : Portée Jet ou Tir (selon la qualité de l'écoute). Les dégâts sont égaux à FDd6. On peut se protéger en se bouchant les oreilles. 2d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que le pouvoir est pris une nouvelle fois. Aura élémentaire : +1d6 de dégâts lorsque la Créature donne un coup. Les personnages qui attaquent la créature à mains nues subissent 1d6 de dégâts (pas de Sauvegarde, sauf avec une immunité). Prendre le pouvoir plusieurs fois rajoute 1d6 points de dégâts à chaque fois.
3-4	Paralyse : la Créature peut paralyser sa victime sur un jet d'attaque réussi. Cette dernière ne vieillit pas, n'a pas faim, ni soif pendant la durée du Pouvoir.
5-6	La durée est de FD rounds/jours/mois/siècles. La difficulté de base du jet de Sauvegarde ne bouge pas si le pouvoir est choisi plusieurs fois (mais vous pouvez constater que la durée est drôlement rallongée !). Souffle / Projection : FDd6 de dégâts, trois fois par scène. Vous pouvez reprendre ce pouvoir soir pour
7-8	2d6 points de dégâts supplémentaires ou 3 souffles supplémentaires par scène. La portée est Jet pour les Souffles et Tir pour les projections.
9-10	Perce armure : La créature ignore 2 points d'armure à chaque fois qu'elle prend ce pouvoir. Constriction : La créature se bat suivant les règles de lutte et bénéficie d'un bonus de +4 pour saisir ses
11-12	adversaires, +2 par pouvoir supplémentaire. Elle peut causer des dégâts supplémentaires de 1d6, plus 1d6 par pouvoir supplémentaire.
13-14	Poison : Le poison fait 2d6 points de dégâts ou donne un malus de -1d6 à toutes les compétences durant FD minutes/heures/jours. Vous pouvez prendre ce pouvoir plusieurs fois pour augmenter la durée, ajouter 2d6 points de dégâts ou donner un malus supplémentaire de 1d6.
15-16	Attaque magique : peut être pris deux fois pour percer les deux niveaux d'immunité aux attaques non-magiques, deux pour percer les deux niveaux d'immunité à un type d'arme, une fois pour toucher les créatures éthérées ou intangibles.
17-18	Acide – La créature inflige FDd6 points de dégâts à toute personne la touchant. Vous pouvez reprendre ce pouvoir pour viser une personne (portée Jet) puis pour viser un groupe. L'acide ronge 1 point d'armure par round sur 1d6 rounds en plus des dégâts.
19-20	Tirez deux fois

TECHNIQUES DE COMBAT

d20	Techniques de combat
1-2	Spécialiste : +2 aux dégâts et à l'Attaque sur une forme de combat. Attaque à outrance : la créature fait 5 attaques à son meilleur bonus d'attaque et avec un malus de -5. Elle souffre d'un malus de -5 à la défense.
3-4	Gardiennage : La créature a le droit à une attaque gratuite sur toute cible qui quitte le combat ou passe à portée de son arme sans s'arrêter.
5-6	Combattant agile : la créature rajoute son FD à ses jets d'Attaque.

9-10	Immobilisation ou Empalement : La créature peut déclarer une immobilisation si elle réussit un jet d'Attaque. La cible doit faire un jet de Sauvegarde pour se dégager – jet par tour. Si la créature a des cornes ou autres excroissances corporelles, elle inflige automatiquement des dégâts normaux à chaque tour d'immobilisation.
11-12	Charge Puissante : la créature peut doubler ses dégâts quand elle a un tour pour charger.
13-14	Gros bobos : +1d6 de dégâts supplémentaires par fois où le pouvoir est pris. La cible doit faire un jet de Sauvegarde à chaque fois qu'elle est touchée ou avoir un malus de -2 à toutes ses actions pendant un tour, du fait de l'impact.
15-16	Râtelier : La créature a des attaques supplémentaires quand elle peut saisir ses adversaires. Elle peut utiliser toutes ses armes naturelles (griffes, dents, etc.) sans malus pour frapper un adversaire qu'elle a saisi en lutte.
17-18	Explosif : Les 6 explosent sur un type d'attaque. Super explosif : les 5 explosent sur un type d'attaque (condition niveau 10).
19-20	Férocité – La créature continue à se battre lorsqu'elle tombe à 0 point de vie – comme un héros. En plus, elle a alors un bonus de +4 à ses jets d'attaque et de défense.

