



DRAGON DE POCHE

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Le Grümph

chibi 

DRAGON DE POCHE

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Entre les monts de fer et
la rivière écarlate résidait
le dragon de l'aventure
et chacun entreprenait
le voyage pour pénétrer
en son palais.

Folle quête en vérité car
qui a besoin de chercher
un dragon pour trouver
l'aventure ?

Dragon de poche est un jeu de rôle complet.

DRAGON DE POCHE

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
LE MONDE CONNU	8
L'AVENTURIER	44
LES RÈGLES DU JEU	84
LE VOYAGE	110
LA MAGIE	126
LES AVENTURES	148
LES CRÉATURES	202
LES OBJETS MAGIQUES	238
LISTES & CATALOGUES	246
TABLE DES MATIÈRES	282
FEUILLES DE PERSONNAGE & CARTES	295



« DANS UN TROU VIVAIT UN HOBBIT. CE N'ÉTAIT PAS UN TROU DÉPLAISANT, SALE ET HUMIDE, REMPLI DE BOUTS DE VERS ET D'UNE ATMOSPHÈRE SUINTANTE, NON PLUS QU'UN TROU SEC, NU, SABLONNEUX, SANS RIEN POUR S'ASSEOIR NI SUR QUOI MANGER : C'ÉTAIT UN TROU DE HOBBIT, CE QUI IMPLIQUE LE CONFORT. »



Ce bouquin est dédié à ma bande de geeks,
capables de supporter mécaniques et propositions
bizarres toutes les semaines de l'année.
Quel courage ! Quelle abnégation !
Merci à vous les filles et les gars...



**Textes, illustrations, maquette,
café, bonbons, chocolats
glacés, albatros :**

Le Grümph

**Corrections, tests
et critiques :**

Matthieu Chalaux
Stéphane Treille
Pierrick May



Un grand merci à tous ceux qui se sont procuré la première édition, qui y ont joué et qui m'ont fait des retours, notamment sur les forums de l'Ours et sur le forum Casus No. Il y a bien des choses qui ne seraient pas possibles sans vous !

Aucun dragon n'a été maltraité durant la réalisation de ce livre.

ENTRE LES MONTS DE FER ET LA RIVIÈRE ÉCARLATE
RÉSIDAIT LE DRAGON DE L'AVENTURE ET CHACUN
ENTREPRENAIT LE VOYAGE POUR PÉNÉTRER EN SON
PALAIS. FOLLE QUÊTE EN VÉRITÉ CAR QUI A BESOIN DE
CHERCHER UN DRAGON POUR TROUVER L'AVENTURE ?



Cette deuxième itération de Dragon de Poche vous propose de nouveaux outils et de nouvelles bases pour jouer dans un univers médiéval-fantastique à votre mesure, en s'appuyant sur les expériences de nanoChrome et d'autres projets dans cette série. Nous avons un peu approfondi la structure des personnages et du jeu, et ajouté plein de nouvelles listes qui viennent renforcer les anciennes – car, bien évidemment, vous retrouverez ici la presque totalité de ce qui a fait le succès de la première édition !





Dragon de poche est un jeu de rôle et d'aventures, pour un meneur de jeu et trois à cinq joueurs – bien que des tablées plus importantes ou bien moins fournies puissent tout à fait y jouer sans soucis.

Chaque joueur aura besoin d'une feuille de personnage, d'une feuille de la classe qu'il a choisie, d'un crayon à papier, d'une gomme et de trois dés à six faces (notés d6 dans ce livre), dont un doit se distinguer des autres, par la taille ou la couleur.

Il faudra aussi se munir d'un exemplaire de carte géographique, en grand format, comme celles que vous trouvez en fin d'ouvrage. Enfin, quelques post-its ou feuilles de notes ne sont pas à dédaigner. Pour le reste, boissons et snacks divers peuvent agrémenter le temps passé autour de la table – mais en abuser pourra limiter votre espérance de vie.

OUI, MAIS C'EST QUOI UN "JEU DE RÔLE ET D'AVENTURE" ?

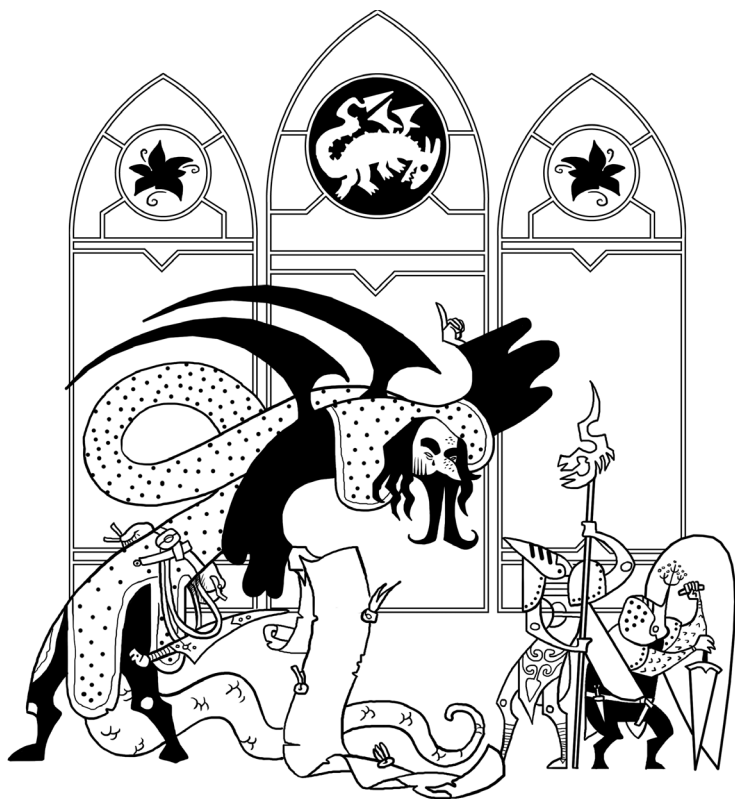
Un jeu de rôle, ou JdR, est un jeu de société dont le principal objet est de raconter des histoires à plusieurs. Il existe des tas de formes de JdR, mais Dragon de Poche est aussi un jeu d'aventure. Ici, l'un des participants est le meneur de jeu : son rôle est de faire vivre le monde où se déroulent les aventures et d'arbitrer la partie. Les autres joueurs incarnent des personnages, habitants du monde et héros des aventures. Il n'y a ni gagnant, ni perdant — le meneur de jeu n'est pas l'adversaire des joueurs et vice-versa. Le jeu se termine quand tous les joueurs estiment que l'aventure est finie et que l'histoire touche à sa fin — il faut parfois plusieurs séances de jeu pour cela et c'est à chaque groupe de jeu de définir le temps qu'il souhaite consacrer à une partie.

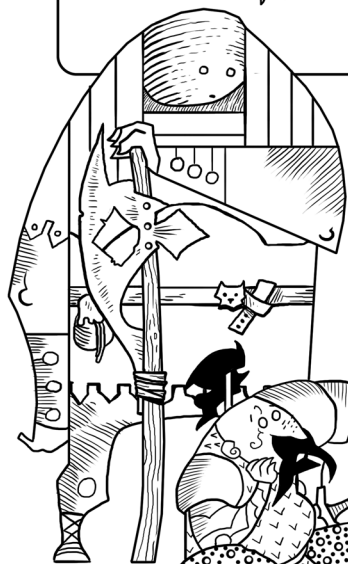
La manière la plus simple d'expliquer un jeu de rôle est d'imaginer un petit programme :

0. Les joueurs se choisissent un alter ego dans le jeu. C'est leur personnage.
1. Le joueur dit au meneur de jeu ce que fait son personnage.
2. Le meneur de jeu explique aux joueurs ce qu'il se passe alors.
3. On recommence en 1.



Dragon de Poche prend alors la forme d'un long dialogue par lequel les joueurs et le meneur de jeu construisent un récit. Lorsque le meneur de jeu et les joueurs ne savent pas comment l'histoire peut avancer (comment revenir en 1), ils peuvent se référer à un ensemble de règles et de conseils qui constitue, en fait, le reste de ce livre.

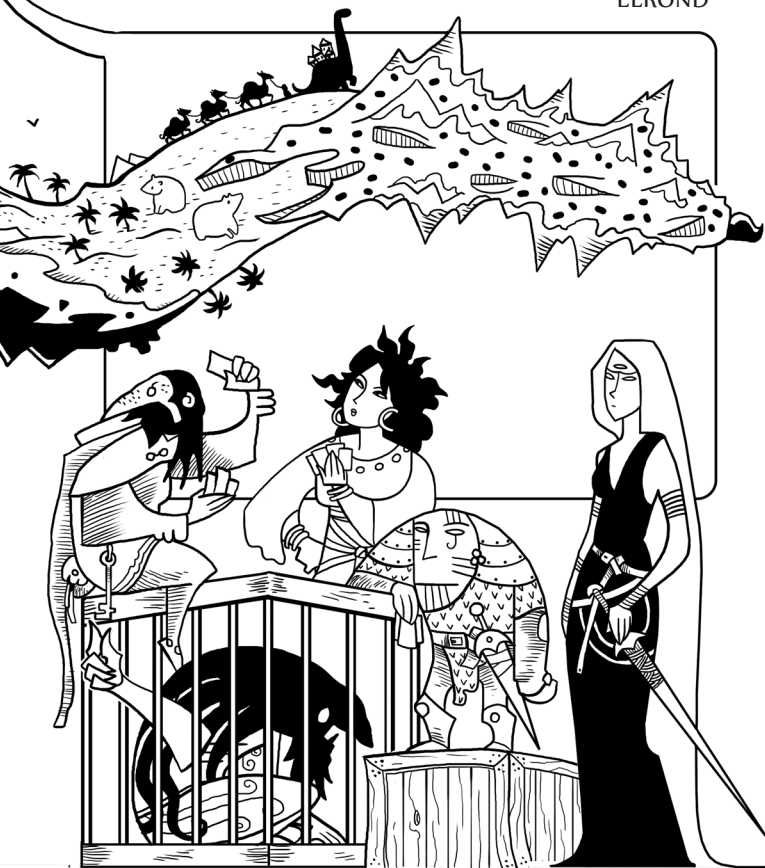




LE MONDE CONNU

« CAR RIEN N'EST MAUVAIS AU DÉBUT.
MÊME SAURON NE L'ÉTAIT PAS. »

— ELROND



Avant de commencer à jouer et même de créer vos personnages, vous allez construire de toutes pièces (ou presque) l'univers dans lequel vos aventures vont se dérouler – le monde connu. Dans les pages suivantes, vous trouverez plein d'aides, d'inspirations, de listes de mots et de noms pour vous aider. Il vous suffit de suivre les différentes étapes suivantes :

1. **Le meneur de jeu fixe les incontournables**, les quatre éléments qui sont communs à toutes les tables et toutes les parties : l'univers est d'ambiance médiévale ; la magie existe ; les dragons sont des créatures puissantes et légendaires, chacun connu par son nom ; les dieux protègent l'humanité et la Ténèbre cherche à la détruire.
2. **Les joueurs donnent chacun une information**, une rumeur, un élément de description culturel ou physique à **chacun des huit peuples** les plus importants du monde – les quatre peuples qui composent l'humanité (les humains, les gnomes, les ogres et les sidhes) et les quatre peuples qui composent le sauvage (les trolls, les gobelins, les mandragores et les ulfurs).
3. **Les joueurs choisissent une carte et commencent à la remplir** en y ajoutant des reliefs, des noms de lieux, des cités et des villages, des royaumes civilisés et des régions dangereuses.

Il suffit de faire deux ou trois tours de table, en fonction du nombre de joueurs. Il y a dans ce livre de nombreuses listes où puiser des noms et des idées : n'hésitez pas à les utiliser.

4. **Les joueurs donnent chacun deux ou trois rumeurs ou histoires** sur le monde qu'ils viennent de composer — ce qui s'y est passé, ce qui s'y passe et ce qui pourrait bien s'y passer, en n'oubliant pas les éventuelles menaces ou les incontournables complots.
5. **Les joueurs créent leurs personnages**, en commençant par se choisir une motivation commune, qui va permettre de réunir et de souder le groupe : sont-ils au service de quelqu'un ? Poursuivent-ils un objectif ou un ennemi commun ? Lorsque les personnages sont bien avancés, n'hésitez pas à sortir la liste de questions qui pourront lier leurs histoires personnelles et leur donner des raisons supplémentaires de voyager et de travailler ensemble.
6. Pendant que les joueurs créent leurs personnages, **le meneur de jeu commence à prendre des notes et écrire ses histoires**, en utilisant les outils et les listes qui lui sont réservées...
7. **L'histoire peut débiter !**



1. LES INCONTOURNABLES

L'univers de Dragon de poche est médiéval-fantastique – médiéval parce que l'ambiance, le niveau technique, les structures sociales ressemblent beaucoup à certains moments de notre très long Moyen-Âge ; fantastique parce que la magie, les dragons, les dieux et les monstres existent et apportent une touche de merveilleux aux histoires...

LE MOYEN-ÂGE

À quoi peut bien ressembler un Moyen-Âge imaginaire si on souhaite garder une ambiance un peu historique ? Voici quelques idées :

- ✚ **La nature ne ressemble en rien à celle que l'on connaît.** Elle est effrayante, sauvage, primaire, immense, pleine de pièges mortels, de créatures terrifiantes et de barrières infranchissables. Les nuits sont noires et sans aucune lumière que celles des étoiles et parfois de la lune. Pour autant, les gens vivent d'abord à la campagne, au contact de la nature, au milieu des champs, des essarts et des pâtures, et pas dans les villes, rares, petites et trop étroites.
- ✚ **Les seules énergies disponibles sont la force humaine, la traction animale, le souffle du vent et la puissance de l'eau.**

Par conséquent, les techniques, pour précises qu'elles soient par l'expérience et le travail, restent rudimentaires et le confort incertain. De même, les batailles se livrent à la force du bras et du poignet, grâce à l'intelligence du geste mille fois répété et à l'astuce des combattants qui ont survécu à leurs premières escarmouches.

✚ **On travaille le métal, le bois, la pierre aussi.**

Les techniques de transformation sont rudimentaires et les quantités et qualités obtenues faibles au regard des habitudes modernes. L'innovation technique est considérée avec prudence car elle peut menacer des équilibres économiques fragiles. Les outils sont parfaitement adaptés au travail manuel – plusieurs dizaines d'outils différents pour chaque métier – et personne ne se mêle d'inventer des machines.

✚ **De toute manière, les gens ne mesurent pas le temps de la même manière que nous.** Le travail sera achevé quand il sera achevé ; le voyage quand les voyageurs seront arrivés. Les saisons passent et les tâches s'enchaînent – les labours, les fumures, les semailles, les moissons, la longue pause hivernale quand le monde entier semble s'endormir – mais les grands travaux peuvent prendre plusieurs générations sans que cela n'inquiète personne.

- ✚ De même, **les voyages sont longs, lents et incertains**. On sait quand on part, mais rien ne dit quand on arrivera. La plupart des gens ne quittent jamais leurs communautés, mais beaucoup de gens circulent tout de même : des marchands, des transporteurs, des bateliers, des manouvriers à la recherche de travail, des pèlerins, des artistes... Les routes ne sont pas indiquées, pas de pancartes ou de bornes (sauf sur de très anciennes voies empierrées) : il faut constamment demander son chemin et il n'est pas rare de s'égarer et de faire quelques lieues de trop... Et n'allez pas imaginer trouver des cartes utilisables ou seulement transportables.
- ✚ **Les gens appartiennent à une communauté** – un lieu (le village, le quartier...), une profession (les artisans d'une corporation particulière, les marchands qui empruntent telle ou telle route...), une catégorie sociale (les mercenaires, les chevaliers, le clan...), à un peuple ou à une culture. Ils n'envisagent pas aisément l'appartenance à un groupe plus vaste, royaume ou nation, sauf au travers des liens qui les unissent directement à leurs suzerains.
- ✚ **S'il n'existe donc pas réellement de puissances politiques, cela ne signifie pas que les gens vivent sans règles**. Bien au contraire, l'usage et les coutumes font force de loi. Les gens sont très procéduriers et rien ne se fait

hors du regard public. La parole donnée, le témoignage, les cautions morales et financières disent le vrai du faux et personne ne peut s'y soustraire, ni les seigneurs ni les manants. Les liens interpersonnels sont très importants, au travers des serments et des engagements, pris très au sérieux, et ces liens suffisent à eux seuls, par réseaux et hiérarchies, à construire des structures sociales complexes et étendues.

✚ **Les gens sont souvent fort savants de ce qui se trouve dans leur voisinage** – les gens, les lieux, les ressources naturelles, les histoires – **et fort ignorants de tout ce qui se trouve au-delà.** Les sciences et la connaissance universelle sont réservées à quelques rares érudits. Aussi, les légendes et le merveilleux sont aussi vrais et aussi solides que les murs des maisons – la certitude bien plus que le doute guide les gens dans leur vie quotidienne, alors même que tout est incertain.

✚ **C'est ce sens du destin et la précarité** – qui sait ce que le monde nous réserve pour les prochains jours, alors changeons ce qui peut l'être et ignorons le reste – **qui façonne plus que tout la manière dont les gens vivent entre eux**, car aider les autres, même les étrangers, c'est s'aider soi. Et, pour autant, les rapports à la mort, à la liberté, à l'amour, à l'égalité, sont très différents de ceux qu'on connaît, et pour les mêmes raisons.

✦ **Alors les gens s'amuse**nt aussi souvent qu'ils le peuvent — on apprécie d'écouter les musiciens, on se réunit pour entendre les conteurs, on danse et on chante. Les dits des voyageurs sont considérés avec sérieux, car le mensonge n'est pas commun ni apprécié. La moindre part de joliesse et de gaîté est appréciée et valorisée à sa juste valeur : un repas, un lit, un sourire, un coup de main... Tout est coloré, tout est décoré, pour flatter l'œil et l'âme.



Il est donc fort probable que vos aventuriers voyageront au hasard des routes, sans idée du temps qui passe, bravant d'innombrables dangers dont ils sont ignorants et qu'ils seront bien accueillis partout pour peu qu'ils se montrent aimables, qu'ils apportent des nouvelles, racontent des histoires, donnent un coup de main et amusent leurs hôtes. Mais attention à ce qu'ils disent et à ce qu'ils font : s'ils ne respectent pas leur parole, s'ils ne trouvent personne pour les soutenir et les défendre, ils finiront hors-la-loi, un sort pire que la mort peut-être, rejetés sur les frontières de l'humanité, sans feu ni lieu, bannis et rejetés par tous.



LA MAGIE

La magie existe : c'est une énergie puissante qui baigne toutes choses. Elle permet d'altérer la réalité et ses lois physiques. Toutes les créatures vivantes ont la capacité de manipuler la magie, parfois d'une manière totalement naturelle, parfois après un long apprentissage. La magie n'est jamais une force consciente, mais elle peut provoquer d'innombrables phénomènes, localisés ou non, et donner naissance à des entités de toutes sortes.

✶ **La magie est technique** : les gens l'utilisent tous les jours, comme un outil, sans forcément se poser de questions théoriques ou philosophiques. Elle permet de guérir des maladies ou des blessures sinon mortelles ; c'est une arme et un bouclier contre les dangers du monde ; c'est un couteau Suisse, bien pratique dans toutes les circonstances pour se faciliter la vie ou autoriser des tâches impossibles. Les gens sont habitués à sa présence et son usage n'étonne personne, mais si elle peut effrayer parfois.

✶ **La magie est symbole** : la magie est la marque du surnaturel, des dieux, du destin. Si on ne comprend pas quelque chose, c'est qu'il y a de la magie là-dessous et qu'il ne sert à rien de se poser la question. La magie est la réponse à toutes les questions métaphysiques

et empêche une pensée scientifique sérieuse de se développer — bien que la recherche technique soit toujours possible pour améliorer les outils et leur usage.

✿ **La magie est frontière** : l'humanité utilise la magie, mais elle-même n'est pas magique. Il y a une frontière fluctuante et pourtant sensible qui sépare à jamais le normal du magique, le quotidien du merveilleux. Les gens sont étonnés, effrayés, attirés par la magie, les créatures fabuleuses, les dragons, les lieux enchantés ; mais on ne s'y intéresse pas sans de sérieuses précautions et quelques rituels propitiatoires. Ces frontières sont dans la tête des gens, bien sûr, mais elles sont aussi très concrètes : au-delà des champs, c'est le domaine du sauvage, donc de la magie — les montagnes et les mers sont sacrées, les arbres centenaires ou millénaires révérents et protégés, les marques du temps, les cercles de pierre, les symboles naturels sont autant de bornes qu'il faut observer et respecter.

✿ **La magie est altérité et adversité** : l'humanité n'est pas seule et elle n'est certainement pas la plus puissante. S'il est facile de venir à bout d'une créature naturelle, même monstrueuse, les hommes sont vulnérables face à de véritables créatures magiques, capables de modifier la réalité physique ou de contrôler votre esprit. La survie ne dépend donc plus

uniquement de la chasse et de la destruction des ennemis, mais de jeux plus subtils où la victoire passe par les compromis, le savoir-vivre ensemble, le respect des pactes et des serments, des frontières et des coutumes. L'homme est bien plus respectueux de sa place dans l'univers car il sait que la fatalité prend souvent des formes extrêmement tangibles, avec des griffes, des crocs et des sortilèges.



LA MAGIE ET LES PERSONNAGES

Dragon de poche vous propose de jouer dans ce qu'on appelle un monde de « high fantasy » : tous les personnages sont magiciens ; la magie est courante et connue, ses prodiges évidents ; les créatures surnaturelles nombreuses, dangereuses et parfaitement intégrées dans le tissu social, politique, économique et écologique du monde. Les conséquences d'un tel environnement sont fort nombreuses, au-delà de ses principes initiaux. Voici quelques idées et pensées à ce sujet, que vous pouvez choisir d'intégrer ou non dans vos descriptions — discutez-en avec les joueurs au moment où vous créez votre contexte de jeu :

✧ Très vite, la magie a permis d'enchanter les objets du quotidien pour les rendre tout simplement plus efficaces – sans forcément leur donner de plus grandes capacités. Imaginez des couteaux à steak qui ne perdent pas leur fil, des casseroles qui n'accrochent pas quand on laisse le lait bouillir, des petites armoires qui tiennent les aliments au frais, des globes de lumière qui s'allument quand on passe la main dessus et permettent de lire dans de bonnes conditions jusqu'à des heures indues. Ça vous rappelle quelque chose ? Étendez cette impression aussi loin que vous voulez : la magie devient rapidement indiscernable de la technologie et il existe nécessairement de nombreux enchanteurs spécialistes.

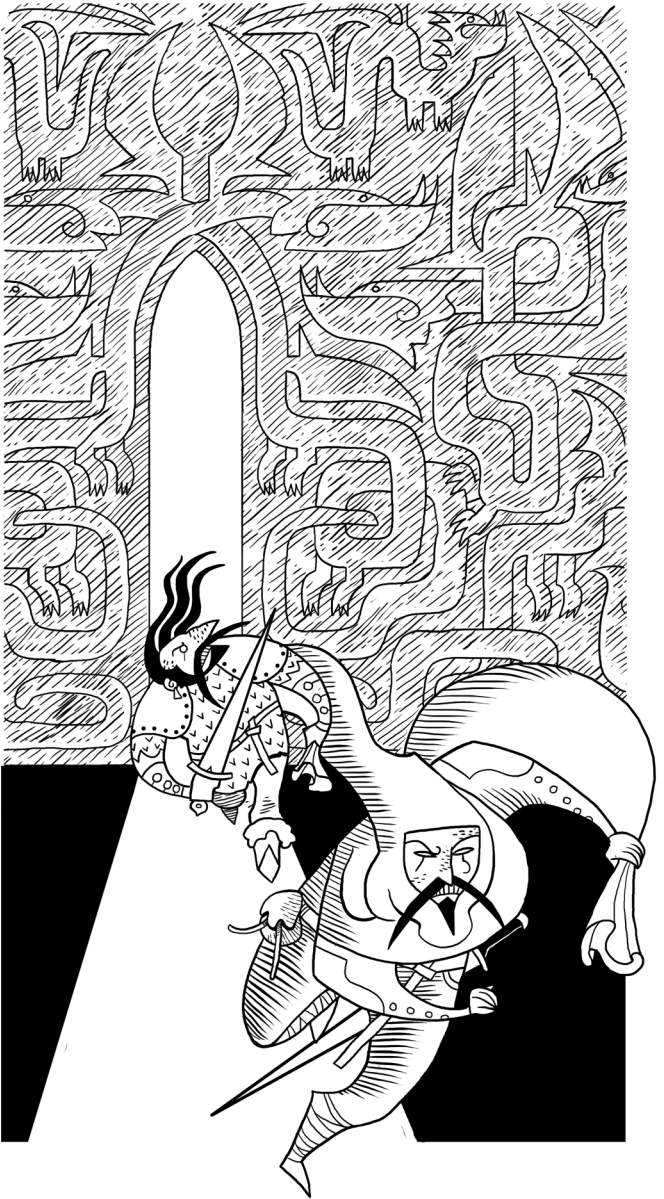
✧ Too much ? Pas de problème. Est-ce que la magie peut être emmagasinée ou est-ce que sa nature profonde empêche toute transformation mécanique, industrielle, de son énergie en matière ? Dans ce cas, les objets magiques sont rares, coûteux, compliqués ou impossibles à fabriquer et les gens, même s'ils ont des sorts, ne peuvent guère compter sur l'appui d'outils magiques performants – on fait, dans un monde magique, exactement comme on devrait faire dans un monde non magique. La matérialité de la magie est alors inexistante, sauf que les gens ont quelques sorts pour les aider.

✧ Tous les gens ? Encore une fois, c'est à vous de décider. En fait, les conséquences de la disponibilité magique sont très intéressantes à imaginer. Si quelques élus seulement ont accès à la magie (et donc aux classes de personnages), comment sont-ils perçus ? Redoutés, craints, haïs ? Investis de grandes responsabilités, l'aristocratie du pays ? C'est héréditaire ? Totalement aléatoire ? Il y a des examens, des charges publiques ? Leurs têtes sont-elles mises à prix ? À moins, bien sûr, que tout le monde ait accès à la magie et puisse lancer des sortilèges, soit parce que chaque personne reçoit un enseignement primaire à l'école, soit parce que la magie est profondément inscrite dans les gènes de chacun. En tout cas, il est certain qu'une maîtrise populaire de la magie doit certainement convier les hommes à un peu plus de respect les uns envers les autres — un peu comme un port d'arme universel qui officialiserait l'égalité de tous les individus.

✧ Concrètement, est-ce que ça change quelque chose au quotidien des gens ? Oui, en grande partie : les terres « civilisées » sont plus resserrées encore autour des communautés, séparées par de vastes zones sauvages et délimitées par des frontières « magiques ». Pourquoi ? Peut-être parce que les graines magiques permettent de faire dix récoltes par an au lieu de deux (pour les cultures substituées classiques — céréales et

légumineuses) et donc, il faut moins de terres pour nourrir le même nombre de personnes, des terres plus proches des villages et plus faciles à défendre par l'usage d'immenses haies vives. Les villages eux-mêmes, s'ils ne sont pas forcément beaucoup plus grands, sont mieux protégés grâce à des alliances avec des esprits (et de nombreux sacrifices) : les murailles sont renforcées par des élémentaires de terre ; des esprits de l'air protègent les cieux en étendant des dômes au-dessus des maisons pour les protéger des créatures aériennes, l'eau est purifiée par des ondines, etc. De fait, il y a sans doute moins de paysans et plus d'artisans et d'artistes. Les gens passent moins de temps à réunir des ressources — minerais, bois, cuir, etc. — et plus de temps à les transformer.

✻ D'un autre côté, le nombre de rituels et de sacrifices propitiatoires, que ce soit envers les dieux ou les esprits, doit être incroyablement élevé. On ne quitte pas l'enceinte du village le matin sans déposer quelques grains de blé sur la pierre de l'esprit protecteur ni sans verser un peu de bière sur le chemin ; il est peu probable qu'on porte du rouge pour voyager au loin, ni que l'on oublie d'enduire les sabots des chevaux de pigments et de symboles censés porter bonheur et chance. Les colifichets, talismans, reliquaires et charmes sont monnaies courantes.



LES DRAGONS

Les dragons sont des créatures très rares et extrêmement puissantes, pratiquement invulnérables et immortelles. Les dragons agissent presque toujours au travers de leurs agents de part le monde et sont engagés dans des luttes millénaires qui les opposent les uns aux autres pour des motifs impossibles à comprendre. Il est fort probable qu'un ou plusieurs dragons seront impliqués dans les histoires des personnages, soit comme ennemis, soit comme patrons, soit comme simples agents du destin. S'ils sont très puissants, les dragons ne sont pas pour autant omniscients et omniprésents – ils ont des moyens humains, magiques et matériels limités. Les six dragons les plus connus sont :

- ✧ **Le rêveur** : plongé dans un sommeil éternel, ce dragon a donné vie et réalité à ses songes, une dimension onirique et étrange dans laquelle on peut se rendre par de multiples portails et d'où proviennent la plupart de ses agents.
- ✧ **L'enchaîné** : jadis, ce puissant dragon, terrifiant de violence et de colère, fut enchaîné au sol de son antre par des liens que nulle magie n'est jamais parvenue à trancher. Il n'a pas appris la patience et le calme pour autant et cherche à se libérer et à se venger en semant la destruction sur le monde.

- ✧ **Le sauvage** : ce dragon farouche et brutal voyage constamment à travers le monde, sans jamais s'approcher des territoires civilisés si ce n'est pour y amener la guerre et le chaos. Il explore les terres sauvages sans relâche à la recherche de quelque chose qui lui fut volé aux premiers âges du monde.
- ✧ **L'empereur** : ce dragon très puissant a bâti un empire qu'il dirige d'une main de fer, étendant son administration et ses armées à travers de vastes territoires. Gardien de l'ordre et de la civilisation, c'est un bâtisseur et un constructeur ; de très nombreuses cités obéissent à ses lois.
- ✧ **L'archiviste** : bibliothécaire et érudit, ce puissant dragon magicien est au centre d'un immense réseau d'agents et d'informateurs qui, plus d'une fois, se sont retrouvés à se battre les uns contre les autres, la main droite ignorant ce que faisait la main gauche.
- ✧ **Le collectionneur** : ce dragon achète et vend des trésors en tous genres, inanimés ou vivants. Tout ce qui a de la valeur l'intéresse, ne serait-ce que pour pouvoir l'examiner un instant, et il se montre particulièrement généreux envers ceux qui lui apportent des reliques anciennes.

Ces six-là sont les plus connus parce que les plus puissants, mais il existe des centaines d'autres dragons plus petits, tout aussi dangereux et qu'il faudra sans doute affronter un jour ou l'autre.



LES DIEUX

Les habitants du monde partagent une même croyance dans les dieux. Que ceux-ci existent ou non n'entre pas en ligne de compte. Ce sont de puissantes forces morales, aussi puissantes que les forces politiques des hommes et les forces mystiques des dragons. Il y a de nombreuses légendes et mythologies à propos des dieux et de leurs manifestations.

Le monde fut créé par **la vieille déesse** sous le regard distant de sa sœur, **dame la Lune**. Elle créa les montagnes et les rivières et tous les animaux qui y vivent encore. Un jour, **le dieu cornu** s'échoua sur une plage. Elle le recueillit et en tomba amoureuse. Il lui donna de nombreux enfants, les sidhes et les gnomes, les ogres et les trolls, les gobelins et bien d'autres peuples encore. La vieille déesse s'occupa bien de ses enfants, mais délaissa quelque peu son mari — qui ne put s'empêcher de faire la cour à dame la Lune. C'est ainsi que naquirent les humains, enfants de la nuit et de la mer. D'abord vexée et très en colère, la vieille déesse rejeta le dieu cornu et ses enfants, puis avec le temps, elle les accueillit et en vint à les chérir à leur tour. Sa colère, qu'elle avait abandonnée au cœur des territoires les plus sauvages, prit vie et devint **le seigneur de la chasse**, l'ennemi des hommes, celui que vénèrent les peuples du vent et des collines, les trolls, les gobelins, les mandragores et les ulfurs.

L'humanité grandit et s'installa, prolifique et industrielle. Un jour, le dieu cornu tomba amoureux de trois sœurs, parmi les plus belles et les plus intelligentes du jeune peuple. Il les cour-tisa tour à tour, sous diverses apparences et elles succombèrent à son charme divin. Puis, elles découvrirent la supercherie. Fâchées et humiliées, elles le chassèrent de leur cœur et du cœur des hommes, l'appelant **le diable**, invitant tout le monde à rejeter le tricheur, le menteur, le manipulateur, le séducteur qu'il était, oubliant la protection et le confort qu'il avait toujours apporté.

Dire que le diable fut blessé par ce rejet massif serait un euphémisme. Il hurla et pleura dans les montagnes et les déserts durant des semaines, arrachant peu à peu tout l'amour qu'il avait pour les trois sœurs et abandonnant son ancien nom pour ne plus répondre qu'à celui qu'on venait de lui donner. En fin de compte, à bout de souffle et d'énergie, il revint vers les hommes. Mais avant cela, il laissa derrière lui l'amertume et la peine qu'on venait de lui causer pour ne garder que la flamme intense des regrets et de la jalousie. C'est de ces vestiges que naquit l'une des entités divines les plus dangereuses du monde, celle qui le dévore et le détruira un jour : **la ténèbre**.



LA VIEILLE DÉESSE

- ✧ **La louve**, la mère, la protectrice.
- ✧ **L'araignée**, la maîtresse du destin, l'augure de la fin du monde, celle qui sait tout.
- ✧ **La corneille**, celle qui conduit les morts

DAME LA LUNE

- ✧ **Notre Dame du reflet**, la gardienne des rêves et des eaux qui dorment.
- ✧ **Poussière d'étoiles**, le lapin lunaire, l'alchimiste immortel et le guide des voyageurs égarés la nuit.

LE DIABLE

- ✧ **Sainte Capuche**, le patron des joueurs, des tricheurs et des voleurs, célébré par tous les chapardeurs et les croupiers du monde connu, mais aussi par leurs victimes. Chez les prostituées, cet avatar du diable est souvent appelé Sainte Gamahuche, celui qui vous gratouille là où ça vous chatouille.
- ✧ **Saint Eustache à la larme**, le luth du roi, le dresseur de rats, celui qui parle pour les étoiles, le favori des troubadours et des saltimbanques à qui il accorde l'inspiration et envoie des muses accortes.
- ✧ **Saint Tristan**, le chevalier à la rose noire, le guerrier à l'épine, le tueur de guivre, le défenseur de la Vieille Déesse.

- ✧ **Saint Birabal**, le gardien de la bibliothèque du temps, la mémoire du monde, l'alchimiste au pendule, celui vers qui se tournent tous les érudits à la recherche de savoirs secrets, disparus ou interdits.
- ✧ **Saint Elul de la Lune**, le veilleur, le vagabond amoureux, le roi de la nuit, le loup à la cri-nière d'argent, saint patron des voyageurs, des chasseurs et des braconniers.

LES TROIS SOEURS, PROTECTRICES DE L'HUMANITÉ

- ✧ **Sainte Anthomée**, la guerrière.
- ✧ **Sainte Éloïse**, la tisseuse.
- ✧ **Sainte Ninox**, l'érudite.

LE SEIGNEUR DE LA CHASSE

- ✧ **Pluie, Vent et Foudre**, les trois frères du ciel qui protègent les domaines du seigneur de la chasse.
- ✧ **Le maître de la meute**, celui qui conduit les chiens noirs de la chasse sauvage, le veneur impitoyable.

LA TÉNÈBRE

- ✧ Qui ne possède pas d'avatar

Il est un dernier dieu dont personne ne parle, que personne ne prie ni ne vénère et que tout le monde craint : c'est la Mort. Même la vieille déesse sait qu'elle devra un jour accepter de le suivre dans son domaine au-delà du temps et de l'espace...



2. LES PEUPLES

Les créatures conscientes, qui forment des sociétés complexes et se partagent le monde connu, sont nombreuses et très différentes.

Quatre peuples constituent ce qu'on appelle aujourd'hui l'humanité – parce qu'ils ont choisi de vivre aux côtés des humains, de commercer avec eux et de partager leurs communautés. Quatre peuples forment le sauvage – ils vénèrent principalement le Seigneur de la Chasse et occupent de vastes territoires au-delà des frontières du monde des hommes.

Voici une très courte description pour chacun de ces peuples – c'est, pour ainsi dire, la première rumeur ou information donnée sur le peuple, pour lancer la machine. Chaque joueur peut ensuite apporter des informations, des traits culturels ou physiques supplémentaires afin de décrire plus complètement leurs sociétés, leurs coutumes, leurs physiologies.



