

XVI



COUREURS D'ORAGES



Vous êtes meccenaires, spadassins,
explocateurs, espions ou voleurs.
Vous avez appris à voyager léger,
à tuer vite et à penser plus vite encore.
Que les prêtres, ces esclaves en robes blanches,
s'amusent à user leurs genoux au service
de leurs tyans cosmiques.
Que les magiciens, enchaînés à leurs livres
et à leurs laboratoires, se perdent dans
des recherches de plus en plus abstraites.
Tôt ou tard, tous ont besoin de vous :

pour un coup de force discret,
pour un message à délivrer,
pour une vengeance trop longtemps ajournée.

Vous êtes des coureurs d'ocages.



Un jeu d'Islayce d'Argoll

COUREURS D'ORAGES



SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
CONCEPTS DE BASE	3
CRÉER UN PERSONNAGE	5
MÉCANIQUES GÉNÉRALES	11
L'AVENTURE	14
COMBATS & DANGERS	17
SORCELLERIE	21
BESTIAIRE	26
AUTRES RÈGLES OPTIONNELLES	30
ANNEXE 1. EXEMPLES DE PERSONNAGES	35
ANNEXE 2. LE VAL DES CORBEAUX	43
ANNEXE 3. PETITE INTRODUCTION AU JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE	55
TABLE DES MATIÈRES	61

chibiG



TEXTES, CONCEPTION DE LA MÉCANIQUE ET DU MODULE Islayre d'Argolh

ILLUSTRATIONS, MISE EN PAGE ET CONCEPTION GRAPHIQUE John Grümph

LE 5 MAJEUR DE LA CdO DREAM TEAM

(relectures, corrections, textes additionnels, playtests et suggestions percutantes) : Frederic 'Dref' Leroy, Patrick 'Capitaine Caverne' Perret, Gauthier 'Go@t' Lyon, Julien 'Selpoivre' Rothwiller et Mathieu 'Mat' Mazzoni.

LES REMPLACANTS DE LA CdO DREAM TEAM

(playtest, soutien moral, imitation de J.P. Marielle, bière et hype) : Thomas 'Tholgren' Michelin, Laurent 'Sherkan' Leplaideur, Franck 'Yoichi Hiruma' Bouvot, Jean 'Alahel' Fridrici et Manuel 'Paradoks' Bedouet.

DERNIÈRES CORRECTIONS

Matthieu Chalaux

INTRODUCTION

Le jeu que vous tenez entre les mains appartient à la très grande famille des jeux médiévaux fantastiques mettant en scène des aventuriers qui explorent des donjons et pourfendent des dragons. Mais **COUREURS D'ORAGES** (**CdO**) appartient aussi à la lignée des jeux dits « de poche » : il a été conçu pour être aussi rapide à lire que facile à utiliser tout en permettant, pour ceux qui le trouveront à leur goût, d'y jouer de nombreuses soirées. Respecter le concept de jeu de poche implique néanmoins certains sacrifices : le carnet de 62 pages de **CdO** ne permet vraisemblablement pas d'offrir autant de possibilités de jeu qu'un triptyque d'épais volumes à la couverture cartonnée. De même, la rédaction des règles a été pensée en partant du principe que le lecteur était relativement expérimenté dans la pratique du jeu de rôle.

À l'origine de **CdO**, il y a un jeu en une page de Nicolas « Snorri » Dessaux (rédigé en anglais) : *Searchers of the Unknown*. Même si **COUREURS D'ORAGES** ne ressemble plus guère à son géniteur (et fait quelques pages de plus !), l'auteur espère sincèrement avoir conservé vivant l'esprit du jeu original.

CdO n'existe que grâce à la motivation et à l'enthousiasme de ses lecteurs et testeurs ; qu'ils en soient remerciés. Un hommage particulier doit être rendu à Capitaine Caverne, Go@t, Dref, Mike et Mat qui ont répondu présent pour la dernière ligne droite.

CONCEPTS DE BASE



Le terme de **COUREURS D'ORAGES** est issu du langage paysan. Au départ c'était une façon poétique de désigner « *ceux qui cherchent les ennuis* » mais, au fil du temps, l'expression a été étroitement accolée à ces groupes de mercenaires et d'aventuriers qui vivent et meurent par l'épée, sans savoir de quoi demain sera fait.

Dans **CDO**, les personnages-joueurs sont tous des hommes et des femmes d'action, des spadassins n'ayant confiance que dans leurs divers talents, leur ruse et la solidité de leur lame. Pour utiliser le langage propre au plus ancien des jeux de rôle, **CDO** vous propose d'incarner exclusivement des classes comme le Guerrier, le Roublard, le Barbare, le Paladin ou le Rôdeur. De fait, cela ancre le jeu dans une ambiance plus proche de la *Sword & Sorcery* que de la « *Shonen Fantasy* » typique de Douves & Démons.

Du point de vue du système de jeu, **CDO** est dans la droite ligne du d20 system et des mécaniques unifiées qui motorisent « l'Ancêtre » depuis sa troisième édition. Mais pour ce qui est de l'esprit, **CDO** est plus proche du donj' à l'ancienne : le talent des joueurs est plus important que les capacités des personnages, et le minimalisme des règles pousse le Conte à improviser des mécaniques ludiques dans le feu de l'action. Si ce postulat de base vous interpelle et si vous souhaitez avoir plus de détails sur cette façon de jouer « à l'ancienne », reportez-vous à l'annexe 3, en fin de livret.







CRÉER UN PERSONNAGE

DÉFINIR LE PERSONNAGE

Quel est son nom ? Sa description physique ? Son passé ?

DÉTERMINER SON NIVEAU D'EXPÉRIENCE

La puissance et la ténacité d'un aventurier sont déterminées par son **NIVEAU D'EXPÉRIENCE**. Ce niveau est étalonné sur une échelle qui va de 1 (coureur d'orages débutant) à 6 (mercenaire légendaire). En fonction du scénario que vous allez jouer, votre Conteuse va vous indiquer le niveau du personnage que vous devez créer.

CALCULER SES POINTS DE VIE

Un coureur d'orages dispose d'une réserve de **POINTS DE VIE (PV)** semi-aléatoire indexée sur son niveau, comme indiqué sur le tableau suivant :

NIVEAU	PV
1	1d8+5
2	2d8+6
3	3d8+7
4	4d8+8
5	5d8+9
6	6d8+10

Le type de dé utilisé pour déterminer les PV du personnage (par défaut, le d8) est appelé **DÉ DE VIE (DV)**. Certains dons peuvent augmenter ou diminuer la taille de ce DV (un d8 devient un d6 ou, au contraire, un d10 par exemple).

CHOISIR SES ASPECTS ET NOTER SES DÉS D'HÉROÏSME

Un **ASPECT** est défini en quelques mots et représente un ensemble d'aptitudes naturelles et de connaissances acquises par le personnage (exemples : *guerrier berserker, homme des bois, haut-elfe des îles blanches, bardé itinérant, cambrioleur monte-en-l'air, chasseur de sorcières, nain du clan du ciseau, officier de fortune, artisan forgeron, etc.*)



Un coureur d'orages dispose de deux aspects, au choix du joueur, ces deux aspects étant associés à une réserve de **DÉS D'HÉROÏSME (DH)** égale à son niveau +3.

CHOISIR SES DONS

Un don est une capacité spéciale dont dispose le personnage et qui renforce ses capacités génériques. Un coureur d'orages dispose d'un nombre de dons égal à son niveau, à choisir dans la liste des seize dons suivants :

ARMES DE PRÉDILECTION : en choisissant ce don, le joueur doit déterminer un type d'armes (armes de contact ou armes à distance) avec lequel son personnage est particulièrement à l'aise. Lorsque ce dernier utilise une de ses armes de prédilection, le dé de dégâts de cette dernière est augmenté d'une taille (d6 au lieu de d4 pour une arme de jet, d10 au lieu de d8 pour une arme de contact intermédiaire, etc.). Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois : le personnage est alors expert dans le maniement des deux familles d'armes (contact et distance).

ARTEFACT LÉGENDAIRE : le personnage est le porteur d'un puissant objet magique (cf. page 23). Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une équipe de coureurs d'orages et seulement à partir du niveau 4.

ATTAQUE SOURNOISE : lorsque le personnage prend son adversaire au dépourvu et effectue avec succès un coup vicieux, il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 1d4).

CHANCE : les dés d'héroïsme du personnage sont augmentés d'une taille (des d8 plutôt que des d6, donc). Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une équipe de coureurs d'orages.

COMBAT À DEUX ARMES : le personnage peut combattre avec une arme intermédiaire dans une main et une arme légère dans l'autre. Lorsqu'il réussit un jet d'attaque, il lance les deux dés de dégâts et utilise le meilleur des deux résultats obtenus.

COMMANDEMENT : le joueur dispose de deux jetons de « relance ». Ils peuvent être dépensés pour autoriser un *autre* joueur à relancer un jet de dé peu satisfaisant. Ils se récupèrent après un repos long. Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans une équipe de coureurs d'orages.

ENCHAÎNEMENT : lorsque le personnage effectue avec succès une action d'attaque, il peut enchaîner une deuxième tentative dans la foulée (le



joueur peut donc effectuer un deuxième jet d'attaque contre un adversaire à portée). Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 3. À partir du niveau 5, le don peut être choisi une deuxième fois ; dans ce cas, si cette deuxième attaque est un succès, le personnage peut en enchaîner une troisième dans les mêmes conditions.

ESQUIVE ACROBATIQUE : lorsque le personnage porte une armure légère ou ne porte pas d'armure du tout, sa valeur d'armure est augmentée de deux points.

MAGIE DU CERCLE PREMIER : le personnage connaît deux sorts de niveau 1 qu'il peut lancer une fois chacun entre deux repos longs, et ce sans utiliser de parchemin. Les DV du personnage sont diminués d'une taille (le d8 de départ devient un d6, par exemple). Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 4.

MAGIE DU CERCLE SECOND : le personnage connaît un sort de niveau 2 qu'il peut lancer une fois entre deux repos longs, et ce sans utiliser de parchemins. Les DV du personnage sont diminués d'une taille (le d8 de départ devient un d6, par exemple). Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 4.

MAÎTRISE DES ARMURES : lorsque le personnage porte une armure lourde ou intermédiaire, son malus d'encombrement est diminué de deux points.

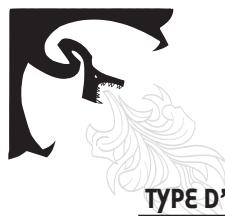
MAÎTRISE DES BOUCLIERS : à tout moment, le joueur peut décider que le personnage sacrifie son bouclier pour annuler les dégâts d'une attaque. L'objet se fracasse sous la violence du choc et devient inutilisable.

SCIENCE DE L'INITIATIVE : pour déterminer l'ordre d'initiative en début de tour, tout groupe de coureurs d'orages auquel appartient le personnage utilise un d8 plutôt qu'un d6. Ce don ne peut être sélectionné que pour un unique personnage dans l'équipe.

TALENTS VARIÉS : le personnage dispose d'un troisième aspect, au choix du joueur. Ce don ne peut être choisi qu'à partir du niveau 4.

VIGUEUR : les DV du personnage sont augmentés d'une taille (le d8 de départ devient un d10, par exemple). Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois (pour gagner deux tailles de DV).

VISION NOCTURNE : le personnage appartient à un peuple non humain doté d'une excellente vision nocturne ; il peut se passer de torche dans la plupart des situations. Ce don est uniquement accessible lors de la création du personnage (il ne peut pas être acquis en progressant).



CHOISIR SON ARMURE

TYPE D'ARMURE	VALEUR D'ARMURE	DÉPLACEMENT (OPTIONNEL)
Pas d'armure	0	8
Armure légère	2	6
Armure mixte	4	6
Armure lourde	6	4
Bouclier	1	-1

RÈGLE OPTIONNELLE : DÉPLACEMENT TACTIQUE. Si les joueurs aiment utiliser des figurines et des plans quadrillés, les personnages peuvent disposer d'une nouvelle caractéristique : le déplacement (compté en cases) lié à l'armure du personnage (et donc à son encombrement).

CHOISIR SES ARMES

TYPE D'ARME	DÉGÂTS
Arme légère (et de jet)	1d4
Arme à distance	1d6
Arme intermédiaire	1d8
Arme lourde (à deux mains)	1d10

Les coureurs d'orages n'aiment pas s'encombrer : un personnage équipé d'un bouclier ou d'une hache à deux mains (arme lourde) ne transportera pas d'arme à distance et devra se contenter de deux ou trois couteaux de jet à portée de main.

LANGAGES MAÎTRISÉS

Un aventurier parle généralement la « langue du voyage », aussi appelée langage commun, ainsi qu'une langue de son choix. Certains aspects peuvent éventuellement impliquer la maîtrise d'une langue supplémentaire : par exemple, un elfe de la Grande Forêt parlera probablement le langage dit « Sylvain », alors qu'un étudiant des arcanes saura déchiffrer le sens caché des Runes de Pouvoir.

PROGRESSION ET NIVEAUX

Les personnages gagnent un niveau en fonction de l'histoire quand le Conteure le décide (après un moment clef, à la fin d'une session de jeu, à la fin d'un scénario, etc.). Une fois le palier du niveau 6 atteint, les joueurs peuvent encore faire progresser leur personnage, mais de façon plus limitée : ils peuvent ainsi, toujours en fonction du rythme de leurs aventures, gagner des DH supplémentaires ou, exceptionnellement, un nouveau don.

NOTE D'INTENTION. Même si l'échelle de progression du jeu semble très resserrée avec seulement six paliers, chaque niveau d'expérience en plus représente en réalité une augmentation importante des capacités d'un personnage-joueur : à chaque niveau, ce dernier gagne en effet 1 dé d'héroïsme et 1 dé de vie supplémentaires, un nouveau don ainsi qu'un bonus de +1 sur la quasi-totalité de ses jets (tous sauf les jets de défense). La progression des PJ est donc nettement plus rapide que dans la majorité des jeux dérivés du vénérable ancêtre. Le Conteure souhaitant utiliser CDO en campagne devra en tenir compte, que ce soit au niveau de ses enjeux narratifs ou des monstres et figurants opposés aux joueurs.

Au besoin, certains Conteures peuvent tout à fait choisir de diviser chaque augmentation de niveau en deux paliers distincts : un demi-niveau intermédiaire qui permet d'acquérir les DV et DH supplémentaires, puis le niveau complet avec le don au choix et le bonus effectif aux jets.

COURREURS D'ORAGES	
Nom	Carrières
DONS & SORTS	
ÉQUIPEMENT	
NIVEAU	
DÉS DE VIE	Points de vie
DÉS D'HÉROÏSME	Niv+3
STANDARD	
Niveau/16 ou seuil de défense	
ARTS DU MOUVEMENT	
(niveau+6)-armure/16	
DÉFENSE	Armure/seuil d'attaque
Bonus aux jets	



MÉCANIQUE GÉNÉRALE



FAITES HAUT !

TOUTES LES ACTIONS DU JEU SONT RÉSOLUES SELON LA MÉCANIQUE SUIVANTE : **1D20 + MODIFICATEUR CONTRE SEUIL DE DIFFICULTÉ**, SA-CHANT QUE PLUS LE RÉSULTAT FINAL DU JET EST ÉLEVÉ, PLUS L'ACTION A DE CHANCES DE RÉUSSIR.

Toujours dans la même logique, un résultat final remarquablement élevé (dépassant de façon spectaculaire le seuil de difficulté à battre) devra pousser le Conte à inventer un effet bénéfique supplémentaire pour le ou les personnages-joueurs (par exemple la divulgation d'une information cruciale sur un jet de renseignements ou l'obtention d'un énorme rabais sur un jet de marchandise). À l'inverse, un résultat final particulièrement bas devrait inciter le Conte à improviser un effet pervers dépassant le simple échec de la tentative.

Dans ces conditions, il est important de préciser **QU'EN TOUTE SITUATION CE SONT LES JOUEURS QUI LANCENT SYSTÉMATIQUEMENT LES DÉS**, qu'ils agissent, réagissent ou se défendent : la tâche du Conte est de décrire et arbitrer, pas d'avoir de la chance aux dépens des personnages !

