

DUNGEON WORLD

Crédits

DUNGEON WORLD

Première édition, novembre 2012
Un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra

Le guide de Dungeon World « When you read and understand Dungeon World... » est un ouvrage de Eon Fontes-May et Sean Dunstan.

Le chaman est une classe de GrimWorld de Trenton Kennedy.
Le cambrioleur est une adaptation du monte-en-l'air de Philip « Xipehuz » Espi et Magimax.

Version française, juin 2016 (2e édition)
500 nuances de geek - 500nuancesdegeek.fr

Le texte de la version originale de Dungeon World et sa traduction sont en licence Creative Commons 3.0 - Attribution (CC-BY).

Tous droits réservés pour la maquette et les illustrations.

Illustrations : Earl Geier, Russ Nicholson, Guillaume Czakow, Nate Marcel

Couverture : Nate Marcel

TRADUCTION

Règles & adaptation : Magimax
Chapitre 19 (actuel chapitre 25) :
Xavier « Globo » de Canteloube
Monstres : Maxime Moraine, Kobal, The Judge, Virgile Malaquin, Magimax
Extrait et adaptation de « When you read and understand Dungeon World... » :
Bastien « Acritarche » Wauthoz
Scénario "L'horreur boréale" : Éric Nieudan
Maquette : E.J. Agreed

Relectures : Pimali, Jérôme Lenormand et Clément Vouhé
Conseils linguistiques : Pimali, Xipehuz
Grand-maître typographe : Jean-Michel Got

Remerciements...

... à Adam et Sage pour leurs indications précieuses et leur grande disponibilité lors de cette traduction. La publication de ce jeu en licence Creative Commons, dès sa sortie, est à l'origine de cet ouvrage.
... à Maxime Moraine, Kobal, The Judge, Virgile Malaquin & Globo qui m'ont donné le bon coup de main au moment où j'en avais besoin.
... à mon ami Philip chez qui j'ai toujours trouvé une oreille attentive et des conseils avisés.

MERCI AUX SOUSCRIPTEURS SUIVANTS, SANS LESQUELS RIEN N'AUROIT ÉTÉ POSSIBLE

Vincent P, Grégory Rouquette , Cédric VICARD, Damien Reimert, Julien Bernat, Adrien TIGROUDJA, Jean-Philippe Guérard, Jérôme Sasiela, Damien "Rahyll" C., Vincent Melocco, Ghislain Morel, hanakana, David B. Capricorne, maelkavian57, guimmara loic, kahlong, jiceno, ThomasGM, vincentlamoque, aurelienvincenti, Philippe "Sildoenfein" D., schmurtz, Rahyll, Frédéric "Volk Kommissar Friedrich" POCHARD, jerome isnard, Peabee, linksbzh, DaB, Sylvain Bonneau, Grégory PAVIET-SALOMON, arnaud vergé-brian, Tirodem, Sébastien MEY-CLOUTIER, Contesse, Michael BUROW, Philip Espi, François Duroché, castor840, Cédric Flores, Bheng, vincent furstenberger, kelstarkorene, sebastien-haller, Rôletabelle, Corren, Jehan de Montpérial, Bertrand Classen, Nicolas BRIGAUD, Le Chacal, Tchekoff, as2pic, remy catalan, Stéphane Gallay, Yannic Buty, Tenebrok, pak89, Gauthier Damoran, paragon, Bastien 'Acritarche' Wauthoz, François-Xavier Guillois, Gael Beaudouin, Hyaku, Boris LACROIX, groskuick, PORCHET Yanick, ctesiphon, pfgarde, Yoann Aubry, didas_94, MrBushido, christophe montastier, mrjmad, iuray, Laurent Gély, Realorc, Calandil, Renz, Oliver Vulliamy, Julien LALY, faton62, Fabrice Hubert, kakureta, Thomas Roesch, SJE & Plaisir d'histoire, Nicolas Suc, raf, Guillaume Escrivant, Boutigny Guillaume, Michel Chevalier, Yan Gutierrez, Patrice Hédé, anthonykerignard, jmafr26, Luc Poinlal, Sébastien Louvet, Cedric Vicard, Phi, beware1610, hokuto, mahar, Philippe Tartaise, BEAUNE Gaëlle, Greg Ponzanelli, Eric Zemerli, Hyaku, Fabrice Rodet, vmoonv, paintox, Pierre Rosenthal, uphir, slashaxl, Loïc Lacombe, Florian D., Cyol, butch2k, Gabriel Queste, Nathanael TERRIEN, David Girardey, renald-chevillon, nobrakal, Bruyat Olivier, Timothy Story, mokona78, holi, arnok13, Frédéric Ghesquière, Léobet Arnaud, dedesxb, Labelle Rouge, axel GOTTELAND, stargazer76, Aurélien Fusil-Delahaye, Keaak, Nicolas Jacquemard, Félix, khainor, alain vendevogel, quire, Nicolas Ronvel, alaincimarosti, sombrorage, kalidon, beware1610, DD Ra, Johann BAE, David Doupeux, Jean-Yves Loisy, SpiderG, Raphaël Donzel, Nathaniel, Philippe Pachot, Louis Berthomieu-Lamer, Benjamin Diebling, Philippe Lamiraxu, Adrien Tagan, Ludovic Poirat, florenceherrou, Eric Delamour, overb, charles Leray Bontemps, Alexandre Joly, fabrice merle remond, Mickaël HIVER, Bruno Bord, Véra Dalinos, Jeremy ANDRE, Livá Freset, sephiroth, Hoarau Alexis, Michaël Croitoriu, nemesis, Jean-Pierre Duvigneau, teun, christophe-bj-breyse, fredlefarfelin, Laurent Oger, David Kozlowski, gaelrouzic, Florent Gilbert, davidoller3, Guillaume Daudin, Adrien MIGNONE, Thibaut GAILLARD, Benoit , SUNA ENVIRONNEMENT, Thorbardine zon, DasmaskNicolas DOBIN, Dokkalfar, Renaud VELTER, dichim, Antoine Pempie, Maxime Moraine, jeanyvesgaucher, Serge Billarant, Thomas R, Pierre Lanrezac, Gines Ortega, tauther, Dauren331, Julien GRAVOULET, Sylvain BOUCAULT, Sébastien TORRES, David Grossoleil, Peggy Chassenet, panda-cool, sebastien hauguel, Pierre G, Sébastien VENUAT, Arnaud Liziard, Denis Huneau, Freddy Vincent, ypickaye, gonzaked, Docteur-Fox, Samuel ROUX, homological, Nicolas Sanchez, Ackinty, Philippe Marichal

Sommaire

MANUEL DES JOUEURS

CHAPITRE 1 – INTRODUCTION..... 11

Dungeon World	11
Comment utiliser ce livre ?.....	14
Préparation	14
À quoi ressemble une partie de Dungeon World ?.....	14

CHAPITRE 2 – JOUER LE JEU..... 17

Caractéristiques et ajustement.....	17
Les actions	17
Blessures et soins	20
Points de vie	20
Dégâts.....	20
Soins.....	22
Mort.....	22
Magie	23
Évolution du personnage.....	24
Monter de niveau	24
Liens	25
Alignement	26

CHAPITRE 3 – CRÉATION DES PERSONNAGES..... 29

CHAPITRE 4 – LE BARBARE..... 33

CHAPITRE 5 – LE BARDE..... 37

CHAPITRE 6 – LE CAMBRIOLEUR 41

CHAPITRE 7 – LE CHAMAN 45

CHAPITRE 8 – LE CLERC 51

Sorts de clerc.....	54
---------------------	----

CHAPITRE 9 – LE DRUIDE..... 59

CHAPITRE 10 – L'ÉCLAIREUR 63

CHAPITRE 11 – LE GUERRIER 67

CHAPITRE 12 – L'IMMOLATEUR 71

CHAPITRE 13 – LE MAGICIEN 75

Sorts de magicien.....	77
------------------------	----

CHAPITRE 14 – LE PALADIN 81

CHAPITRE 15 – LE VOLEUR 85

CHAPITRE 16 – LES ACTIONS..... 89

Les actions de base	89
Tailler en pièces	89
Salve	90
Défier le danger.....	91
Défendre.....	92
Étaler sa science.....	93
Discerner la réalité.....	94
Négocier.....	95
Aider ou gêner.....	96
Actions spéciales.....	96
Dernier soupir.....	96
Encombrement	97
Monter un camp.....	97
Tour de garde	97
Entreprendre un voyage périlleux.....	98
Fin de session.....	99
Monter de niveau	99
Ripailler.....	99
Achats.....	99
Récupérer.....	99
Recruter	100
Avis de recherche.....	100
Préparation.....	101

CHAPITRE 17 – LA VIE D'AVENTURIER ... 103

Les donjons	103
Monstres.....	103
Les contrées sauvages.....	104
Amis et Ennemis.....	104
Le Monde.....	105
Exemple de partie.....	105

CHAPITRE 18 – RECRUES ET ÉQUIPEMENT.. 109

Recrues	109
Créer une recrue	110
Équipement.....	111
Armes	111
Armure.....	112
Fournitures d'aventurier	113
Poisons.....	113
Nourriture	114
Transport.....	114
Services.....	114
Propriétés & Terres.....	114
Gratifications.....	114

GUIDE DU MAÎTRE

CHAPITRE 19 – LE MJ	117
Comment mener le jeu ?.....	117
Vos objectifs.....	118
Vos principes	118
Actions de MJ.....	120
Actions des donjons.....	123
Traiter les situations les plus courantes.....	124
CHAPITRE 20 – PREMIÈRE SESSION.....	127
Préparation	127
Une introduction pour les rôlistes endurcis	128
Démarrer une partie	131
La première aventure.....	132
Après la première session	133
CHAPITRE 21 – LES FRONTS	135
Création des fronts	136
Création des dangers.....	136
Conclure un front	140
Fronts d'aventure multiples	140
Un exemple de front :	
L'ouverture de la Porte des Glaces	141
CHAPITRE 22 – LE MONDE	143
Création du monde	143
Pendant que vous êtes en ville.....	144
Les fronts sur la carte de campagne	148
Mise à jour de la carte de campagne.....	148
PNJ instantanés.....	150
CHAPITRE 23 – ENSEIGNER LE JEU	153
Situez le jeu.....	153
Présentez les classes.....	153
Créez les personnages	154
Commencez à jouer	154
Continuer le jeu	155
CHAPITRE 24 – ADAPTER DES SCÉNARIOS	157
Vue d'ensemble.....	157
Fronts	157
Monstres	158
Cartes et plans.....	159
Magie et Trésors	159
Actions d'introduction	161
CHAPITRE 25 – APPROFONDIR LE JEU	163
Créer des actions	163
Nouvelles classes	165
Classes de Compendium.....	166
Actions d'aventure.....	166
Changer les bases	168
Evolution d'une action.....	168
Le MJ.....	169
Les monstres	170

MANUEL DES MONSTRES

CHAPITRE 26 – LES MONSTRES	173
Utilisation des Monstres.....	173
Éléments d'un monstre.....	174
Marqueurs de monstres	174
Créer des Monstres.....	175
Trésor	176
Objets magiques.....	177
CHAPITRE 27 - ENVIRONNEMENT DU MONSTRE	183
Environnement 1 – Habitants des cavernes.....	183
Environnement 2 – Habitants des marais	189
Environnement 3 – La légion des morts-vivants ..	194
Environnement 4 – Les bois sombres	201
Environnement 5 – Les hordes voraces	206
Environnement 6 – Expériences contre nature....	213
Environnement 7 – Les tréfonds	218
Environnement 8 – Forces planaires	222
Environnement 9 – Les gens du royaume.....	227
CHAPITRE 28 –	
SCÉNARIO : L'HORREUR BORÉALE	232
FEUILLE DE PERSONNAGE	243
PRÉCISIONS SUR LES FRONTS	245

INDEX DES MONSTRES

Aboleth.....	218
Abomination.....	194
Acolyte	227
Aigle géant.....	203
Aile-de-nuit.....	198
Ange	222
Anguille inflammable.....	191
Ankheg.....	183
Asticot putride.....	187
Aventurier.....	227
Azer	221
Bakunawa	189
Bandit	228
Banshee	196
Basilic	189
Bulette	213
Cauchemar	226
Centaure	201
Chapardeur éthéré.....	215
Chasseur	230
Chevalier.....	230
Chien esquiveur	201
Chimère.....	213
Chuul	219
Cockatrice.....	203
Corrupteur.....	225
Coutal	189
Crocodilien	190
Cube gélatineux.....	185
Démon du mot	227
Derro.....	213

Dévoreur	196	Liche	197
Diabla à chaînes.....	223	Loup-garou.....	206
Diabla barbelé.....	223	Loup-nécrophage	200
Diablotin.....	226	Manteleur	184
Djinn.....	225	Manticore.....	217
Dopplegänger	190	Marchand.....	230
Dragon.....	220	Marchand ambulant.....	231
Dragon de l'apocalypse.....	219	Méduse.....	193
Dragonnet.....	190	Minotaure	221
Dragon-squelette.....	196	Mohrg	198
Dragon-tortue	190	Molosse infernal	225
Draugr	196	Momie.....	198
Dryade.....	203	Naga	221
Ekek	191	Noble.....	230
Élémentaire conceptuel.....	223	Ogre	205
Élémentaire de terre	184	Ombre.....	199
Elfe-guerrier	204	Orc-berzerker	210
Elfe-grand arcaniste	204	Orc-chaman.....	210
Elfe des profondeurs		Orc-chasseur de l'ombre.....	211
assassin.....	219	Orc-chef de guerre	211
maître lame	220	Orc-destructeur.....	210
prêtre.....	220	Orc-esclavagiste.....	211
Engance du chaos.....	219	Orc-guerrier de sang.....	209
Engloutisseur	215	Orc-n'a-qu'un-œil	210
Enlaceur	187	Otyugh	186
Ermite Magicien.....	229	Oxydeur	218
Espion.....	231	Paysan.....	230
Étrangleur	184	Pégase	217
Ettin.....	215	Quasit.....	226
Fantôme.....	197	Pudding noir.....	189
Farfadet.....	205	Rat des Cavernes.....	184
Feu follet.....	194	Ravageur gris.....	220
Formien-ouvrier.....	206	Razorback	205
Formien-contremaître	208	Rebelle	230
Formien-centurion	208	Reine formienne.....	208
Formien-reine	208	Roi-bandit	228
Fou.....	228	Sahuagin.....	193
Garde	228	Salamandre	221
Gargouille.....	185	Satyre.....	205
Géant des collines	204	Sauropode.....	193
Gelée du chaos.....	203	Scarabée incendiaire	184
Girallon.....	215	Seigneur Araignée.....	187
Gnoll-alpha.....	209	Sigben.....	199
Gnoll-émissaire	209	Soldat.....	231
Gnoll-traqueur	209	Sorcier Gobelin	185
Gobelin	185	Spectre.....	199
Gobelin sorcier	185	Squelette.....	199
Golem de fer	215	Sylvanien	206
Golem de chair	216	Tarasque	227
Goliath.....	186	Terre errant.....	193
Goule	197	Triton-Espion	211
Griffon	204	Triton-Mande-marée	212
Guerrier Nain	184	Triton-Noble.....	212
Haut-Prêtre.....	229	Triton-Sous-marinier.....	212
Hibours.....	216	Troglodyte	187
Homme-grenouille.....	191	Troll	194
Homme-lézard.....	192	Vampire	200
Hydre	191	Ver-Pieuvre.....	186
Inéluctable (l')	226	Ver Pourpre	187
Kobold	192	Voleur halfelin.....	228
Kraken	216	Worg	206
Larve	226	Xorn	218
Liane chasserresse	201	Zombie.....	200

Boîte rouge, livre bleu

Tout comme *Donjons & Dragons* et d'autres jeux qui ont connu une boîte de base et des règles avancées, *Dungeon World* a eu son livre rouge (les règles de base publiées en août 2011 pour la première présentation du jeu à la GenCon) et ses règles complètes, publiées en novembre 2012.

Entre les deux publications, des actions ont été modifiées, des règles ont changé, et le petit livre rouge de 124 pages que l'on retrouve dans la boîte rouge est devenu un replet volume de 404 pages.

Cette traduction est le reflet de ces évolutions.

Dans les grandes lignes, le jeu reste le même et vous ne serez pas dépaysé si vous avez démarré avec la boîte rouge. En quelques minutes, vous vous adapterez aux nouvelles appellations et aux modifications de règles.

Relisez bien certaines actions comme *tailler en pièces* (l'ancien *monter à l'assaut*), *monter de niveau*, *négociier* (l'ancien *pourparlers*) ou encore *défier le danger* (l'ancien *braver le danger*). Vous noterez des différences parfois notables.

D'autres règles ont également changé, comme la gestion des liens, des scores différents à la création des personnages, la mort, la récupération, les actions de MJ, la fin de session, la gestion des munitions, etc. Il faudra en tenir compte dans vos prochaines parties.

Les règles sur les handicaps ont fait leur apparition ainsi que celles sur les recrues, les changements d'alignement, les actions sur mesure. Vous les découvrirez à votre rythme.

Vous l'aurez aussi remarqué, huit nouvelles classes sont venues s'ajouter aux quatre de base.

Si vous êtes intéressé(e) par les modifications des actions entre les différentes versions du jeu, lisez *Evolution d'une action* dans le chapitre 25 - Approfondir le jeu page 163.

Amies joueuses, les règles qui suivent sont au masculin par commodité, n'en prenez pas ombrage. À défaut d'un genre neutre en français, il m'a fallu faire le choix du confort de lecture plutôt que de mettre des (e) partout.

Influences

par Adam Koebel & Sage LaTorra

Nous avons pu voir plus loin en montant sur les épaules des géants. Géants des collines ou géants de pierre, souvent, mais parfois aussi géants des glaces et même une fois un géant de feu.

Un sacré foutoir !

À ce stade il paraît assez évident qu'*Apocalypse World* de Vincent Baker et *Donjons & Dragons* de Gary Gygax et Dave Arneson sont les deux raisons qui nous ont poussés à faire ce jeu.

Le *Basic Set de Donjons & Dragons* édité par Tom Moldvay et *AD&D* ont été nos inspirations principales. Notre version de l'alignement est très proche de celle des *Keys* de *Shadows of Yesterday* de Clinton R. Nixon comme on le voit dans *Lady Blackbird* de John Harper.

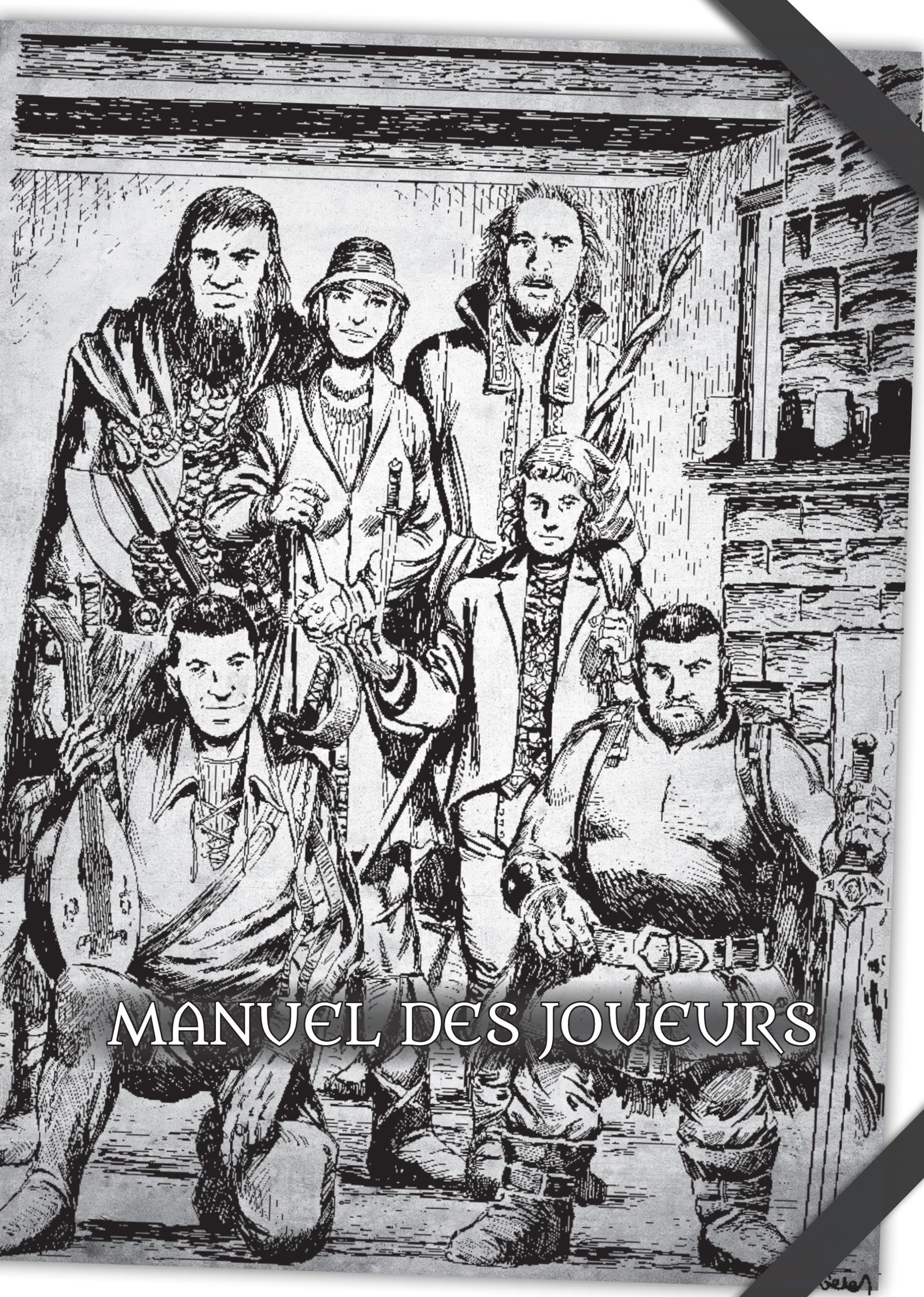
Le gain de PX sur un échec se retrouve dans plusieurs jeux, comme *Burning Wheel* de Luke Crane, mais cette version est celle de *The Regiment* de John Harper et Paul Riddle.

Les liens sont une déviation des *Hx* d'*Apocalypse World*, en gardant à l'esprit *Freemarket*, de Luke Crane et Jared Sorensen.

Dungeon World n'aurait pas vu le jour sans une pollinisation croisée d'autres projets PbtA (Powered by the Apocalypse). *Sagas of the Icelander* de Gregor Vuga, *The Regiment* de Paul Riddle et John Harper, *Monsterhearts* de Joe McDaldno* et plusieurs jeux non publiés de Jonathan Walton ont fait partie du processus.

L'idée initiale de mélanger *Apocalypse World* et *D&D* appartient à notre excellent ami Tony Dowler. Il a été assez aimable de nous autoriser à créer à partir de son concept pour l'amener à la forme que vous lisez actuellement.

* alias Avery McDaldno - NdT



MANUEL DES JOUEURS

Belar



Chapitre 1

Introduction



DUNGEON WORLD

Dungeon World est un monde d'aventures fantastiques. Un monde de magie, de dieux, de démons, de bien, de mal, de loi et de chaos. De braves héros s'aventurent dans les coins les plus dangereux en quête de richesses et de renommée.

Les aventuriers ont plusieurs visages dans Dungeon World. Les nains, les humains, les elfes et les halfelins ont tous leurs héros. Certains sont des monstres quasi invincibles engoncés dans leur armure d'acier. D'autres, plus mystérieux, invoquent et manipulent les puissantes forces de la magie. Le cleric révééré, le puissant paladin, le voleur astucieux, et d'autres encore, recherchent gloire et trésors.

L'héroïsme et le courage ne font cependant pas tout. Chaque fois que l'éclaireur guide ses amis à travers une ancienne forêt, mille et un dangers menacent sa vie : une horde d'esclavagistes gobelins, le Bois Maudit où se terre la Sorcière Grise, ou encore une foule de morts-vivants haineux en quête d'un cadavre juteux à rapporter dans leur repère. C'est effrayant, sans doute, mais il y a aussi du butin. Plus d'or, de bijoux et de magie que vous ne pouvez en imaginer. Qui, mieux qu'une bande de valeureux héros, pour s'en emparer ?

Vous et vos amis *êtes* ces héros. Vous vous rendez là où les autres ne peuvent ou ne veulent aller.

Des choses monstrueuses se cachent dans ce monde. Êtes-vous prêts à les affronter ?

LE BARBARE

Ceux qui t'accompagnent se disent civilisés mais ils ont inventé la servilité, l'hypocrisie et leurs cités ne sont que puanteur et maladie. Tu vas leur montrer ce qu'est la liberté, la franchise de l'acier et la pureté des grands espaces.

Ils peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il t'en faut plus ! Ton appétit est sans fin, perpétuellement inassouvi.

Il te faut l'immense steppe, un rapide coursier, un faucon à ton poing et le vent dans tes cheveux. Il te faut les richesses et les terres, la fortune et la gloire, écraser tes ennemis, les voir mourir devant toi et entendre les lamentations de leurs femmes.

Ils peuvent te combattre à cinq contre un, tenter de t'empoisonner comme les lâches qu'ils sont, passer dans ton dos pour y planter leur dague, tu les méprises. Car tout ce qui ne te tue pas te rend plus fort !

LE BARDE

Les poèmes disent que la vie d'aventurier est une route pavée de gloire, de fortune et de combats. Les histoires racontées dans toutes les tavernes de campagne doivent bien avoir un fond de vérité, n'est-ce pas ? Les chansons qui inspirent les humbles comme les têtes couronnées, qui calment les bêtes sauvages ou rendent les hommes furieux doivent bien venir de quelque part. Voici le barde. Vous. La voix enjôleuse et la répartie facile. Vous. Chanteur et conteur hors pair. N'importe quel ménestrel peut réciter une fable, seul un vrai barde peut la vivre. Enfilez vos bottes, noble orateur. Aiguisez cette dague discrète et relevez le défi. Quelqu'un doit se trouver là, coude à coude avec les gros bras, les voyous et la graine de héros. Qui, mieux que vous, pour relater vos exploits ? Personne.

LE CAMBRIOLEUR

Tu vis sur le fil du rasoir. Le danger, la décharge d'adrénaline, tu ne connais que ça. C'est une drogue dont tu ne peux te défaire. Quoi de plus stimulant que de risquer sa peau sur une gouttière branlante, dix mètres au-dessus du vide, ou désamorcer le piège mortel qui te sépare d'une rivière de diamants. Tu as tout essayé, mais il t'en faut toujours plus.

Et te voilà, en quête de danger et de fortune, avec cette bande de bourrins indécrottables. Ils n'apprendront jamais les approches silencieuses, ombre parmi les ombres, tel le félin en chasse. Ils ne comprendront pas ton art subtil, digne d'un chirurgien. Discret, minutieux, délicat... excitant !

Laisse-les foncer en beuglant et s'empaler au fond d'une trappe.

Toi seul connais les ingrédients du succès. N'être jamais là où on t'attend.

LE CHAMAN

Tu grattes, tu sculptes l'os avec ton couteau : le fémur d'un satyre mort il y a peu. Tes doigts étalent la pâte vert sombre de scarabée broyé en longues lignes tourbillonnantes. Tu brandis avec fierté le totem enfin terminé. Tes compagnons te regardent de travers alors que tu commences à murmurer. Les flammes deviennent bleues et survient le murmure.

Les esprits sont parmi vous ce soir et tu les appelles chacun par son nom.

LE CLERC

Les terres de Dungeon World sont un foutoir oublié des dieux. Elles sont infestées de morts vivants, de bêtes de toutes sortes. De vastes espaces sauvages séparent des îlots de civilisation et la sécurité bénie de leurs temples.

Au dehors, c'est un monde sans dieux. Il a besoin de vous. Apporter la gloire de votre divinité aux païens n'est pas juste dans votre nature, c'est votre vocation. Il vous appartient de convertir par l'épée, la masse ou la magie, de plonger profondément au cœur des régions incultes et d'y semer le germe du divin. Certains disent qu'il vaut mieux garder Dieu dans son cœur, mais ce sont des niaiseries. Dieu vit à la pointe d'une épée. Montrez au monde qui est le Seigneur !

LE DRUIDE

Observe-les autour du feu. Pourquoi fréquentes-tu ces gens qui puent la sueur et la poussière des villes ? Est-ce ta bonté ? Tu les protèges comme une mère ourse protège ses oursons. Sont-ils de ta meute à présent ? Curieux frères et sœurs en vérité. Malgré ton exemple, ils échoueront sans tes griffes et tes sens affûtés. Tu appartiens aux espaces sacrés. Tu es l'enfant de la terre, tu portes les marques des esprits sur ta peau. Peut-être as-tu eu une vie avant, peut-être étais-tu l'un d'entre eux ? Plus maintenant. Tu as abandonné cette enveloppe immuable. Ecoute tes compagnons prier leurs dieux de pierre et polir leurs carapaces d'argent. Ils te parlent de la gloire qui les attend lorsqu'ils reviendront dans la ville purulente que tu as quittée. Leurs dieux sont des enfants et leur acier une piètre protection. Tu connais les anciennes coutumes et tu portes les fourrures de la terre elle-même. Tu auras ta part du trésor, mais seras-tu jamais l'un des leurs ? Seul le temps le dira.

L'ÉCLAIREUR

Ces citoyens avec lesquels vous voyagez, ont-ils jamais entendu l'appel du loup ? Senti le vent hurler dans les déserts lugubres de l'est ? Ont-ils traqué leur proie avec l'arc et le couteau comme vous ? Bien sûr que non ! C'est pour cela qu'ils ont besoin de vous. Guide. Chasseur. Créature sauvage. Vous êtes tout cela à la fois et bien plus. Vous êtes resté seul dans la nature jusqu'à présent, mais un appel d'une plus grande importance (appelez-le destin si vous voulez) vous a désigné pour accompagner ces gens. Ils sont braves, sans doute. Puissants et forts aussi. Mais vous seul connaissez les secrets des grands espaces. Sans vous, ils seraient perdus. Grand-Pas, montrez la voie dans l'obscurité et le sang.

LE GUERRIER

C'est un boulot ingrat de se jeter, bille en tête, au cœur du danger et de ne devoir sa vie qu'à son armure et à son habileté. Ils ne chanteront pas vos louanges pour ce coup de couteau dans les côtes, pris à leur place dans cette taverne de Fricbourg. Pas de chœurs angéliques, non plus, pour les avoir tirés, encore hurlants, des Puits de la Folie. Qu'importe ! Vous faites ça pour le courage et la gloire. Pour la clameur et la fureur des batailles. Vous êtes une bête de

fer. Tout en vous est acier. Tandis qu'autour du feu de camp, vos compagnons de route se plaignent de leurs blessures, vous arborez vos cicatrices avec fierté. Vous êtes le mur contre lequel le danger vient s'anéantir. Au final, vous serez le dernier debout.

L'IMMOLATEUR

Vos compagnons vous craignent à juste titre. Le guerrier peut bien passer à la torche un terrier de gobelins, le magicien en appeler aux élémentaires et le chaman aux esprits du feu mais ils ne vous arrivent pas à la cheville. Et pour cause : vous êtes le feu. Le feu qui embrasse les esprits et conduit à la révolte, le feu qui consume les cœurs de passion, le feu auquel vous sacrifiez biens et victimes pour acquérir plus de puissance.

Vos compagnons vous craignent, mais ils savent aussi qu'il vaut mieux vous avoir comme allié que comme ennemi.

LE MAGICIEN

Le monde de Dungeon World a ses lois. Pas celles des hommes ou d'un quelconque tyran. De plus grandes, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se crée, rien ne se perd. Les morts ne se relèvent pas, pour sûr. Oh... ce qu'on peut bien se raconter pour se rassurer dans l'obscurité. Vous avez bûché dur sur vos bouquins. Les expériences vous ont rendu presque fou, les invocations manquées ont mis en danger jusqu'à votre âme. Pour quoi ? Le Pouvoir. Quoi d'autre ? Pas le pouvoir d'un roi ou d'une nation, mais celui de faire bouillir le sang d'un homme, d'invoquer le tonnerre du ciel, le grondement de la terre en colère, celui de faire fi des lois auxquelles tous tiennent tant. Laissez-les vous regarder de travers, vous appeler, « sorcier » ou « diabolique ». Lequel d'entre eux peut lancer des boules de feu d'un regard ? Ouais. Nous sommes bien d'accord...

LE PALADIN

L'enfer guette : une éternité de tourments dans le feu, la glace ou ce qui châtiara au mieux les péchés des foules damnées de Dungeon World. Vous seul vous dressez entre ces sinistres tortures et le salut des âmes. N'êtes-vous pas une sainte machine de guerre cuirassée, un templier du Bien et de la Lumière ? Le clerc peut bien faire ses prières

le soir aux dieux qui séjournent au paradis. Le guerrier peut bien se prévaloir du « bien » lorsqu'il brandit son épée affutée, mais vous seul savez. Seulement vous.

Vous êtes les yeux, les mains et l'exécuteur des dieux. Vous êtes un parangon de droiture, de vertu et de justice. Vous avez le don de vision aussi. Une pureté des intentions qu'ignorent vos compagnons. Alors, guidez ces simples d'esprit, paladin. Embrassez votre juste cause et apportez le salut à ce monde perdu. Vae victis !

LE VOLEUR

Tu les écoutes autour du feu de camp, se vantant de je ne sais quel combat ou de la bonne fortune qui veille sur votre groupe. Toi, tu comptes ton or et tu souris dans ton coin - ça, c'est le pied ! Tu es le seul à connaître le secret de Dungeon World : le pognon, le fric, l'oseille ! C'est sûr, ils t'ont fait la gueule à chaque fois que tu t'es tiré en douce, mais sans toi, lequel n'aurait pas été découpé par une lame cachée ou empoisonné à mort par un vieux piège à aiguilles ? Alors, laissez-les brailler.

Quand t'en auras fini avec tout ça, tu pourras trinquer à la gloire de ces héros morts. Dans ton château et blindé de thune. Crapule !

POURQUOI ?

Pourquoi jouer à Dungeon World ?

D'abord pour voir les personnages accomplir des choses extraordinaires. Explorer l'inconnu, tuer des morts-vivants, et parcourir les plus profonds cloaques du monde comme les plus hauts sommets du paradis. Pour les voir pris dans le cours d'événements capitaux et de monumentales tragédies.

Ensuite, pour les voir combattre ensemble, constituer un groupe malgré leurs différences, faire front face à l'adversité, se disputer le butin, discuter des plans de bataille et fêter dignement une victoire in extremis.

Enfin, parce que le monde cache encore tant d'endroits à explorer. Il y a des tombes inviolées et des butins de dragons qui n'attendent que des aventuriers aux doigts agiles ou aux bras musclés pour les dénicher. Ce monde inexploré a son destin propre. Jouez pour découvrir comment il changera la vie de vos personnages.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Ce livre va vous apprendre comment jouer à Dungeon World. Si vous êtes le maître de jeu, il vous faudra lire le tout, même si vous pouvez parcourir les monstres en diagonale pour le moment et garder le chapitre 21 pour plus tard. Essayez aussi d'imprimer les aides de jeu qui vous aideront à voir ce qui est le plus important. Si vous êtes joueur, il ne vous faudra sans doute lire que le chapitre 2 (Jouer le jeu). Une grande partie des règles de Dungeon World est incluse dans les fiches de personnage que vous utiliserez en jeu. Vous vous référerez aux règles de temps à autre durant la partie, mais cela devrait être plutôt rare.

PRÉPARATION

Pour jouer à Dungeon World, il vous faudra inviter 2 à 5 amis. Un groupe de 4 à 6, vous compris, est idéal. Choisissez qui sera le maître de jeu (MJ). Les autres seront les joueurs et endosseront le rôle d'un des personnages du jeu (nous les appellerons personnages joueurs ou PJ). Pendant la partie, les joueurs indiquent ce que leur personnage dit, pense et fait. Le MJ décrit le reste du monde.

Vous pouvez jouer une unique session ou en lier plusieurs au sein d'une campagne. Dans ce dernier cas, tâchez de vous organiser en réservant, par exemple, une soirée par semaine pour jouer. Chaque session se déroule généralement en quelques heures et vous serez prêts à jouer dès la première partie.

Avant de démarrer, il vous faudra préparer un minimum de matériel :

- ❖ quelques photocopies des actions de base et des actions spéciales,
- ❖ une copie de chaque fiche de personnage,
- ❖ des crayons, du brouillon pour les notes et les cartes.

Chacun à la table aura de quoi écrire ainsi que deux dés à six faces (2d6). Si chaque joueur peut venir avec ses dés, c'est l'idéal. Vous aurez également besoin de dés à 4, 8, 10 et 12 faces. Un exemplaire de chaque est normalement suffisant car vous n'aurez pas trop à vous les passer les uns les autres.

À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE DE DUNGEON WORLD ?

Jouer à Dungeon World, c'est découvrir ce qui arrive lorsque vos personnages rencontrent des monstres dangereux et passionnants, explorent des lieux étranges en quête d'or et de gloire. C'est une conversation entre les joueurs et le MJ. Le MJ indique ce que les PJ voient et entendent autour d'eux et les joueurs disent ce que leur personnage pense, ressent et fait.

Parfois, ces descriptions déclenchent une action, c'est à dire un moment où tout le monde arrête et se dit « il est temps de lancer quelques dés pour voir ce qui se passe ». Pendant un instant, on retient son souffle, assis au bord de sa chaise, pendant que le dé fait du bruit. Quel que soit le résultat, tension et fébrilité sont au rendez-vous.

Tout au long du jeu, vos personnages évoluent en fonction des aventures, et gagnent de l'expérience à découvrir le monde, vaincre des monstres et amasser des richesses. Vous découvrirez ce qu'ils pensent les uns des autres et où leur éthique personnelle les mène.

Quand ils auront accumulé assez d'expérience, ils gagneront des niveaux, deviendront plus puissants, et disposeront de plus d'options de jeu.

Vous pouvez jouer à Dungeon World avec le même groupe, session après session, durant toute une longue série d'aventures, à contempler comment vos personnages changent et évoluent ensemble. Vous pouvez également jouer sous forme de parties uniques. Qu'il s'agisse d'une longue campagne ou d'un one-shot, les règles de Dungeon World vous guideront pour créer un monde d'aventures fantastiques.

Il est temps d'aller l'explorer !



Geer'16



Chapitre 2

Jouer le jeu



Jouer à Dungeon World c'est avoir une conversation : quelqu'un dit quelque chose, vous répondez, quelqu'un d'autre enchaîne, et ainsi de suite...

Il s'agit d'une fiction : le monde dans lequel les personnages évoluent et ce qui s'y passe.

Pendant que l'on joue, les règles se manifestent de temps en temps. Elles ont aussi quelque chose à dire sur le monde. Il n'y a pas de rounds ou de tours dans Dungeon World, pas de règle pour dire qui doit parler et quand. En fait, les joueurs participent au cours d'une conversation faite de va-et-vient. Le MJ dit quelque chose et un joueur y répond. Les joueurs posent des questions ou annoncent ce qu'ils font et le MJ dit ce qu'il arrive. Dungeon World n'est jamais un monologue, c'est toujours une conversation que les règles aident à construire. Pendant que le MJ et les joueurs parlent, les règles et la fiction parlent aussi. Chaque règle a un déclencheur déterminé qui vous indique à quel moment elle intervient dans la conversation.

Comme dans n'importe quelle conversation, le temps passé à écouter est aussi important que celui passé à parler. Les détails créés par chacun des joueurs de la table (MJ compris) sont importants : ils peuvent modifier vos actions, vous offrir une opportunité, ou créer une épreuve que vous devrez surmonter. La conversation fonctionne mieux quand chacun écoute, pose des questions et construit son récit à partir de celui des autres.

Ce chapitre vous indique comment jouer à Dungeon World. Vous y trouverez des informations sur les règles, comment elles interviennent et contribuent au jeu.

CARACTÉRISTIQUES ET AJUSTEMENTS

Les règles ci-après se basent sur les caractéristiques des personnages et les ajustements qui en découlent.

Les caractéristiques sont la Force, la Constitution, la Dextérité, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Elles sont la mesure des capacités des personnages dans chacun de ces domaines sur une échelle de 3 à 18, où 18 représente la limite supérieure pour un être mortel.

Chaque caractéristique est associée à un ajustement utilisé dans les jets de dés qui recourent à cette caractéristique.

Cet ajustement est indiqué par l'abréviation en trois lettres de la caractéristique : FOR, CON, DEX, INT, SAG, CHA. L'ajustement va de -3 à +3 et découle directement du montant actuel de la caractéristique.

Pour plus de détails sur les caractéristiques et les ajustements, lisez les règles de création, chapitre 3, page 29.

LES ACTIONS

La plus petite unité de règles dans Dungeon World est l'action. Une action ressemble à ça :

TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

Les actions sont des règles qui vous indiquent quand elles se déclenchent et l'effet qu'elles ont. Les actions dépendent du déroulement de la fiction et ont un effet sur la fiction.

La fiction signifie qu'il s'agit du monde des personnages que vous décrivez entre joueurs.

Dans l'action ci-dessus, le déclencheur est « Quand vous attaquez un ennemi en mêlée... ». L'effet est ce qui en découle, à savoir un jet de dés et les différentes conséquences sur la fiction qui en résultent. Si un joueur décrit son personnage accomplissant quelque chose qui correspond à une action, celle-ci entre en jeu et ses effets sont appliqués. Si cette action requiert un jet de dés, sa description vous indiquera quels dés jeter et comment interpréter le résultat.

Un personnage ne peut accomplir une condition de déclenchement sans que l'action correspondante ne se déroule.

Par exemple, si Isaac dit au MJ que son personnage se précipite pour ouvrir une porte en passant devant un orc fou furieux qui brandit sa hache à deux mains, il provoque l'action *défier le danger* dont le déclencheur est « Quand vous agissez malgré une menace imminente... ».

Isaac ne peut pas dire que son personnage passe en courant devant l'orc sans déclencher l'action *défier le danger*, de même qu'il ne peut pas annoncer que son personnage *défie le danger*, s'il n'a pas préalablement accompli quelque chose qui le déclenche (passer devant l'orc fou furieux). L'action et la fiction sont indissociables et vont main dans la main.



Tous, autour de la table, devraient être attentifs lorsqu'une action survient. Si l'on n'est pas sûr qu'une action a été déclenchée, tous les joueurs devraient se mettre d'accord ensemble. Posez des questions à tous ceux qui sont impliqués jusqu'à ce qu'ils voient les choses de la même manière puis jetez ou non les dés selon la situation.

Les monstres du MJ, les PNJ et autres bestioles ont également des actions, mais elles fonctionnent autrement.

Le chapitre 26 consacré aux monstres, page 173, vous décrit les actions de monstres.

La plupart des actions incluent la phrase « lancez 2d6+X » où X est l'ajustement de votre caractéristique (INT par exemple). À moins que l'action ne le précise autrement, ce « lancez » veut toujours dire que vous utiliserez deux d6 et que vous additionnerez leur somme à l'ajustement de caractéristique.

Certaines actions vous indiqueront d'ajouter d'autres valeurs à votre jet au lieu d'un ajustement.

Je fais une action qui me demande de lancer 2d6+FOR et mon ajustement de FOR est +1. J'ai lancé mes d6 et obtenu 4 et 1 pour un total de 5 auquel j'ajoute 1. Le résultat de l'action est donc 6.

Les résultats d'un jet d'action sont toujours classés en trois catégories.

Un résultat de 10 ou plus (noté 10+) est le plus favorable. Un résultat de 7 à 9 est également un succès mais avec un coût ou un compromis. Un 6 ou moins (noté 6-) indique des ennuis, mais en contrepartie vous marquez des points d'expérience (PX).

Chaque action vous dira ce qu'il advient sur un 10+ ou un 7-9. La plupart ne vous diront pas ce qu'il arrive sur un 6-. C'est alors au MJ de décider, mais vous marquez un PX.

- ❖ 10+ : Vous réussissez sans problème
- ❖ 7-9: Vous réussissez mais une complication ou des problèmes surviennent
- ❖ 6- : Le MJ vous dit ce qu'il se passe et vous marquez un XP

Les jets de dégâts fonctionnent un peu autrement. On utilise différents dés selon ce qui inflige des dégâts.

Les jets de dégâts sont détaillés plus loin dans ce chapitre page 20.

Le rôle le plus important de l'équipement d'un personnage est d'aider à décrire l'action qu'il tente. Un personnage sans la moindre arme, quelle qu'elle soit, ne risque pas de déclencher l'action *tailler en pièces* lorsqu'il combatta un dragon à mains nues.

Dans la même idée, l'équipement peut vous éviter d'avoir à déclencher une action. Grimper une paroi abrupte et gelée se résout grâce à un *défier le danger*. Mais si vous avez le matériel d'escalade approprié, vous annulez la menace imminente ou la catastrophe qui déclenche l'action.

Les armes sont particulièrement susceptibles de modifier l'action que vous déclenchez. Un personnage armé d'une dague pourra facilement frapper le goblin qui lui mâche le mollet et ainsi déclencher *tailler en pièces*. Si ce même personnage est armé d'une hallebarde, il aura plus de mal à toucher un ennemi si proche.

Certains objets ont des marqueurs qui les décrivent. Certains marqueurs ont un effet particulier dans les règles, comme l'amortissement des dégâts d'une armure, un bonus magique à une action ou une caractéristique spécifique. Certains marqueurs ont un effet dans la fiction, comme le marqueur proche qui décrit la longueur d'une arme et la distance minimale à laquelle doivent se trouver vos ennemis pour que vous puissiez les attaquer. Les marqueurs vous aident à décrire les actions de vos personnages lorsque les objets sont utilisés, de même qu'ils donnent des indications au MJ sur la façon dont ces objets contribuent à l'échec de votre personnage ou aux complications générées lorsque vous ratez votre jet d'action.

Les marqueurs d'objet sont traités en détail dans le chapitre 18 sur l'équipement, page 109.

Les effets des actions concernent toujours le monde fictionnel dans lequel évoluent les personnages. Un résultat de 10+ sur un *tailler en pièce* n'implique pas juste un effet mécanique, mais que vous avez attaqué et blessé un adversaire avec succès.

Une fois que vous avez compris les effets d'une action, appliquez-les à la fiction et revenez à la conversation. Revenez toujours à ce qui se passe dans le jeu.

Certaines actions ont un effet mécanique immédiat, comme infliger des dégâts ou donner un bonus à un prochain jet de dés. Ces effets sont toujours le reflet du monde fictionnel dans lequel évoluent les personnages ; assurez-vous bien d'utiliser la fiction lorsque vous décrirez les effets de l'action.

Certaines actions...

... indiquent d'infliger des dégâts. Cela signifie que vous allez jeter les dés de dégâts de votre classe de personnage ; parfois votre arme ajoutera ou soustraira aussi des dégâts. Vous lancez des dés de dégâts à chaque fois que votre attaque est susceptible de blesser votre adversaire. Cela suppose généralement que vous soyez armé, mais vos poings peuvent également être des armes avec l'entraînement adéquat ou si la situation s'y prête.

... vous disent « recevez +1 à suivre » ou « vous avez +1 à suivre ». Cela veut dire que vous aurez un bonus de +1 à votre prochain jet d'action (pas à vos dégâts). Ce bonus peut être supérieur à +1 ou une pénalité de -1. Il peut y avoir également une précision du genre « recevez +1 à suivre lorsque vous *taillez en pièces* ». Cela signifie que vous aurez un bonus de +1 à votre prochain jet de *tailler en pièces* et seulement à celui-là.

... vous disent « recevez +1 continu » ou « vous avez +1 continu ». Cela veut dire que vous avez un bonus de +1 à tous vos prochains jets d'action (pas de dégâts). Ce bonus peut être supérieur à +1 ou une pénalité de -1. Il peut y avoir également une précision du genre « recevez +1 continu à votre *salve* ». Un bonus continu précise aussi la condition qui y met fin comme « jusqu'à ce que vous dissipiez le sort » ou « jusqu'à ce que vous communiez avec votre divinité ».

... vous disent « retenez ». Une retenue est une monnaie qui vous permet de faire certains choix en la dépensant comme l'indique l'action. Chaque retenue correspond à l'action qui l'a générée et vous ne pouvez la dépenser pour une autre action ; vous ne pouvez pas substituer une retenue de l'action *défendre* à celle de l'action *expertise des pièges* par exemple.

... vous offrent un choix. Le choix que vous ferez, comme tous les effets d'actions, aura une répercussion sur la fiction en plus des éventuels effets mécaniques. Sur un 10+ à votre *tailler en pièces*, lorsque vous choisissez d'infliger plus de dégâts en contrepartie d'une riposte, c'est exactement ce qui arrive à votre personnage : sa maîtrise du combat en cours lui permet de se maintenir en sécurité ou de pousser sa chance.

... vous offrent la possibilité de parler de votre personnage ou de son histoire. Lorsque vous *évaluez votre science*, le MJ peut vous demander d'où vous tirez l'information qu'il vous révèle. Saisissez cette opportunité pour contribuer

au jeu et montrer que votre personnage est réellement. Il suffit de garder en mémoire les faits ainsi établis et ne pas contredire ce qui a été précédemment établi dans le jeu.

... vous disent « marquez un PX ». Cela signifie que vous ajoutez un PX à votre total de points d'expérience en cours.

Les points d'expérience sont traités en détail page 24.

BLESSURES ET SOINS

Les coupures, les chocs et les blessures mortelles sont des dangers courants que les aventuriers encourent dans Dungeon World. Durant la partie, les personnages subiront des dégâts, récupéreront de leurs blessures et, le cas échéant, mourront. La santé d'un personnage se mesure à l'aide de points de vie (abrégés PV). Les dégâts sont soustraits des PV. Les dégâts sont soignés et les PV récupérés dans les conditions ad hoc ou par des soins médicaux ou magiques.

POINTS DE VIE

Les PV d'un personnage sont la mesure de sa résistance, de son endurance et de sa santé. Plus le personnage a de PV, plus il peut combattre longtemps et encaisser des blessures avant de regarder la mort en face.

Votre classe vous indique comment calculer votre maximum de PV. Votre Constitution (la caractéristique, pas l'ajustement) entre dans le calcul. Plus la constitution est élevée, plus vous aurez de PV. Si votre score de Constitution change durant le jeu, ajustez vos PV en conséquence. A moins que votre Constitution ne change, votre maximum de PV reste le même.

DÉGÂTS

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il les déduit de son montant actuel de PV. L'armure modère les dégâts ; un personnage soustrait la valeur de l'armure qu'il porte des dégâts qui lui sont infligés. Cela signifie qu'un coup peut être entièrement neutralisé de cette façon. Ça tombe bien, c'est justement ce à quoi sert une armure ! Les dégâts ne peuvent jamais amener un personnage en dessous de 0 PV.



Les dégâts sont différents selon l'attaquant. Les PJ infligent des dégâts correspondant à leur classe, à l'arme utilisée et à l'action qu'ils ont déclenchée.

Si une action dit simplement « infligez des dégâts », le joueur lance le dé de dégâts de sa classe plus des bonus ou malus de son action, de son arme ou d'autres effets. Si une action précise un montant de dégâts, utilisez cette valeur au lieu du dé de dégâts de la classe.

Les monstres infligent les dégâts indiqués dans leur description. Utilisez cette valeur chaque fois qu'un monstre accomplit une action dans le but de blesser quelqu'un, même s'il emploie une autre méthode que son attaque habituelle.

Les autres sources de dégâts (par exemple, recevoir un morceau de rempart, tomber dans une fosse) sont à la discrétion du MJ et tiennent compte de l'échelle ci-dessous :

- ❖ cela inflige des bleus ou des écorchures au pire : d4 dégâts,
- ❖ cela va certainement faire couler du sang, mais rien de dramatique : d6 dégâts,
- ❖ cela pourrait casser quelques os : d8 dégâts,
- ❖ cela pourrait tuer une personne ordinaire : d10 dégâts.

Ajoutez le marqueur *ignore l'armure* si la source des dégâts est particulièrement grande ou si ceux-ci sont dus à la magie ou au poison. Une protection temporaire fonctionne de la même façon qu'une armure portée : 1 *armure* pour une couverture partielle, 2 *armure* pour une couverture importante.

Les dégâts infligés sont basés sur la fiction. Les actions qui produisent des dégâts, comme *tailler en pièces*, en font partie : l'action détermine que des dégâts sont infligés dans la fiction. Si cela découle de la fiction, des dégâts peuvent être infligés même si aucune action n'est déclenchée. La perte de PV n'est souvent qu'un des effets. Si les dégâts sont génériques, comme lorsqu'un PJ tombe dans une fosse, cela ne résultera sans doute qu'en une perte de PV.

Lorsque la blessure est précise, par exemple lorsqu'un orc déboîte l'épaule d'un PJ, les dégâts ne sont généralement qu'un des effets. Le problème le plus important sera sans doute de se débrouiller ensuite pour tenir une épée ou lancer un sort avec cette épaule déboîtée. De même, être décapité n'est pas une simple affaire de points de vie, vous êtes mort, c'est tout.

Adversaires multiples

Seul un monstre brave (ou inconscient) se lance seul au combat. La plupart des créatures se battent avec un semblable à leur côté et peut-être un autre pour couvrir leurs arrières, voire même un archer et ainsi de suite... Cela peut mener plusieurs adversaires à infliger des dégâts en même temps. Si plusieurs adversaires attaquent ensemble, lancez leur plus puissant dé de dégâts et ajoutez lui +1 par participant en plus du premier.

Un sorcier goblin (d10+1 dégâts, ignore l'armure) et trois gobelins (d6 dégâts) lancent leurs armes respectives sur Lux lorsque celle-ci escalade leur barricade (une boule magique d'acide pour le sorcier et des javelots pour les autres). On tire le dégât le plus important du lot (à savoir 1d10+1) auquel on ajoute +3 dégâts pour les trois autres gobelins. Après avoir additionné tout ça, j'annonce à Lux qu'elle subit 9 dégâts qui ignorent l'armure. En effet, l'acide pénètre par les éraflures causées par les javelots.

Dégâts étourdissants

Les dégâts étourdissants ne sont pas mortels. Un PJ qui a subi ce type de dégâts *défie le danger* pour faire quoi que ce soit, le danger étant « vous êtes étourdi ». Cela dure autant de temps que la fiction le dicte. Vous êtes étourdi jusqu'à ce que vous parveniez à reprendre vos esprits ou que vous mettiez fin à ce qui vous a étourdi. Un PNJ qui subit ce type de dégâts ne les retranche pas de ses PV mais agira en fonction de la fiction, chancelant pendant quelques secondes, titubant, tâtonnant à l'aveuglette, etc.

Ajouter et soustraire des dégâts

Quand une action vous indique d'ajouter des dégâts, vous les additionnez au jet de dés. Si elle vous indique d'ajouter un dé (par exemple « +1d4 dégâts »), lancez ce dé supplémentaire et ajoutez le résultat au total. Il en est de même lorsque l'on soustrait des dégâts ; vous retirez ce montant du jet de dés. Si vous soustrayez un dé (par exemple « -1d6 dégâts »), retirez le montant obtenu au dé du premier total. 0 dégâts est le minimum, il n'y a pas de dégâts négatifs.

Le meilleur et le pire

Certains monstres et certaines actions vous font jeter des dés multiples en prenant le meilleur résultat ou le pire. Dans ce cas, lancez les dés normalement mais ne tenez compte que du meilleur (ou du pire) résultat.

Si un monstre inflige le meilleur de deux d6 dégâts, on l'écrit m[2d6], où m[] veut dire « le meilleur de ». De même p[] désigne le pire. Ainsi, p[3d10] signifie « lancez trois fois 1d10 et prenez le pire des trois résultats ».

SOINS

Il y a deux sources de soins dans Dungeon World : les soins médicaux et le temps qui passe. Les soins médicaux, ordinaires ou magiques, guérissent les dégâts selon l'action ou les objets utilisés. Certaines actions peuvent intégralement rétablir les PV alors que d'autres sont juste suffisantes pour maintenir quelqu'un en vie durant un combat.

Un personnage guérit dès lors qu'il passe du temps à se reposer, sans rien faire qui puisse aggraver ses blessures. Le montant de soins est décrit dans les actions correspondantes : *monter un camp* lorsque l'on passe une nuit dans un coin dangereux, *recupérer* lorsque l'on se repose dans un endroit civilisé.

Quelle que soit la source des soins, un personnage ne peut pas regagner plus de PV que son maximum.

MORT

La mort rôde non loin de chaque combat. Un personnage réduit à 0 PV rend aussitôt son *dernier soupir*. La mort est la même pour l'homme du commun ou le roi, aucun ajustement n'est ajouté au jet de *dernier soupir*. Personne ne sait ce qu'il y a derrière le Sombre Portail du royaume des morts, mais on raconte que maints secrets du plan des mortels y sont mis à nu. Lorsque vous mourez, vous pouvez en avoir un aperçu.

Certains trépassés se voient parfois offrir un marché par la Mort, du plus simple au plus coûteux. La Mort est capricieuse et peut demander une faveur quand ça lui chante ou extorquer un paiement immédiat. Elle peut demander un sacrifice ou quelque chose d'étrange et d'apparemment anodin. Les humeurs de la Mort sont imprévisibles.

Selon le résultat du *dernier soupir*, le personnage peut se trouver stabilisé, c'est-à-dire réduit à 0 PV mais vivant et inconscient. S'il reçoit des soins, il revient à lui et peut retourner au combat ou se mettre à l'abri. Si un personnage stabilisé subit à nouveau des dégâts, il rend à nouveau son *dernier soupir* et refait face à la Mort.

Après la mort

Il n'est pas facile d'être aventurier et d'affronter, jour après jour, des nuits glaciales dans la nature, des monstres innommables et des épées aiguisées. Un jour ou l'autre vous rendrez l'âme et ferez ce long chemin vers le Sombre Portail. Cela ne veut pas dire que vous y resterez très longtemps. La Mort, à sa manière, est un autre défi à surmonter. Même les aventuriers morts peuvent renaître un jour.

Si votre personnage meurt, vous pouvez demander aux autres joueurs d'essayer de vous ressusciter. Le MJ leur dira ce qu'il en coûte de vous ramener à la vie. Si vous remplissez les conditions fixées par le MJ, le personnage est ressuscité. Le sort de résurrection est un cas à part : la magie du sort est un moyen plus facile de retrouver un compagnon, mais le MJ a également son mot à dire.

Quelles que soient vos perspectives de résurrection, vous créez un autre personnage en attendant. Peut-être allez-vous transformer une recrue en membre à part entière de la bande. Peut-être les autres personnages vont-ils trouver un nouveau camarade dans une ferme, prêt à se joindre à eux. Peut-être l'un des membres de la famille du défunt cherche à prendre les armes et à le venger. Dans tous les cas, créez un nouveau personnage de niveau 1. Si votre premier personnage revient à la vie, vous pourrez jouer l'un ou l'autre et alterner comme vous le souhaitez tant que cela s'y prête.

Vous, le MJ, lorsque vous indiquez à vos joueurs ce qu'il faut faire pour rendre la vie à leur compagnon, ne vous sentez pas obligé de perturber le déroulement de l'aventure.

Au contraire, mêlez cela à votre monde et saisissez cette opportunité de déplacer l'attention ou d'introduire un élément que vous attendiez de révéler. De même, ne vous sentez pas obligé d'en faire une quête épique. Si le personnage est mort au bout d'une pique de gobelin, il suffit sans doute de revenir en ville et de faire un don de quelques milliers de pièces d'or au temple local. Pensez aux conséquences d'un acte aussi charitable. Mais rappelez-vous : La Mort n'oublie jamais une âme soustraite à son royaume.

HANDICAPS

Perdre des points de vie est une manière générique de représenter la fatigue, les contusions, les coupures, etc. Certaines blessures sont plus graves. Ce sont les handicaps.

Faible (FOR) : Vous manquez de force. C'est peut-être juste de la fatigue, une blessure ou peut-être a-t-elle été drainée par magie.

Secoué (DEX) : Vous êtes chancelant et vos mains tremblent.

Malade (CON) : Quelque chose ne va pas bien. Peut-être est-ce une maladie ou un lent dépérissement. Peut-être avez-vous trop picolé hier et la gueule de bois vous rend visite ce matin.

Sonné (INT) : Ce dernier coup sur la tête vous a fait voir trente-six chandelles. Cerveau plus marcher trop bien.

Confus (SAG) : Vos oreilles bourdonnent. Votre vision est trouble. Vous êtes franchement à l'ouest.

Marqué (CHA) : Ce n'est peut-être pas permanent, mais pour l'instant vous avez une sale tête.

Toutes les attaques ne provoquent pas des handicaps. Ceux-ci sont souvent associés à la magie, le poison ou à des choses plus bizarres comme la morsure d'un vampire.

Chaque handicap est lié à une caractéristique et entraîne un malus de -1 à l'ajustement correspondant. Cela ne modifie pas la caractéristique elle-même. Vous n'avez donc pas à vous en faire pour vos PV si vous êtes *malade*. Vous ne pouvez avoir qu'un seul handicap de même nature. Si vous êtes déjà *malade* et que vous contractez une nouvelle maladie, le malus reste toujours de -1.

