

ARGOSIA DE POCHE

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

CORRECTIONS : Matthieu Chalaux

ARGOSIA DE POCHE est à la fois un redux de CŒURS VAILLANTS, dans sa version *De Poche*, et une déviation du jeu pour tester quelques nouvelles idées. C'est donc une adaptation du Cœurs Vaillants de poche, proposé naguère dans UN REFLET DE LOTUS POLYCHROME (et depuis dans quelques adaptations en cours de test), mais adapté à la fantasy classique d'Argosia. Pour jouer, tu auras besoin de deux d20, quelques d8 et d4 et 3d6 pour tirer les caractéristiques.

L'AVENTURIER

NIVEAU

Ton aventurier est défini par SON NIVEAU, qui indique tout à la fois sa puissance personnelle, son statut social et exprime son expérience de terrain. Au début des aventures, ton aventurier est niveau 1 et peut grimper, progressivement, au fil du temps, jusqu'au niveau 7 (et un peu plus). Tu ajouteras le niveau, ou le demi-niveau, à de nombreux jets de dés.

CARACTÉRISTIQUES

Ton aventurier est défini par quatre CARACTÉRISTIQUES : Vigueur, Dextérité, Intelligence et Charisme. Tire deux séries de quatre fois 3d6 pour déterminer leurs scores (ou seuils). Choisis la série qui te plaît et répartis les résultats comme tu l'entends. Plus un seuil de caractéristique est bas, mieux c'est.

VIGUEUR. Cette caractéristique mesure la force physique, la résistance et l'endurance de ton aventurier. *Si sa Vigueur est égale ou supérieure à 13, il est certainement un peu chétif et il n'a survécu aux maladies infantiles et aux avanies de la vie que par un surcroît d'énergie. Ton aventurier possède 5 points de vie supplémentaires.*

DEXTÉRITÉ. Cette caractéristique évalue les réflexes, la dextérité et la précision de ton aventurier. *Si sa Dextérité est égale ou supérieure à 13, il est sans doute maladroit et inattentif. Toutefois, il a appris à redoubler de prudence et sa classe d'armure bénéficie d'un bonus de +1.*

INTELLIGENCE. Cette caractéristique indique la mémoire, la logique, et la vigilance de ton aventurier. *Si son Intelligence est égale ou supérieure à 13, il est peut-être un peu lent à la comprenette, mais il est têtu et obstiné. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.*

CHARISME. Cette caractéristique mesure la présence, l'éloquence et l'intuition de ton aventurier, sa capacité à communiquer mais aussi à comprendre ses interlocuteurs. *Si son Charisme est égal ou supérieur à 13, il est sans doute timide et réservé, mais il compense en se débrouillant souvent seul. Il possède un point d'aventure supplémentaire.*

PEUPLE

Choisis le peuple de naissance de ton personnage et note les capacités associées.

HUMAIN

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets destinés à se rappeler d'une information ou d'un savoir, n'importe quoi qu'il aurait pu lire ou entendre. *En dépensant un point d'aventure, ton humain peut relancer un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

ELFE

Ton aventurier ajoute son niveau à tout jet en pleine nature, quand il faut se cacher, suivre une piste, trouver son chemin ou dénicher de la nourriture. *À chaque fois qu'il doit se déplacer d'un point à un autre, ton elfe peut décider s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr ou le plus intéressant en échange d'un point d'aventure.*

NAIN

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour convaincre, marchander, négocier ou baratiner les gens, mais aussi pour comprendre leurs intentions ou leurs réactions. *Où qu'il aille, en échange d'un point d'aventure, ton nain trouve un correspondant, un ami de sa famille, un cousin, susceptible de l'aider ou de l'informer.*

GNOME

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour bricoler, réparer, construire des trucs et des machins, mais aussi pour évaluer la qualité, les défauts ou les points faibles. *En échange d'un point d'aventure, quand ton gnome fait tourner sa bouteille de Pomme-Chenille auprès de ses alliés, il leur accorde un avantage à un jet de sauvegarde de leur choix avant le prochain répit.*

CLASSE

Choisis la classe de ton personnage et note les deux capacités associées.

GUERRIER

CHIEN DE GUERRE. Ton aventurier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie. *En dépensant un point d'aventure, il double les dégâts qu'il inflige sur une attaque.*

AUTORITÉ. Une fois entre deux répits, ton aventurier peut prendre la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant plus puissant peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde. *En dépensant un point d'aventure et à condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier peut rapidement réunir quelques gros bras, soldats, mercenaires, et les organiser de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui.*

VOLEUR

CHUCHOTEUR. Ton aventurier a appris le secret des objets inanimés et des gluons qui les habite. Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, il peut tenter de les chatouiller (Dextérité), les convaincre (Intelligence), les baratiner (Charisme) ou les intimider (Vigueur) pour obtenir quelques effets simples – pour qu'une serrure s'ouvre sans effort, qu'une bibliothèque indique l'emplacement d'un livre, qu'un plancher fasse un peu moins de bruit et ainsi de suite. Bien sûr, ce n'est pas automatique et il faut parfois promettre des choses au gluon. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier peut plonger sa main dans un miroir pour y cacher des objets qu'il pourra récupérer plus tard, dans ce miroir ou un autre, au prix d'un autre point d'aventure.*