NOTE D'INTENTION. Cette notion de jet « remarquablement élevé » est laissée volontairement dans le flou, fidèle aux principes du jeu de rôle à l'ancienne, elle part du principe que le Conte va décider au cas par cas de ce qui constituera, ou pas, une réussite ou un échec critique. Bien évidemment cela implique de la part des joueurs une grande confiance dans le jugement du Conte, mais aussi l'acceptation d'une certaine forme de « flou artistique » dans les règles.

Si ces notions sonnent désagréablement aux oreilles de tout le monde et que vous avez besoin de quelque chose de plus précis pour pouvoir jouer confortablement, vous pouvez choisir d'utiliser la mesure suivante :

- ⚡ *Sur un jet de d20 sec, un résultat naturel (avant application des modificateurs) de 18 ou plus constitue une réussite spectaculaire. À l'inverse, un résultat naturel de 3 ou moins constitue un échec critique.*
- ⚡ *Sur un jet de d20 + dé d'héroïsme, un résultat naturel de 21 ou plus constitue une réussite critique. À l'inverse, un résultat naturel de 6 ou moins constitue un échec spectaculaire.*

Precisons que si le personnage est OBLIGÉ d'obtenir un résultat naturel remarquablement élevé pour réussir son action (un héros sans armure qui voudrait se défendre contre les attaques d'un dragon, par exemple), il ne peut alors pas obtenir de réussite critique



(et sera déjà bien soulagé d'obtenir une réussite ordinaire !). De la même manière, un personnage qui, malgré un résultat naturel spectaculairement bas, arriverait à atteindre le seuil de difficulté nécessaire à la réussite de son action ne subirait bien évidemment pas d'échec critique.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Lorsqu'un joueur doit lancer un d20, la situation exacte ou la pertinence de l'action à effectuer peuvent influer lourdement sur ses chances de succès. Si, pour une raison ou une autre, le personnage est avantagé dans sa tentative, le joueur lance alors 2d20 et utilise le meilleur des deux résultats obtenus pour calculer son score final. À l'inverse, un personnage désavantagé lancera 2d20 et conservera le moins bon des deux résultats obtenus.

En dehors de la simple fonction de bonus/malus, il est essentiel de noter que **CETTE MÉCANIQUE PERMET AUSSI AU CONTEUR DE RÉCOMPENSER LA PRESTATION THÉÂTRALE D'UN JOUEUR (DANS LE CAS DE JETS SOCIAUX) OU SA DESCRIPTION DE L'ACTION EN COURS (DANS LE CAS DE JETS PLUS TECHNIQUES) EN LUI CONFÉRANT L'AVANTAGE SUR SON JET.**

NOTE D'INTENTION. La règle de l'avantage/désavantage doit être vue comme une méthode versatile, un outil simple pour :

- ⚡ *Gérer les éventuels bonus/malus par rapport à une situation donnée (tenter un jet d'escalade sous une pluie battante se fait avec le désavantage, alors qu'attaquer un adversaire tombé au sol se fait avec l'avantage).*
- ⚡ *Élargir l'échelle des seuils de difficulté (crocheter une serrure ordinaire se fait avec un jet standard contre 16, crocheter une serrure naine gravée de runes de protection se fait avec un jet standard contre 16 **ET** le désavantage).*
- ⚡ *Réintroduire simplement l'idée très « old school » que le talent du joueur est au moins aussi important que les capacités de son personnage. Toute suggestion ou description du joueur particulièrement intelligente ou réellement génératrice d'ambiance doit être récompensée par l'avantage sur le jet correspondant. Dans le même esprit, l'avantage ne doit jamais être donné automatiquement du fait des capacités du personnage (ses aspects, son équipement, etc.) ; il doit toujours être lié à ce que DIT OU FAIT le joueur. Lorsque toutes les personnes autour de la table ont vraiment intégré qu'en jouant « bien » (astuce, roleplay, etc.) les personnages augmentent drastiquement leurs chances de réussite, le jeu prend une tout autre dimension.*

DÉPENSE DES DÉS D'HÉROÏSME

Lorsqu'un joueur effectue un jet en rapport direct avec un des aspects de son personnage, il peut choisir de dépenser un dé d'héroïsme (DH) pour augmenter son résultat final. **DANS CE CAS, IL LANCE UN D6 DONT LA VALEUR SERA AJOUTÉE AU RÉSULTAT DU JET INITIAL.**

À partir du moment où le joueur dispose d'un aspect adéquat, un dé d'héroïsme peut ainsi être dépensé pour augmenter le résultat de n'importe quel type de jet effectué (pas seulement ceux qui utilisent le d20 comme base). Toutefois, dans ce cas précis (les jets du type « d20 + modificateur contre seuil de difficulté »), la décision de dépenser un dé d'héroïsme s'effectue **APRÈS LE JET INITIAL, MAIS AVANT L'ANNONCE DU RÉSULTAT DE L'ACTION PAR LE MENEUR DE JEU.**

RÈGLE OPTIONNELLE : NARRATION PARTAGÉE. *En dépensant un ou plusieurs DH, un joueur peut tenter de corrompre le Conteur afin de prendre, un bref instant, le contrôle de la narration. Il suffit que le Conteur accepte le pot-de-vin pour que le joueur puisse décrire un élément de décor plus ou moins important, des personnages secondaires à qui il peut faire appel, des renseignements dont il se souvient soudain, etc. La description faite par le joueur devra être en rapport avec un des aspects du personnage.*





L'AVENTURE

RÉSOLUTION D'UNE ACTION STANDARD

À deux exceptions près (les jets de compétence liés à l'art du mouvement et les jets de défense), les personnages déterminent le résultat de toutes leurs actions en jeu de la même manière – que ce soit pour baratiner un garde, résister à un sort de domination mentale ou déterminer la valeur d'une relique :

LE JOUEUR LANCE **1D20 + NIVEAU DE SON PERSONNAGE.**

SUR UN RÉSULTAT FINAL DE **16 OU PLUS**, L'ACTION EST UNE RÉUSSITE !

RÉSOLUTION D'UNE ACTION CORRESPONDANT À L'ART DU MOUVEMENT

Par la force des choses, les coureurs d'orages sont particulièrement versés dans les aptitudes liées à ce qu'ils désignent comme « L'ART DU MOUVEMENT ». Cet « art » correspond aux actions de type ACROBATIE (équilibre, sauts périlleux, etc.), ATHLÉTISME (escalade, nage, course, etc.) et DISCRÉTION (camouflage, déplacement silencieux, etc.).

Pour résoudre toutes les actions appartenant à ces champs de compétence, la mécanique de base s'applique (1d20 + niveau du personnage contre 16), mais deux modificateurs supplémentaires vont s'ajouter au résultat final.

- ⚡ Le premier modificateur est un bonus de +6 qui représente l'entraînement du coureur d'orages dans ces compétences spécifiques.
- ⚡ Le second modificateur est un malus correspondant à l'armure du personnage : il ne fait pas bon être lourdement cuirassé quand on saute de toit en toit !

LA FORMULE DE RÉSOLUTION FINALE POUR LES JETS CORRESPONDANT À L'ART DU MOUVEMENT EST DONC : **1D20 + (NIVEAU + 6) - VALEUR D'ARMURE CONTRE 16.**

On notera que CETTE FORMULE PEUT AUSSI ÊTRE UTILISÉE LORSQUE LE CONTEUR EST INCAPABLE DE TRANCHER SUR LE CONTENU DES POCHEΣ D'UN AVENTURIER : il peut choisir de laisser faire le hasard et de demander un jet d'équipement. Les aventuriers qui ne s'encombrent pas d'une lourde armure peuvent se permettre d'avoir plus de choses improbables dans leurs besaces !

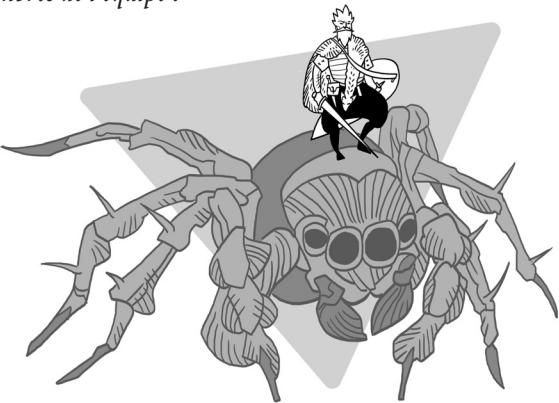
NOTE D'INTENTION Et c'est à cet instant précis que le lecteur réalise qu'il est tombé dans un traquenard ! Absence totale de liste d'équipement, pas de budget en pièces d'or pour armer le personnage débutant, un jet de dé pour déterminer le contenu d'un sac à dos... En effet, contrairement à la majorité des jeux de l'ancienne école, l'équipement et la richesse des PJ ne sont pas au centre de l'expérience de jeu avec CDO.

Ainsi, ces deux aspects sont traités de la manière la plus abstraite et la plus minimaliste possible. Le Conteure est invité à faire usage de bon sens s'il doit statuer sur l'encombrement d'un personnage : nul n'est assez fort pour être équipé d'une épée, d'un bouclier et du nécessaire pour survivre en pleine nature pendant plusieurs semaines ! A l'inverse, aucune aventure ne devrait jamais se retrouver au point mort parce que le groupe de PJ est à court de cordes et de mousquetons. Il s'agira donc de toujours trouver la juste mesure entre la crédibilité et l'action.

ACTIONS DE GROUPE

Certaines actions peuvent nécessiter un jet simultané par l'ensemble des personnages concernés : se déplacer discrètement, pour un groupe complet d'aventuriers, implique logiquement un jet d'art du mouvement pour chaque personnage. À l'inverse, repérer une embuscade avant de tomber dedans justifie un jet de vigilance (jet standard) pour tous les aventuriers concernés. Dans ce type de situation, l'action est considérée comme réussie si la majorité du groupe réussit son jet. En cas d'égalité, l'un des joueurs est alors invité à lancer 1d6 : sur un résultat naturel de 4+, l'action groupée est un succès. Comme le jet d'initiative (voir plus bas), ce jet décisif ne peut pas être influencé par les joueurs.

RÈGLE OPTIONNELLE : SCIENCE DE L'INITIATIVE ET CHEF D'ÉQUIPE. Face à une table composée d'un nombre pair de joueurs, le Conteure peut choisir d'élargir un peu les possibilités du don Science de l'initiative. Dans ce cas, le don s'applique aussi lorsqu'il s'agit de déterminer le résultat final d'une égalité : le joueur lance 1d8 plutôt que 1d6. Un personnage qui encourage ses compagnons à penser et à agir vite peut davantage optimiser la synergie des membres de l'équipe !





COMBATS & DANGERS



L'INITIATIVE

Pour simuler le chaos et l'imprédictibilité des champs de bataille, **CdO** délaisse le bon vieux jet d'initiative individuelle au d20 et utilise un tirage d'initiative groupé. Ainsi l'un des joueurs (désigné par ses pairs) lance un unique d6 au début de chaque tour.

- ⚡ Sur un résultat de 3 ou moins, le groupe d'aventuriers perd l'initiative pour ce tour : leurs opposants agissent les premiers, dans l'ordre déterminé par le Conteur.
- ⚡ Sur un résultat de 4 ou plus, le groupe de joueurs prend l'initiative pour ce tour : les personnages agissent alors les premiers, dans l'ordre de leur choix.

Une fois que les deux camps ont agi, un nouveau tour débute et le dé doit être relancé.

Ce petit d6 est l'exception à la règle : il ne peut jamais être influencé, que ce soit par l'avantage/désavantage ou par les dés d'héroïsme et ne peut pas non plus être relancé grâce au don de *Commandement*.

ATTaque ET DÉFENSE

En règle générale, lorsque son tour d'agir est venu, un coureur d'orages peut se déplacer et effectuer une unique attaque contre un opposant de son choix.

Pour que le personnage touche son adversaire, le joueur doit réussir un jet standard (1d20 + niveau). Toutefois **LES JETS D'ATTaque ONT CECI DE PARTICULIER QUE LE SEUIL À ATTEINDRE N'EST PLUS LE 16 HABITUEL, MAIS EST ÉGAL AU SEUIL DE DÉFENSE DE L'ADVERSAIRE**. Si le résultat final est supérieur ou égal à ce seuil, l'attaque est un succès.

Dans la situation inverse, lorsque son personnage est attaqué, **LE JOUEUR LANCE 1D20 ET Y AJOUTE UNIQUEMENT LA VALEUR D'ARMURE CORRESPONDANT À LA PROTECTION QUE PORTE SON HÉROS** (le niveau ne s'ajoute pas au jet de défense). Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au seuil d'attaque de son adversaire, l'attaque est annulée d'une manière ou d'une autre (parade, esquive, etc.). Un coureur d'orages peut effectuer autant de jets de défense qu'il subit d'attaques : il n'est jamais touché automatiquement. En revanche, submergé par le nombre, un personnage peut se voir imposer le désavantage sur ses jets de défense.



NOTE D'INTENTION Pour résumer la mécanique du jeu, il n'existe donc que trois types de jets au d20 pour résoudre toutes les actions possibles en cours de partie :

- ⚡ Le jet standard ($1d20 + \text{niveau}$) qui couvre les jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence autres que celles liées aux arts du mouvement. La difficulté d'un tel jet est soit 16 (pour les jets de compétence et de sauvegarde) soit le seuil de défense de l'adversaire (pour les jets d'attaque).
- ⚡ Le jet d'art du mouvement ($1d20 + [\text{niveau} + 6] - \text{valeur d'armure}$) qui couvre les jets de compétence liés aux actions de type acrobatie, athlétisme et discrétion. Ce jet peut aussi servir de jet « d'équipement », pour déterminer le contenu des poches du personnage à un moment précis. La difficulté d'un tel jet est toujours 16.
- ⚡ Le jet de défense ($1d20 + \text{valeur d'armure}$) utilisé uniquement en combat pour éviter d'être touché par une attaque ennemie. La difficulté d'un tel jet est toujours le seuil d'attaque de l'adversaire.

Ce sont ensuite les mécaniques d'avantage/désavantage et de dés d'héroïsme qui vont permettre de faire varier les chances de réussite en fonction du talent du joueur ou des capacités du personnage.

DÉGÂTS

Lorsqu'une attaque est couronnée de succès, un jet de dégâts (utilisant le dé correspondant à l'arme utilisée) est effectué et le résultat est soustrait de la réserve de points de vie (PV) de la cible. Lorsqu'un personnage atteint 0 PV, il est mis hors de combat et son destin final dépendra de la situation et de l'intensité dramatique de la scène (tué, mutilé, gravement blessé ou simplement assommé...)

ON NOTERA QUE, LORSQU'UN DÉ D'HÉROÏSME EST DÉPENSÉ POUR AMÉLIORER UN JET D'ATTAQUE ET QUE L'ATTAQUE TOUCHE, LE RÉSULTAT OBTENU SUR LE D6 S'APPLIQUE AUSSI EN TANT QUE BONUS AU JET DE DÉGÂTS.

NOTE D'INTENTION Rien de plus frustrant pour un joueur que de dépenser un dé d'héroïsme dans le but de « sauver » un jet d'attaque, de réussir et d'obtenir ensuite un minable 1 naturel au jet de dégâts. Cette mécanique de transfert offre le petit garde-fou nécessaire pour éviter cette situation absolument anti-fun.

Par ailleurs, il est important de noter que dans **CdO**, les personnages ne disposent pas de bonus fixes aux jets de dégâts : pas de bonus de force, pas d'arme magique ni de spécialisation martiale. En conséquence, les joueurs doivent prendre conscience rapidement que la dépense de dés d'héroïsme en combat est cruciale ; s'ils les thésaurisent précieusement et ne s'en servent pas, notamment pour augmenter les dégâts de leurs attaques, ils risquent la triple peine : un combat long, ennuyeux et... perdu.

