# Soulfire

Un jeu d’aventures médiévales-fantastiques de John Grümph, pour un meneur de jeu expérimenté (et au fait des mécaniques classiques de l’OSR) et trois à cinq joueurs.

Remerciements à François Lalande, David Black et Éric Nieudan

Des morts-vivants squelettiques surveillent éternellement les frontières du Royaume des Cendres. Au-delà s’étendent les jeunes royaumes humains, plein de promesses et de vitalité.

Un jour, les squelettes apprennent que le Smoke est revenu – ce monstre terrifiant qui détruisit leur royaume s’en prend désormais à leurs voisins. Des échos de souvenirs oubliés se font entendre au cœur de leurs âmes perdues. Alors, ils traversent la frontière et s’engagent à sauver les vivants, malgré les craintes, les hésitations, les difficultés et le risque de retourner à la poussière.

## Squelettes

Les personnages sont des squelettes morts-vivants. Ils sont invulnérables au froid et immunisés aux toxines et aux charmes magiques ; ils ne craignent ni ce qui pique (les flèches), ni ce qui coupe (les épées et les haches). Ils n’ont pas besoin de manger ou de boire et dormir ne leur apporte aucun rêve. Ils voient parfaitement dans les ténèbres comme en plein jour.

### Niveau

L’ensemble des créatures de Soulfire sont définies par leur niveau – une mesure de leur puissance et de leur dangerosité. Les personnages commencent au niveau 1 et progressent au fur et à mesure de leurs aventures.

### Caractéristiques

Chaque personnage possède deux caractéristiques : la Vigueur et la Volonté. La joueuse peut lancer 3d6 pour déterminer le score de chacune et les répartir à sa guise.

Lorsque son personnage agit, la joueuse lance 1d20. Si elle obtient un 20, l’action est un échec. Si elle obtient un résultat égal ou inférieur au score de la caractéristique désignée par le meneur de jeu, c’est une réussite. Un 1 naturel est une réussite exceptionnelle. Tout autre résultat – entre 19 et le score – est une réussite mineure ou un échec mineur au choix de la joueuse.

Un personnage bénéficie d’avantages ou de désavantages selon les circonstances et la difficulté des actions. La joueuse lance alors 2d20 : elle choisit le meilleur lorsqu’il y a avantage et le moins bon lorsqu’il y a désavantage.

Une joueuse ne devrait jamais avoir à effectuer de jets de perception. Si son personnage est un peu attentif, il perçoit son environnement. Le meneur de jeu doit dire ce qui se passe – si la joueuse veut des détails ou si les choses sont cachées, c’est différent : à elle de décrire au meneur de jeu ce que son personnage fait pour obtenir ces informations.

### Dé d’usage

Dans le jeu, plusieurs traits et équipements sont définis par un score donné sous la forme d’un dé – d4, d6, d8, d10 ou d12. À chaque fois que le personnage utilise cet élément, la joueuse lance le dé. Le résultat indique généralement la valeur d’utilisation du trait. Cependant, tout résultat égal ou inférieur à 3 fait baisser la valeur du dé d’usage d’un cran : un d8 devient un d6, un d6 devient un d4… Lorsque le d4 disparaît, de même la ressource.

### Écho

Le personnage possède un trait : l’écho. Ce sont des fragments de souvenirs, des morceaux d’humanité, des bouts de savoir-vivre depuis longtemps disparus mais qui reviennent, maintenant qu’il a traversé la frontière.

L’écho est mesuré par un dé d’usage. À la création, un personnage possède un écho égal à d8. Lorsque le d4 disparaît, le personnage perd tout ce qui le rattachait encore au monde et redevient poussière.

Le personnage utilise son écho pour obtenir les effets suivants :

+ Obtenir une réussite exceptionnelle sur une action, sans lancer le d20 sous la caractéristique (ou après avoir lancé le dé).

+ Se rappeler d’un fait, d’un souvenir, d’une histoire, d’un concept, etc.

+ Obtenir un jet de réaction de la part d’humains qui sinon fuiraient ou attaqueraient sans attendre. Cela permet de créer des liens et de négocier avec les vivants.

