

Les Terres de Légende

Par Dave Morris

Kit de découverte

Tous droits réservés aux éditions Alkonost.
Version V1.4

Texte : Delemotte Patrick
Illustrations : Delemotte Patrick, Maire Thierry
Fiches personnages : Romero Guillaume

Chapitre 1 : Jeu de rôle

L'univers des Terres de Légende, c'est vous qui avez le pouvoir de le façonner ! À travers les règles et un scénario, vous aurez l'occasion de créer votre propre personnage - Chevalier, Barbare, Magicien ou Roublard - et de le plonger dans des aventures captivantes au sein de votre monde imaginaire, guidé par le meneur de jeu.

Le jeu de rôle

Un jeu de rôle permet à plusieurs personnes de vivre ensemble une aventure dans un univers fantastique. Supposez, par exemple, que vous décidiez de lire à un groupe d'amis le fameux passage des Mines de la Moria, extrait du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Mais, au lieu de vous en tenir au récit, vous faites participer vos amis. L'un décide d'être Gandalf, l'autre Frodon. L'issue de l'histoire est désormais entre leurs mains. À vous de leur

décrire les territoires dans lesquels ils évoluent, à quoi ressemblent les Mines, les monstres qu'ils rencontrent, sans oublier les fabuleux trésors.

Bien entendu, vous ne pouvez explorer cet univers sans tenir compte d'un certain nombre de règles, celles qui sont contenues dans ce kit. Lorsque vous en aurez pris connaissance, le monde extraordinaire des jeux de rôle vous ouvrira ses portes.

Le meneur de jeu

Le meneur de Jeu, ou MJ, est le narrateur et l'arbitre de l'aventure. Dans un jeu de rôle, chaque joueur incarne un seul personnage à la fois, un PJ. Le meneur, lui, interprète une multitude de personnages non joueurs, des PNJs. Il maîtrise chaque événement du jeu, puisqu'il connaît l'aventure dans ses moindres détails. Le MJ est donc le « grand ordonnateur » de cet univers fantastique.

Beaucoup d'entre vous connaissent déjà les « Livres dont vous êtes le héros », cette forme d'aventure en solitaire développée à partir du jeu de rôle. Dans une aventure

solitaire, votre choix est limité à quelques décisions. Pour d'évidentes raisons d'espace, un tel ouvrage ne peut tenir compte de la multitude des options. Les jeux vidéo offrent beaucoup plus de possibilité, mais elles restent limitées, prévues. Le jeu de rôle, quant à lui, est plus proche de la réalité qu'un programme ou un livre. Rien ne remplace la réactivité et l'imagination d'un MJ. Il rend le monde fantastique plus « réel » car il l'adapte aux actions du joueur et peut combler sa curiosité. En retour, cela demande au joueur de se montrer plus prudent et plus inventif.

Vos premiers pas

Vous devez dans un premier temps réunir quelques amis. Le nombre idéal est de quatre à six participants. Il est préférable que vos joueurs connaissent les règles, expliquez-leur brièvement le fonctionnement du jeu. Cela fait, chaque joueur choisit l'un des Archétypes. Vous vous asseyez un peu à l'écart, à un bout de table, pour qu'ils ne puissent pas voir vos notes. Puis, vous lancez la première scène.

Avant tout, il faut que les PJ se rencontrent. Vous décidez qu'ils font connaissance aux dernières lueurs du jour, dans une petite auberge de la cité frontalière d'Ashmore, Le Sanglier Gris. Chaque joueur interprète son propre personnage, mais il doit d'abord le décrire et se familiariser avec celui des autres participants :

BALIN — Bonjour, étrangers. Je suis messire Balin, un nom que vous connaissez sûrement. Mes victoires lors du tournoi de Scardic ont assuré ma renommée à travers le pays. (Je m'avance fièrement, revêtu d'une armure somptueuse — que j'ai empruntée.)

NZINGA (d'un sourire narquois) — En effet, aucune égratignure ne semble avoir altéré ce magnifique ensemble. Je suis la guerrière Nzinga du désert Kaïkukuru. J'ai moi-même participé à ce tournoi, bien que par un malheureux hasard nos chemins ne se soient pas croisés. (Je suis de petite taille, avec les cheveux tressés.)

ELION — Les tournois ! Des enfantillages ! Pendant que d'autres se lancent dans des joutes vaines, j'escorte cette femme au Val, au chevet de ma cousine, pour mettre au monde son futur fils. Elle est la soigneuse au service de notre famille depuis des générations (dis-je en montrant la vieille guérisseuse du doigt, d'un air de fierté mêlé de responsabilité.)

BALIN — Magnifique histoire, messire... mais quel est votre nom ?

ELION — Je m'appelle Elion, apprenti de Maître Morganna, excusez mon oubli, ma mémoire me fait défaut depuis quelque temps.

LA MENEUSE — La porte de l'auberge s'ouvre, une femme d'un certain âge et un jeune homme qui pourrait être son fils balayent du regard les clients puis viennent à votre rencontre.

ELION — (Je leur souhaite la bienvenue et regarde s'ils possèdent des choses de valeurs...)

NZINGA — Arrête de les reluquer !

BALIN — Ma dame, que nous vaut l'honneur de votre présence à notre table ?

LA MENEUSE — (Le jeune homme semble inquiet, mais la femme se montre souriante) Bonjour, étrangers. Nous venons des montagnes et nous nous dirigeons vers le village d'Axebrige. Nous cherchons d'autres voyageurs afin de faire route en leur compagnie. Les bois de Helfax sont peu sûrs et le nombre pourrait dissuader les Brigands de s'en prendre à nous.

Les joueurs acceptent la proposition, prêts à commencer leur aventure.

But du jeu

Le plus souvent, une partie des *Terres de Légende* consiste en une incursion dans un monde souterrain, un voyage sur les routes de campagne, une expédition dans une sombre forêt, ou encore une enquête dans une cité gargantuesque. Il existe de nombreuses possibilités !

L'aventure suit la plupart du temps un objectif unique : les joueurs explorent un château abandonné dont le sous-sol abrite, si l'on en croit les légendes locales, une épée dotée d'extraordinaires pouvoirs magiques. Les aventuriers affrontent les monstres gardiens de l'épée, déjouent les pièges placés sur leur chemin, s'emparent du trésor... et ressortent vivants.

Dans un « Livre dont vous êtes le héros », l'histoire en reste là. Dans l'univers des *Terres de Légende*, elle se prolonge. Après chaque succès, les personnages augmentent leur habileté au combat, amassent de nouveaux trésors et peuvent ainsi acquérir de meilleures armes ou même des objets magiques. Leur réputation grandissante les entraîne sans cesse vers de nouvelles missions, chaque fois plus périlleuses. Après quelques mois, les personnages sont aguerris. Ils rient de leurs premières frayeurs et parlent de leurs exploits passés avec l'assurance de vétérans. Ils racontent leurs faits d'armes comme s'ils les avaient réellement vécus, par la magie de l'univers que vous avez su créer.

Les dés

Dans la plupart des cas, quand on évoque un dé, on s'imagine ce cube à six faces numérotées qu'on lance pour obtenir au hasard un nombre entre 1 et 6. Il en va tout autrement en ce qui concerne le jeu de rôle. Plusieurs types de dés sont en effet nécessaires, en dehors de l'habituel dé à six faces. Dans le jargon des joueurs, chaque dé est désigné par le nombre de ses faces. Ainsi, un dé à huit faces est simplement appelé D8. Si vous désirez qu'un joueur lance ce dé, vous lui dites : « lance un D8 ». De la même manière, 3D6 signifie trois dés à six faces. 2D6 + 1 signifie : lance deux dés à six faces et ajoute 1 au résultat ».

Le dé de pourcentage ou D100 ne possède pas cent faces, sa fabrication serait un véritable casse-tête ! En fait, chaque fois qu'un D100 est requis, lancez un D10 une première fois pour les dizaines (dans ce cas, zéro signifie pas de dizaine). Lancez-le une deuxième fois pour les unités. De cette manière, 3 suivis de 5 donne le 35 (01, 02 et 03 valent 1, 2, et 3, mais 00 égale 100).

Le système du jeu de rôle Les Terres de Légende s'articule autour de trois dés, les dés de base et le Dé de difficulté.

Dés de base : les dés de base sont constitués de deux dés à six faces, soit 2D6.

Dé de difficulté : le troisième dé est appelé Dé de difficulté. Il varie du D4 au D20. Ce Dé de difficulté peut également porter différents noms :

- Dé de combat lorsqu'il est associé à une arme.
- Dé de négociation pour tout test social comme la Corruption.
- Dé de magie quand il est rattaché à un Sortilège ou un objet magique.

Chapitre 2 : Tests

Il existe deux types de Tests, celui de Caractéristique et celui d'Aptitude. Un test s'écrit de cette manière : « test de FORCE (D6) ». Le dé entre parenthèses représente le Dé de difficulté, ici un dé à six faces. **Le joueur effectue toujours le test de la même manière : il lance 2D6 + Dé de difficulté**, soit dans notre exemple 2D6 + 1D6.

Dé de difficulté : ce Dé est lié à la complexité de l'action à réaliser, que ce soit une attaque (Dé de combat), un sortilège (Dé de magie), ou une négociation (Dé de négociation). En dehors de cela, il est affecté par la complexité de l'action.

Une action facile : 1D4

Une action normale : 1D6

Une action un peu difficile : 1D8

Une action difficile : 1D10

Une action très difficile : 1D12

Une action quasi-impossible : 1D20

Seuil : Le Seuil détermine la faculté d'un personnage à réussir une action, il est désigné par une Caractéristique ou une Aptitude. Pour que l'action soit réussie, **le joueur doit lancer ses dés et obtenir un résultat inférieur ou égal au Seuil**. Dans notre exemple, « FORCE (D6) », le seuil est égal à la FORCE du personnage.

Résultats

Réussite : si le résultat est inférieur ou égal au Seuil, le test est réussi et l'action est favorable au joueur.

Réussite critique : si le test est une Réussite et que deux dés parmi les trois affichent chacun un 1 alors une Réussite critique survient. Une Réussite critique génère des effets très favorables au personnage, en plus d'une réussite standard. Certains tests, tels que le combat ou la magie, précisent des effets supplémentaires lors d'une Réussite critique.

Échec : si le jet de dés est supérieur au Seuil, c'est un échec. Le personnage ne parvient pas à accomplir l'action et doit trouver une autre solution.

Échec critique : si le test est un Échec et que deux dés parmi les trois affichent chacun un 6 alors un Échec critique est provoqué. Un Échec critique entraîne des effets défavorables, en plus d'un échec standard. Certains tests, tels que le combat ou la magie, précisent des effets supplémentaires lors d'un Échec critique.

Test de Caractéristique

La Seuil du Test dépend de la valeur de la Caractéristique choisie par le meneur pour entreprendre une action.

FORCE : enfoncer une porte, pousser une personne, courir des heures, etc.

AGILITÉ : éviter un objet, tenir en équilibre, sauter, fabriquer un objet, se cacher, agir discrètement, fuir, etc.

ASTUCE : mémoriser des informations, percevoir un danger, connaître la géographie, écrire une œuvre, etc.

POUVOIR : intimider, ordonner, commander, faire preuve de diplomatie, résister à la Peur, faire preuve de volonté, contrôler ses forces spirituelles et des forces ésotériques, etc.

CHARME : convaincre une personne, lui mentir, la charmer, dresser un animal, etc.

Le joueur doit lancer les 2 Dés de base et le Dé de difficulté, puis obtenir un résultat inférieur ou égal au Seuil, celui-ci étant la valeur de sa Caractéristique.

2D6 + Dé de difficulté ≤ Caractéristique

Exemple : la petite Mary est triste car son chat est coincé sur le toit de sa maison et n'ose pas redescendre. N'écouter que son courage, Balin tente de grimper jusqu'au toit. Cela requiert un Test de Caractéristique, nécessitant de l'AGILITÉ. Balin escaladant le mur à mains nues, la meneuse lui impose un Dé de difficulté D10, c'est une action assez difficile, ainsi il s'agit d'un test d'AGILITÉ (D10). Le joueur lance 2D6+1D10 et doit obtenir un résultat inférieur ou égale au Seuil, soit son AGILITÉ qui a une valeur de 12. Les dés donnent un total de 19, étant supérieur au Seuil de 12, c'est un échec.

Test d'aptitude

Un Test d'aptitude oppose deux personnes : l'attaquant, qui utilise une aptitude offensive, et le défenseur, qui se protège grâce à une aptitude défensive. Chaque aptitude offensive dispose d'un chapitre dédié pour expliquer son fonctionnement. Le Seuil du Test est déterminé par l'Aptitude offensive. Le joueur attaquant doit lancer les dés et y ajouter l'Aptitude défensive du défenseur. Le résultat final doit être inférieur ou égal au Seuil pour réussir son action.

2D6 + Dé de difficulté + Aptitude défensive ≤ Aptitude offensive

Chapitre 3 : Personnages

Les Personnages

Avant d'entamer la première partie, chaque joueur se forge un personnage qui le représentera à l'intérieur de cet univers fantastique.

Les Caractéristiques

Un personnage est défini par cinq caractéristiques.

FORCE : mesure les aptitudes physiques et la constitution du personnage.

AGILITÉ : tient compte de sa dextérité et de ses réflexes.

ASTUCE : détermine ses capacités intellectuelles et cognitives.

POUVOIR : détermine sa volonté et son autorité à commander les autres, ses capacités oratoires et mystiques, mais également sa résistance à la magie.

CHARME : rend compte de l'apparence et du pouvoir de séduction du personnage, tout comme son aptitude à mentir.

Les Aptitudes

Les aptitudes fonctionnent par paires, une offensive et une défensive.

Attaque : offensive, cette aptitude permet d'attaquer en mêlée ou à distance. En cas de réussite, l'adversaire risque de subir des points de Dommages si son armure ne le protège pas.

Défense : défensive, pour esquiver les attaques de mêlée, à distance et les Sortilèges offensifs.

Invocation : offensive, détermine la faculté d'un Magicien à lancer un Sortilège.

Défense magique : défensive, pour se protéger des effets des Sortilèges mentaux.

Dissimulation : offensive, permet de passer inaperçu ou de lancer une Embuscade.

Détection : défensive, contre les tentatives d'Embuscades et de dissimulation.

Corruption : offensive, utilisée pour corrompre une personne en échange d'or.

Statut : défensive, sert contre la Corruption. De plus, elle permet d'établir un rang social entre les personnes.

Frayeur : offensive, une entité surnaturelle, comme un elfe, dispose de cette Aptitude pour terroriser un être humain.

Sang-froid : défensive, permet de résister à la Frayeur provoquée par des créatures surnaturelles et à la Peur engendrée par un lieu ou un évènement.

Les Attributs

Les attributs des personnages sont déterminés par des points qui peuvent diminuer ou augmenter. Sans pouvoir descendre en dessous de 0, ils peuvent cependant dépasser leurs valeurs initiales.

Endurance : les points d'Endurance reflètent la force vitale du personnage. Pendant un combat, chaque coup provoque des points de Dommages. Si le total des points de Dommage dépasse l'Endurance, le personnage s'évanouit, il souffre d'une Blessure. Habituellement, les points de Dommages disparaissent après une nuit de sommeil.

Moral : le Moral du personnage reflète son courage. Certains monstres, en particulier les morts-vivants, ont la capacité d'effrayer leurs ennemis. Ces émotions augmentent les points d'Angoisse ; si l'Angoisse dépasse le Moral du Personnage, il Panique, submergé par la terreur. Comme les points de Dommages, les points d'Angoisse disparaissent après une nuit de sommeil.

Combat : Les points de Combat permettent d'obtenir des avantages en combat. Ils peuvent être dépensés pour activer des Capacités spécifiques, offrant divers bonus et effets. Les points de Combat sont récupérés après une Scène de combat.

Magie : cet Attribut est réservé au Magicien, les points de Magie servent à renforcer ses Sortilèges. Par ailleurs, pour lancer ses Sortilèges, il doit posséder au moins 1 point de Magie.

Les points de Magie sont récupérés à minuit.

Les héros

Le joueur doit choisir l'une des professions ci-dessous pour son PJ. Il note les valeurs correspondantes dans les cases appropriées de sa Feuille de personnage.

