

# HOTHU

HUNTERS OF THE UNKNOWN

**TEXTES ET ILLUSTRATIONS** : John Grümph

**MILLE REMERCIEMENTS AUX TESTEURS** : Clément Rousselin, Émilien Pichereau, Adrien Toulon, Nicolas Gassies, Éric Le Gal, François Lalande, Rafael Colombeau, Matthieu Chalaux, Patrice Hoareau, Noémie Gharbi, Meredith Davoust, Monsieur Yan, Anne Richard, David Loubaresse, Fred, Xo de Vorcen, Lyoko Prime, Axel Gotheland, Colin Niaudet, Florent Rouillé, Arnaud Gohier, Vanessa Mariet-Lesnard...

Ce jeu doit tout à **NICOLAS « SNORRI » DESSAUX**, pour son **SEARCHERS OF THE UNKNOWN** – des règles de jeu en une page, simples, élégantes, complètes, pour jouer avec l'Ancêtre sans rien changer.

Version 3.1 – août 2019



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

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

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

Les joueuses ont chacune besoin de deux d20, de quelques d8 et d'un ou deux d4. La maîtresse de jeu aura besoin de toutes sortes de dés pour les créatures.

Les personnages et leurs adversaires possèdent un profil identique, que vous pouvez résumer en une ligne ou inscrire sur une feuille de personnage :

**DOCTEUR TRAQUEPUS**, exécuter des basses œuvres (épée longue), dernier élève de maître Surin, étudiant en médecine sanglante à l'université de Bolzen-auf-See (scalpel). R3. T5. pv18. Épée longue 2d8+4, arc court 1d8, vêtements lourds (1d4), sac de voyageur, trousse de médecine. Aguerri.

**TROLL BAVEUR**, bête affreuse et silencieuse. R4. T6. pv18. Masse cloutée 1d12+2 et crachat 2d6+poison 1d6. Vision dans le noir, Régénération, Discrétion.

# UN PERSONNAGE EST DÉFINI PAR

Son **NOM**,

qui claque au vent mauvais et impose le respect à ses adversaires.

Sa **RÉPUTATION (R)**,

qui indique à la fois son niveau d'expérience et sa renommée.

Sa **TÉMÉRITÉ (T)**,

qui est une indication de sa prudence ou de son intrépidité physique.

Sa **LIGNE DE VIE**,

composée d'aspects rappelant son histoire et ses expériences.

Ses **POINTS DE VIE (PV)**,

qui mesurent sa santé physique, sa résistance et sa chance.

Son **INVENTAIRE**,

qui liste l'équipement et les ressources qu'il utilise en aventure.

Ses **TALENTS**,

qu'il développe au fur et à mesure de ses aventures.

# Les mécaniques De Base

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

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

## Jets de maîtrise

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

Il existe trois catégories de jet de maîtrise :

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

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

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

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

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

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

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

## JETS DE SAUVEGARDE

Lorsqu'un personnage est face à un danger immédiat ou doit résister à une épreuve dont il n'est pas l'initiateur – échapper à un éboulement soudain, résister à un poison ou une toxine, ne pas craquer sous la torture, ne pas devenir fou face à une vision d'horreur – la joueuse lance 1d8. Un résultat de 5 ou plus indique que le personnage n'est pas affecté. Un résultat inférieur ou égal à 4 indique que le personnage subit les effets du danger. Si la ligne de vie peut s'appliquer, le dé reçoit un bonus de +1.

## JETS EN OPPOSITION

Les jets en opposition sont une application particulière du jet de sauvegarde. Il s'agit presque toujours de mesurer une résistance. La joueuse lance 1d8 auquel elle ajoute la réputation de son personnage, contre le d8 d'un adversaire, qui ajoute lui-même sa réputation au résultat. Le meilleur résultat emporte l'opposition – en cas d'égalité, c'est celui qui initie l'action qui gagne. On utilise ce principe pour résister à un sortilège, pour désarmer un adversaire, le repousser ou le faire tomber au sol.

## JETS DE DÉGÂTS

Pour effectuer un jet de dégâts, il convient de lancer le ou les dés indiqués (par exemple, 3d10+4 pour un monstre puissant) et d'en faire la somme. Le résultat total est soustrait des points de vie de la cible de l'attaque.

## RÈGLE D'OR

Si la maîtresse de jeu ne peut pas ou ne veut pas prendre de décision au sujet d'une question dont la réponse serait oui ou non et peut changer le cours de l'histoire, elle lance 1d8. Sur un résultat de 5 ou plus, la réponse est **OUI**. Sur un résultat de 4 ou moins, la réponse est **NON**. Si, d'une manière ou d'une autre, les joueuses la convainquent que les circonstances pèsent en leur faveur, elle peut leur accorder un bonus de +1 au jet.

# Le personnage

## NOM

Le personnage porte un **NOM** et vient certainement de quelque part – c'est ainsi que la plupart des gens se présentent – ou possède un surnom affectueux ou descriptif : Wilhelm de Nockenwelle, Atalia de Raspriedval, Other le putois, Pierrot des Îles, etc.

## RÉPUTATION

La **RÉPUTATION** mesure la puissance réelle et supposée d'un aventurier ou d'une créature. Si on en parle dans les auberges, si on raconte des histoires à son sujet, c'est qu'il est puissant, n'est-ce pas ? Et s'il est puissant, c'est qu'on doit en parler, non ?

