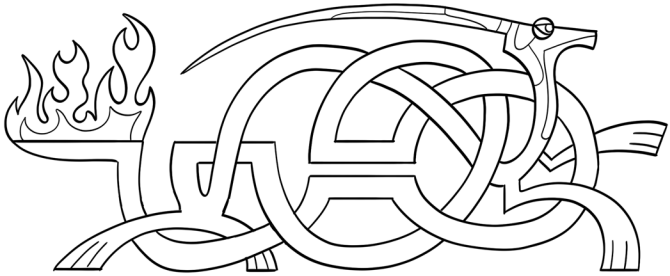
Cœurs Vaillants
Sur la route

Textes et illustrations : John Grümph

Cœurs Vaillants est un jeu aussi simple que possible, qui mérite autant d'options et de complications que possible. Ce petit supplément te propose d'étendre les mécaniques liées au voyage : péripéties plus nombreuses, nouvelles options pour le camp du soir et ainsi de suite...

Les voyages sont un élément important des aventures pour **Cœurs Vaillants**. Ton aventurier est constamment sur la route. Il visite des villages pour obtenir des informations et acheter du matériel, puis doit prendre la route pour rejoindre un site à explorer, suivre de nouveaux indices jusqu'à une petite cité ou se risquer dans les terres sauvages, sur les domaines d'un Roi orque.

Ignorer ces déplacements et les traiter par des ellipses est parfois une bonne idée quand on manque de temps de jeu, mais la plupart du temps, toutes les petites obligations inhérentes apportent une grande richesse au jeu : ne pas se perdre, trouver à manger et à s'abriter, s'occuper le soir, affronter toutes les péripéties, les obstacles et les dangers de la route...



legrumph.org

chibi

Voyages

Afin d'étendre l'outil de création des péripéties de **Cœurs Vaillants**, voici de nouvelles tables que ta maîtresse de jeu pourra préférer. Comme toujours, le principe est de se laisser porter par les tirages des dés en mêlant les résultats à la situation des personnages dans l'aventure – les paysages et les populations qu'ils traversent, la raison de leur voyage, ce qu'ils ont déjà accompli, les rumeurs dont ils ont entendu parler, et ainsi de suite…

Outre les péripéties dont le nombre a été défini par la maîtresse de jeu au début du voyage, des aventuriers malavisés peuvent en déclencher de nouvelles : en début de journée, les joueuses effectuent un jet de Constitution ou d'Intelligence, au choix, avec le bonus d'Éclaireur. C'est une action de groupe : si plus de la moitié des joueuses échouent, la maîtresse de jeu rajoute une péripétie dans la journée.

1d6	Péripétie	Explication
1	Dangers	Une péripétie soudaine, inattendue, qui ne dépend pas des aventuriers, mais dont ils doivent se débrouiller.
2	Découvertes	Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.
3	Évènements	Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.
4	Obstacles	La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.
5	Opportunités	Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.
6	Rencontres	Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

1D26	Dangers	Découvertes	Évènements
11	Air	Communauté	Bonne nouvelle
12	Bois	Divin	Catastrophe
13	Corruption	Fléau	Crime
14	Divin	Magie	Deuil
15	Eau	Menace	Divin
16	Feu	Merveille	Magie
21	Magie	Nature	Maladie
22	Météorologie	Passage	Mauvaise nouvelle
23	Piège	Refuge	Négociations
24	Prédateurs en chasse	Ressources	Réjouissances
25	Terre	Ruines	Transition
26	Toxines	Secret	Violence

1D26	Obstacles	Opportunités	Rencontres
11	Accident	Alliance	Agents de l'ennemi
12	Créature	Créature	Agents en mission
13	Détour	Diplomatie	Alliés
14	Divin	Divin	Autochtones
15	Erreur	Exploit à accomplir	Autorités locales
16	Éthique et morale	Informations	Communauté
21	Informations erronées	Justice	Concurrents
22	Interdiction	Logistique	Créatures curieuses
23	Magie	Magie	Créatures dans le besoin
24	Perte de temps	Matériel	Créatures en chasse
25	Problème	Mystère à résoudre	Puissance surnaturelle
26	Végétation	Raccourci	Voyageurs

Ceci étant, une liste de mots ne fait pas une aventure. Pour improviser une péripétie, la maîtresse de jeu peut simplement répondre, *in petto*, à quelques questions :