### Chaleurs

Les personnages sont des créatures extrêmement sensibles. Maintenant qu’ils ont franchi la frontière des vivants, ils ressentent un besoin immodéré de chaleur – à la fois chaleur réelle d’un feu de cheminée ou d’un moment apaisé avec des vivants, mais aussi souvenir chéri de cette chaleur dans les heures et les jours qui suivent.

Chaque moment qui apporte de la chaleur au personnage peut être noté sur la feuille de personnage. Il est alors associé à un dé d’usage. Un personnage peut emmagasiner plusieurs souvenirs à la fois.

Ainsi, à la création, les joueuses peuvent noter pour leurs personnages : *Grand bûcher d’adieu* d8 – cela correspond à la dernière cérémonie à laquelle ils ont assisté avant de passer la frontière.

Chaque soir, la joueuse doit utiliser un souvenir pour maintenir l’écho de son personnage. Si le personnage n’a plus de souvenirs disponibles, l’écho diminue d’une taille de dé.

La joueuse peut aussi tester l’un des souvenirs pour obtenir les effets suivants (ils sont égaux à la valeur du tirage) :

+ Augmenter son initiative jusqu’à la fin du combat.

+ Déclencher les capacités magiques du personnage.

+ infliger des dégâts supplémentaires (une fois).

+ Regagner des points de vie.

Il est enfin possible de sacrifier entièrement un souvenir de chaleur pour rétablir le dé d’écho. La valeur de la chaleur soit être strictement supérieure au dé d’écho à atteindre et ce dernier ne peut excéder sa valeur initiale. Ainsi, il faut sacrifier un souvenir d10 pour que l’écho repasse de d6 à d8.

Les souvenirs ont les valeurs suivantes :

+ Un feu de camp en extérieur d4

+ Un feu de cheminée à l’intérieur d’une maison d6

+ Une victoire chèrement acquise avec ses compagnons d6

+ Un geste d’amitié ou d’accueil significatif de la part d’un vivant d8

+ Une victoire importante sur le Smoke avec ses compagnons d8

+ Une soirée passée en compagnie de vivants d10

+ Une nuit passée entre les bras d’un vivant d12

### Points de vie

Les personnages possèdent des dés de vie dont la taille (de d4 à d12) et le nombre dépendent de son expérience. À la création, le personnage possède 1d8 points de vie.

Lorsqu’il tombe à 0, le personnage ne peut plus agir. Cependant, il suffit d’un peu de chaleur – celle dont il a le souvenir ou celle d’un feu de camp auquel on l’expose – pour qu’il retrouve sa conscience et que ses os se réassemblent.

Notez que certains effets magiques du Smoke peuvent forcer la joueuse à tester la valeur de dé de vie de son personnage, comme s’il s’agissait d’un dé d’usage. Si le résultat est égal à 3 ou moins, le dé diminue d’un cran de valeur. La joueuse doit déterminer ses points de vie de nouveau. Un squelette dont le type de dé de vie tombe en-dessous de d4 tombe en poussière.

### Équipement

Le personnage est un guerrier squelette. Il possède donc les équipements suivants : une cuirasse d6, une épée d6, une lance d8 et un arc d6 (avec un carquois d10).

Au cours de ses aventures, il pourra trouver du matériel supplémentaire, plus efficace ou même magique.

Les armures sont mesurées par un dé d’usage – de cuirasse d6 à harnois complet d12. À chaque fois que le personnage subit des dégâts, la joueuse lance le dé. Le résultat est le nombre de points de dégâts qui est annulé. Mais sur un résultat de 3 ou moins, l’armure est abîmée et le dé diminue d’un cran. Lorsque le d4 disparaît, l’armure est définitivement brisée.

Les armes possèdent une valeur de dégâts – dagues et frondes d4, épées et arcs d6, lances et épieux d8, épées et haches à deux mains d10, massacrantes et armes d’hast d12. Cette valeur peut aussi être utilisée comme un dé d’usage pour vérifier si l’arme casse, mais ce test reste rare.