Le personnage commence au rang 1 de réputation et gagne des rangs supplémentaires au fur et à mesure des aventures. On ne connaît aucune créature plus puissante que le rang 15 et la plupart des humains ne dépassent pas le rang de réputation 9.

**CÉLÉBRITÉ ET NOTORIÉTÉ.** Un personnage peut être identifié par des inconnus, par son nom, sa description ou son comportement. La maîtresse de jeu peut lancer 1d8. Si le résultat est strictement inférieur à la réputation du personnage, il est reconnu par ses interlocuteurs, avec toutes les conséquences, bonnes ou mauvaises selon les circonstances, qu'on peut imaginer.

## LIGNE DE VIE

L'histoire du personnage, sa nature, ses expériences s'expriment sous forme littéraire. Une ligne de vie est constituée d'un **ASPECT** par rang de réputation. Un aspect prend la forme d'une courte phrase ou d'un groupe nominal. Il exprime une époque de la vie du personnage – métier, occupation professionnelle ou sociale, localisation géographique, relations, etc. Un aspect approprié apporte un bonus de +2 au jet de prouesse ou de compétence.

**ARME DE PRÉDILECTION.** À chaque rang de réputation impair, le personnage peut choisir une *arme de prédilection* précise (*épée* ou *épée à deux mains*, par exemple). Il reçoit un bonus de +2 au jet d'attaque avec cette arme.

## Témérité

La **TÉMÉRITÉ** est fixée à chaque fois que le personnage gagne un rang de réputation et ne change pas sinon. Elle peut être égale à 9 (*intrépide*), 7 (*fougueux*), 5 (*attentif*) ou 3 (*prudent*).

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

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

## Points De Vie

Toutes les créatures possèdent 1d8 **POINTS DE VIE** par rang de réputation.

Les personnages bénéficiant de quelques avantages, ils possèdent 8 points de vie supplémentaires de base – soit 8 points de vie + 1d8 par rang.

À chaque fois que le personnage change de rang de réputation, la joueuse jette l'ensemble des dés de vie, fait la somme des résultats, ajoute 8 et note le nouveau total qui doit être strictement supérieur à l'ancien. Si ce n'est pas le cas, on ajoute simplement 1 aux anciens points de vie pour calculer le nouveau score.

## Richesses

Les richesses se comptent en pièces d'argent. Une pièce suffit à payer à manger pour la journée et un lit pour la nuit à un petit groupe de voyageurs – c'est aussi le salaire hebdomadaire de base des manouvriers les plus pauvres. La plupart des petits objets de la vie quotidienne et des armes courantes coûtent d'une à cinq pièces. Un bon cheval, c'est vingt à trente pièces. Au-delà de cinquante pièces, on commence à investir dans la pierre ou dans la magie. Toutes les dépenses inférieures à la pièce sont ignorées à moins que cela ait de l'importance dans l'histoire...

Dépenser un point de destin permet de récupérer 25 pièces. Inversement, un personnage peut gagner un point de destin par 25 pièces qu'il dépense (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

## INVENTAIRE

Un aventurier voyage léger : quelques armes, un sac, une armure. Le reste, il l'accroche à sa ceinture. Pour remplir l'inventaire de son personnage en équilibrant son encombrement, la joueuse doit seulement choisir une combinaison d'armes et une combinaison d'armure et de sac. Par ailleurs, le personnage possède une dague et une fronde, une corde, une lanterne et le nécessaire pour coucher sur la route, ainsi que les outils de ses professions (instrument de musique, outils de voleurs, etc.) Chaque personnage commence aussi le jeu avec un parchemin déterminé au hasard et 1d8+8 pièces.

### CHOISIR UNE COMBINAISON D'ARME

Une arme moyenne de corps à corps et une arme moyenne à distance ; Ainsi qu'une deuxième arme moyenne ou un bouclier.

*Ou* Une arme moyenne de corps à corps ; une arme lourde à distance.

*Ou* Une arme lourde de corps à corps ; une arme moyenne à distance.

### CHOISIR UNE COMBINAISON D'ARMURE ET DE SAC

Des vêtements lourds et un sac de voyageur.

*Ou* Une armure mercenaire et un sac d'aventurier.

*Ou* Une armure militaire et un sac de soldat.

ARMES	EXEMPLES	DÉGÂTS
Armes légères à distance	<i>Couteaux de lancer, fronde...</i>	1d4
Armes légères de corps à corps	<i>Dague, épée courte, bâton...</i>	1d4+1
Armes moyennes à distance	<i>Arc court, arbalète, javelines, pistolets...</i>	1d8
Armes moyennes de corps à corps	<i>Épée, hache, marteau, épieu...</i>	1d8+2
Armes lourdes à distance	<i>Arbalète lourde, grand arc de guerre, arquebuse, tromblon...</i>	2d8
Armes lourdes de corps à corps	<i>Lance, épée longue, bec de corbin...</i>	2d8+4
Bouclier	<i>Bocle, targe, bouclier, écu, pavois...</i>	Avantage au jet d'armure
Deux armes moyennes	<i>Combat à deux armes au corps à corps</i>	+1d4

ARMURES	DESCRIPTION	PROTECTION
Vêtements lourds	<i>Doublés de fourrure ou de cuir, ils sont très répandus chez les voyageurs.</i>	1d4
Armure mercenaire	<i>Ensemble de protections en cuir et en métal hétéroclites, de bric et de broc.</i>	1d8
Armure militaire	<i>Armures parfaitement ajustées, en mailles et lauriques équilibrées.</i>	1d12