- ☞ **Humains** : les humains sont les plus nombreux et ils forment les communautés les plus grandes et les plus actives, s'adaptant comme l'eau à tous leurs environnements.
- ☞ **Gnomes** : les gnomes sont des créatures telluriques, lentes et infatigables.
- ☞ **Ogres** : les ogres sont immenses et très forts, colériques et incontrôlables comme le feu.
- ☞ **Sidhes** : les sidhes sont aériens, légers, hautains et indifférents aux possessions matérielles.
- ☞ **Trolls** : les trolls sont hirsutes et farouches, fiers de leur indépendance et de leur sauvagerie.
- ☞ **Gobelins** : les gobelins sont presque aussi nombreux que les hommes, petits, industrieux et sournois.
- ☞ **Mandragores** : le peuple des racines ne supporte pas les villes humaines, ni leurs champs, ni le feu, ni la hache.
- ☞ **Ulfurs** : ces énormes et puissants loups vivent en meutes nomades, territoriales et agressives.



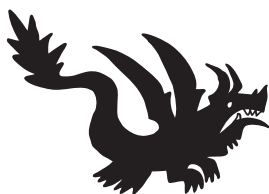
Le Sauvage ? L'Humanité ? C'est juste une manière de marquer les peuples qui vivent de part et d'autre des frontières magiques qui morcellent le monde. L'humanité aime la sécurité des lieux protégés par la relative normalité de leur civilisation. Le sauvage est à l'aise ailleurs, là où les choses sont beaucoup plus bizarres, sous l'égide du Seigneur de la Chasse.

En aucun cas, il ne s'agit d'un jugement de valeur ou même d'une tentative de décrire les peuples sauvages comme de simples barbares ultraviolents et malveillants. Après tout, les habitants des villes, ce sont eux les barbares malveillants qui ne savent pas vivre en accord avec la puissance magique de la nature !



3. LA CARTE ET LES RUMEURS

- ✚ Choisissez une carte vierge. Tournez-la dans le sens que vous voulez pour indiquer le nord.
- ✚ Déterminez l'échelle : un hexagone peut représenter 8 kilomètres, 40 ou 200 si vous le souhaitez – en fonction de la taille du pays que vous voulez créer.
- ✚ Chaque joueur à tour de rôle pose un élément de relief ou de végétation – collines, montagnes, falaises, plateaux, forêts, bois, gouffres – et lui donne un nom.
- ✚ Ensuite, toujours à tour de rôle, nommez les régions, posez des villes et des villages, tracez quelques routes. Inspirez-vous des listes suivantes pour trouver des noms ou inventez vos propres toponymes.
- ✚ Enfin, faites deux ou trois tours de table : chaque joueur invente un élément de l'histoire du monde, place des lieux intéressants ou étranges, ou énonce des rumeurs sur ce que leurs personnages sont susceptibles de trouver dans la région.



COLLINES, MONTAGNES, FORÊTS ET AUTRES ZONES NATURELLES

Bois des fées	Montagnes de la main
Bois du mort	Montagnes du bout du monde
Bois du pendu	Montagnes du marteau
Bois du roi	Montagnes grises
Collines des loups	Montagnes noires
Collines dévastées	Montagnes rondes
Collines endormies	Montagnes rouges
Collines hantées	Monts arc-en-ciel
Collines nues	Monts de la foudre
Collines obscures	Monts de la truite
Désert d'épines	Monts des cendres
Désert de verre	Passage de l'homme mort
Désert des couleurs	Pics du tonnerre
Désert du scorpion	Plaine aux mille dards
Forêt des épeires	Plaines du feu
Forêt des mille parfums	Plaines grasses
Forêt du destin	Plaines rasoir
Forêt noire	Prés infinis
Forêt pétrifiée	Prés engloutis
Forêt silencieuse	Route de l'ombre
Landes calmes	Route de la fourrure
Landes perchées	Route de la soie
Landes perdues	Route des trois portes
Les hauts de l'aulne	Route du levant
Marais de sel	Route du lotus
Marais des souffles de feu	Route du ponant
Marais sans retour	Route du sel
Mont du feu	Steppes anciennes
Montagnes blanches	Steppes des colosses
Montagnes creuses	Steppes rasoirs
Montagnes de l'enclume	Steppes sauvages
Montagnes de la corne	

RIVIÈRES, LACS ET FLEUVES

L'Appeau	Lac de la Dame
L'Épinette	Lac du temple englouti
La Cabrette	Lac noir
La Chalémie	Lac sinueux
La Cobza	Le Béchonnet
La Cromorne	Le Bombardon
La Doudouçaine	Le Carnyx
La Dulcimer	Le Cistre
La Guiterne	Le Gamelan
La Phorminx	Le Nacaire
La Rhombe	Le Psaltérion
La Sacqueboute	Le Qilaut
La Syrinx	Le Rebec
Lac d'argent	Le Théorbe

ROYAUMES ET RÉGIONS

Cratère	Le Roi Montagne
Dunost	Le Royaume de l'Ogre
L'Ardenne	Les Brumeuses
L'Argonne	Les Gastes
L'Ostveld	Les Hautes Terres
La Côte des écailles	Les Landes aux Trolls
La Liorine	Les Massacres
La Nécrosie	Les Raghades
La Porte d'Or	Les Suds
La Route morte	Les Ténébreuses
La Sorcée	Les Terres arides
La Vergogne	Les Terres bleues
Le Drakwald	Les Terres miroirs
Le Dunedan	Les Tertres
Le Dunmark	Les Vallées
Le Lev	Tiakast
Le Mittelrik	Sventovia

VILLES ET CITÉS

Au-delà
Barrique
Bastion
Boisillon
Bout-du-Monde
Chat-huant
Corniche
Couronne
Croisée
Dansante
Embruns
Estoc
Falaise
Foirail
Forge
Garde
Gastine
Hanaps
Harpe
Haut Faucon
Havre
Hiver
Houleuse
L'Aigle
Lev

Luth
Maresque
Moulin-du-chêne
Neuvaine
Nocturne
Noir Corbeau
Ombres
Poix
Ponant
Pontroll
Porche
Ravine
Redoute
Rempart
Rochenoire
Ronces
Rude
Sable
Silhouette
Songe
Taille
Terrier
Tour blanche
Veille
Venteuse

VILLAGES ET HAMEAUX

L'Aubrière
L'Essartot
L'Hostellerie
La Babaudière
La Basse Lande

La Belandre
La Bordée
La Bordiche
La Bourellerie
La Brancherie

La Bresardière
La Brosse
La Butte aux Cailles
La Cardonnière
La Charbonnière
La Chaudière
La Chemaille
La Cheptellière
La Chevalerie
La Combe
La Corbigne
La Dame Alix
La Ferrerie
La Finirie
La Foisillière
La Folie
La Galluère
La Garmauzière
La Grefferie
La Haute Prairie
La Joncherie
La Joubardière
La Louvière
La Marcaderie
La Masure
La Métairie du pont
La Milletière
La Mordesse
La Motterie
La Péguchellerie
La Pierre couchée
La Plennerie
La Renardière
La Rochefolle

La Rosière
La Rousserie
La Salmonière
La Susinais
La Verrerie
La Viéville
Le Bau
Le Carroit
Le Château
Le Clos aux loups
Le Collier
Le Cormier
Le Cottereau
Le Fondreau
Le Fourneau
Le Grand Briard
Le Grand Vaivre
Le Grisetot
Le Gros buisson
Le Gué Varon
Le Hameau
Le Meigneux
Le Mont
Le Moulin nu
Le Pré Moulin
Le Puits Long
Le Rouillais
Les Aliziers
Les Bardières
Les Blés du Chêne
Les Bois fournis
Les Boudinières
Les Bournais
Les Brûleries

Les Champs Rouges
Les Colères
Les Creux du Tin
Les Doumées
Les Garennes
Les Guerriers
Les Hauterots
Les Loges
Les Luzernes
Les Mesnil-vents
Les Moineaudières

Les Montagnots
Les Oursines
Les Rateux
Les Relais
Les Rocs
Les Ruchers
Les Ruts
Les Taillis
Les Tesnières
Les Venelles
Les Vignes

QUELQUES FIGURES IMPORTANTES

Vous pouvez utiliser les noms suivants pour lancer des rumeurs, raconter des bouts d'histoire du monde et le peupler de personnages mythiques, historiques ou très actuels.

L'Arlequin
Le Roi des Ours
Le Roi Montagne
Le Forgeron
L'Alchimiste
Le Dragon Ogre
Le Mercenaire
Le Bourreau
L'Archimage
La Reine des Sidhes

Le Maître caravanier
Le Marchand
L'Érudit
La Prostituée sacrée
Le Général
L'Archer
Le Chasseur
Le Tueur
Le Naute
Le Passeur
Le Maître de la nuit
Le Maître des voleurs
L'Assassin
Le Dresseur
L'Esclavagiste
Le Clairvoyant
L'Augure





CRÉER UNE CARTE VRAISEMBLABLE

Si vos joueurs n'ont pas la plus petite idée de la manière de se lancer, rappelez-leur quelques principes simples :

- ✧ Les villes s'implantent dans des endroits faciles à défendre, où il y a de l'eau et où on trouve des ressources. Et s'il y a une voie navigable ou la côte non loin, voilà qui peut faciliter les choses, mais plutôt en fond de baie ou de crique (pour protéger les bateaux) que directement aux vagues.
- ✧ Il y a toujours au moins une route qui relie les grandes villes entre elles pour faciliter les communications et le commerce. Mais les routes deviennent des pistes dans les zones sauvages et finissent par disparaître au beau milieu de nulle part (habituellement lorsque ça devient vraiment dangereux).
- ✧ Les cours d'eau sinuent entre les reliefs, filent droits dans les montagnes et serpentent en plaine. Si la pente est importante, elles sont étroites et rapides ; ailleurs, elles paressent, s'étendent et prennent en largeur.
- ✧ Les reliefs peuvent délimiter des zones météorologiques — avant la montagne, il y a une forêt luxuriante ; juste après, privé des précipitations qui viennent de la mer, s'étend un désert de rocailles et d'euphorbes géantes.





L'AVENTURIER

« CELUI QUI A LE POUVOIR DE VAINCRE LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES APPROCHE... IL NAÎTRA DE CEUX QUI L'ONT PAR TROIS FOIS DÉFIÉ, IL SERA NÉ LORSQUE MOURRA LE SEPTIÈME MOIS... ET LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES LE MARQUERA COMME SON ÉGAL MAIS IL AURA UN POUVOIR QUE LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES IGNORE... ET L'UN DEVRA MOURIR DE LA MAIN DE L'AUTRE CAR AUCUN D'EUX NE PEUT VIVRE TANT QUE L'AUTRE SURVIT... CELUI QUI DÉTIENT LE POUVOIR DE VAINCRE LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES SERA NÉ LORSQUE MOURRA LE SEPTIÈME MOIS... »

— PROFESSEUR TRELAWNEY



Vous allez maintenant créer vos héros, les équiper et vous lancer à l'aventure. Avant tout, commencez par discuter avec les autres joueurs pour définir le type d'aventures que vous avez envie de vivre ensemble.

LES MOTIVATIONS

Chaque groupe de personnage possède une motivation commune qui les pousse à l'aventure et les unit dans les épreuves, les défaites et les victoires. Avant de commencer à créer les personnages, choisissez une motivation commune, la raison pour laquelle vous êtes tous ensemble, impliqués dans les aventures (au lieu de rester bien au chaud dans votre petite maison derrière les murs bien défendus d'une cité !)

✚ **Croisade** : le groupe est engagé dans une lutte personnelle, intime, contre une faction, un clan, une organisation, une personne. Il peut s'agir d'une chasse (le groupe est le chasseur ou la proie au choix), d'une guerre, d'une vengeance. La faction ennemie est connue dès le début – du moins son existence en tant que cible si les personnages n'ont pas encore d'informations pertinentes à son sujet.

- ✦ **Politique** : le groupe est responsable d'un lieu, d'une communauté ou d'une organisation – petit village, manoir fortifié sur les marches du royaume, guilde de voleur, auberge, hanse de marchands, caravane, etc. Les personnages doivent gérer tous les problèmes qui menacent l'établissement et traiter avec la concurrence.
- ✦ **Quête** : le groupe est engagé dans une quête – la recherche d'un objet, d'un lieu, d'une prophétie, de prestige personnel, de richesses, de réputation, de XP, de savoirs, de secrets, de connaissances diverses, etc. Les personnages vont d'un indice à un autre, étape par étape, et sont souvent déroutés par des missions secondaires nécessaires à la réussite de leur objectif principal.
- ✦ **Service** : le groupe est au service d'un employeur qui paye les salaires, définit les objectifs et les conditions opérationnelles pour les atteindre. Les personnages peuvent bosser comme convoyeurs pour Titan & Fils, constituer une lame mercenaire, posséder le statut de magistrats impériaux ou traîner de contrat en contrat dans les milieux criminels.



QU'EST-CE QUI EST DRÔLE À JOUER EN MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE QUI N'A PAS DÉJÀ ÉTÉ PROPOSÉ ?

Le style med-fan est archétypal du jeu de rôle – tout le monde a joué au « jeu le plus connu du monde » ou à « l'héritier naturel du jeu le plus connu du monde » ou à l'un de leurs innombrables clones, sans compter les dizaines d'univers particuliers qui ont été développés pour cette même ambiance. Dragon de Poche ne cherche ni à révolutionner le genre, ni même à proposer quoi que ce soit comme direction « originale », « unique » ou « jamais vue ». Houla, non.

Parce que c'est à vos joueurs de le faire. Si, si. Vraiment. Le med-fan est archétypal, c'est donc qu'il véhicule une imagerie, des approches, connues de la plupart des joueurs. Et ils ont tous leur idée sur ce qu'ils voudraient vraiment jouer – pas juste des aventuriers en goguette qui partent maraver du monstre dans des cavernes humides. Faites-leur confiance et poussez-les à proposer des approches très personnelles, des choses qui leur plairaient vraiment : aussi bien un jeune roi qui veut récupérer son trône qu'une bande de chasseurs de vampires, aussi bien un barde et son garde du corps qui chantent le monde qu'une compagnie de mercenaires qui ont signé avec le Diable.

Faites dans le poétique, le tragique, l'humoristique, le violent, le romantique, l'horreur, le trivial. N'hésitez pas à transgresser les codes et les règles tacites du genre. Et surtout, faites confiance à une vérité fondamentale : plusieurs cerveaux trouveront toujours de bien meilleures idées, ensemble et en échangeant, qu'un seul esprit, même génial, replié sur lui-même.



UNE QUESTION DE MORALE

C'est le moment de demander à vos joueurs où ils veulent placer le curseur moral de leurs personnages. Est-ce qu'il est acceptable ou approprié de tuer de sang-froid, d'assassiner un prisonnier, de torturer pour obtenir des informations, de sacrifier des innocents pour atteindre ses objectifs ? Est-ce qu'au contraire, les personnages ne sont pas des parangons de vertu, des héros incapables, en aucun cas, de commettre des atrocités ?

Il est très important que cette question soit débattue tout de suite avant qu'un personnage ne commette l'irréparable sous les yeux indignés de ses camarades. Jadis, les personnages avaient un alignement qui permettait de définir, plus ou moins, la frontière morale d'un groupe de jeu. Ici, il vaut mieux prévenir que guérir !

Du côté du meneur de jeu, cette décision peut grandement influencer sur sa manière de jouer le monde. Face à des personnages sans pitié, il faut la jouer dur, très dur. Ne pas hésiter à tuer, à mutiler, à faire très mal aux figurants et aux personnages qui ont le malheur de chuter. Face à des personnages héroïques, les méchants ne seront pas tellement plus tenus par la morale (ils peuvent toujours assassiner, piller, torturer pour atteindre leurs objectifs), mais les héros ont toujours une chance de s'en sortir et ils seront, a minima, respectés par leurs ennemis et aidés par la population.



LA CRÉATION DE L'AVENTURIER

Suivez les étapes suivantes pour créer votre aventurier :

- ✚ Choisissez **un peuple** (Gnome, Humain, Ogre, Sidhe).
- ✚ Choisissez **une classe** (Capelan, Chapardeur, Chevalier, Sorcier, Veneur).
- ✚ Répartissez les rangs suivants entre **vos caractéristiques** : +1, +1, +2, +2, +3, +3.
- ✚ Remplissez **votre inventaire** en choisissant l'un des trois ensembles d'équipement (voyageur, aventurier, soldat).
- ✚ Choisissez **cinq compétences** et **quatre capacités** (parmi les capacités de classe ou les capacités génériques).
- ✚ Notez **vos points de vie, de magie, de chance et votre défense**.
- ✚ Choisissez **un nom** pour votre personnage et présentez-le aux autres joueurs et au meneur de jeu.



LES PEUPLES

Chaque peuple vous accorde un petit bonus.

PEUPLES	BONUS
Gnome	Vous avez 10 points de vie supplémentaires et vous voyez dans les ténèbres.
Humain	Vous avez deux compétences supplémentaires.
Ogre	Vous avez 2 points de chance supplémentaires et un point de Force (ce qui vous permettra d'atteindre +8 un jour dans cette caractéristique).
Sidhe	Vous avez 2 points de magie supplémentaires et vous voyez dans les ténèbres.

LES CLASSES

Chaque classe indique le type d'apprentissage que vous avez reçu et les capacités que vous avez apprises. Choisissez quatre capacités parmi celles de votre classe ou les capacités génériques. Vous avez aussi accès à plusieurs sorts particuliers.

Quand vous le souhaitez, et même dès la création, vous pouvez choisir une deuxième classe. Ce choix est unique et définitif. Vous pouvez désormais développer des capacités de cette classe et lancer ses sorts spécifiques.

Toutes les capacités sont décrites page 63 et suivantes.

CLASSE	CAPACITÉS
Capelan Celui qui prie	Cœur de jade, Détection de la malveillance, Pèlerin, Relique, Sacrifice, Secret
Chapardeur Celui qui Vole	Cœur de glace, Déplacement urbain, Détection des pièges, Garde-robe, Guildé, Préparé
Chevalier Celui qui bataille	Armure, Cœur de fer, Combat à deux armes, Entraînement martial, Noble, Ténacité
Sorcelier Celui qui Enchante	Alchimie, Cœur de feu, Familier, Mage de bataille, Magicien des tours, Magie rapide
Veneur Celui qui traque	Cœur de bois, Détection des embuscades, Empathie végétale, Esprit compagnon, Monture, Refuge



LES CARACTÉRISTIQUES

Votre aventurier est défini par six caractéristiques. La plupart des gens possèdent un rang compris entre +1 et +3 dans chacune d'elles ; mais les caractéristiques des grands héros peuvent atteindre +7. Vous utilisez les caractéristiques comme bonus à tous vos jets de dés ; par ailleurs, elles servent à calculer plusieurs compteurs et dérivées, comme les points de vie ou la défense.

AJOUTEZ VOTRE RANG DE...	POUR...
Force	Les attaques et les dégâts au corps à corps ; toutes les actions physiques nécessitant de la puissance et de l'énergie.
Constitution	Toutes les actions physiques nécessitant de la vigueur et de l'endurance ; résister aux poisons, aux toxines, aux maladies et aux coups durs. Chaque rang de Constitution donne 5 points de vie supplémentaires.
Dextérité	Les attaques et les dégâts à distance ; toutes les actions physiques nécessitant de la souplesse, de la rapidité, de l'adresse manuelle et de l'agilité.



Intelligence Vous rappeler de connaissances et de savoirs sur toutes les choses du monde. Chaque rang d'Intelligence donne 1 point de magie. L'intelligence s'applique aussi aux jets d'initiative.

Sagesse Rester vigilant, repérer les choses, fouiller un endroit ; augmenter les dégâts de la magie. Chaque rang de Sagesse augmente la défense d'un point.

Charisme Baratiner, convaincre, séduire, sentir les émotions et le mensonge. Chaque rang de Charisme vous donne un point de chance.

ÉQUIPEMENT

Choisissez l'équipement que vous emportez en aventure. Chacun possède ses avantages et ses inconvénients. Allez-vous préférer une bonne armure ou un sac assez lourd pour que vous y dénichiez de quoi vous aider en toutes circonstances ?





Sans que ça vous coûte quoi que ce soit, vous avez de bons vêtements solides, un chapeau, une cape, une dague épaisse et une fronde en cuir. Dans votre sac, vous avez glissé une bonne couverture, un nécessaire de couture, votre pipe, un briquet à amadou, une pierre à aiguiser, du savon, des sous-vêtements de rechange et quelques souvenirs glanés sur la route.



Pour le reste, choisissez l'un des ensembles suivants :





ÉQUIPEMENT DE VOYAGEUR

Vous possédez :

-  Un sac de voyageur
-  Une arme de corps à corps
-  Une arme à distance
-  Une armure de cuir — accordant un bonus de +1 en défense





ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

Vous possédez :

-  Un sac d'aventurier
-  Une arme de corps à corps
-  Une arme à distance
-  Une cotte de mailles – accordant un bonus de +2 en défense

ÉQUIPEMENT DE SOLDAT

Vous possédez :

-  Un sac de soldat
-  Une arme de corps à corps
-  Une arme à distance
-  Une lourde broigne renforcée – accordant un bonus de +3 en défense

LES SACS

Il existe trois sacs différents que peut emporter votre aventurier, mais attention – l'encombrement de ces sacs est tel (leur taille et leur poids) qu'il est pratiquement impossible de s'en charger si vous portez une armure non adaptée : vous ne pouvez porter qu'une armure de cuir si vous avez un sac de voyageur et si vous choisissez la lourde broigne renforcée, seul le sac de soldat parviendra à tenir sur vos épaules...

La fonction d'un sac est d'y ranger tout un tas de matériels utiles et de petites choses à sortir au moment où vous en avez besoin. Bien sûr, plus le

sac est spacieux, plus vous pouvez y caser de trucs et de machins en tous genres. Vous pouvez utiliser le sac de voyageur cinq fois par séance de jeu, le sac d'aventurier trois fois par séance et le sac de soldat une fois seulement. Voici ce que vous pouvez sortir du sac à chaque fois :

- ✦ **Des outils adaptés** à une tâche précise, qui vous donnent un bonus de +1 à un jet en dehors du combat.
- ✦ **Un peu d'argent** pour acheter des choses à un marchand, payer une amende, corrompre un garde ou un fonctionnaire, etc.
- ✦ **Une fiole de soin rouge** qui vous permet de récupérer immédiatement 1d6 + Constitution points de vie.
- ✦ **Un petit cadeau** un peu précieux à faire à un figurant ou à un monstre avec qui vous parlez, histoire d'améliorer les relations.
- ✦ **Un bouquin ou un rouleau de parchemin** avec des informations importantes pour la suite de l'aventure.
- ✦ **Une pierre à aiguiser et une huile spéciale** qui vous donnent un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts durant tout le prochain combat (si la pierre à aiguiser ne marche pas bien sur les bâtons, gourdins et marteaux de guerre, l'huile semble avoir quelques effets tout de même).

LES ARMES ET LE BOUCLIER

Vous pouvez choisir les armes que vous voulez parmi les exemples ci-dessous.

Une arme de corps à corps à une main s'utilise avec un bouclier. Vous avez alors un bonus de +1 en défense. Si vous choisissez une arme de corps à corps à deux mains, vous ne pouvez pas prendre de bouclier, mais vous avez un bonus de +3 à tous vos dégâts.

CINQUANTE-NEUF ARMES DE CORPS À CORPS

Anicroche	Espadon	Main gauche
Bardiche	Fauchard	Marteau
Bâtarde	Fauchon	Marteau de
Bazelaire	Flamberge	Lucerne
Bec de corbin	Fléau d'armes	Massacrante
Bouge	Flissa	Masse
Branc d'arçon	Framée	Morgenstern
Braquemart	Francisque	Nimcha
Chachka	Glaive	Pertuisane
Cimeterre	Guisarme	Pique
Cinquedea	Hache de guerre	Plommée
Colichemarde	Hallebarde	Rapière
Corséque	Kandjar	Roncone
Couteau	Katana	Saquebute
Dague	Katzbalger	Scramasax
Darde	Kirpan	Serpe
Doloire	Kriss	Slavonne
Épée	Lance	Spatha
Épée longue	Lobarche	Xiphos
Épieu	Maillet d'armes	Yatagan

DIX-HUIT ARMES À PROJECTILES

Arbalète à tir rapide
Arbalète lourde
Arbalète ogre
Arc à double courbure
Arc court
Arc d'arçon
Arc long
Arc mécanique
Arc minuscule du
peuple des pierres

Arc sidhe
Arc troll
Baliste
Fronde
Fustibale
Gastrophète
Manubaliste
Oxybèle
Tsangra



COMPÉTENCES

Votre personnage possède peut-être une ou plusieurs compétences. Chaque compétence vous donne un bonus de +4 à tous les jets où elle peut servir.



STATISTIQUES ET VIEUX GROGNARDS

Le bonus de +4 des compétences est énorme. Si vous comparez le jet de 3d6 et l'échelle de difficulté des actions (cf. page 87), c'est un vrai gros avantage qui pourrait sembler déséquilibrer le jeu. En réalité, il n'en est rien.

☞ D'une part, les compétences sont ultra spécialisées. On n'a pas Discrétion, mais Se dissimuler dans les ombres et Se déplacer en silence ! Le bonus ne s'applique qu'à de toutes petites tranches d'action.

☞ D'autre part, la mécanique de réussite des actions vous propose de profiter des très bonnes réussites pour ajouter de la magie au jeu (cf. Assurer le spectacle, page 90). Et les adversaires ne sont pas en reste et bénéficient des mêmes avantages.

✦ Enfin, qu'on soit clair : quand vous êtes joueurs, vous aimez faire des grosses réussites et tout exploser, non ? Ce qui limite toujours ce genre de plaisir en jeu, c'est la timidité du meneur de jeu qui n'ose tout simplement pas lâcher du lest sur la puissance des personnages de peur de perdre le contrôle. Mais en réalité, s'il inscrit cette apparente surpuissance dans son processus de jeu, le meneur ne risque absolument rien en dehors de quelques belles scènes over the top et de francs sourires de ses joueurs (qui tomberont d'autant plus haut quand la dure réalité des histoires qu'ils vivent et des choix cornéliens qu'ils doivent effectuer se rappellera à leur attention).



Baratiner son prochain	Fouiller un endroit
Bricoler des trucs et	Gueuler le plus fort
des machins	Intimider et rouler les
Conduire un attelage	mécaniques
Connaître l'histoire	Jouer d'un instrument
Connaître la géographie	Jouer la comédie
Connaître la magie	Lire les émotions
Connaître les dragons	Lire sur les lèvres
Connaître les légendes	Manoeuvrer un bateau
Connaître les lois	Marchander âprement
Connaître les peuples	Monter la garde
sauvages	Monter un cheval
Connaître les plantes et	Nager et plonger
les animaux	Ouvrir les serrures
Connaître les us et	Préparer potions et
coutumes	onguents
Connaître les villes	Réconforter et consoler
Courir vite et longtemps	Regarder et repérer
Cuisiner et assaisonner	Résister aux toxines
Déchiffrer les manuscrits	S'occuper des animaux
et les livres	Sauter haut et loin
Désamorcer les pièges	Se déguiser habilement
Dessiner et peindre	Se déplacer en silence
Écouter et entendre	Se dissimuler dans les
Écrire de la poésie	ombres
Escalader et grimper	Se montrer convaincant
Évaluer un objet	Se montrer courageux
Éviter une mauvaise	Séduire et minauser
surprise	Soigner les blessures et
Fabriquer de beaux	les maladies
objets	Suivre une piste
Faire des acrobaties	Tenir la douleur
Faire les poches	Trouver des informations
Forger le métal	Trouver son chemin

CAPACITÉS

Votre aventurier possède des capacités. Celles qui sont marquées d'une * peuvent être achetées plusieurs fois soit pour augmenter leur puissance, soit pour que vous puissiez les utiliser plusieurs fois dans le temps indiqué.

Il existe des capacités génériques que tout le monde peut acheter et des capacités de classe que vous ne pouvez choisir que si vous possédez la classe en question.

Les dés de dégâts offerts par les capacités ne sont jamais explosifs.

CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

Attaque sournoise * : une fois par combat, doublez les dégâts que vous infligez au corps à corps ou à distance (le résultat du dé plus le bonus). Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir réalisé le jet d'attaque.

Chance insolente : vous avez une chance insolente. Vous avez deux points de chance supplémentaires que vous récupérez normalement après un repos long.

Cœur de plomb : vous supportez les visions les plus horribles et vous ignorez les effets de la peur et de la terreur causés par les créatures et la magie.

Compagnon animal : vous êtes accompagné d'un animal magnifique, une beauté parmi les siens. Il peut s'agir d'un chien, d'un loup, d'un ours, d'un aigle, d'un cheval ou de n'importe quelle bête naturelle de votre choix. Il est intelligent et peut même communiquer avec vous par la pensée lorsque vous vous regardez dans les yeux. Il peut vous aider en de multiples circonstances, y compris au combat – il vous donne alors 5 points de vie supplémentaires et un bonus de +1 à la défense. Donnez-lui aussi une compétence que vous pouvez utiliser. Attention tout de même : si vous perdez votre compagnon, s'il est tué, enlevé ou si vous le traitez mal, vous devrez racheter cette capacité pour acquérir un nouvel animal.

Fortuné * : vous avez de l'argent en grande quantité – largement de quoi subvenir aux besoins de vos compagnons. Une fois entre deux repos longs, vous pouvez étaler votre munificence et effectuer un achat très important – plusieurs chevaux, un petit bateau, un manoir, une grande réception, des habits somptueux, un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc.

Grâce mortelle : vous ajoutez deux fois votre bonus de Dextérité aux dégâts que vous infligez à distance.

Grosse brute : vous ajoutez deux fois votre bonus de Force aux dégâts que vous infligez au corps à corps.

Magie puissante : vous avez deux points de magie supplémentaires.

Magie brutale : la difficulté des jets de sauvegarde pour contrer vos sorts est augmentée de +2.

Pas légers : ce pouvoir est permanent. Vous avancez d'un pas léger. Vous êtes naturellement assez silencieux quand vous vous déplacez ; vous pouvez passer là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; vous pouvez marcher ou courir plus longtemps avec une fatigue moindre...

Réaction rapide : ajoutez 1d6 à votre initiative.

Sommeil léger : ce pouvoir est permanent. Vous ne dormez que d'un œil. Personne ne peut vous surprendre dans votre sommeil et vous êtes toujours frais et alerte au réveil.

Vision des ténèbres * : ce pouvoir est permanent. Vous voyez parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Vous devez reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percevoir les ténèbres magiques et les ignorer.





CAPELAN

Cœur de jade : quand vous utilisez une manœuvre pour aider un camarade, vous lui accordez un bonus égal à votre Sagesse au lieu du simple +1.

Détection de la malveillance : ce pouvoir est permanent. Vous sentez la malveillance chez les gens et les êtres vivants — est-ce qu'ils vous veulent du mal ? Est-ce qu'ils sont enclins à vous mentir ou à vous trahir (même si ce n'est pas le cas dans les circonstances) ? Vous devez être attentif et le pouvoir ne se déclenche pas quand une personne malveillante est bien cachée et se prépare à vous sauter dessus. Mais vous pourrez, par exemple, sentir le danger en voyant s'approcher des malandrins à travers la foule d'un marché.

Pèlerin : vous portez l'insigne du pèlerin de la vieille déesse, ce qui vous assure un bon accueil dans tous les temples, les sanctuaires, les chapelles et les abbayes où vous faites escale. On vous y nourrit gratuitement et vous pouvez même y obtenir des informations ou un accès aux bibliothèques et aux reliquaires si vous le désirez.

Relique : vous possédez une relique divine qui vous offre deux points de magie supplémentaires.

Sacrifice : en apposant vos mains, vous pouvez soulager les blessures de vos compagnons – les points de blessure vous sont transmis et vous devez en subir les effets (perte de points de vie) tandis que votre camarade est guéri. Néanmoins, vous êtes aussi beaucoup plus solide : vous pouvez supporter un nombre de blessures supplémentaires égal à la somme de votre Constitution et de votre Sagesse sans qu'elles affectent directement vos points de vie.

Secret : vous pouvez protéger un secret ou une connaissance – choisissez précisément le sujet (une liste de nom, la localisation d'un lieu ou d'un objet, une information circonstanciée, etc.) Personne ne pourra vous l'arracher, par magie, par torture ou par ruse.



CHAPARDEUR

Cœur de glace : Sainte Capuche est toujours de votre côté quand vous ne jouez pas au héros. En dépensant un point de chance, vous pouvez réussir automatiquement une action hors combat comme si vous aviez obtenu un triple-6 aux dés.

Déplacement urbain : en ville, vous savez profiter des murs, des toits et des obstacles les plus divers pour vous propulser à la vitesse d'un cheval au galop.

Détection des pièges : ce pouvoir est permanent.

Quand un piège se déclenche parce que vous n'aviez pas correctement fait attention, lancez 1d6 : sur 4 ou plus, vous avez repéré le piège à temps et celui-ci ne cause de dommage à personne.

Garde-robe : vous avez toujours les vêtements les plus appropriés aux circonstances, qu'il s'agisse de vous planquer dans les égouts ou de rivaliser d'élégance au bal de l'Empereur. Quand c'est possible, vous avez alors un bonus de +3 sur un jet (à la discrétion du meneur de jeu).

Guildé : votre nom est connu et respecté dans les milieux criminels. Les guildes de voleur locales vous accueillent volontiers si vous ne marchez pas sur leurs plates-bandes ou si vous leur versez la part qui leur revient. Vous pouvez aisément obtenir des informations utiles ou même un refuge en cas de coup dur.

Préparé : vous avez des tas de poches secrètes sur vous et peut-être un sac sans fond. Vous pouvez dépenser un point de magie pour sortir quelque chose de votre sac au lieu de dépenser une utilisation de ce dernier (cf. page 57).



CHEVALIER

Armure : vous savez mettre votre armure correctement. Vous gagnez un bonus de +1 en défense.

Cœur de fer : vous avez habitué votre corps aux exercices et aux douleurs les plus diverses. Vous avez 10 points de vie supplémentaires.

Combat à deux armes : lorsque vous vous battez avec une arme à une main, vous pouvez manier une deuxième arme à la place du bouclier. Vous obtenez alors à la fois un bonus de +1 à la défense et un bonus de +3 aux dégâts.

Entraînement martial * : vous avez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque et de dégâts avec votre arme favorite, que vous choisissiez dès maintenant — il s'agit d'une catégorie d'arme, comme les épées, les haches, les arcs, les dagues, etc.

Noble : vous avez été anobli en reconnaissance de vos actions héroïques, à moins que vous n'ayez hérité du titre de vos parents. Vous êtes dorénavant reçu dans les meilleurs cercles des communautés que vous visitez et vous pouvez demander audience aux souverains avec une chance correcte qu'ils vous reçoivent.

Ténacité : si vous tombez à 0 point de vie, vous ne sombrez pas dans l'inconscience et vous pouvez continuer à agir. Néanmoins, chaque attaque supplémentaire qui touche, alors que vous êtes à 0 points de vie, vous inflige automatiquement un point de blessure.

SORCELIER

Alchimie : vous pouvez fabriquer des potions alchimiques ou des parchemins vous permettant de déclencher des effets équivalents aux sorts magiques de n'importe quelle classe. Entre deux repos longs, vous bénéficiez d'un total de niveaux de sorts égal à deux fois votre Intelligence que vous pouvez répartir entre un ou plusieurs objets alchimiques. Utiliser un tel objet est une action.

Cœur de feu : les énergies magiques coulent vives en vous. Vous donnez toujours l'impression d'avoir un peu la fièvre. Vous avez 3 points de magie supplémentaires.

Familiier : vous avez un familier — un chat, un corbeau, un hibou, un rat, un pseudo-dragon peut-être. Il peut agir ou espionner pour vous, vous conseiller aussi ou délivrer des messages. Il peut prendre votre apparence et vous la sienne, quand vous êtes à portée de vue. Enfin, il vous donne deux compétences supplémentaires.

Mage de bataille : ajoutez 1d6 à tous les dégâts que vous infligez par magie.

Magicien des tours : vous êtes un membre éminent de la communauté magique et vous êtes toujours bien accueilli par vos pairs au sein des alliances et des tours. Vous trouvez aisément composantes et matériaux magiques pour vos rituels et vous avez accès aux meilleures bibliothèques.

Magie rapide : une fois par tour, vous pouvez lancer un sort au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.



VENEUR

Cœur de bois : vous parlez aux animaux et eux vous comprennent, ce qui vous autorise à les charmer, à dialoguer, à les diriger – dans la mesure de leur intelligence et de leur bonne volonté.

Détection des embuscades : ce pouvoir est permanent. Quand vous tombez dans une embuscade parce que vous n'aviez pas correctement fait attention, lancez 1d6 : sur 4 ou plus, vous avez repéré le piège à temps – vous bénéficiez alors d'une action ou d'une manœuvre avant que l'on tire normalement l'initiative de chacun des combattants.

Empathie végétale : vous entretenez une certaine forme de communication avec les plantes. Elles peuvent s'effacer pour vous laisser le passage, vous donner quelques informations sensorielles sur un événement passé auquel elles ont pu assister ou vous guider pour trouver de quoi vous nourrir ou vous soigner.

Esprit compagnon : un esprit de la nature, jovial et espiègle, s'est pris d'affection pour vous et vous accompagne partout (vous pouvez le décrire en vous inspirant des conseils de la page 230). Vous avez deux points de magie supplémentaires.