FRAPPES VICIEUSES ET AUTRES COUPS CRITIQUES



Lorsqu'une attaque est effectuée sur un adversaire pris au dépourvu (surpris ou de dos), elle bénéficie de l'avantage et inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires si elle touche. Ce petit bonus aux dégâts peut aussi s'appliquer dans le cas d'un jet d'attaque avec un résultat final spectaculairement élevé ou sur une attaque particulièrement adaptée à sa cible (utiliser une torche enflammée comme massue pour affronter une momie ou une dague en argent pour poignarder un loup-garou, par exemple). Bien évidemment, un joueur ayant effectué un jet de défense remarquablement mauvais s'expose lui aussi à subir ces points de dégâts supplémentaires.

ÉLEVER LES ENJEUX

Si, avant d'effectuer un jet d'attaque ou de défense, un joueur décrit une manœuvre guerrière qui sort un peu du cadre des règles de base (aveugler un adversaire avec de la terre ou lui sauter dessus d'un point surélevé, par exemple), le Conteur peut lui proposer un pari correspondant à cette manœuvre.

Un tel pari comporte un **BÉNÉFICE** (un effet supplémentaire profitable au joueur si celui-ci réussit son jet) et un **RISQUE** (un effet supplémentaire nuisible au joueur si celui-ci rate son jet). Le pari doit être équilibré en tenant compte des chances de réussite du jet concerné (si l'action a plus de chance de réussir que d'échouer, l'effet nuisible en cas d'échec devra être d'autant plus handicapant). Au final, le joueur a toujours la possibilité de négocier ou de refuser ce pari, mais le Conteur reste l'arbitre final de la situation.

RÉCUPÉRATION

Après un repos long de 8 heures (avec une tranquillité et une liberté de mouvement complète), les personnages récupèrent l'intégralité de leurs DH et les joueurs peuvent choisir de relancer la totalité de leurs DV afin de déterminer leur réserve de PV pour les échauffourées à venir.

ON NE PEUT FAIRE QU'UN SEUL REPOS DE CE TYPE PAR TRANCHE DE 24 HEURES.

Un personnage disposant d'un aspect évoquant la résistance ou la guérison (Paladin de Shiva, Barbare Cimmérien ou Nain des Monts brumeux, par exemple) peut tout à fait dépenser un point d'héroïsme au moment de lancer ses DV afin de bénéficier de 1d6 PV supplémentaires.

DANGERS DIYERS ET VARIÉS

En dehors du combat armé, toutes sortes de choses peuvent raccourcir la carrière d'un coureur d'orages : pièges, maladies, terrain dangereux, etc. Pour simuler cela de façon générique on utilisera comme référence l'échelle suivante : si quelque chose peut tuer un homme normal, comme une chute, du poison ou la magie d'un nécromancien, cela inflige 1d8 points de dégâts. Si cette chose peut tuer un cheval, cela inflige 2d8 points de dégâts. Si cette chose peut tuer un ogre, cela inflige 4d8 points de dégâts. Rarement plus.



SORCELLERIE



L'ARME DE L'ENNEMI

Les coureurs d'orages ne sont jamais des sorciers dignes de ce nom : si c'était le cas, ils ne risqueraient pas leur vie à explorer des catacombes insalubres contre rémunération. Certes, une poignée d'entre eux dispose de quelques notions de science arcanique (ceux disposant d'un ou deux dons de magie) et les plus aguerris ont toujours quelques parchemins magiques à utiliser en dernier recours, mais, en règle générale, la sorcellerie est davantage du côté des employeurs et des ennemis des personnages-joueurs. C'est pour cette raison que la liste de sorts de **CdO** est aussi minimalist : les joueurs n'auront pas besoin de plus. Le Conte, lui, ne doit jamais limiter les pouvoirs surnaturels des figurants à une liste de sortilèges, aussi longue soit-elle, sous peine d'en diminuer le mystère et le merveilleux : l'imagination doit être sa seule limite !

QUELQUES SORTS ET PARCHEMINS MAGIQUES

Un personnage peut utiliser un parchemin de sort s'il est assez puissant pour en maîtriser les énergies magiques, comme indiqué dans le tableau suivant :

NIVEAU DU PERSONNAGE	NIVEAU DES SORTS
	1 –
2-3	1
4-5	1 et 2
6 et plus	1, 2 et 3

Après utilisation, le parchemin est détruit : drainé de sa magie, il tombe généralement en cendres.

ALARME (sort de niveau 1) : pénétrer dans la zone protégée déclenche une alarme magique (audible de tous ou télépathique, selon les vœux du personnage au lancement du sort).

COMPRÉHENSION DES LANGUES (sort de niveau 1) : le personnage comprend toutes les langues (sans pour autant les parler).

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX (sort de niveau 1) : le personnage est capable de communiquer avec les bêtes pour faire passer certains messages basiques (apaisement, intimidation, appel au secours, etc.).



FEUILLE MORTE (sort de niveau 1) : la créature ciblée tombe lentement sans risquer de se faire mal, quelle que soit la hauteur.

MANIPULATION À DISTANCE (sort de niveau 1) : permet de manipuler jusqu'à 2 kg de matière par télékinésie. S'annule si la concentration est perdue.

MESSAGE (sort de niveau 1) : permet de communiquer en chuchotant avec une personne distante sans risque d'être entendu par les indésirables.

MONTURE (sort de niveau 1) : fait apparaître un cheval magique (tout équipé) qui portera fidèlement le lanceur.

PROJECTILE MAGIQUE (sort de niveau 1) : invoque (niveau du lanceur / 2, arrondi au supérieur) projectiles. Chaque projectile inflige $1d4 + 1$ points de dégâts à une cible.

SOINS LÉGERS (sort de niveau 1) : permet au personnage soigné de récupérer l'équivalent d'un de ses DV + (niveau du lanceur du sort) PV. Ce sort ne peut pas être lancé sur un personnage qui n'a pas encaissé de dégâts depuis son dernier repos long (et qui n'est donc pas blessé).

INVISIBILITÉ (sort de niveau 2) : le lanceur est invisible pendant $1d6$ minutes ou jusqu'à ce qu'il attaque un adversaire.

MODIFICATION D'APPARENCE (sort de niveau 2) : le personnage peut adopter une forme humanoïde de son choix et modifier ainsi très sensiblement son apparence (taille, poids, sexe, pilosité, couleur de peau, race, etc.).

SOUFFLE LIQUIDE (sort de niveau 2) : le personnage peut respirer sous l'eau comme un poisson.

ZONE DE VÉRITÉ (sort de niveau 2) : les créatures présentes dans la zone ne peuvent pas mentir.

CLAIRAUDIENCE/CLAIRVOYANCE (sort de niveau 3) : permet d'entendre ou de voir à distance pendant $1d6$ minutes.

VOI (sort de niveau 3) : permet de voler comme un oiseau pendant $1d6$ minutes.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS (sort de niveau 3) : un cadavre répondra à trois questions posées précisément.

CRÉER D'AUTRES SORTS

Les sorts habituels de l'Ancêtre peuvent être efficacement recyclés : le nom de chacun d'entre eux est le plus souvent un bon indicateur de son effet. Les sorts de combat durent généralement 1d6 tours et les sorts utilitaires 1d6 heures. Pour la portée d'effet, on peut partir sur la base d'une pièce de donjon ou d'une personne par niveau du sort (le meilleur des deux). Les dégâts sont calculés selon la même échelle que celle des dangers divers (entre 1d8 et 4d8 de dégâts).

OBJETS MAGIQUES

COUREURS D'ORAGES est une version de l'Ancêtre davantage ancrée dans la *Sword & Sorcery*. En conséquence les artefacts magiques y sont rares, puissants et dangereux. C'est la raison pour laquelle un seul personnage dans une équipe d'aventurier peut devenir le porteur d'un objet magique (via le don d'*Artefact légendaire*). Être le possesseur d'un tel objet est toujours un aspect saillant de la légende d'un personnage, on peut même dire que cela devient instantanément sa caractéristique principale, pour le meilleur et pour le pire. Voici quelques exemples d'objets magiques dont un personnage peut devenir le porteur.

BASTION, LE BOUCLIER DES JUSTES. Cet imposant pavois de bois et d'acier est serti d'un saphir en son centre. Malgré sa taille, il semble ne rien peser et n'impose aucun malus d'encombrement (ni de déplacement si vous utilisez la règle optionnelle de déplacement tactique). Sacré par un personnage disposant du don *Maîtrise des boucliers*, Bastion se répare de lui-même en quelques minutes tant que le saphir central n'est pas perdu. Au début de chaque combat, le porteur de Bastion peut lancer 2d4 : le résultat de ce jet peut être ajouté à n'importe quel moment aux PV d'un des membres de son équipe (y compris lui-même). Le porteur de Bastion perd définitivement la volonté (et la capacité) de mentir comme de revenir sur sa parole : il est réellement engagé par chacun de ses serments.

ILMARË, LA LANTERNE DU PHÉNIX. Dans cette cage de verre et de fer forgé, un phénix est emprisonné. Sur commande, Ilmarë peut fournir une lumière équivalente à celle de trois braseros de belle taille. La lumière du phénix blesse les créatures de type mort-vivant et leur inflige 1d6 points de dégâts par tour. Le porteur d'Ilmarë peut choisir d'accéder aux supplications du phénix et d'ouvrir la cage, laissant fuir la créature et détruisant ainsi définitivement l'artefact. En échange le phénix ramènera un mort à la vie.

ÉPINE, LA COLÈRE DU VERT. Cette étrange épée longue taillée dans du Bois-Sorcier est aussi solide et tranchante que la meilleure lame d'acier. Le porteur d'Épine bénéficie de l'avantage sur tous ses jets de dégâts (il lance 2d8 points de dégâts à chaque touche réussie et garde le meilleur des deux résultats obtenus). Épine tue systématiquement les adversaires qu'elle réduit à 0 PV (il est impossible d'assommer ou de seulement blesser un adversaire avec cette arme). De la même manière, il est impossible pour le porteur d'Épine de la dégainer pour finalement ne pas combattre : une fois hors de son fourreau, quelqu'un doit mourir, quitte à ce que ce soit un innocent.

RAVAGES, LE CROC DU TONNERRE. Ce sinistre poignard recourbé est en réalité la dent d'un très ancien dragon bleu. Lorsque le porteur de Ravages effectue un jet d'attaque, il inflige automatiquement un point de dégâts à sa cible, que l'attaque soit réussie ou non (si l'attaque est réussie, le point de dégâts s'ajoute aux dégâts normaux). Par ailleurs, lorsque le porteur de Ravages bénéficie d'un dé de bonus aux dégâts lié à une réussite critique ou à un coup vicieux, l'ivoire du couteau relâche la puissance de la foudre : un deuxième dé de dégâts supplémentaire (identique au premier) est infligé à la cible ET au porteur.

ERESSÉA, LE DERNIER DES 5 ANNEAUX. Cet anneau d'or blanc gravé de runes est le dernier d'une série de cinq anneaux forgés par un antique roi-thaumaturge. À chaque fois qu'un personnage ou un figurant tombe à 0 PV à proximité d'Eresséa, le porteur de l'anneau doit lancer 1D6. Sur un résultat naturel de 1 ou 2, la cible meurt et l'anneau collecte (et stocke) son âme. Lorsque le porteur de l'anneau utilise un parchemin, il peut choisir de puiser dans son stock d'âmes : trois âmes dépensées permettent de conserver le parchemin intact après son utilisation (il peut donc à nouveau être utilisé).

MANADH, L'ÉTENDARD DE LA FORTUNE. Celui qui porte ce lourd torque d'argent ciselé est le jouet favori des génies de la chance et du chaos. Héritier du hasard, il joue (et perd) des sommes fabuleuses dans les pires tripots ou effectue des choix cruciaux en les tirant à pile ou face. Mais il est aussi capable d'influencer son destin et celui de ses compagnons. Lorsqu'un joueur autour de la table effectue le lancer d'un dé d'héroïsme, il peut choisir de le faire avec un désavantage (deux DH sont lancés et le plus petit résultat est conservé). Dans ce cas, un peu de chance est « mise à la banque » et l'artefact se charge d'un point de fortune (il peut en conserver jusqu'à trois simultanément). Un de ces points peut ensuite être dépensé par n'importe quel joueur pour donner l'avantage à un jet de DH (deux dés sont lancés et le plus grand résultat est conservé).





BESTIAIRE

ABOMINATION COSMIQUE

10 DV (d10) Att. 20 Déf. 13
55 PV, 1d4+1 attaques (d10 de dégâts, le nombre d'attaques est déterminé en début de tour)
☠ Balayage, Drain de vie

ARaignée GÉANTE

6 DV (d10) Att. 17 Déf. 14
33 PV, 2 attaques (d8 de dégâts)
☠ Horde, Paralysie

CENTAURE

2 DV (d8) Att. 14 Déf. 13
9 PV, 1 attaque (d10 de dégâts)
☠ Balayage, Frénésie

CHEVALIER DAMNÉ

7 DV (d10) Att. 18 Déf. 17
33 PV, 2 attaques (d8 de dégâts)
☠ Malédiction, Carapace

CHIEN DES ENFERS

7 DV (d8) Att. 18 Déf. 14
32 PV, 2 attaques (d8 de dégâts)
☠ Projection de flammes, Éventration

DÉMON

9 DV (d10) Att. 19 Déf. 16
50 PV, 3 attaques (d10 de dégâts)
☠ Malédiction, Éventration

DIABLE

9 DV (d12) Att. 19 Déf. 17
59 PV, 3 attaques (d8 de dégâts)
☠ Frénésie, Vengeance acide

DRAGON

10 DV (d12) Att. 20 Déf. 17
65 PV, 3 attaques (d12 de dégâts)
☠ Balayage, Projection de flammes

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

6 DV (d8) Att. 17 Déf. 12
27 PV, 2 attaques (d8 de dégâts)
☠ Projection de flammes

GOBELIN

1 DV (d6) Att. 13 Déf. 12
4 PV, 1 attaque (d4 de dégâts)
☠ Horde

GOBELOURD

3 DV (d6) Att. 15 Déf. 13
11 PV, 1 attaque (d8 de dégâts)
☠ Horde

GOLEM DE PIERRE

5 DV (d8) Att. 16 Déf. 16
23 PV, 2 attaques (d8 de dégâts)
☠ Carapace

GOULE

5 DV (d6) Att. 16 Déf. 14
18 PV, 2 attaques (d6 de dégâts)
☠ Horde, Paralysie

HYDRE

8 DV (d10) Att. 19 Déf. 14
44 PV, 1d4 attaques (d10 de dégâts, le nombre d'attaques est déterminé en début de tour)
☠ Vengeance acide

LICHE

9 DV (d8) Att. 19 Déf. 14
41 PV, 3 attaques (d8 de dégâts)
☠ Double illusoire, Paralysie, Projection de flammes

MOMIE

4 DV (d6) Att. 16 Déf. 14
14 PV, 1 attaque (d8 de dégâts)
☠ Malédiction, Horde.

OGRE

4 DV (d8) Att. 16 Déf. 14
18 PV, 1 attaque (d12 de dégâts)
☠ Balayage

OMBRE MORBIDE

4 DV (d10) Att. 16 Déf. 12
22 PV, 1 attaque (d10 de dégâts)
☠ Drain de vie



ORQUE

1 DV (d10) Att. 13 Déf. 14
6 PV, 1 attaque (d8 de dégâts)
☠ Horde, Frénésie

RAKSHASA

8 DV (d10) Att. 19 Déf. 16
44 PV, 2 attaques (d10 de dégâts)
☠ Frénésie, Vengeance acide, Double illusoire

SERPENT GÉANT

3 DV (d8) Att. 15 Déf. 12
14 PV, 1 attaque (d10 de dégâts)
☠ Balayage

VAMPIRE

8 DV (d12) Att. 19 Déf. 13
52 PV, 2 attaques (d10 de dégâts)
☠ Drain de vie, Double illusoire

WIVERNE

5 DV (d10) Att. 16 Déf. 14
28 PV, 2 attaques (d10 de dégâts)
☠ Éventration, Frénésie

ZOMBIE

2 DV (d12) Att. 14 Déf. 12
13 PV, 1 attaque (1d6 de dégâts)
☠ Horde

DESCRIPTION DES CAPACITÉS SPÉCIALES

BALAYAGE : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet de défense face à la créature, il est violemment projeté au sol en plus de subir 1d4 points de dégâts supplémentaires. Il subira automatiquement un désavantage sur son prochain jet de défense.