SACS	EFFETS
Sac de soldat	Le personnage obtient 1 avantage sur un jet de compétence ou de prouesse physique de son choix entre deux repos.
Sac d'aventurier	Le personnage obtient 3 avantages entre deux repos.
Sac de voyageur	Le personnage obtient 5 avantages entre deux repos.
<b>PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES MINEURES</b> (1d4 pièces la dose selon le marchand)	
Eau de nuit	Contraceptif féminin, pour contrôler tous les risques de grossesse non désirée.
Feu grégeois	Préparation épaisse s'enflammant au contact de l'air pour couvrir une zone de 2 pas de côté, infligeant 1d8 dégâts de feu à chaque créature présente.
Fléau de vie	Poison de contact violent dont on enduit les lames, infligeant 1d4 dégâts jusqu'au prochain répit.
Huile de vitesse	Préparation sirupeuse à ingérer, accordant un bonus immédiat de 2d8 en initiative.
Potion de restauration	Permet de lancer 1d8 dé récupération supplémentaire pendant un repos.
Potion de soin	Rend 1d4 points de vie par rang de réputation. S'utilise en combat au prix d'une action.
Sels de sorcier	Débarrasse d'un effet magique mineur : paralysie des gorges, épouvante, Charme, Immobilisation, Aveuglement, etc. S'utilise en combat au prix d'une manœuvre.
Vigueur de troll	Un peu de poudre répandue avec précision sur certaine partie d'un corps masculin lui redonne une vigueur impressionnante et qui dure. Abuser de ce produit peut nuire à long terme.

**ARMES À FEU.** Les armes à feu (à poudre noire et platine à silex) infligent respectivement 1d8+1d4 et 3d8 points de dégâts pour les armes moyennes (pistolets) ou les armes lourdes (arquebuses, tromblons). Les **DÉS SONT OUVERTS** – la joueuse relance les 4 et les 8 et ajoute le nouveau résultat. Il faut une action complète pour recharger une arme à feu.

**ARBALÈTES.** Les arbalètes les plus puissantes ont un bonus de +2 ou +4 aux dégâts, selon qu'elles sont moyennes ou lourdes, mais il faut une manœuvre pour les recharger.

**MAINS NUES.** Si le personnage n'a pas noté la bagarre ou les mains nues comme arme de prédilection, il inflige les dégâts d'une arme légère de corps à corps (1d4+1). Sinon, ses poings et ses pieds sont considérées une arme moyenne de corps à corps (1d8+2). Toutefois, il subit un point de dégâts par attaque qu'il porte contre un adversaire équipé d'armes.

**SACS.** Un certain nombre de fois entre deux repos, le personnage peut sortir du matériel utile de son sac pour l'aider à accomplir une action hors-combat – compétence ou prouesse physique. Il bénéficie alors d'un avantage à son jet de maîtrise.

## Talents

Les **TALENTS** sont des capacités et des spécialisations que le personnage développe au cours de ses aventures. La joueuse peut choisir un talent aux rang pairs de réputation.

**AGUERRI.** La joueuse relance un nombre de jets égal à la réputation du personnage entre deux haltes.

**ATTENTIF.** En combat et au prix d'une manœuvre, le personnage accorde un avantage à l'un de ses alliés.

**BRUTAL.** Le personnage ajoute 1d8 à ses dégâts au corps à corps.

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

**IMPÉRIEUX.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets en opposition.

**INDOMPTABLE.** Quand il subit une blessure, le personnage ne tombe jamais inconscient, mais il subit tous les autres effets indiqués.

**LOURD.** Le personnage lance 1d4 supplémentaire à chaque fois qu'il effectue un jet d'armure.

**MYSTIQUE.** Le personnage rédige de mémoire 1d2 parchemins à chaque repos.

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

**ROBUSTE.** Le personnage possède 12 points de vie supplémentaires. Quand il choisit la prime de combat *Points de vie*, il regagne 4 points de vie au lieu de 2.

**SOCIAL.** Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de réputation pour être reconnu et en profite généralement pour obtenir plus facilement aide, informations ou faveurs.

**SOURNOIS.** Une fois par tour, le personnage peut infliger gratuitement le d4 de dégât de hargne, sans dépenser de manœuvre.

**SPÉCIALISTE.** Le personnage possède un bonus de +2 supplémentaire dans un domaine de compétence ou de prouesse particulier – *furtivité, négociations, technique, athlétisme, érudition, perception*.

**SURNATUREL.** Le personnage bénéficie d'une capacité surnaturelle parmi les suivantes : *beauté surnaturelle, pas légers, résistance au feu, résistance au froid, respiration aquatique* ou *vision nocturne*.

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

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

## POINTS DE DESTIN

Au début de chaque séance de jeu, le personnage gagne deux points de destin qu'il peut conserver sans limite particulière ou dépenser à sa guise. Par ailleurs, avec l'autorisation de la maîtresse de jeu, il gagne 1 point de destin en dépensant 25 pièces – ce sont des offrandes aux dieux, des séances d'entraînement auprès d'un maître, etc.

Il y a de multiples usages aux points de destin, le plus important étant de permettre au personnage de gagner des rangs de réputation. On peut ignorer les usages marqués d'une \*, si on souhaite enlever les gardes-fous.