DÉFENSIFS

d20	Pouvoirs défensifs
1-2	Armure : 2 points par pouvoir choisis. L'armure peut aussi être renforcée pour encaisser le niveau 1 et 2 de dégâts explosifs.
3-4	Immunité à l'emprise mentale : Résiste avec un bonus de +10/totalement au charme ou à la domination.
5-6	Immunité à un type d'arme : (armes contondantes, armes tranchantes, armes perçantes, etc.) Tous les dégâts sont diminués de 10 ou 30 points selon le nombre de fois où le pouvoir est pris.
7-8	Immunité aux attaques non-magiques : appliquez les mêmes règles que la ligne précédente.
9-10	Immunité à un élément ou un effet magique : (feu, froid, acide, électricité, sonique, sommeil, paralysie, air pour la respiration et le risque d'être empoisonné, etc.) Chaque immunité coûte l'équivalent de 2 pouvoirs mais est totale.
11-12	Immunité aux poisons : Même règles qu'immunité à un type d'arme.
13-14	Immunité aux maladies : Y compris magiques
15-16	Résistance à la magie : Augmente de 5 (maximum +20) le seuil pour être touché par la magie ou la foi.
17-18	Immortalité : Au niveau 1, la créature est immunisée au vieillissement. Au niveau 2, elle revient carrément de la mort si elle est tuée dans des conditions violentes. Il n'existe alors qu'une manière de la tuer - généralement, c'est la tête coupée. La créature soigne également 10 fois plus vite que la normale ou voit sa régénération multipliée par 2.
19-20	Immunité à la Peur ou Terreur : Résistance avec un bonus de +10/totale.

MENTAUX

d20	Pouvoirs mentaux
1-2	Domination : la cible devient l'esclave de la créature pendant FD minutes/heures/jours. La cible a le droit à un nouveau jet de Sauvegarde avec un bonus de 5 si on lui demande de tuer ses amis. Charme : Les cibles dans les FD mètres/mètres x2/mètres x3 de la créature font un jet de Sauvegarde (bonus de +10 si on est pas attiré par le genre sexuel de la créature). Les personnages deviennent des alliés de la créature pendant FD tours/minutes/heures. Accessoirement, la créature peut aussi bénéficier d'un bonus de +3/+6/+9 à son Éloquence. +10 PE : Utile pour les monstres à qui vous voudriez donner une formation d'Erudit et des capacités magiques.
3-4	Attaque de Regard : Portée Jet. Nombre de cibles 1/3/5. Le regard de la créature a un pouvoir que vous devez définir : (1) Pétrification (durée jusqu'à ce que l'enchantement soit brisé par un magicien) ; (2) Mort (si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle perd la moitié de ses points de vie, condition niveau 10 ; (3) Cécité (même durée que pétrification) ; (4) Souveraineté (la cible a un malus égal au FD de la créature pour agresser cette dernière) ; (5) Folie (la cible est atteinte d'une folie au choix du maître de jeu, du genre catatonie ou paranoïa) ; (6) Sommeil (la cible peut être réveillée avec une grande claque ou en subissant des dégâts).
7-8	Terreur : Les cibles à portée de Jet fuient pendant FD tours/minutes/heures avec un malus à tous les jets pour affronter la créature si on parvient à vaincre sa peur (-2/-4/-6)
9-10	Invocation de monstres : Indique le nombre de fois dans une scène où la créature peut faire appel à ce pouvoir. On ne peut invoquer plus de FD/2 monstres à la fois. Leur FD est égal à celui de la créature - (1 + le nombre de monstres invoqués). Invoquer 5 monstres alors qu'on est FD 10 donnera 5 monstres FD 4. Au lieu d'invoquer trois fois, la créature peut augmenter le FD des créatures invoquées de 1 par invocation qu'il sacrifie.
11-12	Invisibilité : Moins volatile qu' Illusions, mais très efficace quand même. Permet d'augmenter de +4 sa Défense par niveau d'invisibilité et d'être touché 1 fois sur 2 (4-6 sur 1D6) ou sur 3 (5 ou 6 sur 1D6) seulement.
13-14	Illusions : la portée est la vue, la zone d'une pièce, la durée est FD tours/Minutes/Heures/Jours/Mois ; nombre de sens inclus dans l'effet augmenté de 1 ; zone d'effet multipliée par 2. La créature peut maintenir un nombre d'illusions égales à son FD. Chaque illusion maintenue lui coûte 3 PE permanents. Il est envisageable de transformer Illusions en manipulation des Ombres.
15-16	Voyage astral : la durée est de FD heures. Le premier niveau permet un voyage uniquement sur le plan terrestre vers des lieux ou des personnes connues à une vitesse de FDx1000 km/h. Le second niveau permet de voyager dans les plans éthérés et de gagner d'autres univers ou dimensions, voire le plan des Dieux. Ceci est à la discrétion du conteur. Repérer des créatures astrales se fait contre FD+15 si les personnages n'ont pas de vision magique.
17-18	