Monture : une créature des bois vous sert de monture – sanglier géant, cerf mégalocorné, etc. Il ignore tous les terrains difficiles et il est bien moins difficile à nourrir qu'un cheval normal, en plus de vous être étonnamment loyal.

Refuge : les esprits de la nature veillent toujours à favoriser votre repos. Vous trouvez toujours des endroits protégés et sûrs pour installer votre camp, avec de l'eau à proximité et ce qu'il faut de discrétion. Si c'est important, considérez que le refuge vous donne un bonus de +2 à tous les jets appropriés.



LES POINTS DE VIE

Votre personnage possède 5 points de vie plus 5 par rang de Constitution. Vous récupérez tous vos points de vie après chaque repos court.

Si vous tombez à 0 point de vie, vous encaissez un point de blessure et vous tombez inconscient jusqu'à ce que vous repreniez vos esprits (par des soins, du repos, de la magie ou la dépense d'un point de chance). Chaque point de blessure diminue de 5 votre maximum de points de vie. Si vous n'avez plus de points de vie à cause de vos blessures, vous êtes mort.

Vous récupérez 1d6 points de blessure après chaque repos long.

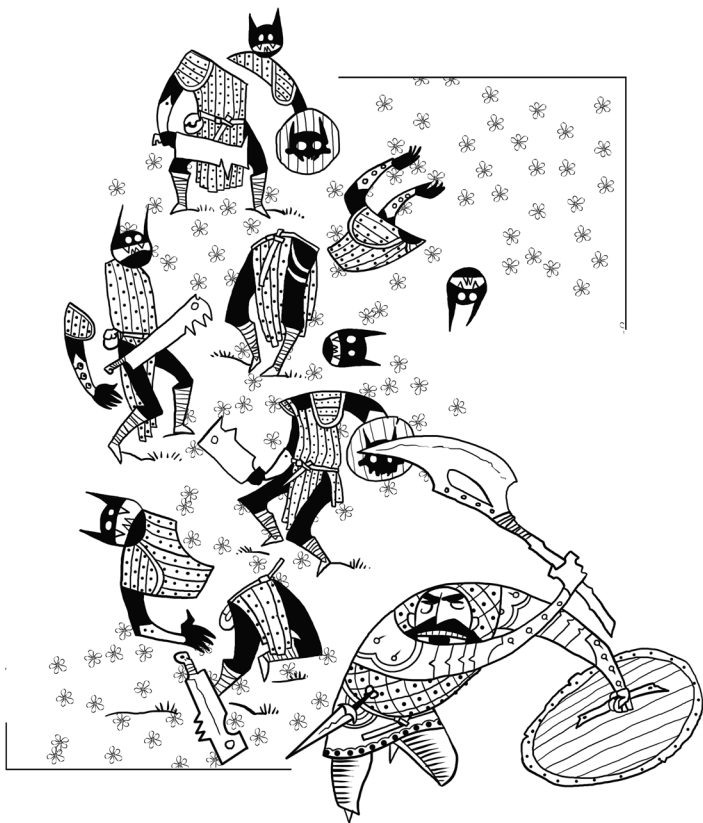


LES POINTS DE MAGIE

Votre personnage possède un point de magie par rang d'Intelligence. Vous les utilisez pour lancer des sortilèges. Vous récupérez tous vos points de magie après un repos court. Si vous tombez à 0, vous ne pouvez plus lancer de sorts.

LA DÉFENSE

La défense indique la difficulté pour vous toucher en combat, que ce soit au corps à corps ou à distance. Elle est égale à $7 + \text{votre rang de Sagesse} + \text{votre bonus d'armure} + \text{votre bonus de bouclier}$. Choisissez l'un des équipements d'aventurier pour connaître votre bonus d'armure.



LES POINTS DE CHANCE

À la création et après chaque repos long, votre personnage reçoit un point de chance par rang de Charisme. **Vous pouvez dépenser ces points** quand vous voulez pour obtenir l'un des effets suivants :

- ✿ Relancer un jet raté.
- ✿ Annuler une attaque.
- ✿ Récupérer 5 points de vie.
- ✿ Éliminer un point de blessure.
- ✿ Récupérer tous vos points de magie.
- ✿ Inventer un élément de l'histoire.
- ✿ Utiliser une capacité que vous avez déjà activée avant de reprendre un repos long.

En cours d'aventure, **votre personnage peut récupérer un point de chance** dans les cas suivants :

- ✿ Pour avoir eu une très bonne idée ou une excellente intuition (à la discrétion du meneur de jeu).
- ✿ Pour avoir accompli une action héroïque et altruiste qui l'a mis en danger.
- ✿ Pour avoir obtenu trois 6 à la fois sur un jet de dés.
- ✿ Pour avoir obtenu trois 1 à la fois sur un jet de dés.
- ✿ En dépensant 2 points de trésor.

DERNIÈRES TOUCHES

Pour finir, si chacun répondait à quelques questions ? Chaque joueur peut choisir une question parmi la liste suivante et la poser à n'importe quel autre joueur de son choix, à propos de leurs personnages. Essayez d'y répondre afin d'apporter des éléments à glisser dans l'histoire et toujours dans l'idée de lier les personnages, pas les séparer ou les opposer...

- ✚ Tu as eu un enfant. Pourquoi est-ce que ce sont mes parents qui le gardent et non le père/la mère ?
- ✚ La première fois qu'on s'est croisé, j'ai essayé de te tuer. Pourquoi est-ce que je t'ai épargné ?
- ✚ J'ai gagné mon épée au jeu contre toi. Tu te rappelles qui l'avait offerte à ta grand-mère et pourquoi ?
- ✚ Un jour, tu m'as emprunté un paquet de fric pour l'investir dans une aventure commerciale. Tu m'expliques pourquoi ni toi, ni moi, n'avons jamais revu la couleur de cet argent ?
- ✚ Ça fait dix siècles que nos deux familles se querellent et se font la guerre. Qu'est-ce que tu as dit à mon père pour qu'il me laisse partir sur les routes avec toi ?

- ✚ Tu sais que c'est moi qui ai mis le feu à la maison où sont morts tes parents. Pourquoi est-ce que tu ne m'en as jamais voulu ?
- ✚ Tu joues super bien de la sacqueboute. Tu te rappelles du type bizarre qui te l'avait vendue sur ce marché louche ? Tu sais ce qu'il avait réussi à me vendre ?
- ✚ Je suis bien désolé d'être le seul à pouvoir fabriquer l'antidote du poison qui te ronge, grâce à mon sang. Mais tu peux me redire ce qui t'a pris de te l'injecter ce jour-là ?
- ✚ Ça fait des années que tu trimbales les cendres de mon maître (d'arme/de magie/de guilde). Tu veux les répandre où exactement ? Un jour, aussi, tu m'expliqueras pourquoi tu l'as assassiné dans son sommeil et peut-être que je te dirai pourquoi je ne cherche pas à me venger.
- ✚ Tous les deux, on s'est barré de Croisée avec le feu aux fesses. Je sais bien que c'était ma faute, mais tu n'as rien arrangé. On est bien d'accord pour ne plus jamais en parler ?
- ✚ C'est moi qui suis allé chercher la prothèse enchantée en argent qui te sert de main droite, pour que des prêtres de la Lune te l'installent. Je cauchemarde encore à cause de ce que j'ai dû accepter pour te l'obtenir. Ceci étant, tu sais où est passé le type qui t'avait coupée la main et qui est parti avec ? Tu as eu des nouvelles depuis qu'il a fui ?

- ✚ Tu as un tatouage sur l'épaule, du genre qu'on ne montre pas en public à cause de ce qu'il signifie. C'est moi qui te l'ai tracé dans l'arrière-salle d'une taverne mal famée. Depuis cette époque, tu as trouvé le nom du type qui tenait une lame sur mon cou pendant que j'officialiais ?
- ✚ Tu crois que les types qui nous ont forcés à passer un hiver complet bloqués dans les montagnes sont toujours après nous ? J'avais failli te tuer — je ne te supportais plus. Heureusement que le printemps est arrivé. Tu te rappelles où on a enterré la marchandise avant de parvenir à redescendre ?
- ✚ Quand ces types de la Ténèbre nous ont coincés, j'ai cru que c'en était fini de nous. Un an dans des geôles innommables à supporter les tortures et les privations. Je ne sais pas comment j'ai tenu et j'ai jamais compris comment tu nous avais permis de nous évader. Tu parlais vraiment au Roi des rats ? Comment tu as fait sa connaissance ? C'était qui en vrai ?
- ✚ Ok, ok ! C'était une super mauvaise idée de te pousser dans cet étang plein de naïades, même par jeu. Tu es resté un an à leur service sous l'eau. N'empêche qu'elles t'ont bien récompensé au final. Tu as fait quoi de cette fortune ? Planquée, investie, dilapidée ? Il t'en resterait un peu pour un vieux pote ?

✧ Tu étais censé monter la garde sur les palissades la nuit où ils ont razzié le village et buté ma sœur/mon frère. Au lieu de ça, tu étais dans le foin avec elle/lui. Je sais bien qu'il n'est pas resté grand monde de vivant cette nuit-là et que toi, tu as passé dix jours la tête en bas à attendre qu'ils te dévorent. Tu te rappelles le veneur qui conduisait la bande qui t'a libéré ? Qu'est-ce qu'il t'a dit avant de te laisser partir ? Moi, je me rappelle bien ce qu'il m'a murmuré à l'oreille pour que je ne finisse pas le boulot des salopards.



EXPÉRIENCE

À chaque fois que votre personnage gagne 100 points d'expérience, vous pouvez choisir l'une des progressions suivantes :

- ✚ **Gagner un point de caractéristique.** Vous pouvez gagner au maximum 4 rangs dans une même caractéristique. Si vous commencez avec un bonus de +1, vous atteindrez +5 au maximum, tandis qu'une caractéristique à +3 à la création vous permettra d'atteindre le mythique +7 des grands héros !
- ✚ **Acheter une nouvelle compétence.**
- ✚ **Acheter une nouvelle capacité.**



LES POINTS DE TRÉSOR

Les aventuriers gagnent des points de trésor lors des rencontres, après les combats ou lorsqu'ils explorent des lieux inconnus. Les points de trésor sont communs au groupe – il est possible de les utiliser au fur et à mesure ou de les conserver jusqu'à un repos long. Néanmoins, les points non exploités sont perdus après ce repos long.

POINTS DE TRÉSOR	EFFETS
1 point	Un aventurier gagne +10 XP
1 point	Un aventurier redonne une utilisation à son sac
2 points	Un aventurier regagne un point de chance
3 points	Vous trouvez un objet magique temporaire, comme une potion
6 points	Vous trouvez des informations importantes sur la suite de l'aventure
12 points	Vous trouvez un objet magique majeur



LES REPOS

Les aventures de vos personnages sont rythmées par deux éléments : les repos courts et les repos longs.

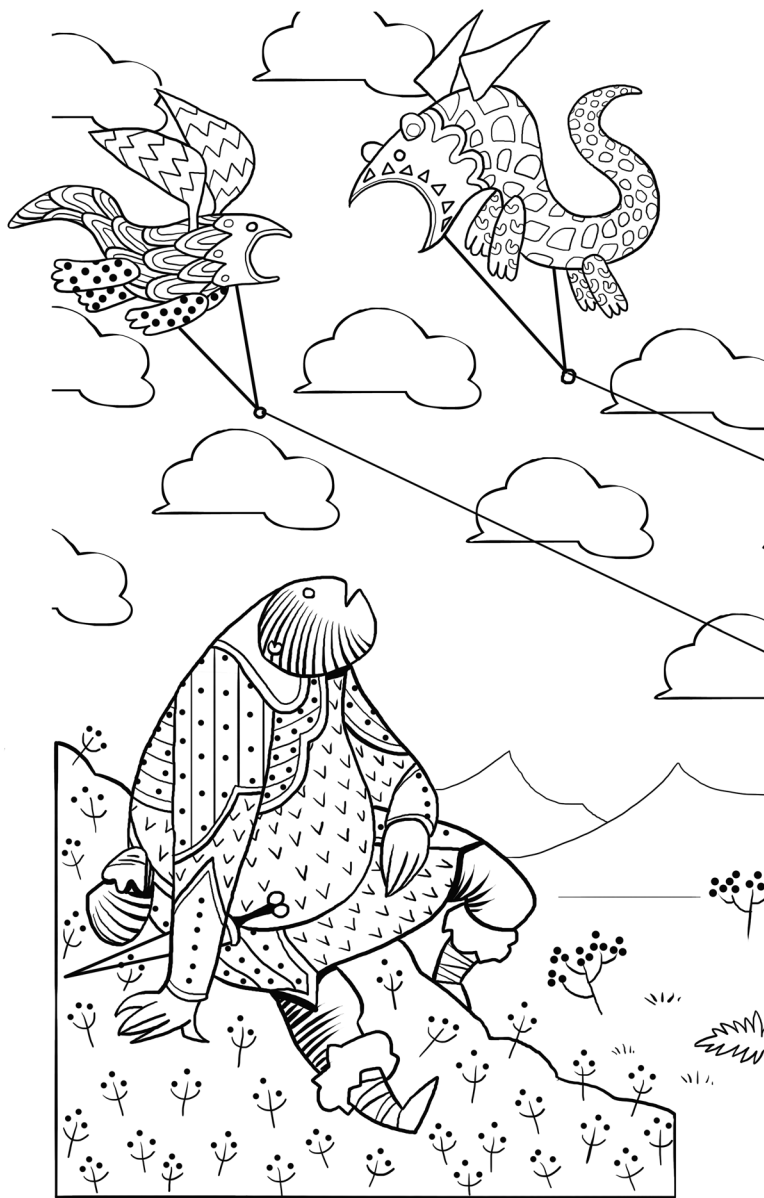
✧ Un **repos court** correspond à une bonne nuit de sommeil ou à quelques heures de tranquillité et de calme (par exemple, une longue après-midi tranquille avant de lancer une opération en cours de nuit). Un repos court permet de récupérer tous ses points de vie et de magie.

✚ Un **repos long** correspond à une pause plus marquée dans les aventures de votre personnage, le moment où il fait le point avec ses orbes, regroupe ses ressources et réfléchit à ce qu'il veut faire maintenant. Un repos long agit comme un repos court pour la récupération des points de vie et de magie, mais il vous permet aussi de récupérer tous vos points de chance et d'éliminer 1d6 points de blessure. Par ailleurs, vous gagnez immédiatement 100 XP.

Mais attention, durant un repos long, tous vos ennemis agissent et prennent l'initiative. Ils peuvent faire transiter leurs troupes ou leurs ressources, trouver les gens, les objets ou les informations qu'ils cherchaient, monter des plans et des embuscades, se soigner ou se regrouper, etc. C'est toujours un moment très important pour eux aussi !

Dans tous les cas, ce sont les joueurs qui décident du moment où leurs personnages prennent un repos long. Peu importe le moment choisi : au bout de quelques heures, au bout de quelques jours ou même après plusieurs semaines...





LES RÈGLES DU JEU

« LES FOUS SE DÉPLACENT EN DIAGONALE ET LES
MAGICIENS NE PORTENT PAS D'ÉPÉE. »



LA RÈGLE D'OR

Parfois, le meneur de jeu ne sait pas ou ne veut pas répondre à une question — Est-ce que le seigneur est présent en son château là maintenant tout de suite ? Est-ce qu'il reste de l'eau dans le puits ? Est-ce que l'incendie de l'auberge a détruit les sacs des aventuriers ? Est-ce que la magicienne maléfique reconnaît les personnages sur la place du marché ?

À chaque fois que vous êtes face à une question qui peut avoir de l'importance pour la suite de l'aventure, mais dont la réponse ne vous importe pas directement, lancez 1d6. Sur un résultat de 4 ou plus, la réponse à la question est oui. Sur un résultat de 3 ou moins, la réponse est non.



JETER LES DÉS

Pour jouer, vous avez besoin de 3d6 dont l'un est de couleur différente des autres.

Quand vous voulez atteindre un objectif et que quelque chose ou quelqu'un vous en empêche, lancez les 3d6, faites la somme de leurs résultats et ajoutez le rang d'une caractéristique appropriée — par exemple Force pour défoncer

une porte d'un coup d'épaule ou Sagesse pour retrouver des traces dans la boue. N'oubliez pas les éventuels bonus – celui de votre sac, par exemple, ou celui d'une compétence.

Pour réussir, le total doit être égal ou supérieur à une difficulté ou à un jet en opposition effectué par un adversaire ou un concurrent qui ne veut pas que vous réussissiez – dans ce cas, il lance 3d6 + Puissance (cf. page 212) et on compare les résultats. Pour une difficulté fixe, consultez le tableau suivant :

ACTION	DIFFICULTÉ
Simple	9
Malaisée	12
Difficile	15
Très dure	18
Extrêmement compliquée	21
Quasiment impossible	24

Note : un triple-6 aux dés est toujours une réussite et rapporte un point de chance. Un triple-1 est toujours un échec et rapporte non seulement un point de chance mais aussi un paquet de complications supplémentaires !



DE L'ART DÉLICAT DU LANCER DE DÉS

Le principe d'un jet, c'est de confronter les capacités d'un personnage à la possibilité qu'il échoue à atteindre ses objectifs ; le but du jet n'est certainement pas de le punir ou de l'empêcher d'avancer, mais seulement de dire comment l'histoire avance. Si c'est un succès, alors le personnage réussit et l'histoire avance dans la direction qu'il souhaite ; sur un échec, l'histoire prend une tournure inattendue. Et on continue à avancer : le joueur indique ce que fait son personnage dans les nouvelles circonstances et le meneur de jeu détermine la manière dont ça se passe, avec une description, un choix à effectuer et éventuellement un nouveau jet de dés.

LES DÉS NE SERVENT À RIEN...

Si rien ne vient barrer le chemin du personnage ou si ça n'a aucune importance, il ne faut pas faire de jet — c'est automatiquement réussi. Et, bien entendu, si la tâche est tout simplement impossible à accomplir, c'est automatiquement raté. D'une manière plus générale, si vous n'avez pas une bonne raison d'invoquer une bifurcation aléatoire de l'histoire, ne demandez pas de jet — dans l'idéal, il faut que vous ayez, au moins vaguement, une idée des différentes jambes du pantalon du temps que vous pourriez enfiler dans les circonstances.

... POURTANT, ON NE PEUT PAS S'EN PASSER

Mais si quelque chose ou quelqu'un complique la tâche, s'oppose au personnage ou rend les choses très compliquées, il faut lancer les dés. Le meneur de jeu doit alors évaluer la difficulté : il y a deux écoles.

La première consiste à choisir une difficulté objective. L'action est plus ou moins difficile parce que les circonstances ou la tâche elle-même l'exigent : essayez de vous imaginer la scène, de comparer l'action à vos connaissances propres ou à ce que vous avez vu dans des films ou lu dans des romans. Généralement, plus la tâche est technique, plus les circonstances sont au-delà du contrôle d'un être humain tout seul, plus les conditions générales sont aléatoires, plus c'est difficile.

La seconde école consiste à déterminer la difficulté en fonction de l'histoire. Si la tâche peut changer l'histoire et le monde en profondeur, alors la difficulté est énorme ; si ce n'est qu'une péripétie accessoire et périphérique, alors la difficulté est ridicule. C'est un poil plus compliqué à gérer et c'est tout sauf objectif – en plus, les joueurs peuvent rapidement se rendre compte qu'une difficulté de 24 pour suivre les traces d'un figurant dans la neige indique que c'est un grand méchant super important pour la suite !

Et, bien sûr, vous pouvez allègrement mélanger les approches en fonction des moments de jeu. L'important est d'être cohérent avec soi-même, avec le monde et avec l'histoire.

L'INGRÉDIENT SECRET

Vous savez gérer la difficulté d'une action lors une opposition – par exemple, deux personnages qui font la course. Dans ce cas, la difficulté du jet est le jet adverse ($3d6 + \text{Puissance pour un figurant}$). Qu'est-ce qui empêche de faire la même chose pour une difficulté statique : au lieu de dire c'est une difficulté 15, la difficulté pour crocheter la serrure est alors égale à $3d6 + 4$. Peut-être que la serrure est un poil plus facile ou un poil plus difficile que prévu. C'est pratique quand vous ne savez pas choisir ou que vous voulez aller vite. Partez simplement du principe que le chaos et la magie prendront la décision pour vous...

ASSURER LE SPECTACLE

Une fois le jet réalisé, il s'agit pour vous d'en annoncer les conséquences. Si c'est une réussite, le personnage atteint son objectif immédiat, tel que le joueur peut l'espérer au mieux des circonstances. Si le jet est vraiment très bon – un résultat bien supérieur à la difficulté, au moins cinq ou six points de marge – ajoutez un effet magique : le personnage se met à courir à quelques centimètres du sol pendant qu'il poursuit un méchant ; les traces qu'il suit s'illuminent et lui permettent d'avancer plus vite ; il lui suffit de passer la main sur la serrure pour que celle-ci cède... Le monde est magique, les personnages sont

magiques : aucune raison que leurs actions ne le soient pas. Donnez-leur un petit avantage sous cette forme : c'est du temps gagné, c'est de la discrétion, ce sont des témoins carrément impressionnés, ce sont des points de trésor supplémentaires, ce sont des indices ou des informations complémentaires, etc.

ASSURER QUE LE JEU CONTINUE

Et si c'est un échec ? Le plus gros danger auquel vous devez alors faire face, c'est de conduire votre histoire dans un cul de sac. Le personnage vise un objectif et le rate : et maintenant quoi ? Si c'est juste « non », l'histoire ne peut pas se développer. Aussi, il est très important que vous considériez tous les échecs non pas comme une punition, mais comme une opportunité, une manière de rebondir et de proposer des développements inattendus. De même, attention qu'un échec ne soit pas immédiatement oublié : il n'y a rien de plus frustrant que de tenter une action qui ne sert à rien, même et surtout en échouant – comme un sentiment d'inutilité et de futilité pour le joueur.

Comment faire ? La manière la plus rapide est d'accorder un succès mais d'exiger quelque chose en échange : le personnage se blesse, se compromet, perd du temps, du matériel, de l'argent, doit accepter de rendre un service, etc. Soyez

imaginatif et tapez là où vous sentez que le joueur va grincer des dents. Très important : le joueur peut toujours choisir d'échouer pour ne pas avoir à accepter de payer pour réussir ! Le plus simple est souvent de taper dans les ressources : perdre un point de sac, des points de vie, de chance, de magie, etc. Mais il est toujours plus intéressant de trouver des idées originales. En réalité, le but d'un tel échange est de pousser le joueur à devoir choisir entre la peste et le choléra : réussir avec un coût ou échouer purement et simplement ? Ne rendez pas les choses trop simples, mais exigez une réponse rapide.

La seconde manière de faire est de profiter d'un échec pour compliquer les choses et de faire surgir de nouveaux obstacles sur la route du personnage. Pas un mur, mais une porte fermée. Pas un précipice sans fond, mais une corniche instable dont il est difficile de se dégager. Pas un pont coupé, mais un long détour. Pas la perte de tout son argent, mais des dettes qu'il faudra rembourser un jour. Pas une capture sans appel, mais une tête mise à prix. En somme, continuez de pourrir la vie du personnage et empêchez-le de voir le soleil. Accumulez les galères.

Ou, plus bêtement, exigez du joueur qu'il joue avec son cerveau et qu'il trouve des solutions alternatives et plus subtiles...

DÉCRIVEZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE

L'un des meilleurs moyens pour avoir toujours quelque chose à dire pour rebondir sur un échec ou amener des péripéties, c'est de décrire les scènes tous azimuts ! Pensez aux images, aux sons, aux odeurs, aux textures, à la météo, aux matières, à la conformation des lieux, aux détails décoratifs, aux lumières et aux ombres – tout ce qui vous passe par la tête. Non seulement cela plonge les joueurs dans une ambiance appropriée et leur donne plein d'informations pertinentes (ou non) pour prendre des décisions et décrire les actions de leurs personnages, mais encore c'est parfait pour vous donner, à vous, des billes pour la suite. Utilisez vos propres descriptions, à la volée, pour créer du jeu et organiser les rebondissements préconisés par l'usage des dés.



COOPÉRATION

Quand vous aidez un autre personnage, vous pouvez lui donner un bonus de +1 à son jet.

Quand tout le groupe doit accomplir une même action – escalader un mur ou avancer discrètement – les personnages réussissent tous ensemble si au moins la moitié d'entre eux réussit son jet.



LES SAUVEGARDES

Au cours des aventures, votre aventurier se retrouvera certainement dans des situations délicates et dangereuses, face à des dangers multiples : feu, chutes, maladies, poisons, pièges, etc.

Un jet de sauvegarde est un jet de caractéristique demandé par le meneur de jeu pour vérifier si le personnage parvient à se protéger, au moins en partie, d'un danger soudain ou d'une menace vitale. C'est toujours une réaction et non pas quelque chose qui provient de la volonté du personnage (même quand celui-ci a volontairement avalé le contenu d'une bouteille de poison). La caractéristique utilisée dépend du type de danger et il existe quelques compétences qui devraient vous aider.

La difficulté dépend des circonstances, mais surtout de ce que vous voulez obtenir comme effet :

☞ **Simple ou malaisé** : vous voulez leur faire peur.

☞ **Difficile à dur** : vous avez envie de taper dans les ressources des personnages pour les affaiblir.

☞ **Complicé ou impossible** : vous demandez un jet de sauvegarde pour faire croire que les personnages ont une chance, mais en fait non. Ce n'est pas prévu qu'ils s'en sortent (même si on n'est pas à l'abri d'une bonne surprise).

Si le personnage rate le jet, les effets du danger s'appliquent. S'il réussit, les effets peuvent être totalement annulés ou seulement limités (il ne meurt pas sur le coup, mais subit tout de même des dommages ou des blessures, par exemple).

Il existe bien trop de dangers possibles pour tous les lister – depuis les pièges à dards dissimulés dans des serrures jusqu'aux terrifiants pouvoirs de contrôle mental de certaines créatures, en passant par les nuages de gaz empoisonnés ou les éboulis soudains. Essayez simplement de réfléchir aux conséquences maximums du danger (blessure, mort, inconscience, dégâts, etc.) et à ce qui peut se passer si le personnage réussit le jet de sauvegarde.

DANGERS	CARACTÉRISTIQUE UTILISÉE
Poisons, maladies, écrasement, etc.	Force ou Constitution
Pièges, chutes, etc.	Dextérité ou Intelligence
Pièges magiques, surprises, envoûtements, etc.	Sagesse ou Charisme



EN COMBAT

- ✦ **Action et manœuvre** – Les combats se déroulent au tour par tour – chaque adversaire peut effectuer une **action** (lancer un sort, porter une attaque, utiliser une compétence) et une **manœuvre** (se déplacer de quelques mètres, se mettre à l'abri, viser, charger, aider un allié, etc. – une manœuvre utilisée en appui d'une action apporte un bonus de +1 à celle-ci). Il est toujours possible d'utiliser une action pour effectuer une manœuvre, mais jamais l'inverse.
- ✦ **Déplacement** : si vous avez besoin de calculer précisément la distance parcourue par un personnage durant un tour de jeu, demandez un jet de Force (tout en puissance) ou de Dextérité (tout en souplesse). Le résultat indique directement la distance en mètres.
- ✦ **Initiative** – Une fois en début de combat, tous les combattants peuvent effectuer un jet d'Intelligence (ou de puissance pour les figurants) pour déterminer l'ordre de l'action, de la plus haute initiative à la plus basse. Si, à n'importe quel moment, votre initiative est égale ou supérieure à 20, vous gagnez une action supplémentaire en fin de tour (à votre initiative moins 20). Si un groupe en surprend un autre, tous ses membres bénéficient d'un bonus de +1d6 en initiative.

Si vous ne voulez pas que les joueurs voient le passage entre l'histoire racontée de manière informelle et le début d'un combat, ne dites rien et lancez l'initiative en secret. Ensuite, distribuez simplement la parole. L'idéal est de récupérer le bonus d'initiative de chaque personnage et d'effectuer plusieurs tirages en avance, avant le début de la partie. Ensuite, vous vous référez simplement à vos notes au moment où vous en avez besoin. N'oubliez pas de noter les augmentations et diminutions d'initiative dues aux prouesses et aux risques.

- ✦ **Attaques et dégâts** — La difficulté d'un jet d'attaque est égale à la défense de votre adversaire. Si vous touchez, les dégâts sont égaux à la valeur du dé de couleur différente + votre rang de Force ou de Dextérité, selon l'arme que vous employez (au corps à corps ou à distance). Les dégâts sont soustraits aux points de vie de la cible. Le dé de couleur est toujours un dé explosif pour calculer les dégâts : si vous obtenez un 6, relancez le dé et ajoutez le nouveau résultat. Continuez tant que vous obtenez des 6. Notez que si les dégâts que vous infligez sont suffisants pour éliminer un adversaire, vous pouvez reporter le reliquat sur un ou plusieurs autres opposants dont la défense est égale ou inférieure à celle de votre première cible.

✦ **Règles spéciales** : il existe des dizaines de cas spécifiques qui peuvent émerger en combat — est-ce que l'adversaire est à couvert ou non, est-ce qu'il est possible de se désengager sans prendre de coup, est-ce qu'on peut bloquer un passage pour qu'un seul adversaire à la fois puisse attaquer, est-ce que je peux tirer dans la mêlée alors que mes compagnons sont engagés dans un corps à corps acharné, etc. En fait, chaque combat devrait faire apparaître de nouvelles problématiques et de nouvelles tactiques. Mais il est impossible (et inutile) de toutes les répertorier et de donner une règle spécifique à chacune. En vérité, c'est là le travail fondamental du meneur de jeu, le moment où il doit endosser complètement son rôle : arbitrer, prendre des décisions, utiliser la règle d'or, faire plaisir aux joueurs ou au contraire accroître les difficultés. Si vous prenez une mauvaise décision une fois, cela signifie que vous en prendrez deux très bonnes plus tard — aussi, surtout, ne vous inquiétez pas. Les règles sont assez simples pour que vous n'ayez aucun souci à vous faire. Faites confiance à votre bon sens et suivez simplement les indications que vous donnent l'histoire et l'aventure.

PROUESSES

Coup violent	Vous ajoutez 1d6 à vos dégâts physiques. Ces dégâts sont non explosifs et ne s'appliquent pas aux sorts.
--------------	--

Coup précis	Vous cherchez à passer l'armure de l'adversaire. Vous avez un bonus de +2 pour attaquer.
-------------	--

Cascade	Vous effectuez une manoeuvre supplémentaire en même temps que votre action.
---------	---

Prudence	Vous faites attention. Vous avez un bonus de +1 en défense pour le tour.
----------	--

Vivacité	Vous gagnez 1d6 points d'initiative.
----------	--------------------------------------

Tactique	Vous donnez un bonus de +2 à l'un de vos compagnons.
----------	--

RISQUES ET PROUESSES

À chaque tour de combat, vous pouvez choisir une prouesse. Le meneur de jeu tire aux dés le risque que vous prenez en échange... Si un risque semble directement opposé à la prouesse

1D6 RISQUES		
1	Coup dévié	vous ne comptez pas le dé de couleur dans vos dégâts, mais uniquement les modificateurs applicables ou (au choix) vous subissez vous-même des dégâts égaux au plus petit dé que vous avez lancé.
2	Gêne	Vous avez un malus de -2 pour attaquer ou vous perdez un point de magie.
3	Maladresse	Si vous échouez à votre attaque, les choses deviennent très compliquées : vous perdez votre arme, vous tombez, etc.
4	En danger	Vous ne faites pas attention. Vous avez -1 en défense pour le tour.
5	Temporisation	Vous perdez 1d6 points d'initiative.
6	Aucun	Vous n'êtes pas gêné ce tour-ci et votre prouesse s'applique sans contrepartie.

demandée, ignorez le risque et appliquez la prouesse. Si vous estimez qu'un combattant possède un avantage tactique, ne tirez pas le risque – faites comme si vous aviez obtenu un 6 au dé.



METTRE UN COMBAT EN SCÈNE

Voici quelques conseils pour vous aider à mettre en scène un combat (ou un conflit physique de type course-poursuite).

LE PROCESSUS GÉNÉRAL

En suivant les étapes suivantes, vous devriez vous en sortir en toutes situations.

1. À son initiative, le joueur indique ce qu'il veut faire en fonction de la situation et de ses options tactiques. Tout est possible et il ne doit pas se laisser limiter par la technique. Éventuellement, il peut choisir une prouesse.
2. Le meneur de jeu choisit la manière la plus appropriée de gérer ce que demande le joueur. Il peut s'agir d'un jet de caractéristique (c'est le cas le plus courant du jet d'attaque par exemple) ou d'une simple description. Il ne faut pas se laisser impressionner, même par les demandes les plus étranges.

Ainsi, imaginons que le personnage veuille repousser ses ennemis d'un coup de bouclier – ce n'est pas inscrit noir sur blanc dans les règles, mais vous pouvez alors estimer que c'est un jet de Force. Les dégâts obtenus sur le dé de couleur (avec le bonus de Force) ne sont pas réellement infligés, mais indiquent le nombre d'ennemis qui sont repoussés au-delà de la porte, ouvrant ainsi la possibilité aux alliés du joueur de fermer cette dernière et de la barricader.

En fait, tout peut être résolu de manière très simple – qu'il s'agisse de désarmer un adversaire ou de le pousser dans un trou, avec des jets d'attaque contre la défense. Le personnage fait une feinte pour détourner l'attention ? Utilisez le Charisme pour attaquer. Il veut conduire son adversaire au-dessus d'un plancher fragile ? Utilisez l'Intelligence pour attaquer. Les dégâts sont une indication générale de l'effet de l'attaque – que vous pouvez transformer assez simplement en difficulté pour un jet de sauvegarde (par exemple, avec une difficulté de 7 + dégâts – le même calcul que la défense).

3. Le joueur effectue un jet si besoin.
4. Le meneur de jeu décrit les conséquences, dit ce qu'il se passe, inflige les dégâts si nécessaire ou fait rebondir l'action. Puis il passe au joueur suivant. Bien entendu, c'est exactement le même processus pour les adversaires des personnages (mais le meneur est tout seul pour décider des choses).



LES TROIS POINTS IMPORTANTS DU COMBAT

✦ **Les enjeux** : on ne s'engage pas dans un combat pour passer le temps. C'est un moment fort de l'histoire – les personnages vont risquer leurs ressources ou leurs vies, pire peut-être. Même leurs adversaires prennent l'affaire très au sérieux – après tout, il y a de fortes chances pour qu'ils y laissent leur peau. En fait, dans la plupart des situations, on ne part pas au combat sans de fortes nécessités ou des objectifs clairs. Dans certains cas, ce sont les personnages qui devront définir ces objectifs ; dans d'autres cas, ils ne feront que se défendre face à des adversaires qui ont eux-mêmes des buts à atteindre. Le point important est de toujours poser les enjeux d'un combat : pourquoi est-ce qu'on se bat ? Est-ce qu'il faut aller jusqu'à l'élimination physique de l'adversaire ? Est-ce que blesser, assommer, chasser, intimider, contraindre n'est pas suffisant ? Que faire si l'ennemi fuit ? Le poursuivre pour l'achever ou se montrer magnanime ? Le combat dans un jeu de rôle est alors aussi une leçon d'humanité... Inversement, qu'est-ce que les personnages risquent ? Que sont-ils prêts à risquer ? Il est assez évident qu'ils seront vainqueurs la plupart du temps : après tout, ne sont-ils pas les héros de l'histoire... Mais à vaincre sans

gloire, on triomphe sans danger (ou quelque chose comme ça). Aussi, il faut qu'un combat puisse coûter : du temps, des alliés, des blessures, du matériel, des informations, de la réputation... Les joueurs savent, au fond d'eux-mêmes, que la mort de leur personnage n'est pas une véritable éventualité tant ils ont de moyens de s'en sortir (par la dépense de points de chance ou simplement parce qu'ils ne sont pas seuls). Aussi, il est très important que d'autres éléments émergent qui rendent le combat « dangereux » pour leur mission ou leur aventure : la plupart du temps, il s'agit de voir s'échapper leur objectif. Aussi, jouez leurs adversaires avec intelligence : ce n'est pas de la chair à canon qui meurt bêtement. Si les personnages veulent quelque chose, leurs ennemis feront ce qu'il faut pour que ça leur échappe et, parfois, cela signifie esquiver le combat, fuir ou créer des diversions.

- ✦ **Les descriptions** : un combat, c'est d'abord une suite de choix importants regroupés sur une très courte période de temps. Il y a un objectif à remplir et il faut tout faire (ou presque) pour l'atteindre — libérer des prisonniers, voler ou briser un objet, passer au travers d'une zone défendue, fuir en bon ordre. C'est assez rarement massacrer l'ensemble de ses ennemis, éventuellement une

cible bien précise. Pour faire ces choix, il faut être informé et c'est le travail du meneur de jeu d'informer ses joueurs : décrire le terrain, les circonstances, les actions, les réactions, les rebondissements, le public, les surprises, le matériel, l'état physique et émotionnel des adversaires, etc. En fait, plus vous parvenez à donner de détails, plus il vous sera facile de gérer les actions des personnages (les petits 2 et 4 au-dessus) et plus il sera facile aux joueurs de prendre rapidement des décisions (le petit 1 au-dessus). Cela ne veut pas dire partir dans de grandes envolées lyriques ou se montrer tatillon, mais seulement donner toutes les informations tactiques pertinentes.