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

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

**PRENDRE IMMÉDIATEMENT UN SECOND SOUFFLE SANS DÉPENSER D'ACTION**. 1 point

**REPRENDRE PIED**. 1 point pour effacer un point de folie durant une halte.

**RÉUSSIR AUTOMATIQUEMENT UN JET DE MAÎTRISE OU DE SAUVEGARDE AVEC LE MEILLEUR RÉSULTAT POSSIBLE\***. 1 point, avant ou après le jet.

**SE SOIGNER**. 1 point pour effacer toutes ses blessures durant un repos.

## Parchemins

Les parchemins sont le moyen le plus simple et le plus répandu de pratiquer la magie en aventure. Il suffit généralement de brûler ou de déchirer le papier de soie sur lequel est notée la formule pour que le sort fasse effet. Selon la nature des parchemins, il faut une action ou une manœuvre pour activer la magie, comme indiqué pour chaque sort. La puissance des sorts est indexée sur le rang de réputation du personnage.

Il est possible pour les cibles de limiter ou d'annuler les effets de certains sorts grâce à un jet de sauvegarde en opposition.

Généralement, la magie est visible et bruyante – flash lumineux du papier qui se consume ou détonation sourde indiquant l'action de la magie. On peut supprimer tout ou partie de ces inconvénients en prenant des précautions particulières.

En ville ou auprès de certains figurants, il est possible d'acheter 1d4 + réputation parchemins pour 25 pièces ou un point de destin. Un personnage avec le talent Mystique peut fabriquer ses propres parchemins et les distribuer à ses camarades ; toutefois, à cause des méthodes rudimentaires employées, ils s'effacent rapidement et disparaissent complètement après une halte – inutile de dire qu'il n'est pas possible de les vendre pour les mêmes raisons.

---

**1D8 1D4 PARCHEMINS**

---

1	1	<b>ARME MAGIQUE.</b> (Manœuvre/1 heure par rang). Investit une arme de propriétés magiques – lui permettant, par exemple, de toucher les créatures autrement invulnérables aux armes magiques.
	2	<b>BANNISSEMENT.</b> (Action/Instantané). Affecte une créature par rang. Les morts-vivants et les créatures artificielles doivent effectuer un jet en opposition ou être détruites. Les démons et les esprits doivent réussir un jet en opposition ou ils sont bannis et renvoyés dans leur plan.
	3	<b>CHARME.</b> (Action/1 jour par rang). Persuade une créature de R3 ou moins (plus 1 par rang) que le personnage est son ami. Ce sort ne peut pas être lancé au cours d'un combat déjà engagé.
	4	<b>COMPRÉHENSION DES LANGUES</b> (Action/10 minutes par rang). Permet de comprendre et de parler toutes les langues entendues, mais pas de les lire. Le personnage peut affecter un nombre de cibles égal à son rang.
2	1	<b>CONTREPOISON.</b> (Manœuvre/Instantané). Détruit un poison existant ou termine ses effets en cours.
	2	<b>CROISSANCE VÉGÉTALE.</b> (Action/Permanent). La végétation pousse considérablement dans une zone de 5 pas de rayon par rang. La zone devient terrain difficile et fournit un couvert contre les attaques à distance.
	3	<b>DÉGUISEMENT.</b> (Action/1 heure par rang). Transforme une cible volontaire par rang en une autre créature de taille et de forme équivalente, en modifiant sa hauteur, sa forme, sa démarche, son sexe, etc. Il peut être particulièrement difficile d'obtenir une ressemblance parfaite avec un modèle en particulier.
	4	<b>DÉSARMEMENT.</b> (Manœuvre/Instantané). Enlève un objet des mains ou de la ceinture d'un adversaire pour le projeter jusqu'à un pas par rang ou l'amener dans les mains du personnage à la même distance.
3	1	<b>DÉSÉQUILIBRE.</b> (Manœuvre/Instantané). Repousse d'un pas par rang un adversaire en vue. Si celui-ci rate un jet en opposition, il se retrouve aussi à terre.
	2	<b>DÉSINTÉGRATION.</b> (Action/Permanent). Détruit 5 litres de matière inanimée par rang.
	3	<b>DÉTECTION.</b> (Action/Concentration). Détecte la présence d'une catégorie d'objets, devant soi, jusqu'à une distance égale à dix fois le rang en pas. Le personnage peut faire face à une nouvelle direction à chaque tour. Il doit désigner ce qu'il recherche : esprits, créatures vivantes, morts-vivants, magie, eau, nourriture, etc. Il doit se concentrer pour maintenir le sort et a un désavantage à tous ses jets durant ce temps.
	4	<b>DISSIPATION DE LA MAGIE.</b> (Manœuvre/Instantané). Annule un effet magique (sort en cours, enchantement sur un objet) dont la puissance est égale ou inférieure au rang du personnage.
4	1	<b>ILLUSIONS MINEURES.</b> (Manœuvre/1 tour par rang). Crée une illusion auditive ou visuelle différente par rang de réputation dans une zone à vue du personnage. L'illusion est animée si le personnage maintient sa concentration.
	2	<b>IMMOBILISATION.</b> (Manœuvre/Instantané). Immobilise une cible pendant un nombre de tour égal au rang ou immobilise pour un tour un nombre de cibles égal au rang.
	3	<b>INJONCTION.</b> (Manœuvre/Instantané). Oblige une cible par rang à 6 pas ou moins à obéir à un ordre simple, d'un seul mot – généralement un verbe impératif : lâche, tombe, regarde, cours, etc. Les cibles peuvent résister avec un jet de sauvegarde en opposition.
	4	<b>LECTURE DES LANGUES.</b> (Action/1 heure par rang). Permet de déchiffrer une langue inconnue et d'en comprendre le sens et le contenu.
5	1	<b>LECTURE DES PENSÉES.</b> (Action/10 minutes par rang). Permet de détecter la présence de pensées intelligentes jusqu'à 15 pas (un mur épais ou une porte en métal bloque la détection). Le personnage peut utiliser une action et effectuer un jet de compétence afin de comprendre les pensées de surface d'une cible en particulier, même si elle ne parle pas la même langue.

