



# ALEAMUNDI

TEXTES : John Grümph

Un immense merci à LUNEDOR et AREEDHIL  
pour leur collaboration, leurs idées et leurs apports.

ALEAMUNDI est un jeu en ligne, disponible sur plusieurs plateformes, qui invite ses joueurs à rejoindre des serveurs privés ou publics pour explorer des mondes étranges, exotiques, décalés, et se lancer dans des aventures nombreuses et dangereuses.

L'usage majoritaire qui est fait d'ALEAMUNDI consiste à créer des serveurs privés aléatoires où se rejoignent des petits groupes de camarades qui vont, l'espace d'une ou plusieurs soirées, partager en toute amitié une expérience commune en explorant ensemble l'univers proposé, grâce à leurs avatars, les aventuriers.

ALEAMUNDI s'appuie lourdement sur les nouvelles intelligences artificielles pour créer des mondes ouverts complexes, mais totalement aléatoires, mêlant des influences, des concepts, des inspirations, des genres toujours renouvelés. Les IA ne se contentent pas de mixer les ambiances pour créer des univers graphiques et historiques originaux, mais encore ont appris à créer quêtes et aventures appropriées à chaque univers et à chaque groupe d'aventuriers.

Ce livret est une tentative d'émuler, sous la forme d'un jeu de rôle sur table, l'expérience fascinante du jeu en ligne. Pas d'IA dans cette version, seulement l'intelligence et la créativité des joueuses et de la maîtresse de jeu. ALEAMUNDI, le JdR, te propose des outils et des générateurs pour créer toi-même et avec tes camarades les paramètres du serveur « virtuel » auquel se connecte la table de jeu, ainsi que quelques pistes pour lancer la première aventure, mais aussi des règles complètes – à savoir la version simplifiée et épurée, mais complète, de CŒURS VAILLANTS 2.

# OUVRIR UN SERVEUR

La première tâche, pour jouer à **ALEAMUNDI**, est d'ouvrir un « serveur », à savoir créer le monde de référence dans lequel les joueuses vont lancer leurs aventuriers. Le monde du serveur est constitué en amalgamant plusieurs mots-clés – ambiances, concepts, influences, factions et ainsi de suite – qui fournissent une base de départ pour la maîtresse de jeu.

⊗ La première méthode consiste, pour la maîtresse de jeu, à effectuer tous les tirages en amont de la première séance de jeu. Cela lui donne le temps de réfléchir à la manière de poser l'univers du serveur en examinant les mots-clés. Elle peut alors en éliminer certains, en choisir d'autres qui lui plaisent plus et ainsi de suite.

⊗ La seconde méthode consiste à se réunir autour de la table et à générer le tirage avec toutes les joueuses, puis à effectuer un ou deux tours de table afin que chacune énonce une vérité ou un fait du monde en s'appuyant sur les mots générés aléatoirement. Bien entendu, si toutes les joueuses s'accordent à éliminer un mot qui ne leur plaît pas, il suffit alors d'en tirer un autre. Puis, le temps que les joueuses créent leurs aventuriers, la maîtresse de jeu peut poser la trame de la première aventure.

Commençons : lances quelques dés dans les tables suivantes (ou procure-toi la version *Inspiration Pad Pro* qui te donnera tous les tirages en un clic de souris). Il te faut :

- ⊗ Un tirage pour l'époque.
- ⊗ Deux tirages pour le cadre.
- ⊗ Deux tirages pour le genre.
- ⊗ Trois tirages pour les factions.
- ⊗ Trois tirages pour les inspirations (au hasard dans les trois catégories proposées).
- ⊗ Un tirage enfin pour déterminer la nature des aventuriers incarnés par les joueuses.

# L'ÉPOQUE

1D20	ÉPOQUE
1	Âge des grandes découvertes
2	Âges mythologiques
3	Année de naissance de la MJ
4	Années 50
5	Années 70
6	Années 80
7	Antiquité
8	Aujourd'hui
9	Deuxième Guerre mondiale
10	Entre-deux guerres
11	Futur lointain
12	Futur proche
13	Grand siècle
14	Grande guerre
15	Hors du temps
16	Moyen-âge
17	Préhistoire
18	Renaissance
19	Temps barbares
20	XIXème siècle

# LE CADRE

1D20	1-3 CADRE	4-6 CADRE
1	Abysses	Méditerranée
2	Afrique subsaharienne	Mégalopole
3	Amérique du nord	Mers et océans
4	Amérique du sud	Mésopotamie
5	Antarctique	Mésopotamie
6	Arabie	Mille et une nuits
7	Asie	Monde aérien
8	Australie	Monde celtique
9	Autre dimension	Monde des steppes
10	Ceinture d'astéroïdes	Monde grec
11	Chine	Monde romain
12	Égypte	Perse
13	Empire moghol	Polynésie
14	Exoplanète lointaine	Profondeurs de la terre
15	France	Route de la soie
16	Himalaya	Sahara
17	Indes	Scandinavie
18	Japon	Sibérie
19	Lune	Station spatiale
20	Mars	Vieille Europe

# LE GENRE

1D20	GENRE
1	Comédie
2	Cyberpunk
3	Espionnage
4	Fantastique
5	Feelgood
6	Historique
7	Horreur
8	Journalisme
9	Merveilleux
10	Militaire
11	Napoléonien
12	Policier
13	Postapocalyptique
14	Pulp
15	Romance
16	Shonen
17	Steampunk
18	Super-héros
19	Victorien
20	Western

# LES FACTIONS

1D20	1 FACTIONS	2 FACTIONS	3 FACTIONS	4 FACTIONS
1	Aberrations	Cartel	Dragons	Garde prétorienne
2	Abominations	Cellule terroriste	Druides	Gardes du corps
3	Agence de sécurité	Centaures	Église organisée	Garous
4	Agence gouvernementale	Chamanes	Élémentaires	Géants
5	Agent du chaos	Chasseurs de prime	Elfes	Généticiciens
6	Alchimistes	Chasseurs de sorcières	Empereur	Géomanciens
7	Anarchistes	Chevaliers	Érudits	Gladiateurs
8	Anges	Chimistes	Esclaves	Gobelins
9	Archéologues	Clans	Escrocs	Golems
10	Artisans	Commandos d'élite	Espions	Goules
11	Assassins	Conquistadors	Esprits	Guerriers
12	Atlantes	Conseil	Explorateurs	Gilde de marchands
13	Augures	Cowboys	Extra-terrestres	Gilde de voleurs
14	Aventuriers	Créatures artificielles	Fantômes	Harpies

15	Avocats	Cyborgs	Fauves	Héritiers
16	Bande criminelle	Démons	Fées	Hommes-lézards
17	Barbares	Détectives	Fonctionnaires	Hommes-serpents
18	Bibliothécaires	Dieux anciens maléfiques	Fondation	IA
19	Brigands	Dinosaures	Forces de l'ordre	Immortels
20	Caravaniers	Divinités	Gangs	Impératrice

<b>ID20</b>	<b>5 FACTIONS</b>	<b>6 FACTIONS</b>	<b>7 FACTIONS</b>	<b>8 FACTIONS</b>
1	Infra-terrestres	Militaires	Paladins	Roi
2	Ingénieurs	Minotaures	Pape	Samourais
3	Insectes géants	Moines	Paysans	Sauvages
4	Inventeurs	Momies	Pèlerins	Scribes
5	Invocations	Monstres	Pharaon	Secte religieuse
6	Liches	Morts-vivants	Pillards	Seigneurs
7	Loups géants	Mousquetaires	Pirates	Société secrète
8	Lycanthropes	Mouvement citoyen	Pistoleros	Soldats
9	Mafia	Mouvement religieux	Plantes carnivores	Sorciers
10	Magiciens	Mutants	Prédateurs	Spectres
11	Marchands	Nains	Prince	Spirités
12	Marins	Nécromanciens	Prince-marchand	Templiers
13	Mécaniciens	Ninjas	Princesse	Tigres à dents de sabre
14	Méchas	Nobles	Prophètes	Triade
15	Médecins	Nomades	Psis	Tribus
16	Médias	Ogres	Rebelles	Trolls
17	Médium	ONG	Reine	Tyrans
18	Megacorporations	Organisation policière	Religieux	Vampires
19	Messagers	Organisation politique	Robots	Visiteurs extra-dimensionnels
20	Métamorphes	Orphelins	Rôleurs	Voyageurs