CARAPACE : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet d'attaque face à la créature, l'arme utilisée pour l'attaque se brise sur la protection du monstre.

DOUBLE ILLUSOIRE : si un personnage obtient 1, 2 ou 3 naturel sur son jet d'attaque face à la créature, il doit effectuer immédiatement une nouvelle tentative... contre son allié le plus proche !

DRAIN DE VIE : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet de défense face à la créature, cette dernière gagne autant de PV que de dégâts infligés au personnage (1d4 de dégâts supplémentaires inclus).

ÉVENTRATION : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet de défense face à la créature, l'attaque inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 1d4).

FRÉNÉSIE : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet de défense face à la créature, cette dernière peut effectuer un enchaînement et bénéficier d'une attaque supplémentaire gratuite contre lui (en plus d'infliger 1d4 points de dégâts supplémentaires sur l'attaque d'origine).

HORDE : si la créature arrive à toucher un personnage, toutes les attaques supplémentaires d'autres créatures du même type qui toucheront le personnage pendant le tour infligeront 1 point de dégâts supplémentaire (cumulable).

MALÉDICTION : en début de combat, la créature profère une terrible malédiction à l'encontre des personnages. 2 dés d'héroïsme doivent être dépensés (sans effet) au sein du groupe d'aventurier.

PARALYSIE : si un personnage obtient un 1, 2 ou 3 naturel sur son jet de défense face à la créature, il est paralysé en plus de subir 1d4 points de dégâts supplémentaires. Il doit réussir un jet standard en début de tour avant de pouvoir agir de nouveau.

PROJECTION DE FLAMMES : la créature peut troquer ses attaques ordinaires contre la projection d'un cône de flammes (4d8 points de dégâts de zone, un jet standard réussi diminue les dégâts de moitié). La créature ne peut jamais utiliser cette capacité deux tours de suite.

VENGEANCE ACIDE : si un personnage obtient un 18, 19 ou 20 naturel sur son jet d'attaque face à la créature, lui et toutes les créatures à portée sont aspergés du sang de la bête et encaissent également les 1d4 points de dégâts supplémentaires



CRÉATURES LANCEUSES DE SORT

Le Conte peut procéder comme pour les personnages et confier à certaines créatures l'équivalent « spontané » de parchemins magiques : un maître vampire disposera probablement de l'équivalent d'un parchemin d'invisibilité et un autre de clairvoyance...

CRÉATURES LÉGENDAIRES ET DÉS DE VILENIE

Les créatures les plus puissantes possèdent entre 1 et 6 dés de vilenie. Les dés de vilenie sont le pendant sombre des dés d'héroïsme : ils peuvent être dépensés par le Conte pour qu'un joueur soustrait un d6 au résultat d'un de ses jets ou pour rajouter 1d6 aux dégâts d'une attaque infligée par la créature.

CRÉATURES ANONYMES EN RANGS SERRÉS

Pour fluidifier les combats, toutes les créatures anonymes et interchangeables peuvent être considérées comme une entité unique avec de multiples appendices. Le Conte n'a donc pas à s'embêter à noter les points de vie de chaque orque dans un groupe de 10 peaux-vertes identiques : à chaque fois que les joueurs totalisent assez de dégâts pour tuer un orque, un « appendice » tombe et le dernier peau-verte touché meurt dans d'atroces souffrances (même si c'était le premier coup qu'il encaissait). Les éventuels dégâts en surplus sont décomptés pour l'orque suivant.

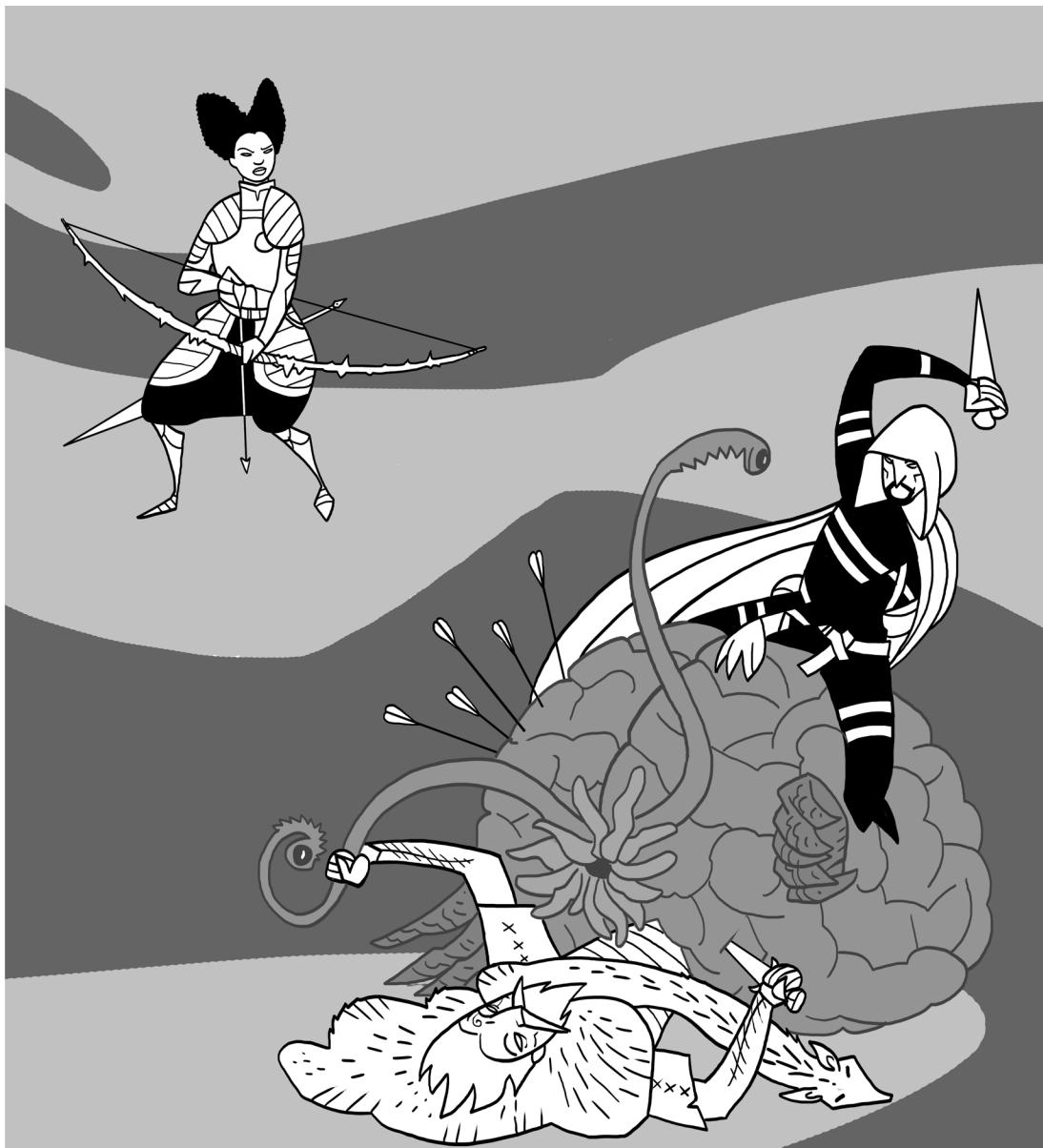
INVENTER UNE NOUVELLE CRÉATURE

Un certain nombre de monstres classiques peuvent être émulés en changeant la description ou les capacités spéciales d'une autre créature du bestiaire : le Conte peut décrire un ogre comme un géant à tête de taureau, remplacer sa capacité de balayage par celle de frénésie et disposer ainsi d'un minotaure flambant neuf. Mais si le Conte souhaite vraiment construire une nouvelle créature de A à Z, il peut procéder comme suit :

CHOISIR LE NOMBRE (ENTRE 1 ET 10) ET LE TYPE (DU D6 AU D12) DE DÉS DE VIE (DV) DE LA CRÉATURE : le nombre de DV représente la dangerosité de la créature tandis que le type de DV représente sa résistance brute. Lancer et additionner ces DV permet ensuite de calculer les PV du monstre. Une créature avec 5DV+ effectue deux attaques par tour avec un malus d'un point à son seuil d'attaque. Une créature avec 9DV+ effectue trois attaques par tour avec un malus de deux points à son seuil d'attaque.

ESTIMER L'ARMEMENT (NATUREL OU NON) DE LA CRÉATURE : comme pour un personnage-joueur cela permet de poser les dégâts de ses attaques (du d4 au d12), son seuil d'attaque (12+nombre de DV) et de défense (10 + valeur d'armure). Certaines créatures peuvent bénéficier de l'équivalent de dons pour représenter leur puissance ou vivacité (sur)naturelles.

CHOISIR LES CAPACITÉS SPÉCIALES DE LA CRÉATURE : une créature possède entre une et trois capacités spéciales, en fonction des envies du Conte et du potentiel « cinématographique » de la créature.





AUTRES RÈGLES OPTIONNELLES

POINTS D'ESPRIT

Les personnages disposent d'une réserve de points d'esprit (PE), qui fonctionne selon les mêmes grands principes que la réserve de points de vie. Lorsqu'un personnage est confronté à une vision d'horreur particulièrement traumatisante (horde de zombies, araignée géante en train de se nourrir d'un compagnon, invocation d'un démon ou d'une horreur cosmique, etc.), il doit effectuer un jet standard. En cas d'échec, le personnage perd un nombre de PE qui dépendra de la situation (l'échelle étant la même que celle des dégâts d'arme : du d4 au d12). Une réserve de PE réduite à 0 indique que l'esprit du personnage est définitivement brisé d'une manière ou d'une autre (folie, phobie aggravée, etc.). La différence fondamentale entre les PV et les PE se situe au niveau de la récupération : les PE se reconstituent beaucoup plus difficilement que les PV et sont voués, sur le plus ou moins long terme, à s'épuiser. Appliquez les règles suivantes :

- ⚡ Par défaut, le Dé d'Esprit (DE) d'un personnage est le d12.
- ⚡ Un PJ de niveau 1 dispose de $1d12+3$ PE. Lorsque le personnage monte de niveau, il gagne 1 DE supplémentaire. Contrairement aux Dés de Vie, l'intégralité des DE n'est pas relancée lors de la montée de niveau : le joueur se contente de lancer un DE et d'ajouter le résultat obtenu à sa réserve.
- ⚡ C'est uniquement après une retraite complète du PJ pendant au moins 8 mois (avec une paix et une tranquillité absolues) que le joueur peut décider de relancer la totalité des DE du personnage afin de reconstituer sa réserve de points d'esprit. Toutefois, ce choix va diminuer définitivement d'un cran la taille des DE du personnage, cette diminution s'appliquant immédiatement, avant que la relance soit effectuée. Un personnage dont les DE seraient devenus des d4 ne peut plus effectuer de telles relances, quelle que soit la longueur de sa période de repos.
- ⚡ En dehors de ces deux cas de figure, seuls quelques très rares rituels druidiques ou féériques peuvent éventuellement soigner en partie les plaies d'une âme (récupération de 1 DE + [niveau du personnage effectuant le rituel] points).

PRUDENCE, ÉQUILIBRE ET TÉMÉRITÉ

Par défaut un dé d'héroïsme est un d6, l'équivalent statistique d'un bonus de 3,5 points avec une plage de résultats allant de 1 à 6. Si vous choisissez d'utiliser cette règle optionnelle, ce dé correspond aux personnages dotés d'un tempérament **ÉQUILIBRÉ**, mais deux autres tempéraments peuvent être envisagés :

- ⚡ Les personnages **PRUDENTS** utilisent un d4+1 (un d4 dont le résultat est augmenté d'un point) comme DH. Ce dé offre le même bonus statistique, mais une plage de résultats plus resserrée (de 2 à 5).
- ⚡ Les personnages **TÉMÉRAIRES** utilisent un d8-1 (un d8 dont le résultat est diminué d'un point) comme DH. Ce dé offre le même bonus statistique, mais une plage de résultats plus étendue (de 0 à 7).

Le choix du tempérament d'un personnage doit être fait lors de sa création et ce choix est définitif.

Dans cette variante, le don *Chance* fonctionne comme à son habitude et augmente d'une taille le dé d'héroïsme du personnage. Par exemple, un personnage chanceux et téméraire utiliserait des d10-1.

Pour un style de jeu plus « cosmique », si par exemple vous souhaitez utiliser **CDO** dans les *Jeunes Royaumes* de Michael Moorcock, vous pouvez aussi considérer que ces trois tempéraments sont en réalité trois alignements (le d4 de la Loi, le d6 de la Balance et le d8 du Chaos). Ainsi, de nombreuses interprétations sont possibles.

COUREURS D'ORAGES EN MODE HARDCORE

Certains Conteurs peuvent vouloir jouer avec une version plus mortelle et moins héroïque de **CDO**, cela tombe bien c'est faisable très simplement !

En mode Hardcore, les règles de création de personnage sont modifiées sur quatre points :

- ⚡ Il n'y a plus de bonus fixe aux PV (un personnage de niveau 4, sans don particulier, disposera donc de 4D8 PV et non pas 4D8 + 8 comme dans les règles de base). Lorsqu'un joueur tire ses PV, il tire un nombre de DV égal à son niveau + 1 et ne tient pas compte du plus petit résultat obtenu. Notre personnage de niveau 4 tire donc 5D8 DV et garde les 4 meilleurs pour calculer ses PV.
- ⚡ Un personnage de niveau 1 est créé avec 3 DH (il ne bénéficie plus d'un quatrième dé correspondant à son niveau).



À chaque montée de niveau, le joueur doit **CHOISIR** entre gagner 1 DH supplémentaire et gagner un nouveau don, il ne bénéficie plus automatiquement des deux options.

Le don *Enchaînement* ne peut plus être sélectionné qu'une seule fois, à partir du niveau 4 (au lieu de deux fois à partir des niveaux 3 et 5).

En dehors de ces points, le corpus de règles reste inchangé.

MAGIE VANGIENNE

La version actuelle des deux dons de magie accessibles aux joueurs (*Magie du cercle premier* et *Magie du cercle second*), bien que très pratique d'emploi, donne aux personnages un ton légèrement plus proche des *comic books* que de la *Sword & Sorcery* : les personnages disposent de pouvoirs précis qu'ils peuvent utiliser de temps en temps. On utilisera plutôt la variante suivante si l'on souhaite proposer une ambiance plus mystique.

- ⚡ Choisir un des dons de magie permet uniquement au joueur d'avoir la capacité de mémoriser et de lancer les niveaux de sorts correspondants : un mage du cercle premier peut donc, entre deux repos longs, mémoriser et lancer deux sorts de niveau 1. Par défaut, le personnage ne connaît AUCUN sort au moment de l'obtention d'un de ces dons : ils sont donc absolument inutiles sans parchemins à mémoriser.
- ⚡ Pour mémoriser un sort, un mage doit disposer du parchemin correspondant. Lire tranquillement ce parchemin de sort afin de l'intégrer et d'en reproduire l'effet par la suite, lui prend 30 minutes par niveau de sort à mémoriser : il faut donc une heure de méditation tranquille, que ce soit pour préparer deux sorts de niveau 1 ou un sort de niveau 2. Étudier et mémoriser un parchemin ne le détruit pas, ni ne le vide de sa magie : en dernier recours il peut toujours être utilisé, et sacrifié, pour lancer le sort qu'il contient. La collection de parchemins d'un personnage est appelée son Grimoire. Tenter d'étudier son grimoire (et de mémoriser des sorts) dans des conditions autres que le confort, la sécurité ou la tranquillité absolue peut nécessiter la réussite d'un jet standard.
- ⚡ Manipuler à répétition une telle diversité de flux magiques peut, passé un certain stade, affaiblir le coureur d'orages. Si un mage du cercle premier mémorise régulièrement plus de 4 sortilèges de niveau 1 différents, sa réserve de dés d'héroïsme est définitivement amputée d'un dé. De la même manière, si un mage du cercle second mémorise régulièrement plus de 2 sortilèges de niveau 2 différents, sa réserve de dés d'héroïsme est aussi amputée d'un dé. Ces deux diminutions sont cumulables.