Possession : La durée peut être de FD heures/jours/permanente. La portée est jet/tir/vue. Le possesseur utilise les caractéristiques physiques et les PV de la cible et ses propres caractéristiques mentales et PE. Une cible possédée ne peut tenter qu'un jet de sauvegarde par heure/jour/semaine pour se débarrasser de la possession.

EXTRA-SENSORIELS

d20	Pouvoirs extra-sensoriels
1-2	Sens amélioré : La créature ne souffre jamais de dK de circonstances pour l'utilisation d'un de ses sens. Elle a un bonus de +4 pour l'utilisation du sens en question et perçoit les choses 10 fois plus finement. Le pouvoir peut être pris deux fois pour un bonus de +8 et une perception 100 fois plus affinée. Hyper-sens : La créature a un sens ou une capacité extraordinaire au-delà des cinq sens de base – Sonar, Vision infra-rouge, Détection des vibrations, Traqueur (dépense de 5 PE par jour pour pister une cible de manière précise), etc. La portée du pouvoir est généralement égale à Tir. Chaque fois que ce pouvoir est pris, il faut définir un nouvel hyper-sens.
3-4	Empathie : la portée est jet/tir selon le niveau de pouvoir ; la difficulté pour mentir à la créature est égal à FD+15/+20. Comme la créature connaît intuitivement les désirs et les peurs les plus profondes des cibles, elle a un bonus à tous les rapports sociaux de +5/+10.
5-6	Télépathie : Niveau 1 : portée jet, lit pensée de surface, dialogue mental avec FD/2 cibles en même temps / Niveau 2 : portée tir, lit pensées profondes, dialogue mental possible avec FD cibles en même temps / Niveau 3 : portée vue, lit pensées cachées, communique sans effort avec toutes les cibles à portée.
7-8	Clairvoyance : Niveau 1 : au prix d'un effort d'un tour de concentration, la créature peut visionner tout lieu ou toute personne auquel elle pense et qu'elle connaît. Niveau 2 : les lieux ou les personnes n'ont plus qu'à être décrites. Les cibles ennemies peuvent résister en effectuant un jet de Sauvegarde.
9-10	Détection de la Moralité/Dominion : portée jet/tir. Le monstre connaît les « penchants moraux » des cibles alentour. Se concentrer dessus inflige un malus de -4 aux autres actions.
11-12	Détection de la Magie : portée tir / vue. La créature repère toutes les sources d'émanation magique et également les êtres astraux ou éthérés. La résistance à cette perception magique se fait – au choix - sur Sauvegarde, Magie ou Foi.
13-14	Vision vraie : portée tir/vue. La créature repère tous les déguisements et les masques magiques (Invisibilité, etc.) La résistance à cette perception magique se fait – au choix - sur Sauvegarde, Magie ou Foi.
15-16	

17-18	Vision du futur : un pouvoir difficile à gérer par certains conteurs. Au niveau 1, considérez que la créature n'est jamais surprise en cas de danger si elle réussit un jet de compétence principale contre 25 et qu'elle peut percevoir des éléments futurs sur FD jours. Au niveau 2, ce sont des prédictions sur des années qui peuvent s'établir. Bonus de circonstance de +2 dK/+4 dK sur des actes magiques de divination.
19-20	Vision du passé : au niveau 1, la créature perçoit le passé récent d'un objet (sur FD jours) ou d'une personne en la touchant. Au niveau 2, c'est au gré du maître de jeu que des détails et des légendes peuvent être révélés et la portée peut être arme de jet.