MILLE-VISAGE. Ton aventurier peut se déguiser avec seulement quelques accessoires simples et en modifiant sa manière de se tenir et de marcher. Il passe alors inaperçu au sein de la foule et bénéficie d'un avantage pour se dissimuler en ville, mener une filature ou espionner un lieu. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut se maquiller rapidement et carrément changer de physionomie, jusqu'à être méconnaissable – bien qu'il ne puisse changer son peuple ou sa taille.*

MAGICIEN

LANCEUR DE SORT. Ton aventurier peut lancer un nombre de sorts, entre deux repos, égal à 2+niveau. Un magicien connaît tous les sorts listés plus loin dans ce chapitre. Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut conduire des rituels magiques plus complexes lui permettant d'obtenir des effets variés et généralement plus puissants (comme ouvrir un portail vers une destination connue, analyser et identifier un objet magique, guérir une affection magique, invoquer une créature ou un œil magique et ainsi de suite). D'une manière générale, il faut une bonne heure pour préparer et conduire un tel rituel – en se mettant d'accord avec la maîtresse de jeu.*

RESPECT. Ton aventurier est amical et inspire confiance – et un certain respect, que chacun doit aux magiciens en mémoire de leurs anciens professeurs. Les figurants ne se méfient pas de lui ou de la légitimité de sa présence, tant qu'il n'effectue aucune action qui puisse leur mettre la puce à l'oreille. Ils sont généralement bien disposés à son égard. *En dépensant un point d'aventure, il obtient l'oreille des autorités d'un lieu et peut les convaincre d'accepter ses conseils.*

CLERC

EXORCISTE. Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, ton aventurier peut bénir ses compagnons et leur octroyer un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque jusqu'au prochain répit. *En échange d'un point d'aventure, il peut repousser tous les morts-vivants, démons, fées noires, créatures artificielles et monstres invoqués à 12 pas ou moins, qui s'éparpillent et fuient durant 3d8 tours. Toutefois les créatures plus puissantes que ton aventurier peuvent résister à l'effet avec un jet de sauvegarde réussi.*

GUÉRISSEUR. Ton aventurier a le don de soigner les gens par simple imposition des mains. Il soulage la plupart des petites douleurs et des maladies courantes en s'occupant de son patient durant quelques instants – ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité. Une fois entre deux repos, plus une fois par niveau, ton aventurier peut rendre 1d8 points de vie par niveau à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons. *En dépensant un point d'aventure, il peut soulager une affection surnaturelle temporaire, comme une paralysie, les effets d'un poison, les symptômes d'une maladie magique et ainsi de suite.*

DON DE NAISSANCE

Choisis le don de naissance et note les capacités associées.

AGILITÉ SURNATURELLE. Quand ton aventurier doit effectuer une manœuvre, le seuil du jet est égal à sa Dextérité, éventuellement modifié par les protections qu'il porte.

ARTEFACT. Ton aventurier a en sa possession un artefact magique. Vois avec la maîtresse de jeu l'origine et la nature de cet artefact, ainsi que ses pouvoirs.

BÉNI DES DIEUX. Ton aventurier possède un point d'aventure supplémentaire par jour.

EXCEPTIONNEL. Tu peux remplacer l'un des seuils de caractéristique de ton aventurier par un 8 (généralement le seuil le plus élevé)

FOI VÉRITABLE. Ton aventurier est protégé par sa volonté d'acier. Les démons, morts-vivants, fées noires, créatures artificielles et autres monstres étrangers à Argosia subissent un désavantage pour l'attaquer ou lui nuire directement – ils peuvent toujours employer des méthodes indirectes et surnoises.

FORTUNÉ. Ton aventurier détient une petite fortune personnelle – il peut effectuer de grosses dépenses narratives, comme un cadeau somptueux, une cargaison de marchandises pour une petite communauté, un véhicule, au besoin en dépensant un point d'aventure pour les investissements conséquents ; toutefois, il doit toujours payer rubis sur l'ongle les petites dépenses opérationnelles (la nourriture, le logement, les armes, les soins, le matériel d'aventure et ainsi de suite – la maison ne fait pas crédit).

IMMUNITÉ MAGIQUE. Ton aventurier est complètement immunisé à la paralysie et au sommeil magique. Il bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les charmes et les envoûtements.

PETIT. Ton aventurier est petit, beaucoup plus que la moyenne des gens (c'est souvent le cas pour les gnomes, mais ils sont toujours un peu plus ronds). Il bénéficie d'un bonus de +4 à la classe d'armure quand il affronte des créatures au moins aussi grosses qu'un ogre et un avantage aux jets de manœuvre pour se faufiler dans les passages exigus.