À la fin d’un combat où son personnage a utilisé un arc, la joueuse doit lancer le dé d’usage du carquois pour vérifier si les projectiles s’épuisent.

### Capacités magiques

La joueuse lance un d20 dans le tableau suivant pour déterminer la capacité magique de son personnage. Chaque squelette possède un pouvoir qu’il peut activer en utilisant un d de chaleur – mais certaines capacités sont permanentes.

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Capacités magiques |
| 1 | La tête se détache du corps et peut flotter librement. |
| 2 | Le mouvement du squelette augmente de 2 (permanent). |
| 3 | Le squelette a des épines sur les os et inflige +1 dégât sur une réussite mineure au corps à corps (permanent). |
| 4 | Le squelette a quatre bras (permanent). |
| 5 | Le squelette absorbe des dégâts (2d). |
| 6 | Le squelette bénit d compagnons (avantage à la prochaine action). |
| 7 | Le squelette communique en silence avec d compagnons en ligne de vue. |
| 8 | Le squelette émet une forte lumière (comme un stade). |
| 9 | Le squelette peut cracher des projectiles enflammés (2d dégâts à répartir). |
| 10 | Le squelette prend une apparence parfaitement humaine durant d minutes. |
| 11 | Le squelette saute sur une grande distance (5d cases). |
| 12 | Le squelette se couvre d’un feu froid qui terrifie les vivants. |
| 13 | Le squelette se déplace sur n’importe quelle surface, y compris sur l’eau. |
| 14 | Le squelette se réarrange à volonté pour prendre la posture d’un animal à quatre pattes, plus rapide et plus puissant (permanent). |
| 15 | Le squelette se rend invisible pendant d tours. |
| 16 | Le squelette se téléporte à d cases. |
| 17 | Le squelette suinte un poison de lame violent (+2d dégâts). |
| 18 | Le squelette transforme ses bras en lames coupantes (d10). |
| 19 | Le squelette traverse d mètres de bois, de pierre ou de terre. |
| 20 | Un bras du squelette se détache et agit indépendamment (y compris en combat). |

### Création du personnage

À la fin de la création du personnage, la joueuse peut choisir deux de ces options – ou plusieurs fois la même :

+ Augmenter la taille du dé d’écho du personnage d’un cran.

+ Augmenter la taille du dé de vie de son personnage d’un cran (de d8 à d10 ou de d10 à d12).

+ Tirer une nouvelle capacité spéciale.

### Progression et expérience

Lorsque le meneur de jeu l’estime mérité, les personnages gagnent un niveau. La joueuse peut lancer 1d20 pour chacune des deux caractéristiques : si le résultat est strictement supérieur au score actuel, la caractéristique augmente de 1. L’écho revient à sa taille initiale.

La joueuse peut choisir l’une de ces options :

+ Augmenter d’un cran la taille du dé d’écho (d12 maximum).

+ Augmenter d’un cran la taille du dé de vie (d12 maximum).

+ Choisir une arme de prédilection : la joueuse lance un dé de dégâts supplémentaire lorsqu’elle manie cette arme.

+ Choisir une nouvelle capacité spéciale.

+ Gagner un dé de vie supplémentaire. La joueuse relance tous les dés pour recalculer les points de vie (si le nouveau résultat est inférieur à l’ancien, elle ajoute 1 à celui-ci pour déterminer le nouveau total).

## Interactions

### Réactions

Lorsque les personnages rencontrent des humains, au moins l’un d’entre eux doit tester son écho afin d’obtenir un jet de réaction. Dans le cas contraire, les vivants sont terrifiés et ils fuient ou attaquent. Si le résultat est égal ou inférieur à 3, les vivants restent à distance. Ils peuvent écouter mais ne feront jamais confiance aux personnages. Si le résultat est égal ou supérieur à 4, les vivants acceptent de discuter et ce sont les actions et les paroles des personnages qui définissent la suite des évènements – dans ce monde, les gens sont habitués aux évènements magiques et surnaturels : des squelettes qui veulent parler, c’est inhabituel mais pas surprenant.