DÉPLACEMENTS

d20	Pouvoirs de déplacement Sans trace. La créature ne laisse pas de trace. Aucune.
1-2	C'est magique. Pris une deuxième fois, le pouvoir peut être octroyé à FD cibles. Lenteur. Portée Jet. La créature peut ralentir le mouvement d'un groupe d'individus. Les cibles perdent
3-4	1 action par niveau de pouvoir (ou ont un malus de -5 s'ils n'ont qu'une action) et voient leur vitesse divisée par 2, 4 ou 8.
5-6	Liberté de mouvement. La créature n'est pas gênée par les terrains environnants, si le pouvoir est choisi une deuxième fois, elle résiste même aux entraves magiques (Toiles d'araignées, plantes vivantes, etc.) Télékinésie. Portée Tir, base FDx10 kilos, 2d6 de dégâts.
7-8	Chaque niveau de Pouvoir Augmente de 1d6 les dégâts infligés et multiplie par 10 le poids soulevé. Bond. Pas Hulk, mais presque. A chaque fois que le pouvoir est pris, + 1d6 aux jets d'attaque au premier round et augmentation de la distance de saut : Jet/Tir/
9-10	Vue. La créature est aussi immunisée aux dégâts des chutes correspondant à FDx2/FDx20/FDx200 mètres. Le Bond est considéré comme une action gratuite.
11-12	Vol. Il existe trois niveaux de vol. Maladroit (-4 à tous les autres jets), Adroit (déplacement normal), Très adroit (+4 aux jets de mouvement et Attaque en piqué). Déplacement dans un élément. Choisissez un élément (Eau, Feu, Terre), la créature est capable de se mouvoir
13-14	sans problème dedans à vitesse de marche. Il vaudra mieux qu'elle ait une immunité. Si le pouvoir est pris deux fois, le déplacement peut se faire à la vitesse de course.
15-16	Vitesse rapide. Choisissez un mode de déplacement. La vitesse est doublée, quadruplée ou octuplée selon le nombre de fois où le pouvoir est choisi.
17-18	Intangibilité ou Forme gazeuse. La créature est immunisée aux attaques normales et magiques (sauf si l'arme est capable de toucher les intangibles). Au niveau 1, la créature ne peut que marcher et a -4 à tous ses jets. Au niveau 2, le déplacement est normal.
19-20	Téléportation. Il existe 3 niveaux de téléportation avec des portées Tir/ Vue/ Dans tout endroit connu. La téléportation peut s'utiliser, combinée avec une action de combat, au prix d'un malus de -5 aux jets d'Attaque.