---

2		<b>LUMIÈRE.</b> (Action/1 heure par rang). Crée une lumière dans un rayon égal à son rang en pas. La lumière environne le personnage sans émaner directement de lui, mais l'accompagne quand il se déplace. Il peut choisir de lancer le sort sur un objet ou un lieu – la lueur reste alors centrée sur la cible. Le personnage peut faire varier l'intensité, à volonté, en lumière franche ou faible ou même en l'éteignant. On peut aussi utiliser ce sort pour éteindre, renforcer ou affaiblir une source de lumière non-magique.
3		<b>LUMIÈRES DANSANTES.</b> (Manœuvre/1 tour par rang). Une créature à portée de vue est environnée d'une nuée de petites lumières dansantes qui découpent sa silhouette et l'éclairent brillamment. Tous ceux qui prennent la créature pour cible à distance bénéficient d'un avantage à l'attaque. Au corps à corps, c'est un simple bonus de +2.
4		<b>MANIPULATION ÉLÉMENTAIRE.</b> (Action/Instantané). Transforme légèrement la forme d'objets inanimés, par exemple pour faire jouer une serrure, bloquer un chambranle, etc. Le personnage doit voir l'objet manipulé ou pouvoir poser la main sur un autre objet en contact avec celui-ci.
6	1	<b>MÉTAMORPHOSE ANIMALE.</b> (Action/1 heure par niveau). Donne l'apparence physique d'un animal à une cible consentante. La cible prend l'apparence physique du personnage. Ses points de vie et ses caractéristiques mentales ne changent pas. La cible bénéficie des avantages physiques de la créature : un personnage transformé en grenouille pourra respirer sous l'eau.
2		<b>MUR DE PIERRE.</b> (Action/Permanent). Crée une construction de pierre continue, de 4 pas de long par rang sur 2 pas de large et un pas d'épaisseur. Le mur doit reposer sur des appuis solides, mais on peut créer des ponts, des barrages, des murailles, etc.
3		<b>NON-DÉTECTION.</b> (Manœuvre/1 heure par rang). Il est impossible de localiser, d'espionner, de surveiller, de détecter par magie la cible du sort – personne ou objet.
4		<b>PARLER AVEC LA NATURE.</b> (Action/Instantané). Permet de s'entretenir avec les plantes et les animaux pour obtenir des informations générales. Le personnage peut poser une question par rang – les animaux et les plantes tentent de répondre du mieux possible, dans la limite de leurs connaissances ou de la compréhension des demandes.
7	1	<b>PARLER AVEC LES MORTS.</b> (Action/Instantané). Permet de poser une question par rang au cadavre d'une créature morte depuis moins d'une journée par rang. La créature répond du mieux de ses connaissances, mais dans sa langue propre et avec son intelligence naturelle.
2		<b>PAS DE CÔTÉ.</b> (Manœuvre/Instantané). Téléporte une cible ou le personnage vers une zone en vue à 30 pas par rang de distance. Une cible non volontaire peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister.
3		<b>PEAU DE PIERRE.</b> (Action/1 heure par rang). Protège la cible du sort en absorbant jusqu'à 1d4+réputation de la cible dégâts pour chaque peau de pierre dépensée. Le personnage peut poser un nombre de peaux de pierre égal à son rang, qu'il répartit à sa guise sur une ou plusieurs cibles, y compris lui-même.
4		<b>PSYCHOMÉTRIE</b> (Action/Instantané). Contacte l'esprit mineur d'un objet que le personnage touche et le convainc de lui donner quelques informations sur son précédent propriétaire ou sur son utilisation. Le personnage peut poser une question par rang.
8	1	<b>RETRAITE EXPÉDITIVE.</b> (Action/Instantané). La cible se déplace instantanément d'un nombre de pas égal à 6 + rang, en ignorant les terrains difficiles.
2		<b>SILENCE.</b> (Manœuvre/1 tour par rang). Crée une zone de silence de 3 pas centrée sur le personnage. On peut y communiquer normalement et entendre les bruits extérieurs, mais aucun son ne s'en échappe.
3		<b>TÉLÉKINÉSIE.</b> (Manœuvre/1 tour par rang). Permet de manipuler à distance un nombre d'objets égal au rang ou leur somme – un objet est défini comme quelque chose qu'on peut soulever ou porter à une main : un petit sac, une épée, etc. Il faut donc <i>quatre mains</i> pour transporter un camarade blessé ou <i>huit</i> pour soulever une énorme poutre barrant la porte d'un donjon.
4		<b>VISION DANS LES TÉNÈBRES.</b> (Action/Instantané). Confère à une créature par rang en vue la capacité de voir dans les ténèbres non-magiques comme en lumière franche. Le personnage voit aussi dans les ténèbres magiques.