# LES INSPIRATIONS

1D2O	1 CULTURES	2 CULTURES
1	Animaux anthropomorphes	Maoris
2	Assyro-babyloniens	Mayas
3	Aztèques	Méroens
4	Carthaginois	Minoens
5	Celtes	Moghols
6	Chinois	Nubiens
7	Cimmériens	Numides
8	Cosaques	Ottomans
9	Égyptiens	Papous
10	Étrusques	Parthes
11	Francs	Perses
12	Gaëls	Phéniciens
13	Gaulois	Pictes
14	Germanains	Romains
15	Grecs	Scythes
16	Hittites	Siam
17	Huns	Thraces
18	Incas	Turco-mongols
19	Koushites	Vandales
20	Macédoniens	Vikings

1D2O	3 CONTEXTES	4 CONTEXTES
1	Âge des glaces	Guerre froide
2	Apparition de la magie	Guerre généralisée
3	Aube nouvelle	Guerres magiques
4	Balkanisation folle	Invasion zombie
5	Catastrophe climatique	Luxuriance végétale
6	Catastrophe cosmique	Monde de l'entreprise
7	Crise économique	Pénuries critique
8	Disparition de la magie	Phénomènes surnaturels
9	Domination mondiale	Portails dimensionnels
10	Échappées oniriques	Premiers contacts
11	École et internat	Prospérité générale
12	Espace virtuel	Puissances maléfiques
13	Expérimentations scientifiques	Résurgences inattendues
14	Exploration du monde	Révolution
15	Extinction des espèces	Révolution industrielle
16	Faune hors-de-contrôle	Technologie avancée
17	Foire internationale	Technologie retardée
18	Frontières abolies	Violences urbaines
19	Grande peste	Voyage dans le temps
20	Grandes découvertes	Voyage et nomadisme

<b>ID20</b>	<b>5 CONCEPTS</b>	<b>6 CONCEPTS</b>
1	Archéologie	Immortalité
2	Aridité	Inquisition
3	Artefacts	Intrigues et complots
4	Assassinat	Jour éternel
5	Batailles	Machines
6	Bienvveillance	Mémoire
7	Castes	Mensonges
8	Cataclysmes	Mercenariat
9	Combats	Mythologie
10	Complots	Nuit
11	Conquêtes	Oubli
12	Croisades	Prophéties
13	Disparition	Reconstruction
14	Dissimulation	Richesses
15	Eclipse	Rituels
16	Énigmes	Sentinelles
17	Éternité	Serments
18	Explosions	Toxicité
19	Folie	Trafics
20	Forteresses	Vengeance

## LES AVENTURIERS

<b>ID20</b>	<b>AVENTURIERS</b>	<b>1-3 AVANT</b>	<b>4-6 APRÈS</b>
1	Atlantes	Bio-	cosmiques
2	Barbares	Chrono-	de feu
3	Chasseurs	Crypto-	de la loi
4	Commandos	Cyber-	de la lune
5	Cow-Boys	Demi-	de la peste
6	Cyborgs	Exo-	de la terre
7	Dragons	Hyper-	de l'éclipse
8	Gobelins	Infra-	des frontières
9	Guerriers	Meta-	des orages
10	Lycanthropes	Mnemo-	des profondeurs
11	Magiciens	Multi-	des tempêtes
12	Moines	Narco-	divins
13	Mutants	Neuro-	du chaos
14	Ninjas	Oniro-	du futur
15	Paladins	Paléo-	du soleil
16	Prêtres	Penta-	du vent
17	Robots	Pseudo-	planaires
18	Ronins	Psi-	soniques
19	Spectres	Supra-	Techno-magiques
20	Templiers	Techno-	toxiques

# QUELQUES SERVEURS

## SUR LES VENTS DE LA NUIT

**L'ÉPOQUE** : XIXème siècle

**LES CADRES POSSIBLES** : Monde aérien, Mésopotamie

**LES GENRES TACITES** : Policier, Espionnage

**LES FACTIONS LES PLUS IMPORTANTES** : Médium, Héritiers, Artisans

**LES INSPIRATIONS DU SERVEUR** : Apparition de la magie, Cosaques, Nuit

**CE QUE SONT LES AVENTURIERS** : Templiers des tempêtes

Au milieu du 19ème siècle, le Consul de France à Mossoul, Paul-Émile Botta, lance les premières grandes fouilles archéologiques sur le territoire de la **MÉSOPOTAMIE ANTIQUE**. Ses trouvailles font sensation en Europe et provoquent un afflux d'archéologues dans la région, semblable à celui que connaît l'Égypte à la même époque. Toutefois, en découvrant ces sculptures et ces palais disparus, ces archéologues réveillent aussi d'anciennes puissances surnaturelles et magiques, celles qui servaient les célèbres **MAGICIENS** babyloniens.

**CETTE MAGIE** devient rapidement objet d'étude et de conflits, de progrès et de malheurs. Mêlée de cette science positiviste et des technologies révolutionnaires chaque jour inventées, elle autorise bientôt d'incroyables prodiges, notamment dans **LE DOMAINE AÉRONAUTIQUE** : avions, dirigeables, îles et forteresses volantes – tout un nouveau monde apparaît qui bientôt s'affranchit des frontières, des nations et des pouvoirs classiques. C'est le domaine des anarchistes, des pirates et surtout des **COSAQUES** qui, pourchassés par les forces tzaristes, abandonnent leurs steppes et leurs chevaux pour rejoindre les cieux et préserver leur liberté nomade.

Le retour de la magie est aussi, malheureusement, synonyme de nouveaux dangers surnaturels et terrifiants. **LA NUIT** n'est plus ce seul instant d'obscurité tranquille. Elle est devenu le refuge et le territoire de chasse de créatures monstrueuses – des fantômes que chassent les **MÉDIUMS**, ces adolescents capables de les percevoir et de les combattre, mais aussi ces énigmatiques **HÉRITIERS**, ces immortels assyro-babyloniens enfin sortis d'une bien longue torpeur et qui tentent de reconquérir le monde en asservissant les gouvernements, en s'infiltrant dans les milieux économiques et industriels, se combattant les uns les autres dans un jeu de domination discret et néanmoins violent.

Les aventuriers sont les descendants de l'ordre ancien détruit par Phillippe le Bel. Depuis le quatorzième siècle, l'ordre du Temple se cachait dans les interstices du monde, le protégeant contre toutes sortes de menaces étranges et mal comprises. Le retour de la magie lui a fait comprendre la nature de ces menaces – des vestiges d'une magie ancienne et dangereuse. Les **TEMPLIERS DES TEMPÊTES** sont ces chevaliers courageux et intrépides qui chevauchent de frêles esquifs volants, dans les vents les plus violents, pour aller combattre les monstres, pourchasser les criminels qui profitent du couvert de la nuit pour accomplir leurs méfaits et lutter contre l'influence grandissante des héritiers.

## À L'ÉCOLE DES DRAGONS

**L'ÉPOQUE** : Entre-deux guerres

**LES CADRES POSSIBLES** : Mille et une nuits, Égypte

**LES GENRES TACITES** : Comédie, Steampunk

**LES FACTIONS LES PLUS IMPORTANTES** : Paladins, Cartel, Infra-terrestres

**LES INSPIRATIONS DU SERVEUR** : Soleil, École et internat, Castes

**CE QUE SONT LES AVENTURIERS** : Dragons

LE CAIRE, 1930, c'est la rentrée pour les pensionnaires de L'ÉCOLE DRACONIQUE INTERNATIONALE. Cet établissement particulièrement réputé accueille les rejetons de toutes les grandes lignées draconique du monde, afin de leur enseigner l'art et la manière de passer inaperçu au milieu des humains mortels, tout en travaillant à la protection du monde invisible et à la prospérité de leur fortune. Cours de commerce et de magie, d'athlétisme draconique et de métamorphose vont s'enchaîner toute l'année sous la direction d'un corps professoral à l'exigence bienveillante.

Malgré la vigilance sans faille DES DJINNS qui protègent et dissimulent les bâtiments de l'école, l'année pourrait bien s'annoncer mouvementée. Il existe bien d'autres CRÉATURES LÉGENDAIRES qui menacent les jeunes dragons imprudents – effrits, goules de l'inframonde, ogresses, chacals de la nuit et ainsi de suite – mais ce ne sont peut-être pas les plus dangereuses.