PHYSIQUES

d20	Pouvoirs physiques + 5 PV/niveau : certaines créatures comme les constructions mécaniques, les aberrations ou les dragons ne se contentent pas d'avoir quelques pauvres points de vie au premier niveau.
1-2	Métamorphose en animal : La transformation prend un tour. Au niveau 1, la créature ne peut se transformer
3-4	qu'en un animal. Au niveau 2, elle a accès à un nombre de formes équivalentes au moins à son FD. La durée est à volonté.
5-6	Doppelganger : la transformation prend un tour. Au niveau 1, la créature ne reproduit que l'apparence de la cible. Au niveau 2, elle reproduit aussi la psyché, l'accent, etc. Le jet pour reconnaître qu'il y a un truc louche peut être Perception, Eloquence ou Sauvegarde. La difficulté est augmentée de +10 au niveau 2. La durée est à volonté.
7-8	Transformer en un élément : un niveau à prendre par pouvoir d'élément. Cela peut être une armure, une super force, le vol, l'intangibilité. Le pouvoir est exigeant, il a une durée de FD tours/minutes/heures. Quelques exemples d'éléments et de pouvoirs liés : Air : Intangible, Vol, Vitesse rapide / Feu : Déplacement dans feu, Intangible, Aura / Terre : Armure, PV, Déplacement dans Terre / Eau : Intangible (liquide), Vitesse rapide, Déplacement dans eau / Métal : Armure, PV, Super Force...
9-10	Taille : Grand/Très Grand/Gigantesque/Gargantuesque. Chaque niveau rajoute 1d6 aux dégâts, 10 PV, 1 à la vitesse de déplacement, -2 en Défense et +2 en Courage. Le pouvoir inverse existe aussi, Petite Taille : +2 à la défense et la discrétion par niveau. Mais limité à 2d6 ou 1d6 de dégâts de base.
11-12	Super Force : Condition avoir une grande Taille, normalement. Le pouvoir rajoute 3/6/9 points à tous les jets impliquant la Force (dont le combat et les dégâts). La créature peut transporter 10, 100 ou 1000 fois le poids de base, c'est-à-dire normalement : FD fois 20 kilos. Si vous voulez un niveau super héroïque, les dégâts de la créature explosent sur 6/5/4.
13-14	Super Dextérité : la créature gagne 3/6/9 points à sa Défense et à tous les jets impliquant la dextérité. Elle ne souffre pas de malus de circonstance à la plupart des actions physiques.
15-16	Super Vigueur : la créature gagne 3/6/9 points à tous les jets impliquant la constitution physique et sa Sauvegarde. Son temps de sommeil est divisé par 2/4/8 si jamais elle en avait besoin. Elle ne souffre d'aucun malus de circonstance impliquant une résistance à l'effort ou la fatigue. A la place de ce pouvoir, on peut aussi imaginer : Se passer de quelque chose - par pouvoir placé dedans, la créature pourrait se passer de s'alimenter, de dormir, de respirer.
17-18	Régénération : Soins de 1/2/3 PV par round. Les membres coupés régénèrent en heures/minutes/tours. N'oubliez pas qu'une créature immortelle voit sa régénération doubler : 2/4/6 PV par tour.
19-20	Soigner : En dépensant 5 PE, la créature peut soigner 3d6/6d6/9d6 PV sur une cible et elle peut soigner des maladies moyennes/graves/mortelles.

EXOTIQUES

- Pouvoirs exotiques** - Tous les Jets de Sauvegarde ou
- d20** Défense des pouvoirs exotiques se font contre FP +10, quel que soit le nombre de pouvoirs pris.
- 1** Animation des plantes : Pour 5 PE, la créature peut animer des plantes, des arbres, des arbustes à portée de vue. Ces derniers sont des créatures d'un FD égal à la moitié de celui de la créature. Celle-ci doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre. Le nombre de plantes animées est égal au FD de la créature.
- 2** Aveuglement : Portée Jet. La créature a la capacité d'aveugler ses adversaires. On peut éviter l'attaque avec Défense au lieu de Sauvegarde.
- 3** Camouflage : Il faut réussir un jet de sauvegarde contre FD de la créature +15 pour la percevoir.
- 4** Changement de taille : La créature peut dépenser 5 PE pour changer sa taille d'une catégorie. Voir Physiques
- 5** Charognard mystique : La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore leur corps et leur âme, récupérant un nombre de PV et PE égal à ceux que possédait la victime.
- 6** Drain d'atouts : À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe une capacité choisie au hasard, si la victime rate un jet de Sauvegarde. La capacité ne fait plus effet – pas plus que ceux qui dépendent de lui comme condition. La créature récupère 5 PV par atout volé. La victime récupère l'usage d'une capacité après chaque nuit de sommeil. Pour un atout supplémentaire, la créature peut faire usage de l'atout volé pendant tout le reste de la scène.
- 7** Drain de caractéristique : La créature est capable de réduire les caractéristiques de ses victimes en drainant leur énergie. Sur un jet de toucher réussi, la créature force sa cible à faire un jet de Sauvegarde. Si le jet est un échec, la victime perd 1d6 points d'une caractéristique choisie au hasard. Les points de bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins. À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de points de vie équivalent à 3 fois les points drainés. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus (choisir trois caractéristiques).
- 8** Écran de fumée : La créature peut s'entourer d'un nuage de fumée ou de gaz enténébrant pour se camoufler ou se protéger. Cela peut être un nuage d'encre pour une créature aquatique. Le nuage peut être vecteur de toxines (avec le pouvoir offensif Poison).
- 9** Encaisse : La créature ne subit pas les effets des dés de krasse en combat. Soit parce qu'elle ressemble à un gluant, soit parce qu'elle n'a pas d'organe.
- 10** Englutissement : La créature peut tenter d'avalier, d'une seule bouchée, une autre créature plus petite qu'elle. Sur un jet d'attaque réussi, la créature peut tenter une deuxième attaque à +4 pour avaler la cible. En cas de succès, cette dernière est avalée et subit 1d6 points de dégâts par tour à cause des sucs gastriques – à moins que la créature n'ait une poche spéciale de rétention. Un quart des dégâts infligés à la créature sont subis par la victime avalée. Pour se libérer, la victime doit réussir un jet de Force en opposition avec la créature.