# Le combat

## Tour et initiative

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

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

**SURPRISE.** La joueuse effectue un jet de sauvegarde pour vérifier si on personnage est surpris. En cas d'échec, ce dernier perd sa première action.

## Actions et manœuvres

**ACTIONS.** Un combattant peut effectuer une action à son tour de jeu pour attaquer, effectuer une prouesse, utiliser une compétence, lire un parchemin, etc. Il peut troquer son action contre une manœuvre. Un personnage peut toujours se décaler gratuitement d'un pas pour chacune de ses actions.

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

**MANŒUVRES.** Un personnage peut effectuer une manœuvre par tour de jeu. Une manœuvre permet d'accomplir toutes sortes d'actions mineures ou secondaires, comme se déplacer de quelques pas, ramasser un objet au sol, lire un parchemin rapide, sortir un objet de son sac, se relever, se rapprocher ou s'éloigner d'un adversaire, ingérer ou utiliser une préparation alchimique, etc.

**SE DÉPLACER.** Un personnage se déplace de 6 pas par manœuvre (8 pas avec le talent *Vif*).

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

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

**VOLÉE.** Au début de chaque tour de combat, avant que l'on ne commence à décompter l'initiative, tous les combattants qui ont une arme à distance en main et qui ne sont pas engagés au corps à corps peuvent utiliser leur manœuvre pour effectuer une attaque à distance contre un adversaire en vue – ce sont des attaques simultanées. Ensuite, le tour débute normalement.

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

## RISQUES

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

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

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

	<b>PRIME</b>	<b>1D8</b>	<b>PÉNALITÉ</b>
	Témérité -2 *	1	Témérité +2
	Dégâts +1d8	2	1d4 dégâts reçus
	Deuxième manœuvre	3	Donner une manœuvre à un adversaire
	Ignorer un désavantage *	4	Donner un avantage à un adversaire
	Initiative +1d8	5	Initiative -1d8
	Attaque +2 *	6	Attaque -2
	Prouesse physique +2 *	7	Aucune
	Points de vie +2 *	8	Aucune

## Primes des adversaires

Au début de chaque tour de jeu, la maîtresse de jeu peut lancer une ou plusieurs fois 1d8 dans la table suivante (généralement une fois pour chaque groupe et chaque solo) et applique les effets durant le tour, à sa discrétion, aux adversaires de son choix.

<b>1D8</b>	<b>PRIME DE COMBAT</b>
1	Une créature regagne 5 points de vie par rang
2	Une créature bénéficie d'un avantage
3	Une créature gagne une manœuvre
4	Une créature inflige 1d8 dégâts supplémentaires
5	La ou les créatures de ce groupe gagnent 1d8 en initiative
6	Une créature a une témérité de 0 pour le tour
7	Aucune
8	Aucune

## Attaque et dégâts

**ARMURE.** La joueuse lance le dé de protection de l'armure au début de chaque tour de combat (avec un avantage si le personnage possède un bouclier). Le résultat est le nombre de points de vie temporaires dont bénéficie le personnage pour l'ensemble de ce tour, quel que soit le nombre d'adversaires.

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

À distance, le personnage subit un désavantage lorsqu'il vise une cible à couvert – abri, brume, végétation, dissimulation partielle, etc. Il ne peut prendre pour cible un adversaire dissimulé ou derrière un couvert complet.

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

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

**RÉUSSITE MAJEURE** (résultat du jet égal ou supérieur au seuil d'attaque) : dégâts de l'arme en lançant tous les dés et en ajoutant les bonus.

## Critiques

**20 NATUREL.** Le personnage inflige deux fois les dégâts et son adversaire est à terre. L'armure perd un rang de protection (d12 devient d8 et d8 devient d4).

**1 NATUREL.** Le personnage doit choisir s'il subit 1d8 points de dégâts par rang de réputation de l'adversaire ou s'il se retrouve à terre en ayant perdu une arme.

## Autres règles de combat

**À TERRE.** Un personnage à terre inflige un désavantage à tous les adversaires qui le prennent pour cible à distance, mais offre un avantage à tous les adversaires qui attaquent au corps à corps. Lui-même à un désavantage à l'attaque, à moins qu'il n'utilise une arme spécifique (arme à feu par exemple) ou qu'il ne tente de balayer et mettre à terre un adversaire. Il faut une manœuvre pour se relever.

**IMMOBILISATION, DÉSARMEMENT ET MISE À TERRE.** Pour une action, le personnage peut tenter d'infliger un état spécial à un adversaire en effectuant un jet en opposition (d8 + réputation du personnage contre d8 + réputation de la cible). En cas de réussite, l'adversaire subit l'effet.

**SECOND SOUFFLE.** Une fois par combat, au prix d'une action, un personnage peut retrouver 1d8 points de vie par rang de réputation.

**SORTIR UN ALLIÉ DE L'INCONSCIENCE.** Il faut une action et un jet de compétence réussi pour sortir un allié adjacent de l'inconscience. Un personnage possédant un aspect de ligne de vie adéquat (médecin, herboriste, etc.) n'a pas besoin d'effectuer le jet.

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

## BLESSURES ET MORT

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

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

**BLESSURES.** Un personnage qui subit une blessure :

- Perd immédiatement la moitié de son initiative
- Se retrouve à terre
- Doit réussir un jet de sauvegarde ou il tombe inconscient.
- Diminue son maximum de points de vie de 8 jusqu'à guérison de la blessure.

Un personnage qui subit une blessure meurt si son maximum de points de vie est égal ou inférieur à 0.