Barbare

Les Barbares peuvent venir de Thulane, des Steppes de l'Est, ou d'une variété d'autres terres lointaines et inhospitalières. Ils pourraient être des soldats naviguant depuis le nord, ou des nomades du désert, ou des guerriers des terres inexplorées bien au sud. Ils seront regardés avec une certaine méfiance, pouvant être considérés guère mieux que des animaux. En vérité, les Barbares peuvent avoir un code d'honneur aussi complexe que celui de n'importe quel Chevalier, bien qu'ils n'en expliquent jamais les subtilités à un étranger.

Caractéristiques : FORCE : 15 ; AGILITÉ : 10 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 12 ; CHARME : 10

Aptitudes : Attaque : 15 ; Défense : 4 ; Défense magique : 5 ; Dissimulation : 14 ; Détection : 5 ; Corruption : 13 ; Statut : 4 ; Sang-froid : 7

Attributs : Endurance : 20 ; Moral : 16 ; Combat : 3

Capacités : Armure (légère, moyenne), Furie, Monture, Natation, Premiers soins, Survie.

Équipements : haubert de mailles, épée à deux mains ou hache à deux mains, glaive ou hache, arc avec carquois ou lance ou écu, dague, 2 torches, briquet, havresac, pelle, piolet, tente, nécessaire de soin et anti-toxine, cheval, 15 PA.

Progression :

- Rang : +1 en Attaque, Défense magique, Détection, Sang-froid, Combat, Endurance, Moral et deux Capacités.
- Rang impair : +1 en Influence et dans une Caractéristique.
- Rang pair : +1 en Défense ou Statut, Dissimulation ou Corruption.

Chevalier

Les Chevaliers incarnent l'élite guerrière de régions telles que l'Albonie, l'Erevorn et la Chaubrie. Bien que la majorité d'entre eux soit noble de naissance, leur réputation s'établit plus sur leurs actes que sur leur lignée. Tandis que de nombreux Chevaliers aspirent à un idéal chevaleresque de vie noble et héroïque, la dure réalité d'une existence déchirée par les conflits les conduit souvent à adopter une perspective plus cynique et réaliste.

Caractéristiques : FORCE : 12 ; AGILITÉ : 12 ; ASTUCE : 10 ; POUVOIR : 10 ; CHARME : 15

Aptitudes : Attaque : 17 ; Défense : 7 ; Défense magique : 3 ; Dissimulation : 12 ; Détection : 2 ; Corruption : 14 ; Statut : 7 ; Sang-froid : 5

Attributs : Endurance : 17 ; Moral : 15 ; Combat : 7

Capacités : Armure (légère, lourde, moyenne), Escrime, Noble, Riposte.

Équipements : Armure de plates, épée ou fléau, écu ou targe avec glaive, dague, lanterne, briquet, havresac, destrier, écuyer, 45 PA.

Progression :

- Rang : +1 en Attaque, Défense magique, Statut, Influence, Combat, Endurance, Moral et deux Capacités.
- Rang impair : +1 en Sang-froid, et dans une Caractéristique.
- Rang pair : +1 en Défense ou Dissimulation, Détection ou Corruption.

Magicien

Les Magiciens cherchent à maîtriser les enchantements arcaniques pour tirer l'énergie d'autres dimensions et la canaliser afin d'assouvir leurs désirs. Ils font de piètres combattants mais leurs sortilèges peuvent être dévastateurs. Civilisés et érudits, les Magiciens sont présents dans la plupart des terres, usant de leur connaissance et de leur esprit pour maîtriser la magie.

Caractéristiques : FORCE : 10 ; AGILITÉ : 10 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 15 ; CHARME : 12

Aptitudes : Attaque : 12 ; Défense : 2 ; Invocation : 16 ; Défense magique : 7 ; Dissimulation : 13 ; Détection : 4 ; Corruption : 15 ; Statut : 7 ; Sang-froid : 5

Attributs : Endurance : 13 ; Moral : 16 ; Combat : 1 ; Magie : 5

Capacités : Armure légère, Grimoire, Thaumaturgie, Renforcement magique.

Équipements : bâton ou glaive, dague, havresac, 2 potions (dextérité, énergie occulte, force, soin ou vigueur magique), garde du corps, âne, 20 PA.

Progression :

- Rang : +1 en Invocation, Défense magique, Corruption, Statut, Sang-froid, Moral, Magie et deux Capacités.
- Rang impair : +1 en Dissimulation, Détection, Influence et dans une Caractéristique.
- Rang pair : +1 en Attaque ou Défense, Endurance ou Combat.

Roublard

Les Roublards existent dans toutes les strates de la société, des cours impériales aux rues misérables. Ces maîtres de la tromperie et de la persuasion utilisent leur ingéniosité pour manipuler les autres, sans recourir à la magie. Ils exploitent les faiblesses des autres pour gagner richesse et pouvoir, que ce soit en escroquant des marchands ou en infiltrant des cours royales. Même les forteresses les plus sécurisées ne sont pas à l'abri de leurs ruses, car ils peuvent se faire passer pour des messagers de confiance pour pénétrer les défenses les plus solides.

Caractéristiques : FORCE : 10 ; AGILITÉ : 15 ; ASTUCE : 12 ; POUVOIR : 10 ; CHARME : 12

Aptitudes : Attaque : 14 ; Défense : 6 ; Défense magique : 3 ; Dissimulation : 17 ; Détection : 7 ; Corruption : 17 ; Statut : 4 ; Sang-froid : 6

Attributs : Endurance : 14 ; Moral : 15 ; Combat : 2.

Capacités : Armure (légère, moyenne), Arme de voyous, Arme dissimulée, Baratin, Chapardage, Détection des pièges et des passages secrets.

Équipements : plastron, glaive, 1 dague ou 5 couteaux, lanterne de poing, briquet, havresac, âne, rat, 20 PA.

Progression :

- Rang : +1 en Attaque, Défense, Défense magique, Moral, Dissimulation, Détection, Corruption et deux Capacités.
- Rang impair : +1 en Influence et dans une Caractéristique.
- Rang pair : +1 en Combat ou Endurance, Statut ou Sang-froid.

Capacités

Arme de voyous : les armes exotiques plus petites qu'une dague (comme un couteau, une fourchette, un marteau, un coupe-papier ou un tournevis), possèdent les caractéristiques (D4)² lorsqu'elles sont utilisées par un Roublard. À noter qu'il n'est pas possible de Parer avec ce type d'arme.

Arme dissimulée : le personnage cache une Arme de voyous sur lui, elle devient son Arme dissimulée. À moins d'être mis à nu, une Arme dissimulée ne peut être trouvée lorsqu'il se fait fouiller.

- Prérequis : Arme de voyous.

Armure légère : le personnage est limité dans le port d'armure légère.

Armure lourde : le personnage peut porter tout type d'armure.

- Prérequis : Armure moyenne.

Armure moyenne : le personnage peut porter toutes les armures sauf les armures lourdes.

- Prérequis : Armure légère.

Baratin : Le personnage est un beau parleur, capable de trouver toujours la bonne excuse pour expliquer sa présence dans la chambre d'une bourgeoise ou dans l'arrière-boutique d'un quincaillier. Cela nécessite un test de CHARME (D12) opposé au POUVOIR (D6). Le baratin ne fonctionne que si le personnage quitte les lieux ensuite.

Bouclier offensif : Le Personnage peut désormais utiliser son bouclier de manière offensive. Lorsqu'il combat avec un Bouclier (autre qu'un écu), il peut dépenser des points de Combat pour augmenter les Dégâts de son attaque de +5 par point dépensé.

- Prérequis : Tête brûlée.

Chapardage : peut dérober un petit objet sur quelqu'un, comme une bourse ou une lettre, ou sur un étalage en réussissant un Test d'AGILITÉ (D10) opposé à l'ASTUCE (D6). En cas d'échec, le personnage se fait remarquer.

Combat à mains nues : Lorsque le personnage se bat à mains nues, il peut effectuer des Parades à Mains nues et il inflige (D4)¹.

Déguisement : peut se faire passer pour une autre Profession (Paysan, Écuyer, Chevalier, Magicien...).

Détection des pièges et des passages secrets : perçoit les pièges et les passages secrets.

Distraction : après avoir engagé une conversion, il peut :

- Accorder un Dé de difficulté D6 en Dissimulation (quelles que soient les circonstances) à ses compagnons.
- Chaparder avec un test AGILITÉ (D6) vs ASTUCE (D10).

Escrime : Le Personnage est expert en duel et maîtrise l'art de l'escrime. Le joueur doit choisir un type d'arme parmi le Glaive et l'Épée, qui devient une Arme d'escrime.

Lorsque le Personnage combat avec son Arme d'escrime, ou lorsqu'il la dégaine, il peut dépenser des points de Combat pour augmenter son Initiative de +5 par point dépensé. Cet effet dure pendant tout le combat.

- Prérequis : AGILITÉ 12, Tête brûlée.

Furie : Après avoir réussi son attaque de mêlée contre un adversaire, le personnage peut dépenser 1 point d'Endurance pour augmenter ses Dégâts de 5 points.

- Prérequis : FORCE 15, Tête brûlée.

Grimoire (X) : cette Capacité peut être prise plusieurs fois. Elle comporte plusieurs niveaux, noté entre (). À chaque niveau, le personnage enrichit son répertoire magique. Le personnage doit progresser dans l'ordre des niveaux et le joueur ne peut pas sélectionner un niveau supérieur à son Rang. Une fois le niveau atteint, il acquiert

tous les Sortilèges de la liste du Magicien correspondant à ce niveau. Par exemple, un personnage de Rang 3 qui possède Grimoire (1), qui choisit la Capacité Grimoire (X) peut accéder au niveau 2, mais pas au niveau 3. Il connaît désormais les Sortilèges de Niveau 2.

- Niveau 1 : Novice : Rang 1.
- Niveau 2 : Initié : Rang 2.
- Niveau 3 : Disciple : Rang 3.

Monture : Le personnage possède une monture qui lui est fidèle et répond à la moindre de ses attentes, parfaitement dressée. La monture peut être un cheval, un destrier (s'il possède la Capacité), un âne ou encore un chameau, elle possède le maximum de points d'Endurance et ses Caractéristiques, Aptitudes et Attributs augmentent de 1. Tant que le personnage ne la brutalise pas, elle sera un fidèle compagnon. Si elle vient à mourir, ou à être remise en liberté, le personnage pourra se lier à une nouvelle monture après un mois de dressage.

Natation : cette capacité est indispensable pour savoir nager.

Noble : le personnage est riche et la loi se range toujours de son côté vis-à-vis d'un non-noble. Un noble dispose toujours d'une suite : un simple serviteur ou un écuyer dans le cas d'un Chevalier.

- Prérequis : CHARME 15.

Pistage : Dans la nature, le Personnage sait pister une proie. Le pisteur peut suivre sa proie pendant une journée ; après cela, un test d'ASTUCE (D6) est nécessaire.

En possession d'une arme à projectile, ses compétences de pistage lui permettent de trouver facilement de la nourriture carnée pour se sustenter à la fois lui-même ainsi qu'un petit groupe de personnes.

Premiers soins : le personnage est capable de prodiguer des soins médicaux, bien qu'il ne puisse pas guérir les maladies. De plus, il connaît les plantes médicinales, ce qui lui permet de créer un Nécessaire de soins dans un environnement adéquat en réussissant un test d'ASTUCE (D6).

Renforcement magique : le Magicien peut dépenser des PM pour Renforcer ses Sortilèges. Il ne peut en dépenser plus que son Rang lors d'un Tour.

Riposte : si l'attaque de mêlée de l'adversaire échoue, le Personnage peut dépenser 1 point de Parade pour effectuer une Attaque réflexe contre lui.

Sans peur : le personnage n'est plus sensible à la Peur naturelle ni à la Capacité Surnaturel.

Survie : le personnage maîtrise parfaitement les techniques de survie en milieu extérieur. Il ne se perd jamais, car il peut toujours retrouver son chemin, soit en laissant des marques, soit grâce à son sens aigu de l'observation. Il est capable d'allumer un feu avec un minimum de matériel (silex, bâton et ficelle, brindilles). Il sait toujours si une source d'eau est potable, comment extraire de l'eau, et où trouver des racines ou des larves à manger. Bien que cela ne le protège pas complètement de la malnutrition, il n'en mourra pas.

Tête brûlée : le personnage peut dépenser 1 point de Combat pour augmenter ses Dégâts de 5 points.

Thaumaturgie : Capacité pour lancer un Sortilège. La procédure est décrite dans le Chapitre 9 : Magie.

- Prérequis : POUVOIR 15, Grimoire.

Tour de passe-passe : peut faire disparaître et apparaître de petits objets, comme une pièce, passant dans ses mains. De plus, lorsque le personnage Chaparde, son test est désormais AGILITÉ (D4).

- Prérequis : Chapardage

Rangs

Le Rang reflète l'expérience et la maîtrise du personnage, il commence le jeu au Rang 1. Toutefois, il n'a rien d'un néophyte : il possède dès le Rang 1 des qualités supérieures à celles de la moyenne des humains. Il les a acquises tout au long d'un sévère entraînement au cours de son adolescence.

Monter de Rang

Les PJ gagnent en expérience après chaque aventure, ce qui leur permet de progresser dans leur Profession en montant de Rang. Après avoir joué deux scénarios avec vos joueurs, s'ils n'ont pas complètement échoué, accordez-leur un gain d'un Rang dans leur Profession.

Si vous menez le scénario du Kit de découverte *Complot à Halifax*, faites monter les PJ de vos joueurs d'un Rang.

Amélioration

Lorsqu'un personnage progresse dans sa Profession, il acquiert de meilleures valeurs à ses Aptitudes, ses Attributs et ses Caractéristiques, ainsi que des nouvelles Capacités. Voici quelques indications :

- Il n'y a pas de limite de Rang.
- +1 en Caractéristique signifie que le joueur peut augmenter une Caractéristique de son choix de 1, jusqu'à une limite de 18.
- Il n'y a pas de limite à ajouter +1 dans une Aptitude ou dans un Attribut.
- +1 / Rang pair signifie que l'amélioration survient au Rang 2, 4, 6, etc.
- +1 / Rang impair signifie que l'amélioration survient au Rang 3, 5, 7, etc.
- +1 Capacité signifie que le joueur peut choisir n'importe quelle Capacité, tant qu'il respecte les prérequis et qu'il ne l'a pas déjà prise (sauf indication contraire).

Chapitre 4 : Équipement

Armement

Armes : une arme est représentée de cette manière « Épée (D6) 6 ». Le dé indiqué entre parenthèses correspond au Dé de combat, servant de Dé de difficulté au test d'Attaque.

Armes de mêlée

Armes de mêlée légère

Gourdin : (D6) 0

Couteau : (D4) 1

Dague : (D4) 3

Main nue : (D4) -1

Armes de mêlée à une main

Bâton : (D6) 1

Épée : (D6) 6

Fléau : (D10) 6

Glaive : (D4) 5

Hache : (D8) 7

Lance : (D6) 3

Armes de mêlée à deux mains

Bâton : (D6) 1

Épée deux mains : (D6) 9

Hache à deux mains : (D8) 10

Lance : (D4) 5

Armes à distance

Armes de jet léger

Cailloux : (D4) 2

Couteau : (D6) 3

Dague : (D6) 4

Armes de jet

Lance : (D6) 7

Armes à projectile

Arc : (D6) 6

Les dégâts infligés par l'arme sont égaux à la **somme de la valeur de Dégâts et du dé le plus élevé** obtenu lors du test d'Attaque.

Armures : les armures sont réparties en trois catégories : légère, moyenne et lourde. Un personnage ne peut porter une armure que s'il possède la Capacité adaptée. Une armure est notée « Plastron (2) ». Le chiffre représente la **valeur de Protection de l'armure soustraite aux**

Dégâts de l'arme pour déterminer les points de Dommages infligés. Dans le cas des **Boucliers**, leur **valeur est ajoutée au score de Combat du personnage**, une fois par Scène.

Armures légères : Plastron (2)

Armures moyennes : Brigandine (3), Haubert de mailles (5)

Armures lourdes : Armure de plates (8)

Boucliers

Écu (5)

Targe (1)

Bourse

En dehors de son équipement, un PJ possède une bourse qui lui permet d'acheter ce dont il a besoin lors de ses voyages. Cette bourse contient différentes monnaies : la couronne d'or (C), le florin d'argent (F) et le penny de cuivre (P).