Les handicaps sont plus difficiles à soigner que les PV. Une magie puissante fera certainement l'affaire, mais le plus simple est de se mettre à l'abri quelque part et de passer quelques jours dans un bon lit chaud.

Cela ne vous empêche pas de suivre la fiction : si un évènement susceptible de guérir un handicap survient, ce handicap disparaît.

Ne laissez pas les handicaps vous limiter. Une maladie particulière peut avoir tous les effets que vous souhaitez, de même qu'un poison. Le marqueur *malade* est juste une représentation pratique de la fièvre inconnue que vous a refilé un homme-rat dans des égouts immondes.

Les handicaps ne remplacent pas les descriptions de la fiction. Perdre un bras ne signifie pas être *faible*, cela signifie avoir un bras en moins.

MAGIE

Dungeon World est un monde fantastique. Cela ne se limite pas à la boue, au sang et à la cervoise des tavernes. Il y a le feu et le vent tirés des éléments eux-mêmes. Il y a les prières de soin, de puissance ou de châtement divin. « Magie » est le nom donné à tout ce qui ne vient pas de l'homme ou de la bête, mais de forces supérieures. La magie est très variée. La polymorphie du druide est magique, de même que les sortilèges du magicien ou les bénédictions divines du clerc. Tout ce qui est au-delà du physiquement possible est magique.

SORTS

Certaines classes, comme le magicien ou le clerc, ont accès à des sorts, des effets magiques particuliers gagnés au service d'une divinité ou par des recherches poussées.

Chaque sort a un nom, des marqueurs, un niveau et un effet.

Le déroulement ordinaire de la magie est d'apprendre, préparer, lancer et d'oublier un sort. Les sorts connus sont ceux que le lanceur maîtrise suffisamment pour pouvoir les préparer. Le clerc connaît tous les sorts, y compris les prières, dont le niveau ne dépasse pas le sien.

Le mage débute en connaissant les sorts mineurs et trois sorts de niveau 1. Il apprend un sort supplémentaire chaque fois qu'il gagne un niveau. Tous ses sorts connus sont inscrits dans un grimoire. Même connus, les sorts doivent être préparés pour pouvoir être lancés.

Avec du temps et de la concentration, le lanceur peut préparer des sorts qu'il connaît, dont le niveau additionné ne peut excéder son niveau plus 1. Les magiciens préparent automatiquement leurs sorts mineurs. Les clercs font de même avec leurs prières. Un sort préparé est prêt à lancer.



L'action *lancer un sort* consiste à implorer sa divinité, psalmodier, exécuter des passes et des gestes, invoquer des forces mystiques, etc.

Sur un 10+ le sort produit ses effets. Sur un 7-9, le sort fonctionne tout de même mais le lanceur a des soucis et doit faire un choix. Certains sorts sont continus : une fois lancés ils continuent à produire des effets tant qu'un évènement n'y met pas fin.

L'une des options sur 7-9 est d'oublier ou de se voir priver du sort. Celui-ci est toujours connu, mais il n'est plus préparé et, dès lors, ne peut plus être lancé.

Le lanceur peut réapprendre le même sort lorsqu'il *prépare ses sorts* ou *communie* de nouveau.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Le monde change sans arrêt, les personnages aussi. Au cours de leurs aventures, ils gagnent des points d'expérience (PX) qui les amènent à *monter de niveau*. Cela leur permet d'affronter de plus grands dangers, de vivre des aventures plus intenses et d'accomplir des exploits plus formidables.

La progression est à la fois normative et descriptive. Normative parce que lorsqu'un joueur modifie la fiche de son personnage, celui-ci change également dans la fiction. Descriptive parce qu'un changement dans la fiction se matérialise sur la fiche de personnage.

Bien que magicien, Avon s'est fait remarquer de Lenoral, déesse des savoirs mystérieux. Après avoir prononcé ses vœux et obtenu la bénédiction d'un avatar de la divinité, Avon est sous la protection de celle-ci. Il peut dorénavant prier et obtenir des bénédictions comme un clerc.

Gregor offre son arme fétiche, une hache à l'acier vert, trempé dans du sang d'orc, pour sauver le roi Authen d'une damnation éternelle. Sans sa hache, il perd les avantages de son arme fétiche. Il les récupèrera lorsqu'il aura remis la main sur elle.

Les changements descriptifs surviennent lorsque le personnage a véritablement acquis une capacité.

Aucun joueur ne peut décider cela seul. Discutez-en au sein du groupe.

MONTER DE NIVEAU

En jouant à Dungeon World, vous ferez trois choses plus que tout : explorer, combattre des dangereux adversaires et amasser des trésors. Pour chacune de ces choses vous recevrez des PX à la fin de chaque session (soirée de jeu).

Vous gagnerez aussi des PX en jouant conformément à votre alignement et en remplissant les conditions qui le caractérisent. Il en va de même si l'un de vos liens est terminé.

Dès que vous obtenez 6- à l'un de vos jets de dés, vous gagnez aussitôt 1 PX. Certaines actions indiquent « gagnez 1 PX », ce qui signifie que vous ajoutez un PX à votre total.

Le MJ peut créer des conditions particulières qui vous octroient des PX si vous les remplissez ou même modifier les règles existantes pour les adapter au monde. Il vous le dira avant de jouer.

S'ils sont en sécurité et ont la possibilité de se reposer, vos personnages pourront déclencher l'action *monter de niveau* et gagner ainsi d'autres actions.

L'action *monter de niveau* est expliquée page 99.

Actions multiclassées

Les actions multiclassées vous permettent de gagner des actions d'autres classes que la vôtre. Vous pourrez choisir une action d'un niveau inférieur ou égal au vôtre.

Les actions de départ dépendantes les unes des autres comptent pour une seule action, comme, par exemple, les actions de magicien *grimoire*, *préparer des sorts* et *lancer un sort*¹.

Si l'action d'une autre classe se réfère à votre niveau, celui-ci correspond au niveau effectif atteint depuis que vous avez acquis une action de cette classe pour la première fois.

Par exemple, parvenu au niveau 2 de guerrier, Gregor choisit l'action Multiclasse - Débutant.

Il peut alors choisir une action d'une autre classe comme s'il était d'un niveau inférieur. A ce niveau, il ne peut donc choisir que des actions de départ et décide de prendre l'action de magicien lancer un sort, ce qui lui octroie automatiquement Grimoire et Préparer des sorts. Cette dernière action se réfère à son niveau, à savoir celui à partir duquel il a acquis sa première action de mage. Il lance donc ses sorts comme un magicien de niveau 1. Au niveau suivant (le troisième), il préparera ses sorts comme un magicien de niveau 2.

¹ : De même, l'action « ordonner » de l'éclaireur est indissociable de l'action animal familier. Les deux s'obtiennent en même temps (NdT).

Requiert et Remplace

Certaines actions que vous pouvez choisir à de plus hauts niveaux dépendent d'autres actions. On ne peut choisir une action qui porte l'indication Requiert ou Remplace que si le personnage a déjà l'action pré-requise.

Lorsque vous choisissez une action qui en *requiert* une autre, vous maîtrisez alors deux actions qui s'appliquent chacune séparément.

Lorsque vous choisissez une action qui en *remplace* une autre, la première action s'efface au profit de la seconde. La nouvelle action inclut généralement les bénéfices de la première.

Au-delà du 10^e niveau

Lorsque vous avez atteint le dixième niveau, les choses changent un peu pour vous. Dès que vous avez assez de PX pour passer théoriquement au 11^e niveau, choisissez l'une des options suivantes :

- ❖ Vous prenez votre retraite en sûreté ;
- ❖ Vous prenez un apprenti ;
- ❖ Vous changez de classe.

Si vous choisissez la retraite, créez un nouveau personnage pour jouer à la place de l'autre et déterminez sa place dans le monde en accord avec le MJ.

Si vous prenez un apprenti, vous jouez ce nouveau personnage aux côtés de votre personnage actuel, qui cessera alors de gagner des PX.

Changer de classe signifie que vous gardez vos scores de caractéristiques, votre peuple, vos points de vie et toutes les actions que vous et le MJ estimez être l'âme de votre personnage. Vous perdez toutes les autres actions et les remplacez par les actions de départ de la nouvelle classe.



LIENS

Les liens sont ce qui fait de vous un groupe d'aventuriers et non une bande de types réunis par le hasard. Des sentiments, des pensées et une histoire commune vous lient les uns aux autres.

Vous devez toujours avoir au moins un lien et vous en aurez souvent plus.

Chaque lien est une simple affirmation qui vous associe à un autre personnage. Chaque classe présente quelques liens de départ que vous remplacerez au fur et à mesure du jeu.

METTRE FIN À UN LIEN

A la fin de chaque session de jeu, vous pouvez mettre fin à un lien. Cela dépend de vous-même et du joueur dont le personnage est lié au vôtre. Si vous estimez que votre lien avec lui est parvenu à son terme et qu'il est d'accord, celui-ci est rompu et vous marquez un PX.

Un lien cesse lorsqu'il ne correspond plus à la réalité de la relation entre les personnages.

Les circonstances peuvent avoir changé : *Thelian assurait vos arrières jusqu'à présent, mais depuis qu'il s'est enfui face aux gobelins vous n'en êtes plus si sûr.*

La question ne se pose plus : *Vous aviez servi de guide à Avon auparavant et il vous devait un service, mais, depuis, il vous a sauvé la vie avec un sort bien placé.*

Chaque fois qu'un lien ne vous semble plus pertinent ou qu'il ne correspond plus à la fiction, il est temps d'y mettre fin. Tant qu'il y a un lien en blanc disponible sur la fiche de personnage, vous pouvez y mettre un nom de PJ ou rédiger un nouveau lien à la place à tout moment². Vous ne gagnez pas de PX à le faire mais vous disposez de liens mieux définis avec les autres qui pourront trouver un terme dans le futur.

CONCEVOIR DE NOUVEAUX LIENS

Vous pouvez créer un nouveau lien dès lors que vous en achevez un précédent. Il peut concerner le même personnage mais ce n'est pas obligé.

Lorsque vous créez un nouveau lien, choisissez un PJ puis rappelez-vous d'une situation appropriée de la dernière session : peut-être s'agit-il d'un endroit ou d'un trésor que vous avez découvert.

Imaginez une pensée, une intention ou une croyance de votre personnage qui le lie à l'autre et une action, quelque chose que vous allez entreprendre.

Vous aboutirez à quelque chose qui ressemble à ça :

Les réflexes de Souris m'ont sauvé du dragon blanc. Je lui dois une bénédiction.

Dans le donjon de Xax'Takar, Avon s'est révélé être un vrai couard. C'est un boulet dangereux pour ce groupe et il faut le surveiller.

La bonté de Valéria envers les gnomes de la vallée m'a bouleversé ; je lui prouverai que je ne suis pas le sale type qu'elle imagine.

Xotoq a obtenu par ruse la Hache des Os Murmurants.

Je jure qu'elle sera mienne un jour !

Ces liens sont comme ceux de départ. Faites-en usage au cours de l'aventure, mettez-y un terme et remplacez-les.

ALIGNEMENT

L'alignement est la manière de penser de votre personnage, son guide moral. Ce peut être un idéal éthique, des contraintes religieuses ou encore un instinct primitif. Cela peut représenter ce à quoi votre personnage aspire et qui peut vous guider quand vous ne savez pas trop quoi faire.

Certains afficheront leur alignement, d'autres le cacheront soigneusement.

Un PJ ne dira pas forcément « je suis une mauvaise personne » mais plutôt « j'ai tendance à penser à moi d'abord ».

Il n'empêche qu'au fond de soi il y a la personne idéale que l'on souhaite devenir, la substance mystique que certains sorts ou capacités viennent sonder lorsqu'il s'agit de déterminer l'alignement de quelqu'un. Chaque créature intelligente dans Dungeon World a un alignement que ce soit un elfe, un humain ou un être plus étrange.

Les alignements sont Bon, Loyal, Neutre, Chaotique et Mauvais. Chacun d'eux représente une aspiration à devenir quelqu'un de différent. Les créatures loyales souhaitent imposer l'ordre dans le monde, pour leur bien et celui des autres.

Les créatures chaotiques préfèrent le changement et idéalisent la réalité bordélique du monde, chérissant la liberté avant tout.

Les créatures bonnes placent les autres avant elles-mêmes.

Les créatures mauvaises pensent à elles-mêmes aux dépens des autres.

Une créature neutre fait attention à elle-même tant que cela ne met pas en danger le bien-être de quelqu'un d'autre. Les personnes neutres se satisfont de vivre leur vie selon leurs idéaux et de laisser les autres faire de même.

La plupart des créatures sont neutres. Elles ne prennent pas un plaisir particulier à faire du mal aux autres mais le feront si cela leur est nécessaire. Ceux qui s'attachent à un idéal, que ce soit la Loi, le Chaos, le Bien ou le Mal sont plus rares.

Même deux personnes de même alignement peuvent entrer en conflit. Aider son prochain n'est pas un gage d'infailibilité et deux créatures bonnes peuvent se combattre (et mourir) sur la meilleure façon de faire le bien.

CHANGER D'ALIGNEMENT

L'alignement peut changer. Généralement, il s'agit d'une démarche progressive qui cristallise à un moment décisif. Dès que la vision du monde d'un personnage change fondamentalement, il peut choisir un nouvel alignement.

Le joueur doit avoir une raison à ce changement et doit pouvoir l'expliquer aux autres.

Dans certains cas, on peut modifier le descriptif de son alignement sans changer l'alignement lui-même. Cela représente une évolution moins importante que de bouleverser sa manière de penser. Le joueur choisit une nouvelle description pour son alignement dans la liste ci-dessous et précise pourquoi le PJ estime que c'est important.

Loyal

- ❖ L'esprit de la loi vient après la lettre.
- ❖ Tenir une promesse importante.
- ❖ Amener quelqu'un devant la justice.
- ❖ Faire passer l'honneur avant le bénéfice personnel.
- ❖ Rendre un trésor à son propriétaire légitime.

Bon

- ❖ Ignorer le danger pour venir en aide à son prochain.
- ❖ Mener les autres à un juste combat.
- ❖ Renoncer au pouvoir ou aux richesses pour un plus grand bien.
- ❖ Révéler un dangereux mensonge.
- ❖ Être miséricordieux.

Neutre

- ❖ Se faire un allié d'un puissant.
- ❖ Apprendre un secret à propos d'un ennemi.
- ❖ Révéler une vérité cachée.
- ❖ Vaincre un puissant ennemi personnel.

Chaotique

- ❖ Révéler la corruption.
- ❖ Briser une loi injuste au bénéfice de quelqu'un d'autre.
- ❖ Vaincre un tyran.
- ❖ Démasquer l'hypocrisie.

Mauvais

- ❖ Tirer avantage de la crédulité de quelqu'un.
- ❖ Provoquer la souffrance gratuitement.
- ❖ Détruire la beauté.
- ❖ Contrarier l'ordre établi.
- ❖ Nuire à un innocent.





Chapitre 3

Création des personnages



Créer un personnage de Dungeon World est rapide et facile. Vous devriez tous créer vos premiers personnages ensemble au début de la première séance. La création de personnage est, tout comme le jeu, une sorte de conversation et tout le monde devrait y participer. Vous devrez peut-être aussi créer un autre personnage en cours de jeu, si le vôtre se fait tuer par exemple. Aucun souci, les règles vous permettent de le faire en quelques minutes. Tous les personnages, y compris les remplaçants, commencent au premier niveau.

Vous trouverez sur les fiches de personnages tout ce qu'il faut pour démarrer. Les étapes suivantes et le descriptif de votre classe vous aideront dans votre progression.

1. CHOISISSEZ UNE CLASSE

Lisez les classes de personnages et choisissez celle qui vous intéresse. Pour commencer, tout le monde choisit une classe différente, il n'y a pas deux magiciens. Si deux personnes veulent la même classe, elles se mettent d'accord.

Plus tard, s'il vous faut créer un personnage de remplacement, vous pourrez choisir une classe que quelqu'un d'autre joue déjà.

Je vais jouer avec Paul et Shannon à une partie dont John sera le MJ. J'ai quelques idées sympa pour un magicien, je signale donc que ce serait mon premier choix. Personne d'autre ne pensait à jouer ce perso, je prends donc la feuille de personnage du magicien.

2. CHOISISSEZ UN PEUPLE

La plupart des classes permettent de choisir parmi plusieurs peuples. Choisissez-en un. Votre peuple vous donne droit à une action spéciale.

J'aime l'idée d'être flexible. Avoir le plus de sorts possible c'est toujours bon, non ? Je choisis un humain, car cela me permettra de choisir un sort de clerc et de le lancer comme si c'était un sort de magicien. Ça soulagera le clerc de Shannon pour les sorts de soin.

3. CHOISISSEZ UN NOM

Choisissez un nom pour votre personnage dans la liste.

Allez, il me faut un nom de mage. Disons Avon, oui, c'est bien.

4. CHOISISSEZ UN ASPECT

Votre aspect est votre apparence physique. Choisissez un item de chaque liste.

Des yeux cernés me paraissent bien, parce que tous les magiciens voient des choses interdites aux mortels. Aucun magicien digne de ce nom n'a le temps de se coiffer convenablement, donc j'aurai des cheveux en bataille. Ma robe est étrange et je dirai à tout le monde qu'elle me vient de l'au-delà par un rituel d'invocation. Je n'ai jamais un moment pour me nourrir correctement, donc je suis maigre.

5. RÉPARTISSEZ LES SCORES

Attribuez les scores suivants à vos caractéristiques : 16, 15, 13, 12, 9, 8.

Commencez par lire les actions de base et les actions de départ de votre classe.

Choisissez l'action qui vous intéresse le plus, quelque chose que vous allez faire souvent ou dans quoi vous excellez. Attribuez un 16 à la caractéristique utilisée pour cette action.

Regardez de nouveau la liste et choisissez la prochaine action la plus importante pour votre personnage, peut-être quelque chose qui

complète votre premier choix. Attribuez votre 15 à la caractéristique utilisée pour cette action. Répétez ce processus pour vos scores restant : 13, 12, 9, 8.

Une autre méthode, si tout le monde souhaite un peu plus de hasard, est de tirer trois d6, d'en faire le total et de l'attribuer à une de vos caractéristiques puis de recommencer pour les cinq autres.

Si vous souhaitez quelque chose de réellement aléatoire, vous faites la même chose mais dans l'ordre (FOR, DEX, CON, INT, SAG, CHA). Si vous prenez cette méthode, tirez vos caractéristiques avant de choisir votre classe.

On dirait que je vais avoir besoin d'intelligence pour lancer des sorts, qui sont ma spécialité, donc j'y mets le 16. Je pense aussi utiliser la dextérité pour défier le danger, en esquivant un sort par exemple, donc j'y mets mon 15. Un 13 en sagesse va m'aider à remarquer les détails importants (et peut-être garder aussi ma santé mentale, qui consiste à défier le danger avec l'ajustement de SAG). Le charisme pourrait être utile lors des tractations avec des créatures invoquées, j'y mets le 12. C'est quand même sympa de vivre, je mets donc 9 en constitution pour quelques PV de plus. Il reste le 8 pour la force.

6. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

Ensuite, déterminez les ajustements correspondant à vos scores grâce au tableau ci-dessous. Les ajustements sont ce que vous utilisez quand une action dit + DEX ou + CHA.

SCORE	AJUSTEMENT
1-3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

7. DÉTERMINEZ VOTRE MAXIMUM DE POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à la base de PV de votre classe de personnage + Constitution. Vous commencez avec vos PV au maximum.

Une base de 4 plus 9 de constitution me donne un résultat époustouflant de 13 PV.

8. CHOISISSEZ VOS ACTIONS DE DÉPART

Le recto de chaque feuille de personnage énumère les actions de départ. Certaines classes, comme le guerrier, ont des choix à faire dans le cadre d'une de leurs actions. Faites ces choix maintenant. Le magicien devra inscrire les sorts qui figurent dans son grimoire. Tant le clerc que le magicien devront choisir les sorts qu'ils ont préparés pour commencer.

Un sort d'invocation est un choix facile, je vais prendre contacter les esprits. Je prends aussi projectile magique qui va me permettre de faire plus de dégâts que le pitoyable d4 de ma classe. Je choisis alarme comme dernier sort. Je pense en faire quelques utilisations intéressantes.

9. CHOISISSEZ VOTRE ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage. Chaque classe ne peut commencer qu'avec certains alignements. Choisissez votre alignement. En jeu, il donnera à votre personnage certaines actions qui vous permettront de gagner des PX supplémentaires.

L'alignement neutre pour le magicien dit que je gagne un PX supplémentaire si je perce un mystère magique. C'est justement le but d'Avon. Je choisis neutre.

10. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Chaque classe a des choix à faire pour son équipement de départ. Gardez votre charge (poids) à l'esprit, elle limite ce que vous pouvez transporter sans difficulté. Assurez-vous d'ajouter le poids de votre armure au total et de le noter sur votre feuille de personnage.

Comme je ne suis pas très résistant, je vais choisir l'armure plutôt que les livres. Une dague semble plus pratique que le bâton pour les rituels. C'est pile ou face entre la potion de guérison et l'antidote. Allez, je prends les soins. J'ai droit aussi à quelques rations.

11. PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Maintenant que vous savez qui est votre personnage, il est temps de le présenter à tout le monde. Attendez que chacun ait fini de choisir son nom. Ensuite, faites un tour de table et quand c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect physique, son habillement, sa classe

et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret.

C'est aussi le moment pour le MJ de poser des questions. Celles-ci devraient l'aider à établir les liens entre les personnages (« *Que pensez-vous de cela ?* ») et à immerger le groupe dans l'aventure (« *Cela veut-il dire que vous avez rencontré Grundloch avant ?* »). Le MJ devrait écouter attentivement les descriptions des PNJ et poser des questions sur les aspects intéressants : établir d'où ils viennent, qui ils sont, comment ils se sont réunis, ou toute autre chose qui semble pertinente ou remarquable.

Allez, je me lance : « Voici Avon, un puissant magicien ! C'est un homme avec des yeux fous, les cheveux rebelles, des habits étranges, et un corps mince. Ses habits sont bizarres car ils ne sont pas réellement de ce monde. En fait, ils lui sont apparus lors d'un rituel d'invocation ».

12. CHOISISSEZ VOS LIENS

Une fois que tout le monde a présenté son personnage, vous pouvez choisir vos liens. Vous devez au moins en prendre un, mais vous avez plutôt intérêt à en prendre plusieurs.

Avoir de multiples liens vous apporte plus de relations intéressantes avec les autres PJ et vous permet de mieux leur venir en aide. Par la suite, vous pourrez compléter ou remplacer les liens que vous n'avez pas remplis dans l'immédiat.

Choisissez parmi les liens figurant sur la fiche et associez-les au nom d'un autre PJ. Vous pouvez avoir plusieurs liens avec le même PJ.

Prenez le temps d'en discuter entre vous et laissez le MJ poser des questions sur ceux-ci au fur et à mesure qu'ils sont créés. Échangez vos points de vue jusqu'à ce que tout le monde soit satisfait. N'en dites pas trop dès le départ pour vous laisser le plaisir de combler les vides en cours de partie.

Une fois que tout le monde a inscrit ses liens, lisez-les à tout le groupe. Quand une action indique « ...jetez les dés +LIEN », calculez le nombre de liens que vous avez avec le personnage concerné et ajoutez-le au résultat des dés.

Maintenant que tout le monde s'est présenté, je choisis les personnages avec lesquels j'ai des liens. J'ai le choix entre le guerrier de Paul, Gregor, et le cleric de Shannon, Brinton. Le lien qui parle de prophétie a l'air drôle et je le choisis pour Gregor, ce qui donne :

« Gregor jouera un rôle important dans les événements à venir, je l'ai prédit ! ».

Il me semble qu'entre un cleric et un mage qui contacte des choses de l'au-delà, le courant ne passe pas forcément.

Je prends donc le personnage de Shannon pour l'autre lien et j'obtiens « Brinton manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je pourrai. » Je laisse mon dernier lien vide, je m'en occuperai plus tard. Une fois que tout le monde a fini, je lis mes liens à haute voix puis nous discutons tous des raisons pour lesquelles nous sommes ensemble.

13. PRÉPAREZ-VOUS À DÉMARRER LA PARTIE

Prenez une petite pause, buvez un verre, allez vous dégourdir les jambes et laissez le MJ se remuer les méninges à propos de ce qu'il vient d'apprendre sur vos personnages. Une fois que vous êtes tous prêts, prenez vos dés et votre feuille et préparez-vous à démarrer le donjon.

Le chapitre « Première session » se trouve page 127.





Chapitre 4

Le barbare



Ceux qui t'accompagnent se disent civilisés mais ils ont inventé la servilité, l'hypocrisie et leurs cités ne sont que puanteur et maladie. Tu vas leur monter ce que sont la liberté, la franchise de l'acier et la pureté des grands espaces.

Ils peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il t'en faut plus ! Ton appétit est sans fin, perpétuellement inassouvi.

Il te faut l'immense steppe, un rapide coursier, un faucon à ton poing et le vent dans tes cheveux. Il te faut les richesses et les terres, la fortune et la gloire, écraser tes ennemis, les voir mourir devant toi et entendre les lamentations de leurs femmes.

Ils peuvent te combattre à cinq contre un, tenter de t'empoisonner comme les lâches qu'ils sont, passer dans ton dos pour y planter leur dague, tu les méprises. Car tout ce qui ne te tue pas te rend plus fort !

NOMS

Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thra-raxes, Sillius, Sha-Sheena, Khamisi

TITRES

Le Glorieux, l'Affamé, l'Irascible, l'Invaincu, le Vorace, le Broyeur d'Ennemis, le Briseur d'Os, le Joyeux, le Mélancolique, le Tout-Puissant, le Géant, le Triomphant

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard tourmenté, yeux hagards, regard féroce, yeux voilés
- ❖ Gros biscotos, longues jambes, squelettique, corps souple

- ❖ Tatouages étranges, bijoux insolites, pas la moindre parure
- ❖ Fripes, soieries, allure de pillard, tenue inadaptée au climat

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution.

Vous infligez un d10 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Votre action de peuple est la suivante :

- ❖ *Étranger* : Vous pouvez être elfe, nain, halfelin ou humain, mais vous et les vôtres n'êtes pas d'ici. Au début de chaque session, le MJ vous demandera quelque chose à propos de votre terre natale, pourquoi vous l'avez quittée ou ce que vous avez laissé derrière vous. Si vous répondez, marquez 1 PX.

Choisissez une des actions suivantes :

- ❖ *Bardé d'acier* : Ignorez le marqueur *encombrant* de l'armure que vous portez.
- ❖ *A poil et indemne* : Tant que vous transportez moins que votre poids maximum et que vous ne portez ni armure ni bouclier, gagnez +1 armure.

Démarrez également avec les actions suivantes :

Appétits herculéens

Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il vous en faut plus !

Choisissez deux ambitions ci-dessous. Lorsque vous poursuivez l'une de vos ambitions, si vous deviez lancer deux d6 pour une action, lancez un d6 et un d8 à la place. Si le résultat du d6 est

supérieur à celui du d8, le MJ peut introduire une complication ou un danger provoqué par votre avidité.

- ❖ Destruction pure
- ❖ Pouvoir sur autrui
- ❖ Plaisirs terrestres
- ❖ Conquête
- ❖ Richesses et possessions
- ❖ Gloire et renommée

Garder la main

Vous avez +1 continu sur votre *dernier soupir*. Lorsque vous rendez votre *dernier soupir*, sur un 7-9 faites une offre à la Mort en échange de votre vie. Si la Mort accepte, elle vous rend la vie, sinon vous trépez.

Costaud

Lorsque vous portez une arme, celle-ci gagne les marqueurs *puissant* et *dévastateur*.

Qu'est-ce que t'attends ?

Quand vous hurlez un défi à vos ennemis, lancez 2d6+CON.

Sur 10+, ils vous considèrent comme la menace la plus importante à affronter et ignorent vos compagnons. Gagnez +2 dégâts continu contre eux.

Sur 7-9, seuls quelques-uns (les plus faibles ou les plus téméraires) succombent à vos provocations.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Chaotique* : Se soustraire à une coutume du monde civilisé.
- ❖ *Neutre* : Enseigner les coutumes de votre peuple à quelqu'un.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous débutez avec des rations (5 utilisations, 1 poids), une dague (contact, 1 poids), un souvenir de vos voyages et de votre terre natale et une arme de votre choix :

- ❖ Hache (proche, 1 poids)
- ❖ Épée à deux mains (proche, +1 dégât, 2 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids) et des rations (5 utilisations, 1 poids)
- ❖ Cotte de mailles (1 armure, 1 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* est faible et stupide, mais il m'amuse.
- ❖ Le comportement de *Nom du PJ* est bizarre et déroutant.
- ❖ *Nom du PJ* se fourre toujours dans les ennuis, je dois le protéger de lui-même.
- ❖ *Nom du PJ* partage ma faim de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Toujours affamé

Choisissez une ambition supplémentaire.

Avide de destruction

Choisissez une action de la liste du guerrier, du barde ou du voleur. Vous ne pouvez pas prendre l'action multiclasse.

Berserker !

Lorsque vous accomplissez une prouesse physique, nommez une personne présente que vous avez impressionnée et vous avez +1 à suivre pour négocier avec elle.

Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ?

A la fin d'une session, si au cours de celle-ci vous avez écrasé vos ennemis, les avez vu mourir devant vous ou avez entendu les lamentations de leurs proches, marquez 1 PX.

Grand voyageur

Vous avez bourlingué à travers le monde. Lorsque vous arrivez quelque part, demandez au MJ quelles sont les traditions importantes, les rituels, etc. Il vous dira ce que vous avez besoin de savoir.

Usurpateur

Lorsque vous démontrez votre supériorité sur un puissant de ce monde, vous avez +1 à suivre envers ses serviteurs, ses hommes de main et ses courtisans.

Khan des Khans

Vos recrues acceptent toujours l'accomplissement de l'une de vos ambitions comme paiement.

Samson

Vous pouvez cocher un handicap pour vous libérer instantanément d'une entrave physique ou mentale.

Blam !

Lorsque vous *taillez en pièces*, sur 12+ infligez vos dégâts et choisissez quelque chose de matériel que perd votre adversaire (une arme, sa position, un membre).

Faim insatiable

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de les ignorer en prenant -1 continu jusqu'à ce que vous ayez satisfait l'une de vos ambitions.

Trouver la faille

Quand vous *discernez la réalité*, vous pouvez ajouter « Qu'est ce qui est faible ou vulnérable ici ? » à la liste des questions que vous pouvez poser.

Mobilité

Vous avez +1 lorsque vous *défiez le danger* lors d'un mouvement (comme tomber d'un pont étroit ou forcer un barrage de gardes en courant).

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Un bon jour pour mourir

Vous avez +1 continu tant que vos PV sont inférieurs à votre CON (ou 1, prenez le plus élevé des deux).

Tuez-les tous !

Requiert : Avide de destruction

Prenez une autre action de guerrier, barde ou de voleur. Vous ne pouvez pas prendre l'action multiclasse.

Cri de guerre

Lorsque vous vous invitez dans la bataille par une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre), lancez 2d6+CHA.

Sur 10+, les deux effets suivants s'appliquent. Sur 7-9, c'est l'un des deux.

- ❖ Vos alliés se rallient et ont +1 à suivre.
- ❖ Vos ennemis prennent peur et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur)

Symbole du pouvoir

Lorsque vous choisissez cette action et que vous méditez sans interruption votre gloire passée, vous pouvez arborer un symbole de votre pouvoir (une longue natte tressée de clochettes, des cicatrices rituelles, des tatouages, etc.). A sa simple vue, toute créature mortelle douée

d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence.

Toujours plus !

Quand vous poussez l'une de vos ambitions à l'extrême (en détruisant quelque chose d'unique et d'important, en accédant à une prodigieuse renommée, richesse, puissance, etc.), vous pouvez décider de mettre fin à cette ambition. Rayez-là de votre liste et marquez un PX. Bien que vous puissiez poursuivre de nouveau cette ambition, vous ne ressentez plus ce besoin impérieux de le faire. A sa place, choisissez une nouvelle ambition de la liste ou créez-en une.

C'est moi le danger

Lorsque vous *défiez le danger*, sur 12+ vous renvoyez le danger d'où il vient, le MJ vous dira comment.

Une saine méfiance

Chaque fois que la magie malsaine des hommes vous oblige à *défier le danger*, traitez tout résultat de 6- comme un 7-9.

Pour le dieu sanglant

Vous êtes initié aux anciens rites sacrificiels. Désignez ce à quoi vos dieux (ou esprits ancestraux, votre totem, etc.) attachent de la valeur : de l'or, du sang, des os ou quelque chose du même genre.

Lorsque vous sacrifiez cela selon le rituel, lancez 2d6+SAG.

Sur 10+, le MJ vous accorde une vision à propos de vos problèmes actuels ou une bénédiction qui vous viendra en aide.

Sur 7-9, vos dieux vous accordent une vision ou une bénédiction mais le sacrifice n'était pas suffisant : ils ont pris aussi de votre chair.

Sur un échec, vous vous attirez la colère des esprits capricieux.



Chapitre 5

Le barde



Les poèmes disent que la vie d'aventurier est une route pavée de gloire, de fortune et de combats. Les histoires racontées dans toutes les tavernes de campagne doivent bien avoir un fond de vérité, n'est-ce pas ? Les chansons qui inspirent les humbles comme les têtes couronnées, qui calment les bêtes sauvages ou rendent les hommes furieux doivent bien venir de quelque part. Voici le barde. Vous. La voix enjôleuse et la répartie facile.

Vous. Chanteur et conteur hors pair.

N'importe quel ménestrel peut réciter une fable, seul un vrai barde peut la vivre. Enfilez vos bottes, noble orateur. Aiguisez cette dague discrète et relevez le défi. Quelqu'un doit se trouver là, coude à coude avec les gros bras, les voyous et la graine de héros. Qui, mieux que vous, pour relater vos exploits ? Personne.

NOMS

- ❖ *Elfe* : Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir
- ❖ *Humain* : Baldric, Leena, Dunwick, Willem, EDungeon Worldyn, Florian, Angélique, Quorra, Charlotte, Lili, Raymonde, Cassandra

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Œil complice, regard ardent, regard joyeux
- ❖ Coiffure sophistiquée, échevelé, casquette à la mode
- ❖ Parure, vêtements de voyages, fripes
- ❖ En forme, bien nourri, mince

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution.

Vous infligez un d6 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Elfe* : Lorsque vous arrivez à un endroit important (à vous de décider), vous pouvez demander au MJ de vous raconter un fait de l'histoire de ce lieu.
- ❖ *Humain* : Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, quelqu'un qui respecte les lois de l'hospitalité envers les ménestrels vous hébergera.

Démarrez avec ces actions :

Arts arcaniques

Quand la magie de votre spectacle se matérialise, choisissez un allié et un effet :

- ❖ Soignez 1d8 dégâts.
- ❖ Ajoutez 1d4 aux prochains dégâts qu'il inflige.
- ❖ Son esprit est libéré d'un enchantement.
- ❖ La prochaine fois qu'on l'aide, il reçoit +2 au lieu de +1.

Puis, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, l'allié bénéficie de l'effet choisi. Sur 7-9, votre magie fonctionne mais vous attirez une attention malvenue ou votre sort se propage à d'autres cibles (au choix du MJ) et les affecte également.

Un havre dans la tempête

Lorsque vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis.

Légendes des bardes

Choisissez un domaine de connaissance :

- ❖ Sorts & magie
- ❖ Morts et morts-vivants
- ❖ Grands événements du monde connu
- ❖ Bestiaire des créatures inhabituelles
- ❖ Sphères planaires
- ❖ Légendes des héros du passé
- ❖ Les dieux et leurs serviteurs

Lorsque vous découvrez ou rencontrez pour la première fois un objet, un lieu ou une créature importants de votre domaine de connaissance, vous pouvez poser une question à son sujet au MJ. Le MJ répondra sincèrement. Il peut alors vous demander dans quel récit, quelle chanson ou légende, vous avez trouvé cette information.

Charmant et sincère

Quand vous discutez franchement avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste ci-dessous à son joueur (MJ compris). Il doit répondre sincèrement et peut à son tour vous poser une question de la liste, à laquelle vous devez répondre sincèrement.

- ❖ Qui sers-tu ?
- ❖ Que souhaiterais-tu que je fasse ?
- ❖ Comment pourrais-je t'amener à (faire) _____ ?
- ❖ Que ressens-tu vraiment en ce moment ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Exercer son art pour aider autrui.
- ❖ *Neutre* : Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.
- ❖ *Chaotique* : Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous débutez avec des rations (1 poids, 5 utilisations).

Choisissez un instrument (0 poids pour vous) parmi :

- ❖ Mandoline de votre père, réparée
- ❖ Splendide luth, cadeau d'une noble personne
- ❖ Flûte de votre première sérénade
- ❖ Cor, volé
- ❖ Violon, jamais servi
- ❖ Livret de chants écrit dans une langue oubliée

Choisissez vos vêtements parmi :

- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids)
- ❖ Habits tape-à-l'œil (0 poids)

Choisissez votre armement parmi :

- ❖ Rapière de duelliste (proche, précis, 2 poids)
- ❖ Epée courte (proche, 1 poids), arc rudimentaire (courte, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Bandages (0 poids)
- ❖ Herbe de Halfelin (0 poids)
- ❖ 3 Po

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ Ce n'est pas ma première aventure avec *Nom du PJ*.
- ❖ J'ai chanté des histoires sur *Nom du PJ* bien avant de le connaître.
- ❖ *Nom du PJ* est souvent l'objet de mes plaisanteries.
- ❖ J'écris une ballade sur les aventures de *Nom du PJ*.
- ❖ *Nom du PJ* m'a confié un secret.
- ❖ *Nom du PJ* n'a pas confiance en moi et à juste titre.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Chant de soins

Quand vous soignez avec vos arts arcaniques, soignez +1d8 dégâts.

Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +1d4 dégâts supplémentaires.

A pleins tubes

Quand vous faites un bœuf d'enfer (qui sait, un bon coup de cor, un solo de luth sublime...), choisissez une cible qui peut vous entendre et tirez 2d6+CHA. Sur 10+, la cible attaque son allié le plus proche. Sur 7-9, il attaque son allié le plus proche mais vous attirez aussi sa colère.

Métal hurlant

Quand vous hurlez ou jouez une note fracassante, vous choisissez une cible et tirez 2d6+CON. Sur 10+, la cible subit 1d10 dégâts et est assourdie durant quelques minutes. Sur 7-9, vous blessez aussi votre cible mais ne contrôlez pas votre puissance : le MJ choisit une cible supplémentaire à côté.

A little help from my friends

Quand vous *aidez* quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Baratiner

Quand vous *négochiez* avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Parade de duelliste

Lorsque vous *taillez en pièces*, vous avez +1 armure pour cette action.

Tonalités mystérieuses

Votre art arcanique est puissant et vous permet de choisir deux effets au lieu d'un.

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Multiclasse - Initié

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Chœur de soins

Remplace : Chant de soins

Quand vous soignez avec votre art arcanique, soignez +2d8 dégâts.

Eclat violent

Remplace : Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +2d4 dégâts supplémentaires.

Physionomiste

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu des chansons à votre sujet, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle sait à votre propos. Sur 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Accord étrange

Remplace : Tonalités mystérieuses.

Lorsque vous faites usage de votre art arcanique, choisissez deux effets. L'un de ces effets (au choix) est doublé.

Oreille magique

Lorsque vous entendez un ennemi prononcer une incantation, le MJ vous révélera le nom du sort et ses effets. Vous avez +1 si vous en tenez compte dans une action.

Fourbe

Lorsque vous utilisez Charmant et Sincère, vous pouvez aussi demander « Une de tes faiblesses m'est-elle profitable et comment ? ». Le PJ ne peut pas poser cette question en retour.

Garde de duelliste

Remplace : Parade de duelliste.

Lorsque vous *taillez en pièces*, vous avez +2 armure pour cette action.

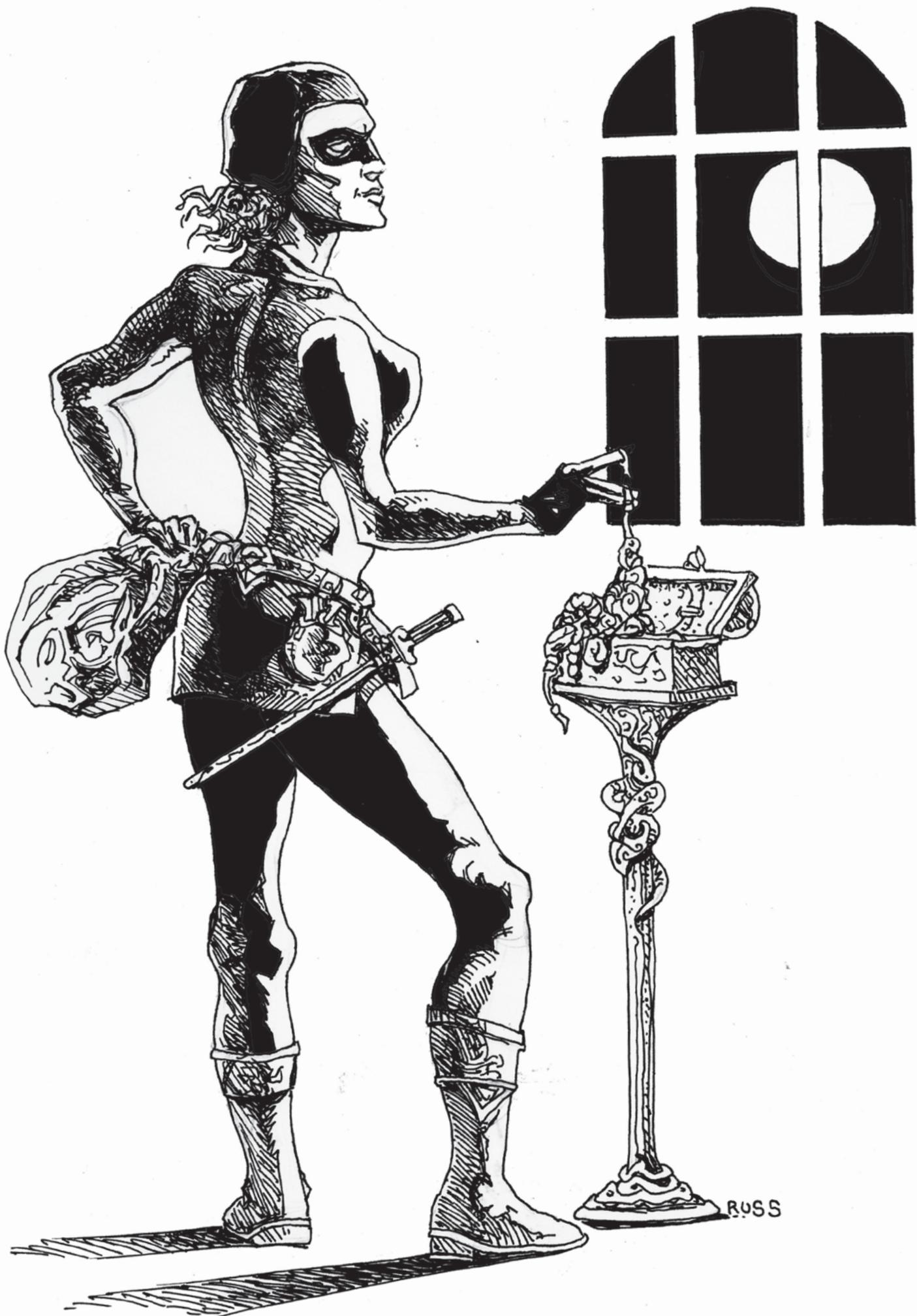
Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous *négochiez* avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Multiclasse - Maître

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.



Chapitre 6

Le cambrioleur



Tu vis sur le fil du rasoir. Le danger, la décharge d'adrénaline, tu ne connais que ça. C'est une drogue dont tu ne peux te défaire. Quoi de plus stimulant que de risquer sa peau sur une gouttière branlante, dix mètres au-dessus du vide, ou désamorcer le piège mortel qui te sépare d'une rivière de diamants. Tu as tout essayé, mais il t'en faut toujours plus.

Et te voilà, en quête de danger et de fortune, avec cette bande de bourrins indécrottables. Ils n'apprendront jamais les approches silencieuses, ombre parmi les ombres, tel le félin en chasse. Ils ne comprendront pas ton art subtil, digne d'un chirurgien. Discret, minutieux, délicat... excitant !

Laisse-les foncer en beuglant et s'empaler au fond d'une trappe.

Toi seul connais les ingrédients du succès. N'être jamais là où on t'attend.

NOMS

- ❖ *Halfelin* : Lili, La Mouche, Merriabouc, Puce, Tirias, Sadin, Minus, Doigts de fée
- ❖ *Humain* : Chourave, Arsène, Lulu, L'Esquive, Charlie, L'Ombre, Olga
- ❖ *Nain* : Casseur, Romruk, Baramin, Glothar, Gudran, Nim, Pied de Biche, Passe-Partout

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard mobile, regard en biais
- ❖ Encapuchonné, cheveux en pétard, cheveux en brosse
- ❖ Habits sombres, vêtements chics, vêtements ordinaires
- ❖ Corps svelte, corps noueux, mou

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution.

Vous infligez un d8 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Humain* : Vous êtes un professionnel. Vous avez +1 lorsque vous étalez votre science ou que vous discernez la réalité à propos d'activités criminelles.
- ❖ *Halfelin* : Ajoutez « Mouvement silencieux » à vos actions de départ.
- ❖ *Nain* : Ajoutez « Recel » à vos actions de départ.

Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEX.

Sur 10+ prenez 3, sur 7-9 prenez 1.

Dépensez 1 pour poser une des questions suivantes pendant que vous vous déplacez dans cette zone :

- ❖ Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
- ❖ Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- ❖ Qu'y a-t-il d'autre caché ici ?

Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ vous y parvenez sans problème. Sur 7-9, vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

Morale souple

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre alignement, vous pouvez répondre par l'alignement qui vous chante.

Attaque sournoise

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer lancez 2d6+DEX. Sur 10+ choisissez 2 options. Sur 7-9 choisissez-en 1 :

- ❖ Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.
- ❖ Vous infligez vos dégâts +1d6.
- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 à suivre pour un allié ou vous même si vous en profitez.
- ❖ Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

Dissimulation

Personne ne peut vous apercevoir tant que vous restez immobile dans l'ombre ou l'obscurité.

Pied sûr

Vous gardez toujours votre équilibre quelle que soit la surface sur laquelle vous vous déplacez, tant que vous n'êtes pas en surcharge et que vous ne portez pas d'armure.

ALIGNEMENT

- ❖ *Bon* : Prendre aux riches, donner aux pauvres.
- ❖ *Chaotique* : Se mettre en danger pour le plaisir.
- ❖ *Mauvais* : Voler dès que l'occasion se présente, aux riches comme aux pauvres.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous débutez avec des rations (5 utilisations, 1 poids), une corde et un grappin léger (1 poids), 10 Po.

Choisissez vos armes parmi :

- ❖ Dague (contact, 1 poids), épée courte (proche, 1 poids)
- ❖ Rapière (proche, précis, 1 poids)

Choisissez une arme de jet parmi :

- ❖ 3 dagues de lancer (lancer, courte, 0 poids)
- ❖ Arc rudimentaire (courte, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids)

Choisissez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Potion de soin

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ J'ai volé quelque chose à *Nom du PJ*.
- ❖ *Nom du PJ* couvre mes arrières.
- ❖ *Nom du PJ* connaît des détails compromettants sur moi.
- ❖ Moi et *Nom du PJ* sommes tous les deux sur un « coup ».

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes.

Sixième sens

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

Prudent

Même sur un 6-, vous prenez 1 avec votre Expertise des Pièges.

Coup bas

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont «précis» ou «contact», votre Attaque Sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

Recel

Quand vous examinez un objet lancez 2d6+INT. Sur 10+ posez 3 questions. Sur 7-9, posez 1 question.

- ❖ Qui y tient particulièrement ?
- ❖ Qui l'a fabriqué ?
- ❖ Qui l'a possédé précédemment ?
- ❖ Quelle en est la qualité ?
- ❖ Quelle est sa valeur ?

Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

En finesse

Vous avez +2 armure tant que vous ne portez pas d'armure ou de bouclier et que vous n'êtes pas en surcharge.

Marcheur d'ombre

Personne ne peut vous apercevoir lorsque vous vous déplacez lentement dans l'ombre ou l'obscurité. Vous devez néanmoins veiller à ne pas faire de bruit.

Mouvement silencieux

Vous ne faites aucun bruit en vous déplaçant tant que vous ne portez pas d'armure et que vous n'êtes pas en surcharge.

Acrobatie

Lorsque vous tentez une manœuvre acrobatique ou une escalade, vous *défierez le danger* à +1.

Oui mais c'est un gentleman...

Lorsque vous envoyez un cadeau à votre dernière victime, vous gagnez +1 à suivre envers elle.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes.

Très prudent

Requiert : Prudent.

Quand vous utilisez votre Expertise des Pièges et obtenez 12+, prenez 3 et quand vous passerez non loin du prochain piège, le MJ vous dira ce qu'il fait, comment il s'active, qui l'a posé et comment l'utiliser à votre avantage.

Audace

Remplace : En finesse

Vous avez +3 armure tant que vous ne portez pas d'armure ou de bouclier et que vous n'êtes pas en surcharge.

Exploit

Quand vous défierez le danger avec 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

Touche pas au grisbi !

Lorsque vous transportez une fortune sur vous, vous infligez +1d6 dégâts.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEX. Sur 10+, vous disparaissiez. Sur 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûte : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de planifier un casse, décrivez l'objet de votre convoitise et posez les questions qui suivent au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés avez +1 à votre action.

- ❖ Qui va remarquer son absence ?
- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?

Caïd

Gagnez +1 à votre jet pour recruter des cambrioleurs ou des protecteurs.

Ambidextre

Quand vous combattez avec, dans chaque main, une arme dont le marqueur est «contact» ajoutez +1d6 dégâts.

Prince des voleurs

Où que vous alliez, une organisation criminelle locale vous prête son soutien tant que vous n'agissez pas contre ses intérêts.



Chapitre 7

Le chaman

Une classe de GrimWorld, de Trenton Kennedy.



Tu grattes, tu sculptes l'os avec ton couteau, le fémur d'un satyre mort il y a peu. Tes doigts étalent la pâte vert sombre de scarabée broyé en longues lignes tourbillonnantes. Tu brandis avec fierté le totem enfin terminé. Tes compagnons te regardent de travers alors que tu commences à murmurer. Les flammes deviennent bleues et survient le murmure.
Les esprits sont parmi vous ce soir et tu les appelles chacun par son nom.

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard distant, regard intense, yeux empreints de sagesse
- ❖ Coiffe, masque, ébouriffé
- ❖ Plastron d'os, peaux, tenue de cérémonie
- ❖ Corps souple, corps tatoué, stature épaisse

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution.

Vous infligez un d6 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Vous êtes humain et votre action est la suivante :

- ❖ *Humain* : Esprit gardien
Choisissez un esprit qui veille sur vous. Une fois par attaque, lorsque vous infligez des dégâts et obtenez 1 sur votre dé, l'esprit vient à votre aide. Relancez le dé et ...
- ❖ Esprit du sanglier : ...ajoutez le marqueur *puissant* à votre attaque.
- ❖ Esprit du scarabée : ...vous avez +2 armure à suivre.
- ❖ Esprit du faucon : ...vous avez +1 à suivre sur votre prochaine attaque.

- ❖ Esprit de l'arbre de fer : ...vous avez +1 à suivre pour défier le danger.

Démarrez également avec les actions suivantes :

Murmures

Lorsque vous discernez la réalité, vous pouvez également poser la question suivante : « Que murmurent les esprits ici ? »

Pacte spirituel

Un pacte scellé avec le royaume des esprits vous permet de créer jusqu'à 3 totems spirituels. Décrivez à quoi ils ressemblent : des poupées, des gris-gris, des os gravés de symboles ou encore des masques rituels ou les crânes de vos ennemis. Quelle que soit leur forme, vous mettez un point d'honneur à créer des totems dignes des esprits qu'ils recevront.

Apparence de vos totems : _____

Création de totem

Après avoir passé environ une heure ininterrompue à créer un nouveau totem, vous pouvez lier un *esprit commun* de la liste ou tout autre esprit que vous indiquera le MJ (qui peut être rattaché à une situation ou un lieu). Vous ne pouvez pas lier plus d'esprits que votre pacte ne vous le permet et vous devez désigner celui qui sera libéré en premier. Chaque totem est doté d'une *charge*. Consommez une *charge* et prononcez le nom de l'esprit pour le libérer. Le totem se brise lorsqu'il est à court de charge et l'esprit ne peut plus y retourner.

Vous pouvez confier l'un de vos totems d'esprit commun à un allié. Décrivez à quoi il ressemble et indiquez son nombre de *charges*. N'oubliez pas de lui révéler le nom de l'esprit pour qu'il puisse le libérer. Le totem fonctionne normalement mais vous seul connaissez le *langage des esprits*.

Langage des esprits

Lorsque vous prononcez le nom d'un esprit lié à l'un de vos totems, vous pouvez lancer 2d6+SAG au lieu de dépenser une *charge*.

Sur 10+, l'esprit est libéré sans problème et revient au totem par la suite.

Sur 7-9, l'esprit est libéré mais choisissez 1 :

- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).
- ❖ Votre réputation dans le monde des esprits est altérée. Vous avez-1 continu à votre langage des esprits jusqu'à ce que vous preniez une heure pour honorer les esprits par le rituel qui convient.
- ❖ Une charge de votre totem est consommée malgré tout.

Capture d'esprit

Lorsque vous êtes témoin de la mort d'une créature, lancez 2d6+SAG pour lier son esprit à un totem spécial et unique que vous transportez. Ce totem n'a pas de charges mais vous ne pouvez pas faire usage de votre *langage des esprits* et l'esprit est libéré une fois pour toutes.

Sur 10+, l'esprit est capturé. Le MJ vous dira ce qu'il advient lorsque vous le libérez. L'effet est surnaturel et associé à la nature ou au désir le plus vif de l'esprit (de son vivant).

Sur 7-9, l'esprit est capturé mais une complication survient. Le MJ vous dira laquelle, comme par exemple :

- ❖ L'esprit est imprévisible.
- ❖ Un effet indésirable survient également.
- ❖ L'esprit est agité et doit être libéré après un certain délai.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Soignez ou aidez un esprit perturbé.
- ❖ *Neutre* : Montrez à quelqu'un toute votre sagesse.
- ❖ *Chaotique* : Contribuez à la vengeance d'un esprit.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 8 + FOR.

Vous débutez avec des rations (5 utilisations, 1 poids), votre totem de *capture d'esprit* (1 poids) et un ciseau à sculpter (contact, 1 poids).

Choisissez une arme :

- ❖ Dague de cérémonie (contact, 1 poids)
- ❖ Epieu (allonge, lancé, courte)
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids)

Choisissez une protection :

- ❖ Bouclier de bois peint (+1 armure, 1 poids)
- ❖ Armure légère de fourrure ou d'os (1 armure, 1 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Champignon rêveur (hallucinogène, 0 poids)
- ❖ Cataplasmes et herbes (2 utilisations, lent, 1 poids)
- ❖ Antidote (0 poids)
- ❖ Tambour rituel (1 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ Il m'est évident que *Nom du PJ* a un esprit troublé.
- ❖ *Nom du PJ* et mon esprit sont liés.
- ❖ J'ai entendu les esprits parler des pouvoirs de *Nom du PJ*.
- ❖ *Nom du PJ* doit apprendre à respecter le monde des esprits.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Chaîne d'éclairs

Lorsque vous libérez un *esprit de foudre*, il peut affecter une cible supplémentaire à proximité. Lancez un second d6 et affectez chaque résultat dans l'ordre que vous souhaitez.

Conseil avisé

Quand vous indiquez à quelqu'un la voie la plus sage, *négochiez* avec SAG au lieu de CHA.

Réseau de murmures

Vos esprits du vent murmurant n'entrent plus dans votre limite de totems. Quiconque murmure dans l'un de vos totems de *vent murmurant* est audible par tous vos autres totems de *vent murmurant*.

Esprit errant

Votre *pacte spirituel* vous permet de créer un totem d'*esprit commun* supplémentaire, mais le monde des esprits choisit celui qui sera lié.

Lorsque vous sculpterez le totem, le MJ vous dira quel esprit commun utiliser (de préférence l'un de ceux que vous n'utilisez pas ou peu).

Soins ancestraux

Vos ancêtres agissent comme *esprits de guérison*. Lorsque vous libérez un *esprit de guérison*, ajoutez votre niveau au montant soigné.

Spiritisme

Votre connexion avec le monde des esprits est plus forte. Vous pouvez maintenant utiliser votre *langage des esprits* avec votre totem de *capture d'esprit* comme s'il s'agissait d'un totem ordinaire. Sur 7-9 vous n'avez pas l'option de dépenser une charge.

Provocation

Lorsque vous utilisez votre *langage des esprits*, sur un 10+ vous pouvez opter pour un des effets de 7-9 pour doubler les effets de l'esprit ou le nombre de cibles (au choix).

Totem de défense

Lorsque vous allez subir des dégâts, prononcez le nom d'un de vos esprits liés pour qu'il les encaisse. Le totem est détruit dans le processus.

Guide spirituel

Votre *pacte spirituel* vous permet de créer un totem *d'esprit commun* supplémentaire, mais uniquement au profit et à l'usage de quelqu'un d'autre. Toute tentative pour l'utiliser vous-même violerait votre pacte et vous exposerait à des représailles du monde spirituel.

Vision

Lorsque vous passez la nuit seul dans la nature et que vous absorbez une substance propice aux visions (comme de la racine fantôme ou du champignon rêveur), les esprits vous prodiguent leurs conseils. Confiez leur ce qui vous tracasse. Ils feront de leur mieux pour vous accorder la sagesse. Vous avez +1 à suivre envers ce problème.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Totem des esprits primordiaux

Quand vous passez environ un jour à sculpter un grand totem digne de recevoir les plus anciens des esprits, choisissez l'esprit primordial que vous allez invoquer et lier. Ce totem a toujours 1 *charge* et se brise toujours lorsque l'esprit est libéré (vous ne pouvez pas utiliser votre *langage des esprits*). Votre *pacte spirituel* ne vous

permet qu'un totem des esprits primordiaux à la fois. Méfiez-vous, à faire appel trop souvent aux esprits primordiaux, le monde des esprits pourrait bien à son tour faire appel à vous.

Arme-totem

Vous pouvez lier un esprit commun à une arme que vous portez. Lorsque vous obtenez un 10+ pour tailler en pièces ou tirer une salve, vous pouvez libérer l'esprit sans contrepartie.

Medium

Lorsque vous rencontrez un personnage important pour la première fois, le MJ vous dira ce que les esprits alentour chuchotent sur son compte.

Créateur de talismans

Vous pouvez transformer un totem d'esprit commun en talisman à condition d'utiliser un objet rare ou coûteux (comme une gemme ou l'os d'une puissante créature). Le talisman a 2 *charges*. Une fois celles-ci épuisées, le talisman ne se brise pas mais l'esprit doit se reposer. Que ce soit à l'aube d'un nouveau jour ou après environ une heure d'un rituel de vénération, les charges du talisman reviennent à leur maximum. A part cela, le talisman agit comme un totem ordinaire.

Voyage spirituel

Lorsque vous (et toute personne présente) êtes assis devant un feu, vous pouvez quitter votre enveloppe corporelle pour voyager dans le monde des esprits. Aussi longtemps que le feu brûle, vous pouvez voyager dans le monde et voir comme le font les esprits.

Scruter l'âme

Lorsque vous plongez vos yeux dans ceux de quelqu'un et qu'il soutient votre regard, chacun a un aperçu de l'âme de l'autre. Révélez leur quelque chose, comme un sombre secret, un désir, ou une intention. Quelque chose d'aussi important vous est révélé à son propos par le MJ.

Esprit de la flamme

Quand vous aspirez l'esprit de la flamme d'une torche ou d'un feu de camp, le feu s'éteint tandis que l'esprit se niche sous votre langue. A tout moment, vous pouvez cracher l'esprit de flamme pour enflammer votre cible et lui infliger vos dégâts.

Protecteur

La protection de votre *esprit gardien* s'étend à toute personne avec laquelle vous avez un lien (lorsqu'elle fait 1 à son jet de dégâts).

ESPRITS

Esprits communs

Selon sa nature, un esprit relâché produit les effets suivants :

Esprit de guérison « Naandawi » : vous (ou un allié proche) êtes soigné d'1d8 dégâts.

Esprit de foudre « Yuka-oom » : un éclair frappe une cible proche et inflige 1d6 dégâts qui ignorent l'armure à moins que la cible soit fait d'un matériau particulièrement résistant comme de la pierre ou du bois

Esprit du python « Chu'a » : un serpent géant apparaît et enserre la cible qui ne peut bouger tant qu'elle ne subit pas de dégâts ou que vous ne le renvoyez pas. Des créatures puissantes peuvent se libérer de l'emprise au coût d'1d6 dégâts.