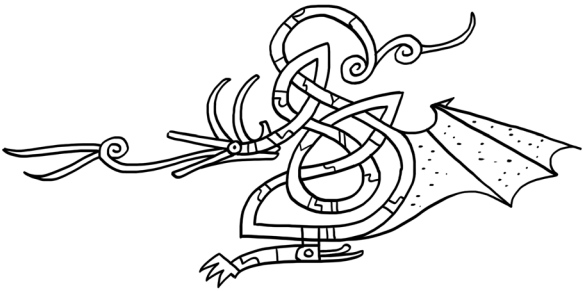
Comment rendre la scène intéressante ? D'une manière générale, une péripétie doit être une nouvelle occasion pour les joueuses et les aventuriers d'être confrontés à des choix – le premier étant de s'intéresser à la péripétie ou de tenter de l'éviter autant que possible. Les choix ont ceci d'intéressants qu'ils impliquent les joueuses, en les forçant à prendre des décisions, et qu'ils entraînent des conséquences, bonnes et mauvaises. Une maîtresse de jeu bien avisée ne devrait jamais oublier les bonnes conséquences et les récompenses, matérielles et morales, qui en découlent.

En fait, cette question des récompenses rejoint une autre question très importante : pourquoi joue-t-on ? À titre personnel, je joue avec des copains et des amis – et même en convention, avec des personnes vivantes. Et j'ai envie que tous ces gens passent quelques heures agréables à ma table de jeu. Je n'ai aucun penchant pour la malveillance et la maltraitance. Pas question de les frustrer, de les brutaliser ou de les secouer dans tous les sens juste pour le plaisir de les voir grincer des dents. Tout ce qui m'intéresse, c'est de proposer de chouettes défis à leur astuce et à leur imagination. Bien sûr, s'ils se ratent complètement et délibérément, ils savent que leurs personnages prendront cher ; mais ils savent aussi que je ne suis jamais chien sur les récompenses et que leurs aventuriers peuvent réellement changer le monde.

Comment placer la scène dans le fil de l'aventure ? Une péripétie n'est pas un simple insert dans le fil de l'aventure ; elle doit en faire pleinement partie. La maîtresse de jeu doit commencer par la lier à la région, à la route, à l'environnement, aux circonstances. Il est de toute manière beaucoup plus facile d'inventer une péripétie si on s'appuie sur des éléments existants, sur ce qui a été raconté précédemment. C'est aussi une bonne manière de lisser les coutures et de prétendre que tout est naturellement lié. La maîtresse de jeu peut ainsi placer des rumeurs dans les jours qui précèdent, au cours d'une autre péripétie ou d'une rencontre ; elle peut rebondir sur des évènements passés ou anticiper des éléments d'aventure à venir.

Comment accrocher les personnages ? La maîtresse de jeu a plusieurs façons d'ouvrir une scène de péripétie, que les personnages soient immédiatement impliqués ou qu'ils aient le temps de s'y préparer. D'entrée de jeu, elle doit poser sans barguigner quelques éléments essentiels : quelque chose qui peut pousser les aventuriers à agir ; les gains ou les pertes éventuelles ; la manière dont la péripétie peut influencer la suite de l'aventure.

Que peuvent perdre les personnages si les choses tournent mal ? Que peuvent gagner les personnages si les choses tournent bien ? Ces deux questions devraient être, bien entendu, au centre des pensées de la maîtresse de jeu quand elle invente une péripétie sur le pouce. C'est le plus sûr moyen de poser les choix induits par la péripétie et d'en garder le fil clair.



Camper

Les mécaniques suivantes complètent et remplacent les règles de campement de Cœurs Vaillants, en y ajoutant plusieurs options intéressantes.

Au soir venu, les aventuriers peuvent effectuer un jet d'Intelligence ou de Sagesse, avec le bonus d'Éclaireur. C'est une action de groupe. En fonction des réussites au jet, les joueuses peuvent choisir la nature du camp dans la liste suivante.

Si personne ne réussit	Aucun choix
Si plus de la moitié échoue	Choisir un
La moitié ou plus réussit	Choisir deux
Tout le monde réussit	Choisir trois
Par 20 naturel	Un choix supplémentaire
Par 1 naturel	Un choix de moins

Conformable. Le camp est organisé pour le repos des blessés. Les aventuriers regagnent tous leurs points de vie au cours de la nuit. Si le camp n'est pas confortable, ils ne regagnent que la moitié des points de vie manquants.

Fonctionnel. Le camp est organisé pour permettre aux aventuriers d'effectuer différentes tâches au cours de la soirée (voir la liste ci-dessous). Dans le cas contraire, ils peuvent seulement regarder les étoiles et dormir au plus vite.

Méditatif. Le camp a été installé dans un lieu qui favorise l'introspection, la réflexion ou la prière. Au cours de la journée du lendemain, chaque aventurier bénéficie d'un point d'aventure supplémentaire.