Deux derniers points importants : d'une part, il faut dire aux joueurs, et de manière claire et limpide, « Ce combat-là, vous pouvez le gagner » ou « Fuyez, pauvres fous ! » Les joueurs ne peuvent pas deviner si l'opposition qu'ils rencontrent est à leur mesure ou non. Il faut que vous envoyiez des messages clairs et sans ambiguïté, sans pour autant leur dire frontalement (ce qui les tirerait de l'immersion). Cela passe donc par des descriptions appropriées et des indices multiples, y compris pour indiquer d'autres manières de s'en sortir.

D'autre part, les joueurs doivent pouvoir participer aux descriptions et donc établir des

faits qui se vérifient. Avant une embuscade par exemple, s'ils demandent comment est le terrain, demandez-leur de vous dire comme ils veulent qu'il soit : après tout, ce sont eux qui montent l'embuscade et donc eux qui choisissent l'endroit. Et puis, en cours de combat, ils peuvent trouver des endroits où se cacher, où se glisser, où coincer l'adversaire. Laissez-les annoncer qu'ils se planquent derrière une table qui n'existait pas quelques instants auparavant – en vérité, personne n'y avait fait attention. Désormais, vous aussi vous pouvez utiliser cette table dans les descriptions.

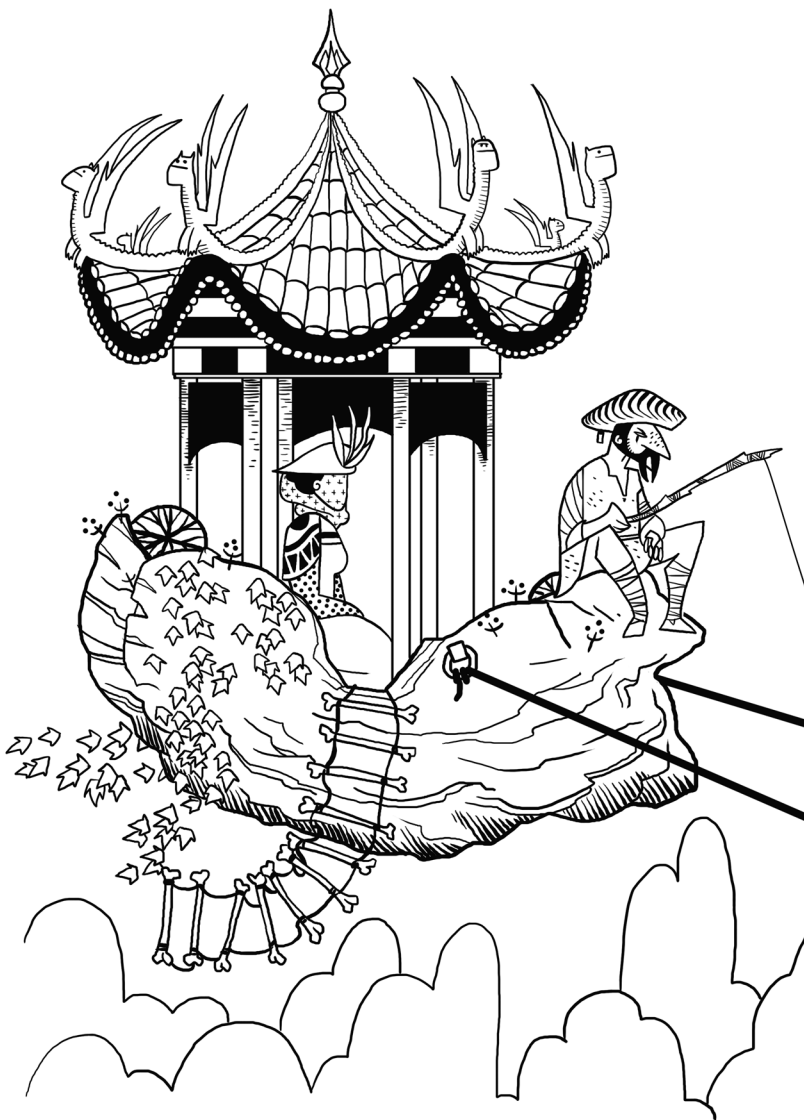


✦ **Le rythme** : essayez de faire circuler la parole de manière relativement égale. Cela signifie parfois couper l'action d'un personnage, sur un suspens, pour s'intéresser à un autre endroit du champ de bataille et à un autre personnage. Poussez vos joueurs à réagir vite, à se passer la parole, à s'écouter – il n'y a rien de pire qu'un joueur qui relève le nez en plein milieu du combat pour vous dire « Ouais, attends, là, vas-y, redis-moi ce qui se passe, je suis où ? » Il n'y a aucun intérêt à punir les actions stupides ou les initiatives malheureuses. Mais l'inattention, ça peut valoir la perte de son tour ! De votre côté, soyez vigilants à ne pas pousser vos joueurs à l'inattention parce que vous passez trop de temps sur un point de détail ou à réviser vos notes ou les règles. Prenez des décisions quand vous ne savez pas. Au pire, lancez le dé de la règle d'or. Personne ne rejouera le match ni ne jugera de vos erreurs d'arbitrage ; et si vous pensez avoir mal jugé d'une situation ou fait du tort à un personnage, vous vous rattraperez la fois suivante (en lui donnant un petit bonus ou en lui rendant un point de chance).

Soigner le rythme, c'est soigner la technique. Ayez des notes claires devant vous, avec les points de vie, la défense et l'initiative des adversaires ; de même, tracez sur un post-it

ou une page de carnet, un (petit) carré représentant la table de jeu. Tout autour, disposez les noms des personnages à la place de leurs joueurs, indiquez leur défense et leur initiative. Lorsque vous distribuez la parole, interpellez les joueurs par le nom de leur personnage. Faites des jets rapides pour les adversaires, comparez à la défense, annoncez le résultat et la manière dont le conflit se poursuit. Une solide organisation de vos post-its et des chiffres peut vous aider à accélérer la manœuvre.

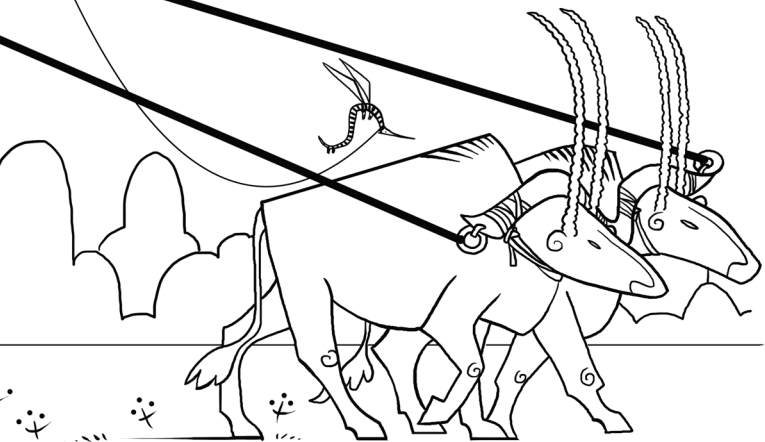
Ah. Tout de même, un conseil à ne pas négliger : de la même manière que vous notez sur le papier le nom des personnages pour n'utiliser que ceux-là et pas ceux des joueurs, notez les noms ou les descriptions des adversaires — le Petit Gros, le Grand Maigre, le Balafré, Armure cloutée, Cheveux en bataille, Grande gueule, etc. Cela vous aidera à immerger vos joueurs. Par contre, si vous ne comptez pas dire à vos joueurs que l'ombre étrange qui les agresse est une liche, ne notez pas Liche, mais seulement Ombre étrange. Parce que sinon, il y aura toujours un moment où, à force de lire le papier, vous allez vendre la mèche et vos joueurs vous regarderont avec un grand sourire : « Ah, ooouaaaiiis, c'est une liche en fait ! »



LES VOYAGES

« IL PLEUVAIT. UNE BRUINE DOUCE ET ARGENTÉE FILTRAIT À TRAVERS LE CIEL NOCTURNE ET COURONNAIT LES TOURS DE GUET MASSIVES DE LA VILLE DE CIMMURA ; ELLE SIFFLAIT DANS LES TORCHES FICHÉES DE PART ET D'AUTRE DE LA GRANDE-PORTE ET FAISAIT DANSER LA LUMIÈRE SUR LES PIERRES DE LA ROUTE. UN CAVALIER SOLITAIRE APPROCHAIT DE LA CITÉ. IL ÉTAIT ENVELOPPÉ DANS UNE LOURDE CAPE DE VOYAGE ET MONTAIT UN CHEVAL ROUAN À POILS LONGS, DOTÉ D'UN LONG NEZ ET D'YEUX PLATS ET VICIEUX. LE VOYAGEUR ÉTAIT UN HOMME DE HAUTE TAILLE, TOUT EN OS ET EN ARTICULATIONS, PLUTÔT DÉCHARNÉ. IL AVAIT LE CHEVEU RARE ET NOIR, ET JADIS IL AVAIT EU LE NEZ CASSÉ. IL CHEVAUCHAIT TRANQUILLEMENT, MAIS AVEC LA VIGILANCE PARTICULIÈRE DU GUERRIER. »

— DAVID EDDINGS, LE TRÔNE DE DIAMANT



Il y a fort à parier que les personnages vont passer de longues journées sur la route pour aller d'un point à un autre du pays. Vous pouvez bien sûr vous contenter de passer rapidement sur ces déplacements ; vous pouvez aussi les détailler à l'excès – l'une et l'autre solution seront d'ailleurs parfaitement à propos en fonction des circonstances, quand la route est tellement connue et empruntée qu'il n'est vraiment pas besoin d'en parler ou quand le voyage est l'objet même de l'aventure.

Mais il y a le cas médian : le voyage qui n'est pas suffisamment important pour qu'on y consacre plus que quelques instants de jeu, mais qu'il ne faut pourtant pas ignorer si on souhaite garder le mystère, le danger, les périls des déplacements dans les terres sauvages.



NATURE DU TERRAIN	DISTANCE PARCOURUE À VOL D'OISEAU
Relief faible	30 km par jour (ou distance maximum)
Relief important	20 km par jour (ou les deux tiers de la distance maximum)
Relief très accidenté	10 km par jour (ou un tiers de la distance maximum)

LES TEMPS ET CONDITIONS DU VOYAGE

La première étape est de déterminer la route et les temps de voyage. Un groupe en marche peut parcourir une trentaine de kilomètres par jour de voyage normal, un peu plus si les conditions sont bonnes ou si le temps presse, un peu moins pour peu qu'il y ait des blessés ou de lourdes charges à transporter. À cheval, on ne fait jamais beaucoup plus, à cause des pauses et du repos à accorder aux montures, mais si on est moins fatigué, on a tout de même le dos en compote — et les voyages en chariot sont souvent beaucoup plus lents.

Ces distances sont à considérer au sol — la même chose sur une carte, reportée à vol d'oiseau, peut vraiment beaucoup changer ! Le tableau ci-contre vous donne quelques idées des véritables distances à reporter sur une carte pour mesurer la progression des personnages — ceux-ci ont toujours effectué trente kilomètres de bonne marche !

Tout ça, bien entendu, c'est en considérant que les personnages savent où ils vont et connaissent la route (ou possèdent de bonnes indications). Un personnage peut effectuer, chaque jour, un jet de Sagesse, avec ou sans la compétence Trouver son chemin (et un petit bonus si le groupe possède des informations pertinentes). Si le résultat est égal

ou supérieur à 21, le groupe progresse tout à fait normalement. Sur un résultat de 12 ou plus, enlevez 2d6 kilomètres au maximum parcouru. Sur un résultat inférieur, le groupe s'égare et perd une pleine journée de marche.

Toutes ces mesures devraient vous permettre d'estimer assez précisément le temps qu'il faut pour aller d'un lieu à un autre.

N'hésitez pas à agrémenter le voyage par la description du climat, des températures, etc. Le tableau suivant est valable pour une région au climat tempéré. Dans un désert, vous pouvez mettre Chaud et sec partout (sauf la nuit). Dans les jungles, ça peut varier de Chaud et humide à Très chaud et très humide, en passant par Grosses averses.



PRINTEMPS	ÉTÉ	1D6
Averses locales	Beau temps	1
Beau temps	Beau temps nuageux	2
Beau temps nuageux	Beau temps venteux	3
Éclaircies et vent	Caniculaire	4
Nuages et vent	Grand beau temps	5
Pluies fines	Lourd et orageux	6



1D6	AUTOMNE	HIVER
1	Beau temps sec	Brouillards épais
2	Éclaircies et vent	Froid intense et ciel clair
3	Gelées	Gelées
4	Pluies et vent	Neige
5	Pluies froides	Pluie et vent
6	Vents violents	Pluies froides

LES PÉRILS DU VOYAGE

Chaque jour de voyage, demandez aux joueurs de lancer plusieurs d6, comme indiqué dans le tableau ci-dessous en fonction des territoires traversés.

TYPE DE TERRAIN TRAVERSÉ	JET
Gran'route	2d6
Zone rurale	3d6
Zone frontalière	4d6
Zone sauvage	5d6
Zone périlleuse	6d6
Zone enténébrée	7d6

S'ils obtiennent un double (ou plusieurs), il se passe quelque chose, un incident, un imprévu, une rencontre. La nature de l'évènement dépend du plus haut double obtenu. Vous pouvez aggraver les choses si de multiples dés présentent la même face. Un veneur peut, éventuellement, réduire la gravité d'un degré – il est censé pouvoir éclairer un peu ses camarades pour peu qu'il connaisse le milieu, qu'il ait déjà parcouru la route au moins une fois ou qu'il ait obtenu de solides informations dans un village en amont.

DOUBLE	GRAVITÉ DE L'ÉVÈNEMENT
Double-1 ou double-2	Péripétie – la chose est plus amusante que grave, même si elle peut faire perdre un peu de temps sur le temps de voyage ou si elle entraîne des rencontres étranges.
Double-3 ou double-4	Péril – la chose est dangereuse, mais il est encore possible de l'éviter avec un peu de vigilance et d'anticipation.
Double-5 ou double-6	Danger – la chose est terriblement dangereuse et immédiate.



Et que se passe-t-il alors ? Vous pouvez poser une situation qui corresponde aux complications et menaces que vous avez imaginées (cf. page 170) ou vous pouvez laisser les joueurs tirer un dé dans la table suivante et vous raconter le début de la scène, en tenant compte de la gravité de l'évènement. Vous reprendrez la main assez naturellement au moment où, d'habitude, vous dites à vos joueurs : « Que faites-vous ? »

1D6	1D6	ÉVÈNEMENT
1-3	1	Embuscade soudaine
	2	Évènements locaux
	3	Intendance compliquée
	4	Négociations délicates
	5	Obstacle casse-tête
	6	Perte douloureuse
4-6	1	Quiproquo embarrassant
	2	Rencontre inopinée
	3	Retard considérable
	4	Spectacle surprenant
	5	Terrain difficile
	6	Trouvaille étrange





BARATIN ET ÉLOQUENCE

Le jeu de rôle est un jeu dialectique, maïeutique même puisque la table toute entière fait naître un récit dont personne ne sait ce qu'il sera a priori. C'est un jeu où le langage, la parole, occupe une place déterminante. Ce qui n'est pas sans poser quelques paradoxes. En effet, on attend rarement d'un joueur incarnant un chevalier armé jusqu'aux dents qu'il sache manier une épée et conduire un cheval à la bataille — il décrit, à l'oral, ses attaques et ce sont les dés qui décident du résultat final. Mais qu'en est-il lorsque l'action en jeu, baratiner un garde par exemple, peut aussi être une action autour de la table, le joueur parlant par la bouche de son personnage pour baratiner le garde et, donc, effectuant lui-même la manœuvre — le joueur se charge bien sûr du contenu du baratin, mais c'est le personnage qui en est le média en jeu : c'est lui qui a langage du corps, la capacité à mentir droit dans les yeux, etc.

C'est une question extrêmement épineuse qui occupe des pages et des pages de discussion depuis l'origine du jeu de rôle. Chacun a son avis, ses solutions et ses pratiques. En fait, il existe un terme spécifique, qui résume à lui seul l'ensemble de ces discussions : c'est celui de Roleplay — et, bien entendu, personne ne s'accorde sur sa définition exacte mais tout le monde l'utilise pour décrire sa manière idéale de jouer.

Il n'est pas dans notre intention de résoudre ces paradoxes ou même de donner un avis définitif, juste attirer votre attention sur quelques soucis que vous pourriez connaître en jeu et esquisser des éléments de réponse dont vous pourrez vous emparer.

LE JOUEUR ET LE PERSONNAGE

Le premier paradoxe du Roleplay est que le joueur dirige et incarne à la fois son personnage. Il le dirige en indiquant au meneur de jeu l'ensemble de ses actions ; il l'incarne en parlant par sa bouche. Dans le premier cas, ce sont les capacités du personnage et le résultat des dés qui indiquent la manière dont les choses se passent ; dans le second, ce sont souvent les capacités oratoires propres au joueur qui comptent. Mais que faire quand un joueur timide ou peu éloquent veut jouer un troubadour capable de grandes envolées lyriques ? Que faire quand un joueur au bagout très développé incarne un barbare illettré incapable de tchatcher ? Certainement pas l'interdire ; et sans doute vous sera-t-il très difficile de trouver à compenser les tendances naturelles.

Néanmoins, il existe plusieurs possibilités : la première est d'écouter d'abord et avant tout les arguments avancés et pas la manière de les dire. Il suffit parfois d'un mot ou d'une phrase simple et déterminante pour qu'une discussion

bascule ; inversement, attention à la tautologie, à l'esbroufe et aux sophismes les plus évidents. La seconde est d'indexer les jets (les capacités du personnage) au Roleplay (les paroles du joueur). En gros, si un joueur a du bagout, baissez d'un cran les difficultés des jets – un bon joueur peut éventuellement rattraper l'incompétence crasse de son personnage, mais ça ne fera pas tout. Et n'oubliez pas qu'un simple argument sorti au bon moment compte parfois plus qu'un one-man show hyper impressionnant.



DE LA NATURE DES CONFLITS SOCIAUX

Là où ça se complique, c'est que toutes les situations sociales ne se valent pas en termes de récit et n'ont pas les mêmes enjeux. Les situations sont extrêmement variées – depuis l'achat d'un objet chez un marchand jusqu'à une empoignade judiciaire devant le sénat impérial (avec le risque de voir sa tête rouler dans le sable) !

ALLER VITE, NE PAS TOUT JOUER

Toutes les situations ne valent pas cinq minutes de spectacle et de discussion qui vont impliquer un ou deux joueurs et laisser les autres inactifs. Baratiner un garde pour pénétrer dans le musée juste avant la fermeture, convaincre la fille de l'aubergiste de vous indiquer la chambre du méchant ou se faire engager comme garde de caravane pour aller à la ville voisine, ça ne demande qu'un jet rapide et parfois pas de jet du tout. Ce sont des actions qui indiquent juste la direction que prend le récit : on rentre ou non dans le musée, on obtient ou non la localisation de la chambre, on est engagé ou pas. Bien sûr, si ça vous amuse, jouez les scènes en entier – des fois, c'est même ce qu'il y a de mieux à faire (on vous disait que c'était parfois paradoxal) – mais franchement, ne perdez pas de temps.

LA CONVERSATION À BÂTON ROMPU

À l'autre bout du spectre, vous trouvez tous les échanges qui doivent absolument être joués in extenso pour atteindre leur objectif : quelles sont les informations effectivement lâchées par chaque partie ? Qu'apprend-on au détour d'un lapsus lingue ou d'un sous-entendu savant ? Que révèle-t-on soit même qu'on voulait absolument garder secret ? Ces conversations informelles ont une puissance évocatrice sans équivalent – l'impression pour les joueurs que le monde est vraiment vivant, profond. Néanmoins, pour le meneur de jeu, il s'agit de bien faire attention à plusieurs choses : que sait et que ne sait pas l'interlocuteur qu'il incarne le temps de la conversation ? Quels sont ses objectifs personnels, les peurs, ses désirs, les moyens de le contraindre ou de le séduire ? Quelle est sa puissance sociale réelle, ses réseaux, ses appuis, ses sauvegardes, ses propres moyens de pression ou de séduction ? Que sait-il des personnages et comment les considère-t-il ? Comme des adversaires dangereux ? De simples vagabonds de passage qui peuvent porter le chapeau pour ses propres turpitudes ? Des alliés probables qu'il est de bonne politique de soutenir pour le moment ? Au cours de ces conversations, n'hésitez pas à mettre le reste du monde en scène autour – les serveurs qui vont et viennent, les enfants et la famille qui s'affairent non loin, les

collaborateurs qui prennent des notes et hochent la tête d'un air entendu, les petits regards échangés dans les coulisses, etc.

ENTRE CHIEN ET LOUP

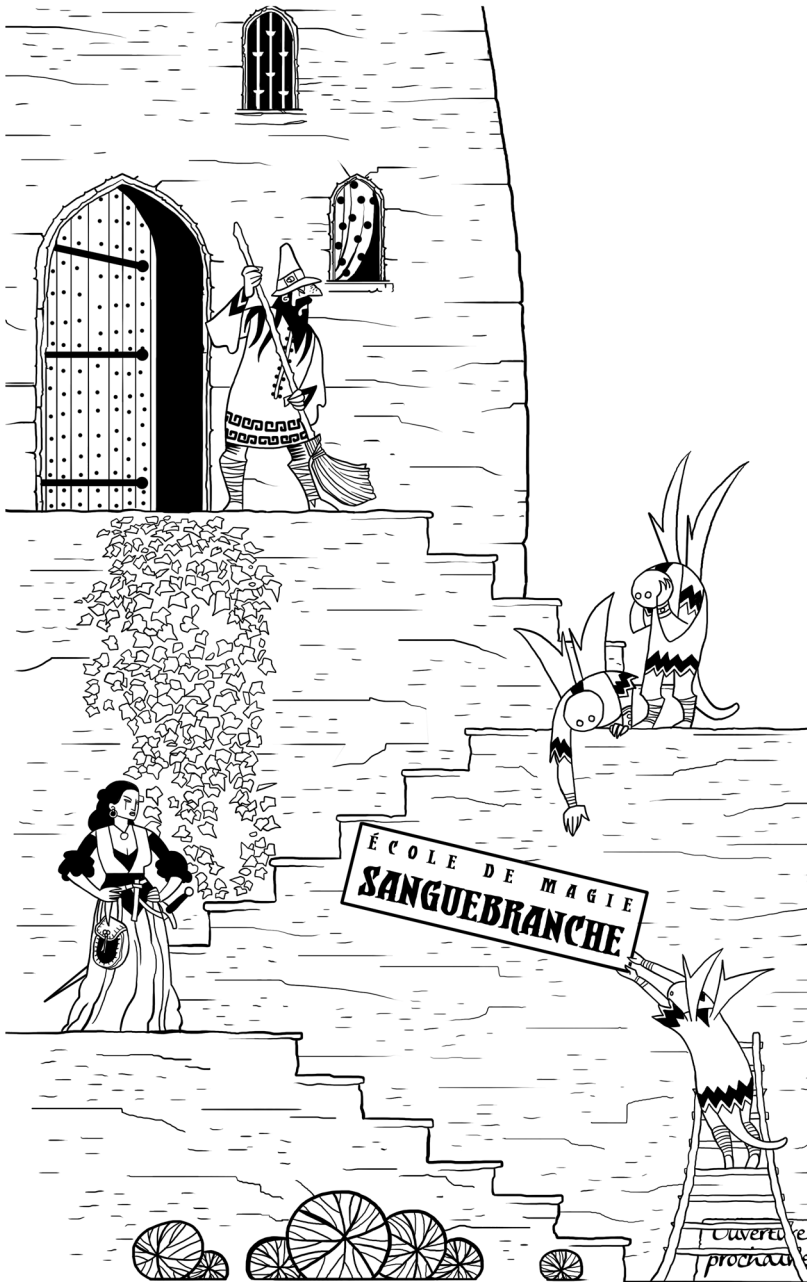
Restent les circonstances où la conversation et le jet ont une importance équivalente. Là, il faut savoir trouver le bon équilibre. Il n'existe pas de règles précises comme celles du combat pour gérer les conflits sociaux qui doivent départager deux orateurs – d'abord et avant tout parce que la parole du joueur compte et qu'il ne se contentera jamais d'un « Et là, à mon tour, je lui balance mon argument dans la face, 7 points de dégâts avec le bonus de sourire sarcastique ! »



Alors comment faire ? Vous pouvez tout gérer en un jet de Charisme, avec un bonus ou un malus variable selon la position sociale ou politique de chaque partie, selon les arguments avancés, selon les armes présentes sur place, selon le nombre d'alliés dans la salle, etc. Vous pouvez effectuer plusieurs jets – aux meilleurs de trois ou cinq manches, par exemple. Vous pouvez faire intervenir des arbitres extérieurs – le roi, un dragon, un prêtre influent – qui n'écotent personne et font avancer leurs propres plans. Utilisez des jetons blancs et noirs pour compter les arguments. Faites intervenir la foule. Demandez à une personne extérieure à la table de jeu de venir s'asseoir le temps de la discussion et de prendre une décision.

Il n'existe pas de solution unique parce qu'il n'existe pas de situation sociale unique. Là où un combat implique toujours l'usage des armes et des objectifs tactiques physiques bien déterminés, le conflit social est éminemment subjectif et donc sujet à tous les arbitrages – ainsi le meneur de jeu doit toujours se demander si un figurant est sensible ou non à des arguments sans s'arrêter à savoir si lui-même, en tant que personne, y est sensible ou non.





LA MAGIE

« NOUS CRÉONS LES DRAGONS DE LA MÊME MANIÈRE QUE NOUS CRÉONS LES DIEUX, PARCE QUE NOUS EN AVONS BESOIN, PARCE QUE, QUELQUE PART AU PLUS PROFOND DE NOS CŒURS, NOUS NOUS RENDONS COMPTE QU'UN MONDE SANS EUX EST UN MONDE OÙ IL EST VAIN DE VIVRE. »

— DRIZZT DO'URDEN



La magie est commune et tous les personnages peuvent lancer des sortilèges. La magie fonctionne toujours et vous n'avez pas de jets à faire. Utilisez une action et dépensez un point de magie par niveau du sort. Si vous n'avez pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Il existe une magie que tout le monde connaît et des magies propres à chaque classe. Vous pouvez lancer tous les sorts génériques et les sorts de votre ou vos classes à condition d'avoir assez de points de magie.

D'une manière générale, les effets des sortilèges sont instantanés (ou très courts) ou s'achèvent après le prochain repos court. La plupart des sortilèges fonctionnent au contact (notamment tous les sorts destinés à aider ses alliés) ou à vue ; quelques sorts, comme Message, fonctionnent au-delà de la portée normale des perceptions.

Lorsqu'une créature peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à l'un de vos sorts, la difficulté de celui-ci est égale à 10 + votre Sagesse. Si vous portez un focalisateur magique (bâton, symbole magique, etc.), ajoutez le bonus de celui-ci à la difficulté.

Les dégâts magiques ne sont jamais explosifs et vous ne pouvez pas appliquer la prouesse « coup violent » sur un sort.

LES SORTS GÉNÉRIQUES

NIVEAU 1

ASSISTANCE	Vous accordez un bonus de +4 à un jet que vous ou un compagnon devez effectuer. Ce bonus ne se cumule pas avec l'usage d'une compétence.
DÉTECTION DE LA MAGIE	Vous détectez la magie à Intelligence mètres.
ILLUSION MINEURE	Vous créez une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue. Les spectateurs peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour ignorer l'illusion, mais uniquement s'ils peuvent se douter qu'il s'agit de quelque chose d'anormal.
LUMIÈRE	Une lumière vive apparaît qui vous suit partout et éclaire comme une belle lampe jusqu'à ce que vous l'éteigniez.
MESSAGE	Vous envoyez un court message à une personne de votre connaissance – cette dernière peut se situer n'importe où dans le monde.

NIVEAU 2

BOUCLIER	Vous accordez un bonus de +1 en défense, à vous-même ou à un compagnon, pour la durée d'un combat. Chacun ne peut recevoir qu'un seul Bouclier à la fois, mais vous pouvez le lancer sur plusieurs personnes si vous avez assez de points de magie.
ÉTOURDISSEMENT	L'un de vos adversaires perd sa prochaine action.
MISSILE MAGIQUE	Vous infligez 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Vous touchez automatiquement sans sauvegarde.
OUVERTURE	Vous ouvrez ou fermez solidement n'importe quelle serrure non magique, sans déclencher de pièges, en passant la main dessus.
SOINS MINEURS	Vous redonnez 1d6 + Sagesse points de vie à un allié à portée de vue.



NIVEAU 3

BÉNÉDICTION	Vous accordez un bonus de +1 à toutes les actions de vos alliés pour la durée d'un combat.
CHARME	Une personne de votre choix vous trouve très sympathique, même si elle ne vous aimait pas avant. Elle vous rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour vous. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort.
CONTREPOISON	Vous réussissez automatiquement le prochain jet de sauvegarde contre le poison. Vous pouvez lancer le sort juste avant d'effectuer le jet car ce n'est pas une action.
INVISIBILITÉ	Vous restez invisible tant que vous n'effectuez aucune autre action que celle de vous déplacer.
TÉNÉBRES	Vous créez une zone de ténèbres à trois pas autour de vous. Plus personne n'y voit goutte – vous non plus à moins de posséder les capacités appropriées.

NIVEAU 4

BOULE DE FEU	Vous infligez 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à votre rang d'Intelligence en mètres, y compris vous-même ou vos compagnons si vous vous y trouvez. Chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié.
FORME ANIMALE	Vous pouvez prendre la forme de l'animal de votre choix et bénéficier de ses capacités naturelles. Vous ne pouvez pas prendre la forme d'un dragon.
LÉVITATION	Vous volez à quelques mètres du sol et vous vous déplacez à une vitesse maximum proche de la course. Si vous étiez en train de tomber, vous vous rétablissez sans dommages à quelques décimètres du sol.
NÉCROMANCIE	Vous pouvez dialoguer avec les restes d'un cadavre, même s'il ne reste que le crâne. Ou vous obtenez un bonus de +3 à tous les dégâts contre les morts-vivants pour la durée d'un combat.
SURVIE	Vous résistez à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard, à la pression d'un éboulement, à l'asphyxie dans les profondeurs...

NIVEAU 5

AUGURE	Posez une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci vous répondra de manière simple et sans mentir.
CONTREMAGIE	Vous annulez immédiatement un sort ou un effet magique.
INVOCATION	Vous invoquez un esprit qui accomplit un travail pour vous ou exauce un souhait et un seul. Attention, il peut tricher ou vous prendre au mot ! Par ailleurs, il peut vous demander quelque chose en échange...
PAS DE CÔTÉ	Vous vous téléportez instantanément dans un endroit dégagé que vous pouvez voir.
TEMPÊTE DE GLACE	Vous infligez $2d6 + \text{Sagesse}$ points de dégâts à $1d6 + \text{Intelligence}$ ennemis présents sur le champ de bataille – Ils peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié. Vos compagnons sont saufs.



LES SORTS DE CAPELAN

NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Vous enchantez une arme. Elle devient magique jusqu'au prochain repos court et permet de toucher les créatures immunisées aux armes normales ou immatérielles.

IMPOSITION DES MAINS

En imposant vos mains, vous soignez 2 points de vie pour chaque point de magie investi. Vous pouvez dépenser plusieurs points de magie sur un même sort. Ajoutez votre Sagesse au total.



NIVEAU 2

MÉMOIRE	Vous retenez complètement le contenu d'un ouvrage, la disposition d'un lieu, le déroulé d'un dialogue ou l'apparence d'une tapisserie complexe, assez pour en faire une description ou un dessin précis. Vous possédez jusqu'à Intelligence mémoires différentes.
VÉRITÉ	Vous décelez le mensonge et la vérité dans les paroles d'une personne comme si vous lisiez ses pensées superficielles.

NIVEAU 3

CONFORT	Vous étendez une aura de confort autour de vous qui réchauffe ou rafraîchit une pièce, apaise les peurs et les angoisses, calme les nerfs ou tient éveillé.
SCEAU DE PROTECTION	Vous marquez le linteau d'une porte d'un signe invisible qui interdit aux créatures magiques et aux morts-vivants de passer jusqu'à votre prochain repos long.

NIVEAU 4

CERCLE DE PROTECTION	Vous étendez un cercle de protection de Sagesse mètres de rayon. Les créatures malveillantes ne peuvent y pénétrer sans votre autorisation. Le cercle est fixe et tient jusqu'à la fin de votre prochain repos court, que vous soyez présent ou non.
SOMMEIL	En imposant les mains sur une personne, vous la plongez dans un profond sommeil durant plusieurs heures. Cela ne fonctionne que sur les créatures dont la puissance est égale ou inférieure à votre Sagesse. Néanmoins, elles bénéficient d'un jet de sauvegarde pour annuler le sort.

NIVEAU 5

BANNISSEMENT	Vous repoussez ou bannissez une créature magique comme un esprit ou un mort-vivant qui doit immédiatement se dématérialiser ou fuir au loin.
PRIÈRE	Vous obtenez un miracle de la divinité que vous priez, mais celle-ci vous engage dans une quête appropriée aux circonstances ou vous demande un sacrifice adéquat.

LES SORTS DE CHAPARDEUR

NIVEAU 1

BARATIN	Vous convainquez une personne de ce que vous voulez, quels que soient vos arguments, à condition que votre Charisme soit égal ou supérieur à sa puissance.
ÉQUILIBRE	La cible du sort devient complètement insensible au vertige et garde toujours son équilibre sur toutes les surfaces, corniches ou fils tendus jusqu'au prochain repos court.

NIVEAU 2

DÉGUISEMENT	Vous changez rapidement d'apparence générale et de silhouette, en modifiant la forme ou la couleur de vos vêtements, votre stature générale ou votre démarche. Le déguisement ne trompe pas un examen attentif.
SILENCE	Vous étendez une aura de silence à trois pas autour de vous. Vous pouvez agir normalement et même parler à l'intérieur de la bulle, mais personne ne vous entendra à l'extérieur.

NIVEAU 3

NI VU NI CONNU	Personne ne fait attention à vous ou à vos amis tant que vous agissez normalement.
SENS ALTÉRÉS	Vous altérez vos sens pour entendre des murmures à une grande distance ou pour voir les silhouettes à travers un mur de pierre.

NIVEAU 4

POISON	Vous créez une dose de poison magique – capable d’endormir instantanément celui qui le boira ou infligeant 3d6 dégâts supplémentaires si une lame en est enduite. Le poison reste utilisable jusqu’à la fin de votre prochain repos court.
PASSAGE DANS LES OMBRES	Vous utilisez les ombres pour vous glisser d’un endroit à un autre, y compris au travers des portes ou des murs.

NIVEAU 5

MILLE VISAGES

Vous pouvez changer de visage et d'apparence générale, de manière à ressembler à toute personne que vous avez pu observer. L'effet dure jusqu'à la fin de votre prochain repos court.

TRICHE

Vous gagnez automatiquement aux jeux de hasard ou vous obtenez un triple-6 sur un jet de votre choix – vous ne gagnez pas de point de chance pour celui-ci.



LES SORTS DE CHEVALIER

NIVEAU 1

CRI DE GUERRE	Vous poussez un cri de guerre qui fait perdre sa manœuvre à l'un de vos adversaires et donne une manœuvre supplémentaire à tous vos alliés.
SENTINELLE	Vous montez une double garde sans fatigue supplémentaire et vous avez le temps de réagir et de réveiller vos compagnons si vous êtes surpris.

NIVEAU 2

DÉPLACEMENT RAPIDE	Vous effectuez un déplacement très rapide qui vous emmène où vous voulez sur le champ de bataille, dans la position la plus favorable pour vous. Ce sortilège est une manœuvre et non une action.
MARÉE DE FER	Vous pouvez effectuer une attaque différente sur chaque adversaire au corps à corps avec vous – avec un maximum de cibles égal à votre Sagesse.