- 11** Épines : La créature est couverte d'épines et de piques. Toute personne attaquant la créature au corps à corps doit se défendre contre une épine causant 1d6 points de dégâts et réussir un jet de défense. Le nombre d'épines à esquiver augmente d'un par atout supplémentaire.
- 12** Folie : Toute personne cherchant à atteindre la créature avec une lecture de la pensée, un contrôle mental ou une capacité télépathique quelconque, perd instantanément 2d6 PE en entrant en contact avec son esprit torturé et malade. La perte augmente de 2d6 par atout supplémentaire.
- 13** Gémissement : La créature peut effectuer une attaque sonique en poussant un beuglement ou un gémissement. En variant ses cris, la créature peut obtenir l'un des cinq effets suivants sur toutes les cibles pouvant l'entendre. Une cible qui a réussi son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée durant le reste de la scène. Par atout supplémentaire, choisissez un nouvel effet. **Fascination** : la cible affectée reste fascinée et incapable d'agir à moins qu'on ne l'attaque ; **Déconcerter** : Toute personne à portée d'ouïe a automatiquement un malus de -2 à ses attaques et ses défenses. Si elle est obligée de subir le gémissement pendant 6 tours ou plus, elle devient incapable d'agir ou de se défendre jusqu'à ce que le bruit cesse ; **Terroriser** : la cible affectée fuit jusqu'à ce que les gémissements soient inaudibles ; **Nausée** : la cible affectée tombe sur place, tremblant et vomissant, avec un malus de -4 à toutes les actions jusqu'à ce que le bruit cesse ; **Stupéfaction** : la cible affectée est figée sur place, incapable d'entreprendre quelque action que ce soit jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.
- 14** Langue – La créature parle toutes les langues connues ou parle tous les langages animaux.
- 15** Manipulation des ombres – La créature peut manipuler les ombres et les ténèbres. Chaque utilisation coûte 5 PE. Par atout dépensé, elle peut faire appel à un des effets suivants. **Obscurcir la vision** : la créature a un bonus de +10 en Discrétion quand elle se cache dans les ombres ; **Image dansante** : la créature peut créer une ou plusieurs images d'elle-même pendant 1d6 tours. Un jet de sauvegarde permet de distinguer les ombres de la créature réelle ; **Image silencieuse** : la créature peut modeler les ombres pour créer des illusions. Les spectateurs ont droit à un jet de Sauvegarde pour se rendre compte que ce ne sont que des images.
- 16** Nuée – Une nuée est formée par la réunion d'une myriade de petites créatures (comme des insectes ou des rongeurs) qui agissent comme une seule créature, possédant des points de vie et d'énergie, des atouts, des compétences et des caractéristiques communs. Quand ses PV sont amenés à 0, la nuée se disperse. La nuée possède la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un jet de Sauvegarde ou subir un malus de -4 à toutes leurs actions.
- 17** Pétrissage : La créature peut modeler librement un matériau donné (métal, pierre, feu, bois, etc.) et lui donner la forme qu'elle désire. Elle peut modeler en 1 tour un volume de matériau égal à 1 mètre cube. Doublez ce volume par pouvoir supplémentaire.
- 18** Puanteur : La créature exsude une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un jet de Sauvegarde pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.

- 19 Sursaut mortel : La créature vomit une dernière décharge d'énergie mystique au moment de mourir, qu'il lui reste des actions ou non. Elle utilise son sort destructif le plus puissant ou attaque l'ennemi le plus proche d'elle. Une autre possibilité est qu'elle explose carrément en causant 1d6/2d6/3d6 points de dégâts par FD à quiconque est proche d'elle.
- 20 **Toile** : Elle peut être tissée ou projetée. Les cibles prises dans la toile doivent réussir un jet de Force avec une difficulté de FD+5/+10/+15 ou être immobilisées. Il est possible de détruire la toile. Elle a autant de PV que le FD de la créature. Multipliez ce total par le nombre d'atouts en Toile.