Esprit de la tortue tête « Mishi-Mishi » : l'armure de l'utilisateur est augmentée par la SAG du Chaman, mais seulement dans le dos. L'effet dure le temps d'un combat.

Esprit du porc-épic irritable « Paheen » : lorsque l'on vous blesse au corps à corps, vous infligez en retour SAG dégâts (ignore armure) jusqu'à la fin du combat.

Esprit de la chouette « Suu'Ak » : lorsqu'il est relâché, l'esprit du toucan reste à vos côtés jusqu'à ce que vous ayez besoin de *discerner la réalité*. Faites-le alors à +1. Si vous faites 6- l'esprit disparaît non sans un dernier conseil.

Esprit du tigre joueur « Amotekun » : Une fois l'esprit relâché, désignez la cible que vous souhaitez qu'il traque. Chaque fois que la cible tentera une attaque à distance, le tigre bondira pour interrompre l'attaque puis retournera en embuscade. Cela durera jusqu'à ce que la cible meure ou que vous renvoyez le tigre.

Esprit de l'âne rosse « Balubera » : lorsqu'il est relâché, cet âne particulièrement borné portera jusqu'à 10 poids. Vous devez le nourrir une fois par jour de baies ou d'une autre nourriture délectable. Il disparaît si vous le relâchez ou s'il n'est pas nourri depuis un jour.

Esprits du vent murmurant « Madweyaashi » : Lorsque vous murmurez, votre voix sort du totem, peu importe la distance à laquelle il se trouve. Une fois par semaine, relâchez l'esprit et liez-le de nouveau ou il commencera à s'agiter.

Esprit du désir « Telakapa » : tendez votre totem vers quelqu'un lorsque vous libérez l'esprit. La cible sera alors possédée par un désir incontrôlable de le toucher et fera tout en son pouvoir pour y parvenir. Une fois le totem touché, l'esprit disparaît, tout comme le désir.

Esprits primordiaux

La première fois que quelque chose se produit est un événement dans le monde spirituel. Il existe des esprits apparus lorsque le monde était jeune que seuls les plus sages des Chamans peuvent espérer invoquer. Quand y parviennent, le monde tremble.

Esprit du premier façonneur terrestre « Senu-Taahi »

Lorsque cet esprit est libéré, le sol devient brûlant et émet un profond grondement. La terre se fissure puis fond alors qu'un volcan se forme. Lorsqu'il entre finalement en éruption, de la lave et d'énormes blocs de roche sont projetés partout à proximité.

Esprit du premier amour « Senu-Nayok »

Prononcez un nom alors que vous touchez la peau de quelqu'un avec votre totem et libérez l'esprit. Si la personne que vous touchez sait qui porte ce nom, elle en tombera profondément et naïvement amoureuse. Ce n'est pas un simple filtre d'amour car l'effet est permanent. Rappelez-vous cependant qu'un cœur peut être brisé et qu'il vaut mieux se méfier d'un amoureux trahi.

Esprit de la première peur « Senu-Goshi »

Désignez une personne ou une créature précise lorsque vous liez cet esprit. A la vue de votre totem, celle-ci sera prise d'une incommensurable terreur et fera tout en son pouvoir pour le fuir ou le détruire. Une fois libéré, l'esprit hantera sa victime jusqu'à ce que vous le renvoyiez ou qu'il soit exorcisé.

Esprit du premier échange « Senu-Genv »

Touchez la peau de quelqu'un avec votre totem et choisissez quelque chose de lui lorsque vous relâchez l'esprit (ex. son visage, un pouvoir magique, voire même son esprit). Gagnez ce que vous avez choisi en échange de son équivalent chez vous (un visage contre un visage, un talent pour un talent, un esprit contre un esprit). La destruction du totem remettra les choses en place.

Esprits des premiers loups « Senu-Hoka »

Une fois libérés, ces loups fantômes traqueront

une personne ou une créature précise de votre choix, où qu'elle se trouve. Hurlez au ciel aussi fort que possible et la meute vous répondra vous indiquant ainsi dans quelle direction elle se trouve.

Esprit de la première récolte « Senu-Lesqua »

Une fois libéré, cet esprit fait mûrir tout fruit, céréale ou légume à proximité, prêt à la récolte. S'il n'y a rien à proximité, des champignons comestibles, des fruits du désert, bref, quelque chose d'immédiatement comestible apparaîtra.

Esprit du premier hiver « Senu-Wanber »

Lorsque l'esprit est libéré, la température dégringole et la terre alentour se couvre de neige épaisse. Les créatures sensibles au froid gagnent le marqueur *encombrant* (-1 continu) jusqu'à ce qu'elles se réchauffent.

Esprit du premier printemps « Senu-Doona »

Lorsque l'esprit est libéré, les plantes poussent à une vitesse extraordinaire aussi loin que porte votre regard. L'éclosion des fleurs est splendide, les arbustes deviennent de grands arbres et tout ce qui végétait se met à prospérer. Toute créature à proximité (peu importe l'alignement) seront soignés de 2d8 dégâts.

Esprit du premier soleil « Senu-Sakuun »

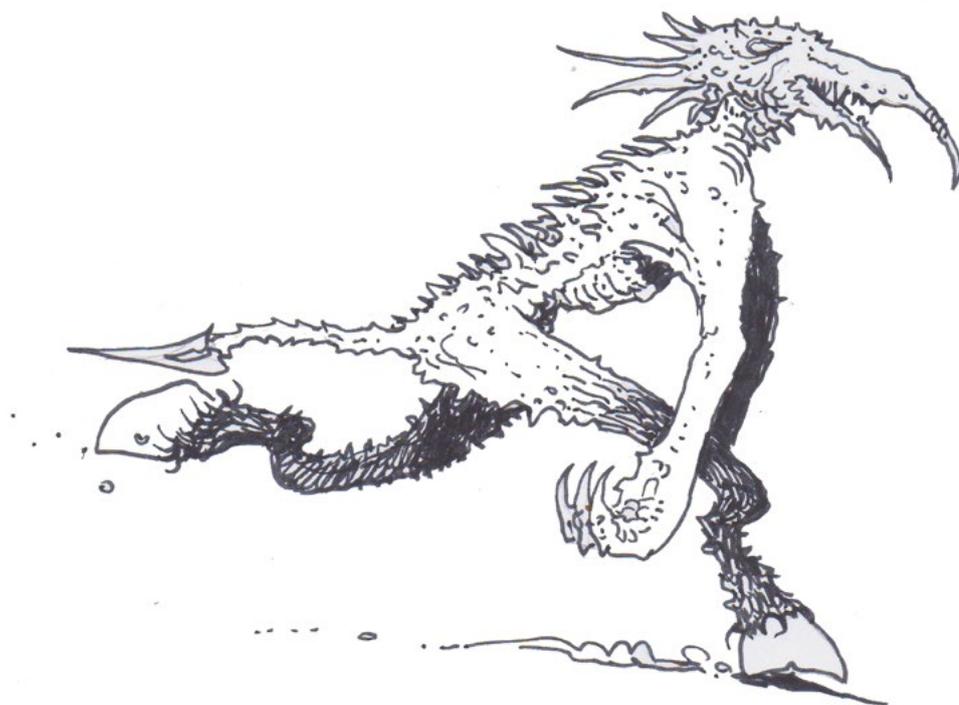
Peu importe l'heure de la journée, le soleil monte soudain à son zénith. La température grimpe soudain et l'eau à proximité s'évapore rapidement. Les plantes dessèchent et flétrissent et toute personne sans abri risque le coup de soleil.

Esprit de la première tempête « Senu-Yuka »

Lorsque l'esprit est libéré, le ciel s'assombrit de nuages noirs et une immense tempête déferle sur la région. Pluie et grêlons dégringolent, la foudre frappe sans arrêt et le tonnerre fait trembler la terre. Vous avez un contrôle limité de la tempête qui vous permet néanmoins de focaliser sa violence sur des cibles particulières ou de concentrer une bourrasque pour écrouler un bâtiment.

Esprit de la première maison « Senu-Jati »

Vous ne pouvez lier cet esprit que dans un lieu qui vous est familier et sûr. Plus tard, une fois l'esprit libéré, quiconque touche le totem est ramené dans ce lieu via le monde des esprits.





Chapitre 8

Le clerc



Les terres de Dungeon World sont un futoir oublié des dieux. Elles sont infestées de morts vivants, de bêtes de toutes sortes. De vastes espaces sauvages séparent des îlots de civilisation et la sécurité bénie de leurs temples.

Au dehors, c'est un monde sans dieux. Il a besoin de vous.

Apporter la gloire de votre divinité aux païens n'est pas juste dans votre nature, c'est votre vocation. Il vous appartient de convertir par l'épée, la masse ou la magie, de plonger profondément au cœur des régions incultes et d'y semer le germe du divin.

Certains disent qu'il vaut mieux garder Dieu dans son cœur, mais ce sont des niaiseries.

Dieu vit à la pointe d'une épée.

Montrez au monde qui est le Seigneur !

NOMS

- ❖ *Nain* : Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya
- ❖ *Humain* : Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard aimable, yeux perçants, regard triste
- ❖ Tonsure, chevelure étrange, chauve
- ❖ Vêtements drapés, habits religieux, costume simple

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution.

Vous infligez un d6 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Nain* : Vous ne faites qu'un avec la pierre. Quand vous communiez, vous bénéficiez également d'une version personnelle de la Parole des Sans Voix qui compte comme une prière mais ne fonctionne que sur la pierre.
- ❖ *Humain* : Votre foi est plurielle. Choisissez un sort de Magicien. Vous pouvez lancer ce sort comme si c'était un sort de Clerc.

Démarrez avec ces actions :

Divinité

Vous servez et adorez une divinité ou puissance qui vous accorde des sorts.

Donnez un nom à votre divinité (par exemple, Helferth, Sucrellus, Zorica ou Krugon le Lugubre) et choisissez son domaine :

- ❖ Soins et guérison
- ❖ Conquête sanglante
- ❖ Civilisation
- ❖ Savoir et mystères
- ❖ Les opprimés et les oubliés
- ❖ Ce qui est en-dessous

Choisissez un *précepte* pour votre religion :

- ❖ Votre religion prêche la souffrance purificatrice.
Ajoutez une *supplique* : souffrance
- ❖ Votre religion est sectaire et isolée.
Ajoutez une *supplique* : accéder à des secrets
- ❖ Votre religion a d'importants rites sacrificiels.
Ajoutez une *supplique* : offrande
- ❖ Votre religion croit à l'épreuve du combat.
Ajoutez une *supplique* : victoire personnelle

Inspiration divine

Quand vous adressez une *supplique* à votre divinité conformément au *précepte* de votre religion, vous recevez une inspiration utile ou une bénédiction en rapport avec le domaine de votre divinité. Le MJ vous dira de quoi il s'agit.

Repousser les morts-vivants

Quand vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection de votre divinité, lancez 2d6+SAG. Sur 7-9, les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez dans cette posture. Sur 10+, vous étourdissez momentanément les morts vivants intelligents et provoquez la fuite des autres.

La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins vous savez !

Communier

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en communion tranquille :

- ❖ vous perdez tous les sorts qu'il vous reste,
- ❖ vous recevez de nouveaux sorts de votre choix dont le niveau ne dépasse pas le vôtre et dont les niveaux additionnés ne dépassent pas votre niveau+1,
- ❖ vos prières sont à nouveau toutes disponibles, elles ne comptent pas dans la limite de niveau.

Lancer un sort

Quand vous lancez un sort que votre divinité vous a accordé (prières comprises), lancez 2d6+SAG. Sur 10+, le sort est lancé avec succès et votre divinité ne vous le retire pas. Vous pouvez le lancer à nouveau.

Sur 7-9 le sort est lancé mais choisissez une option :

- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).
- ❖ Vous vous éloignez de votre divinité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous communiiez de nouveau.
- ❖ Une fois lancé, le sort est révoqué par votre divinité. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas communié et reçu ce sort à nouveau.

À noter que maintenir des sorts et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour lancer un autre sort.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Se mettre en danger pour soigner quelqu'un.
- ❖ *Loyal* : Se mettre en danger pour son église ou son dieu.
- ❖ *Mauvais* : Nuire au nom de son église ou de son dieu.

ÉQUIPEMENT

Calculez le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 10 + FOR.

Vous transportez des rations (5 utilisations, 1 poids), un symbole de votre divinité (0 poids). Décrivez-le.

Choisissez une protection parmi :

- ❖ Cotte de maille (1 armure, 1 poids)
- ❖ Bouclier (+1 armure, 1 poids)

Choisissez une arme parmi :

- ❖ Marteau de guerre (proche, 1 poids)
- ❖ Masse (proche, 1 poids)
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids) et bandages (0 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids) et rations (5 utilisations, 1 poids)
- ❖ Potion de soins (0 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* a insulté ma divinité. Je n'ai pas confiance en lui.
- ❖ *Nom du PJ* est une personne bonne et pieuse. Je lui fais entièrement confiance.
- ❖ *Nom du PJ* est en danger permanent, je vais le protéger.
- ❖ Je vais tâcher de convertir *Nom du PJ* à ma foi.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

L'élus

Choisissez un sort. Il vous est accordé comme s'il était d'un niveau inférieur.

Revigorer

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit +2 à son prochain jet de dégâts.

Pesée de l'âme

Quand quelqu'un pousse son *dernier soupir* en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

Sérénité

Quand vous lancez un sort, vous ignorez la première pénalité de -1 d'autres sorts continus en cours.

Premiers soins

Le sort *Soins des Blessures Légères* est dorénavant une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Intervention divine

Quand vous communiquez, retenez 1 et perdez ce que vous reteniez. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des dégâts au nom de votre divinité et celle-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous lancez un sort.

Pouvoir

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'effet ou le nombre de cibles du sort.

Guide spirituel

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'elle aurait souhaité vous voir faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

Protection divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 armure.

Soigneur dévoué

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre niveau au montant soigné.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Onction

Requiert : L'Élu.

Choisissez un sort. Vous pouvez recevoir ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur, en plus de celui déjà choisi pour l'Élu.

Apothéose

Après avoir choisi cette action et la première fois que vous vous retirez en prière (conformément à votre liturgie), choisissez un attribut associé à votre dieu (des griffes aiguisées, des ailes en saphir, un troisième œil extra-lucide...). Quand vous émergez de votre prière, vous êtes définitivement doté de cet attribut.

Le faucheur

Après un combat, lorsque vous prenez le temps de dédier votre victoire à votre divinité et de consacrer les morts, vous avez +1 à votre prochain jet.

Providence

Remplace : Sérénité.

Vous ignorez la pénalité de -1 pour deux sorts que vous maintenez.

Soins supérieurs

Requiert : premiers soins.

Le sort *Soins des Blessures Moyennes* est dorénavant une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Invincibilité

Remplace : Intervention divine.

Quand vous communiquez, retenez 2 et perdez ce que vous reteniez. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même encaissez des dégâts au nom de votre divinité et celle-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

Martyr

Remplace : Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous lancez un sort et vous ajoutez votre niveau aux dégâts que ce sort soigne ou inflige.

Armure divine

Remplace : Protection Divine.

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

Pleins pouvoirs

Requiert : Pouvoir.

Quand vous obtenez 12+ en lançant un sort, vous pouvez doubler les effets ou le nombre de cibles de votre sort.

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

SORTS DE CLERC

PRIÈRES

Chaque fois que vous communiez, vous avez de nouveau accès à toutes vos prières sans avoir à les compter dans la limite de niveau des sorts.

Lumière *Continu*

Un objet que vous touchez brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Tant que ce sort est maintenu, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Consécration

La nourriture ou l'eau que vous avez en main au moment de la prière est consacrée par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure ordinaire.

Conseil

Le symbole de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'action que votre divinité aimerait vous voir entreprendre, puis disparaît. Ce message est exclusivement visuel ; vos moyens de communiquer par cette prière sont extrêmement limités.

SORTS DE NIVEAU 1

Bénédictio

Votre divinité se penche sur un combattant de votre choix : celui-ci reçoit +1 continu pour toute la durée du combat tant qu'il y participe. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

Soin des blessures légères

Soignez un allié que vous touchez d'1d8 dégâts. Les blessures se referment et la douleur cesse.

Percevoir l'alignement

Quand vous lancez ce sort, choisissez un alignement : Bon, Mauvais, Loyal ou Chaotique. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet alignement. Le MJ vous dira ce qui est lié à cet alignement ici.

Arme magique *Continu*

L'arme que vous brandissez quand vous lancez ce sort inflige +1d4 dégâts jusqu'à ce que vous révoquiez ce sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

Sanctuaire

Alors que vous lancez ce sort, vous marchez autour de l'endroit que vous consacrez à votre divinité. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans le sanctuaire avec malveillance (y compris y entrer avec des intentions nuisibles). De plus, quiconque reçoit des soins dans le sanctuaire récupère +1d4 PV.

Parler aux morts

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

Causer la peur *Continu*

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le sort. Sa réaction dépend d'elle : fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

SORTS DE NIVEAU 3

Animer les morts *Continu*

Vous invoquez un esprit affamé qui prend possession d'un cadavre fraîchement décédé et suit vos ordres. Cela crée un zombie qui suivra vos ordres au mieux de ses faibles capacités. Traitez ce zombie comme un PJ mais qui n'a accès qu'aux actions de base. Il a un ajustement de +1 à toutes ses caractéristiques et 1 PV.

Le zombie gagne aussi 1d4 options :

- ❖ Il est habile. Choisissez-lui une caractéristique à +2.
- ❖ Il est costaud. Il reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Il a un cerveau en état de marche et peut obéir à des ordres complexes
- ❖ Il n'a pas l'air mort, du moins pas pendant un jour ou deux.

Soin des blessures moyennes

Soignez un allié que vous touchez de 2d8 dégâts. L'hémorragie cesse et les fractures sont réduites.

Obscurité Continu

La zone que vous regardez devient miraculeusement obscure. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Paralysie

Choisissez une cible que vous voyez. Elle peut parler mais ne peut agir tant que vous la gardez en vue et que vous ne lancez pas un autre sort. Ce sort s'arrête si votre cible subit des dégâts quelle qu'en soit la cause.

Résurrection

Annoncez au MJ que vous voulez ressusciter un mort dont l'âme n'a pas encore tout à fait quitté ce monde. La résurrection est toujours possible mais le MJ vous demandera de remplir une ou plusieurs des conditions suivantes :

- ❖ Ça va prendre des jours/semaines/mois.
- ❖ Il te faudra l'aide de _____
- ❖ Ça demandera beaucoup d'argent.
- ❖ Tu devras d'abord sacrifier _____

Selon les circonstances, le MJ peut vous autoriser à ressusciter le corps tout de suite dès lors que les conditions seront remplies, avant que cela ne devienne définitif, ou vous demander de remplir les conditions au préalable.

SORTS DE NIVEAU 5**Révélation**

Votre divinité répond à vos prières en vous conférant un moment de compréhension absolue. Le MJ vous éclairera sur la situation actuelle. Si vous tenez compte de cette information pour agir, vous avez +1 à cette action.

Soin des blessures critiques

Soignez un allié que vous touchez de 3d8 dégâts.

Divination

Nommez une personne, un lieu ou une chose dont vous voulez apprendre quelque chose. Votre divinité vous en donne une vision aussi claire et nette que si vous étiez sur place.

Contagion Continu

Choisissez une créature que vous voyez. Celle-ci souffre d'une maladie de votre choix tant que vous maintenez ce sort. Dans ce cas, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Parole des sans voix

Ce sort vous permet de parler aux esprits qui habitent les objets. Un objet inanimé que vous touchez de cette façon répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut.

Vision véritable Continu

Vous voyez la véritable nature de toute chose sur laquelle votre regard se pose. Vous percez les illusions et voyez les choses cachées. Le MJ vous décrira la zone en ignorant les illusions et tromperies, magiques ou autres. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Emprisonner l'âme

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La créature piégée est consciente de son emprisonnement mais vous pouvez *négoçier* ou utiliser des sorts ou d'autres effets pour la manipuler. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment mais jamais la piéger de nouveau.

SORTS DE NIVEAU 7**Mot de rappel**

Lancez ce sort en choisissant un mot. La première fois que vous prononcerez ce mot, vous et tout allié qui vous touche serez immédiatement renvoyés à l'endroit où vous avez choisi le mot. Cela ne peut concerner qu'une seule destination à la fois. Tout nouveau mot de rappel choisi annule aussitôt le précédent.

Soins

Soignez un allié que vous touchez d'un nombre de points de dégâts équivalant à votre maximum de PV.

Nuire

Touchez un ennemi pour le frapper de la colère divine : infligez-lui 2d8 dégâts et recevez vous-même 1d6 dégâts (les deux ignorent l'armure).

Amputation Continu

Désignez un des appendices de la cible, comme un bras, un tentacule ou une aile. Cet appendice tombe sans causer de blessures mais tout en restant très douloureux. Cette amputation peut, par exemple, empêcher une créature ailée de décoller ou un taureau de vous encorner. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.



GARY 16

Marque de la mort

Choisissez une créature dont vous connaissez le vrai nom. Ce sort crée des runes permanentes sur une surface choisie qui tueront cette créature si jamais elle les lit.

Contrôle climatique

Priez pour du soleil, de la pluie, du vent, ou de la neige. D'ici un jour ou deux, votre divinité répondra. Le temps changera selon vos souhaits et se maintiendra pendant quelques jours.

SORTS DE NIVEAU 9**Tempête vengeresse**

Votre divinité vous envoie une manifestation climatique surnaturelle de votre choix. Une pluie de sang ou d'acide, des nuages d'âmes torturées, un vent à emporter les bâtiments, tout ce que vous pouvez imaginer : demandez-le et cela viendra.

Réparation

Désignez un évènement dans le passé de votre cible. Toutes les conséquences de cet évènement, comme les dégâts, l'empoisonnement, la maladie, les effets magiques, s'achèvent et se réparent.

Consommer la non-vie

Le mort-vivant sans esprit que vous touchez est détruit et son énergie mortelle est transférée pour vous soigner ou l'un des alliés que vous touchez. Le nombre de dégâts soignés est égal au nombre de PV qu'il restait au mort-vivant.

Présence divine *Continu*

Toutes les créatures doivent vous demander l'autorisation de vous approcher et vous devez leur répondre oralement. Sans votre autorisation, ils encaissent +1d10 dégâts à chaque fois qu'ils subissent des dégâts en votre présence. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Plaies *Continu*

Nommez une cité, une ville, un campement ou tout autre endroit où vivent des gens. Tant que vous maintenez ce sort, cet endroit subit une plaie correspondant au domaine de votre divinité (sauterelles, mort des premiers nés, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.



Chapitre 9

Le druide



Observe-les autour du feu. Pourquoi fréquentes-tu ces gens qui puent la sueur et la poussière des villes ? Est-ce ta bonté ? Tu les protèges comme une mère ourse protège ses oursons. Sont-ils de ta meute à présent ? Curieux frères et sœurs en vérité. Malgré ton exemple, ils échoueront sans tes griffes et tes sens affutés. Tu appartiens aux espaces sacrés. Tu es l'enfant de la terre, tu portes les marques des esprits sur ta peau. Peut-être as-tu eu une vie avant, peut-être étais-tu l'un d'eux ? Plus maintenant. Tu as abandonné cette enveloppe immuable. Ecoute tes compagnons prier leurs dieux de pierre et polir leurs carapaces d'argent. Ils te parlent de la gloire qui les attend lorsqu'ils reviendront dans la ville purulente que tu as quittée. Leurs dieux sont des enfants et leur acier une fausse protection. Tu connais les anciennes coutumes et tu portes les fourrures de la terre elle-même. Tu auras ta part du trésor, mais seras-tu jamais l'un des leurs ? Seul le temps le dira.

NOMS

- ❖ *Elfe* : Ycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
- ❖ *Halfélin* : Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Chardon, Puck, Anne, Serah
- ❖ *Humain* : Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard sage, yeux sauvages, regard hanté
- ❖ Capuchon de fourrure, cheveux en bataille, tresses
- ❖ Tenue de cérémonie, vêtements de daim confortables, fourrures tannées

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution.

Vous infligez un d6 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Elfe* : La sève des Arbres Vénérables circule en vous. La Grande Forêt est toujours considérée comme votre région en plus de tout autre choix.
- ❖ *Humain* : Votre peuple a appris à domestiquer des animaux et vous leur êtes lié ; vous êtes capable de prendre la forme de tout animal domestique en plus de vos options habituelles.
- ❖ *Halfélin* : Vous chantez les chansons bienfaitantes du printemps et du ruisseau. Quand vous montez un camp, vous et vos alliés récupérez +1d6 dégâts.

Démarrez avec ces actions :

Contemplation de l'essence

Quand vous passez du temps en contemplation d'un esprit animal, vous pouvez en ajouter l'espèce à celles dont vous pouvez prendre la forme.

Changeforme

Quand vous faites appel aux esprits pour changer votre forme, lancez 2d6+SAG.

Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 en plus de ce que dira le MJ.

Vous pouvez prendre la forme de toute espèce dont vous avez contemplé l'essence ou qui vit dans votre région ; vous et vos possessions se fondent en une parfaite copie de la forme de cette espèce. Vous avez toutes les capacités et faiblesses innées de cette forme : griffes, ailes, branchies vous permettant de respirer sous l'eau. Vous utilisez vos caractéristiques normales, mais certaines actions

peuvent être plus difficiles à mettre en œuvre (un chat aura plus de mal à se battre contre un ogre). Le MJ vous indiquera une ou plusieurs actions associées à votre nouvelle forme. Utilisez 1 pour accomplir cette action. Quand vous n'avez plus de retenue, vous revenez à votre forme normale. A tout moment, vous pouvez dépenser toutes vos retenues pour revenir à votre forme normale.

Les actions de forme indiquent simplement ce que l'animal fait naturellement, comme « appeler la meute », « piétiner un ennemi » ou « s'envoler dans les airs ». Lorsque vous dépensez votre retenue, votre instinct animal prend le contrôle et cette action se déroule. Si vous dépensez une retenue pour vous échapper dans les airs, ça y est, vous y êtes.

Nourri par la nature

Vous n'avez pas besoin de boire ou de manger. Si une action vous demande de consommer une ration, ignorez cette consigne.

Langue des esprits

Les grognements, aboiements, pépiements et appels des créatures de la nature sont un langage pour vous. Vous pouvez comprendre tout animal de votre région ou apparenté à une espèce dont vous avez contemplé l'essence.

Enfant du pays

Vous avez appris votre magie dans un lieu où les esprits sont forts et anciens. Ils vous ont marqué comme l'un des leurs. Où que vous alliez, ils vivent en vous et vous permettent de prendre leur forme. Choisissez une région ci-dessous ; c'est celle avec laquelle vous êtes en harmonie. Lorsque vous changez de forme, vous pouvez prendre celle d'un animal qui pourrait vivre dans votre région. Choisissez un aspect - un attribut physique qui vous identifie comme enfant du pays - qui reflète l'esprit de votre région. Ce peut être une caractéristique animale comme des bois ou des taches de léopard ou quelque chose de plus général : une chevelure de feuilles, des yeux de cristal brillant. Votre aspect demeure quelle que soit votre forme.

- ❖ La Grande Forêt
- ❖ Les Plaines Murmurantes
- ❖ Le Vaste Désert
- ❖ Le Marais Puant
- ❖ Le Delta de la Rivière
- ❖ Les Profondeurs de la Terre
- ❖ Les Iles de Saphir
- ❖ La Pleine Mer
- ❖ Les Hautes Montagnes
- ❖ Le Nord Gelé
- ❖ Les Terres Flétries

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Aider quelque chose ou quelqu'un à grandir, pousser, prospérer.
- ❖ *Neutre* : Eliminer une menace non naturelle.
- ❖ *Chaotique* : Détruire un symbole de civilisation.

ÉQUIPEMENT

Calculez le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 6 + FOR.

Vous transportez un souvenir de votre région d'origine. Décrivez-le.

Choisissez une protection parmi :

- ❖ Armure de peaux (1 armure, 1 poids)
- ❖ Bouclier en bois (+1 armure, 1 poids)

Choisissez une arme parmi :

- ❖ Gourdin (proche, 2 poids)
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids)
- ❖ Epieu (proche, lancé, courte, 1 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Herbes et cataplasmes (2 utilisations, 1 poids)
- ❖ Herbe de Halfelin (0 poids)
- ❖ 3 antidotes (0 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* a plus l'odeur de la proie que du prédateur.
- ❖ Les esprits m'ont parlé du grand danger qui suit *Nom du PJ*.
- ❖ J'ai initié *Nom du PJ* à un rite secret de ma région.
- ❖ J'ai goûté au sang de *Nom du PJ* et lui (elle) au mien. Nous sommes liés par cela.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Le frère du chasseur

Choisissez une action de la liste de l'éclaireur.

Nature impitoyable

Quand vous avez une forme animale appropriée (c'est à dire dangereuse), utilisez 1d8 comme dé de dégâts.

Communion des murmures

Quand vous passez du temps quelque part en observant les esprits qui y demeurent et en faisant appel aux esprits de la région, lancez 2d6+SAG. Vous recevrez une vision significative pour vous, vos alliés et les esprits des alentours. Sur 10+, la vision est claire et utile pour vous. Sur 7-9, la vision est brouillée et sa signification obscure. Sur un échec, la vision est bouleversante, effrayante ou traumatisante. Le MJ la décrira. Vous avez -1 à votre prochaine action.

Peau d'écorce

Tant que vos pieds touchent le sol, vous avez +1 armure.

L'œil du tigre

Quand vous marquez un animal (avec de la boue, de la saleté ou du sang), vous pouvez voir à travers ses yeux comme s'il s'agissait des vôtres, quelle que soit la distance qui vous sépare. Vous ne pouvez marquer qu'un animal à la fois.

Mue

Quand vous subissez des dégâts en changeforme, vous pouvez choisir de revenir à votre forme normale pour les annuler.

Métamorphe

Vous voyez les esprits du sable, de la mer et de la pierre. Vous pouvez dorénavant utiliser Langue des Esprits, Contemplation de l'Essence et Changeforme avec des objets naturels inanimés (plantes et rochers) ou des créatures qui en sont faits, comme vous le feriez avec des animaux. La forme peut en être l'exacte copie ou celles d'entités mobiles d'aspect vaguement humanoïde.

Modeleur

Lorsque vous changez de forme, choisissez une caractéristique. Les jets avec cette caractéristique sont à +1 continu tant que vous êtes sous cette forme. Le MJ en choisit une autre pour laquelle les jets sont à -1 continu tant que dure la forme.

Maîtrise élémentaire

Quand vous faites appel aux esprits primitifs du feu, de l'eau, de l'air et de la terre afin qu'ils exécutent une tâche pour vous, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, choisissez deux résultats. Sur 7-9 choisissez-en un. Sur un échec, votre appel entraîne une catastrophe.

- ❖ L'effet souhaité survient.
- ❖ La nature ne demande pas de contrepartie.
- ❖ Vous gardez le contrôle.

Equilibre

Quand vous faites des dégâts retenez 1 point d'équilibre. Quand vous touchez quelqu'un et canalisez les esprits de la vie, vous pouvez dépenser des points d'équilibre et soigner 1d4 dégâts par point dépensé.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Informe

Quand vous changez de forme, ajoutez 1d4 à votre retenue.

Danse du doppelgänger

Vous pouvez étudier l'essence d'individus pour prendre leur forme exacte, y compris des humains, des elfes ou autres. Vous pouvez supprimer votre aspect, mais alors vous avez -1 continu jusqu'au retour à votre forme normale.

Sang et tonnerre

Remplace : Nature Impitoyable

Quand vous avez une forme animale appropriée (c'est à dire dangereuse), utilisez 1d10 comme dé de dégâts.

Le repos du druide

Quand vous prenez cette action, vous pouvez entrer en harmonie avec une nouvelle région la prochaine fois que vous pouvez passer du temps en sécurité dans le lieu approprié. Cet effet n'a lieu qu'une fois et le MJ vous dira combien de temps cela prend et quel en est le coût. A partir de cet instant vous êtes considéré comme l'enfant du pays dans ces deux régions.

Multimorphe

Requiert : Métamorphe

Vous discernes les motifs dont est fait le tissu du monde. Vous pouvez dorénavant utiliser Langue des Esprits, Contemplation de l'Essence et Changeforme avec les éléments : Feu, Eau, Air et Terre.

La sœur du traqueur

Choisissez une action de la liste de l'éclaireur.

Sculpteur

Requiert : Modeleur

Vous pouvez augmenter votre armure de 1 ou infliger +1d4 dégâts pendant que vous êtes en forme animale. Choisissez l'un ou l'autre quand vous changez de forme.

Chimère

Quand vous changez de forme, vous pouvez créer une forme composite de 3 différentes formes maximum. Vous pouvez être un ours avec les ailes d'un aigle et une tête de bélier par exemple. Chaque particularité vous permettra d'effectuer une action. Votre chimère suit les mêmes règles que Changeforme pour le reste.

Tisseur du temps

Quand vous êtes à l'extérieur au lever du soleil, le MJ vous demandera le temps qu'il fera ce jour. Dites-lui ce que vous voulez, cela se passera ainsi.



Chapitre 10

L'éclaireur



Ces citadins avec lesquels vous voyagez, ont-ils jamais entendu l'appel du loup ? Senti le vent hurler dans les déserts lugubres de l'est ? Ont-ils traqué leur proie avec l'arc et le couteau comme vous ? Bien sûr que non ! C'est pour cela qu'ils ont besoin de vous. Guide. Chasseur. Créature sauvage. Vous êtes tout cela à la fois et bien plus.

Vous êtes resté seul dans la nature jusqu'à présent, mais un appel d'une plus grande importance - appelez-le destin si vous le souhaitez - vous a désigné pour accompagner ces gens.

Ils sont braves, sans doute. Puissants et forts aussi. Mais vous seul connaissez les secrets des grands espaces. Sans vous, ils seraient perdus. Grands-Pas, montrez la voie dans l'obscurité et le sang.

NOMS

- ❖ *Elfe* : Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe
- ❖ *Humain* : Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard farouche, regard perçant, regard animal
- ❖ Capuche, chevelure désordonnée, chauve
- ❖ Cape, tenue camouflée, vêtements de route
- ❖ Corps souple, allure sauvage, corps sec

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution.

Vous infligez un d8 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Elfe* : Quand vous *entrenez un voyage périlleux* dans les terres sauvages, vous réussissez quel que soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.
- ❖ *Humain* : Quand vous *montez un camp* dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.

Démarrez avec ces actions :

Animal familier

Vous avez un lien surnaturel avec un animal loyal. Vous ne pouvez pas lui parler véritablement mais il agit comme vous le souhaitez. Nommez votre animal familier et choisissez une espèce : loup, puma, ours, aigle, chien, faucon, chat, chouette, pigeon, rat, mule.

Choisissez une base :

- ❖ Férocité +2, Ruse +1, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +2, Ruse +2, Armure 0, Instinct +1
- ❖ Férocité +1, Ruse +2, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +3, Ruse +1, Armure 1, Instinct +2

Choisissez autant de qualités que sa *férocité* : rapide, costaud, gros, calme, polyvalent, réflexes rapides, infatigable, camouflage, féroce, intimidant, sens développés, discret.

Votre animal familier est dressé à attaquer des humanoïdes. Choisissez autant de dressages supplémentaires que sa *ruse* : chasser, chercher, explorer, garder, combattre les monstres, jouer un spectacle, travailler, voyager.

Choisissez autant de faiblesses que son *instinct* : inconstant, sauvage, lent, soumis, effrayé, étourdi, borné, faible.

Ordonner

Lorsque vous accomplissez une action pour laquelle votre animal familier est dressé et que...

... vous attaquez la même cible, ajoutez sa férocité à vos dégâts.

... vous pistez, ajoutez sa ruse à votre jet.

... vous subissez des dégâts, ajoutez son armure à la vôtre.

... vous *discernez la réalité*, ajoutez sa ruse à votre jet.

... vous *négochiez*, ajoutez sa ruse à votre jet.

... quelqu'un cherche à vous *gêner*, ajoutez son instinct à son jet.

Chasser et pister

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures, lancez 2d6+SAG.

Sur 7+, vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. Sur 10+, vous choisissez aussi une option :

- ❖ Vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.
- ❖ Vous déterminez ce qui a interrompu la piste.

Tir précis

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de choisir votre cible et tirer 2d6+DEX. Sur 10+, le résultat est identique à 7-9, plus vos dégâts.

- ❖ Tête : 7-9 : l'ennemi reste debout sans rien faire sauf baver quelques instants.
- ❖ Bras : 7-9 : l'ennemi lâche tout ce qu'il portait.
- ❖ Jambes : 7-9 : l'ennemi est ralenti et boite.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Chaotique* : Libérer quelqu'un de ses liens (au propre ou au figuré).
- ❖ *Neutre* : Aider un animal ou un esprit sauvage.
- ❖ *Bon* : Se mettre en danger pour combattre un péril contre nature.

ÉQUIPEMENT

Calculez le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 11 + FOR.

Vous débutez avec une armure de cuir (1 armure, 1 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids) et des flèches (3 munitions, 1 poids).

Choisissez vos armes parmi :

- ❖ Arc de chasse (courte, longue, 1 poids), épée courte (proche, 1 poids)
- ❖ Arc de chasse (courte, longue, 1 poids), épieu (allonge, 1 poids)

Choisissez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids), flèches (3 munitions, 1 poids)
- ❖ Sac d'aventurier (1 poids), rations (1 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ J'ai guidé *Nom du PJ* auparavant. Il est mon débiteur.
- ❖ *Nom du PJ* est un ami de la nature et le mien par conséquent.
- ❖ *Nom du PJ* ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.
- ❖ *Nom du PJ* ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Demi-elfe

Vous ne pouvez prendre cette action que si c'est votre première action avancée.

Votre ascendance est métissée et cela commence à se faire sentir. Vous gagnez l'action de départ de l'elfe si vous aviez choisi humain à la création de votre personnage et vice-versa.

Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

Proie familière

Quand vous *évaluez votre science* à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT.

Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts.

Camouflage

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis ne vous voient que si vous bougez.

Le meilleur ami de l'homme

Quand vous laissez votre animal familier prendre un coup à votre place, vous ne subissez pas de dégâts et la férocité de votre animal tombe à 0. Si cette caractéristique est déjà à 0, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Quelques heures de repos en compagnie de votre animal lui restaurent sa férocité.

Noircir le ciel

Quand vous tirez une *salve*, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munition ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles.

Surentraîné

Choisissez un entraînement supplémentaire pour votre animal familier.

Prêcher dans le désert

Consacrez-vous à une divinité (nommez-en une ou choisissez-en une déjà établie). Vous gagnez la faculté de *communier* et de *lancer des sorts* comme un clerc. Quand vous choisissez cette action, considérez-vous comme un clerc de niveau 1 pour lancer un sort. Par la suite, chaque fois que vous gagnez un niveau, vous augmentez votre niveau de clerc de 1.

Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un *voyage périlleux*, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparés pour chacun d'eux.

Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des *tours de garde*, chacun gagne +1 durant sa veille.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Langage sauvage

Remplace : Empathie sauvage

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre.

Proie du chasseur

Remplace : Proie familière

Quand vous *évaluez votre science* à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT. Sur 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser une question au MJ sur ce sujet.

Crochets de la vipère

Remplace : Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts.

Le ventre de Smaug

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos flèches sont perforantes à 2.

Grand-Pas

Remplace : Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un *voyage périlleux*, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

Un endroit plus sûr

Remplace : Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille. Après une nuit de campement durant laquelle vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

Observateur

Quand vous chassez et pistez, sur 7+ vous pouvez également poser gratuitement une question de la liste de « *discerner la réalité* » à propos de la créature que vous traquez.

Dressage spécial

Choisissez une action d'une autre classe. Cette action est possible aussi longtemps que vous agissez avec votre animal familier.

Allié surnaturel

Votre animal familier n'est pas un animal mais un monstre. Décrivez-le. Il a +2 Férocité et +1 Instinct et un entraînement supplémentaire.



Chapitre 11

Le guerrier



C'est un boulot ingrat de se jeter, bille en tête, au cœur du danger et de ne devoir sa vie qu'à son armure et à son habileté. Ils ne chanteront pas vos louanges pour ce coup de couteau dans les côtes, pris à leur place dans cette taverne de Fricbourg. Pas de chœurs angéliques, non plus, pour les avoir tirés, encore hurlants, des Puits de la Folie. Qu'importe ! Vous faites ça pour le courage et la gloire. Pour la clameur et la fureur des batailles.

Vous êtes une bête de fer. Tout en vous est acier. Tandis qu'autour du feu de camp, vos compagnons de route se plaignent de leurs blessures, vous arborez vos cicatrices avec fierté.

Vous êtes le mur contre lequel le danger vient s'anéantir.

Au final, vous serez le dernier debout.

NOMS

- ❖ *Nain* : Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
- ❖ *Elfe* : Elohiir, Saraseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
- ❖ *Halfelin* : Finnegan, Olive, Randolph, Bartelby, Aubrey, BalDungeon Worldin, Becca
- ❖ *Humain* : Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard dur, regard mort, yeux impatients
- ❖ Echevelé, tondu, casque cabossé
- ❖ Peau calleuse, peau bronzée, cicatrices
- ❖ Costaud, corps souple, corps ravagé

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 10 + Constitution.

Vous infligez un d10 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Nain* : quand vous trinquez avec quelqu'un, vous *négochiez* avec CON au lieu de CHA.
- ❖ *Elfe* : choisissez une arme. Traitez toutes les armes de ce type comme si elles avaient le marqueur *précis*.
- ❖ *Halfelin* : quand vous *défiiez le danger* en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.
- ❖ *Humain* : une fois par combat vous pouvez relancer un jet de dégâts, le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre.

Démarrez avec ces actions :

Forcer portes et herses

Quand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez 2d6+FOR. Sur 10+ choisissez 3, sur 7-9, choisissez 2.

- ❖ Ça ne prend pas longtemps.
- ❖ Rien de valeur n'est endommagé.
- ❖ Cela ne fait pas un bruit énorme.
- ❖ Vous pouvez réparer ça sans trop d'effort.

Cuirassé

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

Arme fétiche

C'est votre arme. Beaucoup lui ressemblent, mais celle-là, c'est la vôtre. Votre arme est votre meilleure amie. Votre vie en dépend. Vous en êtes maître au même titre que votre vie. Sans

vous, elle est inutile et réciproquement. Vous devez la brandir pour de bon.

Choisissez une arme - elles pèsent toutes 2 poids :

- ❖ Épée
- ❖ Hache
- ❖ Marteau
- ❖ Fléau
- ❖ Épieu
- ❖ Poings

Choisissez une portée qui corresponde le mieux :

- ❖ Contact
- ❖ Proche
- ❖ Allonge

Choisissez deux améliorations :

- ❖ Crochets et pointes. +1 dégâts, mais +1 poids.
- ❖ Acérée. +2 *perforant*.
- ❖ Parfaitement équilibrée. Ajouter *précis*.
- ❖ Dentelée. +1 dégâts.
- ❖ Brille en présence d'un type de créature de votre choix.
- ❖ Énorme. Ajouter *dévastateur* et *puissant*.
- ❖ Tous usages. Choisissez une portée supplémentaire.
- ❖ Excellente facture. -1 Poids

Choisissez une apparence :

- ❖ Ancienne
- ❖ Immaculée
- ❖ Ouvragée
- ❖ Sinistre
- ❖ Tachée de sang

Votre arme fétiche est spéciale. Ce n'est pas un objet ordinaire. A moins que vous n'entrepreniez quelque chose qui lui fasse courir un risque, elle ne vous quittera jamais de façon permanente même si parfois il vous faudra vous décarcasser pour la retrouver.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Défendre les plus faibles que soi.
- ❖ *Neutre* : Vaincre un adversaire de valeur.
- ❖ *Mauvais* : Tuer un adversaire sans défense.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 12 + FOR.

Vous transportez votre arme fétiche et des rations (5 utilisations, 1 poids).

Choisissez une protection parmi :

- ❖ Cotte de mailles (1 armure, 1 poids) ainsi qu'un sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Armure d'écailles (2 armure, 3 poids)

Prenez deux lots au choix parmi :

- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids)
- ❖ 2 potions de soins (0 poids)
- ❖ Antidote, rations (1 poids), herbes et cataplasmes (1 poids)
- ❖ 22 Po

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* me doit la vie qu'il l'admette ou pas.
- ❖ J'ai juré de protéger *Nom du PJ*.
- ❖ Je me fais du souci sur la capacité de *Nom du PJ* à survivre dans un donjon.
- ❖ *Nom du PJ* est un mollasson, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d4 dégâts.

Mânes

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme fétiche, ceux-ci vous donneront un aperçu de la situation actuelle et pourront vous poser des questions en retour. Lancez 2d6+CHA : sur 10+ le MJ vous donnera des détails précis. Sur 7-9 vous n'aurez qu'une impression.

Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite.

Armes améliorées

Ajoutez une option à votre arme fétiche.

Voir rouge

Vous avez +1 quand vous *discernez la réalité* en plein combat.

Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous *négochiez*, lancez avec FOR au lieu de CHA.

Odeur du sang

Après avoir *taillé en pièces* un ennemi, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d4 dégâts.

Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Cuir tanné

Vous bénéficiez de +1 armure.

Forgeron

Si vous avez accès à une forge, vous pouvez conférer les propriétés magiques d'un objet à votre arme fétiche. Cela détruit l'objet magique. Votre arme fétiche reçoit les propriétés magiques de l'objet détruit.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Sanguinaire

Remplace : Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d8 dégâts.

Maîtrise parfaite des armures

Remplace : Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés et vous gagnez +1 continu contre l'attaquant, mais la valeur de votre armure (ou votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite.

Regard meurtrier

Requiert : Voir rouge

Quand vous engagez le combat, lancez 2d6+CHA. Sur 10+ retenez 2. Sur 7-9 retenez 1. Dépensez 1 pour accrocher le regard d'un PNJ présent, qui se fige ou flanche et ne peut agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous considèrent immédiatement comme la plus grande menace.

Goût du sang

Remplace : Odeur du sang

Après avoir *taillé en pièces* un ennemi, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d8 dégâts.

Multiclasse - Initié

Requiert : Multiclasse - Dilettante

Recevez une Action d'une autre classe, suivant les mêmes conditions que Multiclasse - Dilettante.

Carapace

Remplace : Cuir tanné

Vous bénéficiez de +2 armure.

Fatale prémonition

Lorsque vous participez à une bataille, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, nommez quelqu'un qui vivra *et* quelqu'un qui mourra. Sur 7-9 nommez quelqu'un qui vivra *ou* quelqu'un qui mourra. Nommez des PNJ, pas des PJ. Le MJ exaucera votre vision si elle est un tant soit peu plausible. Sur un 6- vous prévoyez votre propre mort ; agissez à -1 continu durant toute la bataille.

Jauger l'adversaire

Lorsque vous examinez l'armement d'un adversaire, demandez au MJ les dégâts qu'il inflige.

Vétéran

Lorsque vous *taillez en pièces* et que vous obtenez 12+, infligez vos dégâts, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez ou effrayez vos ennemis.





Chapitre 12

L'immolateur



Tes compagnons te craignent à juste titre. Le guerrier peut bien passer à la torche un terrier de gobelins, le magicien en appeler aux élémentaires et le chaman aux esprits du feu mais ils ne t'arrivent pas à la cheville. Et pour cause : tu es le feu. Le feu qui embrasse les esprits et conduit à la révolte, le feu qui consume les cœurs de passion, le feu auquel tu sacrifies biens et victimes pour acquérir plus de puissance. Tes compagnons te craignent, mais ils savent aussi qu'il vaut mieux t'avoir comme allié que comme ennemi.

NOMS

- ❖ *Humain* : Salomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo
- ❖ *Salamandre*: Soufrecoeur, Marcheflamme, Ambrefouet, Griffecendrée, Cendredémon, Suifamer, Flambecolline, Brûlécaille, Mèchechandelle, Crocharbon

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard de braise, yeux chaleureux, regard brûlant
- ❖ Marques étranges, cicatrices rituelles, peau immaculée
- ❖ Allure autoritaire, conduite frénétique, rage à peine voilée
- ❖ Voix crépitante, voix murmurante, voix rugissante

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 4 + Constitution.

Vous infligez un d8 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Votre action de peuple est la suivante :

- ❖ *Humain* : Lorsque vous montez un camp à proximité d'un grand brasier, regagnez tous vos PV.
- ❖ *Salamandre* : La chaleur et le feu non-magiques ne peuvent vous nuire.

Démarrez avec ces actions :

Tison ardent

Lorsque vous invoquez une arme de feu, lancez 2d6+CON. Sur 10+ choisissez deux des marqueurs suivants. Sur 7-9 choisissez-en un. Vous pouvez remplacer votre FOR ou votre DEX par INT pour vos attaques avec cette arme. L'arme démarre toujours avec les marqueurs *enflammé, toucher, dangereux* et 3 utilisations. Chaque attaque avec cette arme dépense une utilisation.

- ❖ *Contact*
- ❖ *Lancé, Courte*
- ❖ +1 dégâts
- ❖ Retirez le marqueur *dangereux*

Combattre le feu par le feu

Lorsque vous encaissez des dégâts (malgré l'armure) et que leur nombre est impair, votre feu intérieur vous vient en aide. Lancez 1d4 et utilisez le résultat pour augmenter le nombre d'utilisations de votre *tison ardent* s'il est actif, ou l'ajouter à votre prochain jet d'invocation de *tison ardent* ou encore réduire les dégâts de ce montant.

La marque de Zuko

Lorsque vous pliez une flamme à votre volonté, lancez 2d6+SAG. Sur 10+ elle agit selon vos ordres et adopte la forme et le mouvement que vous souhaitez tant qu'elle a assez de combustible à brûler. Sur 7-9 l'effet ne dure qu'un moment.

Allumeeeee le feu !

Quand vous fixez intensément le regard d'une personne, vous pouvez demander à son joueur (MJ compris) ce qui attise les flammes de son désir. Il vous répondra sincèrement, même si le personnage ne le sait pas ou le garde pour lui habituellement.

Fait main

Vous pouvez utiliser vos mains à la place des outils et du feu pour créer des objets métalliques. Les matériaux bruts peuvent être changés en armes, armures, bijoux métalliques... Vous pouvez défaire ces objets, mais il faudra *défier le danger* si vous souhaitez que ce soit instantané ou sûr.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Mauvais* : Sacrifier une victime non consentante aux flammes.
- ❖ *Chaotique* : Répandre une nouvelle idée dangereuse
- ❖ *Neutre* : Sacrifiez volontairement quelque chose en échange d'un service rendu.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous ne portez pas d'arme et n'avez pas besoin d'armure, si ce n'est votre flamme intérieure.

Vous démarrez avec un symbole de vos sacrifices passés, un sac d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et une potion de soins (0 poids).

Prenez deux lots parmi :

- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids)
- ❖ Potion de soins (0 poids)
- ❖ 10 Po

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* a senti le contact infernal du feu et connaît dorénavant ma puissance.
- ❖ Je vais enseigner à *Nom du PJ* la vraie signification du sacrifice.
- ❖ Je brûle quelque chose pour *Nom du PJ* mais lui dois toujours son dû.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Légendes du feu

Lorsque vous fixez du regard une source de feu à la recherche de réponses, lancez 2d6+SAG.

En cas de succès, le MJ vous dira quelque chose de nouveau et de profitable sur la situation en cours. Sur 10+, le MJ vous donnera des détails intéressants. Sur 7-9, le MJ vous donnera une impression. Si vous savez déjà tout ce qu'il y a à savoir, le MJ vous le dira.

Brûler la chandelle par les deux bouts

Lorsque vous canalisez les flammes du destin, vous pouvez traiter un jet manqué comme un 7-9 ou un 7-9 comme un 10+. Ce peut être votre jet ou celui de quelqu'un d'autre. Dites au MJ ce que vous avez perdu : une émotion, un souvenir ou une part innée de votre être. Vous ne pouvez utiliser cette action une nouvelle fois tant que vous n'avez pas utilisé *Faire long feu*.

Faire long feu

Vous obtenez cette action en même temps que *Brûler la chandelle par les deux bouts*.

Lorsque vous sacrifiez un succès aux flammes du destin, traitez un jet de 10+ comme un échec.

Feu dévorant

Ajoutez les marqueurs suivants à la liste des options de votre Tison ardent : *dévastateur*, *puissant*, *allonge*, *courte*, *longue*.

Brûlot

Lorsque vous présentez une idée nouvelle à un PNJ, lancez 2d6+CHA. Sur 10+ il s'empare de votre idée pour la faire sienne avec ardeur. Sur 7-9, sa passion disparaît au bout d'un jour ou deux. Sur un échec, il réagit négativement et fait connaître son désaccord.

Ogdru Jihad

Vous obtenez l'action *Rituel* du magicien. Le MJ vous dira toujours ce que vous devez sacrifier pour obtenir l'effet que vous désirez.

Un papillon dans la flamme

Lorsque vous tentez un esprit faible à l'aide de votre feu intérieur, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, sa volonté est abolie. Il vous suivra et obéira tant qu'il ne sera pas surpris ou effrayé. Sur 7-9, il est juste distrait ou confus. Sur un échec, il devient agité et contrarié car votre feu intérieur a allumé ses désirs secrets.

Brûler les ponts

Alors que vous devriez rendre votre *dernier souffle*, vous pouvez l'éviter en supprimant l'un de vos liens. Cela diminue votre maximum de liens disponibles de façon permanente. Vous restez vivant avec 1d6 PV. Si vous n'avez plus de liens, rendez votre *dernier soupir* comme prévu.

Enflammer les esprits

Lorsque vous soutenez le courage des autres, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, ils deviennent soudainement courageux, oubliant leurs peurs ou leurs doutes. Sur 7-9, cet effet est passager et ils réalisent vite son inconsistance. Leur lâcheté refait surface au bout d'un moment. Sur un échec, ils sont intimidés voire terrifiés en votre présence.

**Cramé**

Lorsque vous insultez un PNJ, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il est incapable de vous répondre et se prend de plein fouet votre insulte et le mépris de l'auditoire. Sur 7-9, vous avez franchi la limite et il prendra sa revanche, un jour.

Sur un échec, vous êtes allé trop loin. Il explose sur le champ.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Chaînon de feu

Quand vous fusionnez avec l'âme d'une personne consentante, lancez 2d6+CHA. Sur un succès, vous êtes liés, capables de partager vos émotions et de sentir vos présences réciproques quelle que soit la distance. Sur 7-9, la connexion est instable et dangereuse : lorsque l'un de vous subit un handicap, l'autre le subit également. Sur un échec, la liaison ne tient pas et vous devez effacer tout lien en commun. Vous pourrez en recréer d'autres ensuite lors d'une *fin de session*. Une fois réalisée, la fusion ne peut être rompue par un mortel.

Raviver les flammes

Requiert : Brûlot

Vous pouvez appliquer simultanément les effets de votre Brûlot à un groupe d'une douzaine de personnes environ.

Voir le monde s'embraser

Lorsque vous ouvrez un passage vers les plans du feu pour invoquer une tempête de flammes, dites au MJ ce que vous sacrifiez et lancez 2d6+SAG. Les cieux s'ouvrent pour déverser une pluie de feu sur une zone équivalente à celle d'un petit village. Tout ce qui se trouve là prend les dégâts appropriés.

Sur 10+, vous pouvez étouffer la tempête sans trop d'efforts. Sur 7-9, le feu échappe à votre contrôle, s'étend et se répand au gré des vents. Sur un échec, quelque chose de cruel, d'intelligent et d'affamé vient avec la tempête.



Chapitre 13

Le magicien



Le monde de Dungeon World a ses lois. Pas celles des hommes ou d'un quelconque tyran. De plus grandes, de meilleures lois. Si vous lâchez quelque chose, ça tombe. Rien ne se crée, rien ne se perd. Les morts ne se relèvent pas, pour sûr. Oh... ce qu'on peut bien se raconter pour se rassurer dans l'obscurité. Vous avez bûché dur sur vos bouquins. Les expériences vous ont rendu presque fou, les invocations manquées ont mis en danger jusqu'à votre âme. Pour quoi ? Le Pouvoir. Quoi d'autre ? Pas le pouvoir d'un roi ou d'une nation, mais celui de faire bouillir le sang d'un homme, d'invoquer le tonnerre du ciel, le grondement de la terre en colère, celui de faire fi des lois auxquelles tous tiennent tant. Laissez-les vous regarder de travers, vous appeler, « sorcier » ou « diabolique ». Lequel d'entre eux peut lancer des boules de feu d'un regard ? Ouais... À qui le dites-vous...

NOMS

- ❖ *Elfe* : Galadiir, Fenfaril, Lilliastré, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
- ❖ *Humain* : Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovide, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Yeux hagards, yeux perçants, regard fou
- ❖ Coiffure apprêtée, cheveux en pétard, chapeau pointu
- ❖ Vêtements usés, vêtements élégants, vêtements étranges
- ❖ Bien en chair, allure effrayante, maigre

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 4 + Constitution.

Vous infligez un d4 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Elfe* : La magie est pour vous aussi naturelle que la respiration. Vous préparez Détecter la Magie comme si c'était un sort mineur.
- ❖ *Humain* : Choisissez un sort de Clerc. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il s'agissait d'un sort de Magicien.

Démarrez avec ces actions :

Grimoire

Vous avez maîtrisé plusieurs sorts et les avez inscrits dans votre grimoire. Vous commencez avec 3 sorts de niveau 1 et les sorts mineurs. Dès que vous montez d'un niveau, vous ajoutez un nouveau sort de votre niveau ou moins à votre grimoire. Votre grimoire pèse 1 poids.

Préparer des sorts

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) à l'apprentissage tranquille de votre grimoire :

- ❖ vous perdez tous les sorts que vous aviez préparés,
- ❖ vous préparez de nouveaux sorts choisis dans votre grimoire dont le niveau total ne peut pas dépasser votre propre niveau+1,
- ❖ vous préparez aussi tous vos sorts mineurs qui ne comptent jamais dans la limite de niveau de sorts.

Lancer un sort

Quand vous lancez un sort que vous avez préparé, lancez 2d6+INT. Sur 10+ vous lancez le sort avec succès et vous ne l'oubliez pas. Sur 7-9, le sort est lancé mais choisissez une option :

- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).
- ❖ Ce sort perturbe le tissu de la réalité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous prépariez vos sorts de nouveau.
- ❖ Une fois lancé, le sort est oublié. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas préparé vos sorts à nouveau.

Défense magique

Vous pouvez cesser immédiatement un sort continu et utiliser l'énergie de la dissipation pour détourner une attaque. Le sort s'achève et vous soustrayez son niveau des dégâts qui vous sont infligés.

Rituel

Quand vous créez un effet magique à partir d'un lieu de pouvoir, indiquez au MJ votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles mais le MJ posera une à quatre des conditions suivantes :

- ❖ Ça va prendre des jours/semaines/mois.
- ❖ D'abord, il te faudra _____
- ❖ Tu auras besoin de l'aide de _____
- ❖ Cela va coûter beaucoup d'argent.
- ❖ Tu parviens à un effet moindre, peu fiable et limité.
- ❖ Tes alliés et toi-même encourez un risque venant de _____
- ❖ Tu vas devoir désenchanter _____ pour le faire.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Utiliser la magie pour aider quelqu'un.
- ❖ *Neutre* : Percer le secret d'un mystère magique.
- ❖ *Mauvais* : Utiliser la magie pour inspirer la terreur et la peur.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous transportez votre grimoire de sorts (1 poids) ainsi que des rations (5 utilisations, 1 poids).

Choisissez une protection parmi :

- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids)
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids) et 3 potions de soins

Choisissez une arme parmi :

- ❖ Dague (contact, 1 poids)
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ 3 antidotes (0 poids)
- ❖ Potion de soins (0 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ *Nom du PJ* va jouer un grand rôle dans les événements à venir ; je l'ai prévu !
- ❖ *Nom du PJ* me cache un secret important.
- ❖ *Nom du PJ* manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je pourrai.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Prodige

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Puissance magique

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez, au choix :

- ❖ Obtenir l'effet maximal de votre sort
- ❖ Doubler le nombre de cibles du sort.

Puits de science

Vous avez +1 lorsque vous *étalez votre science* à propos de quelque chose dont personne d'autre n'a idée.

M. je sais tout

Quand un autre PJ vous demande un conseil et que vous lui indiquez ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 lorsqu'il accomplit la prochaine action en suivant votre conseil et vous marquez 1 PX s'il le suit.

Codex

Ajoutez un nouveau sort de n'importe quelle classe à votre grimoire.

Enchanteur

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique, vous pouvez demander au MJ ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

Logique

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez *discerner la réalité* avec INT au lieu de SAG.

Protection arcanique

Tant que vous avez au moins encore un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +2 armure.