NIVEAU 3

FORTIFICATIONS	Vous dressez des remblais de terre et des fossés en quelques minutes, octroyant une bonne protection contre les projectiles et une position tactique favorable à quelques combattants.
-----------------------	--

LAME DE LUMIÈRE	Vous créez une lame de pure énergie, considérée comme une arme magique et une arme favorite (cf. page 70).
----------------------------	--

NIVEAU 4

ACCÉLÉRATION	Vous et tous vos compagnons gagnez 2d6 points d'initiative.
---------------------	---

FORCE DE GÉANT	Vous effectuez une prouesse physique hors du commun sur le coup ou vous gagnez un bonus de +2 en Force jusqu'à la fin de votre prochain repos court.
-----------------------	--

NIVEAU 5

RÉGÉNÉRATION	Vous regagnez 1d6 points de vie par tour jusqu'à la fin de votre prochain repos court.
---------------------	--

GOLEM	Vous invoquez une armure animée qui combat à vos côtés. Elle est considérée comme un adversaire costaud.
--------------	--

LES SORTS DE SORCELIER

NIVEAU 1

PRÉVISION	Vous pouvez lancer ce sort une seule fois entre chaque repos court. Vous avez une action supplémentaire que vous pouvez employer quand vous voulez.
THÉSAURUS	Vous connaissez instinctivement le contenu ou le plan d'une bibliothèque. Le temps passé à faire des recherches est divisé par deux.

NIVEAU 2

LECTURE ÉLÉMENTAIRE	Vous pouvez lire les cendres d'un feu pour savoir ce qui s'est passé dans les environs pendant qu'il brûlait. Vous pouvez observer la surface d'une étendue d'eau calme et entendre ce qui s'est passé dans les environs durant les Sagesse jours précédents.
PEAU DE PIERRE	Vous pouvez poser Intelligence peaux de pierre, à répartir entre vous et vos camarades. Chaque peau de pierre annule une attaque et disparaît. Vous ne pouvez pas relancer ce sort tant qu'il reste des peaux de pierre actives.

NIVEAU 3

SCRUTATION

Vous scrutez la surface d'un petit bassin rempli d'eau pour observer un lieu distant ou une personne. Vous devez personnellement connaître ce lieu ou l'apparence de la personne que vous espionnez. Le sort ne fonctionne pas si votre cible possède une puissance supérieure à votre Sagesse.

DÉTECTION

Vous connaissez la direction approximative et la distance d'une chose que vous recherchez – une personne, un objet, un lieu. Votre recherche doit être précise et vous devez avoir des renseignements, un nom ou à défaut un élément de l'objet cherché (de la terre prise dans une ruine perdue, une mèche de cheveux, etc.) Le sort dure jusqu'à la fin de votre prochain repos court.



NIVEAU 4

MODELAGE	Vous façonnez la terre, le bois et le métal à mains nues pour le modeler, le transformer, l'étirer, lui donner une forme utile. Le travail peut être long car il doit être réalisé à la main, mais le matériau, quel qu'il soit, acquiert la consistance de la pâte à modeler.
PORTAIL	Vous ouvrez un portail vers une destination que vous connaissez et que vous pouvez visualiser dans votre esprit. Le portail reste ouvert tant que vous vous concentrez.

NIVEAU 5

AUGMENTATION	Une fois que vous avez lancé ce sort, lancez n'importe quel autre sort de sorcier ou générique dont la portée ou le nombre de cibles est limité – par exemple au toucher ou à une cible. Jusqu'à votre prochain repos court, vous pouvez lancer le sort à vue et vous pouvez toucher en une fois un nombre de cibles égal à votre Sagesse.
COPIE	Choisissez n'importe quel sort de n'importe quelle classe de niveau trois ou moins et lancez-le.

LES SORTS DE VENEUR

NIVEAU 1

DRESSAGE	Vous dressez rapidement un petit animal pour qu'il effectue un tour simple ou obéisse à vos ordres avec efficacité.
PASSAGE SANS TRACE	Vous vous entendez avec les esprits de la nature pour que ceux-ci effacent toutes traces de votre passage et de celui de vos compagnons. À moins d'user d'une puissante magie, il est impossible de vous pister.

NIVEAU 2

COLÈRE	Vous entrez en état de frénésie durant le combat. Doublez vos bonus d'attaque et de dégâts au corps à corps, mais ignorez votre bonus de Sagesse à la défense.
TRAQUE	Vous savez trouver et suivre des traces même après plusieurs jours et s'il a plu avec abondance. Vous obtenez au passage quelques informations utiles sur votre proie. Le sort dure jusqu'à votre prochain repos court ou jusqu'à ce que vous trouviez votre proie (selon ce qui arrive en premier).

NIVEAU 3

CHEMIN	En prenant un peu de temps pour écouter la nature, vous déterminez le chemin le plus sûr ou le plus rapide qui doit vous conduire à destination. Lancez un dé de moins pour déterminer les périls du voyage.
FLÈCHE	Vous obtenez un bonus de +2 au toucher et aux dégâts à l'arc jusqu'à votre prochain repos court. Par ailleurs, vous ignorez les obstacles et les couverts végétaux lorsque vous tirez.

NIVEAU 4

ANIMATION DES PLANTES	Vous contrôlez le mouvement naturel des plantes pour déplacer roncier et buissons, pour que les herbes accrochent aux bottes et que les orties et le sumac fouettent les peaux découvertes. Vos ennemis en souffrent de multiples manières – perte de temps et de manœuvres, dégâts, etc. Choisissez un effet et une cible différente à chaque tour et résolvez la chose comme une attaque ou à la discrétion du meneur de jeu. Vous pouvez continuer à agir pendant que le sort fait effet.
------------------------------	--

RESPIRATION AQUATIQUE	Vous respirez naturellement sous l'eau jusqu'à ce que vous reveniez sur la terre ferme.
----------------------------------	---

NIVEAU 5

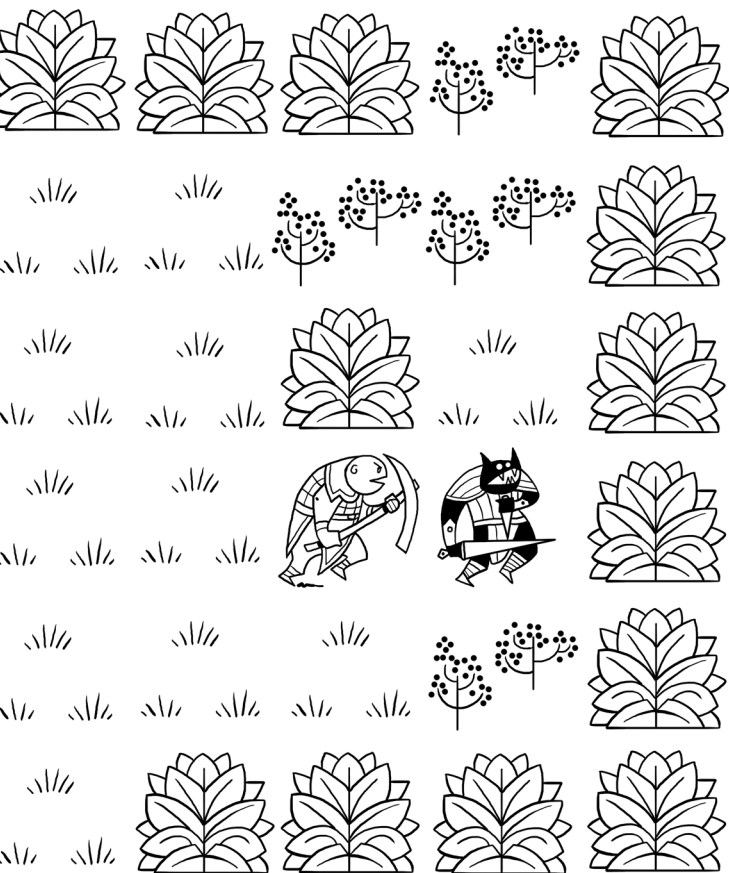
APPEL	Vous appelez à vous des animaux qui peuvent vous aider, vous protéger, vous guider, vous donner des informations, etc. Attention : leur présence peut révéler la vôtre à vos ennemis.
COMMUNION	Vous communiez avec la nature. Vous connaissez la position de toutes les créatures pensantes dans un rayon d'un kilomètre par point de Sagesse (sans forcément en savoir plus pour autant), les lieux où le sang a coulé récemment, les sources de nourriture ou d'eau, les refuges et cachettes possibles. Vous pouvez utiliser ce même sort pour vous protéger contre la détection et les scrutations magiques jusqu'à la fin de votre prochain repos court.



LES AVENTURES

« LE JEU DE RÔLE, CE N'EST PAS DU CONTE. SI LE MAÎTRE
DU DONJON DIRIGE TOUT, CE N'EST PAS UN JEU. »

— GARY GYGAX



Tout le reste de ce livre est plutôt
réservé au meneur de jeu.

Vos joueurs vous ont donné plein de rumeurs et d'idées sur la manière dont ils voient le monde ; vous avez une belle carte toute neuve. Ils sont en train de créer leurs personnages. Vous, de votre côté, vous devez leur proposer du jeu, de l'aventure, de quoi les exciter et les contenter. Au boulot.

HISTOIRE OU BAC À SABLE ?

Dragon de poche vous permet de jouer selon deux modes assez différents (l'un et l'autre ne s'excluant nullement par ailleurs) : vous pouvez raconter une histoire, avec un début et une fin dont vous écrivez par avance les tenants et les aboutissants ; ou vous pouvez lancer les personnages dans le monde et suivre leurs idées et leurs objectifs, en ouvrant le jeu au maximum – ce qu'on appelle jouer en Bac à sable.

✚ **Le mode histoire** : le mode histoire consiste à entraîner les personnages dans une aventure que vous préparez à l'avance. Les joueurs doivent être volontaires et accepter les lignes et accroches que vous leur tendez pour impliquer leurs personnages. À partir de là, les

objectifs de l'aventure se dessinent par eux-mêmes et les personnages ont pour travail de considérer ces objectifs comme les leurs – et pas une bête corvée à effectuer en pensant à autre chose. À eux de tout faire pour les remplir – il peut s'agir par exemple de trouver le coupable d'un crime, d'explorer une région, de transporter un objet ou de protéger un lieu... quand les objectifs sont accomplis, l'histoire est finie. Elle peut éventuellement s'enchaîner sur une nouvelle histoire. Si vous lancez un Dragon de poche pour une bonne soirée de jeu ou un long week-end, c'est peut-être la solution la plus simple à adopter tandis que vos joueurs créent leurs personnages.

✚ **Le mode bac à sable** : le mode bac à sable consiste à laisser les joueurs décider par eux-mêmes des objectifs qu'ils donnent à leurs personnages. Le meneur de jeu n'intervient pas (ou très peu) dans le processus de décision et se contente de proposer des options ou des directions. Il doit être réactif aux demandes et propositions des joueurs car les personnages peuvent régulièrement réévaluer et changer leurs objectifs, les abandonner, les oublier ou partir dans de toutes nouvelles directions. Néanmoins, il ne doit pas oublier de proposer de multiples menaces et

opportunit  s (de faire fortune, de conna  tre la gloire, de rencontrer des gens int  ressants, de conna  tre l'amour, de mourir dans d'affreuses souffrances, de perdre des objets terriblement pr  cieux ou de d  couvrir de sombres complots qui plongeront le monde dans le chaos si personne ne s'occupe de les contrer). Le mode bac    sable est parfait si vous pr  voyez de lancer une campagne s'  tendant sur plusieurs s  ances de jeu ou alors si vous avez un long week-end devant vous et un peu l'habitude de ce genre de ma  trise.

✧ **Et il y a l'interm  diaire** —   crire les histoires entre deux s  ances en s'appuyant directement sur les actions et objectifs des personnages, en ouvrant au maximum tout en cadrant les choses pour soi.

Dans tous les cas, ouvrez votre cahier et commencez    prendre des notes...



FORMES

Comme *Dragon de Poche* est un jeu se déroulant dans un contexte médiéval, il est intéressant de retourner aux sources littéraires de l'époque pour voir ce qu'elles ont à nous offrir – d'autant que ces formes ont lourdement influencé la littérature de Fantasy moderne. Il n'est pas ici question de vous faire un cours de littérature médiévale, mais de trouver quelques principes pour développer des histoires qui aient du style...

LA CHANSON DE GESTE

Première forme médiévale, peut-être la plus ancienne, la geste, héritière de l'épopée antique ou de la saga nordique, est le genre de l'aventure par excellence – aventures guerrières et fantastiques, à forte composante martiale, qui entraînent ses héros épiques sur la route. Ces derniers sont puissants, doués d'une force surhumaine, capables de tout endurer, à la recherche d'une perfection qui est d'abord celle du milieu social qu'ils représentent – c'est presque toujours un noble ou une personne de haute naissance qui va sauver le monde, rarement un bête fermier (à moins qu'il ne soit un orphelin aux origines mystérieuses, bien sûr).

Ces personnages sont archétypaux, sans beaucoup de caractère propre, mais ils symbolisent quelque chose de beaucoup plus grand qu'eux. Ils défendent leur caste, leur royaume, le monde, et ils sont capables de se sacrifier pour cela. L'abnégation est sans aucun doute leur principale qualité. Cela ne vous rappelle rien ? Une bande de guerriers, de magiciens et de voleurs au grand coeur, réunis pour aller châtier le grand méchant, détruire un artefact maudit et sauver le monde ?

Le voyage, la quête, l'épreuve et le sacrifice sont au cœur des histoires inspirées par les gestes. Ce sont des histoires longues, aux multiples rebondissements, souvent manichéennes – le méchant est ontologiquement méchant, mais les valeurs partagées par les héros sont tout aussi objectives et réelles, la bienveillance, l'honneur, la fidélité, le courage.

En somme, ne cherchez pas à faire des étincelles psychologiques et misez tout sur les effets spéciaux.

Mots-clefs : noblesse, abnégation, voyages, épreuves, quêtes, maléfices, valeurs morales, guerres et batailles, émotions fortes...



LE ROMAN DE CHEVALERIE

Le roman de chevalerie, ou roman courtois, peut vous offrir une fenêtre vers un traitement plus moderne de vos histoires – ce que les séries télévisées les plus récentes savent parfaitement nous offrir : de l'aventure certes, mais aussi du drame et des relations interpersonnelles pour le moins compliquées.

Ici, on s'intéresse d'abord à l'individu et à ses relations avec ses proches – le chevalier voue un amour profond mais chaste à la Dame de son seigneur et, en même temps, est fidèle à ce dernier. Le parfait héros courtois est toujours partagé entre l'aventure et l'amour, entre des histoires dans lesquelles il désire s'impliquer et celles qui le concernent personnellement.

Pour bien rendre cette ambiance, c'est moins le voyage que le temps qui passe qui compte. Les saisons défilent et les années avec. La description du quotidien et des petites choses – la chasse, la nourriture, les fêtes, les deuils, la vêtue, etc. – y a une considérable importance. Les détails de l'histoire se dévoilent à petits traits, à petites touches pointillistes, dans des ambiances impressionnistes, là où la geste se peignait à grands coups de pinceaux expressionnistes.

Plus encore que dans la geste, le merveilleux et le surnaturel se trouvent au centre des aventures, comme autant de symboles et d'allégories

destinées à illustrer les passions et les déchirements. Tout lie le héros à son époque, à son milieu, à ses obligations personnelles, à ses désirs et à ses besoins. Et il y a de fortes probabilités que ça finisse affreusement mal pour tout le monde...

Néanmoins, dans cette forme encore, les apparences et les structures de la société sont protégées et défendues — ce sont encore les classes dominantes qui en sont les protagonistes. Et si, individuellement, les personnages souffrent, c'est toujours pour prouver que les traditions et les pouvoirs en place sont légitimes.

Mots-clefs : amours contrariés, passage des saisons, surnaturel, quêtes mystiques et personnelles, perfection morale et corruption, choix cornéliens, trahisons, loyauté contrariée...

LE FABLIAU

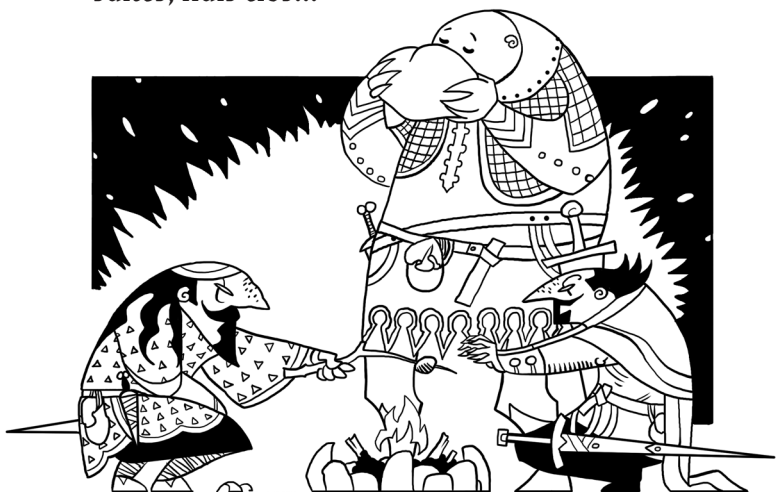
C'est un peu tout le contraire avec les fabliaux — petites histoires, courtes, drôles, morales (ou immorales), satiriques, moqueuses, qui remettent en question les structures du pouvoir et les petits défauts des uns et des autres. Ce sont des comédies de mœurs qui ont plus à voir avec le roman noir ou la Fantasy d'humour qu'avec les grandes et très sérieuses épopées.

Ses héros ne sont certes pas des chevaliers, mais des voleurs, des marchands, des roublards, des paysans, des religieux. Ici, point de grandes

aventures et de grands trésors, mais des situations complexes qui dérapent et qui impliquent surtout les grands défauts du genre humain : la bêtise, la mesquinerie, la cupidité, l'obscénité, le mensonge et l'imperfection des caractères. En fait, des histoires enlevées et grinçantes, bâties sur des taupinières qui se font montagnes.

La forme du fabliau s'appuie sur des petites choses, des jeux de mots idiots comme titres de scénarios, des situations de départ cocasses et incongrues, des personnages hauts en couleur, sans vrais méchants, ni vrais gentils d'ailleurs, des motivations humaines en diable.

Mots-clefs : comédie de mœurs, comédies noires, tragique de situation, enquêtes et révélations, secrets dévoilés, intrusions et manipulations, mensonges et apparences, courses-poursuites, huis clos...



LE MODE HISTOIRE

CRÉER UNE HISTOIRE

Pour créer une histoire, effectuez quatre tirages dans les tables suivantes.

- ✿ Le premier tirage indique la manière dont l'histoire commence...
- ✿ Le second tirage est la mission que l'on confie aux aventuriers
- ✿ Le troisième tirage est le lieu où la majeure partie de l'aventure va se dérouler
- ✿ Le dernier tirage indique le grand méchant de l'histoire, le principal adversaire...

LA MANIÈRE DONT TOUT COMMENCE, L'INTRODUCTION, L'ACCROCHE

C'est par ce biais que vous lancez l'aventure. Il peut s'agir d'une simple annonce, mais vous pouvez aussi mettre tout cet événement en scène et rendre les choses plus compliquées ou plus drôles pour les joueurs. Imaginez que le perroquet voyageur refuse de remettre le message qu'on lui a confié sans un mot de passe dont personne ne se souvient ! Ou que le rendez-vous mystérieux au cœur d'un vieux cimetière de bateaux soit en réalité une embuscade et que le véritable contact ait été capturé...

D66	COMMENT L'HISTOIRE COMMENCE...
11	Au cœur d'un salon confortable
12	Des enfants ont disparu
13	Des informations dans un vieux grimoire
14	Des nouvelles échangées avec d'autres aventuriers
15	Des ombres dans la forêt
16	Des puits ont été empoisonnés
21	Des runes tracées sur un mur
22	En plein milieu d'une course poursuite
23	En pleine nuit sur un chemin de montagne
24	Les gens ont peur
25	Les gobelins sur le chemin de la guerre
26	Sur la place du marché
31	Sur les bords d'un lac
32	Sur les marches d'un temple perdu
33	Un appel à l'aide
34	Un défi lancé par un roi
35	Un dragon a été tué
36	Un incendie de forêt
41	Un murmure porté par les génies du vent
42	Un rendez-vous secret avec des gens bizarres
43	Un rêve prémonitoire
44	Un ulfur messenger

45	Un village est attaqué par des trolls
46	Une bagarre entre deux bandes rivales
51	Une bouteille à la mer
52	Une colonne de pèlerins passant dans la vallée
53	Une convocation dans un château
54	Une discussion tard le soir
55	Une guerre se prépare entre deux seigneurs
56	Une offre d'emploi
61	Une prophétie qui arrive à son terme
62	Une rencontre avec des mandragores migratrices
63	Une rumeur dans une taberge
64	Une sombre menace dans les collines
65	Une statue qui parle
66	Une terrible tempête



L'ORDRE DE MISSION

Il vous donne directement le thème de l'histoire que vous allez faire jouer. C'est un objectif simple que les aventuriers vont devoir remplir pour réussir. À partir de là, votre boulot de meneur de jeu va être de dresser des obstacles et des mystères, de placer des adversaires redoutables et de transformer la partie en une sorte d'interminable montagne russe pleine de rebondissements, de surprises et de révélations.

D66	LA QUÊTE...
11	Acheter un objet précieux à un maître artisan
12	Aider une ou des personnes
13	Apporter un message
14	Arrêter un criminel
15	Attaquer un lieu
16	Chasser un monstre
21	Convoyer une personne ou un objet précieux
22	Déjouer une conspiration
23	Délivrer un prisonnier
24	Détruire un objet dangereux
25	Éliminer une menace
26	Empêcher un assassinat
31	Empêcher un rituel dangereux

32	Explorer un lieu sauvage
33	Explorer une ruine
34	Faire appliquer une loi
35	Fouiller une bibliothèque à la recherche d'un savoir ancien
36	Gagner un tournoi
41	Livrer une cargaison
42	Mener une enquête
43	Organiser une fête ou une cérémonie
44	Protéger un village
45	Protéger une personne pendant un certain temps
46	Ramener une tête de dragon
51	Recevoir l'enseignement d'un maître
52	Retrouver le gardien d'un secret
53	Retrouver un artefact magique
54	Retrouver un trésor perdu
55	Retrouver une ou des personnes
56	Se renseigner sur une menace
61	Signer un traité de paix
62	Surveiller une rencontre secrète
63	Trouver un cadeau pour une personne importante
64	Trouver un lieu caché ou protégé
65	Trouver une information dissimulée
66	Voler un objet

LES LIEUX DE L'AVENTURE

Voici l'endroit principal où tout va se jouer. Bien entendu, si vous n'êtes pas feignant, vous pouvez tirer un ou deux lieux supplémentaires pour ajouter des endroits à visiter, mais normalement, vous devriez avoir de quoi faire avec cette seule localisation. Il y a de grandes chances que les aventuriers apprennent leur destination en même temps que leur ordre de mission.

En tout cas, dès qu'ils en savent assez pour s'y rendre, demandez-leur ce qu'ils en savent. Il peut s'agir de rumeurs chuchotées dans les auberges, de choses qu'ils ont apprises au cours de précédentes visites, d'informations qu'ils ont lues ou entendues. Faites un ou deux tours de table : chaque joueur doit donner une information. Celle-ci peut être vraie ou fausse, ou seulement inexacte. Utilisez ces éléments pour habiller les lieux, rajouter des rebondissements, des dangers ou des obstacles.

D66	LES LIEUX...
11	Dans un port fluvial infesté de pirates
12	Des arènes
13	Des manufactures gnomes
14	Des marais pestilentiels
15	La Vallée des Morts qui Courent

16	Le Palais des Mille Plaisirs
21	Le sanctuaire perdu des hommes-dragons
22	Le temple du dieu aveugle dont personne ne connaît le nom
23	Les bayous maudits des gardiens aux yeux d'or
24	Les bois-poison de Succulente
25	Les cavernes de cristal de Lucène
26	Les coteaux des collines brûlées d'Enclume
31	Les forêts anciennes de Cornecroc
32	Les forges élémentaires de la Vagance
33	Les frontières du Negaverse
34	Les halls du roi des gobelins
35	Les pentes cendreuse d'un volcan encore fumant
36	Les piliers des fées du désert des murmures
41	Les profondeurs de Fungu
42	Les quais et les tavernes du port franc de Kanaï
43	Les remparts du Mur sans fin
44	Les rives du lac noir
45	Les rocailles de l'est
46	Les rues de la plus grande cité du monde
51	Les terres gelées du nord
52	Un cimetière de bateaux
53	Un col bloqué par la neige
54	Un grand bazar plein de voleurs

55	Un grand marché gobelin
56	Un marché aux esclaves mandragore
61	Un marché aux parfums
62	Un temple englouti dans une baie isolée
63	Un village d'Aquilia sur le dos de la tortue Salicorne
64	Une cité aérienne
65	Une forteresse
66	Une grande bibliothèque

LE PRINCIPAL ADVERSAIRE

Le dernier point désigne le principal adversaire des aventuriers, celui qui va leur mettre des bâtons dans les roues ou qui est directement en concurrence avec eux au sujet de la mission.

Si vous avez déjà tiré cet adversaire dans des aventures précédentes, c'est parfait : il s'agit du retour du fils de la vengeance. Un bon figurant récurrent est toujours bon à prendre. S'il a été éliminé précédemment, qu'à cela ne tienne : il revient avec une belle cicatrice et des désirs de vengeance exacerbés, à moins qu'il ne s'agisse de son fils, de son frère ou d'un autre de ses proches.

Pour le grand méchant, ajoutez un nom et touillez fort jusqu'à obtention d'un mélange homogène.

D66	UN DRAGON	UN GRAND MÉCHANT
11	Barbiroux	L'alité
12	Charbonneux	L'aveugle
13	Cœur de marbre	L'énorme
14	Couronné	L'épouvanté
15	Crapaudin	L'évanescent
16	Dents-de-bois	L'immonde
21	Double-queue	L'impatient
22	Draekan	L'impétrant
23	Dragobelin	L'indicible
24	Dragon-baleine	Le boiteux
25	Dragonbellule	Le bouffi
26	Dragon-juge	Le brutal
31	Dragon-luciole	Le cruel
32	Dragon-ruche	Le destructeur
33	Drakaragne	Le dévoreur
34	Drakoférox	Le fou
35	Drakomouth	Le furibond
36	Drasaurus	Le gluant
41	Écailleux	Le gravide
42	Flamiche	Le majestueux
43	Frégatine	Le maléfique
44	Gran'cornu	Le nerveux

45	Lourchefangue	Le noir
46	Malifeux	Le pénible
51	Mange-monde	Le puant
52	Maresqueux	Le quêteur
53	Négéglace	Le rouge
54	Noir de suie	Le rusé
55	Pustuleux	Le sinistre
56	Queue-d'épines	Le sourd
61	Ricaneur	Le tarabusteur
62	Salamandrake	Le terrifiant
63	Scaracier	Le torve
64	Tarantantale	Le tragédien
65	Ténébrax	Le troué
66	Vifombre	Le verbeux

Vous pouvez aussi choisir un méchant dans les tables suivantes :

1D6	UN ASSASSIN
1	Brûle-feu
2	Le Diacre
3	Le Fossoyeur
4	Le Maître d'hôtel
5	Le Sonneur de cloches
6	Masque

1D6	UN CHEF DE GUERRE
1	Capitaine Ardent
2	Fer de Lance
3	Général Main-Rouge
4	La Folle
5	Queue de Baliste
6	Trois doigts
1D6	UN SORCELIER
1	Feu Follet
2	Le Munificent
3	Le Ratier
4	Le Sculpteur
5	Longs Sourcils
6	Sérénissime
1D6	UNE LICHE
1	Assya la reine d'ébène
2	Cataserept Sable-rouge
3	Clockenwork le mécanique
4	Finkelbel le dragon d'os
5	Trokkenfirr Sang-de-Glace
6	Vernac Alascubile

LES COMPLICATIONS

Une fois que vous avez tiré les quatre premiers points de l'aventure, il faut donner du corps à tout ça et prévoir quelques éléments supplémentaires. Pour cela, répondez simplement aux questions suivantes. Vous pouvez répondre à toutes ou seulement à certaines — vous pourrez même compléter la fiche en cours d'aventure en fonction des actions des aventuriers.



1. QU'EST-CE QUI PEUT SE PASSER MAL ?

Une mission est rarement une partie de plaisir. Quand en plus les circonstances se liguent contre les aventuriers, tout se complique.

1D6	1D6	QUELQUES COMPLICATIONS MALVENUES
1-3	1	C'est un piège !
	2	Des circonstances matérielles délicates
	3	Des évènements locaux complexes et potentiellement dramatiques
	4	Des évènements personnels compliqués
	5	Il faut accomplir une mission secondaire urgente
	6	Il faut d'abord convaincre quelqu'un de vous accompagner
4-6	1	Il faut trouver et emprunter un moyen de transport spécifique
	2	Il manque du matériel très précis (ou un objet unique)
	3	Il manque une information pertinente
	4	Il y a de la casse et des choses à réparer
	5	L'ordre de mission est un faux ou a été modifié
	6	Les astres sont alignés, mais pas favorablement.

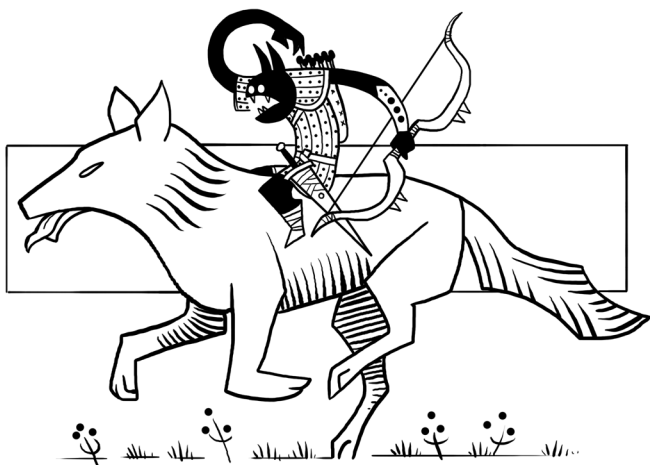
2. QUI S'OPPOSE AUX AVENTURIERS ET POURQUOI ?

Les aventuriers ne sont pas les seuls sur le coup. On ne parle pas de l'adversaire de la mission ici. Mais de concurrence. Il y a des créatures ou d'autres aventuriers qui traînent leurs guêtres. Pourquoi sont-ils là ?

1D6	CE QU'ILS VEULENT
1	Il s'agit juste de gêner les aventuriers pour embêter leur commanditaire
2	Ils ont immédiatement besoin des aventuriers pour autre chose et leur pourrissent l'existence en cas de refus
3	Leur histoire n'a absolument rien à voir, mais s'emmêle dans celle des aventuriers
4	Leurs objectifs sont complètement différents, mais visent les mêmes protagonistes ou les mêmes lieux
5	Leurs objectifs sont directement opposés
6	Leurs objectifs sont les mêmes, mais pour d'autres raisons

Ces antagonistes doivent commencer à intervenir assez tôt dans l'histoire, dès les premières étapes. D'abord de loin, comme autant de petites gênes ennuyeuses, puis de manière de plus en plus frontale — jusqu'à ce qu'un accord émerge ou que ça finisse par une bonne bagarre.

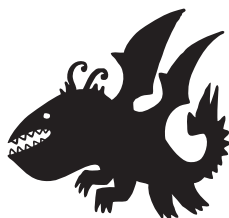
1D6	1D6	DES OPPOSANTS OU DES CONCURRENTS
1-3	1	D'autres aventuriers
	2	Des alliés ou des ennemis de l'adversaire principal
	3	Des autochtones
	4	Les autorités d'un pays allié
	5	Les autorités d'un pays ennemi
	6	Un allié des personnages
4-6	1	Un autre méchant
	2	Un clan du sauvage
	3	Un sorcier puissant
	4	Un type très riche, avec de gros moyens
	5	Une créature unique ou étrange
	6	Une puissance divine (ou ses représentants)



3. EST-CE QUE LES AVENTURIERS AURAIENT UNE BONNE RAISON D'ABANDONNER LA MISSION OU D'EN TRANSFORMER LES TERMES ?

Les aventuriers ne sont pas toujours en capacité de remplir leur mission – à moins d'accomplir des exploits hors du commun (mais c'est ce qu'on attend d'eux). Ils doivent parfois choisir entre leur sécurité et celle du royaume, entre leur vie et leurs idéaux. Quel va être leur choix ?

1D6	UNE BONNE RAISON DE RENONCER
1	Les apparences sont trompeuses ; la mission est inversée
2	Les aventuriers encourent une malédiction ou vont libérer un maléfice terrible
3	Les aventuriers vont devoir renier leur honneur ou commettre un acte terrible (comme de causer la mort d'un enfant)
4	Les aventuriers vont perdre quelque chose d'important (leur arme de prédilection, une personne proche, une alliance...)
5	Une deuxième histoire, quelque chose d'énorme apparaît ; il faut faire un choix entre deux objectifs
6	Une opposition vraiment trop forte



4. EST-CE QUE JE VEUX POSER UN ÉLÉMENT IMPORTANT DE L'UNIVERS OU DE L'HISTOIRE QUE JE RACONTE ?

Vous avez forcément une idée derrière la tête sur ce qui se passe dans votre univers. Tôt ou tard, vous commencerez à développer des bouts d'histoire et vous voudrez les placer. Profitez de cette aventure pour cela : la mission va permettre aux aventuriers de découvrir des secrets très importants. Lesquels ? Comment vont-ils tomber dessus ? Quelles seront les conséquences de leurs découvertes ?

5. EST-CE QU'IL Y A UN FIGURANT, UN DÉCOR, UN ÉVÈNEMENT QUE J'AI ABSOLUMENT ENVIE DE METTRE EN SCÈNE ?

Allez, il y a bien une scène que vous avez en tête. Une situation vraiment bath. Un truc qui va faire triper les joueurs. Des effets spéciaux, des descriptions uniques qui vous ont été inspirés par des rêves ou en traînant sur les sites d'illustration sur internet. Faites-vous plaisir. Balancez la sauce, voyez grand, ne lésinez pas sur les moyens – ils ne vous coûtent rien. Faites les choses bien et à fond les ballons ! Pas de regrets !

LES ÉTAPES DE L'AVENTURE

Ajoutez une ou plusieurs étapes à l'aventure.

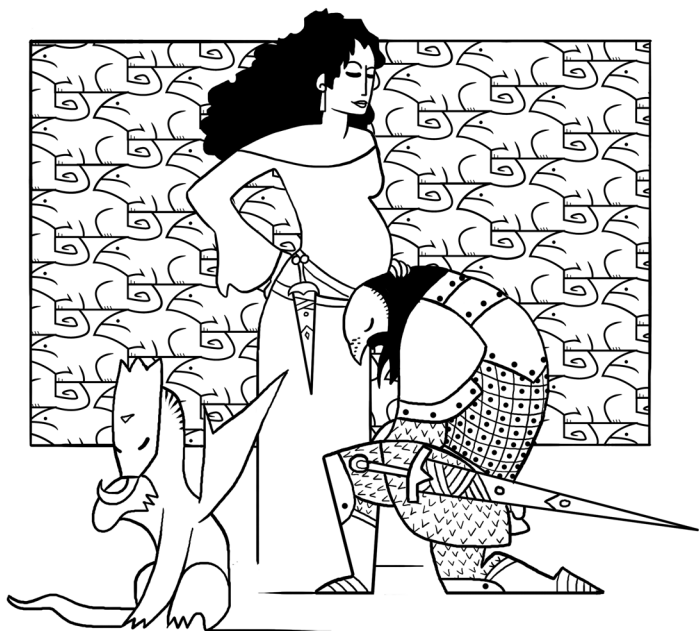
Chaque étape est un objectif intermédiaire – donnez les informations pertinentes pour que les joueurs sachent où aller et que faire pour remplir cette étape. Puis passez à la suivante. L'objectif final peut être révélé dès le début de la mission ou n'apparaître clairement qu'en cours de route après plusieurs étapes. Au fur et à mesure des étapes, glissez des indices aux joueurs quant à la manière de remplir l'objectif final :

- ✚ **Des informations importantes** : comment pénétrer dans le domaine de l'adversaire, où se trouvent les défenses, qui est le responsable réel de cette histoire, etc.
- ✚ **Du matériel utile** : la clef pour pénétrer chez l'adversaire ou le mot de passe pour ses gardes, une arme capable d'abattre le garde du corps surnaturel du méchant, un paquet de ressources pour payer un intermédiaire, etc.
- ✚ **Un objectif secondaire à remplir en même temps** : démasquer le traître dans l'entourage du chef d'une faction alliée, libérer des prisonniers, retrouver un objet précieux ou le détruire, etc.

1D6	1D6	DES EXEMPLES D'ÉTAPES POSSIBLES...
1-3	1	Affronter quelqu'un (dans un duel, dans la rue, à un concours de boisson ...)
	2	Combattre une menace (un monstre, un clan du sauvage, un tueur...)
	3	Contourner un obstacle (un piège, une zone surveillée...)
	4	Détruire (une réputation, un objet, empêcher une information de se répandre...)
	5	Explorer des lieux mystérieux ou dangereux
	6	Obtenir une information (par la ruse, en fouillant une bibliothèque, en volant des papiers, en interrogeant des informateurs dans des tavernes...)
4-6	1	Pénétrer dans un endroit ou s'en échapper (une forteresse, une prison, le repaire du dragon...)
	2	Récupérer une clef (un objet ou un mot de passe par exemple)
	3	Rencontrer quelqu'un d'important ou obtenir des autorisations de passage
	4	Résoudre une énigme (un puzzle, un mystère, un code...)
	5	Séduire, convaincre ou amadouer (le fils du seigneur, les membres d'une communauté, la serveuse d'une auberge...)
	6	Trouver une route (des coordonnées, un passage secret, un guide...)