1C = 10F = 100P

Objets magiques

Les Objets magiques, plus rares que l'or, offrent des pouvoirs extraordinaires et ne s'achètent pas sur les marchés. Ils s'obtiennent généralement en échange d'objets rares ou de services spéciaux auprès d'enchanteurs. Parmi les plus courantes, on compte les potions magiques dont les effets s'activent en les buvant.

Potion de contrôle : Durée (Spéciale). Quiconque absorbe ce breuvage obéit ensuite docilement à la première personne qui lui donne un ordre. Celle-ci contrôle alors la victime jusqu'à minuit.

Potion de dextérité : Durée (Scène). L'AGILITÉ passe à 19.

Potion d'énergie occulte : Durée (Scène). Le POUVOIR passe à 19, ce qui permet également de gagner 3 points de Moral le temps de la Durée.

Potion de force : Durée (Scène). La FORCE passe à 19, ce qui permet également de gagner 3 points d'Endurance le temps de la Durée.

Potion de nyctalopie : Durée (Scène), 2 doses. Une dose permet de voir dans le noir.

Potion de soin : Durée (instantanée), 2 doses. Une dose soigne 5 points de Dommages. Si les deux doses sont bues en même temps, le buveur est soigné de 10 points de Dommages et de sa Blessure.

Potion de vigueur magique : Durée (instantanée). Récupère 4 points de Magie.

Prix :

Voici une liste de tarif, en florins d'argent :

Armures

Légère

Plastron : 15

Moyenne

Brigandine : 200

Haubert de mailles : 450

Lourde

Armure de plates : 800

Bouclier

Écu : 50

Targe : 10

Armes

Arc : 15

Bâton : 2

Couteau : 2

Dague : 7

Épée : 30

Épée deux mains : 60

Fléau : 10

Hache à deux mains : 30

Glaive : 25

Gourdin : gratuit

Morgenstern : 20

Lance : 15

Étuis

6 flèches : 3

Carquois : 4

Habit

Canne : 30

Cape : 8

Costume : 10

Gants : 3

Habit de cour : 150

Manteau : 15

Parfum : 22

Robes : 25

Uniforme : 15

Vêtement : 5

Voyage

Havresac : 5

Sac : 1

Lanterne : 20

Lanterne de poing : 15

Fiole d'huile : 4

Torche : 1

Briquet à silex : 2

3 mètres de chaîne : 30

Cadenas : 70

10 mètres de corde : 6

Grappin : 15

Couverture : 10

Tente : 10

Rations/une semaine : 7

Gourde : 1

Chausse-trappes : 1

Collet : 2

Piège à loup : 12

Pied-de-biche : 3

Marteau : 3

Piolet : 18

Pelle : 8

Tige de crochetage : 15

Menottes : 18

Nécessaire d'écriture : 46

Nécessaire anti-toxine : 65

Nécessaire de poison : 50

Nécessaire de soin : 40

Auberge

Bière : 1 penny

Vin : 5 pence

Repas : 10 pence

Ration : 10 pence

Banquet : 100 / convive

Salle commune : 1

Chambre : 2

Chambre privée : 4

Transport

Canot : 150

Cheval : 250

Destrier : 2 500

Chien : 25

Mule / âne : 50

Selle et harnais : 60

Charrette : 200

Chariot : 750

Personnels

Tête brûlée : 5 / j

Mercenaire : 10 / j

Chapitre 5 : Assaut

Les personnages interagissent avec leur environnement au cours d'un Assaut, qui dure généralement trois secondes. Chaque personnage a la possibilité d'agir pendant son Tour durant cet Assaut. Cependant, il peut également réagir durant le Tour d'un autre personnage en réponse à une action.

Portée

Les actions qu'un personnage peut effectuer sont limitées par la portée. Par exemple, l'action Attaquer avec une arme de mêlée ne peut être utilisée que contre une cible située à la portée Toucher.

Les différentes portées

Personnelle : la cible de l'action est le personnage lui-même. Par exemple, boire une potion ou écraser une araignée sur son propre pantalon nécessite une portée Personnelle.

Toucher : le personnage peut tendre la main pour toucher quelqu'un ou quelque chose, comme toucher une cible dans une attaque de mêlée.

Proche : la cible se trouve à quelques mètres du personnage, dans la même pièce ou à une distance accessible en quelques pas. Un léger déplacement peut être nécessaire pour l'atteindre, ou bien une arme à distance.

Courte : la cible est à une distance modérée, par exemple dans une pièce adjacente ou au bout d'un couloir. Il est nécessaire d'utiliser une arme de jet ou à projectile pour atteindre cette cible.

Moyenne : la cible est éloignée mais reste à portée des armes à projectile. Par exemple, la cible pourrait être de l'autre côté d'un jardin ou d'une cour, toujours à portée de voix.

Longue : la cible est très éloignée, mais toujours visible. À cette distance, la cible est hors de portée de voix, mais reste perceptible à l'œil nu tant qu'il n'y a pas d'obstacle entre elle et le personnage.

Hors de portée : la cible est tellement éloignée qu'elle n'est plus visible, même sur un terrain dégagé sans obstacle. À cette distance, aucune arme ou capacité ne peut l'atteindre sans une approche significative ou des moyens magiques spéciaux.

Initiative

Un Assaut se déroule en plusieurs Tours, où chaque PJ, et PNJ, agit. Pour déterminer l'ordre d'Initiative – qui agit en premier – il faut comparer leur AGILITÉ ; **celui avec l'AGILITÉ la plus élevée commence, suivi par les autres dans un ordre décroissant**. En cas d'égalité, les PJ ont la priorité sur les PNJ. Les joueurs se concertent

Zone contrôlée

Une Zone contrôlée est la zone de confort d'un personnage, un espace qui correspond à sa portée Toucher.

Un personnage est capable d'agir sur l'ensemble de sa ZC, à condition qu'il soit debout et pleinement conscient de son environnement. Si un adversaire se trouve dans cette zone, le personnage peut interagir avec lui, par exemple en l'attaquant.

Visibilité

En cas de mauvaise visibilité, comme lors de fortes pluies, brouillard épais ou pendant la nuit, la cible est seulement visible à portée Moyenne. Dans l'obscurité totale ou en cas d'aveuglement, la visibilité est réduite à néant. Lors de l'action Se déplacer, le personnage peut unique se déplacer jusqu'à une portée Toucher sans risque. Se déplacer au-delà de cette portée nécessite un Test d'AGILITÉ (D6) pour éviter les chutes, et vous pouvez décider d'éventuels accidents.

Tour

Durant un Assaut, un personnage peut parler et gesticuler à volonté, mais durant son Tour il peut également effectuer l'une de ces Actions :

- Agir sur un objet.
- Attaquer.
- Discuter.
- Exécuter un Sortilège.
- Se déplacer.

Liste des Actions

Agir sur un objet

En un Tour, le personnage ne peut réaliser qu'une seule de ces opérations :

- **Prendre un objet** : cela inclut des gestes comme dégainer son arme, ramasser un objet à terre, prendre une fiole et la déboucher, ou prendre une flèche ou un carreau et l'encoher. En outre, le personnage peut saisir n'importe quel objet dans sa Zone contrôlée.

- **Utiliser un objet** : cette Action couvre tous les usages qu'un Personnage pourrait faire avec un objet, qui ne sont pas déjà inclus dans une autre Action. Cela inclut des actions comme lâcher, examiner, consommer, donner, manipuler, etc.

Attaquer

Voir le Chapitre Combats qui explique comment frapper et tirer.

Discuter

Toute action visant à influencer une personne ou une créature, y compris la charmer, la commander, l'interroger, la persuader, ou négocier, etc.

Exécuter un Sortilège

L'Action Exécuter un Sortilège comprend l'Invocation et le lancement du Sortilège, il faut 1 Tour pour chacun, voir le Chapitre 9 Magie.

Se déplacer

Cette Action est utilisée pour courir, ramper, escalader, se cacher, déplacer un objet, lancer une Embuscade, etc. Mesurés en termes d'espaces plutôt qu'en mètres :

Ramper : se déplace uniquement dans sa Zone contrôlée

Marcher : peut marcher jusqu'à l'équivalent d'une portée Courte.

Courir : lorsqu'un personnage choisit de courir, il parcourt deux fois une portée Courte. Cependant, pour toute interaction durant sa course, le Dé difficulté est D12.

Se relever : se remet debout sans subir de pénalité.

Actions gratuites et autres actions

Bien sûr, vos joueurs auront toujours l'idée de faire quelque chose qui n'apparaît pas dans la liste des Actions, et c'est normal. Les Actions décrites ci-dessus servent d'indicateurs et ouvrent sur des règles spécifiques, donc ne vous formalisez pas avec cela. Par exemple, il est possible de parler librement pendant une Action, tout comme un personnage peut lâcher ce qu'il tient en main.

Mouvement

Escalade

L'escalade d'une paroi peut être réalisée à mains nues ou avec du matériel adéquat, selon la décision du meneur. Le personnage doit réussir un **Test d'AGILITÉ (Dé de difficulté)** pour y parvenir, avec l'équipement adéquat le Dé de difficulté diminue à D4. Il peut marcher, mais pas courir en escaladant. En cas d'échec, le personnage n'arrive pas à grimper, il est pris de vertige.

- Arbre : 1D4
- Maison : 1D6
- Paroi rocheuse : 1D8
- Mur : 1D10
- Fosse : 1D12
- Mur lisse : 1D20

Saut

Un saut nécessite un **Test d'AGILITÉ (D6)**. Il est impossible de sauter au-delà d'une portée Proche. En cas d'échec, le personnage n'a pas le courage de sauter et cherche une autre solution.

Chapitre 6 : Combats

Au cours d'une aventure, une large part est accordée à des combats contre les monstres ou à des rencontres avec des PNJ hostiles. Il est donc indispensable, avant d'entamer toute partie, de s'assurer que les joueurs ont bien compris la procédure des combats.

Attaque de mêlée

Un personnage qui effectue l'action Attaquer est désigné comme l'Attaquant. Voici les étapes qu'il suit :

1 : choix de l'attaque : l'Attaquant **sélectionne l'arme** qu'il utilisera, celle-ci doit être en main, ce qui détermine son Dé de combat. Ensuite, il **choisit son adversaire**, qui doit se trouver dans sa Zone contrôlée, il est désigné comme le Défenseur. Après cela, il passe à l'étape 2.

2 : résultat de l'attaque : l'Attaquant lance **2D6 + le Dé de combat + la Défense du Défenseur**. Si le résultat final est **inférieur ou égal à son Attaque**, il **touche** le Défenseur, **étape 3**. Sinon, **étape 4**.

3 : dégâts : l'attaque provoque autant de Dégâts que la valeur de **Dégât de son arme, plus la valeur du dé le plus élevé du jet d'attaque** à l'étape 2.

La Protection du défenseur est déduite de cette valeur, le résultat donne le nombre de points de Dommages infligés. Il passe ensuite à l'**étape 4**.

4 : fin du Tour : le Tour de l'Attaquant prend fin.

Efforts

Un personnage possédant des points de Combat peut les utiliser lors d'une Scène de combat s'il est **équipé d'une arme ou d'un bouclier, et qu'il est debout**, pour améliorer son attaque ou sa défense. Il **ne peut pas dépenser plus de points que son Rang** lors d'une attaque ou contre une attaque. Voici les différents efforts pour 1 point de Combat. Les points de Combat reviennent à leur valeur initiale à la fin de la Scène de combat.

Attaque réflexe : à moins d'être équipé d'un écu, le personnage peut effectuer une Attaque réflexe si les règles l'autorisent.

Charge : à moins d'être équipé d'un écu, le personnage peut charger. Le personnage court et effectue une attaque de mêlée, son Dé de combat devient un D20. À noter que contre cette attaque, le Défenseur peut utiliser ses points de Combat uniquement s'il est équipé d'un bouclier.

Dégainage rapide : à moins d'être équipé d'un écu, le personnage peut dans le même Tour dégainer son arme et effectuer une attaque de mêlée.

Parade : pour chaque point dépensé, le personnage augmente sa Protection de 5 contre une attaque. S'il s'agit d'une attaque à distance ou d'un Sortilège, le personnage doit être équipé d'un écu.

Attaque réflexe

Une Attaque réflexe est une Action Attaquer avec une arme de mêlée en dehors de son Tour. Elle se déclenche lorsqu'un personnage crée une ouverture, comme en quittant la Zone contrôlée d'un adversaire ou lors de l'utilisation de la capacité Riposte. Un personnage ne peut effectuer qu'une seule Attaque réflexe par Assaut.

Réussite critique

Lorsque deux dés affichent un 1 et qu'une Réussite est réalisée, une Réussite critique survient. Dans cette situation,

l'attaque peut toujours être parée, mais l'armure du Défenseur ne fournit aucune Protection.

Certaines créatures possèdent leurs propres Réussites critiques, comme l'Araignée géante qui inflige une morsure venimeuse lorsqu'elle effectue une Réussite critique (la Protection du Défenseur compte, ce qui peut lui éviter d'être empoisonné).

Échec critique

Lorsque deux dés affichent un 6 et qu'un Échec est réalisé, un Échec critique se produit. L'Attaquant **subit une Attaque réflexe de la part du Défenseur** si ce dernier dépense 1 point de combat.

Contre certaines créatures, d'autres formes d'Échec critique peuvent exister, comme l'Araignée géante qui, lorsque l'Attaquant effectue un Échec critique, capture celui-ci dans sa toile (elle ne gagne donc pas d'Attaque réflexe contre l'Attaquant).

Exemple de combat en mêlée

Chevalier : Rang 1, AGILITÉ 12, Attaque 17, Défense 7, Épée (D6)6, Armure de plates (8), Combat 7.

Brigand : Rang 1, AGILITÉ 15, Attaque 14, Défense 4, Glaive (D4)5, Plastron (2), Combat 2.

Le Chevalier Balin est engagé dans un combat au corps-à-corps contre un Brigand, incarné par la meneuse Lydia. Tous deux se trouvent dans leur Zone contrôlée respective. Le Brigand ayant la plus grande AGILITÉ, il prend l'Initiative et lance la première attaque avec un Glaive contre le Chevalier se trouvant dans sa ZC.

Lydia lance 2D6 + 1D4 + 7 (les deux Dés de base + le Dé de combat du Glaive + Défense du Chevalier). Elle obtient 4, 2 et 1, soit 7, plus 7, le résultat de l'attaque est 14, ce qui est égale à son Seuil de 14 (Attaque du Brigand). C'est donc une Réussite et son attaque inflige 4 + 5 - 8 soit 1 point de Dommage (le dé le plus élevé + Dégât du glaive - Protection de l'armure de plates). Cependant, Balin décide de parer son attaque en dépensant 1 point de Combat, ce qui augmente sa Protection de 5 points, réduisant les Dommages à 0.

Le Tour du Brigand s'arrête, c'est au Tour de Balin. Le Chevalier attaque. Le joueur lance 2D6 + 1D6 + 4 (les deux Dés de base + le Dé de combat de l'Épée + Défense du Brigand) et obtient 4, 4 et 1, soit 9, plus 4, le résultat de l'attaque est 13, ce qui est inférieur à son Seuil de 17 (Attaque du Chevalier). Le Chevalier provoque 4 + 6 - 2, soit 8 points de Dommage (le dé le plus élevé + Dégât de l'Épée - Protection du Plastron). La MJ décide de parer l'attaque mais bien que le Brigand possède 2 points de Combat, son Rang 1 ne lui permet d'en dépenser que 1, sa Protection augmente de 5 points supplémentaires, le Brigand subit en définitif 3 points de Dommages.

Le Tour de Balin prend fin, marquant ainsi la fin de l'Assaut. Immédiatement après, un nouvel Assaut commence, et le Brigand conserve l'initiative. À ce moment, il songe à s'enfuir...

Attaque à distance

Après avoir vu l'attaque au corps-à-corps, concentrons-nous sur l'attaque à distance. Un personnage qui effectue l'action Attaquer est désigné comme l'Attaquant. Voici les étapes qu'il suit :

1 : choix de l'attaque : l'Attaquant **sélectionne l'arme** qu'il utilisera, celle-ci doit être en main et armée si nécessaire, ce qui détermine son Dé de combat. Ensuite, il **choisit son adversaire**, qui doit se trouver à Portée, elle est désignée comme le Défenseur. Après cela, il passe à l'**étape 2**.