Contresort

Quand vous tentez de contrer un sort d'arcane qui devrait normalement vous affecter, misez l'un de vos sorts préparés et lancez 2d6+INT. Sur 10+, le sort est contré et n'a pas d'effet sur vous. Sur 7-9, l'effet est contré et vous oubliez le sort que vous avez misé. Le contresort ne protège que vous. Si le sort a d'autres cibles, elles restent affectées.

Etude rapide

Quand vous observez les effets d'un sort arcanique, demandez au MJ le nom et les effets de ce sort. Vous avez +1 si vous agissez en fonction de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Maître

Requiert : Prodige.

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Surpuissance magique

Requiert : Puissance magique.

Quand vous obtenez 12+ en lançant un sort, vous pouvez doubler les effets ou le nombre de cibles de votre sort.

Âme de l'enchanteur

Requiert : Enchanteur.

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique dans un lieu de pouvoir, vous pouvez renforcer les effets de sa prochaine utilisation. Le MJ vous dira exactement comment.

Parfaite logique

Requiert : Logique.

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez *discerner la réalité* avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser 3 questions de votre choix, sans vous limiter à la liste.

Armure arcanique

Remplace : Protection arcanique

Tant que vous avez au moins encore un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +4 armure.

Contresort protecteur

Requiert : Contresort.

Quand l'un de vos alliés que vous voyez est affecté par un sort arcanique, vous pouvez contrer celui-ci comme s'il vous visait. Si le sort affecte plusieurs alliés, il vous faudra contrer chaque effet séparément.

Lien éthéré

Lorsque vous passez du temps avec un sujet volontaire ou sans défense, vous pouvez créer un lien éthéré avec lui. Vous percevez les choses telles qu'il les perçoit et *discernez la réalité* de son environnement quelle que soit la distance. Quelqu'un lié de son plein gré peut communiquer avec vous comme s'il était à vos côtés.

Manipulateur mystique

Quand vous utilisez un sort pour contrôler les actions de quelqu'un, ce dernier n'en aura aucun souvenir et ne vous en tiendra pas rancune.

Amplification

Quand vous infligez des dégâts à une créature, vous pouvez y ajouter l'énergie d'un sort. Interrompez un sort continu et ajoutez son niveau aux dégâts infligés.

Pouvoir personnel

Quand vous avez le temps, les matériaux arcaniques et un endroit sûr, vous pouvez créer votre propre lieu de pouvoir. Décrivez au MJ de quel pouvoir il s'agit et comment vous le liez à cet endroit. Le MJ vous indiquera une créature intéressée par vos travaux.

SORTS DE MAGICIEN

SORTS MINEURS

Chaque fois que vous préparez vos sorts, vous avez de nouveau accès à tous vos sorts mineurs sans avoir à les compter dans la limite de niveau des sorts.

Prestidigitation

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant l'exécution du sort, vous pouvez le changer superficiellement : le nettoyer, le salir, le refroidir, le réchauffer, le parfumer ou changer sa couleur. Au lieu de cela, si vous lancez ce sort sans toucher d'objet, vous pouvez créer une illusion mineure, pas plus grande que vous-même.

Les illusions ainsi créées sont grossières et manifestement illusoires. Elles ne tromperont personne mais pourront en amuser certains.

Lumière

Un objet que vous touchez brille d'une lumière arcanique, à peu près aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

Serviteur invisible Continu

Vous invoquez un automate invisible qui ne peut que porter vos affaires. Il porte tout ce que vous lui donnez dans la limite de 3 poids. Il ne peut ramasser tout seul des objets et ne peut porter que ceux que vous lui confiez. Les objets portés par un serviteur invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un serviteur invisible qui prend des dégâts ou quitte votre présence est immédiatement révoqué.

SORTS DE NIVEAU 1

Détecter la magie *Divination*

Un de vos sens s'accorde brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique ici.

Télépathie *Divination, Continu*

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

Charme personne *Enchantement*

La personne (ni animal, ni monstre) que vous touchez pendant l'exécution du sort vous considère comme un ami jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que vous lui prouviez le contraire.

Projectile magique *Evocation*

Des projectiles de pure magie jaillissent de vos doigts. Infligez 2d4 dégâts à une cible.

Invisibilité *Illusion, Continu*

Touchez un allié : personne ne peut le voir. Il est invisible ! Le sort persiste tant que la cible n'attaque pas ou que vous ne le dissipez pas. Tant que ce sort est actif, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

Alarme

Lancez ce sort tout en marchant en un large cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux sorts, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une créature franchit ce cercle. Le sort vous réveille même si vous êtes endormi profondément.

Contacter les esprits *Invocation*

Nommez l'esprit que vous voulez contacter (ou laissez le choix au MJ). Vous amenez cette créature à travers les plans suffisamment près pour qu'elle puisse vous parler. Elle doit répondre à une question du mieux qu'elle peut.

SORTS DE NIVEAU 3

Dissiper la magie

Choisissez un sort ou un effet magique en votre présence : votre sort le disperse. Les sorts faibles sont annulés, la magie puissante est juste réduite ou étouffée tant que vous restez à proximité.

Clairvoyance *Divination*

Lancez ce sort et fixez une surface réfléchissante pour voir dans les profondeurs du temps. Le MJ vous révélera les détails d'un sombre présage - un évènement sinistre qui se réalisera si vous n'intervenez pas. La vision vous révélera quelque chose d'utile pour vous mettre en travers de cette

triste perspective. Rare est le présage où « Vous vivrez heureux et aurez beaucoup d'enfants ». Désolé.

Boule de feu *Evocation*

Vous évoquez une énorme boule de flammes qui enveloppe votre cible et tous ceux autour, ignore l'armure et inflige 2d6 dégâts.

Imiter *Continu*

Vous prenez la forme de quelqu'un que vous touchez en lançant le sort. Vos caractéristiques physiques sont identiques mais peut-être pas votre comportement. Le sort dure jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts ou que vous repreniez votre forme. Pendant que ce sort est actif, vous ne pouvez plus entreprendre une action de Magicien.

Image miroir *Illusion*

Vous créez une image illusoire de vous-même. Lorsque vous êtes attaqué, lancez 1d6. Sur 4, 5 ou 6, l'attaque touche l'illusion qui est dissipée et le sort rompu.

Sommeil *Enchantement*

1d4 ennemis parmi ceux que vous voyez s'endorment (au choix du MJ). Seules les créatures capables de sommeil sont affectées. Ils se réveillent normalement en cas de bruit fort, de secousses ou de douleur.

SORTS DE NIVEAU 5

Contacter un autre plan *Divination*

Vous envoyez une requête vers un autre plan. Précisez qui ou ce que vous voulez contacter en indiquant sa situation, le type de créature, nom ou titre. Vous créez une communication avec cette créature que vous ou la créature pouvez interrompre à tout moment.

Invoquer un monstre *Invocation, Continu*

Un monstre apparaît et vous aide du mieux qu'il peut. Jouez ce monstre comme si c'était votre personnage, mais il n'a accès qu'aux actions de base. Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, il a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- ❖ Il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques.
- ❖ Il n'est pas téméraire.
- ❖ Il inflige 1d8 dégâts.
- ❖ Ses liens avec votre plan sont forts : +2PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Il a une capacité utile.

Le MJ vous dira quel monstre correspond aux traits que vous avez choisis. Cette créature reste sur ce plan jusqu'à ce qu'elle meure ou que vous la révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Cage Evocation, Continu

La cible est retenue dans une cage de force magique. Rien ne peut entrer ou sortir de la cage. La cage demeure jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort ou que vous la révoquiez. Tant que ce sort est actif, la créature emprisonnée peut lire vos pensées et vous ne pouvez pas quitter la cage des yeux.

Polymorphie Enchantement

Votre toucher transforme entièrement le corps d'une créature qui restera sous cette forme tant que vous ne lancez pas de nouveau sort. Décrivez la nouvelle forme que vous créez, les changements de caractéristiques, ses modifications significatives ou ses faiblesses majeures. Le MJ choisira ensuite une ou plusieurs de ces options :

- ❖ La forme est instable et temporaire.
- ❖ L'esprit de la créature est également altéré.
- ❖ La forme a un avantage ou un point faible imprévu.

SORTS DE NIVEAU 7**Vraie vision Divination, Continu**

Vous voyez les choses telles qu'elles sont vraiment. Le sort s'interrompt si vous mentez ou si vous le décidez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Marche de l'ombre Illusion

L'ombre que vous désignez devient un portail pour vous et vos amis. Nommez un lieu en le décrivant avec un nombre de mots égal à votre niveau. Franchissez ce portail pour être transporté, avec les alliés présents au moment où vous lancez le sort, vers le lieu que vous avez décrit. Le portail ne peut être utilisé qu'une fois par chaque allié.

Nuage mortel Invocation, Continu

Un brouillard s'échappe du Sombre Portail du Royaume des Morts, envahissant une zone proche. Lorsqu'une créature prend des dégâts dans cette zone, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires qui ignorent l'armure. Le sort dure tant que vous pouvez voir la zone affectée et que vous ne le révoquez pas.

Prévoyance Evocation

Choisissez un de vos sorts de niveau 5 ou moins. Décrivez une condition de déclenchement dont le nombre de mots ne dépasse pas votre niveau. Ce sort est conservé en réserve tant que vous ne le lancez pas ou que la condition n'est pas remplie. Vous n'avez pas à lancer de dés, le sort se déclenche, c'est tout. Vous ne pouvez avoir qu'un seul sort en réserve à la fois. Si vous relancez le sort de prévoyance, le nouveau sort en réserve remplace l'ancien s'il y en avait un déjà en réserve.

Domination Enchantement, Continu

Lorsque vous touchez quelqu'un, vous projetez votre esprit dans le sien. Retenez 1d4. Dépensez 1 pour que votre cible accomplisse l'une de ces actions :

- ❖ dire quelques mots de votre choix
- ❖ vous donner ce qu'elle porte
- ❖ attaquer une cible de votre choix
- ❖ répondre sincèrement à une question

Le sort cesse lorsque vous venez à bout de vos points retenus. Si la cible prend des dégâts, perdez un point de retenue. Tant que ce sort est continu, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

SORTS DE NIVEAU 9**Alerte Divination**

Décrivez un événement. Le MJ vous avertira quand il survient, quels qu'en soient le lieu et la distance. Si vous le souhaitez, vous pouvez même voir l'événement comme si vous y étiez. Vous ne pouvez avoir qu'une alerte active à la fois.

Abri Evocation, Continu

Vous créez une structure faite de pure magie qui peut être aussi grande qu'un château ou aussi petite qu'une hutte. Elle est insensible à tout dégât non-magique. La structure persiste jusqu'à ce que vous la quittiez ou que vous arrêtiez le sort.

Invocation parfaite Invocation

Vous téléportez une créature jusqu'à vous. Nommez une créature ou donnez-en une brève description. Si vous avez nommé la créature, celle-ci apparaît devant vous. Si vous avez décrit un type de créature, une créature de ce type apparaît devant vous.

Antipathie Enchantement, Continu

Désignez une cible et décrivez un type de créature ou un alignement. Les créatures de ce type ou de cet alignement ne peuvent s'approcher de la cible. Si une créature de ce type se trouve dans le champ de vision de la cible, elle fuira immédiatement. Le sort se poursuit tant que vous restez en présence de la cible et que vous ne l'interrompez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Gemme d'âme

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La victime est consciente de sa détention mais vous pouvez *négoier* ou utiliser des sorts ou d'autres effets pour la manipuler. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment mais une fois libérée, elle ne peut plus être capturée de nouveau.



Chapitre 14

Le paladin



L'enfer guette : une éternité de tourments dans le feu, la glace ou ce qui châtiara au mieux les péchés des foules damnées de Dungeon World. Vous seul vous dressez entre cette sombre torture et le salut des âmes. N'êtes-vous pas une sainte machine de guerre cuirassée, un templier du Bien et de la Lumière ?

Le clerc peut bien faire ses prières le soir aux dieux qui séjournent au paradis. Le guerrier peut bien se prévaloir du « bien » lorsqu'il brandit son épée affûtée, mais seul vous savez. Seulement vous.

Vous êtes les yeux, les mains et l'exécuteur des dieux.

Vous êtes un parangon de droiture, de vertu et de justice.

Vous avez le don de vision aussi. Une pureté des intentions qu'ignorent vos compagnons. Alors, guidez ces simples d'esprit, paladin. Embrassez votre juste cause et apportez le salut à ce monde perdu. *Vae victis !*

NOMS

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard aimable, regard ardent, regard rayonnant
- ❖ Casque, coiffure soignée, chauve
- ❖ Vieux symbole béni, symbole tape à l'œil

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 10 + Constitution.

Vous infligez un d10 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Vous êtes humain et votre action est la suivante :

- ❖ *Humain* : Quand vous priez même brièvement, pour obtenir un conseil et que vous demandez : « Où est le mal ici ? », le MJ vous répondra sincèrement.

Démarrez avec ces actions :

Imposition des mains

Quand vous touchez une personne à même la peau et priez pour son bien-être, lancez 2d6+CHA. Sur 10+ vous soignez 1d8 dégâts ou guérissez une maladie. Sur 7-9, elle est soignée mais les dégâts ou la maladie vous sont transférés.

Cuirassé

Ignorez l'encombrement des armures que vous portez.

La loi c'est moi

Quand vous donnez un ordre à un PNJ de par votre droit divin, lancez 2d6+CHA. Sur 7+, il choisit entre :

- ❖ s'exécuter,
- ❖ reculer avec précaution avant de fuir,
- ❖ vous attaquer.

Sur 10+, vous avez aussi +1 à suivre contre lui. Sur un échec, il fait ce qu'il veut et vous avez -1 à suivre contre lui.

Quête

Quand vous vous consacrez à une mission par la prière et un rituel de purification, déclarez sa nature :

- ❖ Pourfendre _____, une grande plaie sur cette terre.
- ❖ Défendre _____ des injustices qui le(s) frappent.
- ❖ Découvrir la vérité sur _____.

Choisissez alors jusqu'à deux bénédictions :

- ❖ Un indéfectible sens de l'orientation vers _____.
- ❖ L'invulnérabilité à _____ (par ex. les armes tranchantes, le feu, les enchantements, etc.).
- ❖ Une marque d'autorité divine.
- ❖ La révélation innée des mensonges.
- ❖ Une voix qui sublime la parole.
- ❖ Une insensibilité à la faim, à la soif ou au sommeil.

Le MJ vous indiquera le ou les vœux que vous devez respecter pour maintenir ces bénédictions :

- ❖ Honneur (interdiction : des manœuvres ou des ruses de lâche).
- ❖ Tempérance (interdiction : la goinfrerie, l'ivresse et les plaisirs de la chair).
- ❖ Piété (obligation : le respect des services quotidiens)
- ❖ Valeur (interdiction : tolérer la survie d'une créature mauvaise)
- ❖ Vérité (interdiction : le mensonge)
- ❖ Hospitalité (obligation : réconfort des nécessiteux, quels qu'ils soient).

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Bon* : Se mettre en danger pour protéger les plus faibles que vous.
- ❖ *Loyal* : Pas de pitié pour les mécréants et les criminels !

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 12 + FOR.

Vous débutez avec une armure d'écailles (2 armure, 3 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids) et un signe de votre foi que vous décrirez (0 poids).

Choisissez une arme parmi :

- ❖ Hallebarde (allonge, +1 dégâts, 2 mains, 2 poids)
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégâts, 1 poids) et bouclier (+1 armure, 2 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Rations (1 poids), potion de soins (0 poids)

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ Les écarts de conduite de *Nom du PJ* mettent son âme en danger !
- ❖ *Nom du PJ* m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ Je respecte les croyances de *Nom du PJ*, mais j'espère qu'il trouvera la vraie voie un jour.
- ❖ *Nom du PJ* est une âme brave. J'ai beaucoup à apprendre de lui.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Faveur divine

Dévouez-vous à une divinité (nommez-en une nouvelle ou choisissez-en une déjà existante). Vous obtenez les actions de clerc Communion et Lancer un sort. Quand vous choisissez cette action, considérez-vous comme un clerc de niveau 1. Chaque fois que vous gagnez un niveau par la suite, augmentez de un votre niveau effectif de clerc.

Égide sanglante

Quand vous subissez des dégâts vous pouvez serrer les dents et supporter le choc. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts mais un handicap de votre choix. Si vous avez déjà six handicaps vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Frappe violente

Quand vous suivez votre quête vous infligez +1d4 dégâts.

Exterminatus

Quand vous proclamez votre détermination à vaincre un ennemi, vous infligez +2d4 dégâts contre cet ennemi et -4 dégâts contre tout autre. Cet effet dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Si vous échouez ou abandonnez le combat, vous pouvez admettre votre défaite, mais l'effet continue jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous racheter.

Charge

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

Défenseur acharné

Quand vous *défendez*, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

Attaque concertée

Quand vous *taillez en pièces*, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts.

Protection sacrée

Vous gagnez +1 armure tant que vous suivez votre quête.

Autorité

Vous avez +1 pour *commander* des mercenaires.

Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +1d8 dégâts.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Manifestation divine

Requiert : Faveur divine

Quand vous assistez à une manifestation de magie divine, vous pouvez demander au MJ quelle divinité a octroyé ce sort et quels sont ses effets.

Frappe divine

Remplace : Frappe violente

Vous infligez +1d8 dégâts tant que vous suivez votre quête.

En avant, toujours !

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous *défendez*, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Coude à coude

Remplace : Attaque concertée

Quand vous *taillez en pièces*, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts et il gagne +1 à sa prochaine action.

Protection divine

Remplace : Protection sacrée

Vous gagnez +2 armure tant que vous suivez votre quête.

Autorité divine

Remplace : Autorité

Vous avez +1 pour diriger des mercenaires. Sur 12+ les mercenaires transcendent leur brève hésitation et accomplissent leur devoir avec une particulière efficacité.

Grand hospitalier

Remplace : Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 dégâts.

Inflexible

Quand vous subissez un handicap (y compris par Égide sanglante), vous gagnez +1 sur ce qui l'a provoquée.

Sans peur et sans reproche

Quand vous suivez votre quête choisissez trois bénédictions au lieu de deux.





Chapitre 15

Le voleur



Tu les écoutes autour du feu de camp, se vantant de je ne sais quel combat ou de la bonne fortune qui veille sur votre groupe. Toi, tu comptes ton or et tu souris dans ton coin - ça, c'est le pied ! Tu es le seul à connaître le secret de Dungeon World : le pognon, le fric, l'oseille ! C'est sûr, ils t'ont fait la gueule à chaque fois que tu t'es tiré en douce, mais sans toi, lequel n'aurait pas été découpé par une lame volante ou empoisonné à mort par un vieux piège à aiguilles ? Alors, laisse-les brailler. Quand t'en auras fini avec tout ça, tu pourras trinquer à la gloire de ces héros morts. Dans ton château et blindé de thune. Crapule !

NOMS

- ❖ Halfelin : Félix, La Pie, Souris, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Cafard
- ❖ Humain : Piaf, Pilon, Jack, Marlow, L'Esquive, Rat, Vérole, Humble, Farley

ASPECT

Choisissez un de chaque :

- ❖ Regard mobile, regard assassin
- ❖ Encapuchonné, cheveux en pétard, cheveux en brosse
- ❖ Habits sombres, vêtements chics, vêtements ordinaires
- ❖ Corps svelte, corps noueux, mou

CARACTÉRISTIQUES

Votre maximum de points de vie est égal à 6 + Constitution.

Vous infligez un d8 dégâts de base.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez un peuple et prenez les actions correspondantes :

- ❖ *Halfelin* : quand vous attaquez avec une arme à distance, vous infligez +2 dégâts.
- ❖ *Humain* : vous êtes un professionnel. Vous avez +1 quand vous *évaluez votre science* ou que vous *discernez la réalité* à propos d'activités criminelles.

Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez 2d6+DEX.

Sur 10+ prenez 3, sur 7-9 prenez 1.

Dépensez 1 pour poser une des questions suivantes pendant que vous vous déplacez dans cette zone :

- ❖ Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
- ❖ Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- ❖ Qu'y a-t-il d'autre caché ici ?

Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+DEX. Sur 10+ vous y parvenez sans problème. Sur 7-9, vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

Attaque sournoise

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer lancez 2d6+DEX. Sur 10+ choisissez 2 options.

Sur 7-9 choisissez-en 1 :

- ❖ Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.
- ❖ Vous infligez vos dégâts +1d6.
- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 à suivre pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

Morale souple

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre alignement, vous pouvez répondre par l'alignement qui vous chante.

Empoisonneur

Vous maîtrisez l'usage d'un poison. Choisissez un poison dans la liste suivante : ce poison n'est désormais plus dangereux pour vous. Vous commencez le jeu avec 3 doses de ce poison. Si vous avez le temps et les composants, vous pouvez distiller librement 3 nouvelles doses de ce poison.

Notez que certains poisons sont *appliqués*, ce qui requiert de les administrer précautionneusement à la cible ou dans une nourriture ou boisson qu'elle absorbera. D'autres poisons nécessiteront simplement de *toucher* la victime, ce qui peut notamment se faire en enduisant une lame.

- ❖ Huile de Tagit (appliquer) : la cible s'endort d'un sommeil léger.
- ❖ Herbe sanglante (toucher) : la cible, tant qu'elle n'est pas soignée, soustrait 1d4 des dégâts qu'elle inflige.
- ❖ Racine d'or (appliquer) : la cible considère la prochaine créature qu'elle voit comme un allié fiable, jusqu'à preuve du contraire.
- ❖ Larmes de serpent (toucher) : quiconque inflige des dégâts à la cible tire deux dés au lieu d'un et prend le meilleur résultat.

ALIGNEMENT

Choisissez un alignement :

- ❖ *Chaotique* : Se jeter dans la gueule du loup sans réfléchir.
- ❖ *Neutre* : Éviter d'être découvert ou infiltrer un endroit.
- ❖ *Mauvais* : Faire porter le chapeau ou la poisse à un autre.

ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter. Il est égal à 9 + FOR.

Vous débutez avec une armure de cuir (1 armure, 1 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids), 3 doses du poison choisi, 10 Po.

Choisissez vos armes parmi :

- ❖ Dague (contact, 1 poids), épée courte (proche, 1 poids)
- ❖ Rapière (proche, précis, 1 poids)

Choisissez une arme de jet parmi :

- ❖ 3 dagues de lancer (lancer, courte, 0 poids)
- ❖ Arc rudimentaire (courte, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids)

Choisissez un lot au choix parmi :

- ❖ Sac d'aventurier (1 poids)
- ❖ Potion de soin

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du ou des PJ avec lesquels vous êtes lié :

- ❖ J'ai volé quelque chose à *Nom du PJ*.
- ❖ *Nom du PJ* couvre mes arrières.
- ❖ *Nom du PJ* connaît des détails compromettants sur moi.
- ❖ Moi et *Nom du PJ* sommes tous les deux sur un « coup ».

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

Sixième sens

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

Coup bas

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont « précis » ou « contact », votre Attaque Sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

Maître empoisonneur

Lorsque vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais dangereux pour vous.

Richesse et bon goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez quelqu'un de présent. Il fera tout pour obtenir cet objet ou quelque chose qui s'en approche.

Prudent

Même sur un 6-, vous prenez 1 avec votre Expertise des Pièges.

Aux abois

Quand vous combattez en sous-nombre, vous avez +1 armure.

Distillateur

Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez préparer 3 doses d'un poison que vous avez déjà utilisé.

Envenimer

Vous pouvez appliquer les poisons les plus complexes d'une simple piqûre d'épingle. Quand vous appliquez sur votre arme un poison qui n'est pas dangereux pour vous, remplacez « appliqué » par « touché ».

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Très prudent

Requiert : Prudent.

Quand vous utilisez votre *expertise des pièges* et obtenez 12+, prenez 3 et quand vous passerez non loin du prochain piège, le MJ vous dira ce qu'il fait, comment il s'active, qui l'a posé et comment l'utiliser à votre avantage.

Chimiste

Requiert : Distillateur

Vous pouvez créer de nouveaux poisons. Décrivez en l'effet recherché au MJ. Celui-ci peut ajouter une ou plusieurs limites de son choix parmi les suivantes :

- ❖ Il ne marche que dans certaines conditions.
- ❖ Il est moins puissant que prévu.
- ❖ Il prend un certain temps à agir.
- ❖ Il y a des effets secondaires perceptibles.

Coup vicieux

Remplace : Coup bas

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont « précis » ou « contact », votre Attaque Sournoise fait +1d8 dégâts supplémentaires et vos autres attaques +1d4.

Dos au mur

Remplace : Aux abois

Vous avez +1 armure. Quand vous êtes en sous-nombre, vous avez +2 armure.

Dérobade

Quand vous *défilez le danger* avec 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

Bras ferme, œil vif

Vous pouvez tirer une *salve* avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6+DEX. Sur 10+, vous disparaissiez. Sur 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûte : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

Déguisement

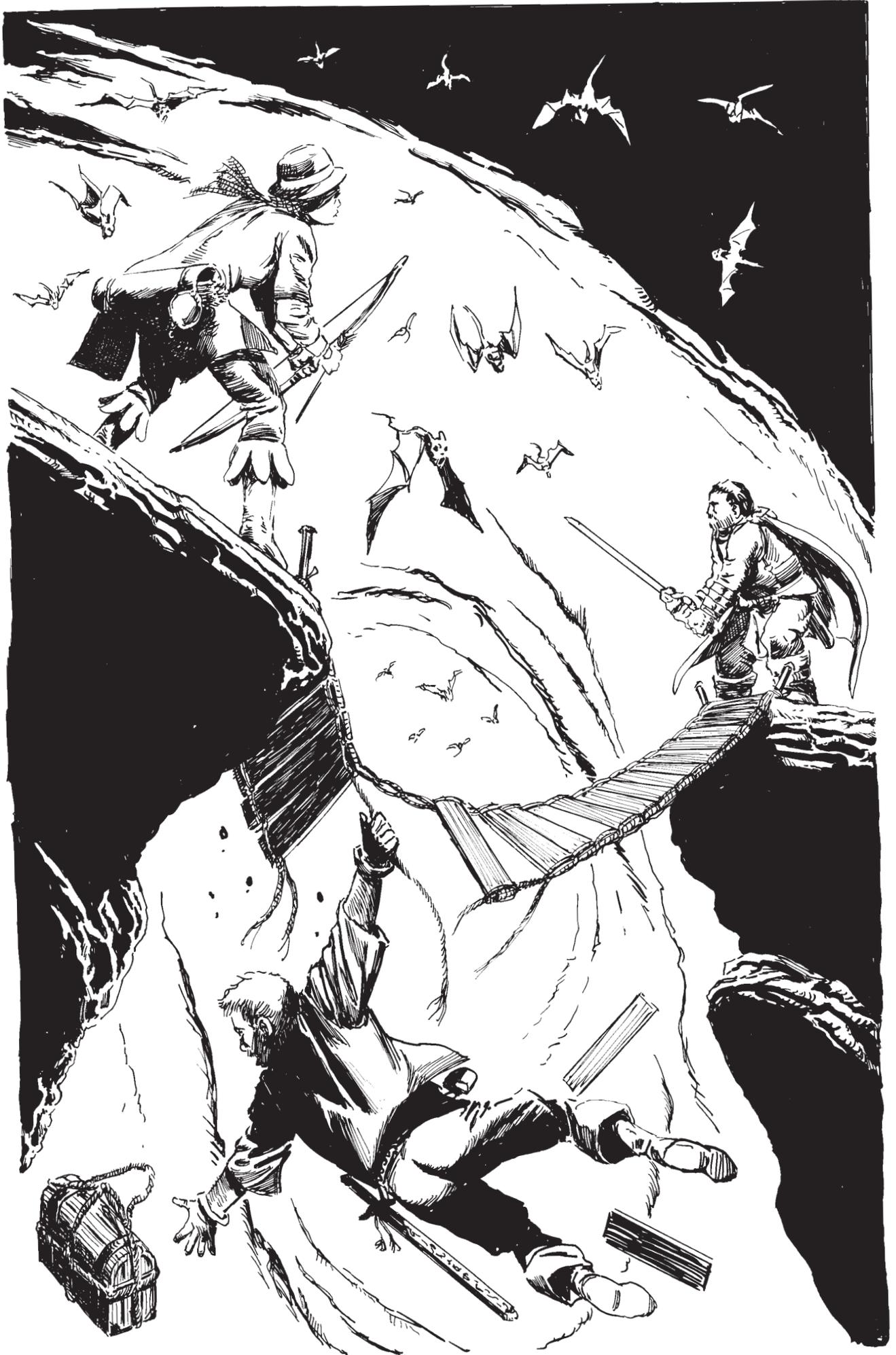
Quand vous avez du temps et de quoi fabriquer un déguisement, vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de vos taille et corpulence et tromper n'importe qui sur votre identité. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas votre apparence.

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de planifier un casse, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir, vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 à suivre.

- ❖ Qui va remarquer son absence ?
- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?





Chapitre 16

Les actions



LES ACTIONS DE BASE

Ce chapitre énumère les règles de fonctionnement des actions et détaille l'ensemble de celles accessibles à tous les PJ : les actions de base et les actions spéciales.

Les actions de base sont le pain quotidien de l'aventurier. Elles couvrent des situations susceptibles d'arriver en combat, lors de négociations tendues ou dans les zones dangereuses.

Les actions spéciales s'utilisent un peu plus rarement. Elles sont utilisées lorsque l'on gagne un niveau, ou qu'on entreprend un long voyage, ou encore lorsque l'on revient en ville entre deux aventures.

Tous les PJ ont accès aux actions de base et aux actions spéciales. Chaque PJ a également des actions spécifiques à sa classe.

Chaque action est décrite par son nom et les règles qui s'y rattachent. Certaines sont également accompagnées d'une brève description sur la façon de les utiliser.

TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

Tailler en pièces sert lorsqu'on attaque un ennemi sur ses gardes, c'est tout. Si l'ennemi ne s'attend pas à votre attaque, s'il ne sait pas que vous êtes là, ou alors s'il est entravé ou sans défense, vous n'utiliserez pas *tailler en pièces*. Vous infligerez vos dégâts d'office ou vous

l'éliminerez aussitôt selon la situation. Comme ça, directement.

La contre-attaque de l'ennemi peut être n'importe quelle action du MJ en rapport avec l'adversaire. Un goblin peut juste rendre les coups ou tenter de glisser une pointe empoisonnée entre vos côtes.

Notez qu'une « attaque » est une action qu'un joueur entreprend et qui a une chance de causer des dégâts physiques à quelqu'un d'autre. Attaquer avec une simple épée un dragon aux écailles métalliques de plusieurs centimètres d'épaisseur, bourrées d'énergie magique, c'est comme frapper un char d'assaut avec un hachoir à viande : c'est sans effet. *Tailler en pièces* ne s'applique donc pas dans ce cas.

Notez que les circonstances peuvent changer ça. Si vous parvenez à vous glisser sous le ventre mou du dragon pour le frapper (bonne chance pour y arriver), vous pourriez le blesser et, dans ce cas, c'est une attaque.

Si l'action peut raisonnablement blesser plusieurs cibles à la fois, on inflige les dégâts à chaque cible (on tiendra compte de l'armure de chacune).

Certaines attaques peuvent avoir des effets supplémentaires en fonction des conditions de déclenchement, des circonstances ou des armes concernées. Une attaque peut aussi renverser un adversaire, l'entraver, ou laisser une grande éclaboussure sanglante.

MJ : Jarl, ta passion pour les gobelins va être satisfaite. Ils t'ont encerclé, dagues en main. Que fais-tu ?

Jarl : Ça suffit ! Je cogne le plus proche avec mon marteau.

MJ : Ok. C'est de toute évidence un combat, tu utilises tailler en pièces. Lance les dés +FOR.

Jarl : Ça fait 11. Il est marqué que je peux ajouter des dégâts. Prenez-ça bande de rats !

MJ : Tu écrases le goblin de plus proche et tu entends avec satisfaction le bruit de ses os qui



craquent. Il réplique néanmoins d'un coup de couteau et t'inflige 4 PV. Que fais-tu ?

MJ : Cadeus, comme tu es dissimulé dans l'ombre, tu as l'avantage sur ces guerriers orcs.

Cadeus : Je bondis et je donne un grand coup d'épée circulaire. Comme ça... Ouahh !

MJ : Ah, ils ne s'attendaient pas à ça, ils sont pris totalement au dépourvu et tu en découpes un. Lance les dégâts.

Cadeus : Je fais 6 dégâts.

MJ : L'orc s'effondre dans une mare de sang ! Le deuxième orc s'arrête et, en te voyant, fait une horrible grimace tout en soufflant dans son cor pour sonner l'alerte. Que fais-tu ?

MJ : Thelian, tu as enfin à ta merci Finbar le Magnifique, le plus puissant duelliste du pays, complètement désarmé.

Thelian : « Je ne te laisserai pas me trahir à nouveau, Finbar ! » Je l'embroche.

MJ : Ok, c'est un tailler en pièces. Jette les dés +FOR.

Thelian : Si tu le dis... Ça fait 7.

MJ : D'accord, tu lui passes ton épée à travers le corps, parce qu'il ne peut même pas se défendre et... euh, attends. En fait, ce n'est même pas un corps à corps. Il est à ta merci. Oublie tailler en pièces. Il est foutu, c'est tout. Il s'effondre au sol et crache du sang, mais à ce moment-là l'alerte retentit. Que fais-tu ?

SALVE (DEX)

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts. Sur 7-9, infligez vos dégâts et choisissez une option :

- ❖ Vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ).
- ❖ Vous tirez au jugé : -1d6 dégâts.
- ❖ Vous devez vous y reprendre à plusieurs fois : épuisez 1 munition.

Salve correspond à une séquence de tir complète, à savoir, préparer une arme de jet ou de lancer, viser puis tirer. L'avantage d'utiliser une arme à distance, c'est que l'attaquant est moins susceptible de prendre des coups en retour. Évidemment, il faut quand même avoir une ligne de tir et des munitions.

Sur un 7-9, il faut lire « danger » au sens large. Cela peut être une chute ou se trouver sur la trajectoire d'une épée ou encore révéler sa cachette à ses ennemis. Quoi qu'il en soit, ce danger est imminent et obligera toujours le MJ à demander : « Que fais-tu ? »

Assez souvent, cela vous amènera à *défier le danger* pour l'éviter.

Si vous lancez quelque chose qui n'a pas de munitions (peut-être avez-vous une action qui vous permet de lancer votre bouclier), vous ne pouvez pas choisir d'en effacer une. Dans ce cas vous n'avez accès qu'aux deux autres options.

Aranwe : Donc, si je comprends bien, je suis en bas tandis que le prêtre orc scande son rituel en haut du balcon ? Bon, pendant que Brianne s'occupe des autres, je vise le prêtre et je tire.

MJ : C'est bon, pour moi c'est une salve.

Aranwe : Zut, ça fait 8. Bon, mes munitions sont bientôt à sec, et je ne suis pas mieux niveau PV. Je préfère tirer au jugé. Je tire les dégâts et ensuite je soustrais le résultat d'un d6, c'est ça ? Ça fait 3. Est-ce suffisant pour le distraire, au moins ?

MJ : Bien sûr ! La flèche s'enfonce dans la cuisse du prêtre et il hurle de douleur, ce qui interrompt le rituel momentanément. Malheureusement, il semble que cette interruption soit bien pire encore que le rituel. Un terrible grondement résonne de la fosse sous le balcon et la maçonnerie de la salle commence à s'effriter. Que fais-tu ?

Halek : Des kobolds et un ogre ? S'ils viennent me chercher, je les accueille à coups de flèches. Je vise la foule. 2d6+DEX, ça fait 8.

MJ : Qu'est-ce que tu choisis ? Danger ou munitions ?

Halek : Je me mets en danger.

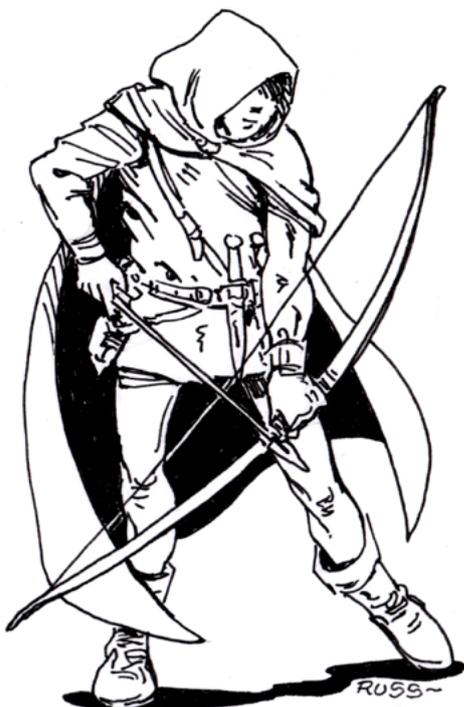
MJ : Bon, les kobolds se ruent sur toi et tu parviens à en toucher un.

Les autres continuent d'approcher.

Tu réalises que tu as perdu l'ogre de vue. Il te fracasse avec son gourdin et tu prends 12 dégâts !

Halek : 12 dégâts ? C'est ça le danger ?

MJ : Tu as raison, c'est plus qu'un danger. Bon, en fait tu n'es pas encore écrabouillé. L'ogre se glisse derrière toi et balance son gourdin pour t'exploser la tête. Que fais-tu ?



DÉFIER LE DANGER

Quand vous agissez malgré une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez 2d6...

- ❖ +FOR si vous passez en force.
- ❖ +DEX si vous agissez rapidement ou évitez le danger.
- ❖ +CON si vous endurez ce qui vous arrive.
- ❖ +INT si vous faites preuve d'ingéniosité.
- ❖ +SAG si vous usez de patience ou de volonté.
- ❖ +CHA si vous usez de vos charmes ou d'un talent de société.

Sur 10+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger. Sur 7-9 vous trébuchez, hésitez ou flanchez : le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

Vous *défiez le danger* lorsque vous faites quelque chose face à un péril imminent. Cela ressemble à une action fourre-tout et ça l'est ! *Défier le danger* est faite pour les situations où vous sentez bien qu'il faut jeter les dés mais où aucune autre action ne paraît correspondre. *Défier le danger* s'applique également lorsque vous effectuez une autre action en dépit de risques non prévus par cette action. Par exemple, *tailler en pièces* suppose que vous échangez des coups au cours d'une bataille. Vous n'avez pas besoin de *défier le danger* pour combattre le monstre, à moins qu'un danger étranger à votre attaque ordinaire se présente. Par exemple, si vous *taillez en pièces* alors qu'un piège se déclenche et propulse des fléchettes par des trous dans le mur, ces fléchettes sont un tout autre danger.

Par danger, il faut comprendre ici toute chose qui nécessite de la résistance, de la concentration ou de l'équilibre.

Cette action est généralement sollicitée par le MJ qui vous dira en quoi consiste le danger au moment où vous accomplissez l'action.

Quelque chose comme « Il te faudra *défier le danger* d'abord. Le danger est le sol incliné et gelé sur lequel tu cours. Si tu réussis à rester debout tu parviendras à la porte avant que le nécromancien ne t'atteigne avec son sort. »

Ce que vous faites détermine la caractéristique mise en œuvre dans l'action. Cela signifie que vous ne pouvez pas *défier le danger* de ce sol incliné et gelé avec un charmant sourire de

manière à pouvoir utiliser votre CHA, car sourire à ce sol gelé n'y changera rien. Sauter par-dessus le plancher gelé nécessitera de *défier le danger* avec FOR, tandis qu'y progresser prudemment se fera à l'aide de DEX.

MJ : Erwin, alors que tu grimpes la paroi du ravin, tu aperçois un adorateur sur une corniche qui lance un sort pour couvrir de glace toute la falaise. Si tu veux poursuivre ton escalade tu devras défier le danger au risque de tomber.

Erwin : Ça va, je suis costaud. Je serre les dents et je plante mes ongles dans la paroi, en n'utilisant qu'une main après l'autre. J'utilise CON, c'est ça ? Ça fait 8.

MJ : Hmm, bon. La seule manière de grimper les derniers mètres est d'utiliser ta dague comme piton, mais tu ne pourras plus la déloger une fois plantée. Tu pourras essayer quand tu auras un peu de temps devant toi. Pour le moment le lanceur de sort est toujours menaçant sur sa corniche.

Erwin : Je pourrai toujours racheter une dague à mon retour. Il est temps d'achever cette ascension et l'adorateur !

MJ : L'athach te balance son troisième bras costaud armé d'une branche cassée. Que fais-tu Valéria ?

Valéria : Ah tiens, il veut se battre, hein ? D'accord. Je le taille en pièces en lui donnant un coup d'épée aux jambes.

MJ : Attends un peu, championne. Tu es déjà en position désavantageuse car il te maintient à distance. Pour arriver au contact il te faut d'abord défier le danger sinon tu prendras le coup de massue.

Valéria : Pff, personne ne rivalise avec Valéria la rouge ! Je saute de côté comme une feuille dans le vent, puis je commence à le tailler en pièces.

MJ : Défie le danger avec la DEX, s'il te plaît.

Octavia : J'en ai marre de cet ogre, je laisse tomber mon bouclier et je prends mon marteau à deux mains. C'est tailler en pièces, non ?

MJ : Tu laisses tomber ton bouclier ? Ce n'est pas une très bonne idée. Il va te falloir défier le danger pour éviter que l'ogre ne t'envoie valser.

Octavia : Tu es sûr ? Ce n'est pas tailler en pièces ? Quand on échange des coups et tout ça ?

MJ : Oui, bien sûr. J'ai besoin d'une tasse de café. Oui, c'est tailler en pièces. Lance les dés !



DÉFENDRE (CON)

Quand vous *défendez* une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez 2d6+CON.

Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Aussi longtemps que vous *défendez*, dès lors que vous (ou ce que vous protégez) subissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 pour choisir l'une des options suivantes :

- ❖ Rediriger vers vous l'attaque ennemie.
- ❖ Diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque.
- ❖ Offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant.
- ❖ Infliger autant de dégâts que votre niveau à l'adversaire.

Défendre quelque chose signifie se trouver à proximité et tout faire pour éviter les attaques contre cette chose ou empêcher quiconque de s'en approcher. Lorsque vous n'êtes plus proche ou que vous cessez de vous occuper des menaces qui surviennent, vous perdez les retenues que vous pouviez encore avoir.

Vous ne pouvez dépenser une retenue que lorsque vous ou ce que vous *défendez* est la cible d'une attaque.

Les choix que vous pouvez faire dépendent de l'attaquant et du type d'attaque. En particulier, vous ne pouvez pas infliger des blessures à un attaquant que vous ne pouvez pas atteindre avec votre arme. Par attaque, il faut entendre toute action nuisible que vous pouvez contrecarrer. Les coups d'épée et les flèches sont des attaques, bien sûr, mais aussi les sorts, les charges, etc.

Si l'attaque n'inflige pas de dégâts, la réduire de moitié signifie que l'attaquant n'obtient pas le résultat escompté, mais seulement une partie. C'est à vous et au MJ de décider ce que cela signifie selon les circonstances.

Si vous *défendez* l'Œil de Oro-Uht et qu'un orc tente de l'arracher de son socle, diminuer cette attaque de moitié pourrait signifier que le bijou tombe par terre et que l'orc n'a pas encore mis la main dessus. Ou peut-être que l'orc s'en empare, mais en même temps que vous et qu'il vous faudra combattre bec et ongles pour l'avoir.

Si vous et le MJ n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur ce qui est réduit de moitié, alors vous ne pouvez pas choisir cette option.

Se défendre soi-même revient à renoncer à attaquer et essayer seulement d'éviter le danger.

MJ : Avon, tu commences à incanter ton sort pour repousser le fantôme du nécromancien au-delà du portail, mais les zombies se ruent sur toi.

Lux : Ne t'inquiète pas Avon, je te protégerai ! Pendant qu'Avon lance son sort, je jure de le protéger. Je frappe mon bouclier avec mon marteau et je hurle « si vous voulez l'atteindre, il faudra me passer dessus avant ! » Je veux le défendre.

MJ : Quel enthousiasme ! Lance tes dés +CON.

Lux : Ça fait 11, je retiens 3, c'est ça ?

Avon : Je pense que tu vas vite t'en servir, Lux. J'ai fait 8 sur mon lancer de sort et je choisis de m'exposer au danger.

MJ : D'accord. Les zombies sont attirés par la perturbation magique et se dirigent sur toi en titubant. Tu es cerné maintenant, ils sont partout ! Que fais-tu ?

Avon : Euh... « Au secours ! »

Lux : Je m'en occupe. Je dépense une retenue pour rediriger une attaque sur moi. Je pousse Avon de côté et je laisse toute la puissance de ma bonté se répandre en vagues pour provoquer la colère des morts-vivants. Je fais de grands moulinets avec mon marteau pour infliger des dégâts. Je pourrais aussi tout utiliser pour réduire les dégâts de moitié mais mon dieu nous protégera !

MJ : Bon, Hadrian, tu as défendu Durga pendant qu'elle guérissait Thelian et à présent il va mieux. Que faites-vous ?

Durga : Je bondis en avant pour repousser les troglodytes !

Hadrian : Moi, je vais me frotter au crocodile.

MJ : D'accord. Durga, les troglodytes viennent vers toi avec leurs gourdins.

Hadrian : Pas question, j'ai encore une retenue et je la dépense pour rediriger l'attaque sur moi.

MJ : Sauf que vous êtes séparés. Comment vas-tu faire ça si tu es à 20 mètres ? Tu as perdu ta retenue quand tu as attaqué le croco.

Hadrian : Mouais, je suppose que je ne défends plus grand chose là. Tant pis, te voilà toute seule Durga !

ÉTALER SA SCIENCE (INT)

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez 2d6+INT. Sur 10+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet. Sur 7-9, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant ; à vous de le rendre utile. Le MJ peut vous demander « comment le sais-tu ? ». Dites-lui tout de suite la vérité.

Vous étalez votre science à chaque fois que vous cherchez à vous rappeler d'informations ou de faits à propos de quelque chose. Vous prenez un moment pour réfléchir sur ce que vous savez sur les tribus orques ou la Tour de Ul'dammarr, puis vous révéléz ce savoir.

Vous obtenez des connaissances comme si vous aviez consulté un bestiaire, un guide de voyage, voire une bibliothèque. Vous obtenez des faits sur le sujet.

Sur un 10 + le MJ va vous indiquer comment ces faits peuvent être immédiatement utiles alors que sur un 7-9 il se contentera juste de vous les révéler.

Sur un échec, l'action du MJ prendra souvent compte du temps que vous avez passé à réfléchir. Peut-être n'avez-vous pas remarqué ce gobelin qui s'est glissé derrière vous, ou le piège à con dans le couloir. C'est aussi une belle occasion de révéler une vérité indésirable.

Juste au cas où cela ne serait pas clair, les réponses sont toujours vraies, même si le MJ a dû les improviser sur le moment.

Fenfaril : Le sol était illusoire ? Saletés de gnomes.

MJ : Hé, oui. Tu es dans une fosse obscure, et il y a une forme humanoïde sombre, tachetée et sans yeux qui se déplace vers toi en marmonnant.

Fenfaril : Une forme qui marmonne, hein ? C'est quoi ce truc ? Est-ce que ça va m'attaquer ? Je suis sûr que j'ai lu quelque chose là-dessus ! Peut-être à l'académie ?

*MJ : Ça se pourrait. Etale ta science !
Fenfaril : Ô cerveau, révèle-moi tes connaissances ! J'ai fait 8.
MJ : Oui, bien sûr, tu connais cette chose. Son nom t'échappe mais tu te souviens bien avoir vu un dessin d'une créature semblable. Elle était dans un couloir et gardait quelque chose. Tu sais qu'il y a un truc pour l'obliger à te laisser passer, mais tu ne te souviens plus quoi.
Fenfaril : Évidemment, j'avais la gueule de bois ce jour-là. J'ai toujours été un mauvais étudiant. Un truc, tu dis ? Mmmm...*

*Vitus : J'ai fait 10 pour étaler ma science à propos de ce crâne doré.
MJ : Tu es presque sûr de reconnaître l'orfèvrerie de Dis, la ville vivante.
Vitus :... et ? J'ai fait 10 !
MJ : Ah, oui, c'est vrai. Tu reconnais quelques glyphes en particulier. Ils sont en Efrit et désignent un sort de feu, mais ils sont différents, une sorte de magie de transmutation. Je parie que si tu lances un sort sur le crâne, il va le transformer en un sort de feu.
Vitus : Un projectile magique de feu, cool !*

DISCERNER LA RÉALITÉ (SAG)

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- ❖ Que s'est-il passé ici récemment ?
- ❖ Que va-t-il se passer ?
- ❖ A quoi dois-je être attentif ?
- ❖ Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- ❖ Qui est vraiment maître de la situation ici ?
- ❖ Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

Pour *discerner la réalité*, vous devez observer attentivement votre cible. Cela signifie généralement interagir avec elle ou regarder quelqu'un d'autre faire la même chose.

Vous ne pouvez pas juste passer votre tête dans une pièce et y *discerner la réalité*. Cela ne se limite pas à rechercher des indices. Vous devez inspecter attentivement les choses, sonder les murs et vérifier les marques bizarres dans la poussière des étagères. Il ne s'agit pas seulement de remarquer un détail, mais d'avoir une vision d'ensemble.



Le MJ décrit toujours franchement ce que les PJ vivent. Par exemple, au cours d'un combat, il décrira que le mage goblin reste immobile de l'autre côté de la pièce. *Discerner la réalité* pourrait révéler la raison derrière cela : les mouvements du goblin montrent qu'il ne peut pas approcher plus près car il tire son énergie de la pièce derrière lui.

Tout comme pour *étaler sa science*, les réponses que vous obtenez sont toujours franches, même si le MJ doit les improviser sur le moment. Une fois la réponse obtenue, elle est gravée dans le marbre.

À moins que le texte d'une action n'indique le contraire, les joueurs ne peuvent poser des questions qu'à partir de la liste. Si un joueur pose une question qui ne se trouve pas dans la liste, le MJ peut soit lui dire d'essayer de nouveau, soit répondre à une question de la liste qui semble équivalente. Bien sûr, certaines questions peuvent avoir une réponse négative, c'est possible. Si vraiment il n'y a rien d'utile ou de précieux ici, le MJ répondra sans doute à cette question en disant « Rien, désolé. »

Omar : Cette pièce ne me dit rien qui vaille. Je vais fouiner un peu. Je prends mes outils et je commence à farfouiller. Je tire sur les chandeliers et je tapote les murs avec mon marteau. Les trucs habituels, quoi.

MJ : Tu discernes la réalité ?

Omar : Oh oui. Je discerne toutes les réalités. J'ai fait 12. Je veux savoir « Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ? »

MJ : Eh bien, c'est évident pour toi qu'il y a un endroit creux dans le mur, sur le côté nord de la salle. Les pierres sont plus récentes et le mortier est plus frais, probablement une alcôve cachée ou un passage.

Omar : Je veux poser une autre question. « Qui a muré la pièce ? »

MJ : Ce n'est pas sur la liste, donc je vais faire comme si tu m'avais demandé « Que s'est-il passé ici récemment ? » En regardant la maçonnerie, tu remarques que le mur n'est pas d'aplomb par endroits. C'est vraiment bâclé et ça ressemble à du travail de gobelin. Mais bon, la façon dont il penche indique que quelque chose pousse de l'intérieur.

Omar : Donc, soit les gobelins ont muré la pièce depuis l'autre côté, soit il y a quelque chose là-dedans qui a essayé de sortir.

MJ : Tout à fait !

NÉGOCIER (CHA)

Quand vous *négochiez* avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire. Sur 7-9, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.

Négocier couvre une grande quantité de situations y compris la classique intimidation ou la diplomatie.

Vous *négochiez* lorsque vous tentez d'obtenir que quelqu'un fasse quelque chose pour vous en usant d'une promesse ou d'une menace. Votre moyen de pression peut être vil ou aimable, c'est sans importance.

Solliciter quelqu'un poliment n'est pas *négocier*. Vous demandez « Puis-je avoir cette épée magique ? » et Sire Telric répond « Allez au diable, c'est ma lame, mon père l'a forgée et ma mère l'a enchantée ». Voilà.

Pour *négocier*, vous devez avoir un moyen de pression ou une monnaie d'échange.

Le moyen de pression est tout ce qui pourrait amener votre cible à faire quelque chose pour vous. Peut-être s'agit-il de quelque chose qu'elle désire. Peut-être quelque chose qu'elle ne souhaite pas que vous fassiez. Comme une bourse d'or ou lui refaire le portrait.

Le moyen de pression dépend des personnes impliquées et de la demande. Vous disposez d'un moyen de pression lorsque vous menacez de mort un gobelin seul. Menacez ce même gobelin alors qu'il est avec sa bande et il préférera sans doute se battre.

Sur un 7+ on vous demandera quelque chose en rapport avec votre moyen de pression. Si vous tenez devant quelqu'un en aiguisant votre couteau et en lui faisant comprendre que vous pourriez bien lui faire la peau, il pourrait vous demander de le laisser partir. Si vous utilisez votre rang plus élevé à la cour, on pourrait vous demander une faveur.

Quoi qu'on vous demande, sur un 10+, il vous suffit de le promettre clairement et sans ambiguïté. Sur un 7-9, ce n'est pas suffisant, il faut aussi donner certaines garanties, dès maintenant, avant que l'on fasse ce que vous voulez.

Par exemple, si vous promettez que vous allez assurer la sécurité contre des loups et que vous obtenez un 7-9, votre interlocuteur peut déclarer qu'il fera sa part lorsque vous apporterez une peau de loup fraîchement tué pour prouver vos dires.

Notez bien que vous n'avez pas réellement besoin de tenir votre promesse. Que vous le fassiez ou non, c'est votre choix. Bien sûr, les promesses non tenues conduisent généralement à des soucis. Les gens ne sont pas particulièrement aimables avec les parjures et ne sont pas enclins à leur faire confiance.

Dans certains cas, lorsque vous annoncez votre part du marché, vous pouvez y inclure une promesse, comme par exemple « partez maintenant et je vous épargnerai ». Ensuite, la cible décide si cette proposition lui convient ou si elle avait autre chose en tête. Elle peut dire « d'accord, je pars si vous me laissez vivre » (avec des garanties, si vous avez fait un 7-9) ou « promettez de ne pas me suivre. »

Leena : « Seigneur Hywin, j'ai besoin que vous vous portiez garant pour moi sinon la reine ne me donnera jamais d'audience »

MJ : Il n'est pas vraiment convaincu. Cela pourrait bien nuire à sa réputation si tu fais un faux pas. « Pourquoi devrais-je vous aider, Leena ? »

Leena : Bien, pendant que je lui parle, je joue distraitement avec la chevalière de l'assassin que nous avons tué. Celui qu'il a embauché pour éliminer le prince. Je m'assure qu'il la voit.

MJ : Ok. Tu négocies. Lance les dés.

Leena : 8...

MJ : Il te lance un regard de colère froide. « Nous savons tous deux que vous avez tué mon homme de main. Donnez-moi la bague, jurez de garder le silence et je ferai ce que vous demandez ».

Leena : Je la lui lance. On pourra toujours trouver de quoi compromettre ce salaud plus tard.

Valéria : C'est bien ici que Le Borgne joue aux cartes, hein ? Ok, je vais voir les videurs. « Hé les gars, ça vous dérangerait d'ouvrir cette porte et de me laisser entrer ? » et je leur fais du charme pour qu'ils me laissent passer. Je négocie +CHA, c'est ça ?

MJ : Pas si vite ! Tu t'es contentée de dire ce que tu voulais. Un des deux molosses avec un air blasé te dit « Désolé, c'est un cercle réservé aux membres ». On dirait qu'il déteste son travail et qu'il voudrait être ailleurs. Si tu veux négocier, tu vas avoir besoin d'une monnaie d'échange. Peut-être un pot de vin ?

AIDER OU GÊNER (LIEN)

Quand vous *aidez ou gênez* quelqu'un avec qui vous avez un lien, lancez 2d6+LIEN. Sur 10+, il reçoit, au choix, +1 ou -2 à son prochain jet. Sur 7-9, le modificateur est identique mais vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

Chaque fois que vous estimez que deux joueurs devraient lancer les dés l'un contre l'autre, le défenseur devrait *gêner* l'attaquant. Cela ne veut cependant pas dire qu'on sabote tout à chaque fois. Cette action couvre beaucoup de situations comme s'opposer à une négociation ou se conduire comme quelqu'un de louche et de difficile à cerner. Il s'agit, en gros, de toutes les fois où l'on se met en travers du chemin d'un autre joueur.

Demandez toujours à la personne qui *aide* ou *gêne* comment elle s'y prend. Elle déclenche l'action tant qu'elle peut répondre. Parfois, en tant que MJ, vous devrez demander si le joueur entend *gêner* l'autre. En effet, vos joueurs ne remarqueront pas toujours qu'ils se *gênent* mutuellement.

Aider est une action un peu plus évidente. Si un joueur peut expliquer comment il en aide un autre et que ça tient la route, laissez-le lancer les dés.

Peu importe combien de personnes *aident* ou *gênent* une action : la cible gagne +1 ou -2 une seule et unique fois. Même si tout le groupe d'aventuriers aide à l'attaque d'un ogre, celui qui *taille en pièces* ne gagne que +1.

MJ : Ozruk, tu es seul et blessé face à une meute de chiens de l'enfer. Derrière toi le Prince de Lescia se recroqueville, gémissant de terreur.

Ozruk : Je tiens bon et lève mon bouclier. Malgré une mort certaine, je ferai mon devoir et défendrai le petit prince.

Aronwe : Je sors de l'ombre et tire mon épée ! « Tu n'es pas encore mort, nain ! » Je me tiens à ses côtés. Je veux l'aider à défendre. « Bien que je ne te connaisse pas bien, je t'ai vu dans la bataille, Ozruk. Si nous devons mourir aujourd'hui, nous mourrons comme des frères d'armes ! » Je n'ai pas de liens avec lui, mais je veux quand même essayer.

MJ : C'est touchant, vraiment. Ok. Lance les dés à +0 et si tu réussis, Ozruk aura +1 à sa tentative pour défendre. Allons-y !

ACTIONS SPÉCIALES

Les actions spéciales se produisent moins souvent ou dans des situations plus spécifiques. Ce sont toujours des actions standard que les PJ font dans Dungeon World, mais plus particulièrement entre deux explorations de donjons ou deux aventures palpitantes.

DERNIER SOUPIR

Quand vous rendez votre *dernier soupir*, vous avez un bref aperçu de ce qui vous attend derrière le Sombre Portail du Royaume des Morts (le MJ vous dira quoi). Puis lancez 2d6+ rien (oui, rien, la mort se moque de savoir si vous êtes baraqué ou sympa).

Sur 10+, vous échappez à la Mort. Vous êtes en mauvaise posture mais encore vivant.

Sur 7-9, la Mort elle-même vous propose un marché. Acceptez et vous êtes stabilisé ou refusez et rejoignez ce qui vous attend derrière le Sombre Portail.

Sur 6-, votre funeste sort est inévitable et vous franchirez sous peu le Sombre Portail. Le MJ vous dira quand.

Le *dernier soupir* est ce bref moment entre vie et mort. Le temps s'arrête et la Mort apparaît pour réclamer une vie. Même ceux qui ne passent pas au-delà du Sombre Portail ont un aperçu de ce qui pourrait les attendre de l'autre côté : les amis et les ennemis du passé, la récompense ou le châtiment de leur conduite ou d'autres visions encore plus étranges. Tous sont changés par ce moment, d'une manière ou d'une autre, même ceux qui en réchappent.

Il y a trois résultats à cette action :

- ❖ Sur un 10 +, le personnage a trompé la mort d'une manière significative. Il a sauvé sa vie qui, pourtant, ne lui appartenait déjà plus. La mort ne peut pas l'empêcher, mais elle se souviendra de cet affront.
- ❖ Sur un 7-9, le MJ devrait offrir un véritable choix aux conséquences importantes. Pensez au comportement du personnage et à ce que vous avez appris sur lui dans le jeu. La Mort sait et voit tout. Elle taille ses offres sur mesure. Ayez bien à l'esprit qu'il

s'agit d'un marchandage. Proposez quelque chose qui sera un défi à jouer et qui influencera le jeu d'une manière amusante.

- ❖ Sur un échec, la mort est inévitable. La chose la plus simple à faire consiste à dire : « La mort te fait passer le seuil de son obscur royaume. » puis enchaînez avec autre chose.

Parfois, cependant, la Mort vient lentement. Vous pouvez annoncer au joueur : « Il te reste une semaine à vivre » ou « tu peux sentir la main froide de la Mort sur toi... » et en rester là pour l'instant. Le joueur peut renoncer et accepter la mort à ce moment-là. Ce serait parfaitement normal. Laissez-le créer un nouveau personnage. L'essentiel à retenir est que la rencontre avec la Mort, réussie ou échouée, est un moment important qui doit toujours conduire à un changement.

MJ : Moineau, alors que la lame du couteau s'enfonce dans tes tripes, le monde disparaît et tu te retrouves devant le Sombre Portail de la Mort. Lance les dés !

Moineau : C'est chaud. J'ai fait 9 !