PIÈGES

Vos aventuriers vont certainement vouloir explorer quelques vieilles ruines abandonnées depuis longtemps. Malheureusement, leurs propriétaires précédents ou ceux qui l'occupent actuellement les ont peut-être bourré de pièges.

Un piège est une machinerie, très simple ou très complexe, purement mécanique ou carrément magique, qui se déclenche automatiquement lorsque certaines conditions sont satisfaites. En général, un piège a pour but de contraindre, blesser, mutiler ou tuer un individu.

FACTEUR DE DANGER ET NIVEAU DES PIÈGES

Un piège est un peu comme un adversaire car il existe pour pimenter la vie des aventuriers et leur causer quelques soucis. Un piège possède lui-aussi un facteur de danger, noté de 1 à 10 et un niveau, qui correspond peu ou prou à celui de son installateur.

Facteur de danger	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Difficulté	+5	+3	+1	0	-1	-3	-5	-8	-10	-12
Capacités spéciales	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Difficulté : c'est le modificateur de difficulté à apporter aux jets de Perception et de Métier pour voir et désamorcer le piège sans le déclencher.

Capacités spéciales : un piège possède, comme les adversaires, quelques capacités spéciales. Chaque point de capacité spéciale vous permet :

- ☞ d'ajouter 1d6 à ses dégâts. Un piège, naturellement, fait 1d6+niveau points de dégâts ;
- ☞ d'annuler les dégâts réels pour en faire un piège de capture. Le personnage piégé doit réussir un jet de Mouvement ou de Métier (selon la nature du piège) contre 10+dégâts effectués pour s'en libérer. Il peut faire une tentative par tour de jeu ;
- ☞ de lier le piège à une alarme ;
- ☞ d'avoir un piège magique ayant des effets d'amateur. Chaque point supplémentaire permet de lui donner des effets sigillaires puis absolus ;

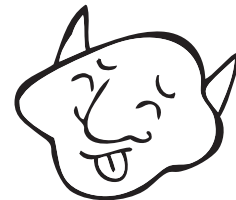
☞ de décaler la difficulté de Perception ou de Métier d'une colonne vers la droite ;

☞ de provoquer automatiquement une blessure si vous obtenez au moins un 6 sur les dés de dégâts ;

☞ d'ajouter 2dK à la difficulté de Métier et aux dégâts du piège ;

☞ d'associer une reconnaissance au piège pour qu'il laisse passer les personnes autorisées.

N'oubliez pas que les gens ne piègent que ce qu'ils veulent vraiment protéger. Il n'y aurait rien de plus énervant que de tomber dans un de ses propres pièges en se relevant la nuit pour aller aux toilettes.



TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

Les trésors sont à la fois une bonne motivation et une bonne récompense pour des aventuriers en goguette. Bien entendu, cela flatte plus leur sens financier que leur sens moral et, on peut l'espérer, le vrai héros qui sommeille en eux saura travailler bénévolement en quelques occasions.

Néanmoins, dans le meilleur des cas, on peut tout de même considérer le trésor comme un salaire nécessaire à la pratique de leur activité d'aventurier : de quoi manger, s'équiper, s'installer, subvenir aux besoins d'une famille, d'amis ou de compagnons et même de quoi se faire plaisir en allant faire du shopping ou en passant une soirée à l'auberge, sans compter la possibilité d'investir à long terme dans des entreprises commerciales.

L'unité de comptage d'un trésor est le Coffre. Dix-huit coffres donnent une Caverne et il y a dix Sacs dans chaque coffre. Le sac est la plus petite unité de comptage de trésor.

Lorsque vous créez une aventure, prenez le FD de l'adversaire le plus fort. C'est le nombre de coffres de trésor que les aventuriers pourront trouver. Faites la somme de tous les FD de tous les autres adversaires. C'est le nombre de sacs que vous pouvez ajouter au trésor - éventuellement pour constituer d'autres coffres.