SORTILÈGES DU MAGICIEN

ANNULER. 18 pas/Instantané. Ton mage dissipe les effets d'un sort ou annule temporairement les effets d'un artefact. Le magicien doit effectuer un jet de sauvegarde pour parvenir à dissiper la magie produite par des créatures plus puissantes que lui. *En dépensant un point d'aventure, ton mage affecte tous les effets dans une sphère de 3 pas de rayon.*

BLESSER. 36 pas/Instantané. Ton mage inflige automatiquement 1d8+niveau dégâts à une cible à portée, sans jet de sauvegarde. *En dépensant un point d'aventure, ton mage inflige 1d8 dégâts par niveau à la cible.*

CALMER. 18 pas/Répit. Ton mage calme les animaux sauvages et domestiques dans les environs et provoque une sorte de léthargie légère chez les autres créatures qui nuit à leur attention et à leur vigilance. *En dépensant un point d'aventure, il endort instantanément ses adversaires à portée pour un total de 1d8+niveau DV, sans jet de sauvegarde. Toutefois, aucune créature de 4DV ou plus n'est affectée.*

CHARMER. 18 pas/Repos. Un humanoïde de taille normale considère ton mage comme un ami à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou qu'il soit trahi. En combat, la cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde, mais en cas d'échec, elle combat aux côtés des aventuriers. *En dépensant un point d'aventure, ton mage peut tenter de charmer n'importe quelle créature.*

ÉCLAIRER. 12 pas/Répit. Ton mage crée une source de lumière faible qui flotte près de lui. Il peut l'éteindre et l'allumer à volonté durant toute la durée des effets. *En dépensant un point d'aventure, ton mage confère à lui-même et à ses compagnons la capacité de voir dans le noir.*

ENCHANTER. Toucher/Répit. Ton mage enchante un objet pour le rendre plus solide et plus efficace. L'objet devient très difficile à détruire et offre un bonus de +1 à tous les jets applicables. Une arme offre de plus un bonus de +1d4 aux dégâts et affecte les créatures invulnérables aux armes non-magiques. *En dépensant un point d'aventure, ton mage accorde à l'objet une capacité magique particulière, en accord avec la maîtresse de jeu – des lunettes qui permettent de voir très loin, une cape qui dévie les projectiles, une pelle qui creuse incroyablement vite et ainsi de suite.*

LIRE. 18 pas/Répit. Ton mage détecte la magie et les enchantements placés sur les objets et les personnes, ainsi que les malédictions. Il détermine la nature d'une créature (naturelle, magique, féérique, élémentaire, mort-vivant, et ainsi de suite.) *En dépensant un point d'aventure, ton mage peut déterminer, avec une précision plus ou moins grande, les intentions immédiates ou l'état émotionnel d'une cible.*

ORDONNER. 12 pas/Instantané. Ton mage oblige une cible à portée à obéir à un ordre simple – généralement un verbe impératif : jette, tombe, cours, arrête, et ainsi de suite. La cible peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est plus puissante. *En dépensant un point d'aventure, ton mage paralyse une créature jusqu'au prochain répit (pas d'action, pas de parole, pas de mouvement, mais il reste conscient). Une créature plus puissante peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister. Chaque action de la part d'un de ses alliés autorise un nouveau jet de sauvegarde.*

PROTÉGER. Toucher/Répit. La cible du sort gagne un bonus de +2 en classe d'armure. *En dépensant un point d'aventure, ton mage lui accorde 1d8 points de vie temporaires par tour jusqu'au prochain répit.*

SERVIR. 18 pas/Repos. Durant toute la durée du sort, ton mage accompli par magie toutes sortes de petites tâches simples – émettre une petite musique d'ambiance, allumer une torche, nettoyer un objet ou des vêtements, réchauffer de la nourriture, changer la couleur d'un tissu, faire apparaître un symbole, créer un jouet d'enfant temporaire ou une babiole, et ainsi de suite. *En dépensant un point d'aventure, ton mage obtient des effets plus importants, comme réparer une roue de chariot, bloquer une porte, invoquer un outil, éteindre un brasier et ainsi de suite.*

PRIÈRES

Tous les aventuriers peuvent prier les dieux. Il suffit de dépenser un point d'aventure et de demander un miracle. L'effet est instantané et ne coûte aucune action. Tu peux demander un peu ce que tu veux en t'adressant à la bonne divinité et le résultat est laissé à la discrétion de la maîtresse de jeu – les divinités sont souvent capricieuses ou distraites. Ce sont généralement des bénédictions ou des protections ou encore la possibilité d'accomplir une action unique qui défie les lois de la physique, de la magie ou de la psychologie. Les divinités de l'humanité sont :

Le DIEU DES VOYAGES protège et conseille les aventuriers, les pèlerins et les patrouilleurs. La DÉESSE DES BATAILLES, gardienne du bouclier des dieux, est la patronne des chevaliers et des guerriers. Le DIEU DU SAVOIR est aussi le gardien des lois et le juge de paix. La DÉESSE DE LA VIE, patronne des paysans et des médecins, règne sur les champs et les maisons. Sa sœur, la DÉESSE DE LA MORT, est aussi la protectrice des enfants et des fous. Le DIEU DE LA CHANCE protège aussi bien les marchands que les voleurs. C'est également le patron des villes et des cités. La DÉESSE DE LA MAGIE est discrète et retirée. Ses prêtres sont peu nombreux, souvent anonymes, et ses temples bien cachés.