Les CHEVALIERS DE L'ORDRE DE SAINT-GEORGES poursuivent les dragons de leur hargne depuis l'aube des temps. Ils sont peu nombreux en orient, mais le nouveau GRAND COMMANDEUR DU LEVANT possède une réputation de fin limier. Les chevaliers ne sont pas les seuls à s'intéresser au monde invisible et à vouloir le détruire : LA SOCIÉTÉ INTERNATIONALE DE TECHNOLOGIE AVANCÉE, qui réunit des ingénieurs et des scientifiques du monde entier – ainsi que de nombreux investisseurs et industriels – aurait tout intérêt à ce que la magie disparaisse enfin et agit en ce sens, développant machines et armes, finançant chasseurs de primes et mercenaires.

Les dragons eux-mêmes pourraient présenter un danger encore plus important pour les jeunes. La politique des GRANDES FAMILLES est complexe, toute en conflits et en tensions. Les couleurs des écailles signalent LES CASTES et les hiérarchies auxquelles appartiennent les uns et les autres, mais aussi leur affiliation à L'ORDRE OU AU CHAOS. Les anciennes rancunes, les luttes économiques, qui appartiennent au monde extérieur trouvent toujours à s'exprimer au sein de l'établissement.

Les aventuriers sont de JEUNES DRAGONS. Peut-être même est-ce leur première année à l'école et il va falloir qu'ils deviennent vite amis pour s'entraider et affronter les élèves plus âgés ou mieux nés qui vont les harceler. Et puis, l'école recèle tant de mystères, la ville du Caire tant de curiosités, le monde tant de dangers, qu'ils ne devraient pas s'ennuyer.

# ÉTRANGERS EN TERRES ACHÉENNES

**L'ÉPOQUE** : Temps barbares

**LES CADRES POSSIBLES** : Monde grec, Scandinavie

**LES GENRES TACITES** : Militaire, Cyberpunk

**LES FACTIONS LES PLUS IMPORTANTES** : Monstres, Conseil, Église organisée

**LES INSPIRATIONS DU SERVEUR** : Cataclysmes, Frontières abolies, Catastrophe climatique

**CE QUE SONT LES AVENTURIERS** : Cyber-Ronins

**L'EMPIRE ACHÉEN** n'est plus. Jadis, il s'étendait des rives de l'Atlantiques aux berges de l'Indus, des sources du Nil aux plaines scythes du Pont-Euxin, vaste fédération de cités-états sous l'égide de la puissante **ACROPOLE DE SPARTE**. Ses philosophes avaient redécouvert le secret de la **CYBERDAIMONIKÉ**, les *dieux dans la machine* des anciens atlantes, ces greffes en orichalque qui soignent, protègent et améliorent les hommes et leurs communautés. Leurs phalanges dominaient les champs de bataille et il restait bien peu de peuples barbares tant leur culture allait au loin et commandait aux esprits.

Il y a cent ans, presque tous **LES VOLCANS** du monde entrèrent en éruption – un phénomène qui s'étendit sur quelques années sans doute, comme par un effet domino, et dont les conséquences furent universelles. La Méditerranée fut secouée de puissants raz-de-marée, des îles disparurent en fine poussière, mais les mêmes **CATACLYSMES** touchèrent des terres qui n'appartenaient pas à l'Oikoumène, jusqu'au Deccan et même au lointain Nippon. **LE CLIMAT** changea durablement en même temps que les cieux devenaient gris et que le soleil disparaissait.

Déjà vacillant, atteint en son cœur par les dissensions politiques, les destructions, les famines et les pestes, l'Empire craqua quand **SES FRONTIÈRES** furent assaillies de toutes part : celtes et hyperboréens originaires du nord et de l'ouest, illyriens descendus par les côtes, scythes et cimmériens venus des plaines de l'est, carthaginois et koushites sur les frontières sud. C'est alors qu'apparurent ces incroyables clans venus de l'est lointain, arrivés en bateaux jusqu'aux rives de la mer rouge et du golfe persique, qui s'emparaient bientôt de la Mésopotamie, de l'Égypte et de la Palestine : les **SAMOURAÏS NIPPONS**.

L'Empire a implosé. Chaque **CITÉ-ÉTAT** est désormais indépendante, installée dans son acropole, derrière les champs de force générés par la cyberdaimoniké, chacune pour soi, chacune contre les autres. **L'ASSEMBLÉE**, vaste parlement qui réunissait des envoyés de chaque cité et de chaque région, tente de ramener la discipline et l'ordre, en usant de la brutalité de ses phalanges rappelées des frontières. **L'ÉGLISE DES DOUZE** – consacrée aux divinités de l'Olympe – joue sa survie face aux cultes barbares. **LES MONSTRES** mythologiques, que l'on croyait éteints, reviennent sur les territoires de l'empire et sèment la terreur.

Les aventuriers sont des barbares venus du Nippon, des CYBER-RONINS. C'étaient des samourais au service d'un clan, qui eurent l'insigne honneur de recevoir en eux ces « dieux dans la machine » achéens. Mais leur seigneur est mort, leur clan a disparu et ils ont survécu dans le déshonneur. Ils errent désormais dans les ruines de l'empire, monnayant leurs services et leurs incroyables talents guerriers à tous ceux qui peuvent se les payer : cités-états, seigneurs locaux, barbares étrangers, cohortes de phalanges, membres de l'Assemblée, hauts-prêtres et ainsi de suite.

# LA PREMIÈRE AVENTURE

La première aventure, la première quête, que proposent la plupart des serveurs d'ALEAMUNDI consiste à retrouver quelque chose ou quelqu'un. C'est l'occasion d'explorer le monde, de poser des questions aux figurants, d'enquêter sur certains faits étranges, de se confronter au cadre sans avoir à s'en emparer encore tout à fait.

Bien entendu, la nature de ce qui a disparu, les circonstances et les raisons, les adversaires des aventuriers dépendent entièrement de l'univers proposé sur le serveur choisi.

## QU'EST-CE QUI A DISPARU ?

1D20	QU'EST-CE QUI A DISPARU ?
1	La clef d'une position de pouvoir
2	La possession d'un aventurier
3	La preuve d'un crime
4	Un artefact ou un objet unique
5	Un criminel
6	Un large groupe de personnes
7	Un objet de forte valeur sentimentale ou culturelle
8	Un objet portant un secret
9	Un objet précieux
10	Un petit groupe de personnes
11	Un proche des aventuriers
12	Une autorité
13	Une célébrité
14	Une clef pour accéder quelque part
15	Une créature ou un animal
16	Une information ou un savoir
17	Une personne de grand statut
18	Une personne de mauvaise réputation
19	Une personne sans importance
20	Une richesse considérable

# QUELLES SONT LES RAISONS DE LA DISPARITION ?

---

## 1D20 QUELLES SONT LES RAISONS DE LA DISPARITION ?

---

- |    |                                       |
|----|---------------------------------------|
| 1  | Des circonstances particulières       |
| 2  | Entre des mains légitimes             |
| 3  | La chose n'a jamais existé            |
| 4  | Pour empêcher un bien                 |
| 5  | Pour empêcher un mal                  |
| 6  | Un accident                           |
| 7  | Un effet surnaturel                   |
| 8  | Un enlèvement                         |
| 9  | Un oubli                              |
| 10 | Un piège pour attirer les aventuriers |
| 11 | Un sacrifice                          |
| 12 | Un vol                                |
| 13 | Une disparition volontaire            |
| 14 | Une dissimulation                     |
| 15 | Une erreur                            |
| 16 | Une fuite                             |
| 17 | Une ignorance                         |
| 18 | Une mise à l'abri                     |
| 19 | Une mise au secret                    |
| 20 | Une perte                             |
- 

## À QUI CELA IMPORTE ?

---

## 1D10 À QUI CELA IMPORTE ?

---

- |    |                              |
|----|------------------------------|
| 1  | Les autorités                |
| 2  | Les aventuriers              |
| 3  | Personne                     |
| 4  | Tout le monde                |
| 5  | Un petit groupe de personnes |
| 6  | Une communauté               |
| 7  | Une créature                 |
| 8  | Une famille                  |
| 9  | Une personne de pouvoir      |
| 10 | Une seule personne           |
-

# QUI S'OPPOSE AUX AVENTURIERS OU LES CONCURRENCE ?

---

**ID10** QUI S'OPPOSE AUX AVENTURIERS OU LES CONCURRENCE ?

---

- |    |                                      |
|----|--------------------------------------|
| 1  | Une puissance surnaturelle           |
| 2  | Une faction                          |
| 3  | Un allié des aventuriers             |
| 4  | Les autorités locales                |
| 5  | Le destin                            |
| 6  | Des locaux                           |
| 7  | Des ennemis des aventuriers          |
| 8  | Des autorités étrangères             |
| 9  | Des alliés ou des ennemis du disparu |
| 10 | D'autres aventuriers                 |
-

# LES RÈGLES DE JEU

Il te faut maintenant un système de jeu pour jouer dans les incroyables univers que tu viens de créer et te lancer dans les aventures palpitantes que tu as écrites. Tu peux, bien entendu, utiliser le système de ton choix, celui avec lequel tu es le plus à l'aise, mais ce petit livre ne serait pas complet si tu n'y trouvais une proposition particulière : les règles de **CŒURS VAILLANTS 2** dans leur incarnation la plus sommaire, la plus simple, mais sans rien perdre de leur subtilité et de leur intérêt. Au cours des pages qui suivent, tu trouveras toutes les étapes pour créer des aventuriers efficaces, les mécaniques de résolution pour jouer et le nécessaire pour développer une adversité intéressante.