### Combats

Nous conseillons l’usage des figurines et d’un plan quadrillé pour mettre en scène les combats.

Le temps du combat est divisé en tour. À chaque tour, les joueuses lancent 1d10 pour déterminer leur initiative. Le meneur de jeu fait de même pour les adversaires (individuellement ou par catégorie).

À son tour, chaque personnage peut effectuer une seule action :

+ Se déplacer (les personnages bougent de 6 cases).

+ Se décaler d’une case et attaquer (ou l’inverse)

+ Se déplacer à moitié de mouvement et attaquer (avec un désavantage)

+ Attaquer avec un avantage

+ Décaler un adversaire d’une case et prendre sa place

+ Se défendre (double la valeur de l’armure)

+ Aider un allié (et lui donner un avantage)

+ Se soigner (utiliser un souvenir de chaleur)

Pour attaquer, la joueuse effectue un jet de Vigueur (corps à corps) ou Volonté (distance). Sur une réussite, elle inflige les dégâts de son arme ; sur une réussite mineure, elle inflige 1 point de dégâts par dé ; sur une réussite exceptionnelle, elle double les dégâts de son arme et l’armure adverse perd une taille de dé.

## Le Smoke

Cette section est réservée au meneur de jeu.

### Les secrets du Smoke

Le Smoke est un dragon terriblement puissant. Il vit dans une immense caverne volcanique qu’il ne peut quitter, au sein d’un royaume astral.

Les fumées de son volcan sont des portails qui le mettent en communication, via les fumées des feux, des chandelles, des pipes et des lanternes, avec le monde des vivants.

Il s’insinue alors dans les esprits des hommes. Certains tombent dans une profonde léthargie et finissent par en mourir. D’autres sont pris d’une frénésie de violence et ils finissent eux-aussi par en mourir. Et lorsque tous les feux sont éteints, il ne reste plus que des cendres.

Les fumées permettent aussi au dragon d’évoquer des créatures puissantes qui volent des trésors pour lui ou réduisent en esclavage les esprits les plus beaux et les plus fins – artistes, scientifiques, penseurs et philosophes – qui deviennent ses éternels prisonniers.

Pour les vivants, le Smoke est une maladie – ils ne savent pas qu’il s’agit d’une créature surnaturelle qui se joue d’eux. Même l’existence des monstres de fumée est un secret encore bien gardé : des gens disparaissent sans qu’on ne sache ce qui leur est arrivé.

Toutefois, le Smoke a tiré une importante leçon de l’histoire du Royaume des Cendres – et sa complète destruction. L’humanité est une ressource finie : quand il l’aura entièrement dévorée, il ne lui restera plus rien. Alors, cette fois, il a décidé de montrer plus de subtilité : et s’il se nourrissait d’esprit encore actifs, capables de travailler pour lui, d’organiser le monde à son image ?

C’est ainsi qu’est née la Confrérie du Feu, avec ses immenses cérémonies, ses géants d’osiers remplis de sacrifiés et livrés au feu purificateur, ses pénitents qui se promènent avec des fumigateurs en psalmodiant d’étranges litanies. Les jeunes royaumes sont partout envahis de ces cultes étranges, interdits par les autorités, mais qui sèment la terreur en professant la fin du monde.

Est-il besoin de préciser que la Confrérie du Feu fera tout pour traquer les personnages et les détruire, à cause de leur nature de morts-vivants ? Mais c’est aussi son angle-mort : les sévices qu’elle inflige à la population pousseront peut-être celle-ci à aider les personnages.

### Combattre le Smoke

Bien entendu, le Smoke est très difficile à combattre.

Personne ne sait que le Smoke est un dragon qui vit dans une autre dimension. Quelques rares archimages pourraient le déterminer s’ils pouvaient mettre la main sur des informations pertinentes. Toutefois, le secret a peut-être été consigné jadis dans une bibliothèque oubliée du Royaume des Cendres. Pour le moment, pour tout le monde, le Smoke est seulement une maladie magique.