On vénère aussi quelques divinités maléfiques :

La DÉESSE DU SAUVAGE est la divinité abominable et affamée des humanoïdes monstrueux. La DÉESSE DE LA NUIT est la mère des morts-vivants et la patronne des sorciers maléfiques, depuis toujours en guerre contre la déesse de la magie. Le DIEU DU MEURTRE est un dieu complètement fou et imprévisible, tout comme le sont ses prêtres.

FINITIONS

Si ton personnage est niveau 1, note les informations suivantes (tout est expliqué plus loin dans le document) : sa classe d'armure, quand il ne porte pas d'armure, est égale à 11, il possède 1d8+8 points de vie et un point d'aventure. Il parle l'ancienne langue et une langue supplémentaire par caractéristique (Intelligence et Charisme) égale ou inférieure à 8 – les langues connues sont : le draconique, le goblin, le crépusculaire, l'ogmaïque, et l'abyssaïque.

Ton aventurier possède sans doute une arme de corps à corps (2d8+4 dégâts) et/ou une arme à distance (2d8 dégâts). Il possède peut-être une armure dont le bonus affecte à la fois la classe d'armure et le seuil du jet de manœuvre : légère (+2), moyenne (+4) ou lourde (+6). S'il porte un bouclier, il bénéficie d'un bonus de +1 en classe d'armure, mais ça n'affecte pas son seuil de manœuvre.

Note aussi ce qu'il trouve certainement dans son sac à dos : couverture, briquet, lanterne couverte, huile à lanterne (4 fioles), corde 30 pas, livre de notes, plumes et encre, outils de mécanicien, pince-mon-seigneur, petit marteau et pitons de fer, fil de fer, huile fine de mécanicien, bandages et onguents, rations (7 jours), outre à eau, 3d8po. N'hésite pas à ajouter ou à enlever certains objets qui te sembleraient nécessaires, comme un luth ou une loupe.



ARGOSIA DE POCHE

La page de la maîtresse de jeu

mécaniques fondamentales

NOUVEAU ET DEMI-NOUVEAU

Lorsque tu dois effectuer divers jets, il te sera demandé d'ajouter le niveau ou le demi-niveau de l'aventurier au résultat du dé. Le demi-niveau est toujours égal à la moitié du niveau, arrondi à l'inférieur : au premier niveau, le demi-niveau est égal à 0.

1 ET 20

D'une manière générale, un résultat de 1 naturel au d20 indique toujours un échec, quels que soient les bonus à appliquer. De la même manière, un 20 naturel est toujours un succès.

JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Pour effectuer la plupart des ACTIONS, lance 1d20 et ajoute le demi-niveau. Le résultat doit être égal ou supérieur à LA CARACTÉRISTIQUE testée. Certaines capacités permettent d'ajouter le niveau complet.

JETS DE MANŒUVRE

Si ton personnage saute, court, nage, escalade, fait des acrobaties ou tente d'être discret, c'est un JET DE MANŒUVRE. Lance 1d20 et ajoute le demi-niveau. Le résultat doit être égal ou supérieur au seuil de manœuvre, normalement égal à 10. Certaines capacités permettent d'ajouter le niveau complet.

JETS D'ATTAQUE

EN COMBAT, lance 1d20 et ajoute le niveau de ton aventurier. Le résultat doit être égal ou supérieur à la classe d'armure de l'adversaire ; dans ce cas, tu lances les dés de dégâts et tu réduis d'autant les points de vie de la cible. Si le résultat est inférieur, tu infliges des dégâts égaux au nombre de dés que tu devrais lancer, sans aucun des bonus. Un résultat de 1 naturel n'inflige aucun dégât ; un résultat de 20 naturel double les dégâts.

JETS DE SAUVEGARDE

Quand ton aventurier est menacé par un danger physique immédiat, un poison ou un pouvoir magique, effectue un JET DE SAUVEGARDE. Lance 1d20 et ajoute son niveau. Le résultat doit être égal ou supérieur à 15. Si c'est le cas, ton aventurier échappe complètement ou partiellement au danger. La plupart du temps, les adversaires des aventuriers ne lancent une sauvegarde que s'ils sont strictement plus puissants que la source du danger (par exemple, les aventuriers) ; ton aventurier peut, quant à lui, toujours effectuer un jet de sauvegarde.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Selon les circonstances, tu peux bénéficier d'un AVANTAGE ou d'un DÉSAVANTAGE. Lance 2d20 au lieu d'un seul et choisis le meilleur résultat ou le moins bon.