## L'AVENTURIER

L'AVENTURIER est défini par les éléments suivants :

- ⊗ Son NIVEAU qui définit directement sa puissance d'action personnelle.
- ⊗ Ses SEUILS (caractéristiques, sauvegarde, mouvement et défense), qui sont des nombres et renvoient directement aux jets de résolution décrits dans les mécaniques de jeu.
- ⊗ Ses POINTS DE VIE et ses POINTS D'AVENTURE, qui sont des compteurs qui descendent quand il s'épuise et qui remontent quand il se repose et se soigne.
- ⊗ Sa VITESSE de déplacement, qui est égale à 6 pas.
- ⊗ Son ÉQUIPEMENT, qui comprend le contenu de ses poches ou de son sac, ses protections et, éventuellement, les armes qu'il manie.
- ⊗ Ses POINTS D'EXPÉRIENCE (XP), qu'il gagne à chaque séance de jeu et qui lui permettent de monter de niveau.

## NIVEAU

LE NIVEAU de l'aventurier indique sa capacité à maîtriser son destin et à résister aux avanies et dangers. Au début de ses aventures, l'aventurier est niveau 1, mais il pourra atteindre le niveau 7 après bien pérégrinations. Son DEMI-NIVEAU est égal à la moitié du niveau, arrondi à l'inférieur (au niveau 1, le demi-niveau est égal à 0).

## SEUILS

### CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de l'aventurier décrivent des domaines de savoir et de savoir-faire qu'il maîtrise avec plus ou moins de bonheur – un mélange de qualités personnelles, de compétences professionnelles et une mesure de sa chance. Il existe quatre caractéristiques et leur seuil est un nombre entre 3 et 18, défini à la création du personnage – plus bas il est, mieux c'est. La joueuse lance 3d6 et en fait la somme ; elle effectue un total de quatre tirages pour obtenir une première série, puis recommence pour établir une seconde série. Elle choisit la série qui lui plaît le plus et répartit les nombres comme elle le souhaite. Si le seuil d'une caractéristique est égal à 13 ou plus, l'aventurier obtient une compensation.

CARACTÉRISTIQUES	DOMAINES	COMPENSATION
Vigueur	La force physique et l'endurance	5 points de vie supplémentaires
Dextérité	Les réflexes, l'adresse et la précision	Seuil de défense +1
Intelligence	La mémoire, la logique et la vigilance	Seuil de sauvegarde -1
Charisme	La présence, l'éloquence et l'intuition	1 point d'aventure supplémentaire

### SAUVEGARDE

Le seuil de sauvegarde de l'aventurier est égal à 15.

### MOUVEMENT

Le seuil de mouvement de l'aventurier est égal à 10 (à noter dans la petite case sur la feuille de personnage). En fonction de son équipement, son mouvement sera modifié : c'est ce nombre final que l'on note dans la grande case.

### DÉFENSE

Le seuil de défense de l'aventurier est égal à 10 + demi-niveau (à noter dans la petite case sur la feuille de personnage). En fonction de son équipement, sa défense sera modifiée : c'est ce nombre final que l'on note dans la grande case.

### POINTS DE VIE

Au premier niveau, l'aventurier possède 1d8 +8 points de vie. C'est une mesure de sa santé, mais surtout de sa chance, son éveil, sa vivacité, sa volonté. Ses points de vie descendent quand il subit des dégâts et remontent quand il se repose et qu'il se soigne.

## POINTS D'AVENTURE

L'aventurier possède 1 point d'aventure par niveau, donc 1 au premier niveau. Les points d'aventure symbolisent son courage et sa vaillance, son dévouement pour protéger les autres et lutter contre la malveillance et les méchants. C'est ce supplément d'énergie qu'il peut mobiliser pour accomplir des exploits. Il récupère tous ses points d'aventure après un repos.

En échange d'un point d'aventure, ton aventurier accomplit des prouesses comme suit (ça n'est jamais une action) :

- ⊗ Il bénéficie d'un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).
- ⊗ Il bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- ⊗ Il récupère 1d8 +niveau points de vie.
- ⊗ Il réduit de moitié les dégâts d'une attaque ou d'un danger.
- ⊗ Il effectue une extraordinaire prouesse physique.
- ⊗ Il sort un objet un peu exceptionnel de son sac à dos.
- ⊗ Il ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – la joueuse lance le d4 à chaque tour.
- ⊗ Il gagne 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour jusqu'au prochain répit.
- ⊗ Il déclenche un effet magique (dans les univers qui le permettent).

## ÉQUIPEMENT

### ARMES

**LES ARMES** infligent les dégâts suivants en fonction de leur **TYPE** (corps-à-corps ou distance) et leur **TAILLE** (légères, moyennes ou lourdes). Les armes modernes ou futuristes (pistolets, fusils, mono-filaments et ainsi de suite) infligent +1d8 dégâts. Les armes magiques et les armes modernes exceptionnelles (comme un sabre-laser) bénéficient encore d'un bonus de +1 aux jets de combat et +1d4 aux dégâts.

ARMES	CORPS-À-CORPS	DISTANCE	EXEMPLES
Armes légères	1d4 +1	1d4	Dague, fronde
Armes moyennes	1d8 +2	1d8	Épée, arc court, pistolet
Armes lourdes	2d8 +4	2d8	Marteau lourd, arc de guerre, fusil
Deux armes moyennes	1d8 +1d4 +3	1d8 +1d4	Deux lames, deux pistolets

Toutefois, un aventurier ne s'équipe pas n'importe comment. Certaines limites définissent des **STYLES DE COMBAT** comme suit, indiquant le type d'arme qu'il manie. Toutefois, tant qu'il obéit à ces limites, l'aventurier peut changer de style librement en changeant de matériel. La règle est qu'un aventurier ne peut emporter qu'une seule arme lourde, au corps à corps ou à distance, sans bouclier.

STYLE DE COMBAT	CORPS-À-CORPS	DISTANCE
Combattant polyvalent	Arme moyenne et bouclier	Arme moyenne
Archer	Arme moyenne	Arme lourde
Fantassin lourd	Arme lourde	Arme moyenne
Deux armes	Deux armes moyennes	Arme moyenne (et inversement)

## ARMURES

**LES ARMURES** offrent un bonus qui s'applique à la fois au seuil de défense (protection) et au seuil de mouvement (encombrement). Selon les univers, le port des armures peut être libre (dans des univers antiques ou médiévaux) ou contraint (dans des univers modernes ou futuristes) : on n'attend pas d'un mousquetaire ou d'un policier qu'il se promène en permanence avec une armure lourde sur le dos.

ARMURES	BONUS	EXEMPLES
Armures légères	+2	Vêtements lourds, armure de cuir, gilet pare-balle
Armures moyennes	+4	Broigne, brigandine, cotte de maille, protections balistiques militaires
Armures lourdes	+6	Armure de chevalier, armure d'intervention lourde

**LE BOUCLIER** offre un bonus de +1 au seuil de défense, mais n'affecte pas le seuil de mouvement. Par ailleurs, il est possible de sacrifier son bouclier (il est alors détruit) pour réduire de moitié les dégâts d'une attaque physique.