2 : résultat de l'attaque : l'Attaquant lance **2D6 + le Dé de combat + la Défense du Défenseur**, pour savoir s'il touche le Défenseur. Le Seuil à ne pas dépasser est son Attaque. Si le résultat final est inférieur ou égal, le tir touche le Défenseur, **étape 3**. S'il est supérieur, le Défenseur est manqué, **étape 4**.

3 : dégât : l'attaque provoque autant de Dégâts que la valeur de **Dégât de son arme, plus la valeur du dé le plus élevé du jet d'attaque**.

La Protection du Défenseur est déduite de cette valeur, le résultat donne le nombre de points de Dommages infligés. Il passe ensuite à l'**étape 4**.

4 : fin du Tour : le Tour de l'attaquant prend fin.

Portée

En ce qui concerne la portée, nous suivons notre bon sens plutôt que de nous embarrasser de mesures précises. Les Portées sont décrites plus haut, voici les armes qui leur sont associées :

Portée Proche : cailloux, couteau, dague.

Portée Courte : lance.

Portée Moyenne : arc.

Cadence de tir

Si tirer nécessite une Action, prendre une flèche et l'encoche en nécessite également une autre. Cela signifie qu'**un archer ne tire qu'une fois tous les deux Assauts**.

Sans défense et abandon du combat

Sans défense

Un Défenseur Sans défense ne peut se Défendre contre une attaque ni utiliser de points de Combat. Cependant, comme il n'est pas immobile, l'Attaquant doit tout de même effectuer un test d'Attaque.

Un Personnage est considéré Sans défense lorsqu'il est pris de Terreur, victime d'une Embuscade ou dans le noir complet.

Fuir

Si le combattant possède une **AGILITÉ supérieure à celle de son adversaire**, il peut fuir sans risque en utilisant l'Action Se déplacer. Dans le cas contraire, l'adversaire a l'opportunité d'effectuer une Attaque réflexe contre le fuyard en dépensant 1 point de Combat. Dans ce cas, le fuyard ne peut Parer cette attaque.

Exemple d'un combat à distance avec abandon

Chevalier : AGILITÉ 12, Attaque 17, Défense 7, Combat 7, Épée (D6)6, Armure de plate (8).

Brigand : AGILITÉ 15, Attaque 14, Défense 4, Combat 2, Arc (D6)6, Plastron (2).

Cachés par des arbres, deux brigands surgissent pour attaquer à distance le Chevalier Balin.

Zone contrôlée

Si l'Attaquant se trouve dans la Zone contrôlée d'un adversaire, il est limité à l'utilisation d'armes de jet légère pour effectuer une attaque à distance. Si l'Attaquant persiste, il subit une Attaque réflexe de la part de son adversaire si ce dernier dépense 1 point de Combat.

Ligne de vue

Pour tirer, il faut que l'Attaquant ait une ligne de vue dégagée, ou partielle, vers la cible.

Visibilité

Un personnage ne peut pas tirer sur un adversaire qu'il ne voit pas.

Munitions

Tant qu'un personnage possède un Carquois, les munitions ne sont pas comptées.

Bouclier

Seul un Défenseur équipé d'un écu peut dépenser des points de Combat pour parer une attaque à distance.

Échec critique

En cas d'échec critique, le Défenseur ne gagne pas d'Attaque réflexe. À la place, le personnage se retrouve à court de munitions, ou si aucune munition n'est utilisée, son arme se brise. Si le Défenseur est engagé dans un corps-à-corps contre un allié, le meneur peut décider que le projectile touche l'allié de l'Attaquant.

Le premier Brigand tire à l'arc. L'Attaque du Brigand fixe un Seuil de 14. Lydia lance 2D6 + 1D6 + 7. Les dés donnent 6, 4 et 1, plus 7, soit 18, ce qui est supérieur au Seuil, Le Chevalier évite la flèche qui se plante au sol.

Le second Brigand tire également à l'arc, les dés donnent 4, 2 et 1, plus 7, soit 14. Cette fois la flèche touche Balin de plein fouet. Le Brigand provoque 4 + 6 - 8, soit 2 points de Dommages. Balin souhaite alors parer la flèche, mais la MJ lui rappelle que cela est possible uniquement avec un écu, il subit donc bien les Dommages.

Les Brigands étant un peu plus loin qu'une portée Courte, Balin doit Se déplacer en courant pour atteindre le Brigand 2, entrant dans sa ZC. L'Assaut se termine.

Un nouvel Assaut débute, étant donné que les Brigands ont la même Initiative, Lydia décide de l'ordre d'action. Elle choisit de faire agir en premier le Brigand 2 qui est dans la ZC de Balin pour éviter le risque que le Brigand 1 touche son allié en cas d'Échec critique. Le Brigand 2 tente donc de fuir. Avec son AGILITÉ supérieure à celle de Balin, il réussit à s'éloigner sans difficulté. Profitant de cette tactique, le Brigand 1 tire sur Balin.

Lorsque vient le Tour de Balin, il réalise qu'il se trouve dans une situation délicate. S'il poursuit le Brigand 2, ce dernier s'enfuira à nouveau, exposant le Chevalier à une autre flèche. Ainsi, la meilleure option pour Balin est de chercher un abri pour se protéger.

Chapitre 7 : Endurance, Dommage et Blessure

Lorsque les points de **Dommage dépassent l'Endurance** d'un personnage, **il subit une Blessure et tombe inconscient**.

Blessure et récupération

- Quand un personnage subit des points de Dommages et que ceux-ci dépassent son Endurance, il doit cocher une case Blessure. Si elle est déjà cochée, il meurt.
- Quand la case Blessure est cochée, les points de Dommage sont retirés et le personnage s'évanouit.
- Un personnage évanoui retrouve ses esprits si un individu le réveille ou au bout d'une dizaine de minutes.
- Si un PNJ subit une Blessure, le MJ peut décider de sa mort.

Un personnage récupère de différentes manières.

Récupération naturelle : À moins que la case Blessure ne soit cochée, tous les points de Dommage d'un personnage sont retirés chaque matin. Une Blessure guérit naturellement au bout d'une semaine.

Soin médical : la Capacité Premiers soins et un nécessaire de soins sont obligatoires pour réaliser un soin médical. Le personnage retire sa Blessure à la fin de la Scène et 10 points de Dommages.

Soin magique : cela dépend du Sortilège utilisé, certains rétablissent en quelques secondes.

Exemple de Blessure et de récupération

Alors qu'ils explorent des catacombes, Messire Balin et Nzinga se retrouvent face à des Zombies. Une violente bataille s'engage, au cours de laquelle les Dommages de Balin dépassent son Endurance, il reçoit ainsi une Blessure et perd connaissance. L'un des Zombies le frappe une nouvelle fois alors qu'il est inconscient, lui infligeant 5 points de Dégâts. Par chance son armure absorbe totalement les Dégâts, il ne subit aucun nouveau point de Dommages. Quelque temps plus tard, le chevalier reprend conscience. Nzinga n'a pas eu besoin de lui pour vaincre les monstres et soigne immédiatement le Chevalier avec son nécessaire de soin, effaçant sa case Blessure et 10 points de Dommages. L'expédition rallie le plus proche village afin que Balin s'y repose. Après une nuit de sommeil, Balin retrouve sa vitalité : il retire tous ses points de Dommages restant.

Poison

Une arme empoisonnée doit infliger au moins 1 Dommage pour provoquer un risque d'empoisonnement. Ce poison est noté Poison (D6) 5, il est contré par un personnage avec un test de FORCE, le Dé de difficulté correspondant à la violence du poison, dans l'exemple D6. **S'il résiste, il subit uniquement les Dommages de la Virulence au début de son prochain Tour**, 5 dans notre exemple. En revanche, s'il ne résiste pas, c'est la mort presque immédiate ! Il reçoit les Dommages à chaque Assaut. Et s'il est exposé plusieurs fois au même poison, les Dommages se cumulent.

Lorsque les points de Dommage dépassent l'Endurance du personnage, il meurt.

Violence :

- Faible : 1D4.
- Normal : 1D6.
- Sérieux : 1D12.
- Foudroyante : 1D20.

Virulence :

- Anodin : 1 point de Dommages.
- Normal : 2.
- Grave : 5.
- Mortel : 10.

Chapitre 8 : Moral, Angoisse et Panique

Lorsque les points d'Angoisse dépassent le Moral d'un personnage, il Panique.

Angoisse

Tests de Peur et de Frayeur

Lorsqu'une situation menaçante se présente, le MJ peut lancer un test basé sur la Peur ou la Frayeur. Pour y résister, le personnage utilise son Sang-froid. Ce Test est effectué :

- Lors d'un événement extrêmement périlleux.
- À la découverte d'un lieu perturbant.
- Lors d'une rencontre surnaturelle.

Si une situation se reproduit au cours d'une même période, elle ne donne lieu qu'à un seul test. Par exemple, lors d'une rencontre avec dix Zombies, puis un autre groupe de cinq, le test est effectué une seule fois, pas deux fois ni quinze.

Résultat

Le MJ effectue le jet, et ajoute le Sang-froid de la victime. Si le résultat est supérieur au Seuil (valeur de Peur ou de Frayeur), elle résiste. Sinon, la peur l'envahit, elle **subit des points d'Angoisse**. S'ils dépassent son Moral, le personnage Panique.

Résilience collective

Si plusieurs personnes assistent à une scène macabre, pour déterminer qui y résiste le MJ lance les dés une seule fois et compare le Sang-froid de chaque de chaque spectateur au Seuil du test.

Panique

- Quand un personnage subit des points de d'Angoisse et que ceux-ci dépassent son Moral, il doit cocher une case Panique. Si elle est déjà cochée, il meurt de peur.
- Les points d'Angoisse sont retirés lorsqu'une case Panique est cochée.
- Une fois cochée, le personnage ne pense qu'à fuir vers un endroit sûr ou loin de ce qui lui fait peur. Il courra sans pouvoir entreprendre d'autres Actions et retrouvera ses esprits au bout d'une dizaine de minutes
- Les PNJ n'ont pas de case Panique, s'ils en subissent une, vous décidez s'ils fuient, sont terrorisés ou morts.

Retour au calme

Tant que la case Panique est cochée, le personnage cherche à fuir. Une personne doit le reconforter en réussissant un test de POUVOIR (D10) ou de CHARME (D10). En cas de réussite, le personnage retrouve ses « esprits » et peut agir normalement, le joueur décoche la case Panique. Si personne ne peut l'aider, la Panique cessera automatiquement quelques minutes après la fin de la Scène, à moins qu'un danger soit toujours présent.

Les points d'Angoisse sont retirés après une nuit de sommeil.

Peur

Certains événements tels qu'une foule de paysans en colère provoquent la Peur. Certains lieux sont également propices à ce sentiment néfaste comme une scène de carnage. La valeur de Peur s'élève à 13, et son Dé de difficulté est D10 lorsqu'elle est d'origine naturelle, et D6 lorsqu'elle est surnaturelle. La Peur provoque **toujours 2 points d'Angoisse**, elle est notée Peur (D6)2.

Frayeur

Si les contes parlent de Zombies sévissant dans les cryptes, peu d'humains les ont rencontrés, et beaucoup craignent ces êtres surnaturels. Certains d'entre eux possèdent une capacité effrayante et une valeur de Frayeur contre laquelle le personnage doit se protéger avec son Sang-froid. **Le MJ effectue les tests de Frayeur lors des rencontres habituelles, mais également à chaque début d'une Scène de Combat**. Si la créature parvient à l'effrayer, celle-ci provoque autant de points d'Angoisse que sa valeur indiquée, elle est notée par exemple Crainte (D8)3.

Exemple de Panique

Chevalier : Sang-froid 5, Moral 15.

Zombie : Frayeur 17, Capacité Crainte D6(3).

Un sujet de Balin se plaint de bruits étranges dans le cimetière. Le Chevalier décide d'aller enquêter. À l'arrivée de Balin, une fine pluie glaciale commence à tomber, une sensation inquiétante envahit les lieux. Lydia accentue l'effet en annonçant un Test de Peur (D10)2, le Seuil est de 13 (Peur). Elle lance 2D6 + 1D10 et obtient 4, 3 et 1, plus 5 (Sang-froid), c'est-à-dire un total de 13, égal au Seuil. Le Test de Peur réussit, Balin subit donc 2 points d'Angoisse, rappelés par le 2 dans la notation Peur (D6)2, mais cela ne fait qu'augmenter sa détermination !

En chemin, une ombre apparaît sous la pluie... un Zombie ! Lydia annonce un Test de Frayeur causé par la Crainte (D6)3 du Zombie, le Seuil est de 17 (Frayeur du Zombie). Mais cette fois, les dés ne jouent pas en faveur de Lydia ; Balin n'est pas choqué et il élimine aisément le Zombie.

Balin arrive devant une crypte ouverte et y pénètre, mais Lydia annonce un nouveau Test de Peur dû au changement de lieu. Cependant, elle échoue et Balin reste imperturbable. Il rencontre ensuite deux Zombies. Lydia, y voyant une continuation de la Scène précédente, ne déclenche pas un nouveau Test de Frayeur, du moins tant que Balin ne les combattra pas...

Chapitre 9 : Magie

Les lanceurs de Sortilèges usent de Magie pour plier la réalité à leur volonté.

Sortilège

Un Sortilège est présenté comme suit :

Souffle de dragon : niveau 1, Défense (D4)3, portée (Moyenne), zone (Cible), durée (Instantanée).

Un projectile enflammé touche la cible.

- Renforcement : Dégât.

Le nom du Sortilège apparaît en premier. Ce nom figure dans la liste des Sortilèges disponible pour le Magicien. Ensuite, est précisée l'Aptitude défensive de la cible, si applicable (Défense dans notre exemple), suivie du Dé de magie utilisé pour le Test d'Invocation (ici, D4), et enfin les Dégâts infligés, le cas échéant (ici, 3).

Après le type de Sortilège, viennent la portée, la zone d'effet et la durée. Suit la description détaillée du Sortilège et, pour finir, les options de Renforcement que le lanceur peut ajouter pour augmenter les effets du Sortilège.

Portée

Un Sortilège peut affecter une cible uniquement si elle se trouve à **portée du Magicien lors du lancer** et, sauf mention, avoir une ligne de vue avec celle-ci. Cependant, il peut toujours lancer un Sortilège bénéfique sur lui-même.

Exécuter un Sortilège

Pour exécuter un Sortilège, le Magicien doit passer **un Tour à l'invoquer, puis un 2^e Tour pour le lancer**.

Invocation

Le Magicien peut invoquer des Sortilèges inscrits dans son grimoire. Pour ce faire, **il doit réciter les paroles à voix haute tout en exécutant des gestes** avec ses deux mains.

Pour invoquer un Sortilège, le Magicien doit l'avoir dans son Grimoire et disposer d'une quantité de PM au moins égale au niveau du Sortilège. Si les conditions sont réunies, il effectue alors un Test d'Invocation.

Invoquer un Sortilège : le joueur lance 2D6 + Dé de Magie + Aptitude défensive.

Si le Sortilège affecte plusieurs cibles, il n'effectue qu'un seul lancer. La Défense ou la Défense magique de chacun est ajoutée au jet individuellement.

Réussite critique : Sortilège renforcé de 1 PM.

Réussite : si le résultat est inférieur ou égal au Seuil (Invocation), le Sortilège est invoqué correctement et peut être lancé au prochain Tour.

Échec critique : le lanceur de Sortilèges perd une fois le niveau du Sortilège en PM.

Récupération : les PM sont récupérés à minuit.

Lancement

Une fois le Sortilège invoqué correctement, le Magicien le lance à son prochain Tour.

Dégâts et dommages magiques

Comme pour les armes, les dégâts se calculent en additionnant le dé le plus élevé du jet d'Invocation et les

Zone

Un Sortilège peut affecter soit une cible spécifique, soit toutes les cibles dans une zone donnée.

Cible : le Sortilège affecte uniquement la cible désignée.

Petite : affecte la cible et toutes les personnes à portée de celle-ci, soit sa Zone contrôlée.