JET	ACTION	LA DIFFICULTÉ EST...
Jet d'attaque + niveau	En combat, pour toucher une cible	La classe d'armure de l'adversaire
Jet de manœuvre + demi-niveau	Pour accomplir un mouvement spécial : courir, sauter, grimper, nager, garder son équilibre, faire des acrobaties, rester discret.	10, modifié par l'armure
Jet de sauvegarde + niveau	Pour se protéger d'un danger	15
Jet de caractéristique + demi-niveau	Pour effectuer une tâche physique, technique, intellectuelle ou sociale	Une caractéristique appropriée

COMPTEURS

POINTS DE VIE

Ton aventurier possède 8 POINTS DE VIE + 1d8 par niveau.

À chaque fois qu'il change de niveau, relance tous les d8 pour calculer le nouveau résultat – qui doit être au minimum égal au résultat précédent +1.

Quand ton aventurier tombe à 0 point de vie, choisis s'il reste hors d'état d'agir pour le reste de la scène ou s'il continue à agir – dans ce dernier cas, il récupère 1d8 points de vie par niveau, mais la prochaine fois qu'il tombe à 0 point de vie, il est mort (ou incapacité jusqu'au prochain repos).

Ton aventurier ne peut pas regagner, par des soins ou du repos, plus de points de vie que son maximum. S'il bénéficie de points de vie temporaires, il s'agit d'une réserve à part qui dégage en premier en cas de dégâts et qu'il est impossible de soigner ou de régénérer.

On appelle dégâts aggravés des blessures plus difficiles à soigner, y compris par les créatures surnaturelles capables de régénération. Les griffes et les crocs des monstres, certains sortilèges, ainsi que le feu, provoquent des dégâts aggravés. Pour chaque attaque qui provoque une blessure (jet d'attaque réussi pour lancer tous les dés de dégâts), le maximum de points de vie de la cible diminue de 1. Ces points de vie ne peuvent être récupérés par des soins normaux (régénération ou magie comprise) et remontent au rythme d'un point par repos.

Les monstres et les adversaires des aventuriers possèdent simplement 1d8 points de vie par dé de vie. La plupart des créatures mortelles (humains et animaux) meurent ou sont hors de combat quand elles tombent à 0 point de vie. Les créatures surnaturelles (y compris les mortels héroïques) peuvent, le plus souvent, choisir de prendre un second souffle pour continuer à agir, comme les aventuriers.

POINTS D'AVENTURE

Ton aventurier possède un POINT D'AVENTURE par niveau. Il récupère tous ses points d'aventure après chaque repos. Utilise ces points d'aventure pour, au choix :

Obtenir un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).

Obtenir une action supplémentaire en combat.

Activer un pouvoir magique ou une capacité surnaturelle.

Prier une divinité.

Tu peux aussi dépenser un point d'aventure pour obtenir des effets un peu exceptionnels ou tricher avec les probabilités et les coïncidences, si ta maîtresse de jeu en est d'accord.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Ton personnage gagne 2 POINTS D'EXPÉRIENCE au début de chaque séance de jeu.

Dépense 1XP pour relancer un jet raté avec un avantage.

Ton personnage monte de niveau quand tu peux dépenser un nombre de XP égal à trois fois son niveau actuel.

Aux niveaux 2, 4 et 6, choisis un talent dans la liste suivante.

BAGARREUR. 1d4 dégâts automatiques une fois par tour contre un adversaire à portée.

BRUTAL/SOURNOIS. +1d8 dégâts au corps à corps.

PRÉCIS. +1d8 dégâts à distance.

PRUDENT. +1 en classe d'armure.

RAPIDE. +1d8 en initiative.

ROBUSTE. +12 points de vie supplémentaires.

RUSÉ. Un truc gratuit par niveau et par combat.

VIGOUREUX. Une fois par combat, récupération de 1d8 points de vie par niveau (ce n'est pas une action).



COMBAT

CLASSE D'ARMURE

LA CLASSE D'ARMURE de ton personnage est égale à 10 + son niveau.

Une armure offre un bonus à la classe d'armure naturelle d'un combattant : +2 pour les armures légères, +4 pour les armures moyennes et +6 pour les armures lourdes. Toutefois, le seuil de manœuvre est augmenté, respectivement, de +2, +4 ou +6. Un aventurier de niveau 3 possède une CA naturelle de 13, qui peut monter à 19 s'il porte une armure lourde, mais au prix d'un seuil de manœuvre qui monte à 16.

Un bouclier offre un bonus de +1 en classe d'armure sans affecter le seuil de manœuvre – et il est toujours possible de sacrifier son bouclier pour encaisser jusqu'à 20 points de dégâts sur une attaque.

ACTION ET MOUVEMENT

EN COMBAT, ton aventurier peut effectuer, à son tour, une ACTION et un MOUVEMENT (12 pas). Son INITIATIVE est égale à 1d8+niveau – les aventuriers peuvent échanger leurs initiatives entre eux à chaque tour.

MAINS NUES

Ton aventurier est un spécialiste du combat à mains nues. Selon leur nature, les adversaires bénéficient ou non des règles particulières suivantes, mais infligent toujours 1d8+2 dégâts à mains nues.