## SAC

L'aventurier possède un **SAC**, un gilet plein de poche ou un coffre de véhicule pour y ranger son équipement de base, ses affaires personnelles et ainsi de suite. Il peut toujours en tirer le petit matériel qu'il est normal qu'il emporte (ainsi que celui que la joueuse a nominalelement noté). Toutefois, un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1 +demi-niveau, il peut en tirer du matériel commun utile, plus rare peut-être mais crédible qu'il puisse l'y trouver. Enfin, pour le matériel plus exceptionnel, il est encore possible de dépenser des points d'aventure.

## FINITIONS

L'aventurier parle généralement sa langue natale et une à trois langues supplémentaires selon les univers. Il reste à lui donner un nom qui ne soit ni ridicule, ni imprononçable.

## TECHNIQUES DE COMBAT

Dans certains univers, les aventuriers possèdent des **TECHNIQUES DE COMBAT** spécifiques et codifiées : arts martiaux et pugilat pour les aventuriers modernes, escrime pour les mousquetaires, *Gun Fu* pour des héros de Hong-Kong et ainsi de suite. Avec la technique, l'aventurier inflige 1d8 +1d4 +3 dégâts – à mains nues, il ne peut pas tuer ses adversaires. Par ailleurs, à chaque fois qu'il obtient un 1 sur l'un de ses dés de dégâts, il place un truc de combat de son choix. Toutefois, l'adversaire peut, quel que soit son niveau, effectuer un jet de sauvegarde pour s'en protéger.

## POINTS D'EXPÉRIENCE

Au début de chaque séance de jeu, l'aventurier reçoit 2XP (on note le total dans la case du bas et les XP qui n'ont pas été dépensés dans la case du haut). Il peut utiliser les XP de la manière suivante :

- ⊗ La joueuse peut dépenser 1XP pour relancer un jet de son choix, cette fois avec un avantage.
- ⊗ L'aventurier monte de niveau en dépensant un nombre de XP égal à trois fois son niveau actuel (par exemple 9XP pour passer du niveau 3 au niveau 4).
- ⊗ En montant de niveau, l'aventurier gagne un point d'aventure supplémentaire. Par ailleurs, la joueuse lance un nombre de d8 égal au niveau atteint et ajoute 8. Ce total remplace l'ancien compte de points de vie. Si le total est égal ou inférieur au total précédent, l'aventurier gagne simplement un point de vie supplémentaire.
- ⊗ À chaque niveau pair (2, 4, 6), le demi-niveau de l'aventurier augmente et, partant, son seuil de défense de base.
- ⊗ À chaque niveau impair (3, 5, 7), l'aventurier acquiert un talent à choisir dans la liste suivante :
  - ⊗ **BAGARREUR**. Une fois par tour et contre un adversaire de son choix, l'aventurier inflige 1d4 dégâts automatiques, sans jet d'attaque.
  - ⊗ **BRUTAL/SOURNOIS**. L'aventurier inflige +1d8 dégâts au corps à corps, en pure force ou avec des coups vicieux.
  - ⊗ **COMPÉTENT**. La joueuse choisit l'une des caractéristiques de son aventurier ou son Mouvement. Elle utilise le niveau comme bonus pour les jets la concernant, au-lieu du demi-niveau.
  - ⊗ **INSTRUIT**. La joueuse choisit trois nouvelles langues pour son aventurier.
  - ⊗ **PRÉCIS**. L'aventurier inflige +1d8 dégâts à toutes ses attaques à distance.
  - ⊗ **PRUDENT**. L'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 au seuil de défense.
  - ⊗ **RAPIDE**. L'aventurier lance 1d8 supplémentaire en initiative.
  - ⊗ **ROBUSTE**. L'aventurier possède 12 points de vie supplémentaires.

## MAGIE UNIVERSELLE

Dans les univers qui le permettent, les aventuriers peuvent déclencher des effets magiques variés – qu’il s’agisse de véritables sorts de magiciens ou de pouvoirs liés à une nature particulière (fée, vampire, loup-garou et ainsi de suite).

C’est une action libre et l’aventurier doit dépenser un point d’aventure.

Il bénéficie alors d’un nombre de point de sort égal à 1 + demi-niveau qu’il distribue entre les différents paramètres : *Durée, Portée, Zone, Sauvegarde, Puissance*. Il peut obtenir des points de sort supplémentaires en acceptant des *Contraintes*.

### CONTRAINTES

- +1 Ton aventurier doit utiliser une manœuvre.
- +2 Ton aventurier doit utiliser une action.
- +3 Ton aventurier doit réussir un jet de sauvegarde.
- +4 Ton aventurier doit conduire un rituel de dix minutes ou plus.

### DURÉE

- 0 Instantané
- 1 Répit
- 2 Repos

### PORTÉE

- 0 Personnel ou au toucher
- 1 12 pas ou moins
- 2 À vue

### ZONE

- |   |  |           |
|---|--|-----------|
| 0 | Une cible  | Une table |
| 1 | Toutes les créatures à portée                    | Une pièce |
| 2 | Tous les adversaires ou tous les alliés à portée | Un champ  |

### SAUVEGARDE

- 0 Un jet de sauvegarde toujours autorisé.
- 1 Un jet de sauvegarde est autorisé si la cible est de niveau égal ou supérieur.
- 2 Aucun jet de sauvegarde n’est permis.

### PUISSANCE

- 0 *Conséquences mécaniques* : bonus de +2 à un seuil ou bonus de +1 dans deux seuils, bonus de +1d4 dégâts, bonus de +2 à un jet de résolution ou bonus de +1 dans deux jets de résolution, et ainsi de suite. 1d4 par niveau dégâts (instantané) ou 1d4 par niveau soins (instantané).
- 1 *Conséquences mineures* : La magie accomplit vite et facilement ce que l’on pourrait obtenir avec du temps et des moyens, sans changer la nature du monde ou sa cohérence physique et sociale.
- 2 *Conséquences majeures* : La magie produit un effet qui ne peut être obtenu que par une technologie avancée ou des phénomènes et propriétés naturels importants.
- 4 *Conséquences absolues* : La magie produit des effets seulement à la portée des technologies les plus extraordinaires, qui trichent avec les règles physiques de l’univers ou qui changent absolument le destin d’une créature.

## LES VECTEURS

On appelle vecteur du sort la manière dont les effets de celui-ci s'expriment. Ainsi, immobiliser un adversaire par magie peut s'imaginer en paralysant ses muscles (vecteur physique), en lui donnant un ordre ou en court-circuitant son cerveau (vecteur mental, social et psychologique) ou encore en faisant pousser des lianes pour l'agripper et le retenir (vecteur environnemental). Il est donc important que l'aventurier décrive exactement la manière dont les effets s'expriment.

- ⊗ **VECTEUR MENTAL, SOCIAL ET PSYCHOLOGIQUE** : la magie affecte l'intellect, le moral, les traits de caractères ou les habitus sociaux de la cible.
- ⊗ **VECTEUR PHYSIQUE** : la magie affecte le corps physique d'une créature ou d'un objet.
- ⊗ **VECTEUR ENVIRONNEMENTAL** : la magie affecte l'environnement naturel autour de l'aventurier en modifiant ses paramètres généraux ou en manipulant sa conformation.
- ⊗ **VECTEUR MYSTIQUE ET SPIRITUEL** : la magie affecte le surnaturel, les entités étrangères, les esprits, la magie elle-même.

## LES EFFETS

On peut classer les effets magiques en quelques catégories générales. Toutefois, un même effet peut aussi s'exprimer à divers niveaux de puissance, comme indiqué dans le tableau des paramètres. Les aventuriers pourront ne pas oublier qu'un effet vaut son contraire.

- ⊗ **AUGMENTATIONS/AMÉLIORATION/ANIMATION** : la magie offre de nouvelles capacités ou améliore l'usage des capacités existantes de la cible, animée ou inanimée.
- ⊗ **CRÉATION/GÉNÉRATION/APPEL** : la magie crée ou génère quelque chose, matière ou créature, qui n'était pas là à l'instant précédent ou la fait venir depuis d'autres dimensions.
- ⊗ **DÉPLACEMENT/TÉLÉPORTATION/ INVOCATIONS** : la magie déplace objets et créatures ou favorise leur déplacement naturel.
- ⊗ **ENTRAVES/CONTRAINTES/NEUTRALISATION** : la magie bloque ou met hors d'état d'agir une cible vivante ou inanimée.
- ⊗ **ILLUSIONS/FANTASMES** : la magie crée des images, des sons, des sensations ou des émotions artificielles.
- ⊗ **LIBÉRATION/RESTAURATION/DISSIPATION DE LA MAGIE** : la magie soigne, répare ou met fin aux états préjudiciable. Elle peut aussi annuler ou dissiper d'autres magies.
- ⊗ **MODIFICATION DE L'ENVIRONNEMENT** : la magie modifie la nature physique de l'environnement et les conditions locales.
- ⊗ **PERCEPTIONS/DÉTECTIONS** : la magie permet de voir, de distinguer, de repérer, de distinguer – par exemple, selon le vecteur choisi, il suffit d'allumer une lumière flottante ou de conférer le don de vision dans le noir à une cible.