MJ : La Mort t'apparaît sous forme d'un sombre spectre aux vêtements brumeux. Une main pâle touche ton visage. Tu entends sa voix dans ton esprit. « Rejoins-moi vite joli Moineau. Suis la rivière des âmes que tu m'as envoyées. Je t'en suis extrêmement reconnaissante. Je vais te renvoyer dans le monde à une condition. Dans l'ombre tu demeures, ombre tu dois devenir. Fuis la lumière du jour à jamais ou reviens vite me tenir compagnie. Qu'en dis-tu, petit voleur ? »

Moineau : heu...

ENCOMBREMENT

Quand vous tentez une action en portant une charge, vous risquez d'être encombré. Si le Poids que vous portez est :

- ❖ égal ou inférieur à votre charge, vous n'êtes pas pénalisé,
 - ❖ égal ou inférieur à votre charge +2, vous subissez une pénalité de -1 tant que vous ne vous êtes pas allégé,
 - ❖ supérieur à votre charge +2, allégez-vous d'au moins 1 poids et agissez à -1 ou échouez automatiquement.
-

Le poids maximum que peut porter un PJ est déterminé par sa classe et sa FOR. Être capable de transporter plus est un avantage évident lorsque vous essayez de sortir un trésor d'un donjon ou plus simplement lorsque vous pouvez y apporter ce dont vous avez besoin.

Cette action ne s'applique qu'aux objets que l'on peut transporter tout en restant capable d'agir. Porter un rocher sur le dos ne déclenche pas l'action car vous ne pouvez franchement pas agir ou vous déplacer avec une telle charge. Cela concerne les actions que vous pouvez effectivement accomplir dans la fiction.

MONTER UN CAMP

Quand vous vous installez pour vous reposer, dépensez une ration. Si vous êtes dans un endroit dangereux, attribuez des tours de garde. Si vous avez assez de points d'expérience, vous pouvez *monter de niveau*. Lorsque vous vous réveillez après quelques heures de sommeil ininterrompu, récupérez la moitié de votre maximum de PV.

Généralement, vous *montez un camp* pour pouvoir accomplir d'autres actions comme préparer des sorts ou communier avec votre dieu. Ou, plus simplement, passer enfin une bonne nuit. Chaque fois que vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle pendant plus d'une heure, vous avez probablement *monté un camp*.

L'action s'applique également si vous passez une nuit dans une auberge ou une maison. Vous récupérez vos PV comme d'habitude mais vous ne barrez une ration que si vous puisez dans vos réserves. Ce n'est pas le cas si vous vous payez un repas ou que l'on vous héberge.

TOUR DE GARDE (SAG)

Quand c'est votre *tour de garde* et que quelque chose approche du camp, lancez 2d6+SAG.

Sur 10+, vous réveillez tout le monde et parvenez à prendre des mesures de défense ; chacun gagne +1 sur sa prochaine action.

Sur 7-9, votre réaction est un peu tardive. Vos compagnons sont réveillés, mais n'ont pas eu le temps de se préparer. Ils ont enfilé rapidement une armure et saisi leur arme, c'est tout. Sur 6-, ce qui s'est glissé furtivement jusqu'à la lumière du feu de camp vous tombe dessus.



ENTREPRENDRE UN VOYAGE PÉRILLEUX (SAG)

Quand vous voyagez à travers un territoire hostile, désignez un éclaireur, un serre-file et un intendant. Chacun d'entre eux lance $2d6+SAG$.

Sur 10+ :

- ❖ l'intendant réduit le nombre de rations nécessaires de 1,
- ❖ le serre-file réduit le temps nécessaire pour parvenir à destination (le MJ vous dira de combien),
- ❖ l'éclaireur repère les dangers éventuels suffisamment tôt pour vous donner l'avantage.

Sur 7-9, chacun assure son rôle comme espéré : le nombre normal de rations est consommé, le trajet prend le temps escompté et personne ne vous surprend (vous ne prenez personne par surprise non plus).

Si vous n'attribuez pas un ou plusieurs de ces rôles, cela vaut comme si vous aviez fait 6- : le trajet consomme plus de rations que d'ordinaire, il est plus long que prévu ou ce qui vous attendait sur le chemin vous tombe dessus sans crier gare.

Vous ne pouvez pas affecter plus d'un emploi à un personnage. Si vous n'avez pas suffisamment de personnages dans votre groupe ou si les personnages ne souhaitent pas se charger de ces tâches, cela vaut comme si l'on avait obtenu 6- pour chaque rôle non attribué.

Les distances dans Dungeon World sont mesurées en rations. Une ration est la quantité de fournitures utilisées dans une journée. Les voyages consomment plus de rations quand ils sont longs ou lorsque le déplacement est lent.

Un *voyage périlleux* correspond à tout chemin parcouru entre deux points. Vous ne lancez pas les dés pour chaque journée de voyage en alternant avec un camp, puis une nouvelle journée, etc. Vous faites un seul jet pour l'intégralité du voyage.

Cette action s'applique uniquement lorsque vous savez où vous allez. En revanche, lorsque vous partez à l'aventure ou errez à la recherche de choses intéressantes à découvrir vous n'entrez pas un *voyage périlleux*.

Le MJ vous donne des détails sur votre environnement au fur et à mesure que vous le découvrez et vous utilisez vos rations lorsque vous *montez un camp*.

FIN DE SESSION

Quand vous finissez une session (soirée) de jeu, si vous pensez qu'un de vos liens est résolu (vous en avez fait le tour, il n'est plus pertinent, ou autre), demandez au joueur du PJ lié au vôtre s'il pense de même. Si c'est le cas, marquez 1 PX et créez un nouveau lien avec qui vous voulez, si vous le voulez. Une fois tous vos liens passés en revue, vérifiez si vous avez agi en fonction de votre alignement au moins une fois dans la session. Si c'est le cas, marquez 1 PX.

Ensuite, le groupe doit répondre à ces trois questions :

- ❖ Avons-nous appris quelque chose de nouveau et d'important sur le monde ?
- ❖ Avons-nous vaincu un ennemi ou un monstre remarquable ?
- ❖ Avons-nous trouvé un trésor mémorable ?

Pour chaque oui, chaque PJ marque 1 PX.

MONTER DE NIVEAU

Quand vous avez du temps libre devant vous (heures ou jours) et que le nombre de vos PX est égal ou supérieur à votre niveau +7, vous tirez les leçons de vos aventures et améliorez vos talents :

- ❖ soustrayez votre niveau +7 de vos PX,
 - ❖ augmentez votre niveau de 1,
 - ❖ choisissez une nouvelle action avancée de votre classe,
 - ❖ si vous êtes Magicien, ajoutez un sort à votre grimoire,
 - ❖ augmentez d'un point l'une de vos caractéristiques et augmentez son ajustement si nécessaire. Augmenter le score de CON augmente aussi le nombre de points de vie. Aucune caractéristique ne peut dépasser 18.
-

RIPAILLER

Quand vous revenez triomphants et organisez une grande fête, dépensez au moins 100 Po et lancez 2d6+1 par tranche de 100 Po supplémentaires. Sur 10+, choisissez 3. Sur 7-9, choisissez 1. Sur 6-, choisissez 1 mais les choses dérapent franchement (le MJ vous dira comment).

- ❖ Vous vous liez d'amitié avec un PNJ utile.
 - ❖ Vous apprenez des rumeurs sur une opportunité.
 - ❖ Vous recevez des informations utiles.
 - ❖ Vous ne vous faites pas embrouiller, ensorceler ou duper.
-

Vous ne pouvez *ripailler* que lorsque votre groupe revient triomphant. Seule la bonne fortune des aventuriers est susceptible d'attirer la foule des fêtards. Si vous n'annoncez pas votre succès, qui voudrait faire la fête avec vous de toute façon ?

ACHATS

Lorsque vous allez acheter quelque chose avec la bourse pleine, vous pouvez l'obtenir au prix du marché, si c'est habituellement vendu là où vous vous trouvez. Si c'est quelque chose de spécial, d'inhabituel ou au-delà de ce qui est normalement disponible, lancez 2d6+CHA. Sur un 10+, vous trouvez ce que vous cherchez à un bon prix. Sur un 7-9, vous aurez à payer plus ou à vous contenter de quelque chose qui n'est pas exactement ce que vous désiriez. Le MJ vous dira quelles sont vos options.

RÉCUPÉRER

Vous récupérez tous vos PV au bout d'un jour à vous reposer confortablement en sécurité. Après trois jours, vous retirez un handicap de votre choix. Si l'on vous prodigue des soins (magiques ou non) durant ce repos, vous retirez un handicap tous les deux jours au lieu de trois.



RECRECUTER

Quand vous faites savoir que vous cherchez à embaucher du renfort, lancez 2d6 :

- ❖ +1 si vous annoncez que le salaire est généreux,
- ❖ +1 si vous faites connaître vos projets,
- ❖ +1 si vous faites savoir que vous distribuerez une part de ce que vous trouverez,
- ❖ +1 si vous avez une bonne réputation dans le coin.

Sur un 10 +, vous avez le choix parmi plusieurs candidats qualifiés et vous ne souffrez d'aucune pénalité pour ceux que vous n'embauchez pas. Sur un 7-9, il faudra vous contenter d'un profil proche de celui que vous recherchez ou refuser la candidature. Sur un échec, quelqu'un d'influent et d'inapte déclare

qu'il aimerait venir (par exemple : une jeune tête brûlée, un boulet, ou un ennemi déguisé). Embauchez-le et acceptez-en les conséquences ou refusez la candidature. Si vous refusez une ou plusieurs candidatures, vous avez -1 à suivre pour *recruter* de nouveau.

AVIS DE RECHERCHE

Lorsque vous revenez dans un endroit civilisé où vous avez causé des ennuis auparavant, tirez les dés +CHA. Sur un 10 +, le récit de vos « exploits » s'est répandu et tout le monde vous reconnaît. Sur un 7-9, comme ci-dessus, et le MJ choisit une complication :

- ❖ La police locale a lancé un avis de recherche à votre encontre.
- ❖ Quelqu'un a mis votre tête à prix.
- ❖ Quelqu'un qui compte pour vous a été inquiété à la suite de vos actions.

Cette action n'intervient que pour les endroits où vous avez provoqué des ennuis. Être impliqué notoirement dans les soucis d'autrui déclenche aussi cette action.

Par civilisé, on entend généralement les villages et les villes d'humains, d'elfes, de nains, ou d'halfelins, mais cela peut aussi s'appliquer à toute localité d'une race monstrueuse où sévit une forme de loi (comme un village d'orcs ou de gobelins). Si les PJ ont séjourné dans un endroit où ils ont fait partie d'une communauté, cela compte aussi.

PRÉPARATION

Lorsque vous passez votre temps libre à l'étude, la méditation ou à un entraînement intensif, vous gagnez de la préparation. Si vous vous préparez pendant une semaine ou plus, gagnez 1 préparation. Si vous vous préparez pendant un mois ou plus, gagnez-en 3. Lorsque votre entraînement se révèle payant, dépensez 1 préparation pour ajouter +1 à un jet de dés. Vous ne pouvez dépenser qu'une préparation par jet.





Chapitre 17

La vie d'aventurier



Maintenant que vous connaissez les bases, il est temps de découvrir à quoi ressemble vraiment la vie d'aventurier. On dit qu'elle est faite de richesses et de gloire. Ça arrive. Mais ça veut dire aussi fouiller dans la bourse d'otyugh pour une pièce d'or de plus.

LES DONJONS

Comme aventurier, vous allez passer beaucoup de temps dans les donjons. Le mot « donjon » évoque une tour sinistre en haut d'une colline, mais un donjon désigne plus largement un endroit rempli de dangers et d'opportunités : la caverne d'un dragon, un camp ennemi, un égout oublié, un château dans le ciel, les fondements mêmes du monde.

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon, la chose la plus importante à retenir est qu'il est vivant. Ce n'est pas parce que vous avez éliminé les gardes de la porte d'entrée qu'ils ne seront pas remplacés par de nouvelles recrues. Chaque monstre, soldat, ou chef que vous avez tué a des amis, des compagnons, des disciples, ou des semblables quelque part. Ne comptez sur rien ni personne dans un donjon.

Et comme ce sont des lieux de vie vous feriez mieux de vous préparer pour le long terme. Les rations sont vos meilleures amies. Fouiller le manoir de Xa'th'al n'est pas une excursion d'une journée. Une fois que vous êtes à l'intérieur votre sortie peut être bloquée. Même si vous ne faisiez que passer, cela donne quand même le temps à vos ennemis pour se préparer. Les gobelins ne sont pas spécialement résistants, mais, quand ils ont le temps de se rassembler et de préparer des pièges, c'est une autre histoire...

A propos de pièges, gardez l'œil ouvert et le bon. Le voleur est un compagnon précieux ici-bas. Il peut vous éviter de finir empalé au fond

d'une fosse ou de déclencher une pluie d'acide sur le groupe. Sans lui, vous pouvez vous en sortir, mais il faudra beaucoup de temps et de prudence. Vous pouvez examiner un endroit en *discernant la réalité* mais vous prendrez plus de risques qu'un voleur qualifié.

Si vous êtes suffisamment malchanceux pour déclencher un piège, vous pourrez parfois l'éviter, lancer un sort de protection ou sauver un ami en *défiant le danger*. Évidemment, certains pièges moins rudimentaires ne vous laisseront pas cette chance. Un piège bien conçu vous coupera en deux avant même que vous ayez réalisé qu'il s'est déclenché.

Cela peut paraître vache comme ça, bien sûr, mais ce n'est pas aussi désespéré qu'il paraît. Vous avez de l'acier, des compétences et des sorts. Si vous vous serrez les coudes et que vous gardez votre sang froid, vous en sortirez vivant. Peut-être.

MONSTRES

On nommera « monstres » les créatures qui peuplent les donjons même s'ils n'ont pas tous l'air monstrueux. Parfois, c'est juste un gars en armure. Pas de cornes, de flammes ou d'ailes, rien. Mais quand ce gars veut votre peau, il est aussi monstrueux que le reste.

Certains n'ont même pas besoin d'armes ou d'armures. Un sorcier rusé ou un noble corrompu peuvent vous poignarder dans le dos une dizaine de fois d'un seul mot. Méfiez-vous de tous ceux qui peuvent se promener dans un donjon avec rien d'autre qu'une robe et un bâton. Il y a sans doute une bonne raison pour laquelle ils n'ont pas besoin d'une carapace d'acier.

Quand il s'agit de combattre des monstres, c'est pile ou face : votre vie ou la leur. Il vaudrait donc mieux que vous sachiez de quoi il retourne. Ne

vous battez pas à armes égales tant que vous pouvez l'éviter. Si vous n'avez pas l'avantage, tâchez de tout faire pour l'obtenir avant de miser votre vie sur un combat. Trouvez leurs faiblesses, cumulez les avantages, et vous vivrez assez longtemps pour profiter du butin.

En combat, des actions comme *tailler en pièces*, *salve* ou *défendre* sont souvent déclenchées.

On utilise aussi assez souvent *défier le danger* ainsi que des actions de classe comme *lancer un sort*. Le meilleur combat est celui où vous bénéficiez de la surprise. Comme *tailler en pièces* se déclenche en combat et qu'un ennemi sans défense n'est pas vraiment combattant, l'action ne se déclenche pas. Vous plantez automatiquement votre lame dans son dos et vous infligez vos dégâts. Idem pour votre sort.

Les monstres se répartissent généralement en quelques espèces. Les *humanoïdes* sont plus ou moins comme vous : orcs, gobelins, et ainsi de suite. Les *bêtes* sont des animaux, mais moins dociles que la vache Marguerite : imaginez plutôt des crocs de 30 cm et des jets d'acide. Toute forme de vie artificielle est appelée *construction*. Les *monstres planaires* viennent d'au-delà de ce monde, d'endroits que l'on ne voit qu'en rêve. Les *morts-vivants* sont peut-être les pires de tous car les morts sont sacrément difficiles à tuer de nouveau.

Lorsque vous vous trouvez en combat avec un monstre, quelques trucs peuvent vous aider à survivre. Si vous pensez connaître ce monstre, vous pouvez faire appel à vos connaissances et *étaler votre science*. Il n'est jamais mauvais non plus de prendre une minute pour regarder autour de soi et *discerner la réalité* : il pourrait y avoir quelque chose d'utile à proximité que vous avez manqué. Assurez-vous aussi de comprendre vos actions de classe et comment elles peuvent vous aider. Certaines actions peuvent s'avérer utiles lorsqu'elles sont utilisées d'une manière inattendue.

LES CONTRÉES SAUVAGES

Il y a des donjons, il y a la civilisation, et il y a plein de choses entre les deux : ce sont les contrées sauvages. La différence entre une forêt et un donjon est plus mince que vous ne le pensez. On en reparlera lorsque vous y serez perdu en pleine nuit et cerné de loups.

Les voyages par route y sont faciles. Quand vous avez un chemin à suivre et un minimum de protection, vous ne déclenchez même pas

d'action. Vous consommez simplement des rations et parvenez à destination.

Par contre, si c'est un voyage périlleux...

Lors d'un *voyage périlleux* vous aurez besoin d'un serre-file, d'un éclaireur et d'un intendant. Cela signifie que vous aurez probablement besoin d'au moins trois personnes lorsque vous voyagez dans des zones dangereuses. Si vous êtes moins de trois, vous allez négliger quelque chose. Autant dire que vous allez au-devant des ennuis...

AMIS ET ENNEMIS

Vous êtes un aventurier et les gens ne seront pas toujours bienveillants avec vous. Vous verrez toutes sortes de parasites émerger, surtout une fois que vous aurez les bras chargés de trésors antiques.

Bien sûr, vous pouvez faire pression sur ces personnes et *négoçier* pour obtenir ce que vous voulez, mais la façon de construire un lien durable est de se conduire correctement avec eux.

Forcer le Duc Alhoro à vous donner un château en échange de sa fille vous procurera ce domaine mais également une réputation détestable qui ne vous vaudra pas beaucoup de faveurs. La coercition est une arme à double tranchant. Faites-en un usage prudent si vous voulez vous faire des amis.

La magie, en revanche, peut vous aider à contrôler les esprits. C'est moralement discutable mais vous pouvez plier quelqu'un à votre volonté si cela ne dérange pas votre éthique personnelle.

Cela peut valoir la peine de noter à qui vous pouvez confier vos arrières et à qui il ne vaut mieux pas tourner le dos. Le MJ va faire de même et le pire ennemi est celui que vous ne connaissez pas. Dans Dungeon World, vous n'êtes pas le seul avec de grands projets.

Alors que vous vivez une vie d'aventurier, sans domicile fixe, d'autres personnes sont certainement plus stables. Ce n'est pas mal non plus de connaître le forgeron le plus compétent, ou de savoir dans quelle taverne de la ville on peut se faire rincer gratis.

Gardez à l'esprit que le pouvoir n'est pas que physique. Même si vous parveniez à vaincre le Roi Arlon en combat, vous ne feriez que provoquer la vengeance de ses proches, de ses alliés et de ses tribunaux. L'immobilité est une forme de puissance au même titre que la force ou la magie.

LE MONDE

Vous êtes un aventurier, quelqu'un d'important. Mais il y a d'autres forces à l'œuvre aussi. Le monde va continuer à tourner, même sans vous. Si vous n'endiguez pas l'invasion gobeline dans les égouts, quelqu'un d'autre s'en chargera sans doute. A moins que les gobelins ne s'emparent de la ville. Voulez-vous vraiment le savoir ?

Un monde en mouvement est un monde en attente de changement. Vos choix (qui tuer - ou pas -, où aller, quelles affaires conclure) changent le monde dans lequel vous vivez. Le changement peut prendre de nombreuses formes, y compris les PX utilisés pour *monter de niveau* et acquérir de nouvelles compétences. Ces capacités sont ensuite utilisées pour retourner dans le monde et faire bouger les choses. C'est un cycle de changement et de croissance à la fois pour vous et le monde.

EXEMPLE DE PARTIE

Je maîtrise une partie avec Isaac (qui joue Omar), Ben (qui joue Brianne), Amy (qui joue Nora) et Dan (qui joue Rath).

Le groupe est tombé sur une tribu de gobelins qui prépare le sacrifice rituel d'un crocodile albinos rare et précieux. En effet, ces bestioles sont très prisées comme animal de compagnie parmi les nobles de la cité.

Trois des guerriers gobelins, drogués aux vapeurs d'un puissant narcotique, chargent Brianne en hurlant. Deux autres se mettent à couvert et préparent leurs arcs. Un autre groupe de trois se glisse dans l'ombre pour préparer une attaque sournoise. Le grand prêtre et son acolyte poursuivent le rituel, en frottant le ventre du croco pour le calmer. Le prêtre sort un couteau sacré pour l'égorger.

Une fois que j'ai décrit la situation, je m'assure d'amorcer la conversation en leur donnant une chance de faire quelque chose :

- Alors, que faites-vous ?

Isaac est le premier à entrer en action.

- Y-a-t-il assez d'ombre le long de la pièce pour se dissimuler ?

- Oui, les gobelins ne sont pas très fans de l'éclairage apparemment. Dans le fond de la pièce il y a des murs effondrés et des gravats.

- Cool ! Je vais de ce côté, là où se sont planqués les autres. Omar regarde derrière lui, tire son capuchon sur sa tête, et plonge dans l'ombre. Je sortirai de l'ombre juste là où les torches illuminent l'autel du sacrifice.



Je regarde le plan et je lui dis :

- Bien, il y a une chance que tu sois découvert et il va falloir défier le danger. Sur la DEX à mon avis parce que tu te déplaces avec précaution et silencieusement.

Isaac jette les dés qui indiquent 1 et 2 plus son ajustement de DEX de 2, ce qui ne fait qu'un total de 5.

- Zut !

Il a obtenu 6-, c'est l'occasion de lui créer des ennuis. J'ai déjà ma petite idée de ce qu'il faut faire, mais je vérifie sur ma liste d'actions pour être sûr. Effectivement, lui coincer le pied dans les gravats correspond bien à l'action *placer un PJ au centre de l'attention*.

- Alors que tu te déplaces dans les ombres, tu poses ton pied sur des gravats qui s'effondrent. Il est coincé entre deux grosses pierres. Pire encore, tu entends un souffle rauque venant de l'obscurité. Les éboulis ont réveillé quelque chose. Vas-tu crier à l'aide et te dévoiler ou préfères-tu essayer de t'en tirer tout seul ?

- Euh, je sais pas trop.

- Ok, on verra ce qui t'arrive plus tard. Les autres, que faites-vous ?

Dan intervient.

- Ces gobelins qui se sont glissés dans l'ombre, je les vois ?
- Pas au premier regard. Est-ce que tu essayes de les repérer ?
- Non, je me demande juste si je pourrais leur lancer mon sort du sommeil. Je transforme le courant de la magie en brise d'été apaisante qui remplit la pièce.

Dan jette les dés de son action *lancer un sort*. Il obtient un total de 6 aux dés et il a +2 INT, pour un total de 8. Il a un choix à faire.

- Tu peux sentir le sort qui s'éloigne de toi et les vents de magie se mêler au rituel sacrificiel des gobelins. Quelle option choisis-tu ?

Dan réfléchit aux différentes possibilités.

- Je vais probablement avoir besoin d'endormir d'autres gobelins. Je vais garder ce sort. Brianne, peux-tu me protéger si je suis en difficulté ou est-ce que je choisis le -1 continu ?
- Bien sûr, je peux te couvrir.
- D'accord, je vais choisir d'attirer l'attention.
- Ok, dis-je. Tu te rappelles qu'ils sont drogués aux vapeurs de narcotiques ? Ça augmente leur perception et ils peuvent sentir ton vent de sommeil magique. Ils foncent sur toi au lieu de Brianne. Combien en endors-tu ?

Dan lance le dé.

- Un seul, flûte.
- En plein milieu d'une longue invocation en gobelin, le prêtre s'effondre. Son acolyte commence immédiatement à le secouer pour le réveiller. Personne ne fait plus attention au crocodile albinos, qui se fâche puisque personne ne frotte son ventre. Pendant ce temps, les gobelins hallucinés arrivent sur Rath.

Ben intervient.

- Je m'interpose entre Rath et les gobelins fous en attirant l'attention avec un hurlement.
- Ça ressemble à l'action défendre, dis-je.
- Ok, j'ai fait 7 aux dés, donc je retiens 1.
- Bien ! Les trois gobelins drogués percutent Rath et le font presque tomber. Ils agitent féroceMENT leurs dagues !
- Non, ils ne le font pas ! dit Ben. Je dépense ma retenue pour m'interposer et rediriger l'attaque sur moi.
- Donc Brianne intervient au dernier moment, pousse Rath sur le côté, et les

gobelins lui tombent dessus. Tu prends 5 points de dégâts. Nora, que fais-tu ? Brianne est cernée par les gobelins enragés, Rath a juste endormi le prêtre, le crocodile s'agite et Omar est introuvable.

- Je vise d'abord un des archers gobelins et en même temps je fais un signe de tête à mon chien Canto qui file dans les ombres. Il est entraîné à la chasse et va chercher Omar pour être sûr qu'il va bien.

Je jette un coup d'œil à l'action *ordonner* de l'éclaireur avant de répondre, pour être bien sûr des résultats de la recherche de Canto.

- OK, Canto devrait probablement finir par trouver Omar au bout d'un moment, mais si tu l'accompagnais dans l'obscurité tu ajouterais son bonus à ton action discerner la réalité. D'abord tu fais un tir précis, c'est ça ?
- Ah bon ? J'ai surpris les archers gobelins ? Je pensais juste à une salve.

Je dois prendre une décision.

- Non, ils sont entièrement focalisés sur Rath et vont bientôt tirer sur lui. Je pense que tu bénéficies de l'effet de surprise car ils sont trop concentrés pour te voir.
- Super ! Dans ce cas, je vise le bras de celui qui est le plus proche de moi. C'est bien +DEX... 10 ! Il laisse tomber son arc et prend 4 points de dégâts.

Je consulte les caractéristiques du gobelin.

- Ouais, ça le tue. Et il n'a même pas le temps de tirer sa flèche. L'autre, par contre, tire sur Rath et lui inflige 2 dégâts. Rath, Brianne t'a poussé sur le côté et tu pensais être en sécurité pour un moment avant qu'une flèche ne se plante dans ta jambe, que fais-tu ? Attends, en fait on va d'abord voir ce que fait Omar.

Isaac a eu le temps de réfléchir à ce qu'il allait faire.

- Ce souffle profond et rauque, je peux savoir d'où ça vient ? Ça semble être un souffle humain ou un souffle monstrueux ?
- Tu essayes de faire appel à tes sens pour obtenir des infos, c'est ça ?

J'espère que cela va lui rappeler qu'il y a une action pour ça, au lieu de simplement lui dire de la faire.

- Ah oui ! Je discerne la réalité en essayant de rester aussi calme que possible et en observant chaque détail pour savoir de quoi il s'agit. Avec ma sagesse ça fait 7, ouf. A quoi dois-je être attentif ?

Je prends un instant pour regarder mes notes et le plan, juste pour m'assurer que je lui donne toutes les informations.

- Hé bien, pas aux gobelins en tout cas. Ils passent à côté de toi sans te remarquer, en essayant de se glisser derrière tes amis pour les frapper. La seule chose que tu vois est le bout de la gueule d'un énorme crocodile qui dépasse des gravats et qui produit ce son rauque. Il semble que le crocodile albinos a de la famille dans le coin, et c'est gros, de la taille d'un cheval. Si tu fais du bruit en déplaçant les rochers pour dégager ton pied, il va presque certainement t'entendre. Que fais-tu ?

Isaac réfléchit.

- Bon, je peux essayer de sortir de là en défiant le danger, le danger étant de faire du bruit. A moins que... je déchire un morceau de mon manteau que j'imbibe d'une dose entière de mon poison de racine d'or. C'est un poison appliqué, mais si ce gros croco avale ça avant de me boulotter, il va me considérer comme un allié de confiance, et je pourrai l'utiliser contre les gobelins.

- Ok. C'est un plan risqué à mon avis, mais c'est suffisamment dingue pour marcher.

Il est temps de passer à quelqu'un d'autre. J'en profite pour récapituler.

- Omar imbibe un morceau de manteau avec son poison, Brianne a trois gobelins défoncés sur le dos, Nora cherche Omar, il y a trois gobelins qui se fauillent dans l'ombre, un archer près de l'autel, le crocodile se réveille, et Rath vient juste de prendre une flèche dans le genou. Hé, hé... Rath, que fais-tu de la flèche ?





Chapitre 18

Recrues et équipement



RECRUES

Les recrues sont ces pauvres âmes qui, pour la gloire, l'or ou d'autres raisons plus étranges, accompagnent les PJ dans l'obscurité et le danger. Ce sont ces téméraires qui cherchent à se faire un nom comme aventuriers.

Les recrues servent à plusieurs choses. Pour les PJ, ils sont une aide. Ils louent leur force contre salaire. Pour les joueurs, ils sont une denrée périssable et procurent aux personnages un peu de temps supplémentaire face aux pires des dangers. Ils peuvent également remplacer un personnage, en attendant de prendre, un jour, la place du défunt héros. Pour le MJ, ils sont un visage humain vers lequel peuvent se tourner les personnages, même dans les profondeurs de la terre ou aux plus lointaines frontières des plans.

Les recrues ne sont pas des héros mais peuvent le devenir en remplaçant un personnage. En attendant, ce sont juste des PNJ comme les autres. A cet égard, leurs points de vie, leur armure ne sont pas des éléments particulièrement importants. Une recrue est définie par sa ou ses compétence(s), son salaire et son score de loyauté.

La compétence d'une recrue est l'avantage particulier qu'elle procure aux joueurs. La plupart des compétences sont proches des actions de classe de personnage ce qui permet à la recrue d'endosser tel ou tel rôle. Si vous n'avez pas d'éclaireur dans le groupe mais que vous devez traquer un ennemi dans les bois, il vous faut un pisteur.

Chaque compétence a un niveau, généralement de 1 à 10. Plus le niveau est haut, plus la

recrue est compétente. D'ordinaire, une recrue ne travaillera que pour des aventuriers dont le niveau dépasse celui de sa plus haute compétence.

Les compétences ne doivent pas être une limite à ce que peuvent faire les recrues, elles sont juste un système pratique pour évaluer certaines capacités. Une recrue avec une compétence de protecteur peut quand même porter vos fardeaux ou chercher des pièges, mais le résultat n'est juste pas pris en compte dans ces règles. Cela dépendra seulement de la fiction et du bon sens du MJ. Envoyer une recrue effectuer une tâche qui dépasse clairement ses capacités est indéniablement une source d'ennuis et une occasion en or pour le MJ.

Aucune recrue ne travaille pour rien. Le salaire d'une recrue est ce qui l'empêche de quitter les PJ. Si la recrue n'est pas payée (généralement une fois par session de jeu), elle est libre de partir ou de se retourner contre ses employeurs.

Lorsque l'on utilise des recrues en jeu, les joueurs peuvent avoir à effectuer l'action *commander*. On utilise la loyauté de la recrue comme ajustement du jet de dés.

Les recrues font ce que vous leur ordonnez tant que ce n'est manifestement pas dangereux, dégradant, ou stupide, et que leur salaire est payé.

COMMANDER (LOYAUTÉ)

Lorsque vos ordres placent une recrue dans une situation dangereuse, dégradante ou franchement dingue, lancez 2d6+Loyauté. Sur un 10 + elle tient bon et exécute l'ordre. Sur 7-9 elle s'exécute sur le moment, mais manifeste, plus tard, certaines revendications. Donnez-y satisfaction ou la recrue démissionne dans les pires termes.

CRÉER UNE RECRUE

Les recrues sont faciles à créer à la volée. Quand quelqu'un entre au service d'un joueur, notez son nom, le salaire convenu ainsi que les compétences qu'il peut avoir.

Démarrez avec un chiffre qui dépend de l'endroit où la recrue a été embauchée. Dans les villages, les recrues commencent avec 2 à 5. Dans un bourg, ils reçoivent 4 à 6. Dans un château, ils ont 5 à 8. En ville, les recrues ont 6 à 10.

Répartissez ensuite ce chiffre entre la *loyauté*, une *compétence principale*, et zéro ou plusieurs *compétences secondaires*.

Démarrez avec une loyauté supérieure à 2 est inhabituel, de même que démarrer avec une loyauté en dessous de 0. Décidez ensuite d'un salaire et vous avez terminé.

Les statistiques d'une recrue, notamment leur loyauté, peuvent changer pendant le jeu pour refléter les événements. Une conduite aimable de la part des joueurs ou un bonus financier octroie un +1 Loyauté à suivre. Au contraire, le manque de respect conduit à -1 loyauté à suivre. Si cela fait un moment que son salaire n'est pas versé, la recrue a -1 continu à sa loyauté jusqu'à ce qu'elle soit payée. La loyauté d'une recrue peut être augmentée de façon permanente quand elle accomplit une grande prouesse avec les joueurs. A l'inverse, un échec important ou une bonne raclée peuvent la réduire de façon irréversible.

SALAIRE

La fortune n'est qu'une des motivations d'une recrue. On trouve également :

- ❖ Le frisson de la victoire
- ❖ Un savoir inédit
- ❖ Gloire et renom
- ❖ La débauche
- ❖ Faire le bien

COMPÉTENCES

Lorsque vous créez une recrue, distribuez des points dans sa ou ses compétences.

Adeptes

Un adepte a étudié chez un expert des arcanes mais sans devenir aussi puissant. Ce sont les étudiants les plus doués dans l'apprentissage de la magie.

Assistance Ésotérique : Lorsqu'un adepte apporte son soutien au lancement d'un sort de niveau inférieur à sa compétence, les effets du sort ont une plus grande portée, durée ou puissance. Les effets exacts sont à la discrétion du MJ et dépendent de la situation et du sort. Le MJ va

décrire quels effets le soutien va ajouter avant que le sort ne soit lancé. *Lancer un sort* avec l'aide d'un adepte présente un avantage appréciable : en cas d'effets négatifs ceux-ci l'affectent en priorité.

Crocheteur

Les crocheteurs sont spécialisés dans une variété de domaines, dont la plupart sont illicites ou dangereux. Ils ne se débrouillent pas trop mal avec les mécanismes et les pièges mais sont inutiles sur un champ de bataille.

Désarmement expérimental de pièges : Lorsqu'un crocheteur ouvre la voie, il détecte les pièges presque à temps. Si un piège se déclenche alors que le crocheteur ouvre la voie, celui-ci en subit tous les effets. Les joueurs obtiennent un bonus de *+compétence* (y compris à l'armure) envers le piège. Un crocheteur qui « détecte » un piège a généralement besoin de soins immédiats. Si les joueurs montent le camp près d'un piège, le crocheteur peut le désarmer avant que le camp soit levé.

Ménestrel

Lorsqu'un visage souriant est nécessaire pour arranger les choses ou *négocier* un accord, un ménestrel est toujours heureux de prêter ses services pour un bon prix.

L'accueil d'un héros : Lorsque vous entrez accompagné d'un ménestrel dans un lieu où l'on mange, où l'on boit, où l'on se divertit, vous serez traité comme un ami par toutes les personnes présentes (sauf si vos actions prouvent le contraire). Vous soustrayez également la compétence du ménestrel de tous les prix en ville.

Prêtre

Les prêtres sont le bas clergé d'une religion. Ils célèbrent les cérémonies mineures et les sacrements réguliers. Bien que leur divinité ne leur ait pas accordé de sorts, ils sont capables de prier pour obtenir un coup de pouce.

Ministère : Si vous guérissez après avoir *monté un camp*, ajoutez *+compétence* aux PV soignés.

Premiers soins : Quand un prêtre soigne vos blessures, guérissez de 2x *compétence* PV. Vous avez -1 à suivre car le soin est douloureux et gênant.

Protecteur

Un protecteur se dresse entre son employeur et les lames, crocs, dents ou sorts qui peuvent lui nuire.

Interposition : Quand un protecteur se dresse entre vous et une attaque, vous augmentez votre armure contre cette attaque par la *compétence* du défenseur, puis réduisez sa *compétence* de 1 jusqu'à ce qu'il reçoive des soins ou qu'il ait le temps de guérir.

Intervention : Quand un protecteur vous aide à *défier le danger* vous pouvez choisir de bénéficier d'un bonus de +1. En revanche, vous ne pouvez pas obtenir un résultat de 10+ de cette manière.

Un résultat de 10 ou plus compte alors comme un 7-9.

Pisteur

Les pisteurs savent suivre des traces, mais ils n'ont pas l'expérience des créatures étranges et des lieux exotiques qui font le grand chasseur.

Pister : Quand un pisteur a le temps d'étudier une piste alors qu'on *monte un camp*, il est en mesure de la suivre dès que le camp est levé. Il y parvient jusqu'à un changement majeur du terrain, du voyage ou de la météo.

Guide : Quand un pisteur ouvre la voie vous réussissez automatiquement n'importe quel *voyage périlleux* d'une distance (en rations) inférieure à la compétence du pisteur.

Soldat

Les soldats ne sont pas des maîtres du combat, mais ils peuvent s'avérer utiles avec une arme en main.

Homme d'armes : Lorsque vous infligez des dégâts alors qu'un soldat vous aide, vous ajoutez sa *compétence* aux dégâts que vous infligez. Si votre attaque a des conséquences (ex : une contre-attaque), le soldat en encaisse la plus grande partie.

ÉQUIPEMENT

Les tombes moisiées et les trésors cachés de ce monde regorgent d'objets utiles. Le guerrier peut trouver une épée neuve et affûtée et le voleur peut dégoter un poison mortel. La plupart des objets sont ordinaires, c'est à dire ni magiques ni franchement uniques en leur genre. C'est ainsi qu'on les définira dans le texte des actions. L'arme fétiche du guerrier n'est pas un objet ordinaire.

Chaque objet a certains marqueurs. Ceux-ci vous indiqueront comment l'objet affecte le personnage qui l'utilise (comme +Armure) ou encore la manière de s'en servir (comme les marqueurs de portée). Ces marqueurs influencent la fiction créée en jeu.

Si l'arme porte le marqueur *maladroit*, cela peut vouloir dire que vous serez plus enclin à lâcher si vous ratez votre jet *de tailler en pièces*. Cette liste n'est pas exhaustive. Libre à vous de créer vos propres marqueurs.

MARQUEURS D'ÉQUIPEMENT

Ce sont les marqueurs généraux qui peuvent s'appliquer à toute pièce d'équipement. Vous les verrez sur les armures, les armes et l'équipement d'aventurier.

- ❖ *+Bonus* : cela modifie vos capacités dans la situation désignée. Ce peut être « +1 à suivre sur *étaler sa science* » ou « -1 continu sur *tailler en pièces* ».
- ❖ *Appliquer* : à utiliser précautionneusement sur une personne ou une nourriture / boisson qu'elle absorbe.
- ❖ *Dangereux* : il est facile de s'attirer des ennuis avec. Si vous l'utilisez sans les précautions nécessaires, le MJ est libre de vous faire subir les conséquences de votre imprudence.
- ❖ *2 mains* : il faut les deux mains pour s'en servir efficacement.
- ❖ *Lent* : cela met quelques minutes, voire plus, à utiliser.
- ❖ *Maladroit* : peu maniable et difficile à utiliser.
- ❖ *n Po* : prix de l'objet en pièces d'or. Si le prix indique aussi « -Charisme », un marchandage (pour la forme) permet de soustraire son score de charisme au prix.
- ❖ *n Poids* : poids de l'objet dont on tient compte pour calculer l'encombrement. Tout objet sans poids indiqué (ou 0) n'entre pas dans ce calcul. 100 Po pèsent environ 1 poids. La même valeur en pierres précieuses ou en objets d'art peut être plus légère ou plus lourde.
- ❖ *n Utilisations* : vous pouvez vous en servir *n* fois.
- ❖ *Porté* : vous devez le porter pour vous en servir.
- ❖ *Ration* : ça se mange, plus ou moins.
- ❖ *Requiert* : ce n'est utilisable que par certaines personnes. Si vous ne remplissez pas les conditions ça ne fonctionne pas ou alors mal.
- ❖ *Toucher* : par contact avec la peau de la cible.

ARMES

Les armes ne tuent pas les monstres, ce sont ceux qui les tiennent. C'est pourquoi les armes dans *Dungeon World* n'ont pas d'indication de dégâts. Une arme est utile pour ses marqueurs qui indiquent ses effets. Une dague n'est pas utile parce qu'elle inflige plus ou moins de dégâts qu'une autre lame. Elle est utile parce

qu'elle est courte et qu'il est facile de s'en servir au *contact*. Une dague dans les mains d'un magicien est franchement moins dangereuse que dans les poignes d'un guerrier expérimenté.

MARQUEURS D'ARMES

Les armes peuvent avoir des marqueurs qui servent surtout à leur description (comme *Rouillée* ou *Brillante*). Les marqueurs ci-dessous ont plutôt un effet mécanique ou narratif particulier.

n Munitions : désigne la quantité de munitions pour l'arme de jet correspondante. Le nombre indiqué ne représente pas un décompte précis de flèches, de carreaux ou de billes de frondes, mais une certaine quantité de projectiles.

Ignore l'armure : ne soustrayez pas l'armure des dégâts infligés.

+n Dégâts : cette arme est particulièrement efficace contre vos ennemis. Ajoutez *n* aux dégâts que vous infligez.

n Perforant : cette arme traverse les armures. Quand vous infligez des dégâts avec *n Perforant*, soustrayez *n* du montant d'armure de l'ennemi.

Puissant : peut repousser quelqu'un, voire lui faire perdre l'équilibre.

Dévastateur : l'arme inflige des dégâts particulièrement spectaculaires. Êtres vivants ou objets sont déchiquetés.

Précis : cette arme favorise la finesse et utilise DEX au lieu de FOR pour *tailler en pièces*.

Recharge : après une attaque, il faut du temps avant de s'en resservir.

Assomme : provoque des étourdissements au lieu de dégâts normaux.

Lancé : projeté pour blesser quelqu'un. A usage unique. Un 7-9 sur une *salve* avec cette arme ne permet pas de supprimer une munition.

Les armes ont un marqueur pour indiquer leur portée efficace. Dungeon World ne prévoit pas de pénalités ou de bonus particuliers selon la portée, mais si votre arme porte un marqueur « contact » alors que l'ennemi est à 10 mètres, il sera difficile d'expliquer comment vous pouvez vous en servir contre lui.

Armes de mêlée :

Contact : l'arme sert pour le combat au corps à corps, les empoignades, pas plus.

Proche : une arme pour atteindre ce qui se trouve à portée de bras. La plupart des armes ont ce marqueur.

Allonge : arme qui permet d'atteindre ce qui se trouve à quelques pas de soi. Il s'agit généralement des armes à deux mains et des armes d'hast.

Armes de jet :

Courte : arme efficace tant que vous voyez votre cible dans le blanc de l'œil.

Longue : arme efficace tant que votre cible est à portée de voix.

LISTE DES ARMES

Les caractéristiques suivantes valent pour des armes ordinaires. Il existe bien sûr des variations. Une épée longue de qualité médiocre pourra infliger -1 dégât, contre +1 pour une dague de maître. Considérez ces caractéristiques comme représentatives du type d'arme décrit. Une arme spécifique pourra avoir des marqueurs différents pour décrire ses particularités.

Arc Rudimentaire : courte, 15 Po, 2 poids

Arc Fin : courte, longue, 60 Po, 2 poids

Arc de Chasse : courte, longue, 100 Po, 1 poids

Arbalète : courte, longue, +1 dégâts, recharge, 35 Po, 3 poids

Carquois et Flèches : 3 munitions, 2 Po, 1 poids

Flèches Elfiques : 4 munitions, 20 Po, 1 poids

Massue, Matraque : proche, 1 Po, 2 poids

Bâton : proche, 2 mains, 1 Po, 1 poids

Dague, Pointe, Couteau : contact, 2 Po, 1 poids

Dague/couteau de lancer : lancé, courte, 1Po, 1 poids

Épée Courte, Hache, Masse, Marteau : proche, 8 Po, 1 poids

Épieu : allonge, proche, lancé, 5 Po, 1 poids

Épée Longue, Hache de Bataille, Fléau : proche, +1 dégâts, 15 Po, 2 poids

Arme d'Hast : allonge, +1 dégâts, 2 mains, 9 Po, 2 poids

Rapière : proche, précis, 25 Po, 1 poids

Rapière de duel : proche, 1 perforant, précis, 50 Po, 2 poids

ARMURE

Une armure c'est lourd, difficile à porter et sacrément inconfortable. Certaines classes sont mieux entraînées à faire fi de ces entraves, mais n'importe qui peut enfiler une armure et profiter de la protection qu'elle offre.

MARQUEURS D'ARMURES

Comme les armes, les armures ont des marqueurs. Certains sont purement descriptifs, d'autres ont des effets mécaniques pour le PJ qui les porte.

n armure : L'armure vous protège des attaques et absorbe les dégâts. Quand vous prenez des dégâts, soustrayez le chiffre d'armure du total. Si vous portez plusieurs objets avec *n Armure*, seul le plus haut chiffre est pris en compte.

+*n* *armure* : L'objet vous protège et se cumule avec d'autres armures. *n* s'additionne à votre total d'armure.

Encombrant : Il est difficile de se déplacer avec ça sur le dos. -1 cumulatif aux actions lorsque l'on s'en sert.

LISTE DES ARMURES

Cuir, Cotte de Mailles : 1 armure, porté, 10 Po, 1 poids

Ecailles : 2 armure, porté, encombrant, 50 Po, 3 poids

Plaques : 3 armure, porté, encombrant, 350 Po, 4 poids

Bouclier : +1 armure, 15 Po, 2 poids

FOURNITURES D'AVENTURIER

Matériel d'aventurier (5 utilisations, 20 Po, 1 poids)

Le matériel d'aventurier regroupe des objets pratiques courants comme de la craie, des perches, des pitons, des cordes, etc. Quand vous farfouillez dans votre sac d'aventurier à la recherche d'un objet ordinaire vous le trouvez et vous cochez une utilisation.

Bandages (3 utilisations, lent, 5 Po, 0 poids)

Quand vous avez quelques minutes pour panser les plaies de quelqu'un d'autre, cochez une utilisation et il récupère 4 PV.

Cataplasmes et herbes (2 utilisations, lent, 10 Po, 1 poids)

Quand vous prenez soin des blessures de quelqu'un d'autre avec des cataplasmes et des herbes, cochez une utilisation et il récupère 7 PV.

Potion de soins (50 po, 0 poids)

Quand vous buvez la potion entière, vous récupérez 10 PV ou soignez un handicap au choix.

Tonnelet de bière naine (10 Po, 4 poids)

Quand vous mettez en perce un tonnelet de bière naine pour l'assistance, ajoutez +1 au jet de *ripailler*. Si vous buvez un tonnelet à vous seul, vous êtes fin saoul.

Sac de bouquins (5 utilisations, 10 Po, 2 poids)

Quand votre sac de bouquins contient celui qui vous permet d'*étaler votre science* sur un sujet, cochez une utilisation et gagnez +1 à votre jet.

Antidote (10 Po, 0 poids)

Quand buvez l'antidote, vous êtes guéri d'un poison.

Rations (ration, 5 utilisations, 3 Po, 1 poids)
Ni bonnes, ni mauvaises.

Festin personnel (ration, 1 utilisation, 10 Po, 1 poids)

Un peu m'as-tu-vu.

Pain de route nain (requiert : nain, ration, 7 utilisations, 3 Po, 1 poids)

Les nains disent que ça leur rappelle la maison. Ceux qui vivent dans une porcherie aussi.

Pain elfe (ration, 7 utilisations, 10 po, 1 poids)

Seuls les plus fidèles amis des elfes sont récompensés d'une telle merveille.

Herbe à pipe des halfelins (6 utilisations, 5 Po, 0 poids)

Quand vous partagez de l'herbe avec une personne, cochez deux utilisations, et vous avez +1 pour *négocier* avec elle.

POISONS

Huile de Tagit (dangereux, appliquer, 15 Po, 0 poids)

La cible s'endort d'un sommeil léger.

Herbe sanglante (dangereux, toucher, 12 Po, 0 poids)

La cible, tant qu'elle n'est pas soignée, soustrait 1d4 des dégâts qu'elle inflige.



Racine d'or (dangereux, appliquer, 20 Po, 0 poids)

La cible considère la prochaine créature qu'elle voit comme un allié fiable, jusqu'à preuve du contraire.

Larmes de serpent (dangereux, toucher, 10 Po, 0 poids)

Quiconque inflige des dégâts à la cible tire deux dés au lieu d'un et prend le meilleur résultat.

NOURRITURE

Un bon repas (par personne) : 1 Po

Une maigre pitance pour une famille : 1 Po

Un festin (par personne) : 15 Po

TRANSPORT

Une charrette et une mule, condamnée à tirer votre fardeau : 50 po, charge : 20 poids

Cheval : 75Po, charge : 10 poids

Cheval de guerre : 400 Po, charge : 12 poids

Chariot : 150 Po, charge : 40 poids

Barque : 50 Po, charge : 15 poids

Péniche : 150 Po, charge : 20 poids

Nef marchande : 5 000 Po, charge : 200 poids

Navire de guerre : 20 000 Po, charge : 100 poids

Voyage sur une route sûre : 1 Po

Voyage sur une route difficile : 10 Po

Voyage sur une route dangereuse : 100 Po

SERVICES

Une semaine dans une auberge pour paysans : 14-Charisme Po

Une semaine dans une auberge civilisée : 30-Charisme Po

Une semaine dans la meilleure auberge de la ville : 43-Charisme Po

Une semaine de travail non qualifié : 10 Po

La solde d'un mois dans l'armée : 30 Po

Un objet forgé sur mesure : prix de l'objet + 50 Po

Une nuit de douce compagnie : 20-Charisme Po

Une soirée de chansons et de danses : 18-Charisme Po

Une escorte sur une route infestée de bandits (par jour) : 20 Po

Une escorte sur une route infestée de monstres (par jour) : 54 Po

Un meurtre banal : 5 Po

Un assassinat : 120 Po

Les soins d'un chirurgien : 5 Po

Un mois de prière pour les disparus : 1 Po

La réparation d'un objet ordinaire : 25 % du coût de l'objet

PROPRIÉTÉS & TERRES

Une chaumière : 20 Po

Une petite maison : 500 Po

Une maison : 2 500 Po

Un manoir : 50 000 Po

Un donjon : 75 000 Po

Un château : 250 000 Po

Un grand château : 1 000 000 Po

Entretien mensuel : 1 % du coût

GRATIFICATIONS

Récompenser un paysan : 20-Charisme Po

« Protection » pour un commerce : 100-Charisme Po

Graisser une patte : 50-Charisme Po

Pot-de-vin persuasif : 80-Charisme Po

Ce qu'on ne peut refuser : 500-Charisme Po

GUIDE DU MAÎTRE





Allen

Chapitre 19

Le MJ



Il existe plusieurs genres de jeux d'heroic fantasy et chacun présente ses conseils pour le MJ.

Dungeon World est conçu pour l'un de ces genres en particulier, un monde d'orcs, d'elfes, de dragons et de magie où de sombres dangers se mêlent à de joyeuses aventures.

Les règles de ce chapitre vous aideront à mettre en place une partie de ce genre.

Les personnages ont des règles à suivre lorsqu'ils déclenchent des actions et tirent les dés. Le MJ aussi a des règles à suivre. Vous jugerez, arbitrerez et décrierez le monde au fur et à mesure qu'il se dévoile aux aventuriers. Dungeon World vous propose un cadre qui vous guidera dans cette tâche.

Ce chapitre n'est pas une compilation de trucs et astuces pour le MJ, mais de véritables règles à suivre si vous endossez ce rôle.

MAÎTRISER UNE PARTIE DE DUNGEON WORLD

Une partie de Dungeon World s'articule autour de trois concepts : Les *objectifs*, les *principes* et les *actions* du MJ.

Les objectifs correspondent à ce que vous avez prévu de faire lorsque vous vous asseyez à la table.

Les principes sont les guides qui vous permettent de rester concentré sur ces objectifs.

Enfin, les actions du MJ sont les outils qui vous aident à faire évoluer le récit à chaque instant.

Vous utiliserez vos actions lorsque les joueurs ratent leur jet de dés, quand les règles l'indiqueront et à chaque fois que les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer. Vos actions maintiennent la consistance de la fiction et font progresser l'action.

Les *objectifs*, *principes* et *actions* du MJ sont des règles, comme les dégâts, les PV ou encore les caractéristiques. Vous devrez prendre les mêmes précautions si vous souhaitez les modifier voire les ignorer, comme pour n'importe quelle autre règle. Changer la façon dont Dungeon World fonctionne, y compris les règles du MJ, est abordé dans le chapitre 25, consacré à l'approfondissement du jeu, page 163.

COMMENT MENER LE JEU ?

Lorsque vous endossez le rôle de Maître de Jeu vous accomplissez les tâches suivantes :

- ❖ vous décrivez la situation,
- ❖ vous suivez les règles,
- ❖ vous déclenchez vos actions,
- ❖ vous utilisez ce que vous avez préparé.

Les joueurs ont la part belle ; ils se contentent d'annoncer ce que fait, dit et pense leur personnage. Pour vous, la tâche est un peu plus vaste ; il faut décrire tout le reste.

En quoi cela consiste-t-il ?

Tout d'abord vous résumez la situation dans laquelle se trouvent les PJ. C'est valable à tout moment, que ce soit au début de la session, après une interruption, une pause bouffe ou encore une bonne blague. Décrivez la situation concrètement. Utilisez leurs sens et des détails pour les plonger dans l'ambiance. Vous ne direz pas juste qu'un orc les poursuit. Il s'agit d'un guerrier orc, couvert de peintures de guerres sanglantes, brandissant un marteau à deux mains et hurlant son cri de guerre. Vous pouvez également utiliser l'imaginaire des joueurs et leur laisser deviner un danger : des bruits d'armures et de pas au détour d'un couloir.

La situation se résume rarement à « tout va bien, vous n'avez pas grand-chose à craindre ». Ce sont des aventuriers, donnez-leur du grain à moudre. Quand vous décrivez une scène, terminez toujours par la phrase « Que faites-vous ? ». Dungeon World est un jeu d'action et d'aventure ! Amenez une situation qui appelle toujours une réaction de leur part.

Tout au long de la partie, veillez bien à *suivre les règles*, que ce soient celles du MJ mais aussi les actions des joueurs.

Il appartient à chaque joueur, vous y compris, de veiller au moment où une action est déclenchée. Au besoin, interrompez le récit pour demander aux joueurs si leur intention était bien de déclencher telle ou telle règle.

Une partie des règles du MJ consiste à *déclencher vos actions*, différentes de celles des joueurs, qui vous permettent de changer le cours du récit et du jeu.

Enfin, utilisez ce que vous avez préparé. Vous en savez plus que vos joueurs et cela doit vous aider lors de vos actions. Lorsque le magicien tente de lancer un sort et attire une attention indésirable, il ne sait pas que le démon qui attend dans les profondeurs du donjon vient de sentir sa présence.

VOS OBJECTIFS

Pendant que vous maîtrisez une partie de Dungeon World, vos objectifs vous aideront à atteindre les buts que vous vous êtes fixés :

- ❖ décrivez un monde fantastique,
- ❖ offrez aux personnages une vie d'aventures,
- ❖ jouez pour découvrir ce qui va se passer.

Votre unique rôle durant la partie, devant tous les joueurs ou en aparté, est de contribuer à ces trois objectifs et uniquement à ceux-ci. Tout le reste ne fait pas partie de vos objectifs.

Vous n'êtes pas là pour :

- ❖ battre les autres joueurs,
- ❖ tester leur capacité à résoudre des pièges complexes,
- ❖ leur offrir une chance d'explorer vos merveilleux donjons minutieusement détaillés,
- ❖ tuer leurs personnages (en revanche, les monstres le feront peut-être),
- ❖ et surtout, vous n'êtes pas là pour leur servir une histoire déjà toute prête.

Votre premier objectif est de *décrire un monde fantastique*. Dungeon World parle de bravoure, d'audace et de tripes face à l'obscurité et à la destruction. Ce jeu parle de héros qui ont choisi une vie d'aventures dans l'espoir d'une glorieuse récompense. Il vous appartient de participer à cette ambiance et de dépeindre un monde fantastique où ces personnages trouveront ce qu'ils cherchent. Encouragez vos joueurs à interagir avec les merveilles que vous leur présentez. Sans eux, cet univers sombrerait dans le chaos et la ruine !

Votre second objectif est d'*offrir aux personnages une vie d'aventures*. Cela suppose une vision dynamique du jeu où les joueurs participent à la création du monde.

Vous devez favoriser cela et entraîner les PJ au cœur d'intrigues dangereuses et de menaces d'envergure.

Une aventure de Dungeon World ne prévoit jamais ce que seront les actions des personnages. Elle décrit un environnement en mouvement, un lieu pittoresque peuplé de petites et grandes créatures poursuivant chacune leurs buts ou leurs instincts. Dès que les personnages entrent en conflit avec cet environnement et ses occupants, l'action est inévitable et vous en décrierez sincèrement les répercussions.

C'est ainsi que vous allez *jouer pour découvrir ce qui va se passer*, découvrir comment les joueurs vont réagir aux situations que vous allez décrire et partager le plaisir de voir l'environnement changer en fonction de leurs actions.

Vous êtes tous les participants d'une grande aventure qui se dévoile au fur et à mesure. Par conséquent, ne soyez pas trop prévoyant. Vraiment. Les règles du jeu s'opposeront à cela. Il est plus drôle de voir comment les choses évoluent, croyez-nous.

VOS PRINCIPES

- ❖ Posez des questions, utilisez les réponses.
- ❖ Agissez selon la fiction.
- ❖ Commencez et terminez avec la fiction.
- ❖ Soyez fan des personnages.
- ❖ Immergez-vous dans le fantastique.
- ❖ Dessinez des plans et des cartes, laissez des vides.
- ❖ Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs

- ❖ Ne désignez pas vos actions par leur nom.
- ❖ Donnez vie à chaque monstre.
- ❖ Nommez chaque personne.
- ❖ Pensez « danger ».
- ❖ Pensez aussi hors-champ.

Les principes sont vos guides. Grâce à eux, vous déclencherez souvent vos actions en connaissance de cause. Tâchez, autant que possible, de vous y reporter.

Posez des questions, utilisez les réponses

Jouer pour découvrir ce qui va se passer consiste essentiellement à ne pas tout prévoir et à se montrer curieux. Si vous ignorez quelque chose ou lorsque l'inspiration vous fait défaut, questionnez les joueurs et utilisez leurs réponses.

La question la plus simple est sans doute « Que faites-vous ? ». Vous la poserez à la fin de chacune de vos actions de MJ. Posez la question à la cantonade, même si l'action était dirigée contre un joueur ou profitez-en pour déplacer l'attention sur quelqu'un d'autre.

« Finnegan, le sort de Rath a été dissipé par le Mage d'un seul mouvement de sa baguette. Que fais-tu sans ta protection magique ? »

Agissez selon la fiction

Lorsque vous déclenchez une action de MJ vous ne faites qu'extraire un élément de la fiction pour en faire un élément de jeu. Normalement, vos actions devraient toutes découler de la fiction. Cela vous oblige à vous concentrer sur la situation en cours et en faire un moment intéressant.

Vous devriez vous demander sans cesse quelle action est la plus adaptée, la plus vraisemblable et la plus intéressante compte tenu de la situation actuelle des joueurs.

Commencez et terminez avec la fiction

Chaque chose que vous et les joueurs accomplissez vient de la fiction et mène à des événements fictifs. Les personnages déclenchent une action lorsqu'ils en remplissent les conditions dans la fiction. Les effets mécaniques de l'action se matérialisent toujours par un effet dans la fiction.

De même que pour les joueurs, vos actions de MJ doivent être inspirées de la fiction, du récit.

Soyez fan des personnages

Pensez aux personnages comme aux héros d'un film épique. Réjouissez-vous de leurs victoires et lamentez-vous de leurs échecs.

Vous n'êtes pas là pour les pousser dans une direction particulière mais pour les accompagner et participer à la fiction.

Immergez-vous dans le fantastique

Le monde est fait de mystères et de magie, de paysages incroyables, de dieux, de démons et d'horreurs. Gardez toujours cela à l'esprit lors de vos préparatifs et tout au long du jeu. Le fantastique peut avoir toutes les dimensions, qu'il s'agisse de citées volantes, d'îles formées sur les corps d'anciens dieux, de chamans de village invoquant leurs mânes ou encore d'anciennes statues que les bandits du coin touchent pour se porter chance. Le monde devrait être aussi intéressant que le sont les PJ.

Dessinez des plans et des cartes, laissez des vides. Dungeon World existe principalement dans l'imagination des joueurs. Aussi, un plan ou une carte aide tous ceux autour de la table à disposer de repères communs. Vous ne les créez pas toujours tout seul, mais assurez-vous que tout nouvel endroit découvert y soit dessiné. N'essayez pas de créer un plan complet ou une carte parfaitement renseignée.

Laissez de la place à l'inconnu. Tout au long du jeu, de nouvelles idées naissent et les joueurs vous en fourniront la matière. Laissez vos plans et vos cartes profiter de cette création spontanée.

Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs. S'adresser aux personnages signifie que vous n'allez pas dire « *Tony, est-ce que Dunwick combat ce spectre ou non ?* » mais « *Dunwick, combats-tu le spectre ou non ?* ».

Cette manière de s'adresser aux joueurs permet de les garder concentrés sur la partie et non sur ce qui se passe autour de la table. C'est important aussi pour la fluidité du jeu. Si vous parlez aux joueurs plutôt qu'aux personnages, il peut arriver que vous omettiez des détails importants pour leurs actions. Celles-ci sont basées sur la fiction et sur ce que font les personnages, pas les joueurs.

Ne désignez pas vos actions par leur nom

Il n'y a pas moyen plus rapide pour tuer l'ambiance dans Dungeon World que d'indiquer à vos joueurs le nom de l'action que vous déclenchez.

Les actions du MJ sont vos repères, pas des éléments du récit. Ne montrez jamais à vos joueurs que vous choisissez une action dans une liste.

Vous savez que les esclavagistes ont capturé discrètement Omar grâce à l'action « *séparez-les* », mais décrivez cet enlèvement comme la conséquence logique des agissements des personnages.

Donnez vie à chaque monstre

Les monstres sont des créatures fantastiques avec leurs motivations, des plus simples aux plus complexes. Détaillez-les minutieusement et utilisez tous les descriptifs nécessaires : visuel, auditif, olfactif.

Donnez-leur vie autant que possible, mais ne pleurez pas si on vous les tue. Laissez ça à vos joueurs !

Nommez chaque personne

Quiconque parle aux PJ a un nom et probablement une personnalité, un but ou des opinions, mais vous pouvez en décider sur le moment. Commencez par un nom. Le reste viendra ensuite.

Pensez « danger »

Voyez toute chose en ce monde comme une cible. Mettez-vous dans la peau d'un seigneur du mal et dites-vous que la vie n'a pas de valeur et que rien n'est sacré. Tout peut être mis en péril, tout peut être détruit, votre monde est éphémère.

Gardez toujours à l'esprit la manière dont vos créations peuvent s'altérer, s'effriter, s'effondrer. Sans l'intervention des personnages, le monde change toujours pour le pire.

Pensez aussi hors-champ

Ce n'est pas parce que vous êtes un fan de vos personnages que tout ce qui les concerne doit s'accomplir devant leurs yeux.

Parfois, votre action de MJ peut se dérouler dans la pièce d'à côté, dans un autre lieu du donjon, voire même au retour des PJ en ville.

Si votre action se déroule ailleurs, tâchez d'en montrer des signes lorsque l'occasion se présente.

ACTIONS DE MJ

À chaque fois que les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, choisissez l'une des actions ci-dessous.

Chacune correspond à un évènement dans la fiction :

- ❖ Montrez des signes d'une menace à venir.
- ❖ Révélez une vérité indésirable.
- ❖ Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions.
- ❖ Offrez une opportunité aux PJ, avec ou sans coût.
- ❖ Créez une situation dans laquelle excelle une classe.
- ❖ Déclenchez l'action d'un lieu, d'un danger ou d'un monstre.
- ❖ Épuisez les ressources des PJ.
- ❖ Mettez quelqu'un dans une situation difficile.
- ❖ Utilisez les inconvénients de la classe, du peuple ou de l'équipement des PJ.
- ❖ Retournez les actions des PJ contre eux.
- ❖ Séparez les PJ.
- ❖ Infligez des dégâts.

Ces actions ne sont pas des termes spéciaux ou des phrases types que vous énoncerez. Rappelez-vous de ne jamais désigner vos actions par leur nom, c'est l'un de vos principes. Faites-en un évènement réel pour les PJ.

« Tu parviens à esquiver la massue de l'ogre mais tu dérapes et tu lâches ton épée. Tu la vois glisser dans le couloir obscur. Tu penses savoir où la récupérer mais l'ogre se rue sur toi. Chacun de ses pas fait trembler le sol. Que fais-tu ? »

Quelle que soit l'action que vous déclenchez, terminez toujours votre récit par « Que fais-tu ? » ou « Que faites-vous ? ».

Lorsqu'un sort part en vrille ou que le sol se dérobe sous leurs pieds, les PJ doivent réagir ou subir les conséquences de leur inaction. Vos actions sont un des moyens de parvenir à vos objectifs, notamment *offrir aux personnages une vie d'aventures*.

QUAND DÉCLENCHER VOS ACTIONS ?

Vous déclenchez vos actions :

- ❖ quand tous les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer,
- ❖ quand les joueurs vous offrent une occasion en or,
- ❖ quand ils obtiennent 6- sur leur jet de dés.

Normalement, lorsque les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, vous déclenchez une *action clémente*.

Autrement, il s'agit une *action méchante*.

Une *action clémente* n'a pas de conséquences immédiates et/ou irréversibles. Il peut s'agir de quelque chose qui n'est pas franchement mauvais, comme révéler aux PJ qu'ils peuvent avoir accès au trésor mais qu'il leur faut venir à bout d'un golem (*offrir une opportunité avec un coût*).

Cela peut être quelque chose de mauvais mais que les PJ peuvent encore espérer éviter en *défiant le danger* comme, par exemple, le grondement d'une avalanche ou des archers gobelins bandant leurs arcs (*montrer des signes d'une menace à venir*).

Une action clémente que les joueurs ignorent ou négligent est une occasion en or de déclencher une *action méchante*.

Si les joueurs se moquent de la *salve* de flèches tirée dans leur direction ou du bruit de l'avalanche qui se rapproche, l'occasion est trop belle d'utiliser l'action « *infligez des dégâts* ».

A l'inverse, une action méchante a des conséquences immédiates. Infliger des dégâts est, pour ainsi dire, toujours une action méchante car elle suppose la perte de PV irrécupérables sans une action des joueurs.

Quand vous avez l'occasion de déclencher une action méchante, vous pouvez tout de même opter pour une action clémente si cela convient mieux à la situation.

CHOISIR UNE ACTION

Pour choisir une action, commencez par imaginer les conséquences logiques de la situation. Si vous avez déjà une idée, réfléchissez deux secondes avant de la déclencher. Vous aide-t-elle à remplir vos objectifs ? Fait-elle partie de vos principes ?

Laissez vos actions faire boule de neige. Construisez votre récit sur les succès et les échecs des joueurs ainsi que sur vos actions précédentes.

Si votre instinct vous dit qu'il ne faut pas blesser les PJ tout de suite, mais que la menace s'abattra sur eux plus tard, c'est bien ! C'est aussi l'un de vos principes (penser hors-champ). Notez-le quelque part et déclenchez l'action quand le bon moment se présentera.

DÉCLENCHER VOTRE ACTION

Lorsque vous déclenchez l'une de vos actions, gardez vos principes en tête, en particulier « ne désignez pas vos actions par leur nom » et « adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs ».

Vos actions ne doivent pas apparaître comme des éléments mécaniques du jeu mais comme des événements concrets qui surviennent dans le monde que vous décrivez.

A noter qu'infliger des dégâts est une action en soi mais que d'autres actions peuvent avoir pour conséquences d'infliger des dégâts.

Par exemple, lorsqu'un ogre envoie valdinguer un PJ contre un mur, celui-ci subit des dégâts de la même manière que s'il avait pris un coup de massue.

Achevez toujours votre action par la question « Que fais-tu ? » ou « Que faites-vous ? ».

Montrez des signes d'une menace à venir

C'est l'une de vos actions fourre-tout. « Menace » désigne tout ce qu'il peut y avoir de mauvais en travers du chemin. Cette action permet de prévenir les joueurs que quelque chose va arriver s'ils ne réagissent pas.

Révélez une vérité indésirable

Une vérité indésirable est un fait que les joueurs auraient préféré ne pas savoir exister : « *La pièce est remplie de pièges* » ou encore « *Ce goblin si serviable est en fait un espion* ».

Apprenez aux joueurs à quel point ils ont du souci à se faire ou dans quel guêpier ils se sont fourrés.

Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions

Cette action est particulièrement adaptée lorsque les joueurs souhaitent faire quelque chose qui n'est pas couvert par une action (ou encore lorsqu'ils ont échoué à leur action).

Ils peuvent arriver à leurs fins mais soit il faut en payer le prix, soit cela entraîne des conséquences.

Par exemple, les PJ peuvent franchir ces douves infestées de crocos affamés mais à condition de détourner suffisamment leur attention.

Offrez une opportunité aux PJ, avec ou sans coût

Montrez-leur ce qu'ils veulent : des trésors, le pouvoir, la gloire. Au besoin, mettez-y des conditions ou un coût. Rappelez-vous de vous laisser guider par la fiction.

Ne dites pas : « *Cet endroit est sans danger, vous pouvez y monter un camp si vous le souhaitez.* » mais : « *La bénédiction d'Helferth flotte encore autour de l'autel brisé. C'est un endroit sûr, mais les prières impies qui viennent de la salle des rituels sont de plus en plus fortes. Que faites-vous ?* ».

Créez une situation dans laquelle excelle une classe

Le voleur désarme les pièges, s'approche discrètement et crochète les serrures. Le cleric se charge du divin et des morts. Chaque classe brille dans un domaine. Présentez une opportunité dans laquelle peut exceller une classe.

Si cette classe n'est pas présente sur le moment, c'est l'occasion d'improviser, de créer, d'inventer, de marchander...

Parfois, une porte verrouillée vous barre l'accès à la salle du trésor et vous n'avez pas de voleur sous la main. C'est une invitation à la création, à l'astuce et à la discussion. Si tout ce que vous avez en main est une fichue hache, pourquoi ne pas traiter cette porte comme vous le feriez d'un crâne ?

Déclenchez l'action d'un lieu, d'un danger ou d'un monstre

Dans une aventure, chaque monstre a une action qui lui est associée, de même que la plupart des lieux. Ces actions ne sont souvent qu'une simple description de ce que le monstre ou le lieu font comme, par exemple, « envoyer valdinguer quelqu'un » ou « sert de portail entre deux plans ».

Si l'une des actions des joueurs indique qu'un monstre effectue une attaque, déclenchez l'une des actions de ce monstre. De même, tous les dangers importants d'une aventure ont une ou des actions associées. Déclenchez ces actions pour donner vie à ces dangers.

Épuisez les ressources des PJ

Survivre dans un donjon ou dans tout endroit dangereux dépend souvent des ressources (armes, armures, soins, sorts en cours...) et cette action permet de les diminuer.

Cela ne veut pas forcément dire de façon permanente.

Une épée peut se trouver momentanément projetée à l'autre bout de la pièce au lieu d'être fracassée.

Mettez quelqu'un dans une situation difficile

Il s'agit d'une situation où il y aura un choix difficile à faire. Placez le PJ ou ce à quoi il tient en travers du chemin de la destruction. Plus le choix est pénible, plus la situation doit être difficile.

Utilisez les inconvénients de la classe, du peuple ou de l'équipement des PJ

Toute classe, tout peuple, a ses avantages et ses inconvénients.

Les orcs n'ont-ils pas un appétit particulier pour le sang elfe ? La magie divine du cleric ne perturbe-t-elle pas parfois certaines forces dangereuses ? Cette bonne vieille torche qui guide vos pas dans l'obscurité des grottes attire également l'attention de toutes les créatures qui vivent là.

Retournez les actions des PJ contre eux

Imaginez les effets bénéfiques que pourrait avoir l'action d'un personnage et retournez-les contre lui ou ses alliés d'une façon nuisible. Une autre option est d'accorder les mêmes effets à l'un des adversaires des personnages.

Par exemple, Lux a vu les hommes du Duc Horst approcher mais un des éclaireurs du Duc l'a aperçue également.

Séparez les PJ

Il n'y a pas pire que de se retrouver seul au milieu d'un combat contre des Hibours enragés, sans personne pour veiller sur ses arrières.

Séparer les PJ peut consister à isoler l'un d'eux au milieu d'un combat ou encore en téléporter un à l'autre bout du donjon. Quelle que soit la méthode, cela doit être une source d'ennuis.

Infligez des dégâts

Choisissez une source possible de dégâts dans la fiction et mettez-la en œuvre.

Le PJ combat un homme-lézard ? Celui-ci le poignarde. Le PJ déclenche un piège ? Des rochers lui tombent dessus.

La quantité de dégâts est déterminée par la source. Dans certains cas, l'action peut indiquer que des dégâts sont infligés dans les deux sens, le personnage infligeant sa part. La plupart des dégâts sont calculés par un jet de dé(s). Quand le personnage est blessé, indiquez au joueur quel(s) dé(s) lancer.

Vous ne jetez jamais les dés. Si le joueur a trop peur de sceller son destin, demandez à un autre joueur de lancer les dés à sa place.

ACTIONS DES DONJONS

Les actions de donjon sont une sous-catégorie qui permet de créer ou de modifier un donjon à la volée. Utilisez ces actions lorsque les PJ explorent un lieu hostile que vous n'avez pas préparé en détail.

Dessinez l'endroit exploré au fur et à mesure que ces actions sont déclenchées. La plupart d'entre elles vous demandent d'ajouter une nouvelle pièce ou un nouvel élément sur le plan.

Ces actions sont :

- ❖ Changez l'environnement.
- ❖ Montrez des signes d'une menace imminente.
- ❖ Utilisez une menace propre à une faction ou à une créature.
- ❖ Faites intervenir une nouvelle faction ou un nouveau type de créature.
- ❖ Faites rebrousser chemin aux PJ.
- ❖ Révélez de coûteuses richesses.
- ❖ Offrez un défi à l'un des personnages.

Déclenchez ces actions dès que les joueurs attendent quelque chose de vous, lorsqu'ils vous offrent une occasion en or ou lorsqu'ils échouent à un jet de dés. Elles sont surtout adaptées lorsque les PJ découvrent une pièce ou un couloir et souhaitent savoir ce qu'ils y trouvent.

Changez l'environnement

On entend par environnement l'atmosphère générale du lieu où se trouvent les PJ : des tunnels sculptés, des arbres tordus, un chemin sûr, etc.

C'est l'occasion d'introduire de nouveaux éléments : les tunnels révèlent peu à peu des sculptures naturelles, les arbres sont morts et bizarres, le chemin finit par se perdre dans les broussailles, là où la nature a repris ses droits. Déclenchez cette action pour varier les lieux et les créatures auxquels les PJ font face.

Montrez des signes d'une menace imminente

Si vous savez qu'une créature se cache en attendant que les personnages tombent dans ses griffes, cette action en montre des signes ou des indices. Ce sont les empreintes d'un dragon dans la boue ou la trace visqueuse d'un cube gélatineux.

Utilisez une menace propre à une faction ou à une créature

Une fois que vous avez introduit une nouvelle faction ou un nouveau type de créature, déclenchez leurs actions.

Prenez « faction » et « type » au sens large. Les orcs se baladent avec leurs wargs, des adorateurs déments seront sans doute accompagnés de morts-vivants ou de créatures venues des profondeurs abyssales.

Vous déclencherez souvent cette action de manière inconsciente. Il s'agit, somme toute, de mettre en œuvre ce que vous aviez préparé pour vous.

Faites intervenir une nouvelle faction ou un nouveau type de créature

Par « type » de créature, il faut comprendre un large groupe, une espèce : des orcs, des gobelins, des hommes-lézards, des morts-vivants, etc.

Une faction est un groupe de créatures rassemblées par un objectif commun. Une fois que vous les avez introduits dans le récit, ces créatures ou ces PNJ déclenchent des actions et créent des soucis aux personnages.

« Introduire » signifie donner une information substantielle ou une preuve évidente. Ne restez pas évasif ; les joueurs doivent pouvoir se faire une idée de ce que vous allez mettre en travers de leur route. Cela ne vous empêche pas d'être subtil dans votre approche. Inutile d'indiquer le chef des adorateurs avec une grosse pancarte lumineuse ou de lui faire brailler une langue infernale à chaque fois.

Une version plus musclée de cette action aboutit généralement à une embuscade ou à une scène de combat.

Faites rebrousser chemin aux PJ

Jetez un œil sur les endroits que vous avez ajoutés à la carte. N'y a-t-il pas encore quelque chose à découvrir ? Ne pouvez-vous pas créer un obstacle que l'on ne pourrait surmonter qu'en rebroussant chemin ? La clé de cette porte verrouillée ne traîne-t-elle pas dans l'une des pièces déjà découvertes ?

Quand les PJ reviennent sur leurs pas, montrez leur les effets du temps sur les endroits explorés. Pensez aux nouveaux dangers apparus depuis leur dernier passage, à ceux qu'ils ont ignorés alors et qui les attendent maintenant de pied ferme.

Cette action vous permet de faire du donjon un lieu de vie. Le temps ne s'arrête pas après le passage des personnages. Envoyez des renforts, abattez des murs, provoquez le chaos ! Le donjon réagit aux actions des personnages.

Révélez de coûteuses richesses

Que veulent les joueurs ? Que sont-ils prêts à sacrifier pour l'obtenir ?

Montrez-leur des objets irrésistibles mais hors de portée. Trouvez quelque chose dont ils sont à cours : du temps, des points de vie, du matériel, peu importe. Imaginez maintenant le moyen de satisfaire leurs désirs à condition de céder le peu qu'ils ont.

La méthode la plus simple d'utiliser cette action consiste à les détourner de leur objectif principal par l'appât du gain. S'arrêteront-ils en chemin pour déloger les yeux de rubis de l'idole alors qu'ils savent que les hommes-lézards sont sur leurs talons ? Déclenchez l'action et vous le saurez.

Offrez un défi à l'un des personnages

Défiez l'un des personnages en vous attachant à sa spécialité. Donnez au voleur une serrure à crocheter, offrez au clerc un combat contre les adorateurs d'un dieu rival, proposez au magicien des mystères magiques à résoudre, désignez au guerrier quelques crânes à fendre, bref offrez à quelqu'un une chance de briller.

A l'inverse, vous pouvez jouer sur les faiblesses ou la part d'ombre d'un personnage. Si le barde a un lourd secret sur la conscience, comment s'y prendra-t-il pour le camoufler lorsque quelqu'un aura flairé le pot aux roses ? Si le magicien a invoqué des démons par le passé, que se passera-t-il lorsque ça se saura ?

Cette action permet de centrer l'attention sur un personnage, même brièvement. D'une session à l'autre, tâchez de donner à chaque personnage une chance de se trouver au centre du récit.



TRAITER

LES SITUATIONS

LES PLUS COURANTES

Il y a des situations qui reviennent souvent dans Dungeon World. Voici comment les gérer.

COMBATS

Tôt ou tard, les épées sont tirées et du sang répandu. Quand cela arrive, les joueurs auront tendance à *tailler en pièces*, envoyer des *salves* ou *défendre*.

De votre côté, pensez au-delà du simple échange de coups. Les monstres peuvent tenter de capturer les personnages ou de protéger quelque chose de leur rapacité. Ne perdez pas de vue la cause de l'affrontement, ce que veulent les antagonistes et en quoi cela affecte l'issue du combat.

Aucun monstre digne de ce nom ne reste là à se faire rosser passivement. Le combat est quelque chose de dynamique avec des créatures se déplaçant à portée ou en dehors, se mettant à couvert voire battant en retraite. Parfois, le champ de bataille lui-même change.

Faites en sorte que les actions de vos monstres provoquent une réaction des PJ. Assurez-vous que ces actions vont au-delà de la simple distribution de dégâts et que chacun a une chance d'agir.

Vous devez savoir où se trouve chaque PJ dans le chaos du combat. Dessinez un plan lors des engagements complexes, de façon que chacun sache ce qui se passe et puisse agir en conséquence.

PIÈGES

Vous pouvez avoir prévu des pièges dans votre scénario ou les improviser en fonction de vos actions. Si rien ne dit qu'un endroit est sûr, les pièges sont toujours une option.

Les PJ peuvent trouver des pièges grâce à leur astuce, à la détection d'un voleur ou encore en *discernant la réalité*. Si ce que fait un personnage permet de découvrir un piège sans pour cela déclencher d'action, il n'y a pas de raison de cacher plus longtemps sa présence. Les pièges ne dérogent pas aux règles.

PNJ

Qu'il s'agisse de forgerons nains, d'érudits elfes, d'humains de toutes tailles et de toutes formes, toute une population évolue autour des personnages.

Ce ne sont pas des faire-valoir décérébrés. Ils ne sont pas, non plus, l'objet principal de notre attention.

Les PNJ sont des gens avec leurs objectifs et les moyens pour y parvenir. Servez-vous en pour meubler votre monde et lui donner sa substance. Montrez à vous joueurs comment le petit peuple se bat pour sa reconnaissance et comment la noblesse s'arrange pour assurer sa domination.

Des campagnes entières se déroulent dans un environnement peuplé plutôt que dans un donjon isolé. Certaines classes, le barde entre autres, sont douées pour manipuler les gens et s'en servir. Ne fuyez pas ce genre de situation, ne bâclez pas ces rencontres. Soyez fans de vos personnages et offrez-leur des PNJ intéressants et nuancés.

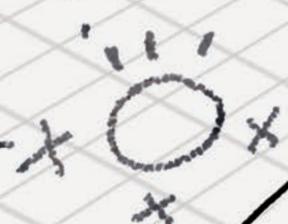
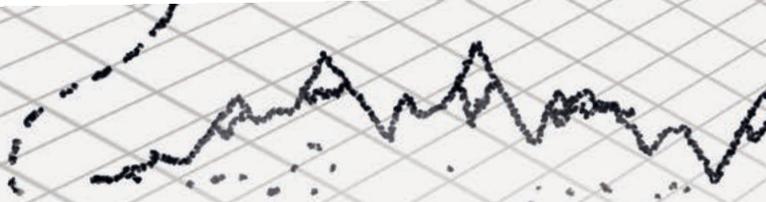
Les gens, comme les donjons, changent avec le temps. Le passage des personnages dans leur existence peut les inspirer ou les rendre furieux. Les agissements des aventuriers ont changé le monde en bien ou en mal et les personnes qu'ils rencontrent s'en souviennent probablement.

Lorsque les personnages reviennent dans une ville où ils n'ont pas été des plus tendres lors de leur dernière visite, montrez-leur que les gens ont changé d'attitude à présent. Sont-ils plus circonspects ? Se sont-ils convertis à une autre religion ? Veulent-ils se venger ?

Les relations entre personnages sont représentées par les liens, mais celles qui les lient aux PNJ sont plus ténues. Si les personnages souhaitent tisser des relations durables avec les habitants de leur monde, il leur faudra agir.

Souvenez-vous : « Que faites-vous ? » est une question tout aussi valable face à un nouvel ami ou ennemi que face au bout pointu d'une épée.





3+4+3=10



Chapitre 20

Première session



La première session d'un jeu de Dungeon World commence avec la création du personnage. Celle-ci, ainsi que les questions que vous posez, contribuent à construire votre monde, ce qui y vit et ce qui s'y passe.

Cette section s'adresse à vous, le MJ. Pour les joueurs, la première session est comme toutes les autres. Ils ont juste à jouer leurs personnages comme de vraies personnes et à explorer le monde de Dungeon World. Vous aurez un peu plus à faire lors de cette session. Vous allez créer le monde et les menaces auxquelles les joueurs seront confrontés.

PRÉPARATION

Avant la première session, vous aurez besoin d'imprimer quelques bricoles :

- ❖ Plusieurs exemplaires des fiches d'actions (actions de base et actions spéciales).
- ❖ Une copie de chaque fiche de personnage.
- ❖ Une copie des feuilles de sorts pour le clerc et le magicien.

Il vous faudra aussi lire ce livre en entier ainsi que les chapitres consacrés aux actions et aux classes de personnage. Il vaut mieux, en effet, être familiarisé avec les actions de classe. Veillez à bien lire les règles sur les fronts, mais n'en créez pas tout de suite.

Imaginez des mondes fantastiques, de la magie étrange et des bêtes immondes. Rappelez-vous les jeux auxquels vous avez joué et les histoires que vous avez lues. Regardez quelques films, lisez des bandes dessinées et imprégnez-vous d'heroic fantasy.

Vous êtes libres d'apporter ce que vous voulez à la première session. Au moins une tête pleine d'idées. C'est le strict minimum.

Vous pouvez prévoir un peu plus si vous le souhaitez.

Par exemple, vous pouvez avoir en tête un complot diabolique et son instigateur, ou certains monstres que vous souhaitez utiliser.

Si vous avez un peu de temps, vous pouvez même dessiner des plans ou des cartes et imaginer des endroits particuliers sans perdre de vue qu'il faut laisser des blancs.

La seule chose que vous ne pouvez absolument pas apporter à la table est un scénario ou une intrigue entièrement ficelés.

Vous ne connaissez pas les héros ou le monde avant de vous asseoir à la table de jeu, aussi une quelconque planification va tout simplement vous frustrer. Cela entre aussi en conflit avec l'un de vos objectifs : jouer pour découvrir ce qui va se passer.



Une introduction pour les rôlistes endurcis

EXTRAIT DE « WHEN YOU READ AND UNDERSTAND DUNGEON WORLD, ROLL + INT », PAR EON FONTES-MAY ET SEAN DUNSTAN (TRADUCTION : BASTIEN « ACRITARCHE » WAUTHOZ ; ADAPTATION : MAGIMAX)

Quand j'ai commencé à fréquenter les forums sur ce jeu, j'ai découvert qu'un paquet de nouveaux joueurs avaient des problèmes avec les règles. Ils y voyaient plein de bonnes choses et avaient hâte de le tester mais sa mécanique était trop différente de ce à quoi ils étaient habitués. Cela peut perturber, surtout quand on n'est pas familier avec Apocalypse World, le jeu sur lequel se base Dungeon World. Je pense que c'est parce qu'on a besoin de désapprendre certaines habitudes avant d'aborder Dungeon World. (...)

Débarrassons-nous tout de suite du plus gros obstacle : le MJ ne lance pas de dés pour ses actions. Jamais.[...] Au lieu de lancer les dés, vous allez faire des « actions ». Une des actions est *infligez des dégâts*. Cela signifie-t-il qu'à votre tour vous allez dire : « Mmm, l'Orc te touche pour 5 dégâts » ? Non ! Vous n'avez pas à être arbitraire. Cela veut dire que les dés du joueur décident des conséquences de chaque action.

Nous entrerons dans une explication plus longue ci-dessous, mais voici la version courte :

1. Le MJ indique le contexte d'une menace, pas sa conclusion,
2. Le joueur y répond et lance probablement les dés,
3. Le MJ narre les résultats sur la base du lancer du joueur.

La mécanique autour des dés est assez simple à comprendre : il n'y a que trois types de résultats possibles. Sur un résultat de 10 ou plus (10+), le joueur obtient un succès complet et tout va bien. Sur 7 à 9 (7-9), c'est un succès partiel ; le joueur n'obtient pas tout ce qu'il voulait ou bien il l'aura mais devra sacrifier quelque chose en échange. Sur 6 ou moins (6-), c'est un échec.

Il y a une différence entre un échec dans Dungeon World et un échec dans la plupart des autres jeux. Dans Dungeon World, le MJ fait une action en réponse à un échec. C'est quelque

chose qui a tendance à dérouter les gens, mais c'est juste parce que c'est une nouvelle terminologie. C'est très simple en fait. Quand les règles vous disent de « faire une action », elles vous disent juste que quelque chose arrive, quelque chose d'autre qu'un simple échec. Au lieu d'être une impasse, l'échec d'un joueur conduit à des conséquences : la situation empire ou ils doivent payer le prix de leur échec.

Il n'y a rien de plus, juste le jeu qui vous rappelle que quelque chose devrait toujours arriver et que c'est ce qui en fait tout l'intérêt. Au lieu de laisser les joueurs errer, vous leur balancez des situations dangereuses puis « Que faites-vous ? ».

Plutôt que dire : « Tu n'es pas arrivé à crocheter la serrure », dites un truc du genre : « Tu n'es pas parvenu à crocheter la serrure assez vite et les gardes surgissent au moment où tu débloques le pêne. », ou encore : « Une sirène stridente se met à hurler, tu as provoqué une alarme magique ! ». Concentrez-vous sur les risques et les récompenses, pas sur un test binaire réussite/échec. Sur 7-9, le joueur doit assumer certaines conséquences, mais elles sont pires sur 6- ! Beaucoup d'actions ont des conséquences déterminées pour un 7-9. Pour les autres, vous devrez venir avec vos propres conséquences. [...]

C'est aussi simple que ça : quand le joueur fait un 7-9, vous faites une *action clémente*, s'il échoue (6-), vous faites une *action méchante*. Mais c'est quoi exactement ces « actions » ?

Quand le MJ fait une action, ce n'est pas un truc franchement nouveau. Si vous regardez la liste des actions de MJ et que vous les lisez bien, vous vous rendez compte que ce sont les trucs que nous avons toujours fait comme maître de jeu. Elles sont juste codifiées pour en faciliter l'utilisation. Si vous avez déjà maîtrisé une partie auparavant, alors vous n'avez pas manqué de *mettre quelqu'un dans une situation difficile*, ou bien de *révéler une vérité indésirable*. Vous ne l'appeliez pas comme ça, c'est tout. [...]

Comment fonctionne le combat

De nombreux MJ sont déroutés par la manière dont le combat se déroule dans Dungeon World, parce qu'ils ne doivent pas lancer de dés et parce que Dungeon World ne divise pas l'action en tours de jeu ou autres unités de temps. Ne vous en faites pas, c'est très bien d'être dérouté au début. Tout deviendra clair dans un instant.

Oubliez comment fonctionne un jeu de rôle pendant un instant.

Imaginez que vous êtes à nouveau un gamin qui choisit la boîte avec un dragon dessus et que vous n'avez aucune préconception à propos de tours de combat ou d'initiative, ou autres.

Comment narreriez-vous un combat ? Ce ne serait probablement pas un truc à base de plateau quadrillé et de tour par tour : vous avez des jeux de plateau pour ça.

Vous en feriez sans doute un truc qui ressemble aux romans de fantasy que vous lisez, une série d'échanges rapides qui sautent d'une scène tendue à une autre et qui suivent le personnage principal tout au long de la mêlée. Dungeon World le fait comme ça.

Et ces scènes de combat débridées vont prendre corps sans que le MJ ne lance de dés. Au lieu de lancer des dés, vous allez utiliser vos actions pour mettre en place des situations dangereuses pour les PJ, comme un ennemi qui attaque, et utiliser les réponses des joueurs pour conclure ces attaques.

Voici comment se déroule un combat dans Dungeon World, tout simplement :

1. Vous racontez l'amorce de l'action de votre PNJ,
2. Le joueur répond à votre action,
3. Si la réponse déclenche une action, le joueur lance les dés,
4. Vous racontez le résultat de l'action, en vous basant sur le résultat du joueur.

Voici un exemple tout simple :

MJ : L'orc te balance son gourdin dessus. Que fais-tu ?

PJ : Je l'écarte avec mon marteau de guerre et je lui éclate le crâne.

MJ : On dirait que ça ressemble à tailler en pièces, lance les dés !

PJ : Je fais 8, c'est un succès partiel, non ?

MJ : Oui, tu dévies le premier coup, mais rien n'arrête l'orc et vous vous frappez l'un l'autre dans un corps-à-corps sanglant. Vous lancez tous les deux les dés pour les dégâts.

Donc, on continue de lancer des dés quand il y a un danger ou un risque. Sauf que seuls les joueurs lancent les dés et que le MJ interprète les résultats. Le combat se déroule vraiment doucement de cette manière et on n'a pas l'impression que chacun doit attendre son tour pour frapper sur l'autre.

Au contraire, cela devient un mouvement d'allers et retours fluides. Souvenez-vous que votre job, en tant que MJ, est de mettre en place des situations dangereuses et d'appeler une réponse de la part des joueurs. Laissez la réponse des joueurs décider du résultat de la situation que vous avez mise en place. [...]

Chaque fois que vous vous adressez à un joueur, vous mettez en avant des choses qui peuvent lui causer du tort et vous lui demandez comment il se débrouille avec ça.

Voici quelques dangers qui réclament une réponse :

- ❖ Le Gobelin te saute à la gorge. Que fais-tu ?
- ❖ Une fois que le pilier se fend, le plafond commence à s'effondrer sur toi. Que fais-tu ?
- ❖ Des archers commencent à faire feu depuis l'autre côté de la clairière et les flèches sifflent autour de vous. Que faites-vous ?
- ❖ L'ogre lève son gourdin avant de l'abattre sur toi. Que fais-tu ?
- ❖ Tu lèves ton bouclier juste à temps et son marteau vient le heurter avec fracas. Il s'acharne et enchaîne les coups au point que ton bras s'engourdit. Mais tu n'es pas blessé. Tout à coup, il vise plus bas, vers tes jambes ! Que fais-tu ?

Après que vous ayez déterminé le résultat de la réponse du joueur, c'est de nouveau à votre tour de réagir. Et vous répondez en mettant en place une nouvelle situation dangereuse qui découle de ce qui vient juste de se passer dans l'action précédente. La plupart du temps, ça viendra naturellement parce que ce sera la continuation naturelle de ce qui se passe dans le jeu. L'orc balance son gourdin, le joueur décide de contre-attaquer, et c'est de nouveau à vous. Est-ce que le joueur a obtenu un 7-9 ? Alors il a blessé l'orc, et l'attaque de celui-ci porte également. [...]

Ce qui change...

PAR MAGIMAX

MES JOUEURS SONT BINAIRES !

Un bon moyen de présenter les actions de Dungeon World à des joueurs habitués à des systèmes binaires (réussite/échec) de résolution des conflits est de leur décrire la mécanique de la manière suivante :

« Comme le MJ ne jette pas les dés, votre lancer va servir à résoudre vos actions et mes actions.

Sur 10+, vous réussissez votre action sans soucis. Sur 6-, votre action échoue et je vous crée des problèmes.

Sur 7-9, nous réussissons tous les deux. Vous parvenez à vos fins mais pas forcément comme vous l'auriez espéré. »

C'est ce que Jonathan Tweet (Ars Magica, D&D 3, 13th age) résume parfaitement ainsi :

« Le système de résolution a la double tâche de résoudre simultanément les actions des PJ et des PNJ. Vous obtenez donc deux fois plus de résultats sur un seul jet de dés. »

UN COMBAT SANS ROUNDS, C'EST INGÉRABLE !

Un automatisme handicapant des joueurs et MJ expérimentés est l'usage du round ou plus généralement du tour de jeu.

Dungeon World gère les temps différemment. Cela découle souvent de l'agenda du MJ et de ses actions, comme « *mettre quelqu'un dans une situation difficile* » ou « *créer une situation dans laquelle excelle une classe* ».

Imaginons la scène suivante :

Les PJ arrivent à une faille que traverse un pont de corde. De l'autre côté, deux sentinelles trompent leur ennui en jouant aux dés.

Le guerrier du groupe décide de sprinter sur le pont pour surprendre les sentinelles avant que celles-ci n'aient le temps de se relever et de couper les cordes qui retiennent le pont.

Avant de venir à bout des sentinelles le guerrier aura à accomplir un certain nombre d'actions qui demanderont un jet de dés :

- ❖ surgir de derrière les buissons et sprinter vers le pont
- ❖ franchir le pont
- ❖ bondir sur les sentinelles
- ❖ faire un massacre

Les autres PJ n'auront sans doute pas grand-chose à faire pendant les quelques secondes où se déroulera cette scène. L'éclaireur voudra sans doute tirer une ou deux flèches en soutien tandis que le cleric, une fois sa bénédiction lancée, attendra la fin pour soigner les bobos ou prier le défunt guerrier.

Commencez par un tour de table : « Que faites-vous ? ».

Le cleric lance sa bénédiction puis le guerrier s'élançe.

A présent le suspense est à son comble, va-t-il y arriver ?

Imaginez une scène de film. Toute l'attention se porte sur le guerrier, les spots sont braqués sur lui.

Vous n'allez pas commencer à saucissonner l'action en rounds avec des jets d'initiative comme dans n'importe quel jeu !

Comme dans un ralenti, vous allez enchaîner les actions du guerrier les unes après les autres avec les jets de dés qui correspondent. C'est sa scène !

Il a réussi à *défier le danger* pour que les sentinelles réagissent le plus tard possible. Il est sur le pont ! Les sentinelles se rendent enfin compte de sa présence et se redressent.

Entre deux jets, jetez un coup d'œil aux autres joueurs, pour voir s'ils veulent intervenir, sinon continuez à vous focaliser sur la scène principale. L'éclaireur veut tirer une flèche pour neutraliser une sentinelle ? Ok, on passe sur l'éclaireur. Une sentinelle s'effondre, une flèche dans l'œil.

Retour sur le guerrier.

« L'autre sentinelle tend la main vers sa hache, tu n'auras pas le temps d'arriver jusqu'à lui pour l'empêcher de couper les cordes, que fais-tu ? »

Le guerrier décide de lancer sa dague pour l'en empêcher. Nouveau jet de dés, la dague traverse la main du garde, encore quelques secondes de gagné. Le guerrier arrive de l'autre côté du pont et se jette sur son adversaire. Nouveau coup d'œil interrogateur aux autres joueurs. L'éclaireur veut tirer une autre flèche ? Ok, mais le guerrier cache une grande partie de la cible. S'il rate, son compagnon risque d'être blessé bêtement (*indiquer aux PJ les conditions ou les conséquences de leur action*). Il renonce, ce serait dommage d'en être arrivé là pour échouer au dernier moment.

Un bref corps à corps et la sentinelle est neutralisée. Le guerrier se retourne triomphant vers ses camarades. Voilà ! Pas d'initiative, pas de rounds, pas de joueur attendant sagement que son tour vienne, la scène s'est déroulée avec fluidité en fonction de la fiction et du besoin du récit. Vous n'avez pas besoin d'autre chose pour mener les scènes d'action dans Dungeon World.

DÉMARRER UNE PARTIE

Pour introduire la première session, présentez brièvement *Dungeon World* à ceux qui n'y ont jamais joué. Expliquez le principe mécanique des actions, présentez les différentes classes, aidez les joueurs à choisir la leur et créer un personnage.

Lors de la création, votre rôle est triple : aidez tout le monde, posez des questions et prenez des notes. Quand un joueur fait un choix, en particulier pour ses liens, interrogez-le à ce sujet, obtenez plus d'infos et pensez à ce qu'elles signifient.

Vous devez également expliquer aux joueurs qu'ils doivent interpréter des aventuriers expérimentés qui explorent des endroits dangereux. Votre rôle est de mettre en place un monde dynamique et changeant.

Quelques questions surviennent généralement lors de la création de personnage :

Les personnages sont-ils amis ? Non, pas nécessairement, mais ils agissent ensemble comme une équipe avec des objectifs communs. Leurs raisons de poursuivre ces objectifs peuvent être différentes, mais ils parviennent à travailler ensemble.

Y a-t-il d'autres magiciens ? Pas vraiment. Il y a d'autres praticiens de la magie et des arcanes et les gens du commun peuvent les appeler sorciers, mais ils ne sont pas comme vous. Ils n'ont pas les mêmes capacités, même si elles peuvent être similaires. Plus tard, il peut y avoir un autre PJ avec la même classe, mais aucun PNJ ne sera jamais vraiment magicien (ou n'importe quelle autre classe).

Qu'est-ce qu'une Po ? La Pièce d'or (Po) est la monnaie en cours à peu près partout. Elle vous permet d'acheter des choses ordinaires, comme des épées d'acier et des bâtons. Les objets rares, comme des armes magiques, ne sont pas à vendre. En tout cas, pas pour de l'or...

Est-ce que le MJ essaie de nous tuer ? Non. Le rôle du MJ est de dépeindre le monde et les choses qui s'y trouvent. Mais le monde est un endroit très dangereux. Il se peut même que vous mouriez. Cependant, cela ne signifie pas que le MJ est là pour vous faire la peau.

Pendant tout ce processus, en particulier à la création des personnages, posez des questions, recherchez les faits intéressants que créent

leurs liens, leurs actions, leurs classes, et leurs descriptions. Posez des questions sur toutes ces choses. Soyez curieux !

Quand quelqu'un mentionne les démons qui ont massacré son village, tâchez d'en savoir plus à leur sujet. Et pour cause, vous n'avez rien préparé (sauf peut-être un donjon) et tout ce que les joueurs vous donnent est le carburant de futures aventures.

Faites également attention aux questions des joueurs. Répondez aux questions d'ordre mécanique lorsqu'elles se posent. En revanche, lorsque l'on vous pose des questions sur l'environnement, vous gagnerez sans doute à les retourner. Quand un joueur demande : « *Qui est le roi de Mertorte ?* » répondez : « *Je n'en sais rien. Qui est-ce ? A quoi ressemble-t-il à ton avis ?* »

Collaborez avec vos joueurs. S'ils posent des questions c'est que cela a un intérêt pour eux. Faites en sorte d'élaborer avec eux une réponse intéressante. N'ayez pas peur de dire « Je ne sais pas » et de poser en retour les mêmes questions. Trouvez ensemble une réponse passionnante et fantastique.

Si vous venez à la table de jeu avec quelques idées sur ce que vous voudriez voir dans le monde, partagez-les avec les joueurs. Ils ont la responsabilité de leur personnage et vous du monde et de tout ce qui s'y trouve. Si vous voulez que le thème de la partie soit la recherche d'un peuple de sorciers des âges anciens, dites-le. Si les joueurs ne sont pas intéressés ou s'ils en ont ras-le-bol des histoires de sorciers, ils vous le feront savoir et vous discuterez ensemble pour trouver autre chose. Certes, vous n'avez pas besoin d'approbation pour tout, mais vous serez sûr de bien démarrer si tout le monde est emballé par les grandes lignes de votre histoire.

Une fois que chacun a créé son personnage, respirez un grand coup. Repensez aux questions que vous avez posées et à celles qui ont eu une réponse. Vos notes devraient vous donner le ton de la partie. Pensez à ce qu'ont dit les joueurs. Ne perdez pas de vue les idées qui mijotent dans votre tête. Il est temps que l'aventure commence !

LA PREMIÈRE AVENTURE

La première aventure va vous permettre de découvrir la direction que prendront les futures sessions. Tout au long de celle-ci, notez les menaces non résolues et les dangers auxquels les PJ ne se sont pas frottés. Ceux-ci alimenteront les sessions à venir.

Démarrez la partie *in media res*, avec tout ou partie des PJ dans une situation tendue qui exige une réaction : victimes d'une embuscade dans un marais fétide, l'œil rivé sur un garde orc à travers la fissure d'une porte ou encore condamnés en présence du Roi Levus. Posez des questions tout de suite : « *Qui dirige l'embuscade contre vous ?* » ou « *Qu'avez-vous fait pour mériter ainsi la colère du Roi Levus ?* » Si la situation découle directement des personnages et de vos questions, c'est parfait.

C'est là que le jeu commence. Les joueurs vont commencer à dire et faire des choses, ce qui signifie qu'ils vont commencer à déclencher des actions. Pour la première session, attardez-vous sur la façon dont les actions s'appliquent jusqu'à ce que les joueurs en aient bien compris le fonctionnement. Souvent, dans les premières sessions, les joueurs ont plus de facilités à narrer ce qu'ils font. Faites-leur savoir quand un mouvement déclenche une action. Dites : « *On dirait que tu essayes de...* » et guidez-les jusqu'à l'action. Les joueurs qui ont besoin de règles plongeront dans leur feuille de personnage. Quand un joueur dit juste « *Je le taille en pièces* », demandez-lui rapidement : « *Comment t'y prends-tu concrètement ?* » ou « *Avec quoi ?* ».

Pour la première session, vous avez quelques objectifs précis :

- ❖ Entrez dans les détails et décrivez.
- ❖ Utilisez ce que les joueurs vous donnent.
- ❖ Posez des questions.
- ❖ Laissez des blancs.
- ❖ Attachez-vous aux faits intéressants.
- ❖ Aidez les joueurs à comprendre les actions.
- ❖ Donnez à chaque personnage une chance de briller.
- ❖ Présentez les PNJ.

Entrez dans les détails et décrivez

Toutes les idées et visions dans votre tête n'existent pas vraiment dans la fiction du jeu jusqu'à ce que vous les partagiez, les décriviez et les détailliez. La première séance est le moment de définir à quoi ressemble le monde, l'endroit

où se trouvent les personnages et les choses autour d'eux. Décrivez tout, mais restez assez bref pour pouvoir approfondir plus tard. Utilisez un détail ou deux pour que votre description soit plus réelle.

Utilisez ce que les joueurs vous donnent

Le bon côté de la première session, c'est que vous n'êtes pas obligé de venir avec quelque chose de concret. Vous pouvez avoir une esquisse d'aventure mais les joueurs vous en fourniront la matière première.

Lorsqu'ils émergeront de l'obscurité de ce premier donjon et que leurs yeux se seront habitués à la lumière, vous aurez construit, grâce à leur participation, un monde passionnant à explorer. Utilisez leurs liens, leurs actions et leurs réponses à vos questions pour remplir l'environnement autour d'eux.

Posez des questions

Si jamais vous vous trouvez à court ou lorsque vous avez épuisé ce que vous ont fourni spontanément les joueurs et qu'il vous faut plus de matière, posez des questions, titillez-les sur des sujets précis. Provoquez des réactions : « *Que pense Lux de tout ça ?* », « *Avon réagit-il à ça ?* »

Questionnez les joueurs sur ce qu'ils pensent les uns des autres. Quand un personnage fait quelque chose, demandez à un autre ce qu'il ressent ou comment il réagit. Ces questions vont booster votre jeu et le rendre réel et passionnant. Utilisez les réponses pour alimenter la suite de l'histoire.

Laissez des blancs

C'est l'un de vos principes, mais c'est particulièrement vrai au cours de la première session. Chaque blanc est un truc sympa à venir. Mettez-en quelques-uns en réserve.

Attachez-vous aux faits intéressants

Il y a quelques idées qui, lorsque vous les entendez, vous paraissent lumineuses. Quand c'est le cas, notez-les. Quand un joueur déclare qu'il a négocié avec le Duc du Chagrin, un puissant démon, notez-le vite, car une telle anecdote peut engendrer un monde entier.

Aidez les joueurs à comprendre les actions

Vous avez déjà lu le jeu, ce qui n'est probablement pas le cas des joueurs ; c'est donc à vous de les aider s'ils en ont besoin. En fait, ce ne sera pas fréquent car leur seule tâche est de décrire ce que fait leur personnage tandis que les règles prennent en charge le reste.

Ils peuvent néanmoins avoir besoin d'aide pour se souvenir des déclencheurs d'actions. Soyez attentif à tout ce qui peut en déclencher une, comme attaquer au corps-à-corps ou faire appel à leurs connaissances. Après quelques actions, les joueurs s'en souviendront sans doute tout seuls.

Donnez à chaque personnage une chance de briller

En tant que fan des personnages (souvenez-vous de vos objectifs) vous voulez les voir accomplir ce qu'ils savent faire le mieux. Offrez-leur cette possibilité, non en adaptant chaque pièce à leurs compétences, mais en dépeignant un monde fantastique (encore l'un de vos objectifs) avec plusieurs solutions à chaque défi.

Présentez les PNJ

Les PNJ donnent de la vie à votre monde. Si chaque monstre ne fait rien de plus qu'attaquer et si chaque forgeron attend que le client achète sa marchandise, le monde est mort. Au lieu de cela, donnez vie à vos PNJ, en particulier ceux qui ont de l'importance pour les joueurs (rappelez-vous vos principes). Présentez vos PNJ, mais ne les méngez pas. Un seigneur des gobelins qui vient de mourir est tout aussi utile au récit que s'il était vivant.

APRÈS LA PREMIÈRE SESSION

Une fois que vous en aurez terminé avec la première session, détendez-vous un instant. Laissez les idées fermenter et ne vous précipitez pas pour préparer la session suivante.

Vous le ferez une fois que vous aurez eu le temps de vous reposer et d'y réfléchir. Cela peut prendre quelques minutes, peut-être une heure si c'est la première fois. Vous allez créer des fronts, peut-être quelques monstres ou des actions sur-mesure, et vous faire une idée générale de ce qui se passe dans le monde.





Chapitre 21

Les fronts



Les fronts sont les notes secrètes du MJ de Dungeon World. Chacun d'entre eux est une collection de dangers connectés qui menacent les personnages et, de manière plus générale, les personnes, les lieux et les choses auxquels ils tiennent. Un front comprend également une ou plusieurs catastrophes imminentes, d'horribles événements qui se dérouleront si les personnages n'interviennent pas.

« Fronts » vient de l'expression « combattre sur deux fronts ». C'est la situation dans laquelle vous souhaitez mettre les personnages, plongés dans l'aventure, cernés de dangers et de menaces.

Les fronts sont élaborés en dehors des parties. Ils sont le petit plaisir égoïste que vous prenez entre deux sessions, en frottant vos mains avec un rictus diabolique alors que vous mitonnez des adversaires à la mesure des PJ. Vous pouvez modifier ou ajuster vos fronts pendant le jeu (qui sait quand l'inspiration va frapper ?) mais l'essentiel vient de vos préparatifs entre les sessions.

Les fronts sont conçus pour vous aider à organiser vos pensées sur ce qui va s'opposer aux joueurs. Ils sont là pour rassembler vos notes, des idées et des plans sur ces forces antagonistes. Lorsque vous serez dans une impasse vous consulterez vos fronts et penserez : « Bien sûr ! Voilà ce que je dois faire ». Considérez-les comme un outil d'organisation, une source d'inspiration pour générer de la pagaille, immédiate et à venir.

Lorsque vous construisez des fronts, pensez à toutes les créatures répugnantes, les hordes déchaînées et les cultes anciens que vous aimeriez voir dans votre partie. Voyez d'abord large puis affinez vos idées au fur et à mesure que vous assemblez vos dangers en fronts. Lorsque vous rédigez le front de la campagne, pensez à une tendance générale sur plusieurs sessions. Lorsque vous rédigez les fronts d'aventure, pensez à ce qui est important ici et maintenant. Lorsque vous avez terminé d'écrire quelques

fronts, vous serez non seulement muni de tous les outils dont vous aurez besoin pour défier vos joueurs et mais aussi fin prêt à faire jouer Dungeon World.

QUAND CRÉER DES FRONTS ?

Vous élaborerez vos premiers fronts d'aventure et de campagne après votre première session de jeu. Votre front de campagne peut tout à fait être incomplet lorsque vous l'aurez préparé. Tout comme les blancs sur une carte, les parties inconnues ou incomplètes seront des inspirations pour votre créativité.

Après cette première séance, vous pourrez également créer un ou deux fronts d'aventure. Si vous en avez plus, laissez-en de côté pour le moment.

FRONTS D'AVENTURE ET DE CAMPAGNE

À la base, tous les fronts contiennent les mêmes composants. Ils rassemblent et cataloguent vos dangers dans des rubriques faciles à utiliser.

Deux sortes de fronts différents s'offrent à vous.

À l'échelle des sessions, il y a vos fronts d'aventure qui serviront chacun pour quelques séances. Ils traitent généralement d'un problème qui sera résolu ou mis de côté lors de l'exploration du donjon ou de la découverte de ce qui se trame. Considérez-les comme l'intrigue d'un épisode de série télé : « Aujourd'hui, dans Dungeon World... » Liez vos fronts d'aventure ensemble pour créer un front de campagne.

Alors que les fronts d'aventure contiennent des dangers immédiats (par exemple, les orcs du Col de Hargrosh), le front de campagne mettra en scène le Sombre Dieu Grishkar dirigeant les raids d'orcs sur les villages.

Le front de campagne est l'élément fédérateur qui s'étend à toutes les séances de votre campagne. Ses présages sont plus lents à venir mais leur

portée et leur impact sur le monde sont bien plus importants. Ils sont d'autant plus effrayants qu'ils peuvent effectivement se réaliser !

Lorsque le danger d'un front d'aventure n'est pas maîtrisé, n'hésitez pas à le déplacer dans le front de campagne si vous le trouvez bien et que vous pensez qu'il a sa place dans le monde.

De petits dangers peuvent partir en vrille et se transformer en gros problèmes quelques jours plus tard.

De la même manière, vous pouvez rétrograder un danger de front en danger d'aventure s'il a moins d'importance à vos yeux.

CRÉATION DES FRONTS

Voici comment un front se prépare :

- ❖ Choisissez un front de campagne ou d'aventure,
- ❖ Créez 2-3 dangers,
- ❖ Choisissez une catastrophe imminente pour chaque danger,
- ❖ Ajoutez des sinistres présages (1-3 pour un front d'aventure, 3-5 pour le front de campagne),
- ❖ Préparez 1 à 3 questions sur les enjeux,
- ❖ Établissez une liste générale des acteurs du front.

CRÉATION DES DANGERS

Aucun des éléments de la partie ne saurait constituer un danger à lui seul. Les pièges, les monstres errants et tous les autres éléments éphémères sont là pour donner de la consistance à l'environnement mais ne sont pas assez importants pour constituer des dangers.

Les fronts sont là pour vous rappeler la situation dans son ensemble, alors que les dangers sont divisés en une poignée de catégories, chacune avec un nom et un but précis.

Tout danger a une motivation essentielle qui l'anime, appelée but. Le but est là pour vous aider à comprendre ce danger, ce qui le pousse à accomplir son destin maléfique. Les buts vous aident à traduire le danger en actions.

Lors de la création des dangers de votre front, pensez à la façon dont chacun interagit avec les autres. Gardez à l'esprit les gens, les lieux et les choses qui forment tous une partie de cette menace et comment chacun contribue au front.

Imaginons que nous avons eu une bonne idée de front : la découverte d'un ancien portail dans le grand nord. Ça s'appellerait : « L'ouverture de la Porte des Glaces ».

La meilleure façon de démarrer est de définir les gens et les monstres qui le composent. Fanatiques, chefs de guerre ogres, seigneurs démoniaques et autres adversaires du même genre sont tous d'excellents dangers. Ce sont des créatures qui ont dépassé le simple statut de monstre pour devenir de sérieuses menaces à elles seules. Les hordes de monstres peuvent aussi constituer des dangers, qu'il s'agisse, par exemple, de tribus de gobelins ou d'un khanat de centaures déchaînés.

Pour le front que nous créons, nous allons choisir quelques groupes ou personnes qui pourraient être intéressés par ce portail. Le Conclave Ésotérique, par exemple. Nous décidons qu'il y a aussi un golem qui protège le portail oublié. Le golem est juste un obstacle, nous n'allons donc pas faire de lui un danger.

De façon plus générale, des éléments moins évidents peuvent aussi constituer des dangers, comme des terres dévastées, des objets magiques intelligents ou d'anciens sorts mêlés à la trame du temps. Ces choses ont la même fonction qu'un nécromancien fou : ils sont un élément du front, un danger pour le monde.

Ajoutons aussi la porte elle-même comme danger de notre front.

Enfin, si nous pensons de façon plus large, nous pouvons inclure certains dangers globaux qui se situent hors du domaine de l'évidence : des dieux bienveillants, de sombres conspirations ou de funestes prophéties en attente de se réaliser.

Peut-être la Porte des Glaces a-t-elle été sculptée en des temps archaïques et cachée par des anges dans l'attente du Jugement Dernier. Nous allons ajouter un nouveau danger à notre front : les Séraphins d'Argent.

Vous pourriez ajouter encore plus de dangers à un front, mais limitez-vous à trois au maximum et laissez de la place à la découverte. Comme pour une carte, les espaces vides peuvent toujours être remplis plus tard. Vous aurez toute liberté de modifier le front et de l'adapter en fonction de vos inspirations et de la contribution des joueurs. Attention cependant, tout ce qui arrive de mauvais ne mérite pas d'être transformé en un danger. Si vous hésitez, pensez-y de cette façon : les dangers peuvent toujours empirer.

Une tribu barbare près du portail, la toundra gelée elle-même, une bande d'aventuriers rivaux, toutes ces choses pourraient devenir des éléments dangereux, mais ils ne sont pas encore assez importants pour mériter d'être qualifiés de dangers.

Créer des dangers est une façon de diviser votre front en morceaux plus petits et plus faciles à gérer. Les dangers sont des outils pour ajouter des détails aux éléments intéressants du front et le rendre plus facile à organiser sur le long terme. Une fois que vous avez nommé et ajouté un danger au front, vous devez lui choisir un type dans la liste ci-dessous. Alternativement, vous pouvez utiliser cette liste pour vous inspirer dans la création de vos dangers. Tout en gardant votre front à l'esprit, parcourez la liste et choisissez un ou deux types qui correspondent.

Pour nos trois dangers (Le Conclave Ésotérique, la Porte des Glaces et les Séraphins d'Argent), nous avons sélectionné respectivement Cabale, Sombre Portail et Chœur angélique.

TYPES DE DANGERS

- ❖ Organisations ambitieuses
- ❖ Forces Planaires
- ❖ Ennemis occultes
- ❖ Hordes
- ❖ Lieux maudits

ORGANISATIONS AMBITIEUSES

- ❖ Bienfaiteurs égarés (but : faire le « bien » quoi qu'il en coûte).
- ❖ Guilde de voleurs (but : dérober par subterfuge)
- ❖ Culte (but : infiltrer)
- ❖ Organisation religieuse (but : établir et suivre la doctrine)
- ❖ Gouvernement corrompu (but : maintien du statu quo)
- ❖ Cabale (but : corrompre les puissants, se développer)

Actions du MJ pour les organisations ambitieuses

- ❖ Attaquer quelqu'un par des moyens furtifs (enlèvements, etc.).
- ❖ Attaquer quelqu'un directement (avec un gang ou agresseur unique).
- ❖ Affilier ou acheter quelqu'un d'important (un allié, peut-être).
- ❖ Influencer une institution puissante (changer une loi, manipuler la doctrine).

- ❖ Établir une nouvelle règle (dans l'organisation).
- ❖ Revendiquer un territoire ou des ressources.
- ❖ Négocier un accord.
- ❖ Surveiller un ennemi potentiel.

FORCES PLANAIRES

- ❖ Dieu (but : rassembler des fidèles)
- ❖ Prince démon (but : ouvrir les portes de l'enfer)
- ❖ Seigneur élémentaire (but : atomiser la création en particules primordiales)
- ❖ Forces du chaos (but : détruire tout semblant d'ordre)
- ❖ Chœur angélique (but : juger)
- ❖ Instrument de la loi (but : éliminer le désordre)

Actions du MJ pour les forces planaires

- ❖ Détourner une organisation (corrompre ou infiltrer grâce à l'influence).
- ❖ Inspirer des rêves prémonitoires.
- ❖ Infliger une malédiction à un adversaire.
- ❖ Extorquer une promesse en échange d'un bienfait.
- ❖ Attaquer indirectement ou au moyen d'intermédiaires.
- ❖ Attaquer directement lors d'une conjonction astrale favorable (rare).
- ❖ Révéler une vérité, souhaitée ou non.

ENNEMIS OCCULTES

- ❖ Seigneur des morts-vivants (but : rechercher l'immortalité absolue)
- ❖ Mage mégalomane (but : s'accaparer le pouvoir magique)
- ❖ Artefact intelligent (but : trouver un porteur digne de lui)
- ❖ Ancienne malédiction (but : prendre quelqu'un au piège)
- ❖ L'élu (but : accomplir ou refuser son destin)
- ❖ Dragon (but : Amasser or et bijoux, protéger son magot)

Actions du MJ pour les ennemis occultes

- ❖ Apprendre des connaissances interdites.
- ❖ Jeter un sort à travers le temps et l'espace.
- ❖ Attaquer un ennemi par magie, directement ou non.
- ❖ Espionner quelqu'un avec un sort de divination.
- ❖ Recruter un disciple ou un larbin.
- ❖ Tenter quelqu'un avec des promesses.
- ❖ Exiger un sacrifice.

HORDES

- ❖ Barbares en maraude (but : augmenter leurs forces, soumettre leurs ennemis)
- ❖ Vermine humanoïde (but : se reproduire, croître et ravager)
- ❖ Créatures souterraines (but : défendre leur repère des intrus)
- ❖ Invasion de morts-vivants (but : se propager)

Actions du MJ pour les Hordes

- ❖ Attaquer un bastion de civilisation.
- ❖ Succomber au désordre interne.
- ❖ Changer brusquement de direction.
- ❖ Submerger les plus faibles.
- ❖ Accomplir une démonstration de force.
- ❖ Abandonner un ancien campement, en trouver un nouveau.
- ❖ Croître en taille par reproduction ou par conquête.
- ❖ Désigner un champion.
- ❖ Déclarer la guerre et partir en campagne aussitôt, sans hésitation ni concertation.

LIEUX MAUDITS

- ❖ Tour abandonnée (but : attirer les esprits faibles)
- ❖ Terres impies (but : répandre le mal)
- ❖ Vortex élémentaire (but : croître, déchirer le tissu de la réalité)
- ❖ Sombre portail (but : vomir des démons)
- ❖ Terres maléfiques (but : corrompre ou consumer la vie)
- ❖ Lieu de puissance (but : être contrôlé ou dominé)

Actions du MJ pour les lieux maudits

- ❖ Vomir un monstre mineur.
- ❖ Se répandre aux alentours.
- ❖ Attirer quelqu'un par ruse.
- ❖ Croître en intensité ou en profondeur.
- ❖ Causer un effet persistant sur un habitant ou un visiteur.
- ❖ Cacher quelque chose.
- ❖ Offrir la puissance.
- ❖ Atténuer la magie ou accroître ses effets.
- ❖ Brouiller ou obscurcir la vérité.
- ❖ Corrompre une loi naturelle.