Vous pouvez répartir progressivement ces trésors dans l'aventure ou tout réunir à la fin en un seul gros tas sous le lit du méchant de l'histoire.

Si votre monstre le plus puissant est un Beholder de FD 4 et que la somme des FD de tous les monstres présents dans l'aventure est 17, vous pouvez donc donner 4 coffres et 17 sacs aux joueurs.

Quand vous avez besoin, choisissez ou déterminez aléatoirement le contenu de chaque sac.

- d20 Contenu du sac**
Dragons d'or : de la richesse monétaire, en pièces sonnantes et trébuchantes. C'est lourd, encombrant et il faut tenir des comptes. Un sac de Dragons d'or peut être cassé pour donner du numéraire - en général 1d6x1000 DO. Un sac donne un malus d'encombrement de -1 cumulatif.
- Objets courants** : du petit matériel utile, quotidien mais très joli avec de belles finitions et du beau matériau - du genre qui prend de la place et a une valeur plus sentimentale que réelle pour certaines personnes. Un sac de ce type donne un malus d'encombrement de -3 cumulatif et il faut pouvoir revendre tout ça à un brocanteur - à moins d'en faire collection.
- Gemmes** : les gemmes représentent une valeur importante pour un encombrement minimal (aucun malus). Le seul souci est qu'il est difficile de faire de la monnaie ou de les écouler. Le sac contient 1d6x1000 DO en 2d6 gemmes.
- Objets d'art** : Les objets d'art sont précieux, rares, uniques et lourds. Chaque sac donne un encombrement de -1d6 (selon la taille de l'objet) et a une valeur de 1d6x1d6x1000 DO.
- Objet magique mineur** : comme son nom l'indique, un objet avec un pouvoir magique de novice
- Objet magique majeur** : tout comme pareil le même, un objet avec un pouvoir magique sigillaire
- Relique ou objet unique** : rare et peut-être dangereux, un objet avec un pouvoir magique absolu !
- Pas de bol** : le trésor appartient à quelque d'autre qui le recherche activement et peut prouver ses prétentions. Faites un autre tirage sur la table.

Si les personnages peuvent être tentés de casser les sacs pour en faire de la monnaie, nous ne saurions que trop leur conseiller de ne pas le faire :

☞ s'équiper totalement pour une aventure (petit matériel, achat d'un sac de voyageur ou d'une malle, nourriture) coûte un sac ;

☞ racheter un set complet d'armes et une armure coûte un sac ;

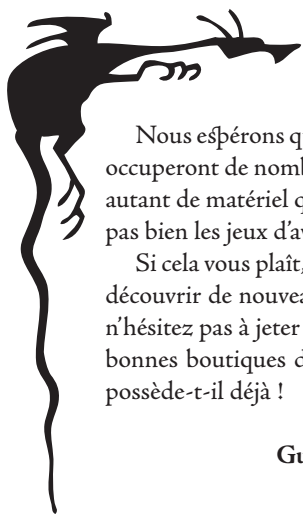
☞ acheter une auberge, une petite maison, un petit domaine dans une zone sauvage coûte une caverne ;

☞ acheter une grande maison coûte deux cavernes ;

☞ acheter une carte d'apprentissage supplémentaire (hors niveaux) coûte deux cavernes ;

☞ avoir une petite troupe de personnes à son service coûte une caverne par an ;

☞ sans compter qu'il est toujours possible de faire des cadeaux, corrompre ou acheter des charges publiques avec des sacs.



Nous espérons que tous ces éléments – et les cartes qui les accompagnent – occuperont de nombreuses heures de jeu ! Nous avons essayé de vous fournir autant de matériel que possible pour vous lancer même si vous ne connaissez pas bien les jeux d'aventure.

Si cela vous plaît, foncez dans un club et trouvez de nouveaux joueurs pour découvrir de nouveaux jeux, de nouveaux univers. Si les règles vous plaisent, n'hésitez pas à jeter un œil au dK system – on peut le trouver dans toutes les bonnes boutiques de jeu, sur internet aussi et peut-être l'un de vos amis le possède-t-il déjà !

Guerriers, Voleurs & Magiciens est basé sur le dK system, sous Licence OGL.

Auteurs : John Grümph, Ebatbuok

Copyright : John Doe 2007