⊗ **TRANSFORMATIONS/MÉTAMORPHOSES** : la magie modifie l'apparence et la forme superficielle d'une créature ou d'un objet, qui reviendra plus tard à un état normal.

⊗ **TRANSMUTATIONS** : la magie modifie profondément la nature de la cible, souvent définitivement, en changeant son état.

## CONTEXTE ET USAGE

Une magie universelle se doit d'être simple et complète, mais ça n'est pas la foire au grand n'importe quoi et la maîtresse de jeu peut et doit en contrôler les paramètres – afin d'être à l'aise avec son usage libre, mais aussi pour que ça corresponde à l'ambiance de l'univers de référence.

Définir les vecteurs et les effets permet à la maîtresse de jeu de les organiser et d'en autoriser ou non l'usage selon l'univers de jeu. Un archimage peut certainement lancer tous les sorts qu'il veut, mais presque toutes les autres créatures sont limitées à certains domaines.

Ainsi, un chamane pourra user du vecteur mystique et spirituel, mais certainement pas des autres ; un élémentaliste sera limité aux vecteurs physiques et environnementaux, et ainsi de suite. De même, un druide est un maître des transformations et métamorphoses, mais un illusionniste incompetent.

Selon l'univers de jeu, la maîtresse de jeu peut ainsi déterminer les domaines de magie (vecteurs et effets) selon ses besoins, les organiser, en autoriser l'usage et l'accès ou les limiter à certains apprentissages spécifiques. De même, elle peut autoriser ou non l'accès aux conséquences majeures ou absolues si elle estime que le niveau de magie est assez faible dans son monde.

Toutefois, il ne faudrait pas mécaniser l'usage de la magie à outrance, ne pas installer de jugs qui contraindraient par trop l'imagination des joueuses ou la fluidité de l'histoire. La maîtresse de jeu peut aussi se laisser porter par les circonstances, gardant son cadre à l'esprit comme une indication générale, sans pour autant s'y référer trop sévèrement.

Il s'agit simplement de circonscrire la magie de manière à en rendre l'usage varié, surprenant, différent selon ses manipulateurs.

# LES MÉCANIQUES

## JETS DE RÉOLUTION

À chaque fois que l'aventurier doit réaliser une tâche dont l'issue est incertaine, sa joueuse lance **1D20** auquel elle ajoute soit le niveau, soit le demi-niveau de son aventurier. Le résultat final doit être égal ou supérieur à un **SEUIL** noté sur la feuille de personnage ou que la maîtresse de jeu lui indique.

Dans le jeu, il existe quatre types de **JET DE RÉOLUTION** et à chacun correspond un seuil qui est sur la feuille :

JETS DE RÉOLUTION	CIRCONSTANCES	BONUS ET SEUIL
<b>JET DE CARACTÉRISTIQUE</b>	Accomplir une tâche sociale, intellectuelle, technique ou physique.	<b>1D20 + DEMI-NIVEAU</b> contre un seuil égal à la caractéristique testée.
<b>JET DE SAUVEGARDE</b>	Se protéger contre une menace soudaine, pour échapper à une explosion, à une chute, à un poison, aux effets d'un pouvoir magique.	<b>1D20 + NIVEAU</b> contre le seuil de sauvegarde.
<b>JET DE MOUVEMENT</b>	Afin de courir, sauter, grimper, nager, sauter, accomplir une acrobatie ou se montrer discret.	<b>1D20 + DEMI-NIVEAU</b> contre le seuil de mouvement.
<b>JET DE COMBAT</b>	Porter une attaque, au corps à corps ou à distance, à un adversaire afin de lui infliger des dégâts.	<b>1D20 + NIVEAU</b> contre le seuil de défense de cet adversaire. Quand c'est à son tour d'attaquer, la maîtresse de jeu effectue un jet de combat contre la défense de l'aventurier.

⊗ Quand son aventurier bénéficie d'un **AVANTAGE**, la joueuse lance deux **d20** et garde le meilleur résultat ; quand il subit un **DÉSAVANTAGE**, elle lance deux **d20** et garde le plus mauvais résultat.

⊗ Un résultat de 1 au **d20** indique toujours un échec, tandis qu'un 20 naturel indique toujours une réussite.

## JET DE CHANCE

À chaque fois que la maîtresse de jeu doit répondre à une question et qu'elle n'a aucune idée de la réponse à apporter, ou que toutes les réponses se valent pour faire avancer l'histoire, le plus simple est d'effectuer un jet de chance.

La maîtresse de jeu, ou l'une des joueuses, lance **1d6**. Sur un résultat de 1 à 3, la réponse à la question est non. Sur un résultat de 4 à 6, la réponse est oui. Il faut toujours formuler la question pour qu'il n'y ait que deux réponses possibles : oui ou non. La réponse positive doit être à l'avantage de la personne concernée par la question.

## EN COMBAT

Il est très probable que les aventuriers doivent régulièrement se bagarrer contre toutes sortes d'adversaires.

**INITIATIVE.** Tous les aventuriers et leurs adversaires jouent par ordre d'initiative, de la plus grande à la plus petite. L'initiative est égale à  $1d8 + \text{niveau}$ .

**SURPRISE.** En cas de rencontre subite et imprévue, chaque adversaire effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, il est surpris et perd son action du tour.

**AGIR.** À son tour d'initiative, l'aventurier effectue une **MANŒUVRE** et une **ACTION**.

⊗ **L'ACTION** permet d'effectuer des activités importantes, qui demandent de la concentration et du temps : attaquer, placer un truc de combat, sortir un objet de son sac et ainsi de suite.

⊗ La **MANŒUVRE** est consacrée à des activités plus rapides et automatiques : se déplacer, dégainer une arme ou en changer, prendre un objet à sa ceinture, boire une potion et ainsi de suite.

⊗ L'aventurier peut aussi placer des **ACTIONS LIBRES**, comme lancer un ordre, prodiguer un conseil, dépenser un point d'aventure ou effectuer des jets de sauvegarde.

**SE DÉPLACER.** En échange de sa manœuvre, ton aventurier se déplace de tout ou partie de sa vitesse (6 pas). S'il est à terre, il doit utiliser sa manœuvre pour se relever. S'il effectue une acrobatie ou un déplacement dangereux, il doit aussi réussir un jet de mouvement. S'il se déplace de moins de la moitié de sa vitesse, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de combat du tour ou à sa défense. S'il se déplace jusqu'au double de sa vitesse (12 pas), il subit un malus de -2 en défense pour le tour.

**ABRIS ET COUVERTS.** Un couvert est un obstacle qui empêche de bien voir une cible, mais n'arrête pas les projectiles. Il offre un bonus de +2 ou +4 en défense selon son épaisseur. Un abri est un obstacle en dur qui arrête aussi les projectiles, offrant un bonus de +2 à +6 en défense selon la proportion de protection qu'il offre.

**ATTAQUER.** Pour infliger des dégâts à un adversaire, la joueuse lance  $1d20 + \text{niveau}$ . Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la défense de la cible, son aventurier inflige une **BLESSURE**, sinon c'est seulement une **CONTUSION**. Sur un 1 naturel, l'aventurier ne touche pas du tout ; sur un 20 naturel, il double les dégâts.

**DÉGÂTS.** Si son aventurier inflige une blessure, la joueuse lance tous les dés de dégâts de l'arme en ajoutant les bonus éventuels. Si c'est seulement une contusion, l'aventurier inflige un nombre de points de dégâts égal au nombre de dés qu'il aurait dû lancer.

**ZÉRO POINT DE VIE.** Quand son aventurier tombe à 0 point de vie, la joueuse peut choisir l'une des deux options suivantes :

⊗ **ABANDONNER.** L'aventurier tombe au sol inconscient. Il faudra que ses camarades le soignent d'une manière ou d'une autre ou qu'il attende le prochain répit pour reprendre connaissance.