LA CONCLUSION

La dernière étape est presque toujours la mission elle-même — en tout cas, son aboutissement. Mais si vous avez l'esprit joueur, vous pouvez aussi décider de jouer les conséquences de la mission. Après tout, celle-ci n'est peut-être que le début des ennuis. Imaginez que les personnages déjouent assez vite la tentative d'assassinat qu'on leur a demandé de prévenir. Que se passe-t-il ensuite ? Que fait la victime ? Et si elle disparaissait ou partait en chasse de ceux qui souhaitent sa mort ? La mission elle-même peut n'être qu'une étape avant le grand final, beaucoup plus tard. N'hésitez pas à varier les approches et à rallonger les histoires.





MENER UNE ENQUÊTE

Il est fort probable que les personnages devront, à un moment ou à un autre, mener des petites enquêtes pour découvrir les informations nécessaires à la poursuite de l'aventure — à moins qu'on ne leur demande carrément de résoudre un crime et de trouver ses coupables.

Une enquête, c'est une énigme dont le meneur de jeu connaît la réponse et dont les joueurs essaient deviner la solution en posant des questions. La chose à ne jamais oublier en tant que meneur, c'est que vos joueurs ne sont pas stupides, mais qu'ils avancent dans le brouillard absolu — si vous pouvez inférer les réponses ou les liens logiques parce que vous savez où mène l'histoire, ce n'est absolument jamais leur cas. Aussi, il est évident qu'ils vont énormément tâtonner et se tromper. Bien sûr, si vous êtes du genre à vous moquer des infortunés qui sont obligés de marcher précautionneusement sur un trottoir gelé ou des chats qui émergent tout juste d'une anesthésie générale, ça devrait beaucoup vous amuser. Mais soyez sûr et certain que vos joueurs, eux, ne s'amusent pas du tout.

D'un autre côté, autant leur donner directement la solution — via des informateurs ou par des aveux — si vous voulez simplifier les choses. Mais alors, c'est leur enlever le plaisir intellectuel d'avoir réussi à craquer un puzzle complexe — et

les joueurs, quoi qu'ils en disent, adorent craquer des puzzles et surtout découvrir qu'ils peuvent être plus intelligents que vous (mais, ce n'est pas compliqué en fait : ils ont plusieurs cerveaux à disposition pour y parvenir).

Vous avez donc deux missions importantes : que vos joueurs soient obligés de se creuser un peu la cervelle pour qu'il y ait du défi et du plaisir à vaincre ; que vos joueurs s'amuse.



La technique est assez simple : les joueurs sont obligés de poser des questions et d'effectuer des actions pour trouver des réponses ; ils doivent réfléchir aux informations et déterminer les directions dans lesquelles chercher les éléments suivants. De son côté, le meneur est obligé de leur donner des réponses et des indices. Un personnage ne peut jamais chercher et ne rien trouver, surtout au prétexte que l'indice est ailleurs d'après vos notes. Dans une enquête, toute idée, bonne ou mauvaise, doit être récompensée, ne serait-ce que par un « Tu brûles » ou « Le fond de l'air se rafraîchit ». Un simple « Non, tu ne trouves rien » est un puissant tue-l'amour, du genre à dégoûter les joueurs de toutes les scènes d'enquête qui deviennent rapidement interminables et sans aucun intérêt.

En fait, vous devez avoir une liste d'indices et d'informations, comme autant de morceaux du puzzle et vous devez les distiller à chaque fois que possible — en fait, à chaque fois que les personnages se décarcassent, interrogent des gens ou visitent des lieux. Si vraiment, un indice ne peut se trouver qu'à un seul endroit, alors il faut que les personnages trouvent des indications claires (redondantes même pour bien assurer le coup) que l'indice est là et nulle part ailleurs. Car la redondance est parfois la clef de tout : vous savez ce qui est important et ce qui est accessoire ; pas les

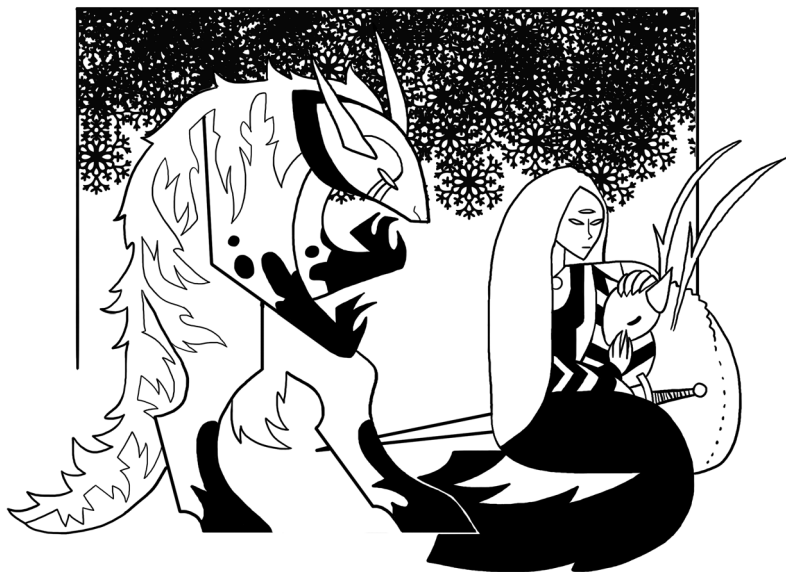
◀▶ joueurs. Ils peuvent écarter ou mésestimer des informations cruciales ; si vous vous arrangez pour qu'ils reçoivent un même élément de plusieurs sources différentes à plusieurs moments de leur enquête, alors ils sauront que c'est important.

◀▶ De même, si les personnages partent dans des directions inattendues, vous devez tordre le bras à vos indices et à vos témoins, vous devez les transformer pour qu'ils collent aux recherches et que les joueurs les découvrent. C'est parfois compliqué, parfois délicat, parfois un vrai casse-tête pour conserver la logique interne d'une énigme. Mais ne vous inquiétez pas : vous êtes le seul à voir les erreurs logiques et les joueurs ne viendront jamais vous reprocher vos « incohérences » parce qu'ils ne les verront pas. Ou alors beaucoup plus tard, mais comme à ce moment-là, ils seront en plein combat contre vos ninjas, ils oublieront de vous signaler leur déplaisir...

◀▶ Trouver toutes les pièces du puzzle n'est que la première partie d'une enquête — pas toujours la plus passionnante et, surtout, jamais au grand jamais la plus longue ; la deuxième est de les assembler et de comprendre parfaitement comment elles s'articulent pour découvrir le fin mot de l'histoire.

C'est là que vous pouvez réellement compliquer les choses. Bien sûr, si l'enquête doit mener à la découverte d'une solution simple, n'ajoutez rien. Mais si vous mêlez les pièces de deux puzzles ou si un même ensemble de pièces peuvent mener à deux images différentes, c'est beaucoup plus drôle. Les joueurs peuvent avoir récupéré tous les indices, il leur reste alors à les interpréter, à comprendre qu'il y a des pièces en trop ou qu'elles ont deux faces.

En faisant attention à ces quelques points, une enquête peut être rondement menée sans perdre de son intérêt intellectuel (craquer un puzzle en trouvant les pièces puis en les assemblant) et sans émousser le plaisir des joueurs.



LE MODE BAC À SABLE

« LE MONDE EST EN VÉRITÉ EMPLI DE PÉRILS, ET IL Y A EN LUI MAINTS LIEUX SOMBRES ; MAIS IL Y EN A ENCORE BEAUCOUP DE BEAUX, ET QUOIQUE DANS TOUS LES PAYS L'AMOUR SE MÊLE MAINTENANT D'AFFLICTION, IL N'EN DEVIENT PEUT-ÊTRE QUE PLUS GRAND. »

— HALDIR

Le mode bac à sable est à la fois beaucoup plus simple et beaucoup plus compliqué à mettre en place. Plus simple, parce que vous vous reposez énormément sur les joueurs et leurs personnages pour faire avancer l'histoire — plus besoin de vous creuser la tête à leur place pour connaître la suite des aventures — et beaucoup plus compliqué, parce qu'il faut que vous appreniez à réfléchir vite, à rebondir sur les moindres opportunités et que vous gardiez le jeu toujours en mouvement, toujours surprenant pour les joueurs.

Pour bien réussir un bac à sable, il y a trois principes fondamentaux dont le meneur de jeu comme les joueurs doivent prendre connaissance :



- ✦ **Les joueurs fixent les objectifs de leurs personnages et se donnent les moyens et les ambitions pour les atteindre.** La dynamique de jeu ne provient pas du meneur de jeu, mais directement des motivations des personnages. Pour prendre des décisions et choisir des objectifs, les joueurs doivent être actifs et recevoir ou rechercher de nombreuses informations les mettant en position de comprendre les menaces et les enjeux du monde dans lequel leurs personnages évoluent.
- ✦ **Les joueurs doivent se retrouver en position d'effectuer des choix significants.** C'est le travail du meneur de jeu d'utiliser l'univers de jeu pour éprouver les motivations et les objectifs des personnages en les confrontant aux conséquences de leurs actes. On a l'habitude de donner le choix aux enfants pour les amener à coopérer avec des décisions qu'ils ne prennent pas : « Il est l'heure d'aller se coucher. Tu veux emmener le doudou lapin ou le doudou rose ? » Ce n'est pas un choix signifiant. Un choix signifiant est un choix qui a de l'importance, pas seulement le vernis du choix, et dont les conséquences sont sensibles — aussi bien lorsque les personnages réussissent que lorsqu'ils échouent. La vraie question, c'est de savoir s'il faut aller au lit ou faire une nuit blanche — avec toutes les conséquences attendues : le temps

qui passe, l'absence ou la présence, la gestion de la fatigue, etc.

- ✎ Ultimement, les deux éléments précédents ne peuvent exister que dans une dynamique qui entraîne une modification de l'univers de jeu. **Dans un bac à sable, les personnages se fixent des objectifs qui peuvent changer le monde — leur monde ou leur vie, en tout cas — et les conséquences de leurs choix doivent conduire à ce changement, en bien ou en mal.** Si le meneur de jeu ne tient pas compte de ces changements ou ne les valide pas, alors le jeu est sans objet. Un univers de bac à sable est en mouvement constant, parcouru d'ondulations et d'interférences.

Voici donc des outils qui devraient vous aider à appliquer ces principes en jeu.

STRUCTURE DE JEU

La structure d'un jeu bac à sable est assez linéaire, en réalité — la linéarité est ce qui donne le récit final, ce qui est vraiment raconté à la table et sur lequel on ne peut pas revenir. La difficulté, c'est que chaque carrefour donne la possibilité d'emprunter de nombreux chemins différents et qu'il y a vraiment beaucoup, beaucoup de carrefours.

- ✚ Tout d'abord, les joueurs fixent des objectifs pour leurs personnages.
- ✚ Ensuite, le meneur imagine des complications nombreuses qui empêcheront les personnages d'atteindre ces objectifs.
- ✚ Puis les joueurs doivent faire des choix pour affronter, contourner ou esquiver les complications.
- ✚ Enfin, le meneur de jeu fait évoluer le monde, de manière instantanée ou limitée ou, au contraire, dans des proportions importantes, afin de bien marquer que les actions et les choix des personnages ont eu une influence durable sur celui-ci.

CYCLES ET OBJECTIFS

Si vous voulez que les joueurs prennent des décisions et mènent la barque, donnez-leur les moyens de le faire. Les premiers outils concernent directement les joueurs et leurs personnages.

- ✚ Quand vous créez le groupe de personnages, assurez-vous qu'ils aient au moins un but commun. Essayez de lier chacun avec les autres au travers du questionnaire (page 77). Vous pourrez partir de cette base pour créer vos premières histoires et les plonger dans le bain. Surtout, exposez bien quelques éléments d'histoire initiaux, des événements (qui n'ont pas forcément de rapport entre eux

et qui impliquent ou pas les personnages – un mage célèbre a été assassiné ; on dit que des trolls ont été aperçus sur les frontières ; un incendie a détruit une partie de la grande bibliothèque ; Titan & Fils a perdu trois convois et cherche de nouveaux employés tout en mettant une prime stupéfiante sur la tête des voleurs, etc.) Ces petites choses vont aider les joueurs à envisager de possibles opportunités. Généralement, la toute première aventure est assez dirigée – le meneur a la main, histoire de lancer la machine.

✧ Demandez clairement aux joueurs les objectifs que se fixent leurs personnages – il peut s’agir d’objectifs à court terme et limités ou de buts à plus longues échéances. Dans tous les cas, essayez de comprendre exactement ce qu’ils veulent obtenir et ne laissez pas grand-chose dans l’ombre si vous le pouvez. Demandez à vos joueurs de préciser leurs intentions réelles et le but de leurs intrigues à tiroirs.

« On va déjà aller à la prochaine ville voir si on ne peut pas trouver du boulot pour renflouer nos caisses.

– Vous avez besoin d’argent alors ?

– Oui, c’est sûr. Mais c’est surtout pour le boulot, une manière de se fondre dans la masse et de parfaire notre couverture avant d’infiltrer l’organisation qu’on pourchasse... »

☛ Soyez très à cheval sur l'utilisation des repos courts et des repos longs (page 82). Comme ça vient des joueurs, il faut que le choix d'un repos long soit assumé par tout le monde. Et si c'est le cas, soyez rude avec les actions des factions ennemies.

Toutes ces pratiques doivent permettre aux joueurs d'être réellement actifs dans l'avancée du jeu : ils choisissent vraiment les directions et le rythme de l'histoire. Faites-leur comprendre qu'ils peuvent changer d'objectifs, les abandonner ou les reprendre librement – les seules conséquences qu'ils ont à craindre sont celles des événements qu'ils déclenchent. Pour le reste, il n'y a pas de bons ou de mauvais points s'ils errent, se détournent, foncent droit devant ou reculent au dernier moment.

En fait, c'est même ce qu'on attend d'eux, à condition qu'ils aillent chercher les informations qui leur permettent de prendre des décisions.



COMPLICATIONS ET MENACES

Du côté du meneur de jeu, vous devez créer du jeu et pour cela, vous avez deux axes de travail : les menaces et les complications. Tout ce boulot, gardez-le pour vous. N'en parlez pas aux joueurs. Vous le distillerez au fur et à mesure des besoins, des rebondissements et des aventures. En plus, vous allez être amené à le réévaluer en permanence, à le changer, à l'amender en fonction de nouvelles idées ou des nouvelles directions que prendra le jeu.

LES MENACES

Les menaces, ce sont tous les évènements à venir et toutes les intrigues et tous les complots et tous les dangers que le meneur de jeu imagine pour l'univers de jeu ; les méchants en tous genres qui n'attendaient que le début des aventures pour laisser libre cours à leur malveillance ; les plans tordus imaginés par des crétins pour des raisons mesquines et qui vont tourner à la catastrophe de grande ampleur ; les cabales millénaires qui arrivent enfin à maturité parce que les étoiles sont alignées, pilepoil le jour (ou la nuit) où les personnages passent dans le coin ; les guerres qui se déclarent à l'improviste après quelques décennies de paix ; les invasions de passage qui font un crochet pour ravager la région où tout commence, etc.

Vous trouverez toujours un bon méchant avec de solides raisons et quelques moyens raisonnables pour poser un bout d'histoire quelque part. En fait, c'est un travail assez semblable à celui de la création d'une histoire (comme indiqué dans les chapitres précédents), mais là vous devez créer une grosse demi-douzaine d'histoires et surtout, vous ne devez pas trop développer. Par contre, vous devez absolument établir une chose : ce qui va se passer en fin de compte si les personnages ne s'en mêlent pas. Le gros dragon qui s'est réveillé dans les montagnes et dont on entend vaguement parler va finir par ravager la région si personne ne se renseigne sur lui et ne cherche soit à le détruire (par pure méconnaissance mais avec beaucoup de courage), soit à l'aider (des mercenaires ont enlevé un être cher et c'est ce qui motive sa colère).

Il suffit souvent de trois ou quatre lignes dans un coin de vos notes pour poser les bases d'une menace et ses conséquences à long terme : une accroche ou une rumeur ; ce qui va se passer à la fin ; le secret de l'intrigue qu'il faut découvrir.

Si les joueurs vont fouiller dans le coin, ajoutez progressivement de nouveaux éléments, de quoi mener l'enquête, quelques noms de figurants et quelques situations intéressantes. Et sinon, tout leur sera raconté, au fur et à mesure des repos longs, par des rumeurs et des histoires colportées.

LES COMPLICATIONS

Les complications, c'est exactement la même chose que les menaces, mais ça concerne directement les personnages, leurs motivations, leurs amis et alliés, leurs objectifs et tout ce qui va avec. Complication, c'est juste un mot savant pour dire « gros embêtements en approche qui vont sérieusement vous pourrir la vie. »

Ce n'est pas très compliqué à imaginer : vous prenez l'objectif et vous construisez des murs autour, des murs qui correspondent aux peurs et aussi aux ressources des personnages. Chaque mur est un obstacle, mais surtout il doit être l'occasion de faire des choix : choix sur les moyens (diplomatie, violence, discrétion), choix sur les ressources engagées (du matériel, de l'argent, des relations, des blessures). Le premier choix est même parfois de simplement se poser la question « Est-ce qu'on tente de passer cet obstacle ou est-ce qu'on abandonne notre objectif ? » En soi, c'est même un élément fondamental du jeu.

Il doit être possible d'affronter chaque complication selon plusieurs approches différentes : chaque mur possède plusieurs portes et aucune ne doit donner sur le même endroit. Jamais. Faites-le une fois, les joueurs ne s'en rendront sans doute pas compte ; répétez la manœuvre, par fainéantise ou parce que vous voulez garder le contrôle sur l'histoire, et vous courrez à la catastrophe. À

quoi bon faire des choix s'ils ne servent à rien, s'ils sont complètement **insignifiants** ?

Comme on le verra plus loin, tout ça n'est possible que si deux conditions sont réunies :

- ✧ Les joueurs cherchent des informations et se donnent les moyens de trouver des solutions multiples. Comme on dit souvent « Si votre seul outil est un marteau, tous les problèmes finissent bientôt par ressembler à des clous. » Les joueurs doivent apprendre, éventuellement à la dure, qu'il est souvent préférable d'avoir plus d'une corde à son arc.
- ✧ Le meneur de jeu lâche des informations et accepte que le jeu ne soit pas « Devinez ce que je mitonne pour vous bouffer tout cru ? », mais « Vous savez ce que je mitonne, est-ce que vous allez oser venir y goûter, mes petits ? » C'est un changement de position subtil peut-être, mais absolument bouleversifiant pour la dynamique du jeu !



CONSÉQUENCES ET ÉVOLUTION DU MONDE

Quand les personnages font des choix ou agissent, il se passe l'une de ces deux choses (ou les deux) :

- ☛ Il y a des conséquences immédiates.
- ☛ Le monde change en profondeur.



LES CONSÉQUENCES IMMÉDIATES

Au-delà de la simple application du moteur physique du monde (si vous sautez, vous retombez ; un coup dans la gueule, ça fait mal ; le feu ça brûle et l'eau ça mouille, etc.), les personnages doivent constamment faire face aux conséquences de leurs actions et de leurs choix. En tant que meneur de jeu, vous pouvez en profiter pour placer des choses qui permettent de relancer l'action, de garder une certaine dynamique, un certain rythme et de proposer de nouveaux choix signifiants.

Voici une liste de choses qui peuvent revenir régulièrement si vous manquez d'inspiration immédiate. Mais, en vérité, la plupart des décisions que vous prendrez en improvisant tombent dans l'une de ces catégories.

- ✚ **Agir** : un adversaire, une faction, un ennemi (ou, pourquoi pas, un allié), agit, contre-attaque ou fait avancer ses plans alors qu'on n'est pas à la fin d'un repos long. C'est la bonne surprise à réserver quand les personnages ont acculé leurs ennemis ou leur ont laissé une opportunité qu'ils ne pouvaient pas rater.
- ✚ **Blessar** : un personnage ou, mieux, l'un de ses alliés, souffre dans sa chair ou son esprit – qu'il s'agisse de blessures directes, d'un deuil, de pertes matérielles, etc. Faites mal, non pour le plaisir d'infliger de la douleur, mais pour forcer une émotion – colère, dépit, mélancolie, tristesse, désespoir, coup de pied au cul...
- ✚ **Contraindre** : obligez un personnage à agir d'une manière qui ne lui plaît pas du tout. Attachez-lui une main dans le dos. Réduisez ses choix, fermez des portes, ne lui laissez qu'une seule route à suivre, une route qui fait peur et qui conduit dans les ténèbres.
- ✚ **Épuiser** : tapez dans les ressources des personnages. Faites-leur perdre du matériel, infligez des blessures, videz les réserves de magie et de chance. Faites-leur perdre plein de temps.
- ✚ **Menacer** : donnez des indices sur ce qui va arriver. Dites aux joueurs ce qui va se passer dans un temps court. Indiquez-leur les conséquences de leurs actions à l'avance. Prévenez-les des dangers qui attendent leurs

personnages. Annoncez un évènement qui va advenir, pas forcément en détail, un évènement qui précipitera la victoire des méchants.

✿ **Offrir** : offrez quelque chose à un personnage : un choix supplémentaire, un objet qui pourrait être utile s'il se montre assez malin, une opportunité. Cela ne doit pas lui tomber tout cuit dans le bec, mais il faut que le cadeau soit assez évident. Les petits cadeaux, c'est toujours bien pour entretenir l'amitié et faire passer le reste.

✿ **Révéler** : donnez des informations sur l'histoire, les personnages, le monde, la situation. Dites la vérité même si elle fait mal et même si elle vous oblige à trop en dire. Ce n'est pas grave – vous libérez simplement de la place dans vos étagères pour y ajouter plein de nouveaux secrets !

✿ **Séparer** : séparez les personnages pour qu'ils ne puissent plus s'entraider ou se parler. Instillez de la méfiance ou proposez des choix dont vous savez qu'ils partageront le groupe, au moins pour un temps.

✿ **Valoriser** : mettez un personnage en avant. Faites-le briller devant tout le monde. Il sera ridicule peut-être, mais il peut aussi se révéler et accomplir de grandes choses qu'il n'aurait jamais soupçonné pouvoir réaliser.

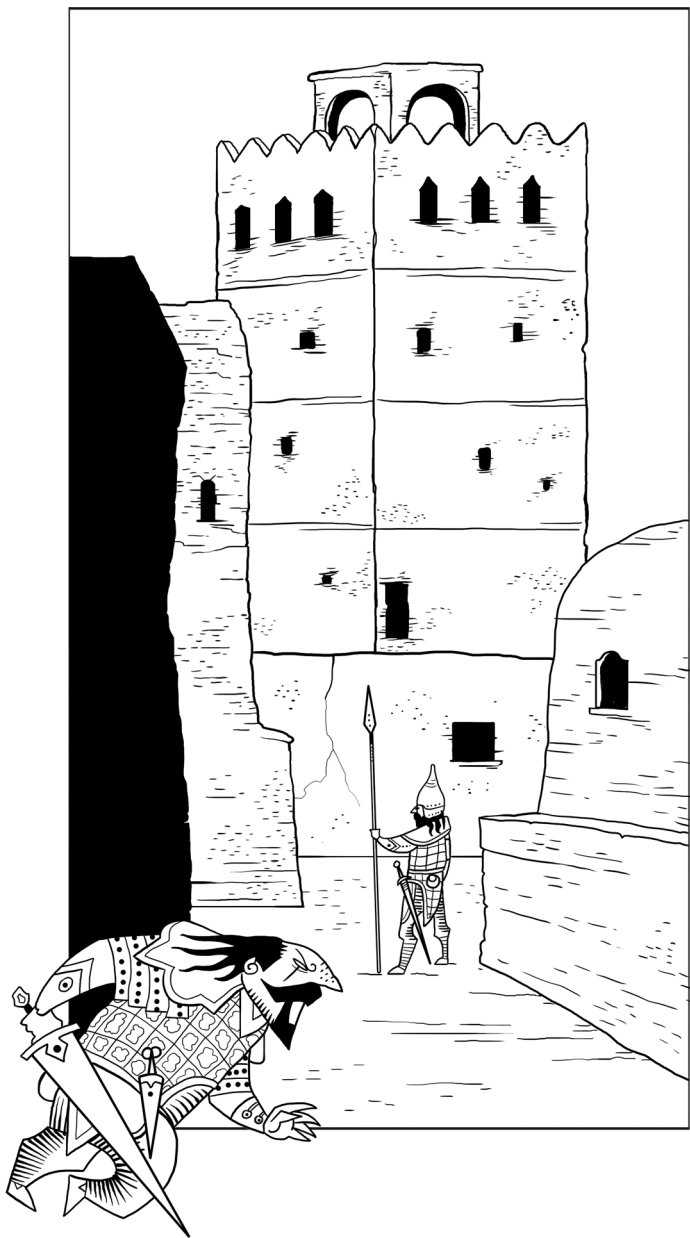
LE MONDE CHANGE

Le point le plus important d'un bac à sable, c'est que le monde change constamment et notamment, il change parce que les joueurs s'y impliquent et que leurs personnages agissent. Il peut y avoir des bouleversements qui arrivent soudainement, par surprise, mais c'est presque toujours parce que les personnages avaient l'opportunité de s'y intéresser et ont fait autre chose.

Pour cela, appuyez-vous fermement sur les repos longs. Un repos long, c'est l'opportunité d'entériner les actions des personnages, d'enregistrer leur influence dans les annales du monde.

- ☛ Les personnages ont arrêté une faction ou lui ont porté un coup. Elle doit se réorganiser, s'avouer vaincue ou se découvrir de nouveaux ennemis maintenant qu'elle est révélée et affaiblie.
- ☛ Les personnages ont raté leur coup et la faction réagit et tape fort en retour.
- ☛ Les personnages ont ignoré la faction et maintenant, celle-ci avance tranquillement ses pions et le monde change selon ses désirs à elle.

Changer le monde, c'est aussi proposer de nouveaux choix, de nouveaux objectifs. C'est une manière de récompenser les joueurs en leur montrant qu'ils servent à quelque chose et que tout ce qu'ils font se traduira nécessairement dans la campagne — une campagne écrite par eux et pour eux !



LES CINQ LOIS DU BAC À SABLE

Voici cinq points très importants à toujours garder en tête lorsque vous lancez une campagne en bac à sable.

✧ Votre travail, en tant que meneur de jeu, est de conserver la cohérence du monde, y compris dans sa folie. Vous ne devez pas aménager l'univers pour qu'il colle à la puissance des personnages. Tout au contraire, aucune rencontre, aucun conflit ne doit être équilibré. Les joueurs doivent apprendre à chercher des informations pour agir et pour faire des choix. Ils doivent apprendre à reculer, à se soumettre, quand l'univers est trop fort – une bonne motivation pour aller s'entraîner ou chercher des alliés et revenir botter des fesses plus tard !

✧ Vous devez être aussi clair que possible avec vos joueurs lorsque vous leur donnez des indices ou des informations. Les implicites, les Innuendo, les sous-entendus, marchent très mal avec la plupart des joueurs. Ils ont déjà plein d'informations à digérer, ils avancent dans le brouillard. N'ajoutez pas de difficultés inutiles sinon ils passeront à côté de beaucoup de choses et, finalement, c'est vous qui serez puni parce que vous aurez plein de matériel de jeu perdu dans les limbes... Et puis, donnez toujours les informations à plusieurs

personnages, sous une forme ou une autre. Volontairement ou par simple omission, il y a toujours des informations cruciales qui disparaissent dans la tête des joueurs.

✚ Posez des questions, plein de questions. Laissez les joueurs y répondre. Bien entendu, je parle de tout ce que vous ne savez pas déjà et sur lequel vous n'avez pas d'avis ou de préjugés. Les joueurs ont plusieurs cerveaux et leurs idées seront presque toujours plus intéressantes que les vôtres. Plus surprenantes en tout cas. Et l'univers ne pourra que s'en porter mieux. Les rumeurs, c'est le bien.

✚ Fermez régulièrement des dossiers. Il est très facile, dans un bac à sable, d'ouvrir plein d'histoires dans tous les sens et de noyer les joueurs dans une espèce de maelström d'aventures et d'intrigues dont ils ne se dépêtriront pas. Permettez-leur, très souvent, de conclure des histoires, de battre des méchants, de vaincre l'adversité, d'aller au bout d'une enquête avec le sentiment d'en avoir fait le tour. Que cela ne vous empêche pas de lancer quatre ou cinq histoires à la fois si vous vous en sentez les épaules, mais fermez des portes avant d'en ouvrir d'autres.

✚ Maintenez la pression. Les joueurs sont dynamiques et amènent plein de choses, c'est sûr. Mais c'est à vous de contrôler le feu sous la casserole pour les maintenir dans cet état. Pour cela, vous avez plusieurs moyens. Tout d'abord, quand les choses n'avancent pas, « envoyez les ninjas » — cette expression ne signifie pas que vous devez effectivement faire apparaître de véritables ninjas, bien sûr, mais que quelque chose de dangereux, de surprenant, advient qui oblige les personnages à réagir et à agir alors même qu'ils pensaient à autre chose. C'est censé les aider à se concentrer (et, accessoirement, ça peut vous donner un peu de temps pour réfléchir à la suite pendant qu'une partie de votre cerveau gère un petit combat qui fait plaisir à tout le monde). Ensuite, dix minutes avant chaque fin de séance, commencez à réfléchir à un cliffhanger, un élément de suspense qui conclura la partie. Il ne vous restera plus qu'à placer la chose sans permettre à vos joueurs d'y réagir tout de suite. Utilisez la liste des conséquences immédiates (cf. page 194) pour y piocher un évènement marquant !





LES CRÉATURES

« NOMBREUX SONT LES VIVANTS QUI MÉRITERAIENT LA MORT. ET LES MORTS QUI MÉRITERAIENT LA VIE. POUVEZ-VOUS LEUR RENDRE, FRODON ? ALORS, NE SOYEZ PAS TROP PROMPT À DISPENSER MORT ET JUGEMENT. MÊME LES GRANDS SAGES NE PEUVENT CONNAÎTRE TOUTES LES FINS. »

— GANDALF



Les créatures et les figurants sont utiles pour trois choses : ce sont des silhouettes qui animent le décor et façonnent les ambiances du jeu ; ce sont des alliés ou des mentors qui peuvent aider les personnages, comme amis ou comme montures, comme commanditaires ou comme compagnons animaux ; ce sont des adversaires qui donnent tout le sel aux aventures.

EN TANT QU'ALLIÉES

Les créatures peuvent être des alliées aux influences variées :

- ☞ Ce sont des montures ou des sources de travail – de la mule qui emporte votre bagage à l'immense brachiosaure capable d'accueillir une maison et la famille qui l'habite sur son dos ; du hamster qui fait tourner une roue pour actionner les pales d'un ventilateur aux énormes bœufs qui tirent une noria géante pour abreuver une cité. Passons sur les morts-vivants serviteurs, les dragons compagnons de voyage et les esprits liés à la boucle de votre ceinture.

- ✚ Ce sont des contacts, des relations, des amis – en somme, tout le réseau social dont les personnages peuvent s’entourer au cours de leurs aventures. En tant que meneur de jeu, n’hésitez pas à les utiliser pour appâter, accrocher, faire pression, menacer, rendre joyeux ou tristes les personnages et les joueurs. Si quelque chose arrive à quelqu’un, c’est toujours mieux quand c’est un quelqu’un connu (et proche) des personnages qu’un inconnu lambda tiré du placard pour les circonstances.
- ✚ Ce sont des commanditaires, des mentors, des employeurs, des mécènes. Pour le coup, ce sont ces créatures qui sont au centre d’un réseau dont les personnages ne sont qu’une branche – et leurs histoires deviennent celles de ces derniers.



EN TANT QU'ADVERSAIRES

Vous avez aussi besoin d'adversaires pour les personnages. Ces adversaires représentent des obstacles que les héros doivent surmonter, détruire, éviter, contourner, etc. Il n'y a jamais une seule manière de faire. Pour embêter les personnages, vous avez besoin de quoi au juste ?

1D6	L'ADVERSAIRE EST...
1	Un adversaire politique, capable de tout pour vous dénier toute autorité, toute légitimité, qui possède des réseaux, des appuis et des protections et qui vous verra ruiné, chassé, banni, emprisonné, exécuté même s'il le peut.
2	Un danger psychique, une source de folie, un manipulateur mental qui joue avec vos rêves, vos perceptions sensorielles, vos émotions, vos envies, vos désirs, vos pulsions et passions.
3	Un obstacle physique, qu'il faut contourner, éliminer ou affronter – par exemple, une sentinelle qui monte la garde, une force trop puissante qui bloque un passage, une nuisance qu'on ne peut pourtant éliminer sans entraîner des conséquences légales ou politiques, etc.

-
- 4 Un partenaire de négociation, du genre à vous couper la main si vous essayez de le doubler ou la gorge si vous y parvenez, du genre à posséder plus d'informations sur vous que vous n'en avez sur lui, du genre à faire miroiter des promesses et des tentations auxquelles vous aurez le plus grand mal à résister, du genre à savoir exactement ce dont vous avez besoin et à l'avoir justement en stock... pour un prix à négocier justement.
-
- 5 Une énigme ou un puzzle, un mystère à résoudre dont il faut en comprendre la nature avant d'enchaîner diverses opérations jusqu'à avoir remis toutes les pièces dans l'ordre.
-
- 6 Une source de conflit physique qu'il faut affronter, parce que c'est un concurrent, qu'il cherche la bagarre, que c'est un prédateur, qu'il possède quelque chose qu'il faut absolument obtenir, etc.
-



Dans un deuxième temps, déterminez la nature de l'adversaire.

1D6	L'ADVERSAIRE EST...
1	Un dragon – pas aussi gros que les six plus importants du monde, mais un dragon tout de même...
2	Un enténébré, une créature corrompue par la ténèbre, mauvaise, malveillante, immonde, agressive et corruptrice.
3	Un esprit, le genre de créature complètement incompréhensible qui vit sous un caillou, dans une fontaine ou qui parcourt les montagnes à la recherche de son âme sœur.
4	Un non-mort, un mort qui marche, un mort-vivant sec ou gras, putride ou élégant, comme vous voulez.
5	Un semblable, un membre d'un autre peuple humain ou sauvage (ou plusieurs d'entre eux, bien sûr).
6	Une créature naturelle, un bête animal, pas forcément un ragondin, éventuellement un dinosaure ou quelque chose de plus bizarre encore, parfois capable de lancer quelques sorts.

Puis, si ça peut s'appliquer, essayez de voir quel est son alignement, sa moralité — c'est sa manière de considérer le monde et les gens. N'hésitez pas à mélanger les choses : ça peut être très drôle d'avoir à faire à un non-mort respectueux, mais parfaitement décidé à ne pas laisser les personnages rester dans son village et à utiliser ton son pouvoir politique pour les en faire bannir.

1D6	L'ADVERSAIRE EST...
1	Respectueux (bienveillant) la personne est naturellement respectueuse de la vie et des gens. C'est dans sa nature profonde de ne pas faire le mal.
2	Scrupuleux (bienveillant) la personne respecte les lois et la morale qui lui sont dictées par la société. Elle est généralement correcte et bienveillante pour ne pas sortir du cadre social dans lequel elle se trouve.
3	Libre (égoïste) la personne fait bien ce qu'elle veut, quand elle veut, dans et hors les lois, tant que ça ne nuit pas trop à ses contemporains (ou du moins, tant qu'elle n'en a pas conscience). Dans le cas contraire, elle fait attention et reste plutôt respectueuse.

4

Opportuniste (égoïste)

la personne pense d'abord à elle en toutes circonstances, à ses gains immédiats, à son plaisir, à son pouvoir, etc. Elle se moque bien de savoir ce que les autres pensent ou éprouvent et elle n'a aucune vergogne.

5

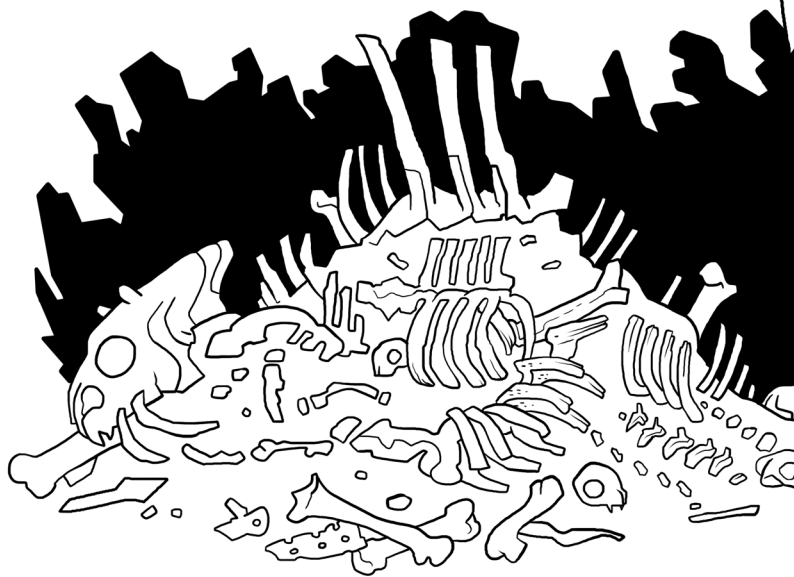
Mauvais (malveillant)

la personne est opportuniste et possède de plus un fond sadique. Elle fait mal parce qu'elle le peut et qu'elle en tire une certaine forme de plaisir – le pouvoir sur les autres est grisant.