ATTAQUES MULTIPLES. Pour une action, ton aventurier peut effectuer un jet d'attaque contre chaque adversaire à portée (au corps à corps ou à distance) tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau. Les attaques multiples sont réservées aux spécialistes du combat à mains nues.

DÉGÂTS. Ton personnage inflige 1d8+2 dégâts avec ses poings et ses pieds, 1d8 dégâts quand il utilise un objet du décor pour le lancer sur une cible.

OPPORTUNITÉS. Sur un 20 naturel à l'attaque ou sur un 1 sur l'un des dés de dégâts, choisis l'un des EFFETS suivants – les opportunités sont réservées aux spécialistes du combat à mains nues :

L'adversaire est à terre et doit utiliser un mouvement pour se relever.

L'adversaire est immobilisé pendant un tour.

L'adversaire est projeté à plusieurs mètres ou doit reculer d'autant.

L'adversaire perd son arme.

L'aventurier gagne 1d8 points d'initiative.

Un allié effectue un mouvement gratuit.

Un allié reçoit un avantage à un jet.

Un autre adversaire subit 1d4+1 dégâts

CONSÉQUENCES. Un adversaire réduit à 0 point de vie dans une bagarre à mains nues ne peut pas mourir sans que l'aventurier ne décide de l'achever.

ARMES

Quand ton personnage utilise UNE ARME au corps à corps, comme une épée ou un gourdin, il inflige 2d8+4 dégâts ; avec une arme à distance, comme un arc ou une arbalète, il inflige 2d8 dégâts. Les règles du combat à mains nues (opportunités, attaques multiples) ne s'appliquent pas.

Quand ton aventurier manie une arme à une main, il peut encore porter un bouclier ou une torche. Une arme à deux mains ne le permet pas, mais il bénéficie toutefois d'une meilleure allonge et d'un bonus de +1 à l'attaque.

CONSÉQUENCES. Un adversaire réduit à 0 point dans un combat armé est à l'agonie ou il est tué (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

TRUCS DE COMBAT

Au prix d'une action, ton aventurier peut accomplir des TRUCS DE COMBAT pour obtenir un avantage contre un adversaire, lui infliger un désavantage, le mettre à terre, le désarmer, le faire reculer et ainsi de suite. Effectue un jet de caractéristique approprié pour placer le truc, en ajoutant le niveau complet. L'adversaire peut effectuer un jet de sauvegarde s'il est plus puissant que ton aventurier. Les adversaires réussissent toujours leurs trucs, mais ton personnage a toujours une sauvegarde.



REPOS ET SOINS

À la fin d'une scène, ton aventurier bénéficie d'un RÉPIT et récupère 1d4 points de vie par niveau. À la fin d'une bonne nuit de sommeil, il bénéficie d'un REPOS et récupère tous ses points de vie et tous ses points d'aventure. Si ton aventurier a perdu des POINTS DE VIE PERMANENTS, par des blessures aggravées, il retrouve un point de vie par repos.



ÉQUIPEMENT

La monnaie d'Argosia est la pièce d'or, qui vaut à peu près la même chose partout. Ce sont des pièces anciennes, frappées d'un dragon sur une face et du symbole d'une divinité de l'autre, quasiment infalsifiables. Il en circule beaucoup et aucun souverain ne s'avise d'en frapper de nouvelles.

ARMURES. Légères (15po), moyennes (30po), lourdes (50po), bouclier (10po)

ARMES. De 5 à 20 po selon la taille et la qualité

NOURRITURE ET LOGEMENT. rations (1po les 7 jours), une nuit à l'auberge avec repas et bains (1po)

MONTURE. Cheval (30 à 100po), chariot (80po)

PETIT MATÉRIEL. Fiole d'huile (1po, alimente une lanterne jusqu'au prochain répit), corde (1po les 5 pas), symbole sacré (25po), grappin (5po), tente (20po, deux personnes), instrument de musique (5 à 25po) et ainsi de suite.



LUMIÈRE ET VISIBILITÉ

Les aventuriers ne peuvent pas toujours agir en plein jour, dehors, sous le soleil – soit la belle LUMIÈRE FRANCHE que les mortels préfèrent. La plupart du temps, ils doivent se contenter d'une LUMIÈRE FAIBLE, celle des torches et des lanternes, des jours pluvieux et brumeux. Tous les jets de perception et les attaques à distance subissent alors un désavantage. Dans L'OBSCURITÉ, les jets d'attaque à distance sont impossibles et les attaques au corps à corps subissent un désavantage. Les aventuriers doivent se contenter d'avancer à demi-vitesse. Dans les TÉNÉBRES, aucun combat n'est possible et les aventuriers doivent bien souvent réussir un jet de sauvegarde pour seulement avancer à demi-vitesse dans la bonne direction.

Une créature qui voit dans le noir considère la lumière faible comme une lumière franche et l'obscurité comme une lumière faible. Malheureusement, les ténèbres restent ce qu'elles sont : un environnement terrifiant et oppressant.