⊗ **CONTINUER.** Par un effort de volonté, l'aventurier reste debout. Il est **EXALTÉ** jusqu'au prochain repos. Il regagne immédiatement 1d8 points de vie par niveau. Un aventurier qui retombe à 0 point de vie alors qu'il est déjà exalté est définitivement mort !

**DÉGÂTS AGGRAVÉS.** Certaines sources de dégâts infligent aussi des dégâts aggravés (feu, chutes lourdes, blessures de monstres particulièrement horribles et ainsi de suite). Chaque dégât aggravé diminue le maximum de points de vie de la cible de 1. Certaines sources de dégâts peuvent infliger plusieurs dégâts aggravés d'un coup. Un aventurier récupère un dégât aggravé par repos.

**TRUCS DE COMBAT.** Tous les aventuriers connaissent des tours, des coups tordus et des tricheries qu'ils emploient en bataille pour faire tourner une situation à leur avantage.

⊗ **PLACER UN TRUC.** Un truc de combat est une action. La joueuse lance 1d20 et ajoute le niveau de son aventurier. Le résultat doit être égal ou supérieur au seuil d'une caractéristique choisie selon les circonstances et le style de truc :

⊗ **VIGUEUR** : bousculer, frapper, pousser, écarter, brutaliser, intimider, percuter...

⊗ **DEXTÉRITÉ** : faucher, déséquilibrer, aveugler, désorienter, divertir, accélérer, rompre...

⊗ **INTELLIGENCE** : ruser, leurrer, surprendre, détourner, anticiper, surpasser, duper...

⊗ **CHARISME** : subjuguier, humilier, insulter, jouer, bernier, défier, rabattre...

⊗ **ÉVITER LE TRUC.** Si l'adversaire visé est de niveau égal ou supérieur à l'aventurier, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister. S'il échoue, Le truc fonctionne. Si l'adversaire est de niveau inférieur, il ne bénéficie pas de jet de sauvegarde et subit le truc de combat.

Voici quelques-uns des trucs les plus couramment employés par les aventuriers et leurs adversaires :

⊗ La cible est forcée de reculer ou de se déplacer de plusieurs pas.

⊗ La cible se retrouve à terre.

⊗ La cible lance un dé de dégâts de moins sur chaque attaque jusqu'au prochain tour.

⊗ Toutes les contusions que subit la cible jusqu'au prochain tour comptent double.

⊗ La cible est obligée de réduire son action à une manœuvre simple.

⊗ La cible perd son arme qui glisse jusqu'à 3d4 pas.

⊗ La cible subit un désavantage à son prochain jet.

⊗ Un allié bénéficie d'un avantage à son prochain jet.

⊗ Un allié ajoute 1d8 aux dégâts qu'il inflige ce tour.

⊗ Un allié qui doit dépenser un point d'aventure lance 1d4 : sur un 4 au dé, il le conserve.

**FUIR LE COMBAT.** Il peut arriver que les aventuriers s'engluent dans une bataille dont l'issue n'augure rien de bon. C'est le moment de fuir. Toutes les joueuses doivent s'accorder pour quitter le terrain ensemble. Les aventuriers récupèrent leurs camarades tombés, mais rien de plus. Et tout le monde court. La fuite dure jusqu'au prochain répit et s'achève dans un endroit choisi par la maîtresse de jeu. Chacun peut reprendre son souffle et regagne un point d'aventure. Il est seulement temps, ensuite, de se repérer, d'envisager la suite et, éventuellement, de vérifier si les ennemis ont suivi les aventuriers jusque-là ou s'ils ont abandonné la poursuite.

## REPOS ET SOINS

**UN RÉPIT** a lieu à la fin d'une scène. C'est le moment de souffler, de boire un coup et de nettoyer les plaies. Chaque aventurier récupère 1d4 points de vie par niveau. Presque tous les effets temporaires en cours se dissipent lors d'un répit, qu'ils soient positifs ou négatifs. Tous les aventuriers prennent un répit en même temps ou aucun : ce n'est pas à la carte autour de la table.

**UN REPOS** a lieu une fois par jour, quand les aventuriers peuvent enfin se poser pour la nuit, dérouler les couvertures ou dormir dans un bon lit. L'aventurier récupère tous ses points de vie et ses points d'aventure et efface l'état *exalté*. Il soigne aussi un dégât aggravé.

**AUTRES SOINS.** Si l'aventurier a accès à une potion de soin, un médikit, des injecteurs d'urgence ou à des soins spécialisés, il regagne, en général, 1d8 +niveau points de vie.

## LUMIÈRE ET VISIBILITÉ

Pour agir efficacement ou se prémunir des dangers, les aventuriers doivent y voir clair et ce n'est pas toujours possible. Les créatures possédant la *vision dans le noir* considèrent l'obscurité comme de la lumière faible et de la lumière faible comme de la lumière franche.

LUMINOSITÉ	CIRCONSTANCES	EFFETS
Lumière franche	Lumière du jour, lumière omnidirectionnelle vive.	Aucun.
Lumière faible	Lumière artificielle faible, jour de pluie ou de brume, pleine lune par une nuit sans nuages.	Désavantage aux attaques à distance et aux perceptions.
Obscurité	Lumières réduites à presque rien, l'intérieur d'une pièce sombre éclairée indirectement, des braises, la lueur des étoiles.	Pas d'attaques à distance, demi-vitesse, désavantage aux attaques au corps-à-corps.
Ténèbres	Le noir complet, absolu, sans aucune source de lumière même indirecte.	Pas de combat possible, demi-vitesse.

**JETS DE PERCEPTION.** La maîtresse de jeu est invitée à ne pas demander de jets particuliers lorsque les aventuriers doivent percevoir quelque chose dans leur environnement : soit elle a besoin qu'ils remarquent un détail (y compris les pièges ou les dangers sur leur route) et c'est automatiquement réussi, soit elle peut simplement s'en référer à un jet de chance ou à un jet de sauvegarde. Quand un aventurier cherche quelque chose de particulier (suivre une piste, fouiller une pièce, examiner des détails de garde-robe ou sur des bas-reliefs, évaluer un objet, et ainsi de suite), c'est le plus souvent un jet de caractéristique (Intelligence, par exemple). Bien entendu, il est toujours préférable de tenir compte de la lumière et des conditions de visibilité.

## LE BESTIAIRE

Les monstres et figurants – ci-après appelés **CRÉATURES** – possèdent un niveau, des points de vie, un seuil de défense, une vitesse de déplacement et des capacités spéciales.

- ⊗ Une créature possède un **NIVEAU** compris entre 0 et 12 (ou plus). Elle utilise son niveau pour tous ses jets de combat et de sauvegarde. Elle ne possède pas de seuil de mouvement ni de caractéristique et la maîtresse de jeu doit considérer qu'elle réussit automatiquement les jets associés à chaque fois que besoin.
- ⊗ Une créature possède 1d8 **POINTS DE VIE** par niveau. Le plus simple est de lui donner 5pv par niveau si elle est de puissance intermédiaire et 8pv par niveau si elle est de puissance supérieure. Les créatures de niveau 0 possèdent 1d4 points de vie.
- ⊗ Le **SEUIL DE SAUVEGARDE** d'une créature est toujours égal à 18.
- ⊗ Une créature possède un **SEUIL DE DÉFENSE**. Pour les figurants, on peut l'évaluer comme pour les aventuriers – 10 +demi-niveau +bonus d'armure. Pour les monstres, c'est fonction de l'épaisseur de leur peau, de leurs réflexes et ainsi de suite – la défense peut aisément monter au-dessus de 20 pour les monstres les plus abominables.
- ⊗ La **VITESSE** des figurants est comparable à celle des aventuriers (6 pas), mais les monstres peuvent atteindre 12 ou même 18 pas de vitesse, sans compter ceux qui savent voler ou nager.
- ⊗ Presque tous les monstres possèdent la capacité de **VISION DANS LE NOIR**.
- ⊗ **EN COMBAT**, une créature peut porter une ou plusieurs attaques en échange de son action (1d20 +niveau contre la défense de sa cible). Les figurants emploient des armes (comme les aventuriers), mais les monstres qui possèdent des armes naturelles (griffes, morsures et ainsi de suite) utilisent les tableaux suivants pour déterminer leurs dégâts. Par exemple, en échange d'une action, un monstre niveau 3 porte deux attaques de griffes (1d10+2 dégâts chacune) et une morsure (2d6+2 dégâts).
- ⊗ Une créature qui place **UN TRUC DE COMBAT** réussit toujours, mais l'aventurier peut toujours effectuer un jet de sauvegarde quel que soit son niveau.