DESCRIPTION ET ACTEURS

Notez quelque chose de court pour vous rappeler en quoi consiste le danger, juste de quoi le décrire en quelques mots. Ne vous inquiétez pas de ce qu'il deviendra ou de ce qui pourrait se passer. Les sinistres présages et la catastrophe

imminente s'en chargeront pour vous. Nous y reviendrons un peu plus loin.

S'il y a plusieurs personnes impliquées dans le danger (un chef de guerre orc et son clan, un dieu haineux et ses serviteurs), donnez-leur des noms plus un détail ou deux. Laissez-vous un peu d'espace pour ce que vous ajouterez durant la partie.

ACTIONS SUR-MESURE

Parfois, un danger proposera une action qui n'est pas prévue à l'origine. Vous pouvez créer une action sur-mesure pour combler cette lacune ou pour ajouter les effets voulus à ce danger. Cela peut être une action de joueur ou de MJ, comme bon vous semble. Bien sûr, si vous écrivez une action de joueur, gardez à l'esprit la structure de base suivante :

Un 10+ est un succès complet, tandis qu'un 7-9 est un succès partiel. Sur un échec, l'action sur-mesure peut ou non proposer un résultat spécifique. Si ce n'est pas le cas vous déclenchez une action de MJ ou vous faites progresser le sinistre présage.

Pour l'Ouverture de la Porte des Glaces, je sais bien qu'un PJ sans cervelle va inévitablement se retrouver dans la lumière qui émane de la porte. Je vais donc rédiger une action pour décrire ce qui pourrait se produire.

Quand vous faites face à la Lumière de l'Au-delà, lancez 2d6+SAG : Sur un 10+ vous êtes jugé digne et les Séraphins d'Argent vous accordent une vision ou une bénédiction. Sur un 7-9 vous leur semblez suspect et vous avez un aperçu du sombre destin qui vous attend si vous ne corrigez pas votre conduite. Sur un échec, votre âme a été pesée et s'est trouvée prise en défaut.

LES SOMBRES PRÉSAGES

Les sombres présages sont ce qui pourrait arriver si un danger n'est pas maîtrisé.

Pensez à ce qu'il adviendrait du danger sans l'intervention des PJ, si toutes les choses abominables que vous avez évoquées avaient la voie libre. Flippant, non ?

Les sombres présages sont votre façon de codifier les plans et machinations de vos dangers. Un sombre présage peut être un seul

évènement intéressant ou un enchaînement d'étapes. Lorsque vous n'êtes pas sûr de ce qu'il faut faire ensuite, faites progresser votre danger vers l'issue du sombre présage.

Les sombres présages ont le plus souvent un ordre logique. Par exemple, les orcs ne démolissent la ville qu'après l'échec des pourparlers de paix. Un front simple progressera de mal en pis d'une manière parfaitement évidente. Mais parfois, les sombres présages sont sans rapport direct avec la catastrophe imminente. Les premières manifestations de danger peuvent ne pas être liées.

C'est à vous de décider de la complexité de votre front. Chaque fois qu'un danger vient de se dérouler, vérifiez les autres dangers du front. Dans un front complexe, vous pouvez tout à fait être amené à modifier les sombres présages. Gardez aussi l'échelle à l'esprit. Les sombres présages n'ont pas tous vocation à devenir des catastrophes mondiales. Ils peuvent simplement représenter une inflexion pour l'un des dangers, une manière nouvelle de perturber le monde.

Pensez à vos sombres présages comme des actions possibles attendant dans les limbes. Lorsque le moment sera venu, libérez-les sur le monde !

J'ai choisi quelques sombres présages pour mon nouveau front :

- ❖ *Le Conclave envoie une expédition à la porte.*
- ❖ *La clé est découverte.*
- ❖ *La première trompette sonne.*
- ❖ *Un champion est choisi.*
- ❖ *La deuxième trompette sonne.*
- ❖ *Le héraut entre en scène.*
- ❖ *La Porte s'ouvre.*

Quand un sombre présage s'accomplit, barrez-le : la prophétie s'est réalisée ! Mais cela peut avoir des conséquences pour vos autres fronts aussi. Jetez-y un coup d'œil quand vos joueurs ne sont pas trop pressants et n'hésitez pas à faire des changements. A lui seul, un sombre présage peut résonner à travers toute la campagne de façon subtile.

Vous pouvez faire progresser un sombre présage de façon descriptive ou prescriptive.

Descriptif signifie que vous avez vu le changement se produire pendant la partie.

Par exemple, les PJ se sont alliés avec les tribus de gobelins contre leurs ennemis hommes-lézards et leur permettent de contrôler les tunnels. Et voilà, c'est la prochaine étape d'un sombre présage. C'est *prescriptif* lorsqu'en raison d'une action de joueur ratée ou lorsqu'une occasion en or se présente, vous faites évoluer votre sombre présage à la faveur

d'une action méchante de MJ. Cette étape passée, montrez les effets du sombre présage et continuez à demander : « Que faites-vous maintenant ? »

CATASTROPHE IMMINENTE

A l'issue de chaque série de dangers, il y a une catastrophe imminente. C'est le son du glas qui signale la conclusion d'un danger. Quand un sombre présage se réalise, la catastrophe imminente se renforce de façon de plus en plus évidente et envahissante. Ce sont les choses épouvantables que tout danger, en quelque sorte, cherche à faire aboutir.

Choisissez l'un des types de catastrophe imminente et donnez-lui une forme concrète dans votre front. Celle-ci change souvent en jeu dès que les personnages se mêlent des affaires du monde. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez la modifier plus tard.

- ❖ Tyrannie (du fort sur le faible ou de quelques-uns sur la multitude)
- ❖ Pestilence (la propagation de l'infection et de la maladie, la fin du bien-être)
- ❖ Destruction (apocalypse, ruine et malheur)
- ❖ Usurpation (la chaîne de commandement se disloque, quelqu'un de légitime est écarté)
- ❖ Malheur (esclavage, renoncement à la bonté et à la droiture)
- ❖ Chaos rampant (les lois de la réalité, de la société, ou de n'importe quel ordre disparaissent)

Lorsque tous les sombres présages d'un danger se réalisent, la catastrophe imminente survient. Le danger est achevé, mais l'environnement, de même que le front, ont changé d'une manière significative. Il faut faire en sorte que ces effets se répercutent à travers le monde pour les rendre plus palpables.

ENJEUX

Les enjeux sont une à trois questions sur les personnes, les lieux ou les groupes qui vous intéressent. Cela comprend les PNJ et les PJ si vous le souhaitez.

Rappelez-vous, l'un de vos objectifs est : « Jouer pour découvrir ce qui va se passer ». Les enjeux sont une façon de vous rappeler ce que vous souhaitez découvrir.

Les enjeux sont concrets et clairs. Ne créez pas d'enjeux sur des sentiments vagues ou des changements progressifs. Les enjeux sont des changements importants qui affectent les PJ et le monde. Un bon enjeu est celui qui, une fois résolu, implique que les choses ne seront plus jamais les mêmes.

Avant tout, vos enjeux doivent être intéressants et susciter la curiosité, mais vous devez être prêt à les laisser se résoudre en cours de partie. Une fois que vous avez écrit votre enjeu, il vous échappe et vous ne pouvez plus le retoucher. Maintenant, vous devez jouer pour découvrir ce qui va réellement se passer.

C'est l'une des plus grandes récompenses de Dungeon World. Vous avez écrit quelque chose lié à des événements qui se produisent dans le monde et que vous souhaitez découvrir.

Une fois que vous avez vos enjeux, votre front est prêt à jouer.

J'ai créé des enjeux pour mon groupe :

Qui sera le champion ?

Comment Lux répondra-t-elle à la lumière de l'au-delà ?

Le Conclave pourra-t-il recruter Avon ?

CONCLURE UN FRONT

Souvent, un front sera conclu d'une manière simple et directe et ses dangers tués, ramenés vers le bien, ou surmontés par un acte d'héroïsme. Dans ce cas, le front est conclu et mis de côté.

Mais certains de ses éléments peuvent persister, qu'il s'agisse de dangers non résolus ou de créatures survivantes. Ces rescapés peuvent accéder au front de campagne comme de nouveaux dangers.

Le front de campagne demandera un peu plus d'efforts à résoudre. Il va évoluer lentement et subtilement tout au long de celle-ci.

Vous n'allez pas le découvrir ni le conclure d'un seul coup, mais plutôt par petits morceaux. Les personnages vont s'efforcer de vaincre les différents serviteurs du grand méchant qui sévit dans le front de campagne.

A la fin, vous saurez que le front de la campagne est résolu lorsque les PJ seront confrontés au Dieu Sombre ou lorsque l'invasion de morts-vivants se répandra sur le monde.

Les héros en sortiront blessés mais vainqueurs ou désespérés et vaincus. Les fronts de campagne prennent plus de temps à surmonter, mais à la fin ils sont les plus satisfaisants à conclure.

Quand un front est achevé, prenez un peu de temps pour vous poser et envisager la suite. Un sombre présage s'est-il réalisé ? Même si un danger est stoppé à temps mais que de sombres présages se sont accomplis, le monde aura changé, même de façon subtile. Pensez-y lorsque vous écrivez vos futurs fronts. Quelqu'un s'est-il déplacé du front achevé vers un autre endroit ? Quelqu'un est-il promu ou rétrogradé ? La conclusion d'un front est un événement important !

Lorsque vous résolvez un front d'aventure, cela signifie généralement que l'aventure elle-même est terminée. C'est le moment idéal pour prendre une pause et relire votre front de campagne. Laissez-le inspirer votre prochain front d'aventure. Rédigez un tout nouveau front d'aventure ou peaufinez celui que vous aviez préparé. Dessinez quelques cartes et préparez-vous pour la prochaine aventure.

FRONTS D'AVENTURE MULTIPLES

Au moment où vous commencez votre campagne, vous devriez avoir un front de campagne plutôt général et un ou deux fronts d'aventure détaillés. Les personnages peuvent choisir, à mi-parcours d'une aventure, de poursuivre une autre voie. Vous pouvez alors vous retrouver avec des fronts d'aventure partiellement résolus. Non seulement c'est tout à fait possible, mais c'est en plus un excellent moyen d'explorer un monde qui semble vivant et organique. Rappelez-vous toujours que les fronts poursuivent leur petit bonhomme de chemin, que les personnages en soient les témoins ou non. Pensez hors champ, en particulier lorsqu'il s'agit des fronts.

Lorsque vous faites jouer deux fronts d'aventure en même temps, ils peuvent être étroitement liés ou indépendants.

Les anarchistes qui corrompent la ville de l'intérieur et les orcs qui se massent hors des murs sont deux fronts différents mais ils se dérouleront au même moment.

Un donjon peut avoir de multiples fronts : les pouvoirs et les effets de l'endroit maudit lui-même et les tribus humanoïdes en conflit qui l'habitent.

Une situation peut justifier de multiples fronts d'aventure quand il y a plusieurs catastrophes imminentes mais ils ne sont pas nécessairement liés.

La catastrophe imminente des anarchistes, c'est le chaos dans la ville, la catastrophe imminente des orcs c'est la ruine totale. Ce sont deux fronts distincts avec leurs propres dangers. Néanmoins, ils sont en contact l'un et l'autre et permettent ainsi aux joueurs de choisir leur camp ou de les dresser l'un contre l'autre.

Lorsque vous traitez avec de multiples fronts d'aventure, les joueurs sont susceptibles de se focaliser sur l'un d'eux. Le culte a besoin d'attention maintenant, les orcs peuvent attendre, ou vice versa. Ces décisions n'empêchent pas le front délaissé de progresser lentement, causant plus de problèmes pour les personnages et conduisant à de nouvelles aventures.

Méfiez-vous tout de même, cela peut devenir complexe une fois que vous avez trois ou quatre fronts à jouer. Prenez soin de ne pas vous laisser submerger.

UN EXEMPLE DE FRONT :

L'OUVERTURE DE LA PORTE DES GLACES

DANGERS

LE CONCLAVE ÉSOTÉRIQUE (CABALE)

But : affilier ceux au pouvoir, se développer

Sombres présages :

- ❖ Le collège envoie une expédition à la porte.
- ❖ La clé est découverte.
- ❖ La puissance de la porte est canalisée.
- ❖ Le Conclave prend le contrôle.

Catastrophe imminente : Usurpation

LA PORTE DES GLACES (SOMBRE PORTAIL)

But : vomir des démons

Sombres présages :

- ❖ La première trompette sonne.
- ❖ La deuxième trompette sonne.
- ❖ La porte est ouverte.

Catastrophe imminente : Destruction

LES SÉRAPHINS D'ARGENT (CHŒUR ANGÉLIQUE)

But : juger

Sombres présages :

- ❖ Un champion est choisi.
- ❖ Une puissante organisation est créée ou désignée.
- ❖ Le héraut entre en scène.
- ❖ Le jugement a lieu.

Catastrophe imminente : Tyrannie

DESCRIPTION ET ACTEURS

Une porte ancienne, enfouie pendant des éons dans le nord glacial s'ouvre sur un royaume de lumière pure, gardé par les Séraphins d'Argent. Conçue pour être ouverte au Jour du Jugement, elle permettra aux Séraphins d'en émerger pour purifier le royaume des hommes. Le Conclave Ésotérique l'a récemment découverte mais ne comprend pas encore son terrible pouvoir.

Oren Balserus, Grand Maître

Hali'el, la voix des Séraphins

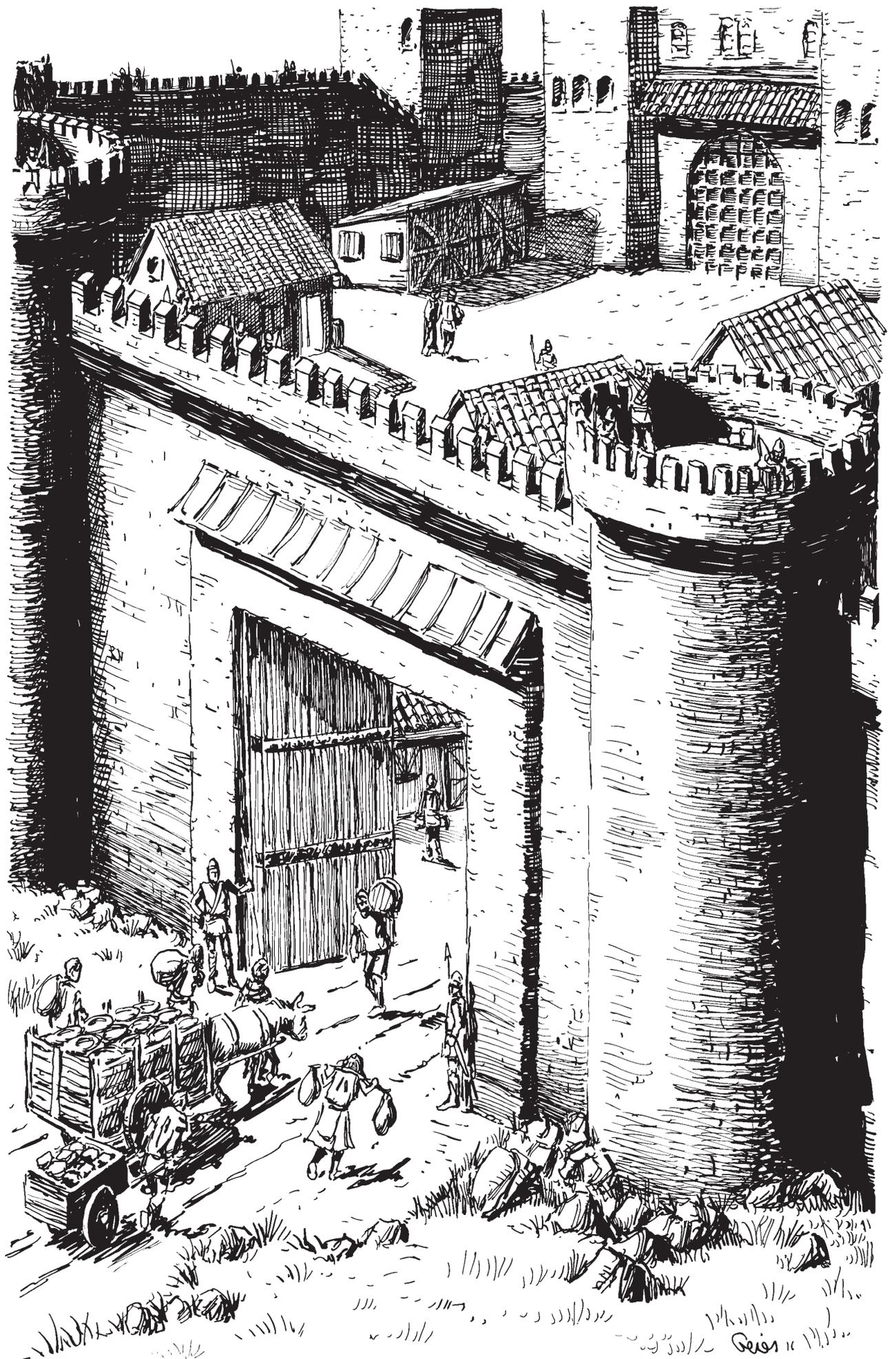
Tâcheron, un valet de chambre

ENJEUX

- ❖ Qui sera le champion ?
- ❖ Comment Valéria répondra-t-elle à la lumière de l'au-delà ?
- ❖ Le Conclave pourra-t-il recruter Avon ?

ACTIONS SUR MESURE

Quand vous faites face à la Lumière de l'au-delà, lancez 2d6+SAG : Sur un 10+ vous êtes jugé digne et les Séraphins d'Argent vous accordent une vision ou une bénédiction. Sur un 7-9 vous leur semblez suspect et vous avez un aperçu du sombre destin qui vous attend si vous ne corrigez pas votre conduite. Sur un échec, votre âme a été pesée et s'est trouvée prise en défaut.



Beis 11

Chapitre 22

Le monde



Mne grande partie de la vie d'aventurier se passe dans des endroits poussiéreux, des tombes oubliées ou dans des lieux aux dangers terrifiants et mortels. Il est courant de se réveiller d'un sommeil court et agité dans les tréfonds de la terre, entouré d'ennemis.

Lorsque vient le temps de sortir de ces lieux, que ce soit chargé de trophées ou vaincu et blessé, un aventurier cherche la sécurité et le réconfort de la civilisation. Tout ce qu'il souhaite c'est un bain chaud, un repas de pain et d'hydromel et la compagnie d'autres humains, elfes, nains ou halfelins. Souvent, seule la pensée du retour dans ces lieux lui permet de tenir le coup. Tous se battent pour la richesse et la gloire, mais quel en est l'intérêt sans un endroit où dépenser son or et rire autour d'un feu en écoutant des histoires de témérité et d'aventure ?

Ce chapitre traite du vaste monde, des grands espaces à l'extérieur du donjon. L'avancée incessante des fronts du MJ va façonner le monde et, à son tour, le monde va garder l'empreinte des initiatives prises par les PJ pour stopper ou détourner ces fronts.

LOCALITÉS

Nous appelons localité tout type de communauté et, de manière générale, tout endroit où règne un minimum de civilisation.

Les localités sont des endroits avec au moins une poignée d'habitants, généralement humains, et quelques structures stables. Cela peut désigner quelques bâtiments délabrés ou une capitale.

CRÉATION DU MONDE

Une fois leurs premiers exploits accomplis, les personnages devront changer de coin, que ce soit pour guérir leurs blessures, célébrer leurs exploits ou se réapprovisionner.

Lorsque les joueurs ont achevé leur première aventure et assuré la sauvegarde de la civilisation, il est temps de commencer à dessiner la carte de campagne.

Prenez une grande feuille de papier (blanche ou quadrillée si vous préférez quelque chose de plus sophistiqué), placez là où tout le monde peut la voir et indiquez d'une marque le site de l'aventure. Utilisez un crayon à papier car cette carte va changer. Elle peut être à l'échelle et détaillée ou générale et abstraite, selon votre préférence, du moment que c'est clair pour tout le monde. Placez la marque en petit quelque part au centre de la feuille de façon à avoir de l'espace pour vous étendre.

Maintenant, ajoutez la localité la plus proche, un endroit où les personnages peuvent aller se reposer et trouver de l'équipement. Marquez cet endroit et remplissez l'espace entre les deux avec quelques éléments de terrain. Essayez de le situer à moins d'un jour ou deux du lieu de leur première aventure et accessible par un court voyage, à travers un passage rocailleux ou une forêt dense, ou par un plus long périple, par la route ou en terrain découvert.

Quand vous avez le temps (après la première séance ou pendant une pause, par exemple) utilisez les règles de création de votre première localité. Pensez à marquer d'autres endroits qui ont été mentionnés jusqu'à présent. Utilisez des détails de la création des personnages ou les règles ci-dessous.

PENDANT QUE VOUS ÊTES EN VILLE...

Quand les joueurs visitent une localité, ils peuvent déclencher quelques-unes des actions spéciales. Celles-ci seront, bien entendu, dépendantes de la fiction en jeu.

Quand les joueurs arrivent en ville, demandez-leur « Que faites-vous ? ». Les joueurs déclencheront le plus souvent une action de cette liste. Il s'agit généralement de se reposer, se requinquer et refaire le plein d'équipement. C'est l'occasion de souffler et de dépenser ses trésors.

Rappelez-vous qu'une localité n'est pas une rupture avec la réalité. Vous déclenchez toujours des actions méchantes lorsque c'est nécessaire et gardez à l'esprit la façon dont les actions (ou l'inaction) des joueurs font progresser vos fronts. La catastrophe imminente est toujours là, que les PJ se battent dans un donjon ou qu'ils l'ignorent en se soûlant dans la taverne locale. Ne laissez pas la visite d'une localité devenir un répit permanent. Rappelez-vous, le monde de Dungeon World est un endroit effrayant et dangereux.

Si les joueurs choisissent d'ignorer cela, ils vous donnent une occasion en or de déclencher une action méchante. Offrez aux personnages une vie d'aventures qu'ils les recherchent ou non. Ces actions existent afin que vous puissiez faire d'une visite en ville un événement intéressant sans passer une session entière à marchander le prix d'un nouveau baudrier.

ÉLÉMENTS D'UNE LOCALITÉ

Toute parcelle de civilisation qui offre une certaine sécurité à ses habitants est une localité. Villages, bourgs, forteresses et villes sont les localités les plus courantes. Toutes les localités sont décrites par un marqueur indiquant leur prospérité, leur population et leur défense. Certaines auront des marqueurs plus insolites.

Les localités sont différenciées selon leur taille. La taille indique le nombre d'habitants que la localité peut nourrir. Le marqueur de population vous indique si la population actuelle est supérieure ou inférieure à ce montant.

Les villages sont les plus petites localités. Ils sont généralement à l'écart, hors des routes principales. Parfois, ils disposent d'un moyen de

défense, mais, la plupart du temps, celui-ci se résume à quelques habitants munis de fourches et de torches. Un village se trouve à proximité de certaines ressources facilement exploitables : un sol riche, des poissons abondants, une vieille forêt ou une mine. Il pourrait y avoir une espèce de magasin, mais généralement ses habitants négocient directement entre eux et la monnaie est rare.

Les bourgs ont une centaine d'habitants environ. C'est le genre d'endroit qui naît autour d'un moulin, d'un comptoir ou d'une auberge. Il comprend généralement des champs, des fermes et du bétail. Il peut y avoir une milice permanente, des paysans assez forts pour manier une lame ou tirer à l'arc. On y trouve des choses ordinaires à acheter, pas plus. Ordinairement, le bourg a un ou deux produits locaux et fait un peu de commerce avec les voyageurs.

Une forteresse est une localité construite spécifiquement pour la défense. Elle protège parfois un emplacement particulièrement important comme la fourche d'une rivière ou une riche mine d'or. Les forteresses se trouvent à la frontière de la civilisation. Les habitants sont endurcis aux dangers quotidiens. Il y en a entre cent et mille, selon la taille de la forteresse et l'endroit qu'elle défend. Celle-ci ne dispose généralement que de son propre approvisionnement, fourni par les villages alentours, mais on y trouve presque toujours des armes et des armures. Parfois, on pourra dénicher un objet magique rare dans les environs.

Les villes, de la foire animée à la métropole tentaculaire, sont la plus grande catégorie de localité de Dungeon World. Ce sont des endroits où l'on trouve des gens de toutes sortes et de tous peuples. Elles se situent souvent au carrefour de routes commerciales ou sont construites dans un lieu d'importance spirituelle. Elles génèrent rarement leurs propres matières premières pour le commerce et dépendent de l'approvisionnement des villages voisins pour la nourriture et les ressources, mais auront toujours des objets d'artisanat et les choses les plus étranges à vendre à ceux qui en cherchent. Le marqueur de prospérité signale quels types d'objets sont généralement disponibles. Celui de population indique le nombre d'habitants par rapport à la taille actuelle de la localité. Le marqueur de défense permet d'évaluer les effectifs mobilisables de la localité. Les marqueurs dans ces catégories peuvent être ajustés.

- ❖ *-Catégorie* signifie rétrograder le marqueur de cette catégorie au niveau immédiatement inférieur (*Moyenne* devient *Pauvre* avec *-Prospérité*).
- ❖ *+Catégorie* signifie passer au marqueur immédiatement supérieur (par exemple, *En diminution* devient *Stable* avec *+Population*).

Les marqueurs dans ces catégories peuvent également être comparés comme des numéros. Ainsi le marqueur le plus bas de la catégorie a le niveau 1 et le plus élevé est au niveau 5.

Les marqueurs vont changer durant le cours du jeu et donnent un aperçu de ce à quoi cet endroit ressemble à un moment donné. Comme les joueurs y passent du temps et que vos fronts progressent, le monde va changer et vos localités aussi.

AJOUT DE LOCALITÉS

Vous pouvez ajouter votre première localité lorsque vous créez la carte de campagne. C'est l'endroit où les joueurs vont se reposer et *recupérer*. Lorsque vous la dessinez, tout ce dont vous avez besoin est un nom et un emplacement.

Quand vous avez le temps, utilisez les règles ci-dessous pour la définir. La première localité est habituellement un village, mais vous pouvez utiliser un bourg si l'aventure a été étroitement liée à un groupe de population (par exemple, si les joueurs se sont battus contre un culte).

Une fois que vous l'aurez créée, vous pourrez ajouter d'autres lieux dont vous avez parlé en jeu ou qui sont cités dans ses marqueurs comme, par exemple, un serment, le commerce, des ennemis (cf. infra Marqueurs de localité). N'en ajoutez pas trop dans la première session, laissez des blancs et des lieux à explorer.

A mesure que le jeu progresse, les personnages vont découvrir de nouveaux endroits et des lieux intéressants, soit directement, en les découvrant lors de leurs explorations, soit indirectement, par des rumeurs ou des légendes.

Ajoutez de nouvelles localités, donjons et autres lieux de la carte lorsqu'ils sont découverts ou que les PJ en entendent parler.

Les villages sont souvent à proximité d'une ressource utile. Les bourgs sont généralement situés à l'endroit où plusieurs villages se

réunissent pour échanger et commercer. Les forteresses veillent sur les endroits importants. Les villes dépendent du commerce et du soutien de localités de taille plus modeste. Les donjons se trouvent n'importe où et sous n'importe quelle forme.

Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle localité, utilisez les règles pour décider de ses marqueurs. Pensez à ajouter un élément distinctif quelque part à proximité : une forêt, quelques menhirs préhistoriques, un château abandonné, ou tout autre chose qui vous convient. Une carte avec une localité et des ruines, avec rien entre les deux, n'a pas grand intérêt. Ne négligez donc pas les autres éléments du monde.

MARQUEURS DE LOCALITÉ

Prospérité

Crasseuse : Rien à vendre, chacun a juste ce dont il a besoin (et encore c'est bien d'avoir quelque chose). La main d'œuvre non qualifiée est bon marché.

Pauvre : Seul le strict nécessaire est à vendre. Les armes sont rares à moins que la localité soit fortement défendue ou agressive. La main d'œuvre non qualifiée est facilement disponible.

Moyenne : Les objets les plus communs sont disponibles. On trouve certains types de travailleurs qualifiés.

Aisée : Tout objet ordinaire y est vendu. La plupart des types de métiers qualifiés est disponible, mais la demande est forte.

Riche : Tout est disponible, si vous savez où chercher. Des spécialistes sont disponibles, mais à des prix élevés.

Population

Exode : La localité a perdu sa population et est sur le point de s'effondrer.

En déclin : La population est inférieure à ce qu'elle était autrefois. Les bâtiments sont vides.

Stable : La population est en adéquation avec la taille actuelle de la localité avec une légère croissance.

Croissante : Plus de gens qu'il n'y a de bâtiments.

En plein essor : Les ressources sont insuffisantes au regard du nombre d'habitants.

Défenses

Aucune : Des gourdins, des torches, des outils agricoles.

Milice : Il y a des hommes et des femmes valides, prêts à être mobilisés et dotés d'un armement vieillot, mais pas de force permanente.

Guet : Il y a quelques gardes postés qui se chargent de l'ordre et de régler les petits problèmes, mais leur rôle principal est de convoquer la milice.

Garde : Il y a des défenseurs armés en tout temps, avec un effectif total de moins de 100 (ou équivalent). Il y a toujours au moins une patrouille armée dans la localité.

Garnison : Il y a des défenseurs armés en tout temps, avec un effectif total de 100-300 (ou équivalent). Il y a plusieurs patrouilles armées actives.

Bataillon : Jusqu'à 1.000 défenseurs armés (ou équivalent). La localité dispose aussi de bâtiments défensifs.

Légion : La localité est défendue par des milliers de soldats armés (ou équivalent). Les défenses de la localité sont intimidantes.

Autres marqueurs

Sûr : Les ennuis extérieurs ne pénètrent pas ici sauf si les PJ les apportent avec eux. Idyllique et souvent caché. Si la localité perd ou voit se dégrader un autre marqueur positif, ôtez le marqueur Sûr à la place.

Culte : Une ou plusieurs divinités sont vénérées ici.

Exotique : Il y a ici des biens et des services qui ne sont disponibles nulle part à proximité. Détaillez-les.

Ressource : La localité dispose d'un accès facile à la ressource indiquée (par exemple, une épice, un type de minerai, du poisson, des vignes). Cette ressource est nettement moins chère qu'ailleurs.

Besoin : La localité a un besoin aigu ou momentané de la ressource indiquée. Cette ressource se vend beaucoup plus cher.

Serment : Cette localité a prêté des serments aux localités listées. Ces serments sont généralement de fidélité ou de soutien, mais peuvent être plus précis.

Commerce : La localité négocie régulièrement avec les localités listées.

Marché : Tout le monde vient ici pour commercer. En un jour donné, les éléments disponibles peuvent aller bien au-delà de la prospérité habituelle du lieu. +1 Prospérité.

Inimitié : La localité entretient de la rancune à l'égard des localités listées.

Historique : Quelque chose d'important est arrivé ici : bataille, miracle, mythe, idylle, tragédie. Choisissez l'un de ces événements et détaillez ou créez une histoire de votre cru.

Magie : Quelqu'un en ville monnaie sa magie. Cela a tendance à attirer d'autres lanceurs de sorts, +1 pour *recruter* lorsque vous indiquez que vous cherchez un adepte.

Religion : Il y a une présence religieuse importante, peut-être une cathédrale ou un monastère. Ses habitants peuvent guérir et peut-être même ressusciter les morts en échange d'un don ou d'une quête. Vous avez +1 pour *recruter* des prêtres ici.

Guilde : Une ou plusieurs guildes (à préciser) ont une présence importante (et généralement une certaine influence). Si la guilde est étroitement associée à un type de recrue, vous avez +1 pour *recruter*.

Personnage : Il y a une ou plusieurs personnes remarquables qui vivent ici. Donnez-leur un nom et indiquez en quoi elles sont remarquables.

Nains : La localité est majoritairement ou entièrement peuplée de nains. Les marchandises naines sont plus fréquentes et moins chères que d'habitude.

Elfes : La localité est majoritairement ou entièrement peuplée d'elfes. Les marchandises elfes sont plus fréquentes et moins chères que d'habitude.

Artisanat : La localité est connue pour son excellence dans le métier indiqué. Les marchandises relatives à ce métier sont plus facilement disponibles ici ou de meilleure qualité qu'ailleurs.

Crime : Le crime est endémique ici et l'autorité faible.

Plaie : La localité a un problème récurrent, habituellement un type de monstre.

Puissance : La localité est soumise à une puissance d'un type particulier, généralement politique, religieuse, ou magique.

CRÉER UN VILLAGE

Par défaut, un village a les marqueurs suivants : Pauvre, Stable, Milice, Ressource (au choix) et a prêté serment à une autre localité.

Si le village fait partie d'un royaume ou d'un empire, faites un choix ci-dessous :

- ❖ Le village est un endroit naturellement défendu : Sûr, -Défenses
- ❖ Le village dispose de ressources abondantes : +Prospérité, Ressources (au choix), Inimitié (au choix)
- ❖ Le village est sous la protection d'une autre localité : Serment, +Défenses
- ❖ Le village est situé sur une route principale : Commerce (au choix), +Prospérité
- ❖ Le village est construit autour de la tour d'un magicien : Personnage (le mage), Plaie (créatures des arcanes)
- ❖ Le village a été construit sur un site d'importance religieuse : Religion, Historique (au choix)

Choisissez un problème :

- ❖ Le village est situé dans des terres arides ou non cultivables : Besoin (nourriture)
- ❖ Le village est dédié à une divinité : Culte (cette divinité), Inimitié (la localité d'une autre divinité)
- ❖ Le village a récemment mené une bataille : -Population, -Prospérité, si les habitants se sont battus jusqu'à la fin, -Défenses s'ils ont perdu.
- ❖ Le village a un problème avec un ou plusieurs monstres : Plaie (ces monstres), Besoin (aventuriers)
- ❖ Le village a absorbé un autre village : +Population, Crime
- ❖ Le village est paumé ou peu accueillant : -Prospérité, Nains ou Elfes

CRÉER UN BOURG

Par défaut, un bourg a les marqueurs suivants : Moyenne, Stable, Guet, Commerce (deux de votre choix).

Si le bourg est connu pour faire du commerce avec une autre localité, faites un choix ci-dessous :

- ❖ Le bourg est en plein essor : En plein essor, Crime
- ❖ Le bourg est situé à un carrefour : Marché, +Prospérité
- ❖ Le bourg est défendu par une autre localité : Serment (cette localité), +Défenses
- ❖ Le bourg est construit autour d'une église : Puissance (religieuse)
- ❖ Le bourg est construit autour d'un métier : Artisanat (au choix), Ressource (quelque chose de nécessaire pour cet artisanat)
- ❖ Le bourg est construit autour d'un poste militaire : +Défenses

Choisissez un problème :

- ❖ Le bourg est devenu trop grand pour une denrée importante (comme une céréale, le bois ou la pierre) : Besoin (cette ressource), Commerce (un village ou un bourg qui détient cette ressource)
- ❖ Le bourg offre une défense aux autres : Serment (au choix), -Défenses
- ❖ Le bourg abriterait un hors-la-loi célèbre : Personnage (le bandit), Inimitié (lieu des crimes)
- ❖ Le bourg a accaparé le marché d'un bien ou d'un service : Exotique (bien ou service), Inimitié (une localité concurrente)
- ❖ Le bourg est frappé par une maladie : -Population
- ❖ Le bourg est un lieu de rencontre populaire : +Population, Crime

CRÉER UNE FORTERESSE

Par défaut, une forteresse a les marqueurs suivants : Pauvre, En déclin, Garde, Besoin (fournitures), Commerce (consommables), Serment (aux choix).

Si une localité a fait allégeance à la forteresse, faites un choix ci-dessous :

- ❖ La forteresse appartient à une famille noble : +Prospérité, Puissance (politique)
- ❖ La forteresse est dirigée par un commandant habile : Personnage (le commandant), +Défenses
- ❖ La forteresse surveille une route de commerce : +Prospérité, Guilde (commerce)
- ❖ La forteresse est utilisée pour former des troupes spéciales : Magie, -Population
- ❖ La forteresse est entourée de terres fertiles : supprimer Besoin (fournitures)
- ❖ La forteresse se dresse sur une frontière : +Défenses, Inimitié (l'autre côté de la frontière)

Choisissez un problème :

- ❖ La forteresse est construite sur une position naturellement défendable : Sûr, -Population
- ❖ La forteresse appartenait autrefois à une autre puissance : Inimitié (localités de cette puissance)
- ❖ La forteresse est un refuge de brigands : Crime
- ❖ La forteresse a été construite contre une menace spécifique : Plaie (cette menace)
- ❖ La forteresse a connu une terrible guerre sanglante : Histoire (bataille), Plaie (esprits sans repos)
- ❖ La qualité des effectifs de la forteresse est lamentable : Besoin (recrues qualifiées)

CRÉER UNE VILLE

Par défaut, une ville a les marqueurs : Moyenne, Stable, Garde, Marché, Guilde (celle de votre choix). Elle a aussi des serments avec au moins deux autres localités, habituellement un bourg et une forteresse.

Si la ville fait commerce avec au moins une localité et si une localité lui a prêté allégeance faites un choix ci-dessous :

- ❖ La ville dispose de défenses permanentes (des murs par exemple) : +Défenses, sous serment (votre choix)
- ❖ La ville est dominée par une seule personne : Personnage (le dirigeant), Puissance (politique)
- ❖ La ville est multiculturelle : des nains ou des elfes ou les deux

- ❖ La ville est une plaque tournante du commerce : Commerce (chaque localité à proximité), +Prospérité
- ❖ La ville est ancienne, construite au-dessus de ses propres ruines : Histoire (votre choix), Religion
- ❖ La ville est un centre d'apprentissage : Magie, Artisanat (au choix), Puissance (magique)

Choisissez un problème :

- ❖ La ville a dépassé ses ressources : +Population, Besoin (nourriture)
- ❖ La ville a des visées sur le territoire à proximité : Inimitié (localités à proximité), +Défenses
- ❖ La ville est dirigée par une théocratie : -Défenses, Puissance (religieuse)
- ❖ La ville est dirigée par le peuple : -Défenses, +Population
- ❖ La ville dispose de défenses surnaturelles : +Défenses, Plaie (créatures surnaturelles liées)
- ❖ La ville se trouve sur un lieu de pouvoir : Magie, Personnage (celui qui veille sur le lieu du pouvoir), Plaie (créatures des arcanes)

LES FRONTS SUR LA CARTE DE CAMPAGNE

Vos localités ne sont pas les seules choses sur la carte de campagne. En plus des localités et des zones qui les entourent, vos fronts apparaissent indirectement sur la carte. Ce sont des outils d'organisation qui n'ont pas à être exposés ou indiqués. Les orcs de Olg'gothal sont peut-être un front mais ils n'ont pas à figurer sur la carte. Au lieu de cela, pour chaque front, ajoutez un élément qui suggère la présence du front. Vous pouvez inscrire un nom si vous voulez, mais utilisez le nom que les personnages emploieraient, pas le nom que vous avez donné à votre front.

Par exemple, les orcs de Olg'gothal pourraient être indiqués sur la carte avec un village en flammes, des feux au loin dans la nuit, ou un flux de réfugiés. Le Seigneur Xothal, une liche, pourrait être indiqué par une tour où des plantes mortes prennent racine et s'épanouissent.

Lorsque vos fronts changent, changez la carte. Si les joueurs nettoient la tour de Xothal, redessinez-la. Si les orcs sont chassés, effacez la foule des réfugiés.

MISE À JOUR DE LA CARTE DE CAMPAGNE

La carte de campagne est mise à jour entre les sessions ou chaque fois que les joueurs passent un temps significatif dans un endroit sûr. Les mises à jour sont à la fois normatives et descriptives : si l'on apprend que de larges forces se rassemblent près d'un village, on mettra à jour ses marqueurs. De même, si le marqueur Défenses d'un village est augmenté, vous verrez probablement plus d'hommes armés dans la rue.

Entre chaque session vérifiez chacune des conditions ci-dessous et tous les marqueurs de chaque localité avant de passer à la suivante. Si une condition se vérifie, appliquez ses effets.

Croissance

Quand un village ou une ville est en plein essor et sa prospérité est au-dessus de Moyenne, vous pouvez réduire la prospérité et les défenses pour passer à la catégorie de population directement supérieure. Les nouveaux bourgs acquièrent immédiatement un marché et les nouvelles villes une guilde (de votre choix).

Déclin

Lorsque la population d'une localité est en Exode et que sa prospérité est Pauvre ou moins, elle décline. Une ville devient un bourg avec une population stable et +Prospérité. Une forteresse devient un bourg avec +Défenses et une population Stable. Un bourg devient un village à population stable et +Prospérité. Un village devient une ville fantôme.

Besoin

Quand une localité a un besoin qui n'est pas pourvu (par le commerce, la capture ou autre) la localité est dans le besoin. Ses marqueurs changent de -Prospérité ou -Population, ou l'un des marqueurs basé sur cette ressource (comme artisanat ou commerce) disparaît.

Commerce

Lorsque le commerce est bloqué parce que la source de ce commerce a disparu ou que la route commerciale est menacée ou encore pour des raisons politiques, la localité a le choix : gagner un marqueur Besoin (des marchandises) ou -Prospérité.

Capture

Lorsque le contrôle d'une ressource change, supprimez cette ressource des marqueurs de

l'ancien propriétaire et ajoutez-la à ceux du nouveau (le cas échéant). Si le propriétaire précédent a une activité artisanale ou commerciale basée sur cette ressource, il gagne le marqueur Besoin (cette ressource). Si le nouveau propriétaire avait besoin de cette ressource, retirez le marqueur.

Profit

Quand une localité a plus de commerce que sa prospérité actuelle, elle gagne +Prospérité.

Excédent

Quand une localité dispose d'une ressource qu'une autre localité recherche, créez un marqueur Commerce, à moins que des raisons diplomatiques ou une inimitié l'empêchent. La localité avec la ressource gagne +Prospérité et, au choix, Serments, +Population ou +Défenses ; la localité avec le besoin efface ce besoin et ajoute Commerce.

Assistance

Quand une localité est liée par un ou plusieurs serments à une localité attaquée, elle peut transférer sa défense au prix de 1 pour 1 (elle perd -Défenses pour donner +Défenses à l'autre localité).

Assiégée

Une localité entourée par des forces ennemies subit des pertes. Si elle se défend avec vigueur, ses marqueurs sont ajustés de -Défenses. Si la défense qui en résulte est de niveau Guet ou moins, son marqueur prospérité est également modifié de -Prospérité. Si elle tente plutôt d'attendre la levée du siège, elle obtient

-Population. Si sa nouvelle population est de niveau « En déclin » ou moins, la localité perd un marqueur de votre choix. Si les défenses de la localité surclassent celles de l'attaquant (à votre appréciation), le siège est levé.

Occasion

Une localité qui a une inimitié envers une localité plus faible peut l'attaquer. Soustrayez la distance (en rations) entre les localités du niveau de défense de la localité inamicale. Si le résultat est supérieur au niveau de défense de l'autre localité + la différence de population entre les deux localités, l'attaque a lieu. Sinon, à vous de juger : que s'est-il passé récemment pour attiser tant de colère ? Tant que la localité attaquante maintient son siège, elle perd - Défenses.

Le choc

Lorsque deux localités s'attaquent réciproquement leurs forces se rencontrent quelque part au milieu et s'affrontent. Si elles sont de force égale, elles perdent chacune -Défenses et leurs troupes rentrent à la maison. Si l'une a l'avantage, elle perd -Défenses tandis que l'autre perd -2 Défenses.

AUTRES MISES À JOUR

Les conditions ci-dessus détaillent les interactions basiques entre localités, mais votre front ou les joueurs peuvent rendre les choses beaucoup plus complexes. Comme les marqueurs sont descriptifs, ajoutez-les au besoin pour tenir compte des actions des PJ et des effets de vos fronts sur le monde.



PNJ INSTANTANÉS

Parfois, les joueurs vont rencontrer quelqu'un qui sera important sur le moment. Quand le rituel tourne mal et qu'un pauvre villageois captif obtient une puissance cosmique, que va-t-il en faire ? Qui était-il ? Quand il vous faut un PNJ rapidement, tout ce dont vous avez besoin est un but et la façon de l'atteindre. Nous appelons cela un moyen. Cela peut être n'importe quoi, d'un talent à une reconnaissance de dettes. Combinez les deux et vous avez un PNJ qui désire quelque chose et qui a une manière d'y parvenir. Et c'est parti !

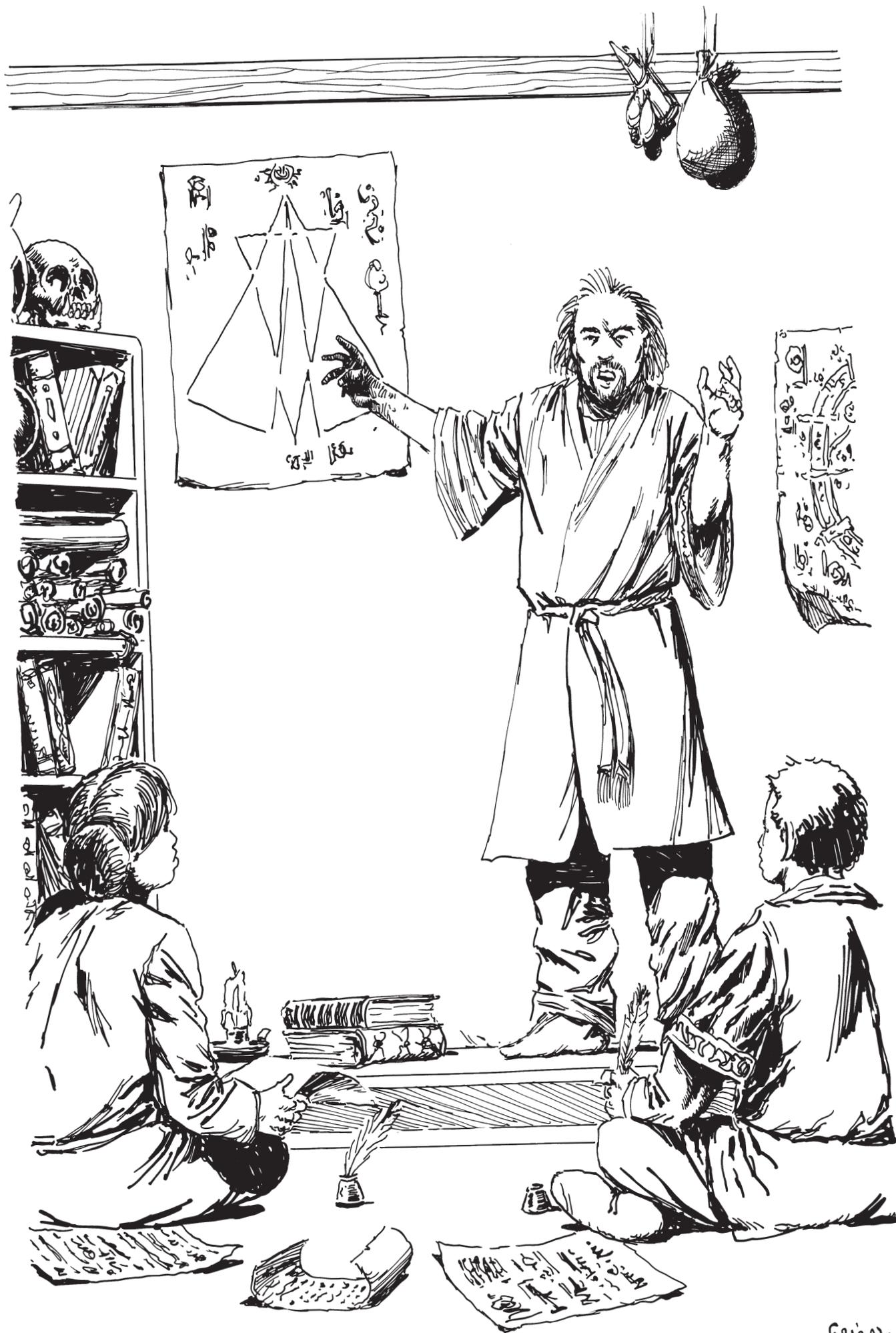
100 Buts

1. Se venger
2. Répandre la bonne parole
3. Retrouver un être cher
4. Faire de l'argent
5. Faire amende honorable
6. Explorer un lieu mystérieux
7. Découvrir une vérité cachée
8. Localiser un objet perdu
9. Tuer un ennemi hâï
10. Conquérir une terre lointaine
11. Guérir une maladie
12. Fabriquer un chef-d'œuvre
13. Survivre un jour de plus
14. Obtenir de l'affection
15. Avoir raison
16. Être plus intelligent, plus rapide et plus fort
17. Guérir une vieille blessure
18. Éradiquer un mal pour toujours
19. Cacher un fait honteux
20. Évangéliser
21. Répandre la souffrance
22. Prouver sa valeur
23. Monter en grade
24. Être loué
25. Découvrir la vérité
26. Faire le bien sur un pari
27. Mettre fin à une obligation
28. Convaincre quelqu'un de faire son sale boulot
29. Voler quelque chose de précieux
30. Surmonter une mauvaise habitude
31. Commettre une atrocité
32. Gagner en renommée
33. Accumuler le pouvoir
34. Sauver quelqu'un d'une monstruosité
35. Enseigner
36. S'installer
37. Faire un dernier coup
38. Protéger la loi
39. Découvrir
40. Dévorer
41. Réhabiliter le nom de sa famille
42. Vivre une vie tranquille
43. Aider les autres
44. Expier
45. Prouver sa valeur
46. Accéder aux honneurs
47. Étendre ses terres
48. Gagner un titre
49. Se retirer de la société
50. S'échapper
51. Faire la fête
52. Revenir à la maison
53. Servir
54. Récupérer ce qui a été pris
55. Faire ce qui doit être fait
56. Être un champion
57. Éviter de se faire remarquer
58. Aider un membre de la famille
59. Parfaire une compétence
60. Voyager
61. Surmonter un désavantage
62. Jouer le jeu
63. Établir une dynastie
64. Améliorer le royaume
65. Prendre sa retraite
66. Retrouver un souvenir perdu
67. Se battre
68. Devenir la terreur des criminels
69. Élever des dragons
70. Répondre aux attentes
71. Devenir quelqu'un d'autre
72. Faire ce qui ne peut être fait
73. Être remémoré dans les chansons
74. Être oublié
75. Trouver l'amour véritable
76. Perdre la tête
77. Se faire plaisir
78. Tirer le meilleur parti de quelque chose
79. Trouver l'être unique
80. Détruire un artefact
81. En mettre plein la vue
82. Déclencher un été sans fin
83. Voler dans les airs
84. Trouver l'homme aux six doigts
85. Réveiller les anciens qui sommeillent
86. Divertir
87. Suivre un ordre
88. Mourir glorieusement
89. Être prudent
90. Faire preuve de gentillesse
91. Ne pas tout gâcher
92. Découvrir le passé
93. Aller là où aucun homme n'est allé avant
94. Faire le bien
95. Devenir une bête
96. Répandre le sang
97. Vivre éternellement

- 98. Chasser la proie la plus dangereuse
- 99. Hair
- 100. Fuir

100 Moyens

- 1. Connexions criminelles
- 2. Force
- 3. Compétence avec une arme spécifique
- 4. Magie de protection
- 5. Connaissances sur les environs
- 6. Sang Noble
- 7. Un objet unique
- 8. Destin spécial
- 9. Vision étroite
- 10. Connaissance cachée
- 11. Prescience magique
- 12. Filiation anormale
- 13. Influence politique
- 14. Un lien avec un monstre
- 15. Un secret
- 16. Le véritable amour
- 17. Un cœur innocent
- 18. Un plan pour le crime parfait
- 19. Un aller simple pour le paradis
- 20. Un minerai mystérieux
- 21. Le flouze, le pognon, le pèze
- 22. Bénédiction divine
- 23. Immunité légale
- 24. Prophétie
- 25. Techniques secrètes d'arts martiaux
- 26. Un anneau de pouvoir
- 27. Un sac de patates très convoité
- 28. Un cœur
- 29. Une position fortifiée
- 30. Législateur
- 31. Polyglotte
- 32. Un œil averti
- 33. Endurance
- 34. Un endroit sûr
- 35. Visions
- 36. Un bel esprit
- 37. Une voix claire
- 38. Un super look
- 39. Une mélodie accrocheuse
- 40. Invention
- 41. Boulangerie
- 42. Brasserie
- 43. Fonte
- 44. Menuiserie
- 45. Écriture
- 46. Immunité contre le feu
- 47. Cuisine
- 48. Conteur
- 49. Chasseur de rats
- 50. Menteur
- 51. Ultime discrétion
- 52. Sex-appeal hallucinant
- 53. Froideur indéfinissable
- 54. Un don : les nœuds
- 55. Jantes en acier chromé
- 56. Un tapis magique
- 57. Des idées sans fin
- 58. Persistance
- 59. Un stock de nourriture
- 60. Un sentier caché
- 61. Piété
- 62. Résistance aux maladies
- 63. Une bibliothèque
- 64. Beau parleur
- 65. Lignée
- 66. Un charme inné
- 67. Équilibre
- 68. Âmes
- 69. Vitesse
- 70. Un sens du bien et du mal
- 71. Certitude
- 72. Le souci du détail
- 73. Abnégation héroïque
- 74. Sens de l'orientation
- 75. Une grande idée
- 76. Une entrée cachée de la ville
- 77. L'amour de quelqu'un de puissant
- 78. Fidélité inconditionnelle
- 79. Fruit exotique
- 80. Poison
- 81. Mémoire parfaite
- 82. Le langage des oiseaux
- 83. La clé d'une porte importante
- 84. Travail des métaux
- 85. Bienfaiteurs mystérieux
- 86. Nerfs d'acier
- 87. Bluffer
- 88. Un loup domestiqué
- 89. Un frère perdu depuis longtemps et retrouvé
- 90. Une flèche avec votre nom dessus
- 91. Un vrai nom
- 92. La chance
- 93. L'attention de pouvoirs surnaturels
- 94. Gentillesse
- 95. Tatouages étranges
- 96. Une majestueuse barbe
- 97. Un livre dans une langue étrange
- 98. Puissance écrasante
- 99. La folie des grandeurs
- 100. Le vent dans le dos et une sacré pêche



Geist

Chapitre 23

Enseigner le jeu



A présent que vous avez lu ce livre, il est probable qu'à un moment donné vous le ferez découvrir aux autres, qu'ils soient rôlistes expérimentés ou débutants. Tout au long du processus de conception, nous avons eu l'occasion de côtoyer beaucoup de joueurs d'horizons différents et nous nous sommes rendu compte que certaines choses permettaient un meilleur apprentissage.

SITUEZ LE JEU

Avant de démarrer, vous allez probablement présenter le jeu (ne démarrez pas à froid, ce n'est pas terrible). Vous allez expliquer pourquoi vous voulez jouer à Dungeon World et pourquoi vous pensez qu'ils aimeront ça.

Avant tout, faites-le avec vos propres mots. Nous ne pouvons pas vous fournir un argumentaire parce que la meilleure façon d'intéresser les gens au jeu est de faire partager votre propre enthousiasme. Il y a cependant certaines choses que vous pourriez aborder.

Avec des néophytes, il est préférable de se concentrer sur ce que signifie le jeu de rôle dans Dungeon World. Dites-leur ce qu'ils vont faire (jouer un personnage) et ce que vous allez faire (dépeindre le monde autour d'eux). Évoquez le concept général (aventuriers et aventure). Vous pouvez également parler des règles et de la manière dont elles sont censées faire avancer l'action d'une manière intéressante.

Avec des rôlistes plus chevronnés, en particulier ceux qui ont joué à d'autres jeux d'heroic fantasy, vous pouvez vous concentrer davantage sur ce qui différencie Dungeon World d'autres jeux

du même genre. La simplicité, la façon dont les règles se déclenchent juste au bon moment, et le rythme rapide sont des choses que les rôlistes expérimentés apprécient souvent.

Peu importe le public, ne présentez pas juste Dungeon World mais ce que vous allez jouer. Si c'est un périple dans les égouts de la ville, dites-leur dès le départ. S'il s'agit de mettre fin aux agissements d'une secte, cela devrait faire partie de votre description. L'interaction entre vous, les joueurs et les règles va créer toutes sortes de développements intéressants plus tard. Aussi, présentez sans détours la partie que vous voulez mettre en place.

PRÉSENTEZ LES CLASSES

Une fois que tout le monde s'est décidé et que vous êtes assis pour jouer, commencez par présenter les feuilles de personnage. Donnez une brève description de chacune des classes, en veillant à mentionner son rôle et sa place dans le monde. Vous pouvez également lire l'introduction qui indique ce que chaque classe fait et comment elle s'inscrit dans son environnement.

Si quelqu'un a des questions sur les règles, répondez-y mais, pour l'instant, concentrez-vous sur la description du rôle des classes en termes clairs. Si quelqu'un s'interroge sur le guerrier, il est plus utile de mentionner que celui-ci a une arme fétiche, unique en son genre, plutôt que de détailler la façon dont elle fonctionne.

CRÉEZ LES PERSONNAGES

Expliquez les règles de création des personnages étape par étape. Ce processus est une excellente introduction aux concepts de base : les joueurs vont ainsi découvrir progressivement les caractéristiques, les actions, les PV et les dégâts. Ne vous embarquez pas dans une explication complète.

Chaque joueur identifiera les règles importantes de sa classe. Le guerrier, par exemple, verra qu'il est question de portées et de marqueurs pour les armes ; expliquez-lui ça autant que nécessaire. Si le joueur ne vous demande pas ce que perforant veut dire, ce n'est pas grave. Il agira en fonction de la fiction, ce que les statistiques et les marqueurs reflètent de toute façon.

Si vos joueurs sont particulièrement soucieux de créer des personnages optimisés, donnez-leur la possibilité de les changer plus tard. En essayant de couvrir toutes les règles et de leur donner tout le contexte maintenant, vous allez simplement ralentir le jeu. Surtout, ne détaillez pas encore les actions de base. Laissez-les de côté en attendant que les joueurs les lisent et posent des questions, mais ne perdez pas de temps à vouloir les expliquer toutes. Cela viendra en temps voulu.

Au moment où les joueurs présenteront leur personnage et commenceront à créer des liens avec les autres PJ, passez des réponses aux questions. Demandez-leur pourquoi ils ont fait ces choix et ce que cela signifie pour leur personnage. Réclamez des détails sur les liens qu'ils ont créés. Laissez leurs choix définir le monde autour d'eux. Prenez note de tout ce qui pourrait vous être utile par la suite.

COMMENCEZ À JOUER

Démarrez le jeu en décrivant concrètement le monde autour des PJ. Soyez bref et évocateur, utilisez beaucoup de détails, et terminez la narration avec quelque chose qui exige une action. Puis demandez-leur ce qu'ils font. N'allez pas imaginer que les nouveaux joueurs prendront d'eux-mêmes des initiatives. Donnez-leur du grain à moudre tout de suite pour les immerger complètement dans le jeu.

Dans le cas de néophytes, assurez-vous bien qu'ils ont les outils pour réagir aux actions dans lesquelles ils sont plongés. Un combat est un bon choix, de même qu'une négociation tendue qui peut facilement dégénérer en combat. Faites simple et laissez la complexité s'inviter peu à peu.

Même dans un combat, restez-en à des monstres simples, à savoir des bestioles qui saignent, n'ont pas trop d'armure et sans rien de perforant. Donnez-leur une chance de s'habituer à leur armure en leur infligeant des dégâts, avant de commencer à utiliser les exceptions à ces règles, comme les marqueurs perforant et ignore l'armure. Bien sûr, si la fiction exige de tels monstres ou marqueurs, utilisez-les, mais à la marge.

Pour les nouveaux joueurs faites souvent usage de votre action *montrez des signes d'une menace à venir*. Les nouveaux joueurs ou ceux habitués à d'autres types de jeux fantastiques peuvent se méprendre sur ce qui est mortel ; assurez-vous donc de leur montrer clairement les dangers.

Une fois qu'ils auront un peu plus d'expérience, vous pourrez lever le pied sur les signes avant-coureurs.

Si vous menez pour la première fois, contentez-vous de quelques actions : *montrez des signes d'une menace à venir, infligez des dégâts, mettez quelqu'un dans une situation difficile*. Regardez votre liste d'actions si vous êtes sûr qu'aucune de ces trois ne s'applique. Vous allez peu à peu vous familiariser avec tout l'arsenal du MJ et l'utiliser deviendra bientôt comme une seconde nature.