POISONS

Il existe des centaines de poisons et de venins, naturels ou artificiels. Voici les effets les plus communs : chaque personne ayant tendance à réagir différemment, la maîtresse de jeu peut tirer les effets au hasard à chaque inoculation.

1D8 EFFETS DU POISON

1	La victime est aveugle.
2	La victime est paralysée.
3	La victime ne peut plus parler.
4	La victime ne peut plus récupérer de points de vie jusqu'au prochain repos.
5	La victime perd 1d4 points de vie permanents.
6	La victime subit 1d8 dégâts par niveau.
7	La victime subit un désavantage à tous ses jets.
8	La victime est morte – un aventurier tombe à 0 points de vie et choisit, comme en combat, son attitude : rester hors d'état d'agir ou se relever, à moins qu'il ne soit définitivement mort.



FIGURATION

Les humains, elfes, nains et gnomes que les aventuriers croisent sont eux-aussi définis par un niveau et des caractéristiques. Leur niveau définit, le plus souvent, leur statut social plus que leur puissance personnelle. Une personne de la rue est généralement de niveau 1 tandis que les édiles sont tout au plus niveau 3 ou 4. Les gens de niveau supérieur sont incroyablement rares – dirigeants légendaires, anciens héros et ainsi de suite. La plupart des gens ne possèdent pas de classe d'aventurier ni de capacités spéciales ; quelques-uns sont des spécialistes du combat à mains nues, mais ils sont peu nombreux. Ils possèdent 1d8 points de vie par niveau et parfois un point d'aventure qu'ils récupèrent une fois par semaine ou une fois par mois.

ARGOSIA DE POCHE

BESTIAIRE

Les humanoïdes et les créatures monstrueuses – qui composent la plus grande part des adversaires des aventuriers – sont définis par leurs dés de vie (DV) et leur classe d'armure. Leurs autres attributs (sauvegarde, dégâts et ainsi de suite) en découlent selon le tableau suivant. Les monstres possèdent 1d8 points de vie par dé de vie. Leur mouvement est généralement égal à 12 pas, mais les animaux et les monstres peuvent monter à 18 ou 30 pas, selon leur nature.

Les attaques et les dégâts des monstres et des animaux dépendent de leurs dés de vie. Une créature ajoute ses DV au jet d'attaque pour passer la classe d'armure des aventuriers. Les dégâts listés dans le tableau sont une indication de la dangerosité moyenne de la créature. Toutefois, ces dégâts peuvent aussi être répartis sur plusieurs attaques en les réduisant un peu (par exemple, une attaque à 1d10+2 peut devenir deux attaques à 1d6+1), mais il est aussi possible de les augmenter un peu (par exemple, deux griffes à 1d6+1 et une morsure à 1d10+2 – ce qui donne trois attaques différentes pour une seule action).

Quand une créature doit effectuer un jet de sauvegarde, la maîtresse de jeu lance simplement 1d20 et le résultat doit être égal ou supérieur à sa sauvegarde (JS).

Les monstres possèdent souvent des capacités spéciales – dont les effets divers sont laissés à l'appréciation de la maîtresse de jeu qui peut s'inspirer des bestiaires monstrueux de sa bibliothèque ou se reporter à un second compagnon pour Cœurs Vaillants.

Quelques-uns possèdent des points d'aventure (ou de vilénie) qu'ils peuvent dépenser pour obtenir des effets particuliers (comme des actions supplémentaires).

Toutes les créatures décrites dans COEURS VAILLANTS et ses suppléments sont complètement comptables avec ARGOSIA DE POCHE.

DV	DÉGÂTS	BONUS DE DÉGÂTS AU CORPS À CORPS	SAUVEGARDE	CAPACITÉS
1-1	(1d4pv)	1d4 +1	18	1d2-1
1	1d6	+2	17	1d2-1
2	1d8 ou 2d4	+2	16	1d3-1
3	1d10	+2	14	1d3-1
4	1d12 ou 2d6	+2	13	1d3-1
5	1d6+1d8	+2	12	1d4-1
6	2d8 ou 4d4	+4	11	1d4-1
7	3d6	+4	9	1d4-1
8	2d10 ou 5d4	+4	8	1d4-1
9	1d10+d12 ou 1d10+2d6	+4	6	1d6-1
10	3d8 ou 4d6	+4	5	1d6-1
11	3d10 ou 5d6	+6	4	1d6-1
12	4d8	+6	3	1d6-1
13	6d6	+6	3	1d6-1
14	7d6	+6	3	1d6-1
15	8d6	+6	3	1d8-1
+1	+1d6	+8	3	1d8-1

KOBOLD. Humanoïdes écailleux à tête de chien vivant en clans étendus. Prolifiques, ils se soumettent volontiers à toute créature assez puissante pour protéger le groupe. CA11 ; DV1-1 (1d4pv) ; JS18 ; MV9 ; *Attaques* : arme (1d4+2) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Meute (deux kobolds ensemble ne portent qu'une seule attaque, mais avec un avantage).