ARMES À POUDRE NOIRE.

Si le Conteur souhaite situer son récit dans un univers un peu plus moderne, qui permette aux PJ de jouer du mousquet et de la rapière, voici les règles correspondant à l'usage des armes à poudre noire.

- ⚡ Un pistolet à poudre inflige un point de dégâts de plus qu'une arme à distance classique (1d6+1 points de dégâts, donc). En termes d'encombrement, il est considéré comme une arme légère. Pour le recharger au cours d'un affrontement, un personnage doit sacrifier son déplacement OU son attaque du tour. Un personnage disposant du don *Combat à deux armes* peut éventuellement attaquer avec un pistolet dans chaque main (mais devra donc recharger deux pistolets différents avant de pouvoir recommencer).
- ⚡ Un fusil à poudre inflige deux points de dégâts de plus qu'une arme à distance classique (1d6 + 2 points de dégâts, donc). Pour le recharger au cours d'un affrontement, un personnage doit sacrifier son déplacement ET son attaque du tour.
- ⚡ Le don *Arme de prédilection (armes à distance)* s'applique normalement aux armes à poudre noire (transformant le d6 en d8).
- ⚡ Un nouveau don *Tir rapide* est disponible : un personnage disposant de ce don traite un pistolet à poudre comme une arme à distance classique pour ce qui est du rechargeement (il ne doit plus sacrifier d'action). De la même manière, un personnage doté de ce don traite un fusil à poudre comme un pistolet (il doit sacrifier son déplacement OU son attaque pour le recharger, et non plus les deux).

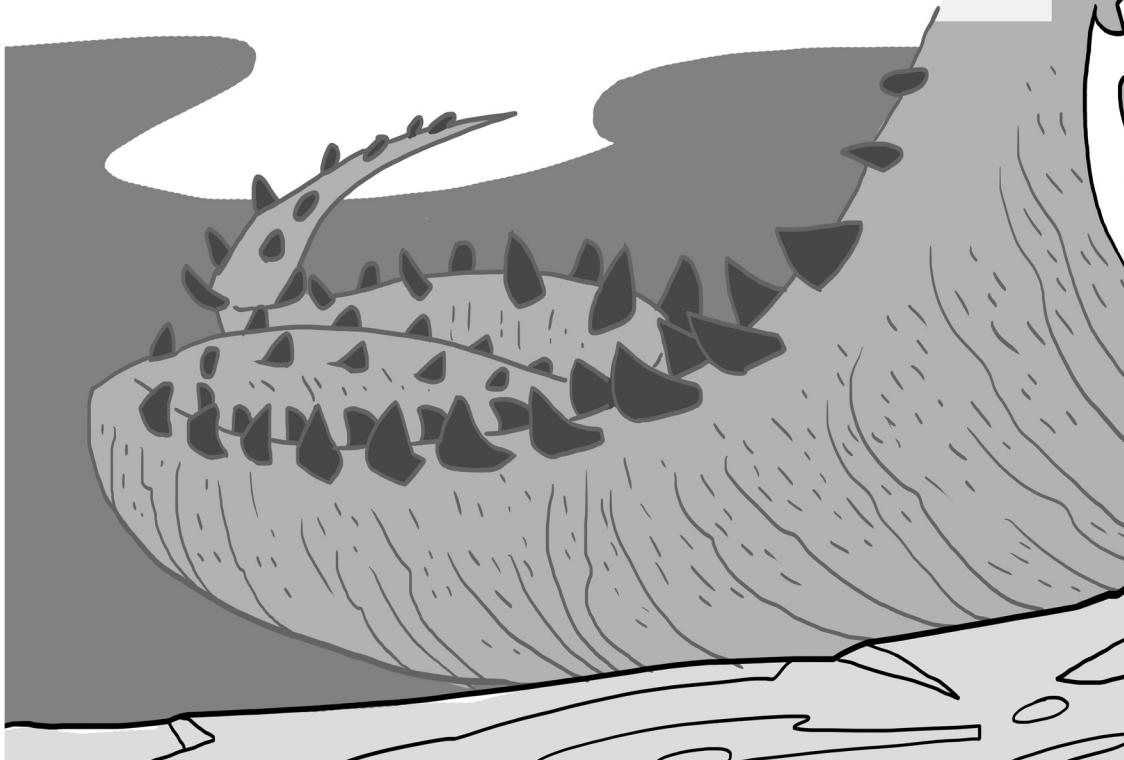




RÉPUTATION.

Pour déterminer rapidement si, dans une situation donnée, un personnage est (re)connu ou non pour ce qu'il est, le Conteure peut utiliser la méthode suivante :

- ⚡ Dans sa zone d'action ou d'influence habituelle, les chances d'un personnage d'être connu dépendent essentiellement de son niveau : le joueur lance $1d8 +$ son niveau, sur un résultat final de 9 ou plus, le personnage est (re)connu.
- ⚡ En fonction de l'éloignement du personnage de sa zone d'opérations habituelle (qu'elle soit géographique ou sociale), la taille du dé peut être diminuée : un chef mercenaire qui souhaiterait jouer sur sa réputation pour passer un accord commercial avec une puissante guilde d'alchimistes n'utilisera probablement qu'un $d6$ (voire un $d4$) pour effectuer son jet. À l'inverse, être au cœur de sa propre ville ou de son propre corps d'armée peut augmenter la taille du dé ($d10$, voire $d12$).
- ⚡ Si un joueur souhaite adopter un profil bas pour que son personnage passe inaperçu, le Conteure peut choisir tout simplement de ne pas faire de jet, ou de diminuer d'un ou deux crans la taille du dé en fonction des circonstances (bonnes idées du joueur, le personnage est-il activement recherché, etc.)



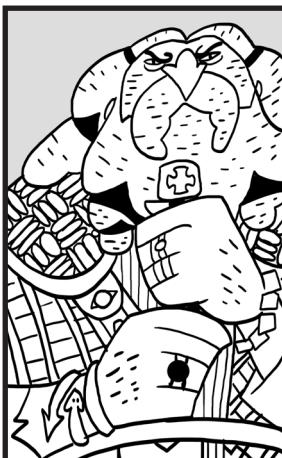
ANNEXE 1

EXEMPLES DE PERSONNAGES

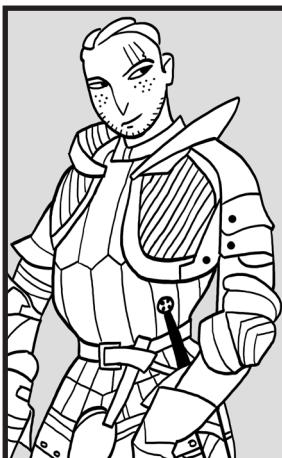




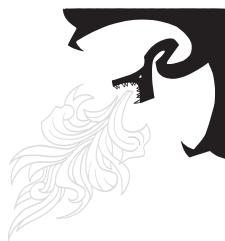
**ILDEN FORGESONGE (NIVEAU 1),
SENTINELLE DE LA GRANDE FORÊT**
DV : 1d8+5 (10 PV), DH : 4
Aspects : Rôdeur, Elfe d'Automne
Langages : Commun, Sylvain, Haut-Druidique
Dons : Vision nocturne
Bonus aux jets : +1 (standard),
+5 (art du mouvement), +2 (défense)
Équipement : Veste de cuir renforcée, hache (d8),
dague (d4), arc et carquois (d6)



**LARS IDRISSON (NIVEAU 1), LAME À LOUER,
SANS PROBLÈMES DE CONSCIENCE**
DV : 1d8+5 (10 PV), DH : 4
Aspects : Mercenaire, Marin
Langages : Commun, Nordique
Dons : Arme de préférence (contact)
Bonus aux jets : +1 (standard),
+3 (art du mouvement), +4 (défense)
Équipement : Cuirasse, épée à deux mains (d12),
paire de dagues (d6/d4)



**VALEYRE-GASPARD D'ASTREINT (NIVEAU 1),
CHEVALIER ERRANT EN QUÊTE DE GLOIRE**
DV : 1d8+5 (10 PV), DH : 4
Aspects : Noble Impérial, Chevalier
Langages : Commun, Impérial
Dons : Maîtrise des armures
Bonus aux jets : +1 (standard),
+2 (art du mouvement), +7 (défense)
Équipement : Armure de plaque complète,
bouclier, marteau de guerre (d8), dague (d4)



SOLVEIG COEUR D'OURS (NIVEAU 2), MERCENAIRE AVERTIE ET AVINÉE
DV : 2d8+6 (15 PV), DH : 5
Aspects : Officier de fortune, Forgeron
Langages : Commun, Impérial
Dons : Commandement, Maîtrise des boucliers
Bonus aux jets : +2 (standard),
+3 (art du mouvement), +5 (défense)
Équipement : Cuirasse, bouclier, hache d'armes (d8),
paire de dagues (d4)



VINCENT DIT « LE LACONIQUE » (NIVEAU 2), TUÉUR À GAGES VOLUBILE DE LA COUR DES MIRACLES
DV : 2d8+6 (15 PV), DH : 5
Aspects : Spadassin, Voleur
Langages : Commun, Langage des voleurs
Dons : Attaque sournoise, Chance
Bonus aux jets : +2 (standard),
+6 (art du mouvement), +2 (défense)
Équipement : Veste de cuir clouté, épée longue (d8),
dague (d4), arbalète et carreaux (d6)



JONAS HALMSTRÖM (NIVEAU 2), MESSAGER INTRÉPIDE AU SERVICE DE SA MAJESTÉ
DV : 2d8+6 (15 PV), DH : 5
Aspects : Diplomate, Soldat
Langages : Commun, Abyssal, Sylvain
Dons : Esquive acrobatique, Combat à deux armes
Bonus aux jets : +2 (standard),
+8 (art du mouvement), +2 (défense)
Équipement : masse d'arme (d8), dague (d4),
arc et carquois (d6)



HYAENA (NIVEAU 3), CHASSEUSE DE PRIME SANS DIEUX NI MAÎTRES !

DV : 3d8+7 (21 PV), **DH** : 6

Aspects : Spadassin, Rôdeur

Langages : Commun, Impérial

Dons : Chance, Enchaînement, Arme de préditions (contact)

Bonus aux jets : +3 (standard),
+5 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Cuirasse, masse d'arme (d10),
dague (d6/d4), arbalète et carreaux (d6)



THORIN GANDALFSON (NIVEAU 3), EXPLORATEUR DE L'AU-DESSUS ET DE SES ÉTRANGES COUTUMES

DV : 3d8+7 (21 PV), **DH** : 6

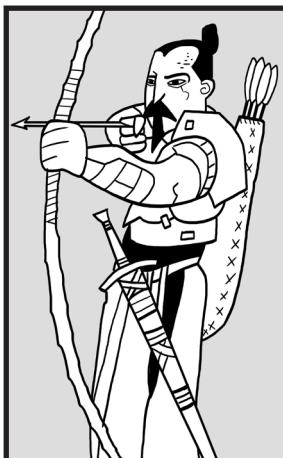
Aspects : Nain gris, Hoplite

Langages : Commun, Abyssal

Dons : Maîtrise des armures,
Enchaînement, Vision nocturne

Bonus aux jets : +3 (standard),
+5 (art du mouvement), +6 (défense)

Équipement : Armure de plaque complète,
hallebarde naine (d10), paire de hachettes (d4)



TRISTAN GRISEMINE (NIVEAU 3), MAÎTRE ARCHER RENÉGAT DE LA GARDE ROYALE

DV : 3d8+7 (21 PV), **DH** : 6

Aspects : Officier de fortune, Rôdeur

Langages : Commun, Patois sudéron

Dons : Arme de prédition (distance),
Science de l'initiative, Esquive acrobatique

Bonus aux jets : +3 (standard),
+7 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Veste de cuir clouté, épée longue (d8),
hachette (d4/d6), arc et carquois (d8)



DAME GENEVIÈVE DE ROHAN (NIVEAU 4), CHAPEAU TRICORNE ET BOTTES DE CUIR (AVEC ÉPERONS)

DV : 4d8+8 (26 PV), **DH** : 7

Aspects : Noble impérial, Alchimiste, Mercenaire

Langages : Commun, Impérial

Dons : Arme de prédilection (contact),
Enchaînement, Talents variés, Chance

Bonus aux jets : +4 (standard),
+8 (art du mouvement), +2 (défense)

Équipement : Veste de cuir clouté, épée longue (d10),
dague (d6/d4), arc et carquois (d6)



VALGARD LE BERSERKER (NIVEAU 4), SEMEUR DE MORTS À LA RENCONTRE DE SON DESTIN

DV : 4d10+8 (30 PV), **DH** : 7

Aspects : Berserker, Scalde

Langages : Commun, Nordique, Haut-Runique

Dons : Arme de prédilection (contact),
Enchaînement, Combat à deux armes, Vigueur

Bonus aux jets : +4 (standard),
+6 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Cotte de mailles, hache d'armes (d10),
dague (d6/d4) et paire de javelins (d6)



ORION CHANTELUNE (NIVEAU 4), ACROBATE ITINÉRANT ET ESPION DU CERCLE NOIR

DV : 4d8+8 (26 PV), **DH** : 7

Aspects : Acrobate, Espion, Voleur

Langages : Commun, Langage des voleurs, Impérial

Dons : Esquive acrobatique, Arme de prédilection
(distance), Talents variés, Attaque sournoise

Bonus aux jets : +4 (standard),
+10 (art du mouvement), +2 (défense)

Équipement : Bâton de combat (d10),
six couteaux de jet (d4/d6)



IMRIC DIT « LE PRINCE BLEU » (NIVEAU 5), CHEVALIER D'ARCANES EN EXIL LOIN DE FAÉRIE

DV : 5d6+9 (27 PV), **DH** : 8

Aspects : Elfes d'Été, Soldat

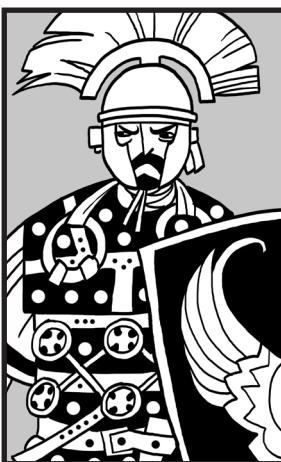
Langages : Commun, Sylvain

Dons : Magie du cercle premier, Magie du cercle second, Vigueur, Enchaînement, Vision nocturne

Bonus aux jets : +5 (standard),
+7 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Armure d'écorce, épée longue (d8),
hache (d4), arc et carquois (d6)

Sorts : Monture, Projectile magique,
Modification d'apparence



MAGNUS JULII (NIVEAU 5), VÉTÉRAN LÉGENDAIRE DE LA 9E LÉGION

DV : 5d10+9 (37 PV), **DH** : 8

Aspects : Soldat, Marin

Langages : Commun, Impérial

Dons : Maîtrise des armures, Maîtrise des boucliers, Vigueur, Arme de préférence (contact), Enchaînement

Bonus aux jets : +5 (standard),
+6 (art du mouvement), +7 (défense)

Équipement : Armure de plaque complète, bouclier,
marteau de guerre (d10), paire de dagues (d6/d4)



SAVANNE (NIVEAU 5), MAÎTRESSE DUELLISTE DE LA COUR DES MIRACLES

DV : 5d8+9 (32 PV), **DH** : 8

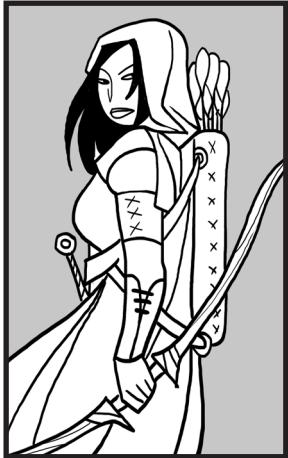
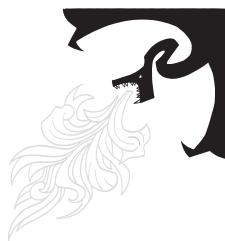
Aspects : Spadassin, Voleur, Diplomate