Grande : affecte les personnes présentes dans une pièce.

Lieu : un lieu comme une cité, une forêt.

Durée

Un Sortilège dispose en général d'une durée.

Instantanée : le Sortilège agit puis se termine immédiatement, bien que ses conséquences puissent perdurer. Exemple typique : un *Souffle du dragon*, dont l'impact est instantané.

Prochain tour : le Sortilège prend fin à l'Assaut suivant, à la fin du Tour de la cible.

Scène : les effets du Sortilège durent le temps d'une Scène entière, telle qu'un combat ou une réception.

Temporaire : le Sortilège dispose d'une durée indéfinie, qui cesse lorsque le Magicien est inconscient.

dégâts fixe du Sortilège lancé. La Protection est alors déduite des dégâts pour donner les points de Dommages provoqués. Une Protection est inefficace si le Sortilège inflige directement des Dommages comme le Sortilège *Blessure* et **il est possible de Parer un Sortilège uniquement avec un écu**.

Renforcement

Le Magicien peut renforcer ses Sortilèges avec des PM au moment de son invocation et de son lancement. Un Sortilège peut être Renforcé jusqu'à la limite de son Rang.

Incantation rapide : en dépensant 1 PM, le Magicien peut invoquer et lancer son Sortilège dans le même Tour.

Focalisation : en dépensant autant de PM que le Niveau du Sortilège, le Magicien peut se focaliser sur son Sortilège dont l'Invocation a échoué pour l'invoquer correctement. Il n'est pas possible de renforcer un Sortilège ayant subi un Échec critique.

Effets Supplémentaires ou Augmentés : certains Sortilèges offrent des options de Renforcement spécifiques, permettant d'obtenir des effets additionnels ou amplifiés :

- **Dégât** : 1 PM : les Dégâts ou les Dommages augmentent de 5. S'il s'agit d'un Zone, toutes les cibles sont affectées.

- **Portée** : 1 PM : la portée est étendue de 1 cran.

- **Durée** : 2 PM : la durée est étendue de 1 cran.

Il est possible de combiner différents types de Renforcement. Par exemple, dépenser 1 PM pour incanter rapidement le Sortilège *Souffle de Dragon*, puis dépenser 2 PM supplémentaires pour renforcer les dégâts, les faisant passer de 4 à 14.

Exemple de lancer de Sortilège :
Magicien : Invocation 16, Magie 2.
Brigand : AGILITÉ 15, Attaque 14, Défense 4, Combat 2, dague (D4)3, Plastron (2).

L'habile Elion est confronté à un Brigand. Fort heureusement, ce dernier se trouve à une portée Moyenne, Lydia estime qu'il faut 2 Actions Courir pour atteindre le Magicien, offrant ainsi à Elion l'occasion d'Invoquer un Souffle de dragon. Ce Sortilège précise « Défense (D4)3 ». Le joueur lance donc 2D6 + 1D4 + 4 (Dés de base + Dé de magie + Défense du Brigand) et ne doit pas dépasser le Seuil de 16 (Invocation). Les dés affichent 6, 5 et 2, plus 4,

soit 17, résultant en un échec. Cependant, Elion se focalise sur son Sortilège et dépense 1 point de Magie (niveau du Sortilège). À son prochain Tour, après que le Brigand ait couru jusqu'à Elion malgré son invocation, le Magicien lui lance le Souffle de dragon, qui le frappe violemment.

Après une lutte acharnée, Elion sort vainqueur, bien que non sans mal, ayant subi des points de Dommage. Heureusement, grâce à son Sortilège Soins, il a la capacité de se soigner. Pour ce faire, un lancer de 2D6 + 1D10 est nécessaire. À son grand désarroi, il obtient 6, 6 et 5, soit 17, le Seuil étant de 16, c'est un Échec qui se transforme en Échec critique. Elion perd automatiquement 1 PM. Cela épuise sa réserve de PM, il ne pourra plus invoquer de Sortilèges jusqu'à minuit, le moment où Elion retrouvera tous ses Points de Magie.

Liste de Sortilèges

Le Magicien dispose des Sortilèges suivants :

Sortilège 1

Halo Lunaire : Niveau 1, (D4), portée (Personnel), zone (Petite), durée (Prochain tour).

Crée un cercle de lumière autour du Magicien, il peut soit l'éteindre ou éclairer autant que la pleine lune.

- Renforcement : Durée, Portée.

Sésame : Niveau 1, (D4), portée (Proche), zone (Cible), durée (Scène).

Le Magicien peut ouvrir une porte (D8), même si elle est verrouillée. Il peut également fermer une porte et la verrouiller pour la durée du Sortilège.

- Renforcement : Durée, Zone.

Soin Mineur : Niveau 1, (D10), portée (Contact), zone (Cible), durée (Instantanée).

La cible est soignée de 2 points de Dommages.

• Renforcement : 1 PM : retire 5 points supplémentaires.

Souffle de Dragon : Niveau 1, Défense (D4)3, portée (Moyenne), zone (Cible), durée (Instantanée).

Un projectile enflammé touche la cible.

- Renforcement : Dégât.

Sortilège 2

Blessure : Niveau 2, Défense magique (D6)2, portée (Toucher), zone (Cible), durée (Instantanée).

La victime subit 2 points de Dommages.

- Renforcement : Dégât, Portée.

Détection de l'Aura : Niveau 2, (D6), portée (Personnel), zone (Petite), durée (Scène).

Détecte dans la Zone d'effet l'aura surnaturelle des objets magiques et des êtres sous l'effet d'une magie.

- Renforcement : Portée, Zone.

Racine : Niveau 2, Défense (D6), portée (Toucher), zone (Cible), durée (Scène).

Lorsqu'une cible est touchée par ce Sortilège, ses jambes sont enracinées, la rendant immobile. Il est possible de trancher les Racines grâce à l'Action Attaquer, sans effectuer de tests, si la victime possède une arme tranchante ou des armes naturelles tel que des crocs. Dans les autres cas, un test de FORCE (D6) permet de se libérer.

- Renforcement : Portée.

Transcrutation : Niveau 2, (D8), portée (Toucher), zone (Cible), durée (Assaut).

Le Magicien touche un mur, ou tout autre objet, il perçoit tout ce qui se trouve de l'autre côté comme s'il y était. Ne peut voir à travers le métal (fer, cuivre, plomb, etc.)

- Renforcement : Durée, Portée.

Sortilège 3

Appel aux loups : Niveau 3, (D8), portée (Personnel), zone (Lieu), durée (Scène).

Ce Sortilège fonctionne uniquement dans les lieux sauvages où il y a des Loups. Si un Loup se trouve dans la zone, il vient au bout d'une minute et aide le Magicien pendant une Scène, après quoi il repart.

- Renforcement : 1 PM, un autre loup l'accompagne.

Balise : Niveau 3, (D6), portée (Personnel), zone (Petite), durée (Scène).

Une boule lumineuse verte apparaît au-dessus de chaque objet ou être invisible proche du Magicien.

- Renforcement : Zone.

Commandement : Niveau 3, Défense magique (D10), portée (Proche), zone (Cible), durée (Prochain tour).

Le Magicien commande la cible, qui fera tout ce qu'il lui demande tant qu'elle le comprend. Ne fonctionne que sur les humanoïdes de Rang 1 qui ne possèdent ni la Capacité Frayeur ni la Capacité Surnaturel.

- Renforcement : Durée, Portée.

Manne : Niveau 3, (D6), portée (Toucher), zone (Cible), durée (Scène).

Après avoir touché la cible, de la nourriture pour 5 personnes apparaît. Cette nourriture est constituée de galettes de pain.

- Renforcement : Durée.

Chapitre 10 : Dissimulation

La Dissimulation et la Détection sont deux éléments importants lors d'une exploration. La Dissimulation permet au personnage de se déplacer discrètement sans attirer l'attention des créatures hostiles, tandis que la Détection lui permet au contraire de repérer les êtres dissimulés dans l'ombre.

Effet de surprise

Une cible qui n'a pas conscience de la présence d'un Attaquant est surprise : dans des lieux obscurs comme les souterrains, une créature capable de voir dans le noir surprend toujours un personnage qui ne peut pas voir dans le noir, même équipé d'une torche.

Lorsqu'un personnage est surpris, il ne peut effectuer aucune Action lors de cet Assaut. À l'Assaut suivant, chacun agit normalement.

Test de Dissimulation

Passer inaperçu, se cacher

Pour se dissimuler, ou rester caché, ou encore réaliser une action discrète comme ouvrir une porte en silence, un joueur effectue un test de **Dissimulation (D6) en ajoutant la Détection d'un observateur.**

Dissimuler et chercher un objet

Dissimuler un objet fonctionne de la même manière, mais la valeur de Dissimulation dépend de l'Aptitude de la personne qui le dissimule. Si un joueur fouille une pièce, **le MJ effectue un Test de Dissimulation (D6) en ajoutant la Détection du personnage.** Le PJ trouve tous les objets ayant un Seuil de Dissimulation inférieur au résultat. Un objet dissimulé est noté avec son Seuil de Dissimulation, par exemple « Anneaux (18) », où 18 est la valeur de Dissimulation de la personne l'ayant cachée. Ce principe fonctionne également pour les portes secrètes, les pièges...

Embuscade

Une Embuscade se déclenche lorsqu'un personnage tend un traquenard ou attaque un adversaire qui n'est pas conscient de sa présence. Pour qu'une Embuscade soit réussie, le Personnage doit réussir un test de Dissimulation (D6) avec la Détection de sa cible. **Si le test est réussi, la cible est Surprise jusqu'à son prochain tour, l'Assaut en cours et le suivant donc, et elle est Sans défense durant ces Assauts. En cas d'échec, la cible est seulement Surprise pendant 1 Assaut et elle pourra se Défendre.**

Si plusieurs personnes se trouvent dans la zone de l'Embuscade, leur Détection est ajoutée individuellement pour savoir si elles sont également Surprises et Sans défense.

Exemple d'embuscade :

Chevalier : AGILITÉ 12, Attaque 17, Défense 7, Dissimulation 12, Endurance 16, Arc (D6)6.

Brigand : AGILITÉ 15, Attaque 14, Défense 4, Détection 3, Combat 2, Endurance 10, Plastron (2).

Dans une forêt dense, Balin se cache derrière des arbres pour préparer une embuscade contre deux Brigands. Il lance 3D6 + 3 (Détection des Brigands), avec un Seuil de 12 (sa Dissimulation). Il obtient 4, 2 et 1, plus 3, soit 10. Son Embuscade est un succès, les Brigands sont Surpris et Sans défense jusqu'à leur prochain Tour.

Durant le premier Assaut, Balin se déplace hors de sa cachette à la surprise générale des Brigands.

Au deuxième Assaut, les Brigands étant toujours Surpris restent immobiles bien qu'à la fin de leur Tour, ils peuvent se défendre. Balin tire une flèche sur l'un des Brigands, il lance 2D6 + 1D6 + 4 (Dés de base + Dé de combat de l'Arc + Défense) et obtient 6, 4 et 1, plus 2, soit un total de 13. Le Seuil pour toucher est de 17 (Attaque de Balin). La flèche atteint sa cible de plein fouet, infligeant 10 points de Dommages : 6 + 6 - 2 (dé le plus élevé + Dégâts de l'Arc - Protection du plastron). Le Brigand, n'ayant que 10 en Endurance, s'effondre, mort sur le coup.

L'Assaut se termine, et un nouvel Assaut commence...

Chapitre 11 : Corruption

Bien que le personnage soit un héros, il peut être corrompu par des marchands sans scrupules, voire ses actions peuvent le conduire à commettre des actes illégaux, risquant d'être arrêté par la milice.

Test de Corruption

Le meilleur moyen pour corrompre un individu est de lui donner de l'or, mais parfois, cela n'est pas suffisant. **Le MJ fixe un montant de couronnes d'or**, en se référant aux pots-de-vin ci-dessous, puis **le joueur dépense cet argent et effectue un test de Corruption en ajoutant à son jet le Statut de sa Cible**. La Corruption fonctionne si le résultat est inférieur ou égal au Seuil, soit la Corruption du personnage.

Gros pot-de-vin

Le personnage peut offrir un pot-de-vin supérieur au montant nécessaire. Chaque fois qu'il ajoute le montant initial, le Statut adverse baisse de 1.

Pas que de l'or

La corruption peut s'effectuer par divers moyens :
Monnaie et Objets de Valeur : un personnage peut utiliser des objets précieux pour corrompre.
Faveurs : il peut offrir des services en échange de la coopération.

Le pot-de-vin

Le Dé de négociation dépend du type de pot-de-vin que le personnage tente de réaliser. Ce dé apparaît dans le titre du pot-de-vin, le joueur devra l'utiliser pour son test de Corruption.

Menus services

Dans la vie quotidienne, le Personnage peut recourir à un pot-de-vin afin d'obtenir certains services, tels que se voir attribuer la meilleure chambre dans une auberge déjà complète ou encore engager un mendiant comme espion.

Pour ces petits services, il suffit de payer 1 couronne d'or, sans nécessiter un Test de Corruption.

Prise de risque (D6)

Pour des services risqués comme l'embauche d'un mendiant pour harceler un marchand ou demander au palefrenier d'une écurie de mal attacher la selle d'un cheval, le personnage doit dépenser 1 couronne et il doit réussir un Test de Corruption, au titre des enjeux et risques élevés.

Témoin (D6)

Pour acheter le silence ou un faux témoignage après un acte illégal, le personnage paie selon la gravité : 2 couronnes d'or pour une agression, 5 pour un vol, 10 pour un meurtre. À ce coût de base, s'ajoute les Statuts de la victime et du témoin.

La milice ou un PJ (D8)

Faire intervenir la milice coûte entre 1 et 3 couronnes d'or. Obtenir des informations ou un laissez-passer coûte 1 couronne d'or plus le Statut du milicien, tandis que garantir l'indifférence de la milice coûte le double de la corruption d'un témoin : 4 couronnes d'or pour une agression, 10 pour un vol, 20 pour un meurtre. À ce coût de base, s'ajoutent deux fois les Statuts de la victime et du témoin.

Toutefois, dans le cas d'un appel à la révolte, l'agression d'un noble, le meurtre d'un militaire ou d'un garde, le coût s'élève à 100 couronnes. Bien entendu, il faut corrompre chaque milicien présent.

Exemple de Corruption

Nzinga : Corruption 13, Couronnes 35.

Ivrogne : Statut 1

Milicien : Rang 1, Statut 2.

Alors que Nzinga rentre chez elle en pleine nuit, elle se fait accoster par un ivrogne qui lui lance des remarques désobligeantes. Elle réagit en lui présentant son arme, surnommée Casse-Noisettes. Cependant, les cris de douleur de l'homme attirent trois miliciens qui trouvent le sôlard à terre. Malgré les explications, les miliciens ne sont pas disposés à ignorer l'agression... C'est que l'ivrogne est un marchand respecté. La joueuse tente de les corrompre.

Lydia, la Meneuse, demande 30 couronnes d'or pour cette Corruption (4 pour que la milice ferme les yeux sur une agression, plus 2 pour le Statut du marchand et 4 pour le Statut d'un milicien, le tout $\times 3$ miliciens à corrompre). La Barbare les dépense puis lance $2D6 + 1D8 + 2$ (Dés de base + Dé de négociation + Statut du milicien), le Seuil est de 13 (Corruption de Nzinga). Elle obtient un total de 13. Une Réussite sur le fil du rasoir !

Les miliciens acceptent le pot-de-vin et partent comme s'ils n'avaient rien vu sous les protestations de l'ivrogne.

Chapitre 12 : Exploration

Intérieur

Porte :

Ouvrir une porte est des plus facile sauf lorsque celle-ci est verrouillée. Une solution envisageable consiste à la forcer d'un coup d'épaule. Cela requiert un Test de FORCE (Dé de difficulté), la porte affectant le Dé de difficulté.