SQUELETTE. Morts-vivants créés par les magiciens et les prêtres, à partir de cadavres nettoyés, afin de se procurer des gardes ou des serviteurs. Parfois ramenés à la vie par de grands maléfices. CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV12 ; *Attaques* : arme (1d6+2) ou arme lourde (2d6+2) ; *Spécial* : Résistance (les armes perçantes et les projectiles n'infligent que demi-dégât), Immunité (poisons, maladie, charmes et envoûtements).

HOMONCULE. Créatures artificielles créées par les magiciens, sortes de petits reptiles ailés employés comme messagers, aides, éclaireurs, espions. Tuer un homoncule blesse le magicien qui le contrôle. CA13 ; DV2 ; JS16 ; MV6/18 (vol) ; *Attaques* : Morsure (1d6 + Sommeil) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Lire (à volonté).

ORQUE. Créatures souterraines violentes et brutales, pillards audacieux, voleurs sournois, agents de puissances mauvaises, se vautrant dans le chaos et le désordre. CA13 ; DV3 ; JS14 ; MV12 ; *Attaques* : Mains nues (1d10+2) ou Armes (2d10+4) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Spécialiste du combat à mains nues (attaques multiples et opportunités).

ARAIGNÉE GÉANTE. Araignées monstrueuses produisant une toile collante où elles attendent leurs proies. Certaines araignées sont douées d'intelligence et parlent la langue ancienne. CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV12/24 (toile) ; *Attaques* : morsure (1d12 + poison) ; *Spécial* : Visions dans le noir, Toile (englué toutes les créatures échouant à un jet de sauvegarde dans une zone de 4 pas sur 4), Affût (avantage aux jets de discrétion). Les araignées les plus vieilles sont très intelligentes et télépathes ; quelques-unes deviennent étrangement bienveillantes avec l'âge.

OURS-HIBOU. Créatures voraces et agressives ayant le corps d'un gros ours et une tête de hibou, qui hantent les forêts tempérées et attaquent tout ce qui se mange. CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV12 ; *Attaques* : deux griffes (1d6+2) et morsure (1d8+2) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Étreinte (si les deux attaques de griffes touchent la même cible, l'ours-hibou inflige 3d6 dégâts supplémentaires).

TROLL. Créatures infectes et putrides, à la peau gris-vert écailleuse, douées de régénération, qui ne peuvent être tuées que par le feu et l'acide. Ils sont dévorés d'une faim insatiable. CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV12 ; *Attaques* : deux griffes (1d8+2) et morsure (4d4+4) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Respiration aquatique, Vulnérabilité (le feu et l'acide infligent un point de dégâts aggravés par attaque réussie), Régénération (1d8 points de vie temporaire par tour ; un troll se relève toujours quand il tombe à 0 points de vie, tant que tous ses points de vie n'ont pas été brûlés par des dégâts aggravés).

GUENAUDE. Affreuses vieilles femmes décrépites et anthropophages, douées de grands pouvoirs magiques, notamment celui de prendre l'apparence beaucoup plus séduisante d'une jeune fille. CA17 ; DV7 ; JS9 ; MV12/12 (nage) ; *Attaques* : deux griffes (1d10+2 + poison) ou bâton (3d6+4) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Magicien de son niveau, Polymorphie (jolies filles), Téléportation (à volonté, à 12 pas), Ignore tous les terrains difficiles.

GOLEM. Êtres artificiels créés par de puissants enchantements, à partir de divers matériaux et composantes et le concours de forces étranges et mal comprises. CA12 ; DV8 ; JS8 ; MV9 ; *Attaques* : deux poings (2d6+6) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Invulnérable aux armes non contondantes, Immunité (immunisés à tous les sorts et pouvoirs, exceptés ceux qui peuvent affecter la terre), Frénésie (une chance sur 20 par tour, cumulatif, qu'il entre en frénésie et ignore les ordres de ses maîtres).

NAGA. Énormes serpents noirs et rouges à tête humaine, profondément malveillants et souvent prêtres de divinités malveillantes, qui occupent des régions ténébreuses sous les ruines. CA15 ; DV9 ; JS7 ; MV12 ; *Attaques* : morsure (2d12 + poison) ; *Spécial* : Vision dans le noir, Magicien et clerc de son niveau (repousse les créatures bienveillantes).

DRAGON. Créatures primordiales mêlant un instinct brutal à une intelligence malicieuse. Ils sont doués de magie et crachent des nuées destructrices, mais sombrent dans la folie avec l'âge. CA17 ; DV10 ; JS5 ; MV12/24 (vol) ; *Attaques* : deux griffes (2d6+4) et morsure (3d8+4) ; *Spécial* : Vision dans le noir ; Souffle enflammé (trois fois entre deux répts plus une fois quand il tombe à 0 points de vie avant de se relever ou de fuir, 3 pas de large sur 12 de long, 10d8 dégâts – souffler n'est pas une action) ; Magicien de son niveau (12 sorts entre deux repos, un par tour en plus de ses attaques), 5 points d'aventure.