Langages : Commun, Impérial, Langage des voleurs

Dons : Chance, Talents variés, Arme de préférence (contact), Enchaînement (x2)

Bonus aux jets : +5 (standard),
+9 (art du mouvement), +2 (défense)

Équipement : Veste de cuir clouté, épée bâtarde (d12), paire de dagues (d6/d4)



OLENKA DES TEMPÈTES (NIVEAU 6), LA FAISEUSE DE VŒUVES

DV : 6d8+10 (37 PV), **DH** : 9

Aspects : Mercenaire, Rôdeur, Barde

Langages : Commun, Impérial, Sylvain

Dons : Arme de prédilection (distance),
Attaque sournoise, Enchaînement (x2),
Esquive acrobatique, Talents variés

Bonus aux jets : +6 (standard),
+10 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Veste de cuir clouté, épée longue (d8),
hachette (d4/d6), arc et carquois (d8)



FARIN BORINSON (NIVEAU 6), MAÎTRE DE GUERRE DU CLAN DU CISEAU

DV : 6d10+10 (43 PV), **DH** : 9

Aspects : Nain Gris, Berserker

Langages : Commun, Abyssal

Dons : Vision nocturne, Vigueur, Commandement,
Science de l'initiative, Enchaînement,
Arme de prédilection (contact)

Bonus aux jets : +6 (standard),
+8 (art du mouvement), +4 (défense)

Équipement : Cuirasse, masse à deux mains (d12),
paire de hachettes (d6/d4)



JÉHA RAIS (NIVEAU 6), PREMIER DES PALADINS ET CHASSEUR DE TÉNÈBRES

DV : 6d6+10 (31 PV), **DH** : 9

Aspects : Soldat, Prêtre de la Lumière

Langages : Commun, Impérial, Haut runique

Dons : Magie du cercle premier, Magie du
 cercle second, Vigueur, Enchaînement,
Artefact légendaire, Chance

Bonus aux jets : +6 (standard),
+6 (art du mouvement), +7 (défense)

Équipement : Armure de plaque complète,
Relique divine (Bastion, le bouclier des justes),
Francisque (d8), paire de dagues (d4)

Sorts : Alarme, Soins légers, Zone de vérité



ANNEXE 2 LE VAL DES CORBEAUX



Cette aventure se veut à la fois un hommage au mythique Ravenloft et une tentative d'innover dans la mise en forme d'un module de type bac à sable. L'esprit de Coureurs d'Orages c'est, encore et toujours, celui du jeu de poche : l'objectif ici est donc de proposer le maximum de potentiel ludique dans un texte le plus court possible. Dans ces conditions, nous avons tout fait pour que le cadre se prête aussi bien aux sessions uniques qu'aux campagnes plus longues.

CONTEXTE GÉNÉRAL

Le Val des Corbeaux est une petite baronnie d'une centaine d'hectares dont le centre géographique et politique est le bourg de **NAJAC**, dirigé d'une main de fer par le **BARON DE MORLHON** et son épouse. Il y a quelques années de cela, le baron a accordé une importante concession minière à un puissant clan nain, **LE CLAN DE L'ÉQUERRE**, qui a aussitôt commencé son exploitation.

Malheureusement, l'attitude prédatrice du clan à l'égard de la forêt voisine a engendré un fort mécontentement de toute une partie de la population du val, mécontentement qui s'est transformé progressivement en jacquerie ouverte sous les ordres de deux mystérieuses **SŒURS SORCIÈRES**.

Le territoire est désormais en situation de guerre civile, le théâtre principal des affrontements étant précisément **LA FORÊT DE BOIS-D'ARCY**, siège de la rébellion. Si on ajoute à cela les rumeurs selon lesquelles **UNE BÊTE MALÉFIQUE** serait la cause de multiples disparitions inexpliquées... on obtient une situation véritablement explosive dans laquelle les coureurs d'orages vont bien évidemment se précipiter !





FIGURES MAJEURES ET DESSOUS DES CARTES

LE BARON ET LA BARONNE DE MORLHON

Désespérés d'être sans descendance, et fous de douleur à l'idée de voir leur terre passer entre les mains d'une autre grande famille après leur décès, les seigneurs de Morlhon ont passé un pacte avec certaines des forces les plus obscures du royaume. En l'occurrence le couple a intégré une vaste conspiration (le Cercle noir) dont l'objectif est tout simplement de renverser la famille royale en place pour installer un système oligarchique dont les membres du Cercle seraient le centre nerveux. Les conjurés disposant d'un vaste savoir alchimique et nécromantique, le baron et la baronne ont ainsi pu gagner en échange de leur soutien indéfectible la « chance » d'être transformés en goules des cendres. En tant que tels, et même si leur apparence reste totalement humaine, les de Morlhon ont acquis les sombres pouvoirs de la Mort-vivante et une faim inextinguible de chair humaine.

TROIS POINTS CLÉS

- 1 Le baron et la baronne participent à l'organisation d'un vaste coup d'État contre le pouvoir royal : ils engagent de plus en plus de soldats et de mercenaires. De même, ils n'ont accordé la concession minière aux nains qu'en échange de la livraison (régulière et secrète) d'armes et d'armures de qualité.
- 2 Le couple se repaît chaque soir de chair humaine morte, beaucoup de cadavres (issus des cimetières environnants ou des victimes récentes de la guerre civile) sont ainsi « détournés » vers le château. À chaque pleine lune, les goules des cendres sont prises de frénésie sanglante et doivent dévorer le cœur encore chaud d'un humanoïde intelligent : les mystérieuses disparitions qui inquiètent le pays sont donc de leur fait, mais ils ont su intelligemment orienter les suspicions vers les serviteurs féériques et monstrueux des sœurs sorcières.
- 3 Les seigneurs de Morlhon ont déjà engendré un « descendant » en transformant le chevalier d'Orfraie (un petit noble local, ami proche du couple) en une goule des cendres mineure. Ce « fils » se comporte désormais comme leur aide de camp dévoué et l'exécuteur attitré de leurs plus basses œuvres. Le Cercle noir n'a pas été informé par le baron et la baronne de cette décision (ils savent qu'ils n'en auraient pas eu l'autorisation pour des raisons de discrétion). Par ailleurs la baronne s'essaie de plus en plus à la nécromancie et dispose déjà d'une petite troupe de zombies soumis à sa volonté en train de patienter dans les sous-sols secrets du château.

LES SŒURS SORCIÈRES

Les sœurs sorcières Mordred et Jacinthe sont les dépositaires de très anciens savoirs druidiques, mais aussi les meneuses de la jacquerie qui ravage le Val des Corbeaux. Révoltées de voir le traitement infligé par le clan de l'Équerre aux communaux et à l'orée des bois, sans aucun respect pour les coutumes anciennes, les sœurs ont allumé les flammes de la rébellion dans le cœur des paysans et chasseurs de la région. L'opposition au baron et à la baronne de Morlhon aurait pu très rapidement tourner en échec cuisant si les sœurs n'avaient pas joué le tout pour le tout et rouvert d'antiques portails vers Faérie pour réclamer l'aide de seigneurs elfes depuis longtemps retirés du monde des mortels. La puissance de la magie féerique permet pour le moment à la jacquerie de tenir en respect à la fois les forces du baron et le détachement de l'armée royale, mais combien de temps cela va-t-il durer ?

TROIS POINTS CLÉS

- 1 La magie druidique et féerique des sœurs sorcières a transformé la paisible forêt de Bois-d'Arcy en un lieu sauvage et dangereux, la nature elle-même prenant part au conflit. Il est devenu extrêmement facile de se perdre dans cette forêt, tandis que des créatures inquiétantes errent dans ses ombres... Trouver le camp de base de la jacquerie sans être le protégé des sœurs est un exploit qui reste encore à accomplir.
- 2 Les sœurs sorcières sont en réalité trois : Mildred, le dernier membre du trio, fait partie des notables de Najac sous son nom de femme mariée, Mme Simon. C'est elle qui dirige la cinquième colonne de la jacquerie, une vingtaine d'hommes et de femmes qui servent d'espions et de soutien logistique aux forces armées.
- 3 Sans le savoir, les sœurs sorcières ont peut-être répondu à un danger en créant un danger plus terrible encore. En effet, la cour féerique à laquelle elles se sont adressées pour les aider dans leur combat est devenue depuis quelques siècles une Cour d'Hiver, dominée par les pulsions de cruauté et de mépris envers les mortels. Si le conflit dure trop longtemps, les portails féériques auront la possibilité d'acquérir suffisamment de stabilité pour que de hauts-elfes avides de chasse et de mise à mort puissent à nouveau venir « s'amuser » aux dépens de tout ce qui aura le malheur de croiser leur passage...



FIGURES MINEURES

LE CLAN DE L'ÉQUERRE

Le clan de l'Équerre et son patriarche, Ogun Balderson, ne sont pas venus dans le Val des corbeaux pour un déjeuner champêtre : ils sont venus pour faire de l'argent. Balderson et ses conseillers ont bien conscience que quelque chose de louche se trame au niveau de la baronnie, mais l'offre qui a été faite à son clan (une concession minière d'excellente qualité en échange d'armes et d'armures forgées) fait partie de ces offres qu'on ne refuse pas. Et puis, après tout, une guerre civile c'est de la clientèle qui se crée, comme disent les anciens. Si seulement ils n'avaient pas cette foutue jacquerie sur les bras qui les larde de flèches dès qu'ils se rendent à Bois-d'Arcy pour poser des pièges et abattre des arbres...

DEUX POINTS CLÉS

- 1 Depuis quelques semaines, les mineurs nains déplorent (en plus de leurs ennuis habituels avec les forces des sœurs sorcières) des disparitions subites de matériel et de minerais. Se battre c'est une chose, perdre des bénéfices c'en est une autre : le clan n'apprécie pas particulièrement d'être volé. Les coupables sont les brigands du cirque Vistani, qui se servent partout où il y a quelque chose à prendre.
- 2 La dernière expédition naine au cœur des mines de la concession n'est jamais revenue... Malheureusement pour nos sympathiques travailleurs manuels de petite taille, la cave du château des Morlhon, celle-là même dans laquelle la baronne enferme sa horde grossissante de zombies, donne sur le vaste réseau souterrain qui serpente sous la montagne. Quelques zombies, attirés par les échos du travail des nains, ont tout simplement attaqué et dévoré le groupe de mineurs. Cette disparition pourrait bien être la goutte de bière qui fait déborder la chope pour le clan de l'Équerre !





LE CONTINGENT ROYAL

Dès lors qu'il est devenu évident pour le baron que la jacquerie ne serait pas matée sur-le-champ, notre homme y a vu l'occasion de faire d'une pierre deux coups et s'est empressé de demander une intervention royale pour l'aider à pacifier ses terres (diminuant donc d'autant les forces militaires loyales en place dans la capitale). Le lieutenant-colonel Dumasy, responsable du contingent détaché dans le val, se retrouve donc embourbé dans une guérilla permanente, à devoir gérer de mystérieuses disparitions de corps et de conscrits tout en ayant l'impression de plus en plus forte que le Baron ne le soutient pas autant qu'il le devrait... Bref, il flaire quelque chose de louche sans arriver, pour le moment, à mettre le doigt dessus.

UN POINT CLÉ

Si Dumasy, d'une manière ou d'une autre, apprend que le baron recrute des mercenaires et se fait livrer des armes et armures en grande quantité, il prendra immédiatement des dispositions qui transformeront, de facto, le contingent militaire royal en une sorte de troisième faction dans la guerre civile du val : notre homme est suffisamment fin renard pour deviner qu'un noble qui demande de l'aide au roi tout en disposant de forces conséquentes en réserve prépare quelque chose de dangereux pour l'intégrité du royaume...

LE CIRQUE VISTANI

Petite troupe mixte composée d'hommes et de lutins, le cirque est en réalité tout autant une aimable bande de saltimbanques qu'un redoutable gang de tire-laine et de margoulins : être acrobates leur sert pour faire des galipettes sous les applaudissements de la foule, mais aussi pour escalader les murs et sauter de toit en toit ! Ils profitent de leur présence dans le val pour organiser des razzias régulières sur les possessions du clan de l'Équerre et continueront tant qu'ils estimeront que les dangers inhérents à la région sont largement compensés par les bénéfices à faire...

UN POINT CLÉ

Lors d'un raid nocturne sur Najac, les Vistani ont eu l'occasion de visiter le château des Morlhon... Les horreurs qu'ils ont pu découvrir à l'intérieur (et notamment la salle de « récréation » des goules) les ont poussés à déguerpir sans demander leur reste. Il n'en reste pas moins que les Vistani, seuls parmi les protagonistes de cette triste histoire, ont la conviction absolue que « le mal habite le château », une information qu'ils pourraient révéler si les circonstances s'y prêtent.



L'ÉGLISE DU RÉDEMPTEUR

La situation particulièrement dramatique du val depuis le début de la jacquerie a ravivé chez certains des habitants le besoin d'un soutien spirituel fort. Depuis quelques mois, un groupe d'hommes et de femmes a réanimé un ancien culte local, celui du Rédempteur, fléau des ténèbres et des forces du mal. Ce groupe d'une vingtaine d'individus, désormais organisé en ordre clandestin, est persuadé que la situation actuelle du val est le résultat des agissements de forces obscures (ce sur quoi il a tout à fait raison), mais n'arrive pas, encore, à cerner précisément la nature de ce qu'il se passe. S'il est évident pour l'église que le chevalier d'Orfraie est hautement suspect, ses membres n'ont pas pour autant fait la démarche de pointer du doigt leurs seigneurs... À l'inverse, ils ont complètement accepté le fait que les disparitions d'enfants sont l'œuvre des « maléfiques sorcières » et soupçonnent les profanations de sépultures d'être le fait des gitans du cirque Vistani (probablement des adorateurs du diable !).

UN POINT CLÉ

Malgré une certaine étroitesse d'esprit, les membres du culte peuvent se révéler des alliés précieux : ils ont bel et bien réussi à attirer l'attention du Rédempteur sur leur situation, et certains d'entre eux ont commencé à accomplir de petites bénédictions qui pourraient se révéler extrêmement utiles si les morts-vivants venaient à se déchaîner dans le val. De même, certains des fondateurs de cette nouvelle église sont des piliers de la communauté, des gens qu'il fait bon avoir dans son camp.

FACtIONS CACHÉES. *À chaque fois que le Conteure aura à improviser un figurant anonyme (le tavernier, une paysanne, un mercenaire, etc.), il est invité à lancer secrètement 1d12 : sur un résultat naturel de 3 et moins, le figurant en question appartient en réalité à une des « conspirations » du val.*

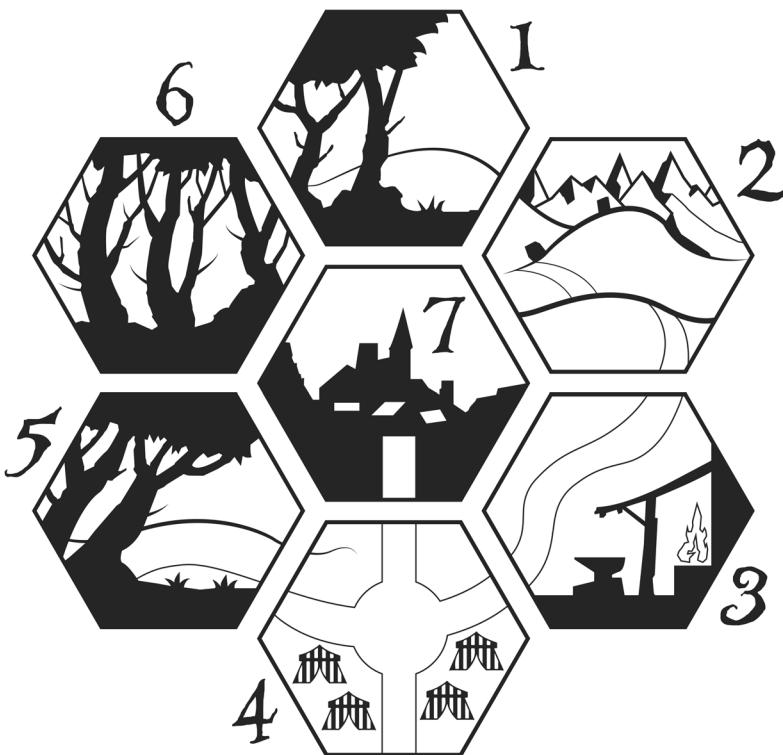
- ⚡ *Sur un résultat de 1, le figurant est membre de l'église du Rédempteur.*
- ⚡ *Sur un résultat de 2, le figurant fait partie du réseau d'informateurs du baron et de la baronne de Morlhon.*
- ⚡ *Sur un résultat de 3, le figurant fait partie de la cinquième colonne des sœurs sorcières.*

Le Conteure devra ensuite tirer les conséquences logiques de cette affiliation... Ce système ne représente bien évidemment pas la proportion réelle de ces factions au sein de la communauté : il s'agit plutôt de la capacité des héros d'une histoire basée sur les intrigues à toujours s'adresser à la mauvaise personne...