Les effets de la fumée sur les vivants sont subtils. Personne ne sait que le Smoke est dans la maison avant qu’il ne soit trop tard – et personne ne peut non plus se passer de la chaleur ou de la lumière des feux (ce qui est la seule véritable protection connue).

Par ailleurs, il suffit qu’un feu soit allumé pour que les créatures du Smoke, des monstres de fumée, se manifestent et attaquent. Les squelettes eux-mêmes seront peut-être la proie de ces créatures à chaque fois qu’ils allumeront un feu. Cependant, ces créatures apparaissent rarement au hasard : elles ont des missions à accomplir. Néanmoins, si les personnages se font remarquer par le Smoke, alors il pourra les traquer en permanence de cette manière.

Pour les hommes, combattre les créatures du Smoke est une gageure : il faut des armes magiques. Les squelettes n’ont pas ce souci : ce sont des créatures surnaturelles et toutes leurs attaques sont considérées comme magiques. Ils sont aussi immunisés à la possession mentale du Smoke : après tout, ils sont morts à cause de lui jadis et sont dorénavant hors de sa portée.

Reste que les monstres du Smoke sont des créatures dangereuses et puissantes.

### Vaincre le Smoke

La seule manière de vaincre définitivement le Smoke sera de trouver un passage vers son royaume astral et de l’affronter chez lui. Ce sera certainement une mission suicide : cette bulle de réalité s’effondrera au moment de la mort du dragon.

Mais c’est tout l’objet de la campagne que le meneur de jeu peut proposer aux joueuses :

+ Pénétrer dans les terres des vivants.

+ Affronter la Confrérie du Feu et les créatures du Smoke.

+ Se concilier des alliés.

+ Comprendre les effets de la fumée et l’origine de l’invasion.

+ Trouver des archimages qui acceptent de discuter (sans doute certains ont-ils été réduits en esclavages).

+ Rechercher d’anciennes légendes sur le dragon de fumée.

+ Dénicher les artefacts nécessaires au rituel permettant d’identifier et de localiser son royaume.

+ L’empêcher d’envoyer des créatures saboter ces plans.

+ Et finalement, voyager entre les dimensions pour aller le détruire.

### Les monstres du Smoke

Les adversaires des personnages sont définis par leur niveau. Ce dernier indique leurs points de vie, les dégâts qu’ils infligent, ainsi que leur score d’attaque. Le type de dé de vie peut varier selon la puissance des créatures.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Niveau | Attaque | Dégâts |
| 1 | 8 | d4 |
| 2 | 9 | d6 |
| 3 | 10 | 2d4 |
| 4 | 11 | d10 |
| 5 | 12 | d12 |
| 6 | 13 | d6 + d8 |
| 7 | 14 | 2d8 |
| 8 | 15 | 3d6 |
| 9 | 16 | 2d10 |
| 10 | 17 | d10 + d12 |

Les créatures du Smoke peuvent toujours blesser les squelettes – on considère qu’elles attaquent avec du contondant. Par ailleurs, elles possèdent certaines capacités spéciales (une ou plusieurs selon leur puissance) :