Nourricier. Les environs du camp sont particulièrement riches et il est aisé d'y fourrager. Les aventuriers n'ont pas besoin de dépenser de rations pour le soir – tout est disponible sur place.

Sûr. Le camp est installé pour en assurer la discrétion. S'il est sans doute nécessaire de maintenir des tours de garde, il est peu probable que qui ou quoi que ce soit vienne déranger les aventuriers durant la nuit. Dans le cas contraire, c'est à la discrétion de la maîtresse de jeu.

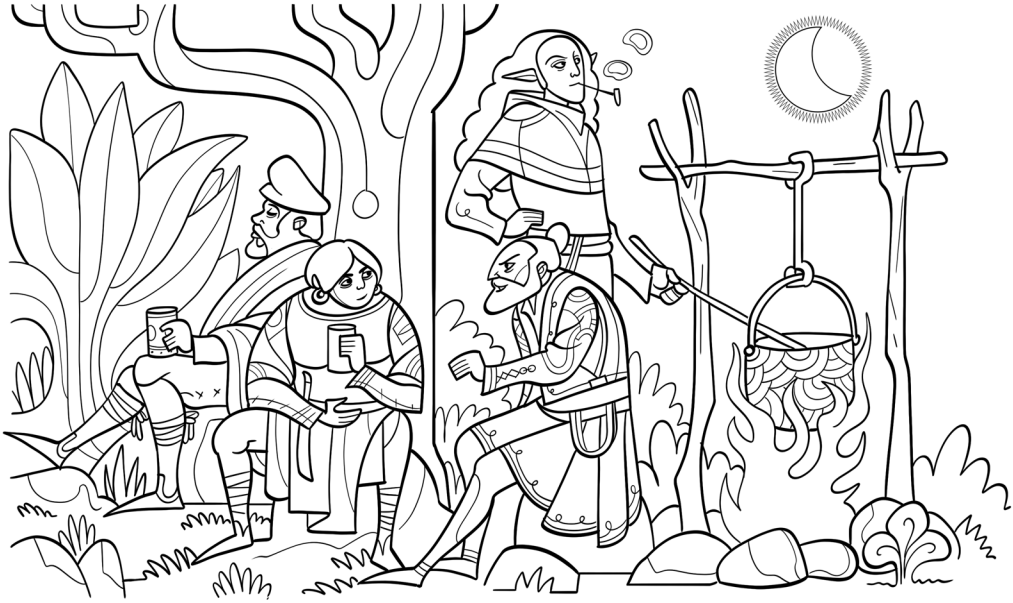
Dans le cas où le camp est fonctionnel, les aventuriers peuvent en profiter pour vaquer à diverses occupations : apprendre des sorts, réparer armes et armures, étudier livres et grimoires ou vieux objets à la recherche d'informations, etc. Ils peuvent aussi en profiter pour effectuer l'une des tâches suivantes :

Exercice. Ton aventurier fait des pompes et des squats toute la soirée. En réussissant un jet de Force, il obtient un bonus de +1d4 aux dégâts au corps à corps pour la journée du lendemain.

Entraînement. Ton aventurier s'entraîne à diverses activités d'aventurier. Trace une marque près de la case des XP. Quand tu as obtenu un nombre de marques égal à l'Intelligence de ton aventurier, celui-ci gagne un point d'expérience.

Herboristerie. Au cours de la soirée, ton aventurier trie et prépare diverses herbes qu'il a pu récolter en cours de journée. Il obtient une dose d'herbe communes (cf. page 10 du compagnon). C'est automatique si la dose coûte 1 ou 2 po. Sinon, il faut réussir un jet de Sagesse pour les herbes qui coûtent 5 po – avec un désavantage pour les herbes qui coûtent 10 po ou plus.

Alchimie. Au cours de la soirée, ton aventurier prépare une dose d'une potion alchimique courante (cf. page 11 du compagnon). C'est automatique si la dose coûte 1 po. Sinon, il faut réussir un jet de Dextérité pour les préparations qui coûtent 5 po – avec un désavantage pour les préparations qui coûtent 10 po ou plus.

Sommeil. Ton aventurier prend une bonne nuit de sommeil. Il bénéficie d'un bonus de 1d8 + niveau points de vie temporaires pour le lendemain. S'il réussit un jet de Constitution, il bénéficie d'un bonus de 1d8 + niveau points de vie temporaire par répit.

Spiritisme. Ton aventurier discute avec les esprits de la nature des environs. En réussissant un jet de Charisme, il obtient des informations sur la route à venir, sur les choses intéressantes à faire dans les environs, sur les opportunités à ne pas rater, sur les raccourcis à suivre, etc. Tu peux poser trois questions à la maîtresse de jeu.