COMBINAISONS	EXEMPLES	DÉGÂTS
Arme légère (figurants)	Mains nues	1d4+1
Arme moyenne (figurant)	Épée, pistolet	1d8 (+2)
Arme lourde (figurant)	Épée lourde, fusil	2d8 (+4)
Attaque simple	Coup de griffes	En fonction du niveau
Attaque forte	Morsure	En fonction du niveau
Double-attaque	Deux coups de griffes	En fonction du niveau
Double-attaque et attaque forte	Deux coups de griffes et une morsure	En fonction du niveau
Attaque supérieure (zone de niveau pas de côté)	Souffle du dragon	1d8 par niveau

NIVEAU	ATTAQUE SIMPLE	ATTAQUE FORTE	BONUS DE DÉGÂTS AU CORPS À CORPS
0	1d4	1d6	+1
1	1d6	2d4	+2
2	1d8	1d10	+2
3	1d10	2d6	+2
4	1d12	1d6+1d8	+2
5	1d6+1d8	4d4	+2
6	2d8	3d6	+4
7	3d6	5d4	+4
8	2d10	1d10+2d6	+4
9	1d10+d12	4d6	+4
10	3d8	5d6	+4
11	3d10	4d8	+6
12	4d8	5d8	+6
+1	+1d8	+1d8	+6

## LES CAPACITÉS DES CRÉATURES

Les créatures possèdent des capacités spéciales. La plupart son permanentes ; d'autres nécessitent l'usage d'une manœuvre pour les activer ; d'autres encore réagissent à des conditions précises. Voici une courte liste d'exemples.

**ACTION RAPIDE** (Manœuvre – la créature effectue une action spécifique au prix d'une manœuvre (lancer un sort, porter une attaque spéciale et ainsi de suite)).

**AURA ÉLÉMENTAIRE** (Réaction – tout adversaire à 4 pas ou moins de la créature au début de son tour subit 1d4 dégâts élémentaires par niveau de celle-ci).

**CÉLÉRITÉ** (Permanent – la créature effectue deux manœuvres par tour au lieu d'une seule).

**CHARGE** (Réaction – si la créature se déplace de plus de la moitié de sa vitesse, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires).

**DISPERSION DE DÉGÂTS X** (Réaction – un nombre de fois, entre deux repos, égal à X, la créature réduit de moitié les dégâts d'une attaque, détournée par des griffes solides, des écailles incassables ou tout autre effet particulier).

**IMMATÉRIEL** (Réaction – si le résultat au dé du jet de combat contre une créature immatérielle est un nombre impair, l'attaque est automatiquement un échec).

**IMMUNITÉ AUX CHARMES ET ENCHANTEMENTS** (Permanent – la créature est immunisée contre tous les effets magiques visant à contrôler sa volonté ou ses actes, à l'ensorceler ou à lui infliger des désavantages).

**INDOMPTABLE** (Permanent – la créature peut toujours effectuer un jet de sauvegarde même si elle est de plus bas niveau que son adversaire).

**INFECTIION X** (Réaction – la créature inflige, à chaque fois qu'elle porte une attaque, X dégâts aggravés par dé de dégâts (blessures et contusions)).

**MENEUR** (Manœuvre – grâce à un cri de guerre, des ordres, des encouragement, un mouvement d'étendard et ainsi de suite, la créature active l'un des effets suivants : elle offre une action supplémentaire à un allié en vue ; elle offre une manœuvre supplémentaire par tour à tous ses alliés en vue ; elle accorde un bonus de +2 en défense pour le tour à tous ses alliés en vue ; elle donne un avantage à tous les jets de sauvegarde de tous ses alliés en vue ; elle offre une relance à tous ses alliés).

**PARALYSIE/POISON** (Réaction – sur une attaque réussie de la créature (blessure), la cible effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. La cible est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement. Il peut aussi d'agir des effets d'un poison aléatoire selon le type de créature).

**PAS DE CÔTÉ** (Manœuvre – la créature se téléporte de sa vitesse).

**RÉGÉNÉRATION X** (Réaction – la créature récupère 1d8 points de vie par niveau un nombre de fois, entre deux répits, égal à X).

**RÉSISTANCE À LA MAGIE X** (Réaction – la créature annule les effets magiques la visant en réussissant un jet de d20 contre un seuil égal à 16 -X).

**RÉSISTANCE LÉGENDAIRE X** (Réaction – un nombre de fois, entre deux repos, égal à X, la créature réussit automatiquement un jet de sauvegarde de son choix).

**ROBUSTE** (Permanent – la créature possède 5 points de vie supplémentaires par niveau)).

**SOURNOISERIE/BOURRINAGE** (Réaction – si la créature obtient le minimum sur l'un de ses dés de dégâts, sa cible subit les effets d'un truc de combat).

**TOUCHER MORTEL** (Réaction – une cible, touchée par une attaque qui présente un résultat pair sur le d20, doit réussir un jet de sauvegarde ou elle est instantanément réduite à 0 points de vie. Il peut s'agir d'une attaque nécrotique, d'une créature capable d'engloutir ses ennemis, d'un regard pétrifiant, d'un poison violent et ainsi de suite. Le toucher mortel peut donc supposer des effets supplémentaires selon sa nature).

**TRUCS DE COMBAT** (Manœuvre - la créature inflige un truc de combat à l'un de ses adversaires).

Nom \_\_\_\_\_

Description \_\_\_\_\_



ALEAMUNDI

**VIG**

Vigueur



**DEX**

Dextérité



**INT**

Intelligence



**CHA**

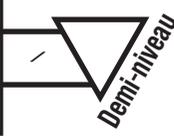
Charisme



**NIVEAU**



XP



Initiative : \_\_ d8+ \_\_

Vitesse : \_\_\_\_ pas

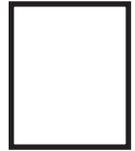
Déplacement tactique (manœuvre)

Demi-déplacement ou moins :

+1 en défense ou +1 en attaque

Double-déplacement : -2 en défense

**SAUVEGARDE**

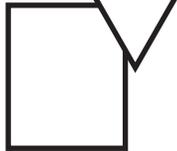


**DÉFENSE**



Bonus  
d'armure

**MOUVEMENT**



**POINTS  
DE VIE**



**POINTS  
D'AVEVENTURE**



## Talents & langues

## Équipement et richesses

## Mécaniques générales

Jet Le seuil est...

Jet de caractéristique + demi-niveau Une caractéristique appropriée

Jet de mouvement + demi-niveau 10, modifié par l'armure

Jet de combat + niveau La défense de l'adversaire (attaque) ou une caractéristique (truc)

Jet de sauvegarde + niveau 15

## Points d'aventure



En échange d'un point d'aventure, ton aventurier :

- Bénéficie d'un avantage sur un jet de résolution (à déclarer avant le jet).
- Bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- Récupère 1d8 +niveau points de vie.
- Sort un objet un peu exceptionnel de son bagage.
- Réduit de moitié les dégâts d'une attaque ou d'un danger.
- Effectue une extraordinaire prouesse physique.
- Ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – lance le d4 à chaque tour.
- Gagne 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour jusqu'au prochain répit.
- Obtient un effet magique.

## Trucs de combat

La cible est forcée de reculer ou de se déplacer de plusieurs pas.

La cible se retrouve à terre.

La cible lance un dé de dégâts de moins sur chaque attaque jusqu'au prochain tour.

Toutes les contusions que subit la cible jusqu'au prochain tour comptent double.

La cible est obligé de réduire son action à une manœuvre simple.

La cible perd son arme qui glisse jusqu'à 3d4 pas.

La cible subit un désavantage à son prochain jet.

Un allié bénéficie d'un avantage à son prochain jet.

Un allié ajoute 1d8 aux dégâts qu'il inflige ce tour.

Un allié qui doit dépenser un point d'aventure lance 1d4 : sur un 4 au dé, il le conserve.

### Techniques de combat

\_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Attaque Dégâts

### Arme de corps à corps

\_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Attaque Dégâts

### Arme à distance

\_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Attaque Dégâts

### Armure

\_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Protection

### Dans le sac

### Richesses