LE THÉÂTRE DES OPÉRATIONS EN SEPT HEXAGONES, QUARANTE-NEUF CONCEPTS ET DEUX TABLES DE RENCONTRES ALÉATOIRES

HEXAGONES 1 À 7



HEXAGONE 1 : L'ORÉE OUEST DE LA FORÊT

Zone de coupe et de chasse du clan de l'Équerre... Par conséquent : zone de vigilance et de guérilla pour la jacquerie ! Faites attention où vous mettez les pieds. Mais aussi : campement du cirque Vistani (cabrioles, airs folkloriques et bonne humeur). Planquée au fonds d'une des roulottes, une bonne récolte : outils, monnaie, minerai et autres bibelots « égarés ». Une nuit par mois, loin des regards, des nains livrent les armes et les armures au baron.



HEXAGONE 2 : LES CONTREFORTS

Le bout de forêt qui hérisse les contreforts a depuis longtemps été défriché. Le paysage morne a été arasé et est crevé par une piste de rails de bois pour le transport des grumes. La piste mène à des tunnels dont l'entrée est sous bonne garde, bien que discrète. Si les mineurs nains ne sont pas commodes, que dire de leurs forestiers... Ce n'est pas pour rien que les Vistani qui se risquent dans les parages sont plutôt discrets. Et pourtant, ils sont tombés sur une cache d'armes et comptent bien profiter de l'aubaine. La nuit, le bruit de la forge retentit pendant que les nains s'acquittent de leur part du marché.

HEXAGONE 3 : LA CONCESSION NAIN

Des baraquements, des chariots et des outils. Le clan est venu se faire de l'argent, pas des amis. Entre les attaques, les vols et les disparitions, la tension monte salement. « Il y a quelque chose de pourri sous cette montagne. » *Work hard, play hard* : ça picole sec et ça se bastonne pendant les temps de repos. Cet accord secret commence à peser sur le moral de certains nains : ils sont mineurs et forgerons, pas contrebandiers. Un oiseau messager est toujours prêt à partir pour avertir le Conseil des Anciens.

HEXAGONE 4 : LE CARREFOUR

Des caravanes, des voyageurs et des marchandises exotiques venues de loin. On ne fait que passer. Le campement du contingent royal y est certainement pour quelque chose. On fait des affaires moins juteuses sous le regard des soldats. L'ambiance est rance ici. Les soldats du roi naviguent entre peur et ennui, les locaux ne font rien pour se rendre sympathiques et certains feraient mieux de fermer leur claqué-merde. On dégaine pour le sourire d'une fille à soldats, pour un regard de travers ou pour un verre de trop.

HEXAGONE 5 : L'ORÉE EST DE LA FORÊT

La forêt est sinistre à faire peur aux enfants et tourner le lait. Les braconniers chassent pour nourrir la jacquerie. Les patrouilles du contingent royal sont impuissantes à restaurer calme et sécurité. Les cris de colère de Dumasy résonnent dans les frondaisons. Les rebelles jouent une partie de cache-cache sanglante, dont les perdants finissent pendus sous un arbre. Dans l'ombre des futaies, des choses aux yeux luisants bougent. Et parfois, toujours trop tard pour l'infortuné, ce sont les futaies elles-mêmes qui bougent.



1D4+1D8	RENCONTRE	EFFET
2	Animal géant solitaire extrêmement dangereux (ours, panthère...)	Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS .
3	Meute d'animaux géants très dangereux (loups, sangliers...)	2d4 spécimens. Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS .
4	Animal solitaire dangereux (ours, panthère...)	Combat, fuite, intimidation ou apaisement nécessitant un ou plusieurs jets de compétence.
5	Meute d'animaux peu dangereux (loups, sangliers...)	2d4 spécimens. Combat, fuite, intimidation ou apaisement nécessitant un ou plusieurs jets de compétence.
6	Animal solitaire ou meute d'animaux, tous inoffensifs	Aucun, chasse éventuelle, possibilité de repos.
7	Groupe de soldats royaux	2d4 soldats. Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence.
8	Groupe de braconniers rebelles	2d4 rebelles. Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence.
9	Terrain difficile (poche marécageuse, ronces...)	Nécessité d'un ou plusieurs jets de compétence. Possibilité de repos.
10	Terrain dangereux (ronces empoisonnées, lierre étrangleur...)	Nécessité d'un ou plusieurs jets de compétence groupés. Perte de PV en cas d'échec (en fonction du degré d'échec : 2d4 ou 2d8)
11	Tertre errant	Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS .
12	Homme arbre furieux	Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence groupés. Désavantage probable sur certains jets.

HEXAGONE 6

Forêt sauvage, dangereuse et inextricable. Ici, on se perd à jamais. Cabanes dissimulées dans les arbres, ponts de cordes et autel de sacrifice. Gagner coûte que coûte... Au fond de la forêt, personne ne vous entendra crier. Collectivistes et tenants de la tradition dans un même bateau : un mélange explosif. Tout le monde grelotte en voyant un elfe sauvage des histoires de grand-mère sortir d'un portail féerique.



1D4+1D8 RENCONTRE

		EFFET
2	Sœur sorcière en quête d'un composant pour la création d'un nouveau portail.	Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Désavantage probable sur certains jets. Quelques points de vilenie.
3	Groupe de sentinelles rebelles accompagnées d'animaux géants.	2d4 rebelles + 1d6 animaux. Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Désavantage probable sur certains jets.
4	Animal géant solitaire extrêmement dangereux (ours, panthère...)	Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS .
5	Meute d'animaux géants très dangereux (loups, sangliers...)	2d4 spécimens. Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS .
6	Soldats royaux traqués et en fuite	1d4 soldats. Aide ou négociation (en échange d'informations) nécessitant un ou plusieurs jets de compétence. Possibilité de repos.
7	Groupe de sentinelles rebelles	2d4 rebelles. Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence.
8	Terrain difficile (poche marécageuse, ronces...)	Nécessité d'un ou plusieurs jets de compétence. Possibilité de repos.
9	Terrain dangereux (ronces empoisonnées, lierre étrangleur...)	Nécessité d'un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Perte de PV en cas d'échec (en fonction du degré d'échec : 2d4 ou 2d8)
10	Dryades aussi tentatrices que vénéneuses	Nécessité d'un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Perte de PV en cas d'échec (en fonction du degré d'échec : 2d6 ou 2d10). Désavantage probable sur certains jets.
11	Homme arbre furieux	Combat, fuite ou négociation nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Désavantage probable sur certains jets.
12	Le Grand-Veneur : cavalier elfe chassant les humains pour le plaisir	Combat ou fuite nécessitant un ou plusieurs jets de compétence GROUPÉS . Désavantage probable sur certains jets. Nombreux points de vilenie.

HEXAGONE 7 : LE BOURG DE NAJAC

Bourg ancien, porteur des marques et vestiges d'un passé oublié. Région isolée, la vie n'y est pas tous les jours facile. Les rancunes et rumeurs ont la peau dure dans le coin : « on » dit beaucoup de choses le soir au coin du feu. Terre de froidure et de grisaille. La mort rôde, tous les habitants le sentent, certains pleurent déjà leurs disparus. Le baron et la baronne ne sont plus aussi populaires qu'avant : le pays va mal. La cohabitation avec le contingent royal ne se fait pas sans heurts.

1. Le château

2. L'église

3. Le Camphrier millénaire

Immense arbre plus vieux que la forêt elle-même.

4. L'étang de l'épousée

Une femme s'y est noyée lors de sa nuit de noces.

5. Cabane du palus

Qui y dort soigne ses verrues.

6. Le Chevreau rampant

(prop. Charibert) – Spécialité de choux l'hiver, de potirons l'automne et de feves diverses toute l'année, avec ou sans mouton. Lambic produit localement.

7. La Pimprenelle

(prop. Adalline) – Tourtes et pâtés, pains fourrés, galettes et crêpes. Nourriture de qualité pour clients de qualité. Cidre, quelques onéreuses bouteilles de vin.

8. Les bains du Corbeau

(prop. Waldranda) – Bains et services de lavandières. Fabrication de savons et lessives dans l'arrière-cour. Les sœurs Kegard n'ont plus le droit d'y venir.

9. Les sœurs Kegard

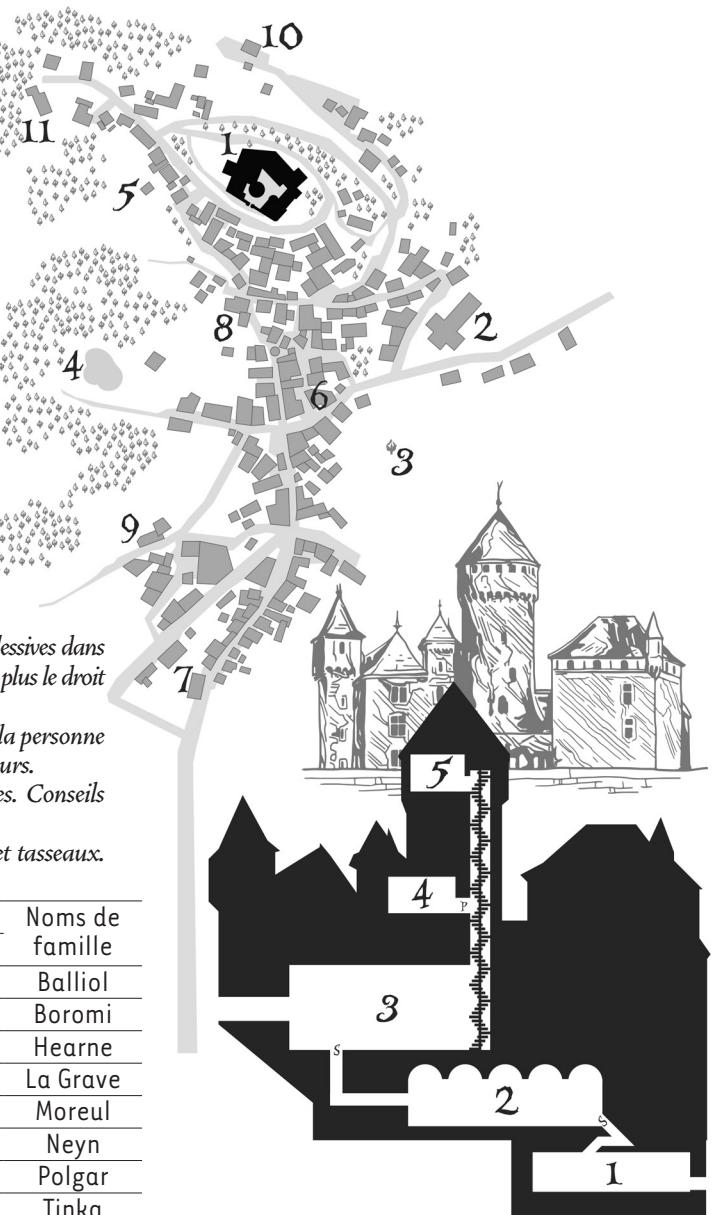
Services à la personne (discretion assurée). Ragots et rumeurs.

10. Eul'Rbouteu

Soins et herbes. Conseils non sollicités.

11. Scierie Marboeuf

Planches et tasseaux. Cercueils.



	Prénoms	Noms de famille
1d8	masculins	féminins
1	Ardoin	Anatine
2	Berin	Constance
3	Bernard	Émergence
4	Grimeau	Hermelide
5	Raginpert	Luane
6	Romuald	Nanette
7	Sigibuld	Rosamonce
8	Théode	Tanina



La tour du baron : les cinq salles essentielles

SALLE 1 : SOUS-SOL 1

3D6 zombies. La salle est ouverte et donne directement sur un dense réseau de tunnels et de cavernes qui peut, notamment, mener à la concession naine (un ou plusieurs jets de compétence groupés seront nécessaires pour s'orienter correctement... Prévoir des torches de rechange !).

SALLE 2 : SOUS-SOL 2

Cette pièce est verrouillée, le baron y conserve précieusement dans des caisses les armes et armures fournies par les nains. Certaines caisses (les plus évidentes) sont piégées : une aiguille empoisonnée paralysera le curieux pour 2d4 heures (aux personnages de repérer puis de désamorcer le mécanisme). Un passage secret très difficile à trouver mène à la salle 1.

SALLE 3 : GRAND HALL DU REZ-DE-CHAUSSÉE

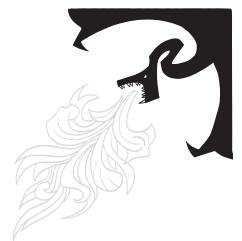
C'est la pièce à vivre du château, elle comprend le trône du baron, l'espace des banquets et des réceptions, la grande cheminée, etc. 1d6 soldats et mercenaires y traînent en journée. Une porte discrète et solidement fermée mène à la salle 2. Un escalier mène aux étages et à la salle 4.

SALLE 4 : PREMIER ÉTAGE

Le laboratoire d'alchimie de la baronne comprend bon nombre de substances rares. Une porte verrouillée par une serrure alchimique mène au deuxième étage et à la salle 5. La serrure prend la forme d'une clepsydre ouverte contenant un liquide vert indéfinissable. Il faut y verser quelques gouttes d'un autre liquide bleu bien spécifique pour débloquer la porte. Tout autre mélange figera le liquide vert, bloquant définitivement la porte pour au moins 12 heures. Le baron, la baronne et le chevalier d'Orfraie portent toujours sur eux une flasque remplie du liquide bleu.

SALLE 5 : DEUXIÈME ÉTAGE

Les appartements très privés du baron. Chambre à coucher, bureau et... ignoble salle de torture et de détention. Dans le bureau, bien dissimulée, l'ensemble de la correspondance du baron avec le Cercle noir. La conspiration y est révélée.



ANNEXE 3

PETITE INTRODUCTION AU JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

Ce petit texte explicatif est composé d'extraits d'un document plus long, le « Petit guide du jeu de rôle à l'ancienne » (« a quick primer for old school gaming ») écrit par Matt Finch pour servir d'introduction et « d'explication de texte » à Swords & Wizardry, son clone de la toute première édition de Douves & Démons (OD&D).

La traduction vers le Français a été effectuée par Kobayashi, lorsque ce dernier a publié le jeu dans la langue de Molière, un grand merci à lui de nous laisser l'utiliser pour COUREURS D'ORAGES. La VF complète du texte peut donc être consultée sur le site de Mr Koba : « Les livres de l'Ours », sur lequel vous pourrez aussi découvrir de nombreux jeux d'excellente qualité.

Si vous menez une partie de jeu de rôle à l'ancienne comme vous le faites d'habitude, vous obtiendrez à coup sûr une partie pathétique. Vous en ressortirez avec l'impression que les règles sont incomplètes, alors que ce qui les rend différentes des règles plus récentes vient de leur application. En fait, la différence entre le style de jeu « originel » et les styles plus modernes est si importante que j'ai décrit quatre instants Zen où des concepts modernes sont complètement renversés par l'approche originelle. Il s'agit de domaines où la plupart de vos idées préconçues sur le jeu de rôle doivent être revues si vous voulez comprendre de quoi il est question. Je les ai nommés des instants Zen parce qu'ils vont à l'encontre des attentes d'un joueur moderne. Mais une fois que vous acceptez leur logique, ils prennent tout leur sens, comme le monde d'Alice au-delà du miroir.