- vieille porte : 1D4
- bois (sapin) : 1D6
- bois (chêne) : 1D8
- bois renforcé : 1D10
- bois très renforcé : 1D12
- métal : impossible

Serrure :

Si la majorité des portes et des coffres ne sont pas verrouillés, ce n'est pas le cas de tous. Les ouvrir demande les outils adéquats, comme des tiges de crochetages, et un Test d'AGILITÉ (Dé de difficulté) dont le Dé de difficulté dépend du type de serrure :

- vieille serrure : 1D4
- serrure simple, la majorité des maisons et les menottes : 1D6
- serrure normale, les maisons de bourgeois et les cellules de prison : 1D8
- serrure complexe d'un coffre : 1D10
- serrure complexe d'un coffre royal : 1D12

Extérieur

Voyage :

Lors d'un combat, les Personnages et les monstres disposent d'une vitesse mesurée sur la base de la distance parcourable par Assaut. En dehors des combats, la vitesse n'est pas mesurée par Assaut mais par heure. En une heure, un personnage peut parcourir une distance équivalente à 1 lieu, soit un peu plus de 4 km. Une journée de marche normale, d'environ 7 heures, correspond à 7 lieues, soit approximativement 30 km.

Un personnage à cheval se déplace plus rapidement, mais cette vitesse est limitée à de courtes périodes. Une monture peut galoper pendant une dizaine de minutes, couvrant 1 lieu. Au trot, en 1 heure, elle couvre une distance de 3 lieues. En revanche, avec un chariot, la distance parcourue en 1 heure reste équivalente à celle d'une marche, soit 1 lieu. À noter qu'un cheval ne mange pas trois fois par jour, en fait, il mange tout le temps, comptez au moins toutes les deux heures.

Hébergement

La majorité des gens ne voyagent que poussés par la nécessité, et dans ce cas prennent toutes les dispositions nécessaires. Un prêtre qui se rend dans un monastère est sûr de trouver, à son arrivée, un brouet et une cellule où se reposer ; un Chevalier veille à se munir de lettres d'introduction auprès de ses pairs. Les aventuriers, quant à eux, à l'instar des colporteurs et des mendiants, errent au hasard des routes. Il est relativement facile de trouver un abri dans les campagnes. Un paysan accepte, pour quelques pence de bronze, de céder une place dans son étable. À raison d'un florin d'argent par hôte, un villageois abandonne son lit pour la nuit...

Les personnages trouvent aussi des auberges le long de leur chemin et des hôtels dans la majorité des cités. Il leur en coûte un florin pour une paillasse dans une salle commune ou quatre pour un lit dans une chambre (plus ou moins) privée. Dans les grandes cités, les personnages peuvent descendre dans de luxueuses auberges, mais les prix y sont au moins deux fois plus élevés... Ils peuvent également y prendre leurs repas contre un ou deux florins pour un souper et cinq pence pour une pinte de vin.

Enfin, les personnages peuvent obtenir l'asile d'un monastère. Les moines ne demandent pas d'argent, mais acceptent de bonne grâce les dons pour leurs œuvres. Les visiteurs d'un monastère sont invités à la prière avec les frères à des heures parfois incongrues, et, s'ils demeurent quelque temps, à prendre part aux corvées. Les magiciens, quant à eux, doivent dissimuler leur état s'ils veulent être accueillis par les ecclésiastiques : ils sont considérés, à tort ou à raison, comme hérétiques.

Chapitre 13 : Bestiaire

Capacités

Crainte (D6)X

À la première rencontre, une victime subit un test de Frayeur. En cas d'échec, elle subit X points d'Angoisse.

Éclipse

Venant d'un autre monde, la créature peut aller et venir entre les deux mondes à sa guise. Ce déplacement se fait naturellement, mais tout témoin, y compris les animaux, bascule également dans l'autre monde. Un témoin qui ne vient pas de l'autre monde est naturellement rejeté et il retourne dans son monde natal au bout de quelques heures.

Ce phénomène se produit de manière progressive, à la façon d'une éclipse, les mondes se confondant peu à peu jusqu'à ce que la bascule soit complète.

Démon, Fée, Mort-vivant, Animaux

La créature est affectée par les Sortilèges ou les Capacités qui touchent le type désigné.

Nyctalope

La créature voit bien en journée et dans la nuit.

Sens aiguisé

La créature ne peut être surprise ni être prise en Embuscade.

Sans âme

La créature n'a pas d'âme, elle ne peut être ressuscitée, ni possédée. N'a pas d'ombre, ni de reflet.

Surnaturel (D6)1

La Frayeur fonctionne uniquement sur les Humains et provoque 1 point d'Angoisse si l'attaque réussit.

Vision complète

Grâce à ses sens, la créature perçoit aussi bien dans la lumière que dans le noir. Elle perçoit également ce qui est invisible et n'est dupée que par les illusions les plus complexes. Enfin, la créature ne peut être surprise ni être prise en Embuscade.

Vision nocturne

La créature voit bien dans le noir complet, mais rien en pleine lumière.

Vulnérabilité (X)

La créature est sensible à X, ce qui est susceptible de la blesser. Un simple contact est douloureux, mais s'il est prolongé, la créature subit 1 point de Dommage par Assaut. De plus, la créature ne peut pas se régénérer ni se soigner et sa Protection est à 0 tant qu'elle est en contact avec sa vulnérabilité.

Créatures

Araignées géantes

- Rang : 2. Moral : 12. Endurance : 1D6+7

FOR : 13 ; AGI : 16 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 10

Attaque : 17, Défense : 2, Défense magique : 2, Dissimulation : 19, Détection : 9, Frayeur : 15, Sang-Froid : 5.

Morsure : (D6)0, Protection : 1.

Capacité : Animal, Surnaturel (D6)1, Vision complète.

Poison : (D8)5. Effet : paralysie et mort au bout de 10 minutes.

Toile d'araignée : -2 en Attaque et -1 en Défense. Cumulatif, si la victime bouge sans parvenir à se libérer, elle subit de nouveau ces malus. Un jet d'Attaque réussi sur la toile permet de se libérer. Le feu brûle la toile.

Échec critique : Toile d'araignée.

Réussite critique : la Protection est ignorée et la morsure est empoisonnée.

Destriers

- Rang : 5. Moral : 17. Endurance : 1D6+21

FOR : 22 ; AGI : 14 ; AST : 12 ; POU : 12 ; CHA : 12.

Attaque : 19, Défense : 3, Défense magique : 4, Dissimulation : 10, Détection : 5, Sang-Froid : 10.

Sabot (D6)4, Protection 4, Parade : 2.

Capacité : Animal.

Ruade : première attaque du destrier, ne peut être paré que par un Bouclier, (D4)7.

Humains

- Rang : 1. Moral : 10. Endurance : 1D6+4

FOR : 9 ; AGI : 10 ; AST : 10 ; POU : 9 ; CHAR : 13

Attaque : 12, Défense : 2, Défense magique : 2, Dissimulation : 12, Détection : 2, Sang-Froid : 2, Corruption 12, Statut 2.

Glaive : (D4)5, Protection : 0, Combat : 2.

Humains (Brigands)

- Rang : 1. Moral : 11. Endurance : 1D6+7.

FOR : 12 ; AGI : 12 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 10.

Attaque : 14, Défense : 4, Défense magique : 2, Dissimulation : 12, Détection : 3, Sang-Froid : 3, Corruption 13, Statut 1.

Glaive : (D4)5, Protection : 2 (Plastron), Combat : 2.

Humains (capitaines de mercenaires)

- Rang : 4. Moral : 13. Endurance : 1D6+14.

FOR : 13 ; AGI : 12 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHA : 10.

Attaque : 18, Défense : 7, Défense magique : 5, Dissimulation : 16, Détection : 6, Sang-Froid : 6, Corruption 17, Statut 4.

Hache : (D8)7, Protection : 3 (Brigandine), Combat : 4 + 5 (Écu).

Capacités : Bouclier offensif.

Humains (écuyers)

- Rang : 1. Moral : 12. Endurance : 1D6+6
FOR : 10 ; AGI : 12 ; AST : 10 ; POU : 12 ; CHA : 15.
Attaque : 14, Défense : 3, Défense magique : 2,
Dissimulation : 12, Détection : 2, Sang-Froid : 3,
Corruption 12, Statut 3.
Épée : (D6)6, Protection : 3 (Brigandine), Combat : 3 + 5 (Écu).

Humains (Gardes)

- Rang : 1. Moral : 11. Endurance : 1D6+7.
FOR : 12 ; AGI : 10 ; AST : 12 ; POU : 10 ; CHAR : 10
Attaque : 14, Défense : 3, Défense magique : 2,
Dissimulation : 13, Détection : 3, Sang-Froid : 3,
Corruption 12, Statut 3.
Épée : (D6)6, Protection : 8 (Armure de plates), Combat : 3 + 5 (Écu).

Humains (Shérifs)

- Rang : 6. Moral : 17. Endurance : 1D6+18.
FOR : 13 ; AGI : 12 ; AST : 15 ; POU : 13 ; CHA : 13.
Attaque : 20, Défense : 5, Défense magique : 8,
Dissimulation : 15, Détection : 8, Sang-Froid : 9,
Corruption 17, Statut 9.
Épée : (D6)6, Protection : 3 (Brigandine), Combat : 8.
Capacités : Pistage.

Loups

- Rang : 1. Moral : 11. Endurance : 1D6+5
FOR : 10 ; AGI : 16 ; AST : 16 ; POU : 10 ; CHAR : 10
Attaque : 17, Défense : 2, Défense magique : 0,
Dissimulation : 16, Détection : 9, Sang-Froid : 4.
Crocs : (D6)4, Protection : 0.
Capacités : Animal, Nyctalope, Sens aiguisé.

Gobelins

- Rang : 1. Moral : 14. Endurance : 1D6+5
FOR : 8 ; AGI : 13 ; AST : 10 ; POU : 13 ; CHAR : 10
Attaque : 15, Défense : 3, Défense magique : 3,
Invocation : 14, Dissimulation : 21, Détection : 11, Frayeur : 10,
Sang-Froid : 1, Corruption : 10.

Glaive de glace : (D4)5, Protection : 1, Combat 3.
Capacités : Eclipse, Fée, Sans âme, Surnaturel (D6)1,
Vision nocturne, Vulnérabilité (Fer).

Farces : Sortilège offensif (D8) de Niveau 1. Les Gobelins disposent de petits tours mineurs qu'ils utilisent à leur avantage pour surprendre leurs ennemis. Si le Sortilège est réussi, leur Embuscade est un succès. Souvent il s'agit de faire peur à un cheval ou faire glisser la selle d'un cavalier, lancer une chauve-souris à la figure d'une personne ou mener dans une chausse-trappe, etc.

Mythes et légendes : les Gobelins sont lâches et très peureux. Si l'un est capturé, il promet monts et merveilles pour retrouver sa liberté. Si on accepte, alors il tient parole, bien qu'il tente d'en détourner le sens.

Échec critique : le personnage glisse sur de la bouse, tombe et se foule la cheville.

Zombies

- Rang : 1. Moral : -. Endurance : 2D6+14 à 3D6+8.
FOR : 10 ; AGI : 3 ; AST : 8 ; POU : 10 ; CHA : -
Attaque : 13, Défense : 2, Défense magique : 0, Esquive : 0,
Dissimulation : 5, Détection : 2, Frayeur : 19, Sang-Froid : 4.
Main nue : (D4)-1, Épée : (D6)6, Protection : 2 (Plastron).
Capacités : Crainte (D6)3, Mort-vivant, Vision complète.

Chapitre 14 : Complot à Halifax

Pour initier vos joueurs dans la maîtrise des règles, nous vous avons concocté un scénario divisé en 3 parties d'une heure chacune, chaque session mettant l'accent sur un genre spécifique : le combat, le social et l'horreur.

Synopsis

Chapitre 1 : Dans ce scénario intitulé *Voyage*, les PJ quittent le paisible village d'Ashmore pour se rendre soit au village rustique d'Axebrige, soit à la cité majestueuse de Scardic. Leur périple les conduit à travers le mystérieux Bois de Halifax, où divers obstacles et épreuves les attendent.

Chapitre 2 : Dans *L'Auberge du Bois Rieur*, les PJ passent la nuit dans une auberge accueillante, mais se trouvent brusquement plongés au cœur d'un meurtre.

Chapitre 3 : Dans le scénario *Disparition*, les PJ font face à une course contre la montre effrayante. Après une nuit mouvementée à l'auberge du *Bois Rieur*, les PJ doivent se lancer rapidement à la recherche d'un enfant disparu dans une sombre forêt.

Introduction

Avant que vos joueurs ne créent leurs personnages, ils doivent bien comprendre le contexte de l'aventure. Expliquez-leur où ils se trouvent, leurs motivations et la situation actuelle (par exemple, ils sont dans une auberge en attendant le convoi ou ils ont été réveillés par un cri, ou encore ils partent à la recherche d'un enfant). Une fois ces informations en tête, ils peuvent choisir la Profession de leur PJ et procéder à sa création.

Les PJ, qui ne se connaissent pas, ont chacun leurs propres raisons de voyager :

Chevalier

Jeune chevalier, son père l'a envoyé escorter une vieille guérisseuse, Janna, jusqu'au village du Val de la Vierge, situé près d'un carrefour entre le bois de Halifax et les marais de Coronach.

Barbare

Après avoir parcouru Thulane, le Barbare décide d'explorer les terres du nord de l'Albonie.

Magicien

Habitant de la cité de Scardic, le maître du Magicien l'a chargé de trouver un ingrédient surnaturel dans le village d'Ashmore, un cristal de lune. Le Magicien est sur le chemin du retour.

Roublard

Membre de la minuscule guilde des Roublards d'Ashmore, le Roublard a entendu parler d'un curé ayant découvert une carte menant à d'incroyables trésors. Il se dirige donc vers Axebrige pour voler la carte.

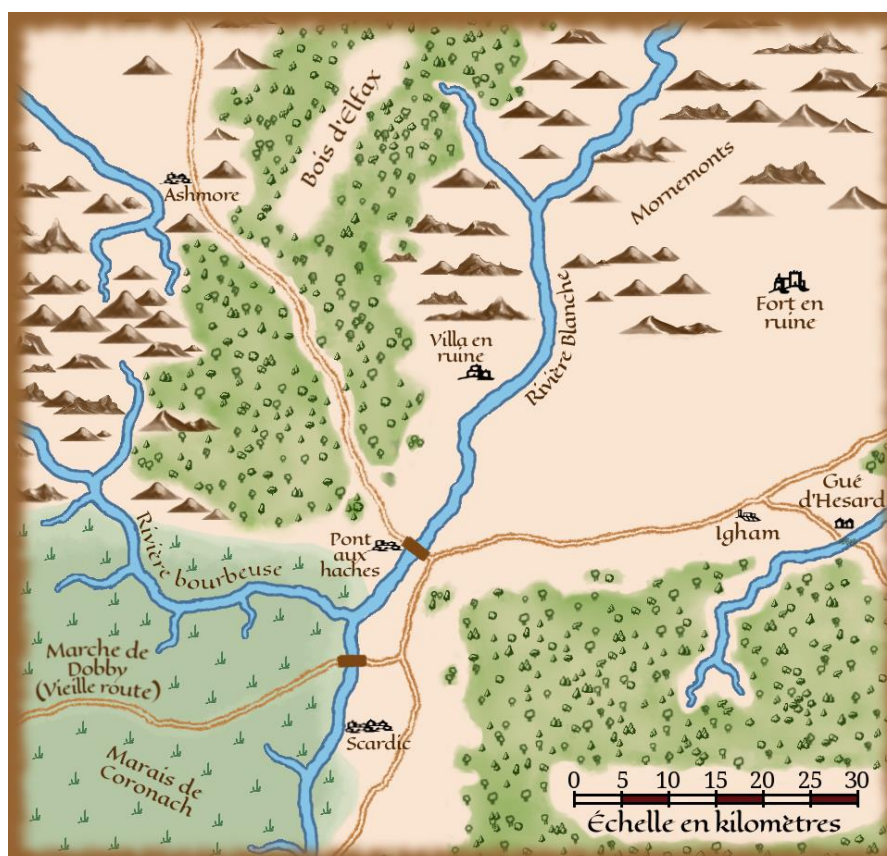
Chapitre Un : le voyage

Durée : 1h ; **Objectif :** simple ; **Difficulté :** moyenne ; **Nombre de joueurs :** 1 à 4.

Dans cette première partie, les joueurs auront l'occasion d'apprendre les bases des règles des Terres de Légende à travers les différents événements et le combat final contre les Mercenaires.