# Les repos et Les soins

## RÉPIT

Un personnage récupère **1d4 POINTS DE VIE PAR RANG DE RÉPUTATION** à la fin d'une scène, simplement en se reposant quelques minutes et en buvant un coup.

S'il est prisonnier, attaché, maltraité, il ne regagne rien du tout.

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

## REPOS

Un repos correspond à une nuit tranquille ou à une bonne journée de repos. **UN PERSONNAGE RÉCUPÈRE** 1d8 points de vie s'il dort à la belle étoile, 2d8 s'il bénéficie d'une couche et d'un repas chaud à l'abri, 3d8 dans une auberge ou une maison et jusqu'à 5d8 lorsqu'il est accueilli comme un pacha, avec bains et massages.

**SI LA JOUEUSE OBTIENT UN DOUBLE** sur le jet pour retrouver des points de vie, **SON PERSONNAGE EFFACE AUSSI UNE BLESSURE**. On peut noter que, même si son personnage est à son maximum de points de vie, la joueuse peut lancer les dés dans l'espoir d'obtenir un double. On ne peut jamais effacer qu'une seule blessure par nuit de cette manière.

## HALTE

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

Après un repos long, un personnage :

- **RÉCUPÈRE TOUS SES POINTS DE VIE.**
- **EFFACE TOUTES SES BLESSURES.**

# La folie

Dans un univers sombre, dur, violent, désespéré, lorsque les maléfices et le chaos exercent une telle force sur le destin des gens, les personnages peuvent parfois être conduits aux portes de la folie.

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

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

## **LE PERSONNAGE ENCAISSE UN POINT DE FOLIE QUAND :**

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

## **LE PERSONNAGE RÉCUPÈRE UN POINT DE FOLIE :**

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

# L'équipage

## suivants

Les personnages peuvent s'entourer de suivants, serviteurs et spécialistes en leur payant des gages – généralement 5 à 10 pièces par semaine.

**CRÉER UN SUIVANT.** Un suivant possède toujours un rang de réputation égal à 1. S'il gagne un rang en aventure (à la discrétion de la maîtresse de jeu), il perd son statut de suivant et devient un figurant à part entière. Le suivant est aussi défini par sa ligne de vie et par son nom, qui ne doit être ni imprononçable, ni ridicule (c'est sinon considéré comme une marque de maltraitance de la part du personnage). Il possède 1d8 points de vie.

**UTILITÉ D'UN SUIVANT.** Un suivant offre son aspect de ligne de vie en bonus aux jets de maîtrise du personnage. En combat, il assiste le personnage en lui donnant un bonus de protection égal à 1d4 (comme une armure). Il peut subir une blessure à la place du personnage. Il est alors hors d'état d'agir jusqu'à la prochaine halte. Si, au cours des aventures, il subit une autre blessure, il meurt.

**ACTIONS AUTONOMES.** Un suivant peut agir en autonomie pour accomplir des tâches complexes, voire dangereuses (mais il n'ira jamais au combat par lui-même ou ne mettra pas sa vie directement en danger). Toutefois, un résultat en-dessous de 20 est toujours considéré comme un échec mineur. Si le personnage lui donne des indications très précises et les outils qu'il faut, le suivant bénéficie d'un avantage au jet.

## COMPAGNONS

Les **COMPAGNONS** sont des animaux normaux de petite et moyenne taille, attachés et fidèles à leur maître, capables d'une certaine astuce et d'accomplir des tours simples (détourner l'attention, garder un endroit, menacer une personne, suivre une piste, etc.). Le personnage s'attache définitivement un animal en dépensant deux points de destin. Un compagnon possède une réputation égale à la moitié de celle de son maître, ainsi qu'une témérité de 7 pour les prouesses et de 5 en combat.

**FAMILIER.** Les familiers sont des compagnons spéciaux possédant des capacités magiques – télépathie, dégâts élémentaires, résistances, talents, connaissance de sorts, etc. Chaque capacité coûte deux points de destin.

**ACTIONS EXTRAORDINAIRE.** En dépensant un point de destin, le personnage peut obtenir que son compagnon effectue une action extraordinaire, normalement impossible pour un animal normal.

**COMBAT.** À la même initiative que son maître, l'animal peut attaquer une cible désignée, pour 1d6+2 dégâts. Cela signifie qu'il s'engage dans le combat et qu'il peut dorénavant être pris pour cible. S'il tombe à 0 points de vie, l'animal est blessé et ne pourra plus agir avant la prochaine halte.

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

## MONTURES

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

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

Lorsqu'il la chevauche :

- La bête ajoute ses points de vie à ceux du personnage. L'animal possède un rang de réputation égal à la moitié des siens.
- On utilise la témérité naturelle de l'animal (7 en général) pour tous les jets de prouesse physique du cavalier et de sa monture, mais les ennemis attaquent la témérité du personnage.
- En combat, la bête délivre 1d4 points de dégâts secs chaque tour à un adversaire au corps à corps.

# Les créatures

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

## UNE CRÉATURE EST DÉCRITE PAR :

Son **NOM**.

Sa **RÉPUTATION**, qui définit sa puissance brute.

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

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

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

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

## Réputation

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

Une créature possède 1d8 points de vie par rang de réputation. On peut ajouter un bonus, de +4 à +12, si la créature possède une protection particulière (armure, écailles, peau épaisse, etc.) Il est préférable de toujours définir les points de vie de chaque créature individuellement.