PREMIER INSTANT ZEN : DES DÉCISIONS, PAS DES RÈGLES

Dans les jeux de rôles à l'ancienne vous êtes plus souvent amenés à prendre une décision qu'à appliquer une règle. Cela peut sembler évident, mais il faut parfois un peu de temps pour saisir cette nuance. Les joueurs peuvent décrire n'importe quelle action sans avoir à consulter leur feuille de personnage pour voir ce qu'ils ont le droit de faire. Le Conte fait de son côté appel à son bon sens pour décider de ce qui arrive ou il peut choisir de lancer un dé si l'issue est incertaine, après quoi la partie continue. C'est la raison pour laquelle une feuille de personnage contient si peu



d'informations (chiffrées ou non). Alors que dans certains jeux modernes, l'issue de certaines situations est déterminée par un jet de dés (comme désamorcer un piège par exemple), elles sont ici résolues par l'observation, le raisonnement et les tâtonnements des joueurs. Surmonter les obstacles demande donc un peu plus d'implication de la part des joueurs qu'un simple jet de dés. Les règles sont avant tout les outils du Conte, pas ceux des joueurs. Les principaux outils des joueurs sont leur sens de l'observation et les descriptions du Conte.

DEUXIÈME INSTANT ZEN : LA COMPÉTENCE DU JOUEUR PAS CELLE DU PERSONNAGE

Les jeux de rôle à l'ancienne sont des jeux qui font appel à l'astuce du joueur contrairement à des jeux plus récents qui se reposent essentiellement sur les feuilles de personnages. Vous ne faites pas un test de « perception » pour détecter des pièges ou des leviers, vous n'avez pas de compétence « bluff » qui vous permet de tromper automatiquement un garde suspicieux et vous n'avez pas de compétence « psychologie » qui vous permet de savoir si quelqu'un ment à votre personnage. C'est à vous de décider si le personnage ment ou pas. Dans un jeu de rôle de la vieille école, vous devriez sans arrêt poser des questions au Conte, lui dire ce que votre personnage observe, et essayer plusieurs approches. Les jets de dés sont beaucoup moins fréquents que dans la plupart des jeux modernes. Ces jeux ne tentent pas de simuler ce qu'un nain élevé dans une culture particulière avec un degré d'intelligence précis ferait face à certains défis. Ici l'objectif est de garder votre personnage en vie et d'en faire une légende. La compétence du joueur est l'ange gardien du personnage : elle représente sa chance ou son intuition, quel que soit le nom que vous souhaitez lui donner.

TROISIÈME INSTANT ZEN : DES HÉROS, PAS DES SUPER-HÉROS

Les jeux de la vieille école se déroulent à une échelle humaine et non super-héroïque. Au niveau 1, les personnages sont à peine plus compétents qu'une personne normale, ils survivent grâce à leur astuce. Même quand les personnages gagnent des niveaux, ils ne gagnent pas des super pouvoirs ou des caractéristiques élevées. Les personnages de haut niveau possèdent certainement des objets précieux accumulés au cours de leurs aventures, ils ont acquis un début de pouvoir politique ou au moins un



domaine. Ils sont maintenant une menace mortelle pour des adversaires ordinaires, mais ils ne sont pas invincibles. (...) Ces jeux parlent de la transformation d'un personnage anonyme en héros épique, pas celle d'un héros épique en créature surhumaine.

QUATRIÈME INSTANT ZEN : PAS D'ÉQUILIBRE FORCÉ

Dans notre approche, un univers de fantasy est plein de dangers, de contradictions et de surprises : ce n'est pas un décor de jeu qui présente systématiquement des défis adaptés au niveau d'expérience des personnages. Le groupe n'a pas le « droit » de rencontrer uniquement des monstres qu'il est capable de battre ou de tomber sur des pièges qu'il sera toujours capable de désarmer, pas le « droit » d'invoquer une règle particulière et pas le « droit » de lancer les dés à la moindre opportunité. Ce genre de situation n'est pas le résultat d'une faille dans les règles. C'est juste que cette notion d'équilibre n'est pas très importante dans le cadre de ces règles. Il ne s'agit pas d'un affrontement où les joueurs s'opposent au Conte. Cela ressemble plus à une histoire accompagnée de quelques dés : les joueurs décrivent leurs actions, le Conte décrit les résultats et l'histoire des personnages, qu'elle soit épique ou désastreuse se construit sur cet échange entre joueurs et Conte. Ce dernier sera aussi surpris par le résultat final que les joueurs.

NOTES POUR LE CONTEUR

Vous avez dû réaliser que votre tâche dans un jeu de rôle à l'ancienne est très différente de ce qu'elle est dans un jeu moderne. Votre rôle n'est pas de retenir des règles et de les appliquer correctement, mais de prendre des décisions et de les décrire avec un peu de brio. Votre rôle consiste également à répondre aux questions des joueurs (qui seront parfois édifiantes) et de leur laisser le choix de la conduite à suivre. Vous êtes le manuel de règles, il n'y en a pas d'autres. Tout comme les joueurs doivent renoncer à l'idée qu'ils sont dans un environnement approprié au niveau de leurs personnages vous devez renoncer à l'idée que les situations sont gérées par les règles. Elles ne sont pas gérées par les règles, mais par vous. Consacrez-vous à rendre ces situations intéressantes, pas à les gérer correctement.



Tao du Conte : la Voie du Vase Ming

Si vous avez le choix entre mener un combat prévisible et bien exécuté et un combat où les épées se brisent, les gens tombent, se prennent des coups à l'estomac, perdent leurs casques et se prennent les pieds dans le tapis, bref n'importe quelle situation qui n'est pas couverte par les règles... choisissez le chaos. C'est la règle du vase Ming. Qu'est-ce que la règle du vase Ming me direz-vous ? Essayez d'imaginer la scène suivante : un vase Ming inestimable trône sur une table au milieu d'une pièce où se déroule un combat ; les coups d'épée pleuvent, les chaises volent, les carreaux d'arbalètes sifflent dans l'air. Pourtant il n'y a aucune règle indiquant le pourcentage de chance que tout cela puisse affecter le vase. Dois-je vous en dire plus ? Je pense que oui. Si quelqu'un obtient un « 1 » sur l'un de ses jets d'attaque (ou même un « 3 ») ou même si rien ne semble le justifier il serait irresponsable de ne pas lancer une chaîne d'événements qui impliquerait le vase Ming. Une épée est lâchée, elle atterrit sur la table où se trouve le vase, ce dernier commence à vaciller, quelqu'un peut-il l'attraper en faisant une glissade jusqu'à la table ? Là il se passe quelque chose. Est-ce injuste ? C'est certainement en dehors des règles. C'est à vous de créer des événements en dehors de la séquence standard « J'attaque, il attaque, j'attaque, il attaque ».

En combat, de mauvais jets de dés peuvent avoir des conséquences néfastes (pensez à appliquer ce raisonnement aux adversaires des joueurs également). Vous n'avez pas besoin d'une table pour générer ces événements, inventez-les sur le coup. De bons jets peuvent en revanche avoir des conséquences avantageuses, comme désarmer son adversaire, le faire tomber ou encore le pousser dans un mur pour lui infliger encore plus de dégâts, le faire reculer, etc. Encore une fois, inventez au fur et à mesure. Souvenez-vous du vase Ming !

Tao du Conte : la Voie de la Tête d'Elan

En l'absence de jets de perception et de compétences donnant immédiatement des informations, les joueurs n'ont pas la possibilité de créer des solutions en se contentant de jeter les dés indiqués par leur feuille de personnage. Ils doivent réfléchir. C'est de cette manière que la compétence du joueur entre en jeu. En d'autres mots, ne comptez pas sur des jets de dés pour résoudre les énigmes que recèle le scénario. Il en va de même pour la gestion des pièges, à moins que vous n'introduisiez une classe de voleur. Cette approche va donner plus de temps à l'exploration que des jeux plus récents qui favorisent d'autres éléments du jeu. Les règles proposées ici accordent autant de place à l'exploration et à la résolution des problèmes posés par le scénario qu'au combat.

Tao du Conte^{ur} : DÉCRIVEZ LES COMBATS AVEC PANACHE !

Une des critiques que l'on entend souvent à propos des jeux de la vieille école porte sur leur gestion des combats qui ne serait qu'une suite ennuyeuse de « Je lance mon dé d'attaque, raté, tu lances ton dé d'attaque, raté, je lance mon dé d'attaque, touché, tu perds X points de vie ». En dehors des combats les moins intéressants, un combat n'est jamais géré de cette manière ou il serait effectivement ennuyeux à mourir.

La raison pour laquelle les combats à l'ancienne ne sont pas ennuyeux (et même pour laquelle ils sont souvent bien plus mouvementés que des combats modernes) est liée au fait que beaucoup de choses qui se déroulent dans un combat ne sont pas couvertes par des règles. Ici un personnage peut tenter pratiquement n'importe quelle action qui passe par la tête du joueur. Ce dernier n'a pas besoin d'un talent spécifique décrit par les règles pour tenter une action. Il peut tenter une glissade entre deux adversaires, décapiter son adversaire en sautant d'un chandelier ou le provoquer pour qu'il marche sur un piège... tout ce qui lui passe par la tête. Bien entendu, le succès n'est pas garanti, c'est au Conte^{ur} de gérer ces propositions avec panache et équilibre en déterminant au mieux les chances de succès d'une action donnée et en lançant les dés. Parfois la réponse sera « Il n'y a aucune chance que cette action fonctionne, ce n'est même pas la peine de lancer les dés ». Une fois que les joueurs auront vraiment compris (et ça peut prendre un peu de temps) que les actions de leurs personnages ne sont pas toutes mesurées par des règles, des talents, des dons ou des compétences, vous verrez que les combats gagneront en intérêt.

De votre côté, en tant que Conte^{ur}, il vous faudra également insérer dans le combat des choses qui ne seront pas couvertes par les règles. « Tu as fait 1 à ton jet d'attaque ? Ton épée t'échappe des mains », « 1 en attaque ? Tu tombes au sol », « Un autre 1 en attaque ? Ton épée se plante dans le plancher », « Tu as fait 20 à ton jet d'attaque ? Tu tournes sur toi-même et tu as droit à une deuxième attaque ! », « 20 en attaque ? Tu as terrassé l'orque et en dégageant son corps de ton épée d'un coup de pied tu arroses de sang son comparse qui se trouvait derrière lui, il est aveuglé et ne peut pas t'attaquer ce round-ci », « 20 en attaque ? Tu le désarmes à défaut de le tuer ». Il ne s'agit là que d'exemples pour gérer un échec ou une réussite critique. Chaque résultat est différent et aucun ne se trouve dans les règles, ils ont été improvisés sur le coup. Il vous suffit d'être constant : des jets particulièrement bas ou élevés ont des conséquences respectivement désastreuses ou avantageuses. Mais les effets exacts dépendent uniquement de votre vision de ce qui est réaliste



ou simplement divertissant. Mais le sel d'un combat ne dépend pas uniquement de résultats faibles ou élevés au dé. Un personnage saute sur une table, mais la table se brise sous son poids, il se lance sur ses ennemis au bout d'une corde, mais celle-ci casse et le personnage se trouve à affronter d'autres adversaires. L'attaque réussie d'un monstre oblige un personnage à lâcher sa torche, le cimier ornant un casque est sectionné par une attaque ratée... Tous ces petits détails font vivre le combat au-delà des lancers de dés pour en faire quelque chose de vivant et d'excitant. Bien entendu il ne s'agit pas d'accompagner le moindre moulinet d'une description fleurie, c'est avant tout une question de rythme, je ne peux pas vous dire exactement comment le faire, juste que vous finirez par prendre le coup. Gardez également en tête que les joueurs ne sont pas les seuls à pouvoir employer des tactiques peu orthodoxes. Les monstres peuvent se révéler surprenants : jetez un banc pour faire chuter deux adversaires à la fois, sautez sur le même chandelier que l'aventurier et n'importe quelle autre tactique qui apparaît beaucoup moins souvent dans des jeux aux règles plus strictes. (...) Le combat abstrait ouvre également une porte vers un des aspects les plus importants du jeu à l'ancienne : la sensation que tout peut arriver.

SOUVENEZ-VOUS

IL N'Y A PAS DE RÈGLES, VOUS ÊTES LES RÈGLES

**METTEZ-Y DU RYTHME, DU PANACHE ET DES
CHOIX À FOISON POUR VOS JOUEURS**

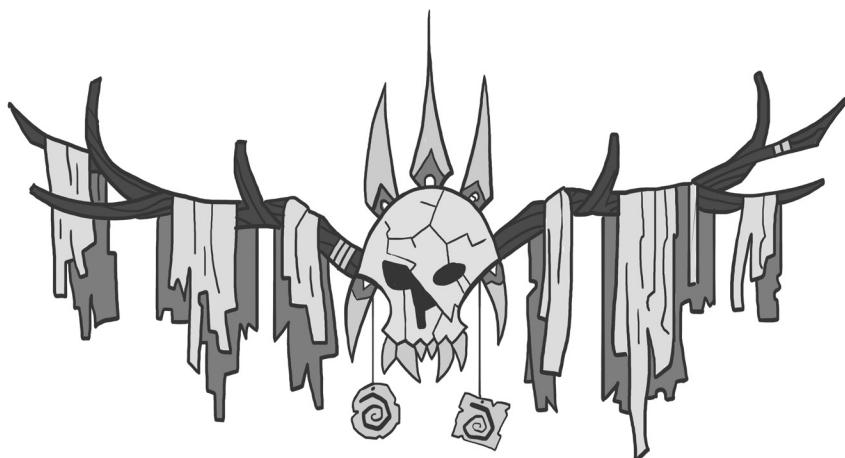


TABLE DES MATIÈRES



INTRODUCTION	2
CONCEPTS DE BASE	3
CRÉER UN PERSONNAGE.....	5
Définir le personnage.....	5
Déterminer son niveau d'expérience	5
Calculer ses points de vie	5
Choisir ses aspects et noter ses dés d'héroïsme	5
Choisir ses dons.....	6
Choisir son armure	8
Choisir ses armes	8
Langages maîtrisés	8
Progression et niveaux	9
MÉCANIQUE GÉNÉRALE	11
Faites haut !	11
Avantage et désavantage.....	12
Dépense des dés d'héroïsme.....	13
L'AVENTURE	14
Résolution d'une action standard	14
Résolution d'une action correspondant à l'art du mouvement.....	14
Actions de groupe	15
COMBATS & DANGERS	17
L'initiative	17
Attaque et défense.....	17
Dégâts.....	18
Frappes vicieuses et autres coups critiques	19
Élever les enjeux.....	19
Récupération.....	19
Dangers divers et variés.....	20



SORCELLERIE	21
L'arme de l'ennemi.....	21
Quelques sorts et parchemins magiques.....	21
Créer d'autres sorts	23
Objets magiques	23
BESTIAIRE	26
Description des capacités spéciales	27
Créatures lanceuses de sort	28
Créatures légendaires et dés de vilenie.....	28
Créatures anonymes en rangs serrés.....	28
Inventer une nouvelle créature	28
AUTRES RÈGLES OPTIONNELLES	30
Points d'esprit.....	30
Prudence, équilibre et témérité	31
Coureurs d'Orages en mode hardcore	31
Magie Vancienne	32
Armes à poudre noire.....	33
Réputation.....	34
ANNEXE 1. EXEMPLES DE PERSONNAGES	35
ANNEXE 2. LE VAL DES CORBEAUX.....	43
Contexte général	43
Figures majeures et dessous des cartes	44
Figures mineures.....	46
Le théâtre des opérations	49
La tour du baron	53
ANNEXE 3. PETITE INTRODUCTION AU JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE	55
Premier instant zen : des décisions, pas des règles.....	55
Deuxième instant zen : la compétence du joueur...	56
Troisième instant zen : des héros, pas des super-héros.....	56
Quatrième instant zen : pas d'équilibre forcé	57
Notes pour le Conte.....	57
Tao du Conte : la voie du vase Ming.....	58
Tao du Conte : la voie de la tête d'élan	58
Tao du Conte : décrivez les combats avec panache !.....	59