6

Déterminé (malveillant)

la personne a des objectifs et les accomplira – la fin justifie les moyens. C'est un opportuniste avec la volonté supplémentaire de créer les opportunités.





PROFIL	PUISSANCE (BONUS À TOUS LES JETS)	POINTS DE VIE
Pestes (par paquets de 10 qui attaquent tous ensemble)	+0	5
Minus (par paquets de 10 qui attaquent tous ensemble)	+0	10
Demi-sels (par paquets de 10 qui attaquent tous ensemble)	+1	15
Gros bras	+1	10
Costauds	+2	15
Caïds	+3	25
Gros bœufs	+4	35
Grands méchants	+5	60

Enfin, choisissez la puissance de l'adversaire dans le tableau ci-dessus.

La puissance est le bonus qui s'applique à tous les jets de la créature, y compris ses bonus aux dégâts.

Pensez bien que vous pouvez complètement mélanger les colonnes : vous voulez un gros bœuf qui tombe très vite après avoir fait très mal ? Mettez-lui les points de vie d'un gros bras, mais la défense d'un gros méchant.

Les créatures possèdent des capacités spéciales que vous pouvez leur donner en partie ou en totalité ; vous pouvez aussi piocher dans les

DÉFENSE	INITIATIVE	MORAL	POINTS DE TRÉSOR (+1 PAR CAPACITÉ)
9	2d6 + 0	10	0
10	3d6+0	9	1
11	3d6+1	8	2
10	2d6+1	9	1
12	3d6+2	8	2
14	4d6+3	7	3
16	5d6+4	6	4
18	6d6+5	5	5

capacités des personnages. Elles peuvent lancer des « sorts » (des capacités naturelles pour elles) jusqu'à un niveau égal à leur rang de puissance. À votre discrétion, vous pouvez leur donner des points de magie ou pratiquer la magie à volonté.

Enfin, dans le cas de jets en opposition (course-poursuite, discrétion, etc.), n'hésitez pas à leur donner le bonus de compétence (+4) si vous pensez que la créature a une maîtrise du domaine.

Pensez aussi à inventer vos sorts et vos capacités pour surprendre vos joueurs — sinon, toutes vos créatures vont finir par se ressembler.

LE MORAL

Lancez 2d6 contre le moral des monstres à chaque fois que :

- ✚ Un sort de niveau 5 est utilisé
- ✚ Le chef ou la créature la plus puissante est tué ou en fuite
- ✚ La moitié du groupe est éliminée
- ✚ Le grand méchant perd la moitié de ses points de vie

En cas d'échec, les monstres prennent leurs jambes à leur cou et détalent aussi vite que possible...

LES POINTS DE TRÉSOR DES CRÉATURES

Les points de trésor représentent, grosso modo, le butin que les personnages peuvent espérer tirer d'un affrontement dont ils sortent victorieux – que ce soit en l'évitant ou en le gagnant les armes à la main. C'est un butin qui ne représente pas seulement des valeurs monétaires ou des objets magiques, mais aussi des informations, des petits boosts d'expérience, etc. Le chiffre donné n'est qu'une indication large – si plusieurs adversaires attaquent de conserve, par exemple trois gros bras, les personnages peuvent ne toucher qu'un seul point de trésor ou deux peut-être, et non pas un pour chacun d'entre eux. Et peut-être que si. Une bonne manière de faire est de donner les points de trésor pour chaque

double d'adversaires (par exemple, 2 pour un costaud, 4 pour deux costauds, 6 pour quatre costauds, 8 pour huit costauds, 10 pour seize costauds et ainsi de suite).

MAIS EUH, M'SIEUR, LES CAPACITÉS SONT TOUTES FLOUES !

Eh oui, mon petit. C'est pour que tu fasses fonctionner ton imagination. Adaptez donc les choses précisément aux circonstances, au bête, aux joueurs. Surprenez-les. Amusez-les. Menacez-les. Faites-leur mal... ou pas. Une capacité, c'est d'abord un réservoir à idées, plein de potentiel narratif et descriptif pour faire rebondir l'histoire ou pour lui donner des directions inattendues. Franchement, les joueurs n'ont pas à savoir ce que vous en faites et comment vous les interprétez. Leurs capacités à eux sont bien cadrées et mesurées pour que le jeu soit fluide ; mais vous, vous n'avez pas besoin de ça : équilibrez, cadrez et mesurez à l'estime, exactement comme vous en avez besoin.



PETIT BESTIAIRE SOMMAIRE

ANIMAUX

Parfaitement normaux ou totalement magiques, les animaux de tous types se caractérisent par quelques éléments simples – leur milieu de vie ; leurs habitudes alimentaires ; leur mode de fonctionnement social – qui influent sur leur taille, leur forme, leur comportement, leur apparence... N'hésitez pas à mêler l'apparence de plein de créatures connues pour créer les vôtres – un pangolin géant avec des antennes de crevette, la langue d'un fourmilier et une queue de scorpion ? Un ours à la fourrure tachetée avec une tête de saumon et six pattes, capable de marcher sur ses pattes arrière uniquement ? Un immense diplodocus sur le dos duquel on peut installer un houda capable d'accueillir tout un village d'éleveurs nomades ?

1D6	MILIEU
1	Caché (tunnels, terriers, nocturnes)
2	Dense (forêts, landes épaisses)
3	Escarpé (montagnes et pentes raides)
4	Ouvert (plaines, prairies, savanes)
5	Semi-ouvert (landes, bois clairsemés)
6	Souterrain (systèmes de cavernes, réseaux profonds)

Un dernier point important : quelle que soit leur taille, leur forme, leur intelligence, leurs pouvoirs magiques ou leur faim, les animaux réagissent toujours comme des animaux : ils fuient quand ils ont peur ou que les choses semblent aller bizarrement, ils se méfient de ce qu'ils ne connaissent pas, ils réagissent mal quand une odeur inconnue vient leur chatouiller les narines, ils sont pourtant incroyablement curieux, ils protègent leurs petits et se battent comme des furies quand ils sont acculés.

Utilisez les animaux pour marquer la variété, la beauté et la dangerosité du monde. Dans les régions sauvages, ils n'ont pas peur de l'homme (pas encore) et s'ils ont faim, ils pourront attaquer. Ou paniquer – imaginez un troupeau d'énormes bêtes cornues et caparaçonnées, soufflant des nuées de feu, aux sabots d'acier, pris de panique et traversant le camp des personnages en pleine nuit ! Les

ALIMENTATION	SOCIÉTÉ
Carnassier moissonneur	Colonies immenses
Carnassier prédateurs	Couple
Charognard	Groupe étendu (plusieurs familles)
Détrivores	Groupe restreint (un mâle)
Herbivores	Gynécée
Thaumivore (qui mange la magie)	Solitaire

animaux peuvent aussi devenir les proies des personnages eux-mêmes en quête de nourriture et une bonne traque, une belle chasse, peut donner quelques intéressantes scènes de jeu.

PLEIN DE TRAITS QUE VOUS POUVEZ DONNER À VOS ANIMAUX

aigrette	ouïes et branchies
ailes	petites oreilles
antennes	plaques de chitines
bec acéré	plumes et duvet
bouches multiples	poils longs
courte queue épaisse	poils ras
crocs immenses	regard perçant
deux pattes	robe tachetée, tigrée,
doigts opposables	rayée, unie, écaille de
écailles	tortue, tabby, marbrée,
épines	claire, sombre, tranchée,
ergots empoisonnés	multicolore, éclatante,
ergots sur l'échine	réfléchissante, lumineuse
faible vue	silhouette élancée
grandes oreilles	six pattes ou plus
gros ventre	tentacules préhensiles ou
immense et colossal	non
longue et fine queue	tour de l'oeil coloré
longue queue en plumeau	tout petit, minuscule
marques de couleur sur	vue perçante
le torse	yeux à facette
oreilles en pinceau	yeux multiples
organe électrique	yeux pédunculés
os métalliques	

Antimagique : l'animal est absolument, irrémédiablement, immunisé à toutes formes de magie – il peut même étendre ce pouvoir à quelques pas dans le cas de certains animaux. Exemples : sphère néantissee, souris des cavernes, cheval des marais, etc.

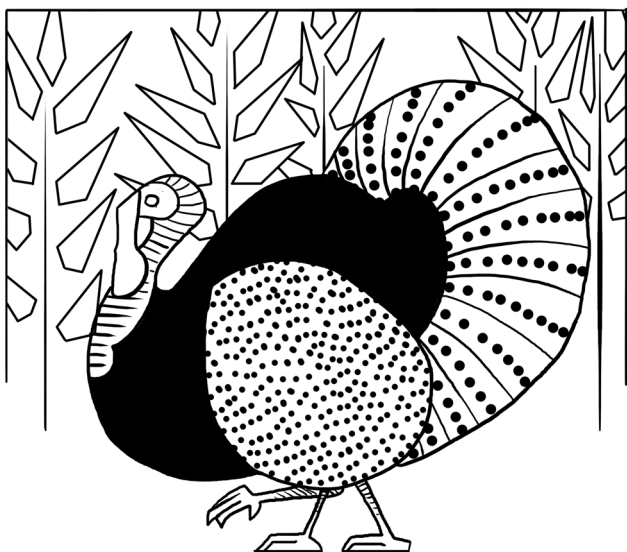
Intelligence : l'animal possède une intelligence quasi-humaine (et même plus qu'humaine si on considère certains individus de chaque espèce). S'il ne peut aisément communiquer faute d'organe adapté, il est capable de prévision, de projection, de préparation et même d'innovation. Méfiance si vous continuez à prendre cette grosse boule de poil pour une bestiole commune. Exemple : panda pandulaire, tigre hypnotiseur, putois architecte, etc.

Manipulation énergétique : l'animal manipule une forme d'énergie élémentaire – feu, froid, électricité, etc. – qu'il peut diriger plus ou moins à sa guise et à laquelle il est parfaitement immunisé. Exemples : salamandre écarlate, termites électriques des Monts Tazer, grizzly tueur-de-phoques, etc.

Parangon : cet animal en particulier est un parangon de son espèce, un avatar de l'esprit de son peuple. Il possède toutes les qualités de son genre et bien d'autres – plus rapide, plus puissant et il possède d'invraisemblables pouvoirs magiques.

Sens supérieurs : l'animal possède des sens normaux surdéveloppés ou même des sens supplémentaires ou magiques (voir dans les ténèbres, sentir les vibrations, percevoir les ondes sonar, etc.)
Exemples : nanoserpent seconde, chauve-souris géante, tigre des abysses, etc.

Venin : l'animal est particulièrement venimeux. Il peut provoquer des dégâts supplémentaires ou des blessures immédiates, plonger dans l'inconscience, paralyser, pétrifier ou même tuer. Heureusement, il reste toujours les jets de sauvegarde pour échapper, parfois seulement en partie, à ces effets funestes. Exemples : araignées géantes du Bois Noir, basilic des collines, chat aux mille pantins, etc.



NIV	SORTS DES ANIMAUX	EFFETS
1	Dissimulation	dans son milieu naturel, l'animal est pratiquement invisible s'il ne bouge pas.
2	Passage sans trace	dans son milieu naturel, l'animal s'y entend pour brouiller sa piste ou l'effacer complètement.
3	Surprise	dans son milieu naturel, l'animal a toujours l'initiative et parfois un tour de surprise à son avantage.
4	Engloutissement	l'animal peut gober une créature plus petite d'un seul coup. La victime subit 1d6 dégâts par tour et ne peut plus agir tandis qu'elle est lentement digérée.
5	Contrôle mental	l'animal se protège des attaques et agressions en manipulant l'esprit de ses prédateurs pour les contraindre à l'ignorer, à se détourner de lui ou à le fuir.

DRAGONS

Créatures reptiliennes plus rusées qu'intelligentes, plus malignes que sages, les dragons sont un symbole de puissante magie, d'immanence — ils sont à la frontière entre l'animal, l'homme et l'esprit, un peu tout cela à la fois, tour à tour fins politiques et destructeurs aveugles, énigmes vivantes et voix de la raison. Un adversaire draconique, fut-il tout petit et tout faible, doit toujours posséder plusieurs facettes et imposer le respect, sinon par ses actes, du moins par sa nature unique et étrange. On n'attaque pas un dragon par désœuvrement ou simple pulsion de violence : les personnages doivent le craindre et craindre surtout le symbole que représente l'acte même de l'affronter, comme s'il s'agissait presque d'une transgression. Chaque affrontement contre un dragon doit revêtir un caractère sacré, pareil à l'acte de combattre une figure protégée par les cieux. Et en même temps, tout doit être très organique — le sang bouillant du dragon, le bruissement de ses écailles, la couleur de ses yeux, le grondement de son souffle — et très symbolique — les paroles et menaces échangées, les changements subtils dans l'atmosphère, la réaction des animaux et des plantes dans la zone, la danse de mort sauvage et chorégraphiée...

Agents : le dragon possède des agents dans toute la région qui ouvrent l'œil et l'oreille pour lui et ont les moyens (magiques) de le prévenir rapidement. Dans certains cas, le dragon peut même les posséder durant quelques heures et agir à distance par lui-même, avec ses moyens et ses connaissances.

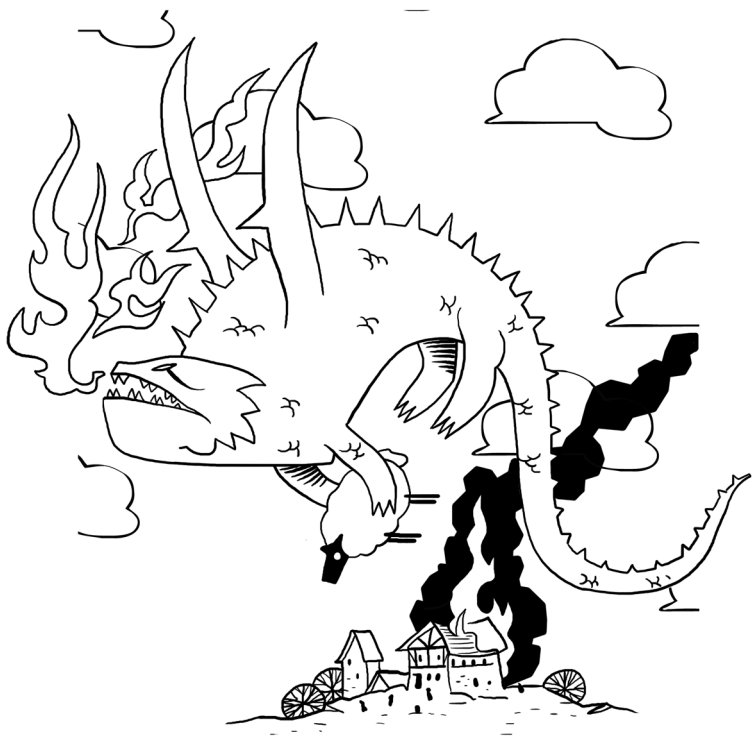
Domaine étendu : les terres contrôlées par le dragon s'étendent à bonne distance de son repaire — et quand on dit contrôlées, c'est bien de cela dont il s'agit. Il peut donner des ordres aux choses et aux êtres qui lui obéissent inconsciemment. Les arbres et les végétaux bruissent, s'agitent et agressent les voyageurs ; les animaux sont agressifs ; les rochers sont instables et les routes plus fatigantes qu'elles ne le devraient.

Manipulation énergétique : le dragon manipule une forme d'énergie élémentaire — feu, froid, électricité, etc. — qu'il peut diriger plus ou moins à sa guise et à laquelle il est parfaitement immunisé.

Présence draconique : le dragon possède un charisme extraordinaire, une assurance et une présence hors du commun. On respecte sa parole et son silence et on ne l'attaque pas sans une sérieuse motivation ou préparation — et même alors, il suffit d'un rien pour que toute résolution disparaisse.

Richesse : le dragon est riche au-delà de toute mesure. Pas seulement un gros matelas de pièces et de bijoux, mais des propriétés, des parts dans des maisons commerciales, des revenus et des investissements. Il n'a aucun problème pour aider des personnages qui ont besoin d'un mécène ou pour financer une vendetta longue et coûteuse.

Vengeance : si le dragon est tué, il sera vengé par des amis, des alliés, des obligés ou simplement par les agents de sa compagnie d'assurance.



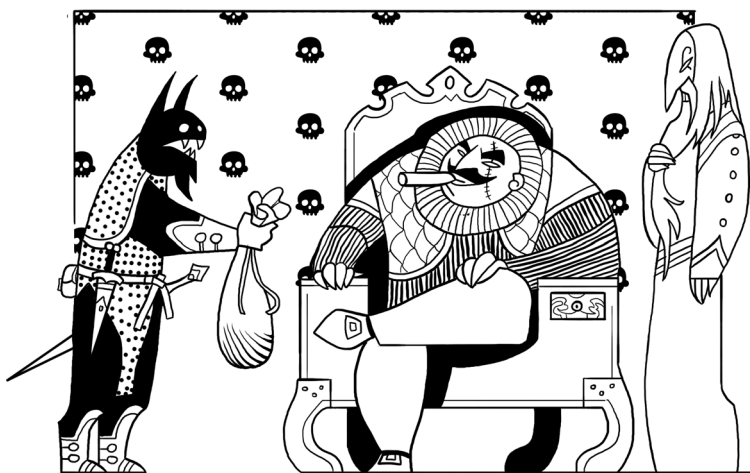
NIV	SORTS DES DRAGONS	EFFETS
1	Souffle	Le souffle du dragon inflige un nombre de points de dégâts égal à son total de points de vie. Si vous êtes gentil, il s'agit de son total actuel. Il est possible d'annuler la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde réussi.
2	Effroi	Le dragon vous fait excessivement peur : réussissez un jet de sauvegarde ou tournez les talons aussi vite que possible.
3	Oracle	Le dragon a des visions sur ce qui sera ou pourra ne pas être.
4	Téléportation	Pouf. Le dragon n'est plus là. Au revoir, les amis.
5	Bulle	Le repaire du dragon est une bulle spatiotemporelle où il est très compliqué de rentrer, si on n'est pas le dragon lui-même, et qui se trouve partout et nulle part à la fois.

ENTÉNÉBRÉS

D'une certaine manière, vous pouvez utiliser les capacités et sorts qui suivent pour les appliquer à n'importe quel autre type d'adversaires. La ténèbre est un chancre qui ronge et grignote le monde, un individu après l'autre, que ce soit les plantes, les animaux, les dragons, les morts-vivants ou les bêtes mortels. L'enténèbre est un mal vicieux, un cancer, qui pousse à la malveillance, à la cruauté, à la destruction gratuite de tout ce qui est bel et bon, de tout ce qui est naturel.

MAIS, M'SIEUR ? L'ENTÉNÈBRE, ÇA S'ATTRAPE COMMENT ?

Nous vous laissons répondre à cette question avec l'aide de vos joueurs. Invasion Z ? Corruption mordorienne ? Idées qui circulent ? À quelle vitesse ? Peut-on en guérir ? Faites comme mauvais vous semble.



Anonymat : personne ne remarque l'enténébré.

Il vaque, indécidable, anonyme, furtif. Il est semblable à tous les siens.

Chancre : l'enténébré provoque des maladies dégénératives chez les gens qu'il côtoie assez longtemps, des démences, des crabes, des furoncles, des paralysies.

Corruption : l'enténébré pousse les gens à agir contre leurs propres intérêts ou contre les intérêts de leurs communautés. Le mensonge, la paresse, la prévarication, la cupidité deviennent des maux communs.

Déchaînement de violence : l'enténébré provoque de véritables explosions de violence là où il passe. Les gens deviennent amok et commettent des massacres sans comprendre ce qui les a poussés là ; la moindre querelle dégénère en véritable bataille sanglante et absurde.

Destruction : les choses s'abîment au contact de l'enténébré. Les murailles se fissurent doucement, les ponts s'écroulent, les jardins se flétrissent, les terres s'épuisent, le métal devient cassant, le bois s'effrite... C'est un processus lent et irrémédiable.

Gestalt : l'enténébré devient plus puissant et plus intelligent, plus retord quand il est associé à plusieurs autres de son genre — ils sont liés par une même pensée, une même volonté et agissent de concert sans se consulter.

NIV	SORT	EFFETS
1	Malédiction	La victime du sort ne lance plus que deux dés durant 1d6 tours.
2	Enfant de la ténèbre	L'enténébré peut pénétrer dans les ombres, y voyager à la vitesse de la pensée et en jaillir inopinément – néanmoins, la portée n'est guère fameuse.
3	Sphère noire	Une sphère noire jaillit de la paume de l'enténébré et explose soudainement, infligeant 2d6 + puissance dégâts à toutes les créatures présentes, à l'exception des autres enténébrés.
4	Drain de vie	L'enténébré doit réussir un jet d'attaque au corps à corps. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde ou perdre au choix une compétence, une capacité ou un point de caractéristique. À la discrétion du meneur, la créature peut désormais bénéficier de ce trait.
5	Explosion	L'enténébré explose au moment où il tombe à 0 point de vie. La déflagration est suffisante pour souffler un bâtiment ou un pâté de maisons. Les personnages subissent 1d6 blessures (explosif) – mais les dégâts peuvent être réduits de moitié avec un jet de sauvegarde réussi.

ESPRITS

Les esprits sont des créatures magiques par excellence – des créatures des frontières, là et pas là, liées au monde et complètement étrangères à sa nature physique, immatérielles et pourtant capables d'interagir et de nouer des relations avec les habitants de la normalité, humains, sauvages et animaux. C'est toujours très compliqué d'affronter des esprits et même seulement de négocier avec eux. Ils sont les dryades et les ménades, les nymphes, les naïades et les satyres ; ils sont les gluons du pot à tabac, les gardiens de la grosse pierre au milieu du chemin, les habitants du vieil arbre au-dessus du village, les compagnons de la grand-mère qui n'a plus toute sa tête, les amis invisibles des petites filles solitaires, ceux à qui on offre du lait pour que les vaches ne soient pas malades, à qui on verse de la bière pour que la chasse soit bonne, à qui on sacrifie un bouc avant d'embarquer pour aller pêcher au large. Ils sont terribles et terrifiants, incompréhensibles et lointains – et pourtant si proches au quotidien, des paysans et des voyageurs, des chevaliers et des sorceliers.

Ayez garde de les défier ou soyez prêt à toutes les conséquences – une éternelle malédiction ou le gain d'un allié pour la vie, qui peut savoir...

ÇA RESSEMBLE À QUOI UN ESPRIT ?

À tout et n'importe quoi. Il peut s'agir d'une espèce d'animal qui parle ou d'un homme avec des caractéristiques animales, comme des pattes de bouc ou des cornes. Il peut s'agir d'une très belle représentante féminine de tel ou tel peuple. Il peut aussi s'agir d'une créature étrange avec un grand masque de bois ou de terre. Et pourquoi pas une espèce d'assemblage symbolique, surréaliste, de plein d'objets étranges qui flottent les uns à côté des autres ? À moins que ce ne soit un simple esprit translucide ou une version toute petite ou énorme de l'objet auquel l'esprit est lié ?

Création élémentaire : l'esprit peut créer des choses, des objets, par sa seule volonté. Ce sont généralement des objets simples ou un peu de matière utile à ses desseins.

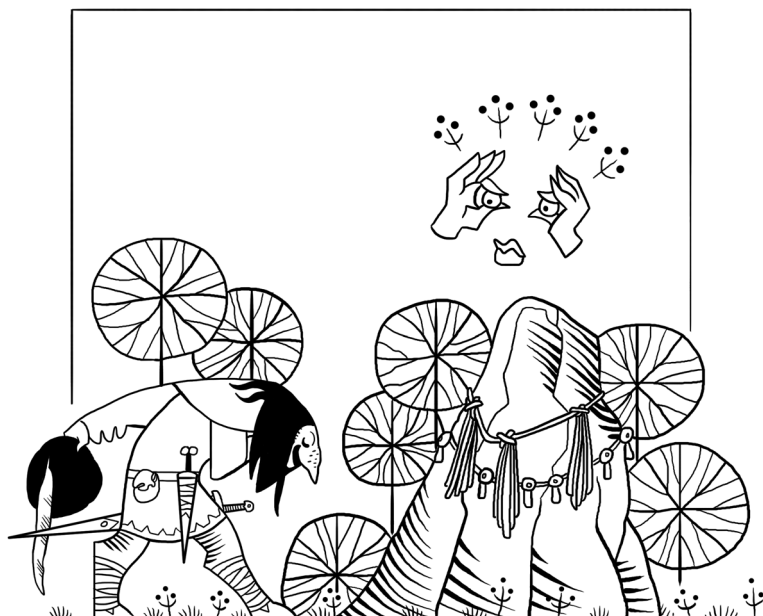
Enclave protégée : l'esprit règne sur un domaine donc les accès sont extrêmement difficiles à trouver s'il n'ouvre pas le passage volontairement.

Éternité : l'esprit ne peut pas mourir. Il peut disparaître, un temps, mais il finit toujours pas se reformer tant que les objets ou les lieux qui lui donnent forme existent.

Hors du temps : l'esprit peut se retirer hors du temps et y emmener des gens. Là, le temps est plus rapide – plusieurs mois semblent s'y passer quand, à l'extérieur, seules quelques minutes se sont écoulées – ou plus lent – un court séjour de trois semaines et ce sont trois cents ans qui ont filé en dehors.

Immatérialité : l'esprit est immatériel. Il ne peut être pris pour cible par aucune attaque physique – et même la plupart des attaques magiques sont inefficaces.

Omniscience locale : l'esprit sait tout ce qui se passe sur son domaine d'influence.



NIV	SORT	EFFETS
1	Contrôle de l'environnement	L'esprit manipule les objets (poussière, cailloux, outils, meubles, etc.) et les plantes dans son environnement pour aider, gêner ou blesser les personnages.
2	Protection	L'esprit empêche toute attaque physique et mentale sur une personne qu'il place sous sa protection pendant un tour.
3	Voyage instantané	L'esprit se rend instantanément d'un bout à l'autre de son domaine.
4	Punition	L'esprit punit une personne qui a mal agi sur son domaine ou qui l'a insulté. Cette dernière doit accomplir quelque chose ou est frappée d'un trouble compulsif – un comportement qu'elle doit suivre pendant plusieurs heures ou jours.
5	Manipulation de la réalité	L'esprit change les règles de la réalité à sa convenance dans l'enclosure de son domaine.

NON-MORTS

Les morts-vivants symbolisent à la fois un état non naturel du monde et le rappel du passé de celui-ci — ils sont la stase et l'immobilité, la nostalgie, les remords et les regrets. Ce sont certainement des créatures affreuses — certains sont dans un état de putréfaction avancée, avec l'odeur et les asticots qui vont avec ; d'autres sont aussi secs que des momies congelées, avec une vague odeur de poussière sèche, étouffante et chargée de spores de champignons hallucinogènes. Parfois, ils n'ont même pas conscience d'être morts et se contentent de continuer à vivre, par habitude et parce qu'ils ont toujours vécu jusqu'à présent — pourquoi est-ce que les choses devraient changer ?

Les morts-vivants sont souvent liés au passé du monde, à ses traumatismes. Ils furent témoins d'autres temps ou d'événements graves. Ceux qui ont conservé une partie de leur esprit peuvent témoigner de ces âges disparus ; les autres portent fréquemment des indices et des vestiges, des objets, des vêtements, des blessures ou des comportements qui disent d'où ils viennent et ce qu'ils ont vécu.

Combattre des morts-vivants, c'est plaider pour sa propre fin, c'est affronter le hideux visage de l'enfer tel qu'on se l'imagine et c'est aussi choisir l'ordre naturel des choses sur la magie du surnaturel, c'est repousser les frontières de ce qui est normal.



Contagion : une personne tuée par le mort-vivant devient elle-même un mort-vivant quelques minutes ou quelques heures après sa mort.

Esprit de ruche : le mort-vivant partage un lien mental avec bien d'autres de ses semblables. Ils ont tendance à se regrouper en meutes ou en petits groupes qui chassent ensemble et partagent des informations.

Gardien éternel : le mort-vivant garde quelque chose et restera à le garder éternellement, empêchant quiconque excepté l'héritier légitime d'en approcher. S'il tombe et que l'objet de sa vigilance est toujours là, il se reconstitue pour reprendre sa tâche.

Immatérialité : le mort-vivant est immatériel. Il ne peut être pris pour cible par aucune attaque physique – et même la plupart des attaques magiques sont inefficaces.

Immortalité : le mort-vivant ne peut être détruit. Sa force vitale est sans doute liée à un quelconque secret – un lieu, un ou plusieurs objets, un mot de pouvoir, un nom vrai, etc. – qui seulement s'il est révélé ou brisé peut permettre la vraie mort d'advenir.

Mémoire : le mort-vivant sait des choses plus vieilles que le monde et il use de ces connaissances.

NIV	SORT	EFFETS
1	Toucher mortel	Le mort-vivant ajoute 1d6 dégâts à toutes ses attaques au corps à corps.
2	Paralyse	Le mort-vivant doit réussir un jet d'attaque au corps à corps. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde ou être complètement paralysée pendant 1d6+Puissance tours.
3	Stase	Le mort-vivant enferme une personne, un lieu ou un objet dans une sorte de stase temporelle qui l'empêche de changer, de pourrir ou de mourir.
4	Drain de vie	Le mort-vivant doit réussir un jet d'attaque au corps à corps. La victime du sort doit réussir un jet de sauvegarde ou perdre au choix une compétence, une capacité ou un point de caractéristique.
5	Morphe	Le mort-vivant peut changer d'apparence à volonté – pour se faire passer pour un être vivant normal, pour se changer en animal ou même en petit nuage de gaz vert et lumineux. À moins qu'il ne devienne un scorpion géant ou une araignée énorme.

SEMBLABLES

Les semblables, ce sont ceux qui sont tout pareil, les reflets des personnages, leurs équivalents à tous les niveaux – motivations analogues, désirs et accomplissements identiques, rêves et espoirs similaires. Ce sont donc de parfaits adversaires, aisément compréhensibles, que l'on peut affronter à pied d'égalité, simplement parce qu'ils sont soi.

Dans l'idéal, pourtant, il faut que ces affrontements, à cause de la proximité symbolique, soient beaucoup plus délicats à déclencher – se foutre sur la gueule, dans l'urgence et à égalité de moyens, c'est une chose ; tuer de sang-froid, c'est autre chose et les conséquences doivent être nombreuses, légales et psychologiques.

Les semblables possèdent les mêmes capacités et les mêmes sorts que les personnages.





LES OBJETS MAGIQUES

« SI UN PLUS GRAND NOMBRE D'ENTRE NOUS
PRÉFÉRAIENT LA NOURRITURE, LA GAÏÉTÉ ET LES
CHANSONS AUX ENTASSEMENTS D'OR, LE MONDE
SERAIT PLUS REMPLI DE JOIE. »

— THORIN



Les objets magiques ne sont jamais très puissants :

- ✧ Une arme offre un bonus de +1 à +3 à la fois à l'attaque et aux dégâts. Parfois, elle inflige des dégâts spécifiques, de feu ou de froid par exemple. Elle peut aussi s'illuminer quand il y a des gobelins dans le coin. Quelques rares épées sont capables de déclencher des effets magiques limités – par exemple, Pas de côté une fois par jour.
- ✧ Une armure offre un bonus de +1 à +3 en défense. Certaines offrent des résistances ou des immunités à certaines sources de dégâts – le feu ou le froid par exemple. Plus rarement, elle est capable de déclencher des effets magiques limités. Un bouclier offre un bonus supplémentaire de +1 ou +2. Certains de ces derniers peuvent protéger plusieurs personnes à la fois.
- ✧ Les anneaux, talismans et autres bijoux offrent des bonus à certaines sauvegardes, de +1 à +3 selon leur puissance. Ils sont aussi capables, parfois, de déclencher des effets magiques limités. Certains donnent des bonus aux compétences. On ne peut pas porter plus d'un talisman et deux anneaux à la fois.

✦ Il existe des dizaines d'objets merveilleux forts pratiques et aux propriétés uniques. Choisissez ou tirez une catégorie et appliquez le pouvoir à un objet commun de votre choix – comme une coupe, un masque, une statuette, un tapis, un sac...



1D6	1D6	CATÉGORIES
1-3	1	Aventure Ces objets sont toujours très pratiques sur le terrain : ils permettent de respirer sous l'eau, de se protéger contre les intempéries, de passer les obstacles – cordes magiques, masques de plongée, pitons automatiques, poudre de détection des pièges, etc.
	2	Combat En dehors des armes et des armures, plusieurs objets peuvent se révéler bien pratiques sur le terrain, comme les étendards ou les cors de guerre, qui alimentent le courage de vos alliés ou leur permettent de se rallier plus vite. Certains objets offrent la possibilité d'utiliser des pouvoirs liés au combat.
	3	Contenance Ces objets sont toujours très utiles pour ranger du matériel et des trésors : sac sans fond, coffre immatériel que l'on invoque et révoque pour y déposer des objets précieux. Mais il y a toutes sortes de poches et de bourses avec des capacités particulières : certaines ont des alarmes, d'autres permettent d'y puiser certaines quantités de richesses ou de matériaux chaque jour...

4 **Déplacement**

Ces objets aident les aventuriers à se déplacer, que ce soit sur de grandes distances – tapis volants, bottes de sept lieux ou destriers fantasmagiques – ou de simples mouvements proches – pour ignorer les terrains difficiles ou sauter plus haut et plus loin. Certains permettent de voler ou de marcher sur les murs comme une araignée.

5 **Discrétion**

Ces objets aident le personnage et ses compagnons à se dissimuler ou à se déplacer en silence. Il y a la classique cape d'invisibilité, mais aussi toutes sortes de bottes elfiques, de chapeaux caméléons ou même de maquillage de métamorphose pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.

6 **Invocation**

Ces objets prennent souvent l'apparence, en petit et dans une matière précieuse, des créatures que l'on peut invoquer en les posant au sol – qu'il s'agisse d'animaux magiques ou de serviteurs invisibles. Les invocations n'apparaissent qu'un temps, rendent un service et retrouvent leur forme matérielle pour un temps donné – parfois jusqu'au lendemain, parfois jusqu'à la prochaine lune.

4-6	1	Pouvoir Ces objets assez rares agissent sur la magie elle-même. Il peut s'agir de source de points de magie temporaires, d'une prison démoniaque, d'un piège à mort-vivant ou d'un talisman augmentant la puissance ou la portée des sorts.
	2	Protection Les objets de protection prennent bien des formes, mais la plupart du temps, ce sont des bijoux aisés à porter sur soi. Ils repoussent certaines créatures ou la vermine, protègent contre la magie ou détectent la malveillance des gens. Certaines cloches sont fort pratiques pour dresser des alarmes dans une pièce ou un camp.
	3	Renforcements Ces objets augmentent les capacités personnelles des aventuriers : diadème du linguiste, gants de force de géant, bottes de rapidité, broche de beauté, etc.

4 **Soins**
Ces objets soignent les points de vie, guérissent les maladies ou contrent les poisons. Certains peuvent même opérer des résurrections ou faire repousser des membres. La plupart du temps, leur utilisation est limitée : tant de fois par jour ou tant de charges disponibles.

5 **Utilitaire**
Ces objets sont des outils du quotidien qui ont été améliorés ou qui se découvrent de nouvelles capacités : corde magique, lanterne éternelle, briquet-tempête, outils de crocheting, etc.

6 **Voyage**
Ces objets facilitent la vie des aventuriers quand ils sont sur les routes ou en aventure : camp portable rapide à installer et très discret, sacs de couchage confortables donnant des points de vie supplémentaires au matin, brasier éternel garanti sans fumée pour toujours manger chaud. Ces objets n'ont pas de grands pouvoirs offensifs, mais améliorent le quotidien.



LISTES ET CATALOGUES

« UNE PIERRE
DEUX MAISONS
TROIS RUINES QUATRE FOSSOYEURS
UN JARDIN
DES FLEURS
UN RATON LAVEUR »
— JACQUES PRÉVERT



Un petit chapitre destiné au meneur de jeu et à ses joueurs, avec plein de listes et de catalogues divers pour agrémenter vos parties d'idées et de suggestions. Nous vous laissons utiliser les concepts et les noms ci-après à votre guise, en fonction de vos besoins et de votre imagination.