Partie 1 : la route

Les PJ se trouvent dans le village d'Ashmore, dans l'auberge du Sanglier gris. Conscients des dangers qui peuvent survenir sur leur chemin, conseillez à vos joueurs de se joindre à d'autres voyageurs de passage pour former un groupe. D'ailleurs, Margaret et Peter n'hésiteront pas à venir les voir, surtout le Chevalier, pour faire route ensemble.



Partie 2 : les voyageurs

Voici les voyageurs se trouvant dans l'auberge pour accompagner les personnages.

Margaret (40 ans) - Fermière : Margaret est une fermière qui cultive des herbes médicinales dans les montagnes. À la suite d'une abondante récolte, elle visite les villages avec son âne pour y vendre ses précieux produits. En chemin, elle rencontre Robert, un étudiant en botanique qui partage sa passion.

Robert (18 ans) - Étudiant : Robert est un jeune homme passionné par la botanique et les plantes médicinales. Originaire de la cité de Scardic, il rentre chez lui après plusieurs mois de recherche sur les secrets des plantes et des remèdes naturels.

Peter (37 ans) – mineur : fier de son métier il part à Axebrige avec sa précieuse cargaison de pierres de construction pour les vendre à un marchand local, dans le but de reconstruire un vieux manoir de la région. Peter est accompagné de ses deux jeunes fils et transporte sa marchandise dans un chariot tiré par deux bœufs.

Ethan (15 ans) – mineur : énergique et enthousiaste, toujours prêt à aider son père dans son travail, il aspire à devenir un excellent mineur.

Leo (13 ans) – mineur : curieux et imaginaire, il est souvent perdu dans ses pensées.

Partie 3 : le voyage

La troupe part aux premières lueurs de l'aube et suit la route traversant les bois de Helfax. Le voyage dure deux jours, et la halte de nuit est prévue à l'auberge du Bois Rieur.

Durant toute cette période, une pluie fine mais désagréable accompagne les voyageurs.

Évènement

Pour pimenter la route monotone, lancez le D100 pour chaque jour de marche :

1-4 : une tempête éclate soudainement, rendant le voyage dangereux et difficile.

5-9 : l'âne de Margaret se foule une patte, il ne peut pas continuer avant de recevoir des soins.

10-14 : un membre tombe malade.

15-19 : un voyageur se blesse en glissant sur la boue.

20-44 : une partie du chemin est bloquée par des arbres tombés, le groupe doit les déplacer pour passer.

45-49 : un cheval ou l'âne de Margaret est effrayé par le tonnerre et s'échappe.

50-54 : un bœuf est effrayé par le tonnerre et fait tomber la marchandise.

55-59 : un membre du groupe parti à l'orée du bois ne revient pas, il faut le retrouver. Au meneur de choisir s'il est malade, s'il a perdu connaissance lors d'une chute, etc.

60-74 : un animal sauvage effraie certains voyageurs.

75-84 : le chariot s'embourbe.

85-89 : Robert tombe malade à cause d'une réaction allergique à l'une de ses plantes.

90-100 : Léo se perd dans les bois, Ethan et son père Peter partent à sa recherche.

Déroulement

Même si les voyageurs impliqués tentent de résoudre leur problème, ils rencontrent des difficultés et les PJ peuvent les aider. Voilà une excellente occasion pour que vos joueurs tissent des liens avec les voyageurs.

Partie 4 : mauvaise rencontre

Plus tard, en fin de journée, alors que la route forme un coude au loin, l'expédition entend des cris d'hommes et de femmes provenant de cette direction.

Cinq voyageurs se font attaquer par une dizaine de Brigands à cheval. **Ethan**, l'aîné de **Peter** le mineur, est fermement décidé à défendre les malheureux, et **Margaret** semble partager son avis.

Partie 5 : affrontement

Les 5 voyageurs se retrouvent face à 1 Brigand chacun, tandis que les 5 autres les encerclent, se délectant de la situation. 1 Brigand et le chef se tiennent à l'avant et 1 de chaque côté. Quand les secours arrivent, **Thomas** meurt d'un coup d'épée.

Protagonistes

Pour le combat, utilisez les statistiques des Humains pour les voyageurs et les PNJs qui accompagnent les personnages. Pour ce qui est des brigands et de leur chef, prenez Humain (Brigands) et Humain (Capitaine de mercenaire).

Déroulement

Pour cette scène, concentrez-vous sur les Brigands qui sont pris à parti par vos joueurs, ne vous occupez pas des autres. Prévoyez un Brigand par PJ, mais le Barbare et le Chevalier étant assez costauds, mettez-en deux sur eux.

Maintenant que vous visualisez un peu la scène, dessinez-la avec un plan de la route, désignez les voyageurs agressés par un cercle et les Brigands par des croix.

- Demandez à chaque joueur ce que fait son PJ.
- Établissez l'ordre d'initiative de chacun.
- Certains PJ, comme le Roublard, peuvent utiliser leur Dissimulation pour lancer une Embuscade.
- Le chef des Brigands n'intervient que s'il est ciblé par un PJ, sinon il se bat contre Sir Geoffrey.
- Arrêtez le combat dès qu'un PJ tue un Brigand, ça devrait arriver assez rapidement.
- Surtout, rappelez à vos joueurs :
 - la Furie du Barbare.
 - les Sortilèges de *Souffle de dragon* et *Soin mineur* pour le Magicien.
 - le Chevalier n'est pas seul, il a son écuyer !

Partie 6 : conclusion

Les prétendus Brigands sont en réalité des Mercenaires du culte de Rimfax, envoyés pour éliminer Magda et dame Isabella afin de les empêcher de lutter contre une épidémie qu'ils ont propagée dans Scardic mais également pour apporter leurs cadavres au tumulus.

Dès qu'un des leurs est tué, ils battent en retraite par la route. Deux des voyageurs perdent la vie dans l'affrontement. Alors que Sir Geoffrey exprime sa gratitude envers les PJ, Margaret découvre que Magda est en vie.

Après avoir stabilisé Magda et enterré les morts, le groupe pourra reprendre sa route en compagnie de ses nouveaux compagnons jusqu'à arriver, tard dans la soirée et sous une pluie battante, à l'auberge du *Bois Rieur*.

Le mort

En fouillant le Brigand mort, les PJ découvrent sur lui le tatouage d'un crâne de cheval (culte de Rimfax). D'autres éléments vestimentaires indiquent que ce n'est pas un simple brigand et qu'il vient du sombre pays d'Erevorn.

Nouveaux voyageurs

Sir Geoffrey de Beaumont (29 ans) : un Chevalier arborant fièrement les armoiries de sa famille. Il est en route vers Aldred pour répondre à l'appel du baron.

- En vérité, il a pour mission d'espionner Magda et d'aider les Mercenaires. C'est pourquoi Sir Geoffrey n'a reçu que de légères égratignures.

Dame Isabella de Waverly (24 ans) : morte. Elle se rendait à Scardic avec Magda pour combattre une épidémie de peste.

Thomas (52 ans) : mort. Soldat.

Magda (38 ans) : blessée et évanouie. Une guérisseuse portant un sac rempli d'herbes médicinales, à présent détruit. Elle se rendait à Scardic pour apporter des remèdes aux malades.

Robin (25 ans) : mort. Troubadour.

Chapitre Deux : l'auberge du *Bois Rieur*

Durée : 1h ; **Objectif** : moyen ; **Difficulté** : facile ; **Nombre de joueurs** : 1-4.

Dans cette deuxième partie, les joueurs auront l'occasion de se familiariser avec le roleplay et d'explorer des règles spécifiques telles que la Corruption et la Dissimulation, utiles lors de l'enquête. Ce deuxième chapitre peut être difficile pour vous ; gérer autant de PNJs à la fois, dans une enquête, sans le cadre d'un chemin bien linéaire est une aventure en soi. Mais ne vous inquiétez pas, nous avons pris le soin de vous fournir le maximum de descriptions, de conseils et d'aides pour vous donner toutes les chances de réaliser cette partie d'enquête !

Partie 1 : mise en place du décor

La pluie s'intensifie alors que le soleil disparaît derrière les arbres, mais par chance, l'auberge du *Bois Rieur* se dresse devant les voyageurs.

L'auberge

L'auberge du *Bois Rieur* est située au bord de la route. C'est une vieille bâtisse en bois, en forme de U, entourée d'une grande cour en terre battue, parsemée de flaques de boue. La façade est ornée d'une enseigne en bois représentant un visage souriant, entouré de feuilles de chêne. À côté, une vaste écurie abrite des chevaux, les latrines se trouvant juste à côté.

L'intérieur dégage une ambiance chaleureuse, malgré l'absence de clients. Dans la salle, de grandes poutres traversent le plafond de part en part et les murs de pierre exhibent des tapisseries délavées représentant des scènes de chasse. Les tables en bois massif, vieilles par le temps, ainsi que des chaises robustes accueillent les clients.

Un grand foyer trône à l'ouest de la pièce, diffusant une chaleur qui chasse rapidement l'humidité de la pluie. Les étagères sont remplies de bouteilles de vin et de tonneaux de bière, tandis qu'un comptoir en bois massif attire l'attention, où l'aubergiste **Walter** dispose avec soin ses chopes en bois. Dans un coin de la salle, un petit espace est réservé aux musiciens ou à une petite troupe de ménestrels.

Un escalier mène à l'étage où se trouvent les chambres. Modestes mais confortables, elles offrent des lits douillets, des draps propres, un pot de chambre et des fenêtres offrant une vue sur la forêt.

La cuisine de l'auberge est située à l'arrière, où la cuisinière **Agatha** et sa commise **Alice** préparent les repas. Une réserve accessible par un escalier descendant depuis la cuisine, cette pièce est équipée d'étagères et de tonneaux.

À gauche de la cuisine, se trouvent les quartiers du personnel. Les appartements d'Agatha et de Walter sont les plus grands. Alice dispose d'une chambre plus modeste.

Partie 2 : le meurtre

Alors que la nuit est des plus sombres et que la pluie et le vent redoublent de violence, Sir Geoffrey décide de passer à l'action, son objectif : tuer Magda. Alors qu'il se trouve dans sa chambre pour prendre soin d'elle, il l'étouffe avec son oreiller. Le lendemain, au réveil, quand il reviendra lui apporter des nouveaux soins, il feindra la surprise en la découvrant morte.

Seulement il n'avait pas prévu qu'Alice serait réveillée par un violent éclair. Dormant juste à côté, elle part voir comment elle se porte. La commise constate alors que Magda ne respire plus, elle prévient Agatha, qui constate en effet la mort de la blessée, puis cette dernière monte prévenir Sir Geoffrey du malheur.

Le personnel

Agatha (42 ans) : aubergiste bien en forme, au sourire chaleureux. Elle est connue pour ses talents culinaires. Elle dirige l'auberge *Le Bois Rieur* avec son mari, Walter.

Walter (37 ans) : mari d'Agatha, jovial et bavard, il est toujours prêt à raconter une histoire. Il s'occupe principalement du comptoir et des écuries.

Alice (24 ans) : commis de cuisine. Jeune et énergique, toujours prête à aider Agatha.

Les chambres

Le tarif est de 1 florin la chambre, 1 penny la salle commune et gratuit pour l'écurie. **Peter** en prend une pour lui et ses enfants en premier, suivi de **Sir Geoffrey**, qui prend en charge la chambre pour **Magda**, et enfin **Margaret** et **Robert**.

Déroulement

Cela fait beaucoup d'informations, mais gardez à l'esprit que cela ne constitue qu'une mise en place du décor pour l'enquête.

- Dessinez grossièrement un plan de l'extérieur de l'auberge et un autre de la salle commune. Pour cela, vous pouvez vous aider du plan à la fin du scénario.

- **Magda** étant gravement blessé, les voyageurs s'occupent d'elle, **Agatha** pouvant apporter des herbes médicinales en plus de celles de **Margaret**. Puis, elle sera mise dans la chambre libre du personnel.

- Faites un tour de table et demandez à chaque joueur où son PJ se positionne et ce qu'il fait pour la soirée. **Walter**, l'aubergiste, se charge de répondre à toutes les demandes des PJ.

- Puis marquez d'une croix les autres voyageurs.

Déroulement

Lors de cette scène, demandez aux Joueurs ce que leurs PJ font durant cette soirée. Alors que Sir Geoffrey ne semblait pas se préoccuper de Magda, laissant les guérisseuses faire leur œuvre, il souhaitera veiller sur elle. Les autres voyageurs étant fatigués, ils se contentent de prendre un souper puis d'aller se coucher pour partir aux premières lueurs de l'aube.

Une fois que tout le monde est couché, demandez un test d'ASTUCE (D6) à chaque Joueur, ceux réussissant le test entendent du bruit dans le couloir, il s'agit d'Agatha prévenant Sir Geoffrey de la mort de Magda. En toute logique, au moins un Joueur devrait réussir ce test.

Partie 3 : suspicion

Sir Geoffrey découvre Magda sans vie, il feint la tristesse et dit à Agatha qu'il prévient tout le monde demain matin. Si aucun PJ n'est réveillé, ils apprendront cette mauvaise nouvelle le lendemain matin. S'ils sont réveillés, annoncez au Joueur dont le PJ à le plus haut score d'ASTUCE que celui-ci remarque une trace de sang sur l'oreiller de Magda.

Partie 4 : enquête

Il n'y a pas beaucoup d'éléments qui permettent d'incriminer Sir Geoffrey. Voici quelques indices qui peuvent aider les PJ :

- **Alice** a entendu Sir Geoffrey se rendre dans la chambre de Magda, mais elle ne sait pas quand il est reparti, celle-ci s'étant éroulée de sommeil.

- Un éclair a réveillé Alice, qui s'est ensuite rendue dans la chambre de Magda. Sir Geoffrey n'y était pas et voulant voir comment elle allait, sa lanterne lui a dévoilé qu'elle était morte. A ce moment-là, choquée, elle n'avait pas remarqué la trace de sang sur l'oreiller.

- Alice a réveillé sa maîtresse qui, après avoir constaté la mort de Magda, part prévenir Sir Geoffrey alors qu'Alice reste dans la chambre. Elle est alors rejointe par Walter.

- Agatha réveille Sir Geoffrey, elle remarque que celui-ci n'agit pas comme quelqu'un qui vient de se réveiller, mais plutôt celui d'un insomniaque. Tous deux descendent. Si on l'interroge, il dira qu'il ne trouve pas le sommeil, à cause de la mort de dame Isabella de Waverly et de la tempête.

- Hormis les PJ qui se sont réveillés, les autres compagnons dorment encore. A moins d'aller les prévenir, ils ne se réveilleront que le lendemain matin.

Protagonistes

Pour les personnages comme Alice, Peter, etc., utilisez les statistiques des Humains.

Sir Geoffrey de Beaumont :

Chevalier : Rang : 3. Moral : 13. Endurance : 16.

FOR : 13 ; AGI : 12 ; AST : 10 ; POU : 12 ; CHA : 15

Att : 20, Déf : 8, Déf m : 3, Dis : 13, Dét : 4, SF : 5, Cor 12, Sta 4.

Épée : (D6)6, Protection : 8 (Armure de plate), Combat : 4+5 (Écu).

Capacités : Riposte

Réussite critique : Protection ignorée, Dégâts -3, peut effectuer une 2^e attaque contre la même cible.

Déroulement

Si le PJ observateur n'investit pas plus sur le sang, Alice en fera la remarque innocemment et Sir Geoffrey semblera intrigué par ces traces.

- Le sang sur l'oreiller est celui de Magda, en inspectant sa bouche, un Personnage peut constater que sa lèvre est entaillée, sans doute à cause de ses dents. En effet, alors que Sir Geoffrey étouffait Magda, celle-ci s'est écorché la lèvre inférieure en bougeant.

- Bien qu'il n'y ait aucune raison de fouiller les affaires de Sir Geoffrey, les PJ peuvent y découvrir une mystérieuse lettre.

- Personne ne semble être entré dans l'auberge. Avec l'orage il y aurait des traces de boue, et tout le monde est bien présent, personne n'est parti. Le meurtrier est donc encore sur place.

Déroulement

Si les PJ viennent à suspecter Sir Geoffrey et le confrontent, si les preuves et les arguments sont suffisants, il tentera de les Corrompre en leur donnant un pot de vin.