|  |  |
| --- | --- |
| D20 | Capacités magiques |
| 1 | Armure [lancer 1d6 : 1 (d4), 2-3 (d6), 4 (d8), 5 (d10), 6 (d12)] |
| 2 | Aveuglement [jet de Volonté ou le squelette est aveuglé pendant 1d4 tours – désavantage à tous les jets] |
| 3 | Casse armure [toute attaque provoque le tirage de deux dés d’armure – seul le plus petit compte] |
| 4 | Crachat acide [action gratuite, à 5 pas, 1d8. Jet de Vigueur pour demi-dégâts] |
| 5 | Dégâts supplémentaires (+1d6) |
| 6 | Drain de vie [sur une attaque réussie, le squelette doit tester son dé de vie. Sur 3 ou moins, celui-ci perd définitivement une catégorie] |
| 7 | Emprise physique [jet de Vigueur ou le squelette est paralysé pendant 1d4 tours] |
| 8 | Flèches de fumée [la créature peut attaquer à distance] |
| 9 | Invisible [la créature n’est pas visible durant les tours où elle n’attaque pas] |
| 10 | Méfiant [le squelette ne peut jamais prendre l’avantage en combat] |
| 11 | Nuée ardente [la créature s’enflamme et cause 1d6 dégâts supplémentaires par tour au corps à corps] |
| 12 | Poison nécrotique [le squelette perd 1d4, 1d6 ou 1d8 points de Vigueur ou de Volonté. Il faut de la chaleur et du repos pour remonter ces pertes] |
| 13 | Puissant [sur une attaque réussie, le squelette se retrouve à terre – il a un désavantage pour attaquer et doit dépenser une action pour se relever] |
| 14 | Ralentissement [des filaments de fumées diminuent par deux la vitesse d’un squelette en vue à chaque tour] |
| 15 | Rapide [la créature a une initiative égale à 2d10] |
| 16 | Régénération [1d6/1d8/1d10/1d12 par tour] |
| 17 | Solide [+1d12 points de vie] |
| 18 | Téléportation [d pas – où d est égal aux dégâts de la créature] |
| 19 | Toucher corrupteur [test du dé d’usage d’une pièce d’équipement du squelette] |
| 20 | Vol |

### Le Smoke

Voici les caractéristiques et les pouvoirs du Smoke :

Niveau 10

Vigueur 18 ; Volonté 18

Dés de vie : 10d12

Mouvement : 9 cases

Capacités : trois actions par tour ; Attaques [griffes 3d10 ou morsure 3d12 (une fois par tour)] ; souffle de feu [égal à son total de points de vie, jet de Volonté pour demi-dégâts, à chaque fois qu’il obtient un 1 ou un 11 sur son jet d’attaque] ; drain de vie [sur une attaque réussie de morsure] ; téléportation [3d10 cases] ; Armure (1d12).

Il n’est pas seul dans son antre – plusieurs puissantes créatures de fumée peuvent apparaître en renfort depuis ses fumerolles du volcan. Par ailleurs, l’endroit est piégé : des volutes de fumées ralentissent les personnages ou limitent leur visibilité ; des fosses s’ouvrent sous leur pied aléatoirement ; le déplacement du dragon peut les faire tomber à terre, etc.

## Aventures

Voici quelques conseils pour mettre les aventures de Soulfire en scène.

### Décrire le monde

C’est un monde médiéval-fantastique, essentiellement peuplé d’humains. Les campagnes sont assez sûres pour que les communautés soient nombreuses et les routes fréquentées.

Les jeunes royaumes sont prospères, en plein essor, avec un gouvernement féodal éclairé, du fait de la présence des mages.

Il existe plusieurs déesses, associées à des domaines de la vie économique et sociale des populations : une déesse du peuple et des paysans, aux très nombreux temples ; une déesse des guerriers et des chevaliers, plus altière ; une déesse des cités et du commerce ; une déesse de la mort.

### Les vivants et les morts

Les morts-vivants ne sont pas inconnus. Il y a des accidents de sépulture, comme disent les gens : des zombies qui se promènent dans les bois ; des goules dans les cimetières. Les morts-vivants sont une nuisance, mais on rend un culte important aux ancêtres des familles et les vivants peuvent finir par respecter des morts capables de tenir une conversation – même si ça ne sera pas le plus simple.

### Aventures et péripéties

Les aventures des personnages devraient tourner autour des thèmes suivants :

+ Créer de nouveaux liens avec le monde des vivants et les jeunes royaumes. Rencontrer des gens.

+ Trouver des sources de chaleur pour survivre.

+ Affronter le Smoke et découvrir son secret.

Tout devrait faire l’objet d’épreuves et de défis pour les personnages. Mais le meneur de jeu doit s’assurer que le jeu avance continuellement et que les joueuses puissent toujours trouver des solutions à leurs problèmes. Si elles posent des questions, il devra impérativement leur fournir des réponses, y compris sous la forme de nouvelles quêtes, de choix épineux ou de complications excitantes.