ORGANISATIONS

1D6	ORDRES DE CHEVALERIE
1	La confrérie ésotérique de Saint Lucien
2	La garde impériale
3	L'ordre du tombeau de la sorcière
4	L'ordre de la guivre
5	L'ordre de Sainte Anthomé
6	Les chevaliers du silence
1D6	CULTES DU DRAGON
1	Les gardiens d'Oniros
2	Les assassins de la Chaîne
3	Les fils du ciel et de la terre
4	L'ordre des magistrats impériaux
5	La bibliothèque nomade
6	La guilde des antiquaires

1D6	CULTES DE LA TÉNÈBRE
1	Les gardiens du lit de douleur
2	Les dévoreurs
3	Les sorciers du désir
4	La bouche noire
5	La murmure
6	La vierge de fer
1D6	GUILDES DE VOLEURS
1	Le cercle
2	Scorpion
3	La famille Dalaskelos
4	L'église de Sainte Capuche
5	La confrérie de l'ombre
6	Les crève-cœurs
1D6	GUILDES COMMERCIALES
1	L'alliance du nord
2	La hanse de la cogue rouge
3	Le réseau Ariman
4	L'ancre
5	La guilde des chariots
6	La guilde numismate

1D6	MAISONS NOBLES HUMAINES
1	Drakenzolern
2	Arturus
3	Abgraall
4	Palinddine
5	Ji
6	Aliadawan
1D6	RÉSEAUX DE CONTREBANDIERS
1	L'orchidée bleue
2	Les brillelunes des collines
3	La guilde des transporteurs
4	La confrérie du coyote
5	La porte d'or
6	La triple entente
1D6	RÉSEAUX D'ESPIONNAGE ET DE RENSEIGNEMENT
1	Les gracieuses correspondantes
2	Le miroir des échos
3	Les frères de l'ogham
4	La guilde des herboristes
5	La sécurité impériale
6	Le roi des aulnes

1D6	ÉCOLES DE COMBAT
1	Le monastère des épées
2	L'académie de Duncatha
3	L'académie impériale
4	L'école barbare
5	Les arènes de Croisée
6	Les mille ergots des bas-fonds de Jade
1D6	ORDRES DE MAGICIENS
1	Le cercle des tours nomades
2	Les géomètres de l'invisible
3	Les alchimistes des brumes
4	Le monastère du souffle
5	L'école draconique impériale
6	La confrérie de l'aubépine
1D6	ÉGLISES ET CULTES
1	L'évêché du diable
2	L'église des trois sœurs
3	L'ordre du lièvre
4	Le culte de la mère
5	Le cercle des augures de l'araignée
6	Le temple du vent sauvage

1D6	BANDES DE BRIGANDS
1	Les brûleurs d'acier
2	Les guêtres rouges
3	Le clan McFionn
4	Les chaudronniers
5	Les manges-moelle
6	Les chevaliers ronces
1D6	CLANS Gobelins
1	Les coureurs de lune
2	Les ménéloups
3	Les mangeurs de lotus
4	La treizième tribu
5	Les rabatteurs
6	Les pieds ailés
1D6	HORDES TROLLS
1	Ceux qui chevauchent la foudre
2	Les dos noirs
3	Ceux qui attendent
4	Ceux qui marchent avec les ours
5	Les briseurs d'os
6	Les trolls laineux

1D6	TROUPES DE THÉÂTRE ET DE MUSIQUE
1	Le cirque excellent de Dame Taillefer
2	La compagnie gnome du rire
3	L'ogre aux mille pantins
4	Le théâtre du chamaré
5	L'orchestre doux du Lyrr Sidhe
6	Les arpenteurs du son
1D6	BIBLIOTHÈQUES ET LIEUX DE SAVOIR
1	Le labyrinthe
2	La bibliothèque de la cendre
3	Le grand livre des paroles
4	Le palais de cristal
5	La collection
6	Le conservatoire impérial
1D6	GUILDES DE HOURIS
1	La tour des mille plaisirs
2	La sororité vagabonde
3	Le ballet impérial
4	Les douloureuses
5	La guilde des officiants
6	La guilde des masseurs

1D6	TROUPES MERCENAIRES
1	La tour des lames
2	La guilde de l'acier
3	Les hommes du gantelet
4	Le masque d'ivoire
5	L'ogrorak de Birabas
6	Les troupes impériales du génie
1D6	BUREAUX IMPÉRIAUX
1	La société archéologique impériale
2	Le bureau d'enquête préalable
3	Le service des routes, ponts, eaux et forêts
4	L'office impérial de zoologie
5	La guilde des guides et cartographes
6	La chancellerie draconique
1D6	COURRIERS ET MALLES-POSTE
1	Titan & Fils
2	Les malles du griffon
3	Le Dragon express
4	La société gnome des catapultes et dirigeables
5	Le coffre
6	L'ordre du portail

1D6	UNIVERSITÉS ET ÉCOLES
1	L'université impériale
2	L'école des mines
3	L'université des chariots
4	L'alliance des libres mages
5	L'école de médecine nécromantique du souffle noir
6	L'institut draconique
1D6	SOCIÉTÉS GNOMES
1	La compagnie gnome des chasseurs de rats
2	Les tueurs de trolls
3	L'ordre des bateliers
4	Les traceurs de runes
5	La société gnomotique des chiffres
6	Les armateurs des nuages
1D6	ORGANISATIONS SIDHES
1	Le salon des épices
2	L'observatoire stellaire
3	La sylvestrine
4	Les conteurs du toujours
5	Les traqueurs arlequins
6	Les gardiens des morts

1D6	CLANS OGRES
1	Les tartans des hautes terres
2	Les marches corbeaux
3	Les liches miel
4	Les léviathans
5	Les monteurs d'oliphants
6	Les tranches montagnes

1D6	SOCIÉTÉS SECRÈTES POLITIQUES
1	La croix du sud
2	Les vicaires du diable
3	La mosaïque noire
4	Le trône enflammé
5	Le poing du destin
6	La corporation des manouvriers et portefaix





LES AUBERGES

La baignoire et l'aveugle	Le chien de guerre
La barbe à l'heure	Le cul du loup
La choppe en bois	Le gras matelot
La citrouille hurlante	Le griffon ivre
La cloche en sourdine	Le hibou tordu
La fumerolle pernicieuse	Le marteau et l'enclume
La lanterne molle	Le mendiant malvenu
La marmite trouée	Le nain jaune
La moule rieuse	Le poulet qui grogne
La pipe en bronze	Le rat qui se tripote
La prière du soir	Le roi de la lune
La tombe au troll	Le soldat couché
La vis et l'écrou	Le sourire du goblin
L'anguille électrique	Le trente et un
L'araignée pompette	Le triton du diable
Le bouc émissaire	L'enseigne brisée
Le canard qui boite	Les trois crapauds
Le caveau de chats	L'ourson hirsute

	ARCTIQUE	FROID ET SEC
PROFONDEURS	Cavernes de glace	Profondeurs du monde
FORÊTS	Forêts de stalagmites	Taïga, fougères géantes
MONTAGNES	Pics glacés	Hautes montagnes, vallées d'altitude arides et pierreuses
OcéAN	Icebergs et glaces mouvantes	Fjords, falaises de granite
FLEUVES ET LACS	Trous glacés	Torrents, lacs de haute montagne
PLAINES	Banquise	Steppes, toundra
MARAIS	Permafrost	Tourbières
CITÉ	Village d'igloos	Haute cité per- chée sur un éperon rocheux

FROID ET HUMIDE

Grottes naturelles, gouffres et cavernes

Forêts mixtes, landes épaisses, forêt primaire avec des arbres géants

Montagne à vaches, hautes vallées isolées

Îles, côtes abritées, immenses plages froides

Lacs navigués, grandes rivières paresseuses

Plaines arables, bassins versants

Marais salants, marécages, canaux et étangs

Cité Palafitte et industrielle

CHAUD ET SEC

Abysses élémentaires, activité géothermale forte

Garrigues et maquis, buissons odorants

Volcans éteints, montagnes sèches à la terre rouge

Falaises blanches, calanques, criques, djebel

Oasis, fleuves irrigateurs

Déserts, ergs

Sables mouvants, dunes traîtresses

Cité du désert pleine de minarets et de maisons en adobe

CHAUD ET HUMIDE

Grottes suintantes, mondes perdus à la végétation luxuriante

Jungles et forêts pluviales

Tepuis, vallées perdues, montagnes vertes

Îles volcaniques, atolls et lagons

Lacs d'effondrement profonds, rivières sauvages et très encombrées, eaux noires

Savanes

Mangroves et bayous, deltas de grands fleuves alluvionnaires

Temple perdu dans les royaumes noirs

QUATRE-VINGT-NEUF ADJECTIFS POUR DÉCRIRE UN OBJET

abîmé	figolé	petit
admirable	fissuré	plaisant
agréable	gluant	poisseux
atroce	gracieux	poli
attrayant	grand	pourri
beau	gras	précieux
brillant	gros	profond
brut	grossier	puant
capiteux	huileux	quelconque
cassé	ignoble	râpeux
chamarré	inestimable	rare
coloré	laid	rêche
commun	large	rugueux
constellé	lisse	sec
délicat	médiocre	semé
délicieux	mesquin	seyant
dérisoire	minuscule	soigné
diapré	moche	sophistiqué
disgracieux	moelleux	soyeux
doux	moisi	splendide
ébréché	mouillé	suave
élastique	nauséabond	suffocant
élégant	onctueux	tarabiscoté
émaillé	ordinaire	travaillé
embaumant	orné	utile
embelli	ouvragé	velouté
étroit	paré	vernissé
exécration	parfait	vil
exquis	parfumé	visqueux
fétide	peinturé	

CENT ADJECTIFS POUR DÉCRIRE UN LIEU

abandonné	fané	ouvert
abject	fantasque	paisible
alarmant	farfelu	pénible
ancien	fétide	perdu
angoissant	flétri	pernicieux
anormal	froid	piteux
assourdi	fuligineux	pourri
aveugle	funèbre	profond
baroque	glacial	putréfié
bizarre	glauque	putride
bruyant	grotesque	sacré
chaud	hanté	sauvage
cloîtré	hideux	séculaire
clos	hostile	sépulcral
colossal	humide	silencieux
curieux	ignoble	singulier
cyclopéen	impénétrable	solitaire
décati	impie	sombre
décoloré	inhabité	sordide
défraîchi	inquiétant	souillé
dépeuplé	insignifiant	souterrain
dépouillé	insolite	suintant
désagréable	isolé	suranné
désert	long	ténébreux
desséché	lugubre	terni
dissimulé	macabre	terrifiant
écarté	malodorant	triste
écœurant	mélancolique	turpide
épouvantable	menaçant	vaste
étonnant	modeste	vétuste
étrange	moite	vicié
étroit	morbide	vide
extravagant	morne	vieux
	ouaté	

QUARANTE-HUIT BRUITS QUE FONT LES MONSTRES

aboyer	glapir	pépier
beugler	glousser	piailler
broyer	grésiller	psalmodier
chanter	grogner	râler
chuchoter	gueuler	respirer
chuintier	hurler	rire
clamer	inhaler	ronfler
crier	inspirer	rugir
ébrouer	japper	siffler
éternuer	mâchouiller	souffler
exhaler	marmonner	soupirer
expirer	marmotter	sternuter
froisser	mastiquer	susurrer
gazouiller	maugréer	tinter
geindre	mugir	vagir
gémir	murmurer	vomir

QUATRE-VINGT CHOSES QUE FONT LES MONSTRES

absorber	chahuter	explorer
accoucher	chasser	farfouiller
allaiter	chercher	flâner
aller	couver	fouailler
attendre	couvrir	fouiller
avalier	débusquer	fouiner
baguenauder	défier	fuir
baiser	dévorier	fureter
bauber	digérer	gratter
bauger	dormir	grignoter
bécoter	épier	guetter
béer	épouiller	inspecter
boire	épucier	jouer

manger	rôder	se reposer
mettre bas	ronger	se rouler dans la
migrer	ronronner	boue
nicher	ruminer	se vautrer
nourrir un petit	s'accoupler	suivre
observer	s'amuser	surveiller
paître	saillir	tourmenter
patienter	scruter	tourner
pister	se baigner	traîner
pondre	se désaltérer	traquer
pourchasser	se distraire	vadrouiller
protéger	se laver	vagabonder
quêter	se prélasser	vaguer
rêver	se promener	vaquer

CENT DEUX MORCEAUX DE MONSTRE

abatis	coprolithes	faux filet
aloyau	cornes	fientes
bas du carré	côte découverte	filet
basane	côtelette	filet mignon
bifeck	couenne	flancher
bisquain	crin	foie
branchies	crinière	fouurrure
bronches	crottes	fourchette
bulbes	cuir	galuchat
carré	cuissot	ganglions
cartilages	culotte	gésier
cerveau	dents	gîte
cervelle	écailles	gîte à la noix
chagrin	éclanche	glandes
cheveux	entrecôte	gorge
cœur	entre-deux	graisse
collet	épaule	gras de poitrine
collier	escalope	grosse poitrine

gueule	pied	semence
hure	plat de joue	soie
intestins	plate côte	sot-l'y-laisse
jarret	plumes	squames
laine	poils	suint
lait	poison	talon
langue	poumons	tendons
macreuse	quasi	tendron
moelle	queue	testicules
noix	reins	tranche grasse
œil	ris	truffe
os	robe	urines
paleron	rognons	veine
pancréas	rouelle	venin
peau	toison	vessie
pelage	sang	vibrisse

TRENTE-SIX ABRIS POUR LES MONSTRES

abîme	crevasse	rabouillère
abysses	excavation	repaire
aire	fosse	retraite
alvéole	fourré	souille
anfractuosit�	galerie	souterrain
antre	g�te	tani�re
bauge	gouffre	taillis
bouge	grotte	taudis
br�che	hutte	terrier
breuil	niche	tertre
caern	nid	tranch�e
caverne	pic	trou�e
cavit�	puits	

SOIXANTE-DIX-NEUF MOTIVATIONS POUR LES ADVERSAIRES

accomplir un rituel magique
annuler un mariage
attirer des suivants et des courtisans
attirer l'attention
augmenter sa collection
briser un accord ou un pacte
cacher un secret
conduire un rituel religieux
conquérir une nation
construire une forteresse
déclencher une guerre
découvrir la vérité sur quelque chose
détruire un ennemi
détruire une relation amoureuse
devenir célèbre
devenir immortel
éliminer une menace
emprisonner quelqu'un
enlever quelqu'un
enquêter sur un mystère
espionner quelqu'un
explorer de nouveaux territoires
faire appliquer la loi
faire chanter quelqu'un
faire échouer un traité de paix
faire peur
faire un exemple
gagner de l'argent
gagner du pouvoir
gagner une récompense
laver sa réputation
mener un projet de recherches
mener une rébellion

mettre fin à ses souffrances
mettre fin à une guerre
mettre fin à une relation
mettre quelqu'un en colère
nuire à quelqu'un
payer une dette
piéger quelqu'un
préparer un événement
prévoir l'avenir
protéger quelque chose ou quelqu'un
protéger une réputation
réduire quelqu'un au silence
régner sur des gens
remporter un pari
rendre quelqu'un heureux
rendre quelqu'un jaloux
rentrer chez soi
rétablir un tort
retourner dans le passé
retrouver sa jeunesse
retrouver sa santé mentale
réunir une armée
révéler un secret
ruiner une réception
satisfaire sa curiosité
satisfaire un désir ou un besoin
satisfaire une obligation
sauver quelqu'un
se faire accepter dans une organisation secrète
se faire payer pour un travail
se faire plaisir
se venger
s'échapper de quelque part
soigner une maladie mortelle
surmonter un handicap

tester les limites de quelqu'un
trouver des armes
trouver l'illumination
trouver son grand amour
trouver un chemin vers une autre dimension
trouver un objet fabuleux
trouver un trésor perdu
usurper un trône
vénérer une divinité
vivre dangereusement
voyager

QUATRE-VINGT TROIS TRUCS BIZARRES POUR UN FIGURANT

a des piercings un peu partout
a du mal à distinguer les couleurs
a eu le nez cassé dans son enfance
a les paupières tombantes
a l'estomac fragile quand la nourriture est trop épicée
a toujours des cailloux dans ses bottes
a toujours un verre à la main
a toujours une opinion sur tous les sujets
a un objet porte-chance
a une coiffure vraiment très étrange
allergique aux animaux ou aux plantes
boit beaucoup d'alcool, aussi souvent que possible
chauve
cite constamment le nom de gens célèbres qu'il a
immanquablement rencontrés
de longs cheveux tressés
des doigts longs et agiles et une main douce
des poils partout
des sourcils épais qui se rejoignent au-dessus du nez
des tics faciaux en période de stress
des yeux de couleurs différentes

des yeux très écartés et un peu inquiétants
doit toujours refaire ses lacets
dragueur impénitent et parfois lourd
en surpoids parce qu'il mange vraiment trop
est à moitié sourd
explique encore et encore, deux fois
fume beaucoup
joue très bien d'un instrument de musique
lui manque des dents
lui manque un ou plusieurs doigts
marche vite ou lentement
mythomane
ne dort pas très bien
ne mange jamais de viande
ne sait pas lire ou écrire
ne sort jamais sans un garde du corps
ne supporte pas de vivre entre quatre murs
ne supporte pas la violence
ne tient pas en place
obsédé par certaines nourritures
parle avec les mains
parle lentement en marquant des pauses
particulièrement grand pour son espèce
particulièrement laid
particulièrement masculin ou féminin d'aspect
particulièrement petit pour son espèce
particulièrement vulgaire et grossier quand il parle
passe son temps à fouiller ses poches et ses sacs
passe son temps à rajuster ses vêtements
passe son temps à toucher un symbole religieux accroché à son cou
peu attentif à l'apparence des gens
porte des marques de criminel sur les mains et le cou
porte des vêtements luxueux ou exotiques
porte toujours des bijoux

porte un cache-œil
porte une cicatrice affreuse et visible
possède un accent très marqué
pratique un loisir vraiment étrange, comme le macramé ou la fabrication de mouches pour la pêche
ricane beaucoup sans la moindre raison
se cure les dents sans arrêt
se peigne n'importe comment
se rase la tête
s'entend bien avec les chats mais pas avec les chiens,
ou inversement
s'entraîne continuellement dans une compétence
spécifique
ses tatouages étranges un peu partout sur le corps
s'habille n'importe comment sans aucun sens des
couleurs
souffre d'un toc sur le numéro 1d6
souffre d'une maladie chronique
souffre d'une phobie ancienne
superstitieux
svelte et fin
toujours mal rasé
toujours très concerné par son apparence
très nerveux
un bégaiement terrible
un chanteur affreux sans aucune oreille musicale
un physique puissant mais un visage marqué
un tic de langage et des mots qui reviennent tout le
temps
une vieille blessure le fait souffrir et boiter parfois
une voix fluette et faible
une voix grave et rocailleuse
une voix puissante et terrible
voit les auras autour des gens

QUARANTE-HUIT TRAITS DE CARACTÈRE POSITIFS

altruiste	entier	ordonné
amical	entraînant	pacifique
amoureux	facile à vivre	patient
arrangeant	fiable	persévérant
attentif	généreux	plein
compatissant	gentil	d'abnégation
compréhensif	honnête	plein de tact
concentré	honorable	propre
confiant	humble	protecteur
courageux	impliqué	pusillanime
courtois	intègre	respectueux
de confiance	joyeux	responsable
décidé	juste	serviable
détaché	loyal	sympathique
déterminé	modéré	tolérant
diligent	modeste	
discipliné	motivé	

CINQUANTE-CINQ TRAITS DE CARACTÈRE NÉGATIFS

agressif	envieux	injuste
alcoolique	feignant	irrespectueux
avare	fou	irresponsable
cassant	froid	jaloux
corrompu	grossier	joueur
cruel	haineux	lâche
cupide	ignorant	lascif
déloyal	impatient	malhonnête
désespéré	implacable	malsain
désobéissant	indécis	mauvais
drogué	indifférent	méchant
égoïste	infidèle	menteur

mythomane
paranoïaque
paresseux
pessimiste
peu scrupuleux
procrastinateur
raciste

rancunier
repoussant
sanguinaire
soumis
taiseux
tête en l'air
têtu

tricheur
vain
vantard
vicieux
voleur...

TROIS CENTS NOMS COMME ÇA

Ame
Amel
Apataglia
Abascantus
Abdi-Milki
Abibaal
Adélonia
Aderbaal
Adimène
Admago
Aegicoros
Agerzam
Aguth
Agynch
Aïdoil
Aïdoil
Akuwang
Aldélinia
Aléxadie
Alise
Allia
Alrung
Amenmir
Amérylis
Amilkas
Andomedes

Anel
Angran
Anholt
Annibas
Apooulynch
Argilina
Armidée
Armosa
Ashtartyaton
Azéline
Balalac
Baldagon
Baldasor
Balilek
Balkas
Balxas
Bamendagilil
Bathyaes
Bélanire
Belbotir
Belehalt
Belzémée
Bemendacur
Benegor
Berciger
Berciwys

Bernas
Bethsamie
Bisaltes
Bodas
Bodmelqart
Bolbert
Bolendeth
Bomendadon
Boneton
Bostar
Bostar
Brastan
Brelant
Brenet
Brimë
Brureint
Bumilkar
Cale
Calë
Calel
Calodas
Calolois
Carpophorus
Célée
Cheiron
Cidolia

Ciryen	Elel	Galnir
Claulac	Elenir	Ganver
Clautor	Eliel	Gardas
Clauval	Eluminée	Gedur
Conil	Elzidie	Germelqart
Conoulphisla	Emegar	Giscon
Cyrilla	Emendadrir	Glaurion
Damienne	Erosor	Glauuth
Delendir	Escadan	Glauyanra
Demennion	Eshmunazar	Gloral
Dementhas	Evaron	Goladinis
Denyen	Evélia	Golaran
Denys	Extrasile	Gornar
Deroglur	Exupérine	Gorvedoc
Deronir	Fafeche	Gralalia
Deronmor	Fafes	Graoulwang
Derthon	Falagern	Hamalcar
Desenson	Falawain	Hamilax
Dessilina	Fane	Hamiscora
Dimart	Fanyë	Heren
Diret	Faren	Herminise
Diwyn	Faryë	Himilco
Dodidas	Fasilteth	Hiral
Dodimant	Fasuil	Hirel
Drado	Fertor	Hiril
Dragomedes	Filë	Idibal
Draphixas	Filel	Illuphis
Drugan	Filiel	Illuseryar
Durlac	Filyë	Iniel
Ebertha	Finë	Inor
Ecdas	Floriette	Iroril
Edesma	Fuabal	Isiel
Elaliel	Fuano	Isilnir
Elë	Galnar	Isyë

Joffrette	Mameduil	Pehur
Koneche	Masildur	Pelal
Konxas	Massugrada	Pelbotar
Lale	Matho	Peldadil
Lalillë	Mathos	Pele
Lallie	Meleanel	Pelenrorn
Lamoreth	Milkpilles	Pemedas
Lanmagus	Mordnet	Perador
Laudinia	Muthumbal	Priscilla
Laureнна	Mytonnes	Pygmalion
Linie	Nadise	Romendacor
Lioris	Narillë	Ronehor
Lôngauch	Nerë	Roradir
Longha	Nerial	Roronmar
Longhwewang	Nerillë	Rosiltas
Lôngke	Noël-Ange	Salicar
Longleder	Noéma	Sébastienne
Longrion	Norlatrail	Silaliel
Longsque	Numal	Silyë
Lôngyanrung	Numedror	Smaaxke
Lorisca	Numennon	Smaleuth
Lothial	Nursil	Smauth
Luli	Oldathorn	Smaxas
Luli	Oldéa	Sorron
Lydia	Oléodia	Tanhweil
Mabonasor	Olvinia	Tanlia
Madgran	Onézile	Tarë
Madhalt	Ophélieenne	Tarë
Mageche	Ophélinie	Taryanqi
Mago	Oralina	Tendao
Mago	Orphilienne	Terë
Magynch	Othillë	Teryë
Maharbal	Ovilda	Tétrade
Maldagon	Palalant	Thanal

Thane
Tharsile
Théodulie
Theopropides
Turië
Valadeles

Valaflet
Velireint
Vhahwesque
Vhaphis
Voronrar
Voronthuil

Vorontorn
Vosengar
Yehawwielon
Yehawwielon
Zamolxis
Zeuxis

ET QUELQUES-UNS DE PLUS,
PARCE QU'ON N'EN A JAMAIS TROP...

Aelan
Aeloria
Aenanu
Aeri
Aeriphos
Aethe
Aidanu
Ailaedru
Ailodil
Aina
Airal
Airithnu
Aisursti
Alaesti
Alaphos
Alasu
Alisu
Arinu
Astysu
Dyally
Eolariara
Eosrin
Eosriphos
Eosriru
Haenacal

Hiasty
Hithe
Hyasrira
ladai
Iarith
Idaillop
Idueru
Ilanu
Ilidru
Ilim
Iloriacal
Inaria
Inaru
Irinudil
Isristi
Istyn
Ithephos
Ithestilis
Jithe
Phalonu
Pheoriria
Pheothe
Phidaim
Phisur
Phyalaem

Quaesty
Raili
Raina
Reoririn
Reothecal
Rilaesti
Ryaryl
Saedasu
Saelisti
Saeralnura
Saethe
Sailostira
Sairaldru
Saithe
Seona
Siathem
Silap
Syala
Traithe
Tyidasu
Yadargue
Yalaeria
Yanariacal
Yarithriam
Yasur

QUATRE-VINGT-NEUF CRÉATURES ÉTRANGES ET DANGEREUSES

acareine ailée	frelon féérique
amibe volcanique	frère du sommeil
amibocéros	fungilame
araignée sorcière	gardien de la colère
araignée-phacochère	gobelin chromatique
arc-foudre boréal	gobelincarnat
assassin aveugle	gorille de feu
bélier-tueur	griffon des gastes
berger des gargouilles	guêpe vorpale
berseker sanglant	guerrier de la
bête des brumes	lune-pourrissante
brise-masse oriental	guerrier de l'épée-glace
charognard cornu	homme-rat
chasseur de merveilles	hurleur des pas perdus
chat céleste	hurleur des roches
chevaucheur de ronces	incarnation de la bête
coureur arc-en-ciel	infernale
crabe goule	kraken des tempêtes
cyclope de la forgemonde	lamie tempête
danseur prismatique	larme noire
dard ailé	liane hibou
éclat d'os	libellule sanguinaire
écorcheur transmonde	limace inversée
écureuil-chat	loup des profondeurs
septentrional	loup magicien
effaceur-mage	lumière silencieuse
enfant des cavernes	lynx rayonnant
entité de la haute chasse	mammoth des forêts
esprit du ciel	ocres
exécuteur du crépuscule	mange-air
fléau automate	mange-eau
fléau des yeux verts	mange-feu

mange-terre
marche-dents
ménade des déserts
moissonneur de mousses
mort-faucon des marais
oiseau étrangleur
oiseau-bulle
peuple-insecte
poussière lunaire
profanateur sylvestre
reine-miroir
rejeton des brasiers
primordiaux
renard de la rivière
étrange
sangsue de bataille

saule-bourreau
scarabée mystérieux
serpent-lune
singe des collines
sirène mage
souffleur de cor céleste
taureau féérique
terreur de no-nno
titan immobile
tortue vampire
tueur de singes
tueur fantôme
tueur primal
vase scintillante
vomisseur de spores

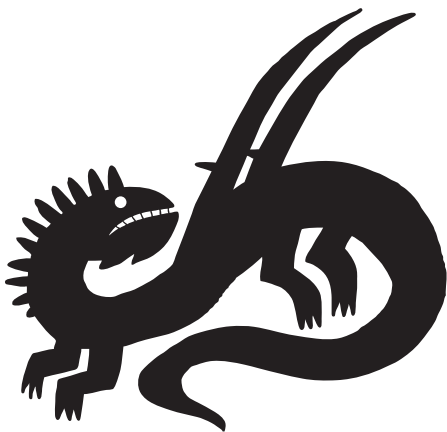
CENT OBJETS SUR LE MARCHÉ OU DANS LES POCHEs

De l'huile d'amande douce
De la colle de poisson
De la craie
De la pâte d'amande dans un coffret
Des bâtons d'encens
Des billes en verre coloré
Des boucles d'oreilles en pendant
Des chandelles
Des crampons à glace
Des dés en acier
Des dés pipés
Des fers à cheval
Des fioles alchimiques
Des gants en cuir solides
Des pinces

Des plumes du gosier d'une frégate
Des pots de peinture
Du fil de pêche et des hameçons
Du fil et des aiguilles
Du poil de girafe
Du poivre dans une bourse
Trois balles de jonglage
Un aimant
Un beau chat aux yeux dorés
Un bon couteau à huître
Un briquet à amadou
Un coffret renforcé
Un dentier
Un entonnoir
Un épais tablier en cuir
Un éventail peint à la main
Un filet de pêche
Un gilet brodé
Un grappin
Un gros chien de garde
Un gros morceau de savon noir
Un hamac
Un jeu d'échec
Un jeu de carte
Un jeu de pojhong
Un marteau de charpentier
Un miroir
Un morceau de peau de dragon
Un mortier et son pilon
Un pain de sel
Un pichet en argent
Un pied-de-biche
Un poisson empaillé
Un rasoir

Un rebec
Un rouleau de tissus de coton imprimé
Un sablier
Un sac de cigares
Un sac de clous
Un seau
Un sifflet en os
Un tambour
Un théorbe
Un tuba de plongée
Une bague à chaton amovible
Une balance et ses poids
Une barrique de tafia
Une belle fourrure de tigre
Une belle robe de satin avec des brillants
Une bobine de ficelle
Une bonne scie
Une bourse à compartiment secret
Une bouteille de feu grégeois
Une bouteille de parfum
Une bouteille de verre
Une brosse et un peigne
Une cage à oiseau
Une chaîne
Une clef à molette
Une cloche en bronze
Une corde en soie d'araignée
Une dent de morse
Une écharpe en soie
Une échelle de corde
Une fiole d'acide
Une fiole de soude
Une flûte en bambou
Une gourde

Une lanterne à œil de bœuf
Une lime
Une longue vue dans son étui
Une loupe
Une main momifiée
Une marionnette
Une perruque en vrais cheveux
Une petite harpe
Une pièce de drap
Une pierre à aiguiser
Une pile de mouchoirs
Une pipe
Une plume et de l'encre
Une poupée en tissus
Une roue de fromage à pâte dure
Une sacqueboute
Une toupie



D66	QUELQUES RENCONTRES...
11	Des brigands des routes
12	Des cavaliers en maraude
13	Des contrebandiers d'ivoire
14	Des drakodokus
15	Des drakopterix
16	Des drakoraptors
21	Des drakosaures
22	Des géants des collines
23	Des gobelins bleus
24	Des gobelins cornus
25	Des gobelins démons
26	Des gobelins gris
31	Des gobelins marteaux
32	Des gobelins mazonés
33	Des gobelins panthères
34	Des gobelins zoreilles
35	Des gobelours hirsutes
36	Des goules

d66	QUELQUES RENCONTRES...
41	Des guerriers squelettes
42	Des hélodermes venimeux
43	Des ulfurs mercenaires
44	Des marchands d'esclaves
45	Des ménades furieuses
46	Des trolls berseker
51	Des trolls mages
52	Des pèlerins égarés
53	Des pillards de tombes
54	Des mandragores en chasse
55	Des trafiquants de lotus
56	Des zombies lents
61	Des zombies rapides
62	Un ours-hibou
63	Un spectre
64	Un vampire
65	Une guenaude effrayante
66	Une liche

TABLE DES MATIÈRES

Sommaire	1
Introduction	2
Oui, mais c'est quoi un jeu de rôle et d'aventure ? ..	6

LE MONDE CONNU 9

1. Les incontournables	12
Le Moyen-Âge	12
La magie.....	18
La magie et les personnages	20
Les dragons	25
Les dieux	28
La vieille déesse	30
Dame la Lune	30
Le diable	30
Les trois sœurs, protectrices de l'humanité	31
Le seigneur de la chasse.....	31
La ténèbre	31
2. Les peuples	33
3. La carte et les rumeurs	36
Collines, montagnes, forêts et autres zones naturelles....	37
Rivières, lacs et fleuves	38
Royaumes et régions	38
Villes et cités.....	39
Villages et hameaux.....	39
Quelques figures importantes	41
Créer une carte vraisemblable.....	42

L'AVENTURIER45

Les motivations	46
Qu'est-ce qui est drôle à jouer en médiéval-fantastique qui n'a pas déjà été proposé ?	48
Une question de morale	49
La création de l'aventurier	51
Les peuples	52
Les classes	52
Les caractéristiques	54
Équipement	56
Équipement de voyageur	56
Équipement d'aventurier	57
Équipement de soldat	57
Les sacs	57
Les armes et le bouclier	59
Cinquante-neuf armes de corps à corps	59
Dix-huit armes à projectiles	60
Compétences	61
Statistiques et vieux grognards	61
Capacités	64
Capacités génériques	64
Capelan	67
Chapardeur	68
Chevalier	70
Sorcelier	71
Veneur	72
Les points de vie	74
Les points de magie	74

La défense.....	75
Les points de chance.....	76
Dernières touches.....	77
Expérience.....	81
Les points de trésor.....	81
Les repos.....	82

LES RÈGLES DU JEU85

La règle d'or.....	86
Jeter les dés.....	86
De l'art délicat du lancer de dés.....	88
Les dés ne servent à rien.....	88
... pourtant, on ne peut pas s'en passer.....	89
L'ingrédient secret.....	90
Assurer le spectacle.....	90
Assurer que le jeu continu.....	91
Décrivez, il en restera toujours quelque chose.....	93
Coopération.....	94
Les sauvegardes.....	95
En combat.....	97
Risques et prouesses.....	100
Mettre un combat en scène.....	102
Le processus général.....	102
Les trois points importants du combat.....	104

LES VOYAGES..... 111

Les temps et conditions du voyage	113
Les périls du voyage	116
Baratin et éloquence.....	119
Le joueur et le personnage.....	120
De la nature des conflits sociaux.....	122
Aller vite, ne pas tout jouer	122
La conversation à bâton rompu.....	123
Entre chien et loup	124

LA MAGIE 127

Les sorts génériques.....	129
Les sorts de capelan	134
Les sorts de chapardeur	137
Les sorts de chevalier	140
Les sorts de sorcier.....	142
Les sorts de veneur	145

LES AVENTURES.....149

Histoire ou bac à sable ?	150
Formes	153
La chanson de geste	153
Le roman de chevalerie	156
Le fabliau	157

Le mode histoire	159
Créer une histoire	159
La manière dont tout commence	159
L'ordre de mission	162
Les lieux de l'aventure	164
Le principal adversaire	166
Les complications.....	170
1. Qu'est-ce qui peut se passer mal ?	171
2. Qui s'oppose aux aventuriers et pourquoi ?	172
3. Est-ce que les aventuriers auraient une bonne raison d'abandonner la mission ?	174
4. Est-ce que je veux poser un élément important de l'univers ou de l'histoire que je raconte ?	175
5. Est-ce qu'il y a un figurant, un décor, un évènement que j'ai absolument envie de mettre en scène ?	175
Les étapes de l'aventure.....	176
La conclusion	178
Mener une enquête	179
Le mode bac à sable	184
Structure de jeu	186
Cycles et objectifs	187
Complications et menaces.....	190
Les menaces	190
Les complications	192
Conséquences et évolution du monde	194
Les conséquences immédiates	194
Le monde change	197
Les cinq lois du bac à sable	199

LES CRÉATURES 203

En tant qu'alliées 204

En tant qu'adversaires 206

Le moral 214

Les points de trésor des créatures 214

Mais euh, m'sieur, les capacités sont toutes floues ! 215

Petit bestiaire sommaire 216

Animaux 216

Plein de traits que vous pouvez donner à vos animaux . 218

Dragons 222

Enténébrés 226

Mais, m'sieur ? L'enténébre, ça s'attrape comment ? 226

Esprits 229

Ça ressemble à quoi un esprit ? 230

Non-morts 233

Semblables 237

LES OBJETS MAGIQUES 239

LISTES ET CATALOGUES 247

Organisations 248

Les auberges 257

Quatre-vingt-neuf adjectifs pour décrire un objet 260

Cent adjectifs pour décrire un lieu 261

Quarante-huit bruits que font les monstres 262

Quatre-vingt choses que font les monstres 262

Cent deux morceaux de monstre 263

Trente-six abris pour les monstres	264
Soixante-dix-neuf motivations pour les adversaires	265
Quatre-vingt trois trucs bizarres pour un figurant	267
Quarante-huit traits de caractère positifs	270
Cinquante-cinq traits de caractère négatifs	270
Trois cents noms comme ça	271
Quatre-vingt-neuf créatures étranges et dangereuses ...	275
Cent objets sur le marché ou dans les poches.....	276
Quelques rencontres	280





0 MON NOM
MON PEUPLE
MA CLASSE

FORCE

0 [] 0

CONSTITUTION

0 [] 0

POINTS DE VIE

0 [] 0

Blessures

DEXTÉRITÉ

0 [] 0

INTELLIGENCE

0 [] 0

POINTS DE MAGIE

0 [] 0

SAGESSE

0 [] 0

DÉFENSE

0 [] 0

CHARISME

0 [] 0

POINTS DE CHANCE

0 [] 0

COMPÉTENCES ET CAPACITÉS

INVENTAIRE