Il offre à chacun 15 + Statut du PJ CO. Effectuez un test de Corruption (D8) et comparez le Statut de chaque PJ. En cas de réussite, le PJ accepte son pot de vin.

La lettre

Cher Chevalier de Beaumont,

J'espère que cette lettre vous trouve en bonne santé et prêt pour une nouvelle aventure. J'ai entendu dire que le Seigneur de Waverly entreprend un voyage pittoresque vers la Cité Noire, accompagné d'une compagne aux talents uniques. Un spectacle qui pourrait éveiller votre intérêt de voyageur et d'observateur de la nature humaine.

Il serait fort enrichissant pour vous de suivre discrètement ce périple. Observez attentivement la flore et la faune sur votre chemin, car elles recèlent des secrets fascinants. N'oubliez pas de prendre des notes détaillées, particulièrement sur la compagne du Seigneur, car ses compétences en herboristerie sont réputées.

En chemin, vous rencontrerez peut-être d'autres naturalistes partageant nos intérêts. Ils seront ravis de collaborer avec vous pour collecter des échantillons uniques avant d'atteindre la Cité. Rappelez-vous, la nature regorge de mystères qui attendent d'être découverts, et parfois, certains spécimens doivent être étudiés de très près pour comprendre leur véritable essence.

Prenez soin de ne pas attirer l'attention sur votre quête, car la discrétion est la clé pour préserver la tranquillité de la nature.

Dans l'attente de vos découvertes passionnantes,

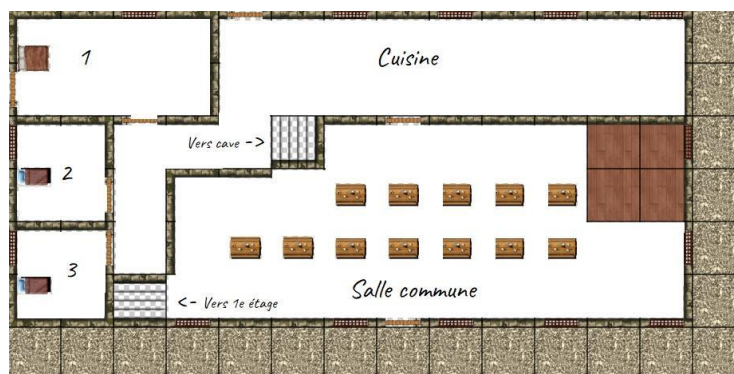
Votre ami Duval.

Rez-de-chaussée

Chambre 1 : Agatha et Walter

Chambre 2 : Alice

Chambre 3 : Magda



1er étage

Chambre 1 : libre

Chambre 2 : libre

Chambre 3 : libre

Chambre 4 : Sir Geoffrey

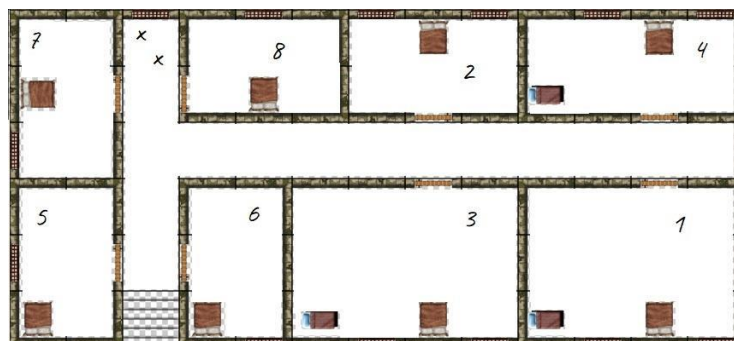
Chambre 5 : Margaret

Chambre 6 : Robert

Chambre 7 : Peter, Ethan et Leo (dans le même lit)

Chambre 8 : libre

Écurie :



Chapitre Trois : disparition

Durée : 1h ; **Objectif :** simple ; **Difficulté :** moyenne ; **Nombre de joueurs :** 4

Dans cette dernière partie, les joueurs découvrent les règles régissant la Peur, une peur qu'ils devront surmonter dans les bois.

Partie 1 : disparition

Alors que les PJ découvrent le meurtrier de Magda, Peter vient en courant, son fils Leo à disparu ! C'est sous la pluie que les personnages cherchent le petit Leo.

Par chance, la boue permet de retrouver sa trace facilement. Cependant, la piste ne laisse aucun doute, il est parti pieds nus et s'est enfoncé dans les bois sombres. Son chemin suit une ligne droite, contournant seulement les arbres et les obstacles.

Partie 2 : malaises

Quelques évènements viennent troubler les PJ.

La biche dévorée

En chemin, les PJ découvrent une biche dont le ventre est grand ouvert, des morceaux d'intestin traînant dans la boue, à moitié dévorés.

➤ Test de Peur (D10)2.

Un Test d'ASTUCE (D6) permet aux PJ de constater que les blessures de la biche proviennent de morsures. Les empreintes de Leo piétinent ici, puis repartent en ligne droite, toujours dans la même direction. D'autres traces de

Déroulement

Dans ce troisième chapitre, nous partons du principe qu'un PJ a été réveillé lors du meurtre de Magda et que l'enquête s'est déroulée en pleine nuit. Si, dans votre partie, les PJ ne se sont réveillés qu'au petit matin, décrivez un orage dense accompagné de nuages très sombres, réduisant considérablement leur visibilité.

pas sont visibles, des pas humains, au moins trois, qui partent en direction de l'auberge, mais plus à l'Ouest, et viennent de la direction que prend Leo, mais un peu plus à l'Est.

Le bruit

Alors que les PJ continuent leur progression, un Test d'ASTUCE (D6) leur permet d'entendre du bruit. Il s'agit d'un groupe de 5 Zombies qui leur tombe dessus.

➤ Test de Frayeur (D6)3.

Partie 3 : glissement de terrain

En suivant les traces de Leo, le terrain commence à s'élever, rendant l'ascension plus difficile dans la tempête nocturne. Les PJ arrivent devant les vestiges d'un glissement de terrain qui leur barre la route, semblable à une rivière de débris. Les arbres sont soit à moitié couchés, soit complètement recouverts de terre. Ce glissement crée une véritable cicatrice dans la forêt, s'étendant sur des centaines de mètres. Il continue de descendre sur leur droite, sur une largeur d'environ 30 mètres, avant que la forêt ne reprenne son aspect naturel.

La horde

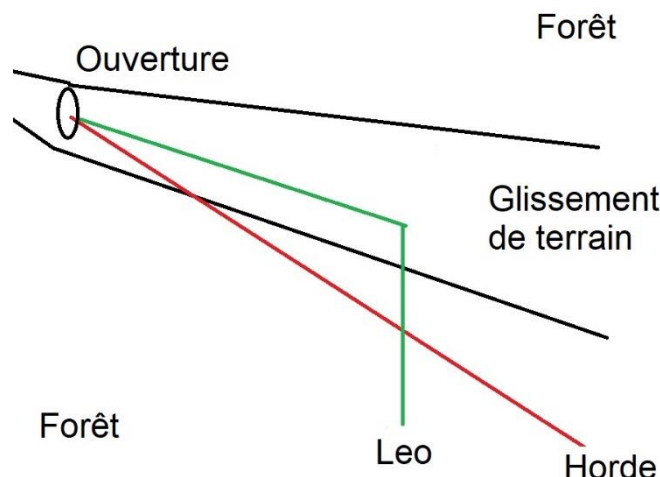
Les traces de Leo se poursuivent tout droit, traversant le glissement de terrain sans dévier. Cependant, juste avant d'entrer dans la zone du glissement, les PJ remarquent facilement les empreintes d'un groupe composé de plusieurs dizaines de personnes. Cette piste croise celle de

Leo, suivant presque la trajectoire descendante du glissement.

Un Test d'ASTUCE (D6) révèle que certains individus du groupe vont sans chaussures. Leurs mouvements semblent lents et quelques-uns traînent des pieds, probablement blessés par le glissement de terrain. D'autres empreintes, deux individus, remontent la piste de la horde.

Ouverture

En s'engageant sur le glissement de terrain, les traces de Leo changent de direction, obliquant vers la gauche pour remonter la pente. Elles mènent à une entrée qui semble avoir été révélée par le glissement, comme si un souterrain avait été extirpé des profondeurs par l'effondrement. Ce qui est encore plus troublant, c'est que les traces indiquent que la horde est sortie de ce même souterrain, alors que les deux individus, tout comme Leo, entrent à l'intérieur.



Partie 4 : le tumulus

Leo est entré dans le tumulus. Le souterrain est plongé dans les ténèbres. Une odeur de décomposition s'en dégage, se mélangeant à des effluves d'alchimie. La terre laisse rapidement place à de la maçonnerie.

Première rencontre

Les PJ peuvent explorer. Après une vingtaine de mètres, des sons lugubres se font entendre. En arrivant au coude du tumulus, ils se retrouvent face à deux Zombies.

- Frayeur (D6)3.
- Couloir : deux combattants cote à cote uniquement.

Au croisement, les PJ ont le choix entre tourner à gauche, où une lueur verte illumine le passage, ou continuer tout droit, d'où proviennent les bruits lugubres. S'ils vont tout droit, ils découvrent une horde de Zombies.

- Deux PJ peuvent retenir la horde, mais la pression les forcera à reculer (voir le Bestiaire).

En prenant à gauche, les PJ découvrent une fresque représentant des scènes de vie d'une ancienne civilisation. La lumière verte émane d'une pièce un peu plus loin. Le long du couloir, les scènes paisibles se transforment en scènes de guerre contre un peuple venu des mers. À l'apogée de la fresque se trouve l'entrée de l'autel.

Partie 6 : sauver Leo

Lorsqu'un PJ entre dans l'autel, une horde de Zombies arrive au croisement.

Face à la horde

Les PJ positionnés au croisement voient deux brigands diriger une horde de zombie, avec en première ligne les voyageurs qu'ils avaient enterrés dans le premier chapitre. A leur vue, c'est l'affrontement. Il est difficile de retenir la horde une fois les mercenaires du culte morts, le nombre de morts-vivants augmentant, les autres PJ doivent agir rapidement pour libérer Leo.

Si tous les PJ sont entrés dans l'autel, ils entendent l'approche de deux Zombies. Cette découverte doit alerter les PJ que d'autres arrivent.

Partie 7 : fuite

À l'extérieur, la tempête fait toujours rage et semble même s'être intensifiée. La boue du glissement de terrain s'écoule dangereusement, rendant le sol très instable. La horde ne poursuit pas les PJ à l'extérieur, bien qu'un ou deux Zombies sortent du tumulus pour errer sans but.

Lorsque les PJ quittent la zone affectée par le glissement de terrain pour rejoindre la forêt épargnée par la boue, un

Bestiaire

Zombies : Niveau 1. Moral : -. Endurance : 20.

FOR : 10 ; AGI : 3 ; AST : 8 ; POU : 10 ; CHA : -

Att 13, Déf : 2, Déf magique : 0, Déf : 0, Dis : 5, Dét : 2, Fra : 19, SF : 4.

Main nue : (D4)-1, Protection : 0.

Capacités : Crainte (D6)3, Mort-vivant, Vision complète.

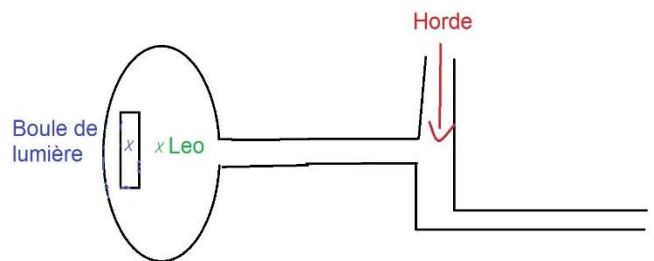
Les Zombies sont des combattants médiocres individuellement, mais leur nombre constitue leur force. Évitez les attaques classiques, privilégiez les empoignades permettant au Zombie de mordre un PJ pour plus de frisson.

L'autel

La salle est une pièce circulaire, avec au fond un autel où repose un sarcophage en pierre. Au-dessus, une boule de lumière verte flotte, projetant un rayon sur Leo qui semble hypnotisé par elle. Les murs de la pièce sont ornés de fresques dépeignant la vie d'un chef. Le sarcophage montre la statue allongée d'un homme de belle stature, une épée serrée contre sa poitrine.

Leo ne réagit pas face aux PJ et semble incapable de se détourner de la boule de lumière. Quant à la dalle du sarcophage, elle est trop lourde pour être déplacée.

- Peur (D6)2 pour la sphère hypnotisant Leo.



- Peur (D6)2 face au nombre croissant des Zombies.

Délivrance

Pour libérer Leo, il suffit de le porter et de s'échapper du tumulus. Dès que Leo est déplacé, le lien lumineux avec la sphère se rompt, et cette dernière disparaît dans le sarcophage dès qu'il quitte l'autel. À ce moment, le garçon reprend conscience, paniqué.

éclair frappe un arbre en hauteur. Soudain, le sol se met à trembler violemment et la montagne s'ébranle. L'entrée du tumulus s'effondre sous l'impact, tandis qu'un torrent de boue dévale la montagne, empruntant la trajectoire du glissement de terrain.

De plus, les Zombies à l'arrière ont tendance à pousser ceux de devant, les faisant ainsi pénétrer dans la Zone contrôlée des PJ. Dans de telles conditions, ils se retrouvent submergés par une marée de Zombies, où seules les petites armes comme la dague sont utilisables. En outre, si un Zombie est poussé derrière un PJ, ce dernier risque de tomber si un autre Zombie le heurte, réclamez un test d'AGILITÉ (D6) ! Pour toutes ces raisons, une horde de Zombies peut s'avérer très dangereuse.

Chapitre quatre : conclusion

Les trois chapitres du scénario *Complot à Helfax*, pouvant être joués indépendamment, se terminent ici, laissant plusieurs points en suspens. Si vos joueurs entament une Campagne, tout un éventail de possibilités s'offre à eux.

Motivations personnelles

Tout d'abord, les motivations personnelles des personnages peuvent être accomplies :

- Chevalier : Janna, la vieille soigneuse, doit se rendre au Val de la Vierge. Sans son aide, la dame du Val mourra lors de son accouchement.
- Magicien : sans le précieux ingrédient, son maître ne pourra pas fabriquer l'objet magique nécessaire pour se prémunir de l'épidémie qui frappe Scardic.
- Roublard : s'il ne se dépêche pas, le curé partira avec un groupe d'aventuriers à la recherche du fameux trésor.

Épidémie à Scardic

Plusieurs personnes souhaitent se rendre à Scardic : Magda, Robert et Margaret. Une épidémie de peste noire frappe la cité de Scardic depuis quelques semaines, et beaucoup craignent qu'elle n'échappe à tout contrôle et n'envahisse toute la baronnie d'Aldred. Alors que la cité n'était pas encore en quarantaine, les seigneurs marchands de Scardic ont lancé un appel à l'aide auprès du seigneur Waverly, qui a envoyé sa fille, Lady Isabella, ainsi que leur guérisseuse, Magda, spécialisée dans ce type de maladie.

Tandis que tout le monde soupçonne le Baron de Grisaille d'être derrière cette épidémie, il s'avère que ce sont en fait les adeptes de Rimfax, venus de la forêt de Helfax. Lorsqu'ils ont appris que Magda, une vieille ennemie du culte, venait à Scardic, ils ont décidé d'envoyer une troupe la tuer, avec l'appui du chevalier de Beaumont.

Actuellement, Scardic est en quarantaine, mais Robert se trouve être le fils de Jamie Burns, l'un des seigneurs marchands de la cité. Si les PJ devaient se rendre dans la cité, grâce à Robert, ils pourraient y entrer.

Le tumulus

Les événements du tumulus intriguent certainement les PJ. Bien qu'il soit fermé à la suite du dernier glissement de terrain, ils auront sans doute l'intuition que ce danger reviendra hanter le bois de Helfax et ils n'ont pas tort. Rimfax ne s'est pas contenté de provoquer une épidémie, il a également ranimé un ancien clan qui, par désespoir, lui avait prêté allégeance. Son champion, malheureusement enfermé, a tenté de posséder Leo, dont l'esprit était suffisamment faible et malléable pour l'abriter. Avec le temps, il aurait forgé son corps pour répondre aux attentes de son maître.

Par chance, la tempête a refermé le tumulus, mais la graine est désormais semée...