## Témérité

La témérité d'une créature peut aller de 0 (timide et défensive) à 10 (rapide et mobile). Des valeurs inférieures à 0 sont possibles, mais restent rares. Les créatures possèdent parfois deux scores de témérité et utilisent le plus adapté à chaque situation.

## Mouvement

Une créature se déplace d'un nombre de pas égal à son mouvement pour chaque manœuvre qu'elle emploie à cet effet. Une créature lente se déplace à 4 pas par manœuvre ; une créature humanoïde se déplace à 6 pas en moyenne ; les animaux se déplacent à 8 ou 10 pas ; les créatures très rapides peuvent se déplacer à 12 pas ou plus par manœuvre. Certaines créatures ignorent complètement les terrains difficiles dans leur environnement naturel ; d'autres possèdent des méthodes de déplacement spécifique (nage, vol, etc.)

## ATTAQUES ET DÉGÂTS

Une créature inflige des dégâts qui dépendent soit des armes qu'elle utilise (comme un personnage), soit de son rang de réputation (pour les armes naturelles). Les dégâts, sur une réussite mineure, sont toujours égaux au nombre de dés à lancer.

Si elle utilise des armes, la créature agit comme un personnage, effectuant une attaque par action dans son tour de jeu. Une créature possédant des armes naturelles peut effectuer une ou plusieurs attaques par action : dans ce cas, la combinaison des dés lancés doit être à peu près égal aux dés indiqués dans le tableau. Ainsi, une créature de réputation 4 pourrait mordre pour 1d12+2 points de dégâts ou attaquer deux fois avec ses griffes pour 1d6+2 points de dégâts chaque. Toutes sortes de combinaisons sont possibles, y compris en trichant un peu sur les bords si besoin.

RÉPUTATION	DÉGÂTS	BONUS AU CORPS À CORPS
1	1d6	+2
2	1d8 ou 2d4	..
3	1d10	..
4	1d12 ou 2d6	..
5	1d6+1d8	..
6	2d8 ou 4d4	+4
7	3d6	..
8	2d10 ou 5d4	..
9	1d10+d12 ou 1d10+2d6	..
10	3d8 ou 4d6	..
11	3d10 ou 5d6	+6
12	4d8	..
13	6d6	..
14	7d6	..
15	8d6	..

## CAPACITÉS SPÉCIALES

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

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

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

**ATTAQUE DE ZONE.** La créature effectue des attaques de zone, infligeant 1d4 dégâts multiplié par le rang de réputation à toutes les créatures présentes. Un jet de sauvegarde réussi permet de les diviser par deux. La créature peut employer son pouvoir une fois par tour au maximum – le plus souvent une fois tous les 1d4 ou 1d8 tours.

**AURA.** La créature est formée d'une nuée de bestioles (insectes, rats, etc.) qui agissent en masse, comme une seule entité, à moins qu'elle ne soit hérissée d'épine ou entourée d'un champ de flamme. Un adversaire au corps à corps avec la créature subit 1d8 points de dégâts automatiques au début de chaque tour. Le résultat est aussi un malus à tous ses jets de maîtrise – attaque, prouesse, compétence.

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

**COMPÉTENCE.** La créature possède des compétences particulières et bénéficie d'un avantage à tous les jets appropriés.

**DÉGÂTS SPÉCIAUX.** La créature inflige des dégâts supplémentaires – feu, glace, poison, etc. – de l'ordre de +1d8 sur une réussite majeure et +1d4 sur une réussite mineure. Il est possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

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

**HORS-CHAMP.** La créature est invisible ou immatérielle. À moins d'utiliser des armes magiques ou des moyens particuliers, il n'y a qu'une chance sur deux (résultat pair sur le d20 à l'attaque) de lui infliger effectivement des dégâts.

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

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

**RÉGÉNÉRATION.** La créature regagne automatiquement Rd4 points de vie chaque tour.

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

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

**TALENT.** La créature possède un ou plusieurs des talents réservés aux personnages, comme *Brutal*, *Aguerri* ou *Vif*.

**VIOLENCE.** La créature inflige une blessure sur chaque attaque réussie. La cible peut résister en réussissant un jet de sauvegarde.

# HOWU

NOM

LIGNE DE VIE

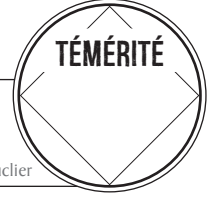
Aspects

Armes de prédilection

INVENTAIRE

TALENT

Jet d'attaque :  $1d20 + \text{réputation} + \text{témérité adverse} \geq 20$   
Jet de prouesse :  $1d20 + \text{réputation} + \text{témérité personnelle} \geq 20$   
Jet de compétence :  $1d20 + \text{réputation} + 4 \geq 20$   
+2 si ligne de vie ou arme de prédilection applicable



ARMURE

Avantage si bouclier



BLESSURES

Max PV -8



Annuler une attaque ou un danger  
Augmenter le rang de réputation  
Prendre un second souffle  
Réussir automatiquement un jet  
Effacer un point de folie (halte)  
Effacer toutes les blessures (repos)



PRIMES DE COMBAT

Témérité -2 \*  
Dégâts +1d8  
Deuxième manœuvre  
Ignorer un désavantage \*  
Initiative +1d8  
Seuil d'attaque +2 \*  
Prouesse physique +2 \*  
Points de vie +2 \*

\* Soi ou un allié