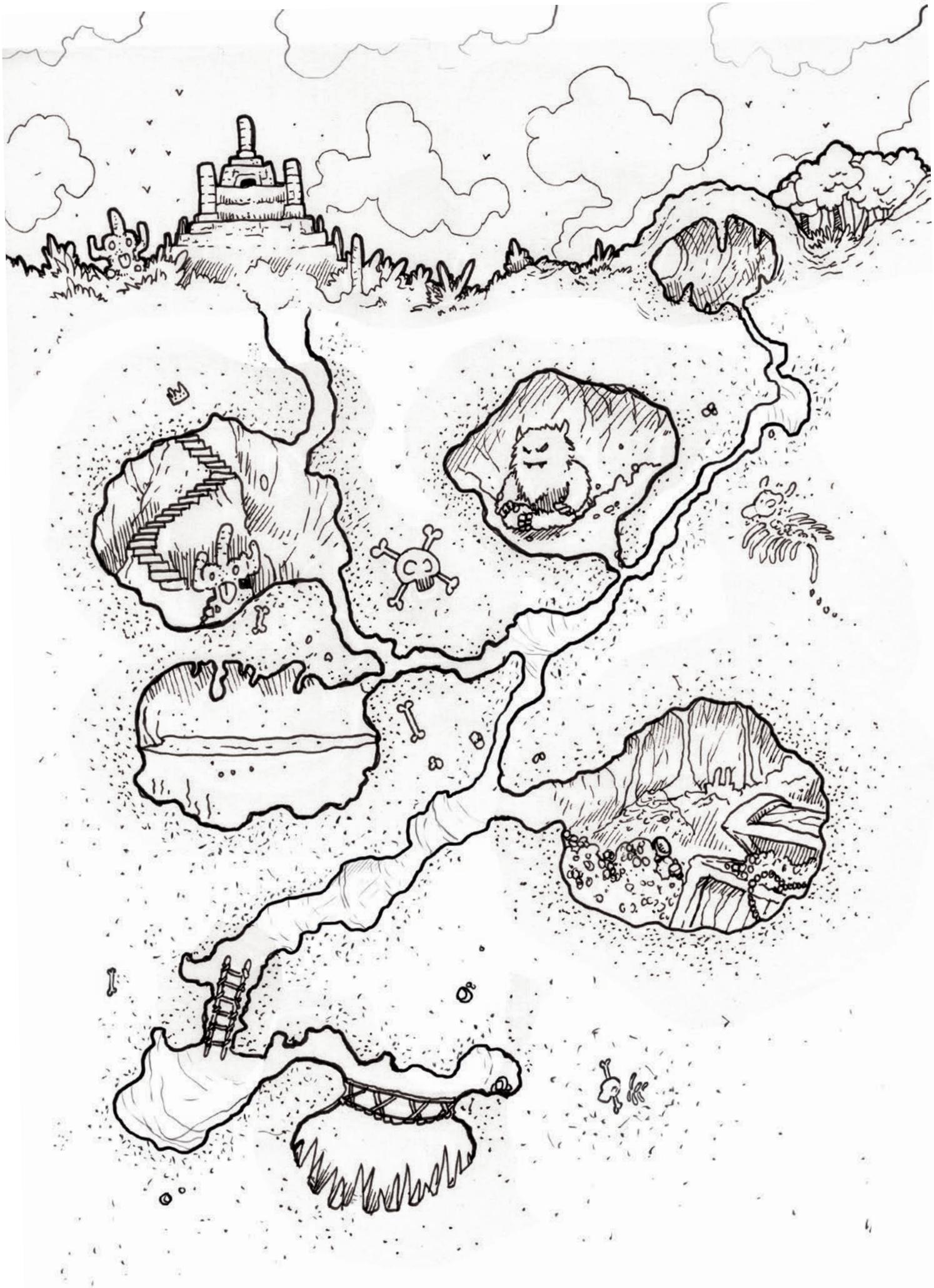
CONTINUER LE JEU

Après une heure ou deux de jeu, vous aurez tous pigé le truc. Si vous êtes MJ débutant, vous pouvez mettre un peu plus de temps (une ou deux séances) pour vous familiariser avec vos actions.

Si vous avez du mal pendant la première séance, considérez ça comme l'épisode pilote d'une série télé. N'hésitez pas à recommencer ou modifier rétroactivement les choses. Si un joueur décide que le voleur ne lui convient pas, laissez-le changer de classe ou créer un tout autre personnage. Si votre première aventure ne fonctionnait pas trop bien, bazardez-la et démarrez quelque chose de nouveau.

Même si *Dungeon World* fonctionne très bien pour les one-shots, les cycles de niveaux plus élevés et la mécanique des liens sont plus adaptés au long terme. Si vos deux premières séances se sont bien passées, vous pouvez ensuite en planifier cinq à dix de plus. Cette perspective vous donnera suffisamment d'amplitude pour mettre en place vos fronts et les résoudre.





Chapitre 24

Adapter des scénarios



Il n'a pas toujours le temps pour préparer un scénario, de même qu'on ne se passionne pas tout de suite pour un jeu. Vous voulez juste le tester, ou alors vous avez un créneau de quatre heures à remplir dans une convention et vous n'avez jamais rencontré vos joueurs auparavant. Il se peut aussi que vous n'aimiez pas la préparation et que vous trouviez plus drôle de créer une carte et de faire avec. Ou encore, vous avez un vieux module old school que vous adorez et que vous voudriez faire jouer avec les règles de Dungeon World. Dans cette annexe, nous allons voir comment convertir et adapter des scénarii d'autres jeux dans Dungeon World et avoir la même souplesse pour jouer vos aventures préférées tout en utilisant les règles de ce livre.

VUE D'ENSEMBLE

La première étape consiste à lire l'aventure et les règles de Dungeon World. Il vous faut maîtriser les règles de base ainsi que celles sur les fronts et les principes du MJ. La lecture du scénario vous guidera dans l'adaptation du cadre de l'aventure tandis que les règles vous aideront à rester dans la bonne direction et à coller au style et au gameplay du jeu.

En lisant le module, vous porterez une attention particulière aux quatre thèmes suivants :

- ❖ Cartes et plans,
- ❖ Monstres,
- ❖ Objets magiques,
- ❖ PNJ et organisations.

Feuilletez l'aventure, prenez des notes, mais ne vous sentez pas obligé de tout mémoriser. Les parties du module qui se focalisent sur les statistiques sont susceptibles d'être ignorées et vous laisserez des blancs dans l'aventure pour faire place à la découverte.

Une fois votre lecture terminée, vous aurez une bonne vue d'ensemble sur le module, les forces en présence, les monstres spéciaux ou passionnants, les menaces et les dangers qui pèsent sur le monde et toutes les choses qui présentent un intérêt pour les PJ. Mettez de côté l'aventure un instant et relisez le chapitre sur les fronts de Dungeon World. C'est là que se passe la grande partie de votre travail.

FRONTS

Le noyau de toute session d'aventure dans Dungeon World est le front ; les fronts ont leurs catastrophes imminentes, les joueurs y réagissent et, en même temps, vous jouez pour savoir ce qui va se passer. La même chose est vraie pour une aventure convertie. A la lecture de ce module, vous aurez remarqué des PNJ, des lieux intéressants, des monstres et des organisations qui pourraient avoir un impact sur le monde ou certains buts à atteindre. Jetez un œil à la liste des types de fronts et créez-en un pour chaque groupe. Selon la taille de l'aventure, il peut y en avoir seulement un seul ou quelques-uns.

Je vais transformer un vieux scénar que j'aime bien. Je l'ai fait jouer une douzaine de fois avec un tas de systèmes différents et je pense que ça le ferait bien avec mes joueurs de Dungeon World. J'ai relu rapidement le module pour me rappeler de quoi ça parle. C'est l'histoire d'un village menacé par un culte maléfique qui vénère un répugnant dieu reptilien. L'aventure comprend un donjon secret, un ordre religieux corrompu, un tas de troglodytes puants, un fatras de médisances et de suspicions et quelques aventuriers particulièrement inutiles. C'est un début assez sombre avec un vaste choix

d'éléments maléfiques. J'ai décidé que tout cela relève de deux fronts principaux : les adorateurs et le clan troglodyte.

Maintenant, je pourrais créer un front propre au naga sorcier qui vit dans les cavernes ou au dieu reptile lui-même, mais comme je pense n'y consacrer que quelques séances, je vais rester concentré sur ces deux fronts. Je les distingue l'un de l'autre, car même s'ils évoluent ensemble par certains aspects, ils sont uniques et fonctionnent indépendamment.

Créez ces fronts, comme vous le feriez normalement en prévoyant un choix de dangers, des catastrophes imminentes et de sombres présages. Rédigez un ou deux enjeux, mais n'oubliez pas de vous laisser beaucoup de place de manière à pouvoir immerger les personnages. Normalement, vous devriez pouvoir tout tirer de votre imagination, mais dans ce cas précis, vous avez le module pour vous guider.

Considérez les fronts comme des thèmes, et les dangers comme des éléments tirés des pages de votre module. Pensez aux événements que vos fronts sont censés générer dans l'aventure et comment cela pourrait dégénérer si les PNJ n'étaient pas là pour les arrêter. Que pourrait-il arriver de pire si ces fronts progressaient à leur guise ?

Ce genre de lecture entre les lignes vous donnera des munitions pour déclencher vos actions méchantes tout au long de l'aventure. C'est le moment où vous faites passer les PNJ de simples éléments statistiques en dangers à part entière ou en acteurs de votre front.

S'il y a des pièges, des malédictions ou des effets généraux de l'aventure vous allez pouvoir, à présent, mettre au point quelques actions sur-mesure. Beaucoup de vieux modules font parfois appel à un « jet de sauvegarde » pour éviter certains effets néfastes. Vous pouvez les remplacer par un *défier le danger* ou créer une action sur-mesure pour l'occasion. La clé ici est de capturer l'esprit de l'aventure plutôt que de traduire parfaitement des éléments mécaniques. Lorsque vous avez terminé, vous aurez un ensemble de fronts qui couvrent les principales menaces et les dangers auxquels les personnages seront confrontés.

MONSTRES

La plupart des aventures publiées contenaient un ou deux monstres uniques jamais vus ailleurs, des créatures spéciales et des habitants des profondeurs aux attaques inédites. Parcourez l'aventure et assurez-vous que vous les avez tous recensés. De nombreux monstres auront déjà leurs caractéristiques dans Dungeon World et s'ils vous conviennent ainsi, notez dans votre front la page où ils se trouvent et passez à autre chose. Si vous souhaitez personnaliser davantage les monstres, voire créer les vôtres, utilisez les règles ad hoc.

Dans cette étape, essayez d'éviter de penser à « équilibrer » les monstres ou de vous inquiéter à propos de leurs PV ou de leur armure. Réfléchissez davantage sur la façon dont le monstre est censé s'intégrer au monde. Effraie-t-il les aventuriers désespérés ? Est-il là pour leur barrer la route ou leur poser une énigme ? Quel est son but dans la grande écologie du donjon ou dans l'aventure en général ? Traduire l'esprit de la chose vous donnera toujours de meilleurs résultats. Si le monstre a un pouvoir sympa ou astucieux, créez donc une action sur-mesure ! D'un groupe à l'autre, ces actions donnent sa saveur particulière à Dungeon World, alors ne vous en privez pas dès que vous le pouvez.

Dans mon aventure, les monstres sont partout. J'ai un naga flippant avec des pouvoirs de contrôle de l'esprit, un prêtre maléfique avec des sorts du Dieu-Serpent, un dragon-tortue et un joyeux mélange de lézards, de crocodiles et de serpents. La plupart sont dans le bouquin de règles, mais je vais au moins créer des caractéristiques spéciales pour le naga et le chef des adorateurs. Je veux que ce soit différent et original et je vais utiliser les règles de création de monstres pour ces deux-là.

ADAPTATION DIRECTE

Si vous tombez sur un monstre que vous n'avez pas encore créé et que vous ne connaissez pas assez bien Dungeon World pour le convertir en utilisant les règles de création de monstres, vous pouvez l'adapter directement.

Dégâts

Si les dégâts du monstre sont d'un seul dé avec un bonus pouvant aller jusqu'à +10, gardez-les tels quels. Si les dégâts du monstre utilisent plusieurs dés de la même espèce, lancez les dés et

prenez le meilleur résultat. Si le monstre utilise des dés de différents types, lancez seulement le type le plus grand et prenez le meilleur résultat.

Points de vie

Si les PV du monstre sont indiqués sous forme de dés de vie, prenez la valeur maximale du premier dé et ajoutez un pour chaque dé de vie supplémentaire.

Si les PV du monstre sont indiqués sous forme d'un chiffre sans dés de vie, divisez ce chiffre par 4.

Armure

Si la classe d'armure du monstre est moyenne donnez-lui 1 armure. Une CA faible équivaut à 0 armure. Si elle est élevée, donnez-lui 2 armure, voire 3 pour les bêtes spécialisées en défense. Un monstre quasi invulnérable aura 4 armure et +1 armure si ses défenses sont magiques.

Actions

Repérez les capacités spéciales et les attaques du monstre. Celles-ci forment la base de ses actions.

CARTES ET PLANS

Une des grandes différences entre Dungeon World et de nombreux autres jeux de rôle de fantasy est la façon de tracer les plans et les cartes. Dans de nombreux jeux, vous verrez des plans détaillés découpés en carrés où chaque chose est à sa place, avec souvent le plus de détails possible. Ces plans laissent peu de place à l'imagination si ce n'est la description de l'endroit en question. Dungeon World prend souvent le contre-pied de cette tendance avec des cartes vierges et quelques mots descriptifs comme « lames » ou « effrayant ».

Pour adapter une aventure dans Dungeon World, il suffit de garder à l'esprit vos principes et vos objectifs. Surtout, rappelez-vous que comme MJ vous devez dessiner des plans et des cartes et laisser des blancs puis poser des questions pour utiliser les réponses.

Aussi, il est souvent préférable de redessiner le plan entièrement si vous en avez le temps. Ne le copiez pas cm par cm, mais redessinez-le à main levée en laissant des espaces et créez de nouvelles pièces si vous le souhaitez.

Ne vous en tenez pas à la carte telle qu'elle est dessinée et laissez-vous une marge de liberté créatrice. L'idée ici est de vous donner

suffisamment d'espace pour permettre aux joueurs de réagir à l'aventure afin de vous surprendre et vous inspirer. Si toute votre carte est fixée à l'avance, il n'y a aucun endroit que vous ne connaissiez déjà.

Choisissez quelques pièces qui ne vous intéressent pas et videz-les de leurs habitants. Dessinez un ou deux couloirs supplémentaires. Cela vous donnera un peu de liberté pour vous amuser durant la partie.

Si vous n'avez pas le temps ou l'envie de redessiner la carte, ne vous inquiétez pas. Il suffit de prendre la carte d'origine, rédiger quelques notes sur ce qui pourrait aller ici et là et laisser le reste en blanc. Lorsque les joueurs entrent dans cette pièce marquée « 4F », imaginez ce qui pourrait s'y trouver en jetant un œil sur vos notes et pensez à ce qui s'y est passé. Vous finirez par trouver un bon équilibre entre l'improvisation et les éléments préparés.

Je vais garder la plus grande partie des souterrains qui sont prévus dans le module, le repaire des troglodytes et les grottes secrètes où les villageois sont tenus prisonniers, mais je vais balancer ce qui concerne le village lui-même et laisser ça en blanc. Ça me permettra de poser des questions du genre : « Qui connaissez-vous ici ? » ou « Qui vit dans la cabane abandonnée près du chemin ? » et d'utiliser les réponses. J'ai pris quelques notes sur l'endroit où la carte et mes fronts se croisent, mais je me suis surtout donné assez de liberté pour improviser.

MAGIE ET TRÉSORS

Dans les modules du commerce, il y a deux choses traditionnellement incontournables : les trésors et les objets magiques. C'est moins vrai dans Dungeon World (car la récompense vient surtout de ce qu'on y fait plutôt que de ce qu'on y gagne), mais il est toujours amusant de galérer dans un donjon ou d'explorer des ruines perdues et de trouver des objets magiques et des tas d'or !

Comme pour les monstres ou la carte, il est préférable d'envisager les objets magiques en fonction de leur usage plutôt que du bonus qu'ils donnent aux dégâts ou à l'armure.

Pensez à ce qui aura une utilité pour l'aventure elle-même, comme une épée magique qui peut servir à blesser le golem au niveau 4 ou un pendentif appartenant au prince capturé dans la salle 3.



Dungeon World n'est pas bâti sur l'équilibre entre trésor et niveau des personnages, aussi recherchez plutôt dans le scénario les objets qui vous paraissent sympas et intéressants et créez-en de nouveaux, avec, au besoin, des actions sur-mesure.

C'est peut-être l'étape la plus facile de l'adaptation. Ici encore, vous pouvez laisser de la place pour l'impro. Ecrivez : « Le sorcier a une baguette magique, que fait-elle ? » et décidez-le quand vous y serez. Interrogez les joueurs à ce sujet et voyez ce qu'ils ont à dire.

Laissez aussi l'action *étaler sa science* faire un peu de travail pour vous. « Vous avez entendu dire que le sorcier a une étrange baguette magique. Quelles rumeurs avez-vous entendu à son sujet ? »

ACTIONS D'INTRODUCTION

Cette étape est entièrement facultative, mais peut être très utile lors d'une convention ou dans tous les cas où vous n'avez pas le temps pour une véritable première session.

Créez des accroches avec les éléments de l'aventure en rédigeant des actions sur-mesure qui interviendront après la création des personnages, juste avant de démarrer le jeu.

Ces actions serviront à plonger les personnages dans la fiction et à leur donner quelque chose de spécial pour les préparer à ce qui va se passer. Vous pouvez en écrire une pour chaque classe ou les grouper si vous le souhaitez.

Par exemple :

Toi le guerrier, quelqu'un qui t'aime t'a donné un cadeau avant ton départ à l'aventure. Tire 2d6+CHA et dis-nous à quel point on t'aime. Sur un 10 + choisis deux objets, sur un 7-9 choisis-en un. Sur un échec, il te reste tout de même l'affection d'un être aimé.

- ❖ *Un flacon d'antidote*
- ❖ *Un bouclier qui brille d'un éclat d'argent*
- ❖ *Une vieille clé rouillée en forme de lézard*

Ces sortes d'actions peuvent donner aux joueurs le sentiment que leurs personnages sont liés à l'aventure en cours, et permettent d'ouvrir la porte à une série de questions-réponses qui donnent vie au monde.

Pensez aux fronts, aux choses qui mettent le monde en danger, aux richesses que ces choses protègent et à l'importance de celles-ci. Les échanges qui naissent de ces actions constituent un bon point de départ de l'aventure.



Chapitre 25

Approfondir le jeu



Dungeon World a été écrit avec une certaine vision du médiéval fantastique en tête. C'est un monde d'elfes et de nains, de héros et d'ignobles méchants. C'est un univers dangereux où les personnages combattent pour amasser gloire et richesses.

Pourtant, vous recherchez peut être une autre expérience de jeu. Vous pouvez avoir envie de jouer sur une planète désertique, peuplée de cannibales et dirigée par des souverains aux puissants pouvoirs psychiques. A moins que vous ne souhaitiez jouer dans un monde peuplé exclusivement d'humains, appartenant à des familles ou des clans aussi différents que les gnomes et les nains peuvent l'être.

Tout cela est non seulement possible avec un minimum d'effort mais nous vous encourageons à le faire. Ce chapitre explique comment transformer Dungeon World en *vo*tre Dungeon World.

CRÉER DES ACTIONS

L'idéal, pour démarrer vos modifications de Dungeon World, reste probablement de commencer par les actions. La plupart des fronts, des dangers ou d'autres éléments du jeu contiennent déjà des actions sur-mesure.

Il est donc à la fois simple et naturel de commencer par cet aspect du jeu. Vous pouvez avoir besoin d'une action qui détermine les effets de certaines menaces précises (« *Quand vous vous rendez seul dans les Salles Impies...* »). Vous pouvez aussi créer une action pour couvrir quelque chose de plus important dans votre scénario (« *Quand vous nagez dans les eaux sombres...* »).

Avec l'expérience vous en viendrez même à pouvoir créer des actions qui enrichissent une classe, voire même à créer intégralement votre propre classe.

POUR COMMENCER

La création d'une action peut démarrer à partir du déclencheur. Parfois quand un personnage fait quelque chose on a le sentiment qu'il faudrait une action pour résoudre la situation. C'est généralement par là que ça commence. D'autres fois, vous verrez des choses qui vous sembleront suffisamment différentes de ce qui existe déjà pour justifier une nouvelle action.

Une autre solution est de partir des effets. C'est particulièrement efficace pour les actions propres à une classe. Vous savez que les magiciens lancent des sorts, comment font-ils pour déclencher un tel résultat ?

Plus rarement, on peut partir du système de règles. Il peut arriver que l'on ait l'idée de quelque chose de vraiment sympa comme, par exemple, simuler aléatoirement l'évolution de l'état d'âme d'un démon asservi, et partir de cette idée.

Il faut cependant rester vigilant quand le point de départ est purement mécanique.

Gardez bien à l'esprit que toute action doit être déclenchée par la fiction et avoir un résultat concret dans la narration. L'aspect mécanique des règles est la partie la moins importante du processus.

Il est possible aussi de recycler les actions de ces jeux qui, comme Dungeon World, utilisent les actions en tant que moteur de résolution. Ils sont souvent une bonne source d'inspiration et il ne faut pas s'en priver car il est généralement assez simple d'adapter une action pour Dungeon World.

DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Les actions peuvent être classées en fonction de ce qu'elles accomplissent en jeu.

Celles qui touchent à l'environnement ou simulent des éléments particuliers que vous avez ajoutés à Dungeon World sont dites spéciales. Elles sont généralement une chasse gardée du MJ dans la

mesure où elles permettent de rendre le monde vraiment extraordinaire. Gardez cependant à l'esprit que seuls les joueurs peuvent initier des actions. Il faut donc les écrire ou les imprimer afin que tous puissent les consulter facilement, à l'exception de celles qui concernent ce que les joueurs ignorent encore.

Les actions qui reflètent les pouvoirs ou les capacités des personnages sont généralement des actions de classes. Toutes celles qui ciblent spécifiquement une classe devraient lui être rattachées.

Pour celles qui concernent des concepts plus génériques, comme par exemple une action qui ne serait accessible qu'à ceux qui ont déjà franchi le Sombre Portail de la Mort, il vaut mieux créer une classe de Compendium. Nous reparlerons de ces classes un peu plus loin.

Si l'action peut être entreprise indifféremment par tous les personnages et qu'il n'est pas évident de la raccrocher à un thème ou à une classe, c'est alors probablement soit une action de base, soit une action spéciale. Si elle est utilisée régulièrement, c'est une action de base. Si elle est utilisée plus rarement, c'est une action spéciale.

Les actions qu'accomplissent les joueurs en réponse aux menaces des monstres, comme tenter de résister à une maladie ou essayer de continuer à avancer face aux bourrasques d'un élémentaire d'air, sont des actions de joueur associées à ce monstre. Les actions de joueur associées à un monstre sont assez rares. En fait, la majorité des interactions entre les monstres et les joueurs seront résolues grâce à des actions de base ou de classe.

Certaines actions entreprises par les monstres contre les joueurs ne sont pas des actions de joueur du tout. Ce sont juste des actions de monstres qui traduisent simplement ce qu'ils font sous forme de règles. D'ailleurs, essayer de réduire systématiquement tout ce que font les monstres à des actions de joueur associées à ces monstres risque de limiter fortement votre créativité.

ACTIONS DE SCÉNARIO

Votre propre monde est empli de choses extraordinaires. Tous ces trucs formidables que vous avez créés méritent ou nécessitent des actions pour rendre compte de leurs effets.

Étudions celle de Chris Bennet :

Quand vous ouvrez la trappe qui mène aux égouts des niveaux supérieurs, lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- ❖ Vous évitez d'être couvert de matières fécales et de cadavres d'animaux en décomposition
 - ❖ Vous évitez qu'un cube gélatineux ne vous tombe dessus
 - ❖ Vous découvrez un passage secret vers la cache où la fille du marchand est retenue prisonnière.
-

Cette action est importante car elle est fortement rattachée à un lieu et à un moment particulier. Elle fut écrite à la demande de Jason Morningstar pour une séance de Dungeon World où les joueurs devaient explorer des égouts particulièrement sordides afin de secourir la fille d'un marchand. Deux des options proposées sont étroitement liées au contexte.

Quel est l'intérêt de créer une action comme celle-là alors que l'on aurait pu simplement utiliser *défier le danger*? Si ouvrir une bouche d'égout est dangereux, *défier le danger* est là pour ça. L'intérêt est de prévoir à l'avance les conséquences possibles de l'action. En fait, prévoir les résultats possibles ou intéressants d'une action dangereuse permet d'éviter d'avoir à improviser en cours de partie comme on le ferait si l'on devait utiliser *défier le danger*. On peut alors se concentrer sur autre chose.

L'autre force de cette action est qu'elle permet d'insister sur un point important. Quand la condition de déclenchement est « Quand vous ouvrez la trappe » plutôt que « Quand vous agissez malgré un danger imminent » vous rappelez à tous que cette trappe présente un danger certain.

ACTIONS DE CLASSE

Chaque classe dispose déjà d'un panel d'actions suffisant pour être joué jusqu'au niveau 10. Ce qui ne veut pas dire que vous ne pouvez pas en ajouter d'autres. Car ce que vous ajouterez personnalisera Dungeon World à votre façon.

Par exemple :

Quand vous consacrez une pièce à votre divinité, marquez chaque entrée puis lancez 2d6+SAG. Sur 10+, la pièce devient un havre de paix et personne ne peut y commettre d'acte de violence. Sur 7-9, la pièce est pacifiée mais la quantité d'énergie divine nécessaire attire l'attention. Vous pouvez mettre fin à ce sanctuaire quand vous le souhaitez.

Cette action permet de présenter Dungeon World sous un jour un peu différent, en l'occurrence la nécessité de disposer d'un endroit paisible (bien

que le concept de paix soit souvent difficile à appréhender pour les PJ). Ce n'est probablement pas adapté à toutes les parties de Dungeon World, mais c'est une excellente manière de personnaliser le jeu via les classes de personnages.

Il faut vraiment bien réfléchir à ce que l'on fait quand on ajoute une action à une classe. Il est fondamental de ne pas mettre en concurrence deux d'entre elles. Si un voleur utilise des sorts aussi efficacement qu'un mage, ce dernier va se sentir dévalorisé. Dans le même ordre d'idées, si les multi-classés agissent avec un niveau de moins c'est pour laisser la préséance aux classes uniques. Un autre écueil est de créer une action dont les effets sont semblables à ceux d'une autre mais pour laquelle les conditions d'activation sont différentes. Ainsi, les actions qui ajoutent des dégâts sont plutôt à éviter, à moins d'être minutieusement conçues, avec des déclencheurs qui apportent réellement quelque chose.

Le raisonnement est à peu près le même pour les actions qui donnent de l'armure. Les classes telles qu'elles sont conçues ont une armure et font des dégâts adaptés à la plupart des dangers de Dungeon World. Si vous donnez plus à vos joueurs, vous prenez le risque de ne plus trouver de défis à leur mesure.

NOUVELLES CLASSES

Maintenant que vous vous êtes fait la main en créant de nouvelles actions et en modifiant quelques classes, vous aurez sans doute remarqué qu'une classe est composée d'un ensemble d'actions regroupées autour d'un même thème, les capacités et les pouvoirs de chacune d'elle se complétant pour donner une expérience de jeu unique.

Si vous êtes prêt, la prochaine étape sera de créer une classe de toutes pièces.

Une des premières choses à prendre en compte est la place que prendra cette nouvelle classe. Il est essentiel de définir clairement ce qui la différencie des autres.

Le plus simple est de s'inspirer d'un personnage de fiction que l'on apprécie. Concentrez-vous sur ce que vous lui trouvez de sympa plutôt que d'essayer d'émuler le plus fidèlement possible tout ce qu'il est capable de faire.

Dans Dungeon World, l'inspiration des classes est assez évidente.

Notez cependant que ces sources d'inspirations ne sont pas forcément monolithiques. Le style pompeux du mage vient clairement des *Annales du Disque Monde*.

Pourtant, notre magicien est bien plus compétent que ça et il lance ses sorts plutôt à la manière des mages de Jack Vance.

Il s'agit donc de s'inspirer d'une ambiance plutôt que de chercher à recréer fidèlement ce que les héros de certains livres font.

Une fois que l'on a les idées bien au clair, les premières étapes ne devraient pas poser de problème : points de vie, liens, équipement, alignements, peuples.

Les PV fonctionnent sur le modèle d'une base + Constitution. Cette base est généralement de 4, 6, 8 ou 10. Réfléchissez bien, car allouer plus de points de vie à votre classe qu'au guerrier ou au paladin pourrait leur voler la vedette. De même, avoir moins de points de vie que le mage est probablement suicidaire.

Une base de 4 PV est parfaite pour une classe délibérément fragile. Il lui faudra un petit coup de main en cas de corps à corps. Une base de 6 PV va plus à une classe qui n'est pas trop prévue pour le combat mais qui peut supporter quelques coups. 8 PV convient largement pour quelqu'un qui doit tenir sa place au combat, alors qu'une base de 10 PV doit plutôt être réservée aux experts en la matière, à ceux qui n'ont pas peur de se jeter au cœur de la mêlée.

Les *dégâts* doivent être choisis parmi les dés disponibles : d4, d6, d8, d10. Les classes présentées ici utilisent toutes un dé unique, sans bonus. Mais pourquoi ne pas expérimenter d'autres possibilités comme 2d4 ou 1d6+2 ? Traditionnellement, les classes à fort PV ont aussi de bons dégâts, mais votre nouvelle classe peut être un roc pacifique ou un canon de verre, dangereux mais fragile.

Les *alignements* déterminent les tendances de départ de la classe. La plupart des classes auront comme option l'alignement neutre, car seules les classes les plus radicales et fortement liées à un idéal ignorent les comportements égocentriques. Une bonne action d'alignement doit se référer à quelque chose de suffisamment récurrent en jeu. Elle doit aussi proposer au joueur des options qu'il n'envisagerait pas forcément. Quelque chose comme : « Quand vous vous appropriez un trésor... » ne reflète pas particulièrement les valeurs du personnage. Ajouter un prérequis peut suffire à préciser le positionnement moral : « Quand vous vous appropriez un trésor par la manipulation et le mensonge... ». On appréhende mieux le personnage : il aime arnaquer les gens. Cela va guider le joueur dans son interprétation. L'alignement aide aussi à situer une classe dans le monde. Par exemple, il est bien connu que les paladins sont des parangons de l'ordre et du bien.

Mais ce sont probablement *les liens* qui mettront le plus la classe en valeur. C'est là que, en tant qu'auteur vous aurez le plus d'interactions avec vos joueurs. À moins que votre classe ne soit particulièrement sociable ou asociale, contentez-vous de quatre liens.

Évitez les liens qui imposent des choix moraux ou éthiques. Pensez plutôt en termes de relations personnelles avec les alliés du PJ. Un voleur vole mais il protège ses alliés contre les pièges. Un guerrier défend ses camarades et tue les monstres qui pourraient les blesser. Le mage dispose d'un grand savoir qu'il choisira de partager ou non.

Vous pouvez partir des règles pour créer de nouveaux liens mais évitez ce qui est explicitement nominatif.

Les options d'*équipement* devraient inclure au moins une arme et une armure sauf si la classe est clairement non combattante. Les rations font aussi partie des incontournables. Partir à l'aventure sans nourriture dans une zone hostile confine à la stupidité.

CLASSES DE COMPENDIUM

Une classe de Compendium est accessible aux personnages d'un certain niveau qui satisfont à des conditions particulières. On parle de classes de Compendium car les premières sont apparues dans les Compendiums, compilations de classes et de règles pour le livre rouge de Dungeon World. Une classe de Compendium permet de développer un concept de personnage à cheval sur plusieurs classes.

Une classe de ce type est construite autour d'une action qui n'est accessible qu'après avoir vécu une expérience particulière.

Par exemple :

Quand vous vous trouvez en présence d'un dieu ou de l'un de ses avatars, vous pourrez, lorsque vous *monterez de niveau*, choisir d'apprendre l'action suivante à la place d'une action de votre classe :

LIEN DIVIN

Quand vous choisissez un nouveau lien, vous pouvez noter le nom d'une divinité avec laquelle vous êtes entré en contact, à la place du nom d'un joueur. À partir du moment où ce lien peut s'appliquer à une situation en jeu, marquez le lien comme résolu pour obtenir une faveur divine décisive. La description de cette intervention revient au MJ. En fin de séance, vous remplacez ce lien par un nouveau qui pourra être en relation soit avec la divinité, soit avec un PJ.

Attention, ces actions ne sont accessibles que si le personnage remplit la condition nécessaire. De plus, elles ne seront disponibles qu'au niveau suivant.

Les meilleures classes de Compendium sont celles qui dépendent des actions des PJ et non de leurs caractéristiques ou d'événements sur lesquels ils n'ont pas prise. Si, par exemple, la seule condition d'accès est d'être niveau 5, cela apporte peu de saveur en termes de narration. Par contre, une action qui suppose d'avoir survécu au passage du Sombre Portail de la Mort et d'en être revenu pour le raconter est bien plus gratifiante.

Une classe de Compendium regroupe généralement 2 ou 3 autres actions qui fonctionnent comme toute action de classe normale mais qui ont pour prérequis l'action initiale de cette classe.

Elles ne pourront être choisies qu'une fois connue l'action de départ.

Les classes de Compendium sont idéales pour des concepts qui vous intéressent mais qui ne sont pas suffisamment larges pour permettre de développer une classe complète. Si vous avez du mal à percevoir à quoi votre nouvelle classe devrait ressembler, à savoir combien de PV lui allouer ou si votre nouvelle classe marche sur les plates-bandes d'une autre classe qui existe déjà, alors mieux vaut probablement mieux en faire une classe de Compendium.

ACTIONS D'AVENTURE

Les actions d'aventure sont propres au scénario en cours. Elles font progresser le récit, changent les récompenses ou assurent la transition entre deux aventures.

Si vous animez une partie courte, lors d'une convention par exemple, vous pouvez utiliser quelque chose qui pose d'entrée les enjeux.

Voici l'exemple d'une action de type « ce qui s'est passé dans les épisodes précédents » qui permet de placer directement vos joueurs au cœur de l'action, in media res.

VAILLANT GUERRIER

Les bandits, les plaies, les hématomes, les coups reçus de vos ennemis n'étaient qu'un apéritif, un simple aperçu de ce qui vous attendait...

Maintenant, vous êtes piégé sous terre avec vos compagnons alors que vous n'aspirez qu'au retour en ville pour profiter de vos richesses chèrement acquises. Pas de chance, il va falloir aiguiser votre épée car vos camarades ont encore besoin de votre

protection avant de pouvoir profiter de la quiétude du retour à la civilisation. Comme d'habitude, vous voilà de nouveau sur la brèche.

Ce serait bien incroyable si aucun d'entre eux ne vous avait déjà un ou deux fiers services.

Jetez un coup d'œil alentour puis lancez 2d6+CHA. Sur 10+, choisissez deux compagnons.

Sur 7-9, choisissez-en un. Sur 6-, vous êtes entouré d'ingrats.

Quand vous en éprouvez le besoin, vous pouvez réclamer, en retour, une et une seule faveur de la part d'un des membres du groupe que vous avez préalablement choisi.

Il doit alors effectuer une action de votre choix. Vous ne pouvez pas le forcer à accomplir une action qui risquerait de le blesser, qui l'obligerait à vous céder un objet magique en sa possession ou qui le mettrait directement en danger. Utilisez cette faveur pour le faire adhérer à votre point de vue, pour qu'il vous donne une de ses rations ou pour qu'il vous laisse son tour lors du partage du butin. Savourez le doux plaisir de la manipulation.

Le plus important dans cette action n'est pas tant le résultat du dé ou ses effets mais ce que l'on y apprend et le ton donné à la partie. Elle fournit au joueur un point de départ et pose le décor lors d'une partie rapide.

Le jet de dés et son résultat sont intéressants mais ils ne changeront pas radicalement le cours des événements. Donner à chaque joueur ce genre d'action est une excellente manière de lancer un scénario en convention.

Vous pouvez aussi personnaliser l'action de *fin de session* pour l'adapter à l'aventure en cours. Si vous le faites, il est alors indispensable de présenter votre nouvelle action de *fin de session* aux joueurs. L'objectif n'est pas de leur cacher ce qui permet de gagner des PX mais seulement d'adapter ces gains aux enjeux de l'aventure.

STRUCTURE DES ACTIONS

Les actions sont toutes construites sur le même modèle dont les composants essentiels sont un déclenchement (« Quand... ») suivi d'un effet (« alors... »). Toutes les actions suivent ce schéma.

LE DÉCLENCHEMENT

La plupart des déclenchements dépendent de ce que font les PJ. Ils peuvent faire partie de la création de personnage mais aussi ouvrir ou clore une séance. Ces déclencheurs ne sont jamais dépendants d'une quelconque unité de temps.

Ne créez pas d'action qui commence par « Quand vous commencez le round à portée d'un dragon. » Il n'y a pas de rounds. De plus, la dénomination « à portée » n'est peut-être pas la meilleure non plus. Du point de vue de la fiction, on préférera sûrement « près d'un foutu dragon rouge ».

Il y a une bonne raison pour que l'action *préparer des sorts* ne commence pas par « Quand vous passez une heure à étudier votre livre de sorts ». Le passage du temps dans *Dungeon World* est fluide et malléable. Il s'adapte aux circonstances comme on peut le faire dans un film. Ne vous reposez pas sur des notions temporelles trop rigides comme un tour de table (un round) ou des mesures précises (secondes, minutes, jours).

Voici quelques déclenchements typiques :

- ❖ Quand un personnage agit. Exemples : *discerner la réalité, arts arcaniques* (Barde), *ordonner* (Éclaireur).
- ❖ Quand un personnage agit dans des circonstances particulières. Exemples : *tailler en pièces, voir rouge* (Guerrier), *attaque sournoise* (Voleur).
- ❖ Quand les circonstances l'exigent, indépendamment des personnages. Exemples : *recruter, fin de session*.
- ❖ Quand un personnage utilise quelque chose. Exemples : *objet magique, mânes* (Guerrier).
- ❖ Immédiatement. Exemples : *sérénité* (Clerc), *empoisonneur* (Voleur).

L'EFFET

La seule limite aux effets des actions est l'imagination. Tout est permis. Ne vous contentez pas de mécaniques de jeu comme un bonus de +1 ou un échange de statistiques. Puisque toutes les actions découlent de la narration, un effet tel que « Ils vous considèrent comme un ami » est au moins aussi puissant, voire plus, qu'un +1 continu.

Voici quelques exemples d'effets. Il est possible d'en combiner plusieurs au sein d'une même action :

- ❖ Lancer les dés. Exemples : *défier le danger, lancer un sort* (Magicien), *tir précis* (Éclaireur).
- ❖ Substituer une statistique. Exemple : *Nain* (Guerrier).

- ❖ Annuler des dégâts. Exemple : *le meilleur ami de l'homme* (Éclaireur).
- ❖ Accorder un bonus ou un malus, à suivre ou continu. Exemples : *aux abois* (Voleur), *frappe divine* (Paladin).
- ❖ Infliger ou soigner des dégâts. Exemples : *salve*, *attaque sournoise* (Voleur), *arts arcaniques* (Barde).
- ❖ Choisir parmi. Exemples : *étaler sa science*, *discerner la réalité, rituel* (Magicien).
- ❖ Retenir et dépenser. Exemples : *domination* (Magicien), *expertise des pièges* (Voleur).
- ❖ Demander et répondre. Exemples : *charmant et sincère* (Barde), *étaler sa science*.
- ❖ Changer les circonstances. Exemple : *réputation* (Barde).
- ❖ Marquer de l'expérience. Exemple : *fin de session*.
- ❖ Demander plus d'informations. Exemples : *négociateur, rituel* (Magicien).
- ❖ Ajouter des options. Exemples : *tir précis* (Éclaireur).

CHANGER LES BASES

Une action peut également modifier la structure du jeu. Prenons, par exemple, une action qui évite de tirer les dés pour les dégâts.

Quand vous infligez des dégâts, au lieu de lancer les dés, substituez les dégâts fixes suivants : 2 points pour les d4, 3 pour les d6, 4 pour les d8, 5 pour les d10 et 6 pour les d12.

Des actions comme celle-ci changent fondamentalement le jeu. Aussi, faites bien attention lorsque vous bricolez les fondements du système. Les actions ne doivent jamais modifier les principes ou les objectifs du MJ. Vous ne devez pas toucher non plus au principe fondamental du jeu : « utiliser des actions pour produire des effets ».

Certains éléments du système sont particulièrement simples à changer. Selon votre goût, vous pouvez ajuster le gain d'expérience pour rendre la progression en niveau plus ou moins rapide, de même qu'il est possible de modifier facilement les conditions de gain d'expérience. Si le cadre de vos aventures ne prévoit pas d'explorer, de combattre des monstres et de trouver des trésors, modifiez l'action *fin de session* pour refléter ce changement. Il faut cependant

s'assurer que tous les joueurs sont bien au courant des modifications avant de commencer à jouer.

On aimerait parfois aussi que certains combats (par exemple, contre un dragon), soient plus difficiles. La meilleure réponse est de décréter que combattre un dragon est évidemment périlleux car c'est effectivement le cas dans la fiction. L'utilisation d'une arme ordinaire ne fait que titiller la bête car une telle arme ne peut pas la blesser. Mais si cela ne vous satisfait pas pour autant, considérez l'action initialement prévue par Vincent Baker pour *Apocalypse World* (c'est ici en fait une légère adaptation de l'originale pour qu'elle corresponde à *Dungeon World*) :

Quand un joueur effectue une action que le MJ estime difficile, il subit un malus de -1 à son jet de dés. Quand un joueur effectue une action que le MJ estime presque insurmontable, il subit un malus de -2.

Le problème avec cette action, c'est qu'elle ne fait pas référence à quelque chose de très concret. En fait, elle demande l'arbitrage du MJ sans lui donner d'échelle de valeur claire. Si vous deviez créer ce genre d'action pour votre partie, vous pourriez aussi vous demander à quelle difficulté le joueur est confronté et essayer d'en construire une plus spécifiquement adaptée à ce que vous voulez. Cela dit, c'est une action tout à fait valable si vous estimez en avoir besoin.

EVOLUTION D'UNE ACTION

Regardons comment une action évolue au fur et à mesure des retours d'expérience. Une des premières actions de *Dungeon World* fut *tailler en pièces*, créée à l'origine par Tony Dowler.

Initialement l'action ressemblait à ça :

Quand vous vous jetez dans la mêlée pour attaquer vos ennemis, infligez des dégâts à votre adversaire, encaissez ceux qu'il vous inflige et lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- ❖ Un de vos alliés ne subit pas de dégâts ce tour
 - ❖ Tuez un ennemi d'un niveau inférieur au vôtre ou infligez vos dégâts maximum
 - ❖ Placez un adversaire où vous le souhaitez (repoussez-le, empêchez sa fuite, etc.)
 - ❖ Répartissez vos dégâts sur les cibles à votre portée.
-

Mais cette action posait problème car une des options, la réduction de dégâts, était bien moins utile que les autres. Se débarrasser rapidement de ses ennemis est toujours plus efficace. La première étape de l'évolution de l'action fut de supprimer cette option ce qui donna ceci :

Quand vous vous jetez dans la mêlée pour attaquer vos ennemis, infligez des dégâts à votre adversaire, encaissez ceux qu'il vous inflige et lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- ❖ Tuez un ennemi d'un niveau inférieur au vôtre ou infligez vos dégâts maximum
 - ❖ Placez un adversaire où vous le souhaitez (repoussez-le, empêchez sa fuite, etc.)
 - ❖ Répartissez vos dégâts sur les cibles à votre portée.
-

Il ne nous restait donc plus que 3 options ce qui n'est pas de trop quand on en choisit 2 sur 10+. Il restait au joueur un choix à faire puisqu'il y a une option qui ne se réalisera pas et que toutes les options sont utiles.

Mais cette action n'était toujours pas satisfaisante car le résultat obtenu ne correspondait pas toujours à l'action dans la fiction.

Imaginons que Gregor attaque un aigle géant avec sa hache. Il décrit l'action de manière suivante : « *Après un moulinet de ma hache au-dessus de ma tête, je l'abats violemment sur son aile droite.* » Il lance les dés et obtient 10 qui correspond à deux choix. Les dégâts maximum correspondent bien à ce qui a été raconté. Mais s'il choisit de répartir ses dégâts sur plusieurs cibles comment est-ce possible de le justifier avec cette description ?

Prendre en compte l'impératif narratif de l'action nous a amené à la modifier comme suit :

Quand vous attaquez un ennemi qui rend les coups, lancez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et vous évitez les siens. Vous pouvez choisir d'infliger double dégâts en vous exposant aux siens. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez les siens.

Nous avons une action qui reflétait bien une attaque de corps à corps. Il fallait aussi lier cette action à l'éventualité d'une riposte. Malheureusement, doubler les dégâts s'est avéré un peu trop puissant. Aussi, avons-nous dû encore la modifier ainsi :

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, lancez 2d6+FOR. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez les siens. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi. Vous pouvez choisir d'infliger +2 points de dégâts en vous exposant aux siens.

+2 est un avantage certain mais qui ne déséquilibre plus le jeu. Le problème qui s'est posé alors était que cela réduisait le rôle des adversaires à infliger des dégâts, alors qu'en réalité ils peuvent faire beaucoup d'autres choses comme, par exemple, vous balancer à l'autre bout de la pièce ou détruire le sol sous vos pieds. Pourquoi ne pouvaient-ils pas le faire en réponse à une attaque ?

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, lancez 2d6+FOR. Sur 10+ vous infligez vos dégâts à l'ennemi et vous évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, Vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez une riposte.

Cette dernière version (celle qui sera conservée finalement) permet au monstre de porter une « attaque » et non plus seulement de faire des dégâts, ce qui permet de diversifier les actions utilisables par les monstres et de les rendre beaucoup plus intéressants. +1d6 de dégâts au lieu de +2 est aussi plus ludique (et légèrement plus puissant aussi). La reformulation a permis de clarifier les choses.

Le MJ

Changer la partie des règles du MJ n'a rien à voir avec la création d'actions pour les PJ. Il est plus facile d'écrire des actions de MJ dans la mesure où elles ne font que formaliser ce qui se passe en jeu. Faites-vous plaisir et écrivez-en tant que vous voulez. Il se peut que vous ayez à créer quelque chose de totalement novateur mais, la plupart du temps, vous constaterez que c'est plus un cas particulier d'une action qui existe déjà. Gardez juste à l'esprit toute la palette de vos actions clémentes et méchantes, vos principes et vos objectifs, et tout ira bien.

Apporter des modifications aux objectifs ou aux principes du MJ correspond aux changements les plus profonds qu'il soit possible d'effectuer du point de vue du système. Modifier ces aspects-là du jeu risque d'avoir un impact sur beaucoup de choses qui devront alors elles-mêmes être ajustées et playtestées.

« *Jouez pour découvrir ce qui va se passer* », est probablement la plus complexe à modifier.

D'autres possibilités comme « jouer pour faire avancer une intrigue prédéfinie » ou « jouer afin de proposer des défis aux joueurs » seront souvent en contradiction avec le reste des règles. Les actions donnent régulièrement des possibilités aux joueurs de changer le cours d'une aventure. Si vous ne jouez pas pour découvrir ce qui va se passer, vous aurez à repenser la majorité des actions.

Il est peut-être possible de reformuler « *offrez aux personnages une vie d'aventures* » mais cela risque de ne pas être évident. « Offrez aux personnages une vie d'intrigues » paraît envisageable mais une intrigue n'est qu'une forme bien particulière d'aventure. Supprimer carrément cette exigence nécessiterait aussi de revoir complètement toutes les actions car elles ont été créées à cet effet. Les résultats des échecs et les actions clémentes notamment, concourent à générer de l'aventure.

« *Décrire un monde fantastique* » est probablement le plus simple à modifier. Cependant, on peut avoir quand même à réécrire un certain nombre d'actions de classe. Des cadres historiques (plus sombres ou utopiques) sont possibles, mais ils nécessiteront quand même de repenser certaines choses. Dans une reconstitution historique il faudra revoir au minimum la magie et un certain nombre d'équipements. Dans une ambiance plus sombre, les conséquences des échecs aux actions doivent être plus dramatiques. Enfin, dans une utopie, la plupart des actions ne trouveront pas d'utilité sous leur forme actuelle. Pourtant c'est probablement l'objectif du MJ le plus simple à modifier, dans la mesure où il suffit de modifier des actions et non la structure même du jeu.

Les principes du MJ sont plus malléables que ses objectifs. Il faut cependant rester vigilant car de petits changements peuvent tout de même altérer profondément le jeu.

« *Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs* », « *Ne désignez pas vos actions par leur nom* », « *Commencez et terminez avec la fiction* » et « *Soyez fan des personnages* » sont les principes les plus importants. Sans cela, le contrat moral du jeu et le système d'actions risquent de s'effondrer.

« *Immergez-vous dans le fantastique* », « *Donnez vie à chaque monstre* », « *Nommez chaque personne* », « *Pensez « danger »* », « *Pensez aussi hors-champ* » sont au cœur de l'esprit de Dungeon World et permettent au fantastique de prendre forme. Il est possible de les modifier mais il faudra alors probablement revoir l'univers

de jeu. De plus, si vous en modifiez un, il faudra probablement les revoir tous.

« *Laissez des vides* », et « *Posez des questions, utilisez les réponses* » sont importants à la bonne marche de Dungeon World. On les retrouve aussi dans d'autres jeux de la même famille. On peut les modifier mais la qualité du jeu s'en ressentira. Ce sont aussi les principes les plus facilement transposables à d'autres jeux, auxquels ils peuvent même apporter une réelle plus-value. Certains aiment aussi ajouter le principe « *éprouvez leurs liens* ». Ce principe est tout à fait compatible avec les autres, ainsi qu'avec les actions, mais il modifie quand même le propos du jeu. Les fronts devront être revus avec cette idée en tête et il faudra peut-être ajouter quelques actions appropriées.

LES MONSTRES

La façon la plus simple de modifier des monstres est de changer les questions utilisées pour les créer. Les ajustements les plus faciles concerneront leur dangerosité ou introduiront plus ou moins de hasard.

Le plus intéressant est de s'arranger pour que les nouvelles questions présentent le monstre sous un angle nouveau. Le principe qui sous-tend les questions est que les monstres sont des créatures vivantes qui ont leurs propres points de vue et qu'ils ne sont pas nécessairement en opposition avec les joueurs. Si vous souhaitez orienter le jeu vers de la chasse aux monstres infâmes, vous pouvez modifier les questions en ajoutant ceci :

Ce monstre est irrémédiablement mauvais. Choisissez l'une des raisons ci-dessous :

- ❖ C'est une manifestation de l'intrusion des Grands Anciens : Extra-planaire, +5 aux dégâts.
- ❖ C'est une création des Vieux Sorciers de la Tour Ecarlate : Construction, +5 PV.
- ❖ Il vient du fond des âges, avant l'apparition de l'homme : Primordial, +5 aux dégâts et aux PV.

Quand vous créez de nouvelles questions de monstres vous pouvez soit revisiter des monstres existants, soit explorer ces nouvelles questions pour de nouveaux monstres. Si vos nouvelles questions modifient en profondeur la vision que vous avez de Dungeon World, il vaut mieux alors revoir tous les monstres que vous utilisez. Mais si elles sont moins génériques, vous pouvez les utiliser pour des créations originales.

A detailed black and white illustration depicting a chaotic battle scene. In the center, a figure with a skull for a head and a skeletal body is mounted on a dragon. The dragon has its mouth wide open, showing sharp teeth. The figure holds a long staff or spear with a skull at the top. Surrounding them are various other creatures: a large, winged, insect-like monster on the left; a large, horned, and spiked creature in the foreground; and several other monstrous figures with different features like horns, spikes, and wings. The background is filled with swirling, dark clouds, suggesting a storm or a dark, hellish environment. The overall style is reminiscent of classic comic book or pulp magazine illustrations.

MANUEL DES MONSTRES



Chapitre 26

Les monstres



Les grands héros ont besoin d'adversaires formidables. Ce chapitre porte sur la façon de créer et de jouer ces antagonistes, du minable guerrier goblin jusqu'au prince-démon.

UTILISATION DES MONSTRES

Un monstre peut être n'importe quelle créature vivante (ou mort-vivante) qui se dresse sur la route des personnages.

La façon dont vous utiliserez ces monstres suit directement vos *objectifs* et vos *principes*. Restez fidèle à vos *principes*, utilisez vos *actions* et suivez vos *objectifs*, vous ne pouvez pas vous tromper.

Votre premier travail est de décrire un monde fantastique. La façon dont vous dépeignez les monstres et la façon dont ils s'opposent aux personnages peut vous aider à réaliser cet *objectif*. Décrire les PNJ et les monstres de manière très détaillée les rendront vivants. Enfin, vous aurez besoin de quelques caractéristiques pour ces créatures. Les règles de ce chapitre sont là pour vous aider à les définir de façon simple et rapide.

Les personnages sont les héros. Les monstres existent pour illustrer à quel point le monde peut être mortellement dangereux et comment il le restera si les héros ne s'en occupent pas ! Vous ne devriez pas pousser les monstres à la victoire, bien qu'ils puissent défier et même parfois vaincre les héros. Si vous avez l'impression que vos monstres sont battus trop vite, ne vous inquiétez pas : que les joueurs profitent de leur victoire, il y aura toujours d'autres monstres.

Le principe du « *penser danger* » résume cette philosophie. Pensez à chaque monstre comme à une flèche tirée sur les personnages. Les monstres sont les munitions du Danger que vous mettez en scène. Certains peuvent être plus intelligents, plus rapides ou plus dangereux que d'autres, mais à moins qu'il n'ait un nom, une personnalité propre, ou un autre aspect spécial, un monstre n'est qu'une flèche. Prenez des munitions et tirez. Ne vous inquiétez pas si vous manquez.

Un monstre cesse d'être une simple munition quand quelque chose le place sous les feux de la rampe. Cela peut résulter d'un jet d'*étaler sa science* qui mène votre description dans une direction intéressante ou des questions que vous avez posées et des réponses sur lesquelles vous avez bâti votre histoire. Peut-être les personnages ont-ils été étrillés dans un combat et ont dû fuir avec un sentiment inédit de crainte et de respect pour la bête qu'ils ont affrontée. Quand ce genre de chose arrive, n'hésitez pas à donner un nom au monstre et à créer un danger pour le représenter.

Une chose sur laquelle vos objectifs et vos principes ne disent rien est la mise en place d'un combat loyal. Les héros sont souvent en sous-nombre, leurs chances sont souvent ridiculement faibles. Ils doivent parfois battre en retraite et mettre au point un nouveau plan. Parfois, ils subissent une perte.

Lorsque vous ajoutez un monstre à un *front*, en le plaçant dans un donjon ou en le fabriquant à la volée, votre rôle principal est de vous attacher à la fiction (*décrire un monde fantastique*) et d'opposer une vraie menace aux personnages (*faire des personnages des héros*), pas de mettre en place un combat équilibré.

Dungeon World n'a rien à voir avec l'équilibrage des niveaux de rencontre ou avec le décompte des points d'expérience ; il parle d'aventures et d'exploits défiant la mort !

ÉLÉMENTS D'UN MONSTRE

Chaque monstre a des *actions* qui décrivent son comportement et ses capacités. Tout comme les actions normales du MJ, il y a des choses à faire lors d'une accalmie dans l'action ou lorsque les joueurs vous offrent une occasion en or. A l'instar des autres actions de MJ, qui peuvent être clémentes ou méchantes selon les circonstances et l'action, une action immédiate et irréversible est méchante ; une action simplement menaçante ou facile à contrer est clémente.

Chaque monstre a un *penchant* qui décrit ses objectifs primordiaux. Certains monstres vivent pour la conquête, le butin, ou tout simplement pour le sang. Le penchant d'un monstre indique la façon de l'utiliser dans la fiction.

La *description* du monstre décrit l'ensemble de ses caractéristiques. Elle permet de connaître sa nature exacte. Les autres éléments reflètent simplement cette description.

Les *dégâts* sont la mesure de ce que peut infliger le monstre en une seule fois. Tout comme les dégâts infligés par les personnages, il s'agit juste d'un dé à lancer, avec, parfois, des modificateurs. Un monstre inflige des dégâts à un autre monstre ou à un personnage à chaque blessure physique.

Chaque monstre possède des *marqueurs* qui décrivent de quelle manière il inflige des blessures, y compris la portée de ses attaques. Lorsqu'il essaye d'attaquer quelque chose hors de portée (trop près ou trop loin) le monstre manque son coup et ne fait pas de dégâts. Tout marqueur valable pour une arme (comme *dévastateur* ou *lent*) l'est également pour un monstre.

Certains marqueurs spéciaux ne s'appliquent qu'aux monstres. Ces marqueurs, énumérés ci-dessous, décrivent leurs principales caractéristiques, à quel point ils sont gros et, le cas échéant, comment ils s'organisent.

Les *PV* d'un monstre sont une mesure de la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant de mourir. Tout comme les joueurs, quand un monstre prend des dégâts, il soustrait ce montant de ses PV. À 0 PV il est mort, sans *dernier soupir*.

Certains monstres sont assez chanceux pour posséder une *armure*. Celle-ci fonctionne comme l'armure d'un personnage : quand un monstre avec une armure prend des dégâts, il soustrait son armure du total de dégâts reçus.

Les *capacités spéciales* décrivent les aspects propres au monstre qui sont importants à jouer. Elles guident la fiction, et, par conséquent, les actions. Une capacité comme *immatériel* est suffisamment explicite : un objet banal passe au travers. Un coup d'épée ordinaire ne déclenche donc même pas l'action *tailler en pièces*.

MONSTRES SANS CARACTÉRISTIQUES

Certaines créatures opèrent à un niveau si éloigné du commun des mortels que des concepts tels que PV, armure et dégâts n'ont juste pas de sens. Certaines créatures ne sont tout simplement pas dangereuses en combat. Ces créatures peuvent tout de même poser des problèmes aux joueurs. Il faudra de l'astuce et suffisamment de préparation pour les vaincre.

N'assignez pas de PV, de dégâts ou d'armure pour ce genre de créatures. Vous pouvez toujours utiliser les règles de création de monstre pour leur donner des marqueurs. Les éléments essentiels d'un monstre sans caractéristiques sont ses penchants et ses actions ; vous pouvez déclencher ses actions et le faire agir selon ses penchants sans avoir besoin de caractéristiques chiffrées.

MARQUEURS DE MONSTRES

Magique : Il est magique par nature.

Fourbe : Il est dangereux au-delà du simple fracas des armes.

Informe : Son anatomie et ses organes sont bizarres et contre nature.

Organisé : Il dispose d'une structure de groupe qui favorise sa survie. Vaincre l'un d'entre eux provoque la colère des autres. L'un d'eux peut déclencher une alarme.

Intelligent : Il est suffisamment malin pour acquérir d'autres compétences. Le MJ peut adapter le monstre en ajoutant des marqueurs pour tenir compte d'une pratique spécifique, comme un mage ou un guerrier.

Thésauriseur : Il a presque certainement un trésor.

Furtif : Il peut éviter la détection et préfère attaquer par surprise.

Terrifiant : Sa présence et son apparence provoquent la peur.

Prudent : Il accorde plus de prix à la survie qu'à l'attaque.

Construction : Il n'est pas né, il a été fabriqué.

Planaire : Il vient d'au-delà du monde.

MARQUEURS D'ORGANISATIONS

Horde : Là où il y en a un, il y en a plus. Beaucoup plus.

Groupe : Habituellement rencontrés en petit nombre, 3-6 ou plus.

Solitaire : Il vit et se bat seul.

MARQUEUR DE TAILLE

Minuscule : Il est beaucoup plus petit qu'un halfelin.

Petit : Il est de la taille d'un halfelin.

Grand : Il est beaucoup plus grand qu'un homme, à peu près aussi gros qu'une charrette.

Énorme : Il est gros comme une petite maison voire plus.

CRÉER DES MONSTRES

Tout commence par la description que vous en faites. Que vous les ayez créés avant le début de la partie ou lorsque les joueurs se retrouvent face à eux, la conception des monstres débute par une vision claire de ce qu'ils sont et de ce qu'ils font.

Si vous créez un monstre entre deux sessions, commencez par l'imaginer. Imaginez à quoi il ressemble, ce qu'il fait, pourquoi il se distingue des autres. Imaginez les histoires racontées à son sujet et quels effets cela a eu sur le monde.

Si vous créez un monstre à la volée pendant la partie, commencez par le décrire aux joueurs. Votre description commence avant même que les personnages ne puissent l'apercevoir : décrivez l'endroit où il vit, les traces qu'il a laissées sur son environnement. Votre description est l'élément clé du monstre.

Si vous pensez avoir besoin de caractéristiques, utilisez la série de questions suivantes pour les établir. Répondez à chaque question sur la base de faits établis et imaginés. Gardez les réponses pour vous et notez-les avec les statistiques correspondantes.

Si deux questions peuvent accorder le même marqueur, ne vous inquiétez pas. Si vous voulez, vous pouvez ajuster les dégâts ou les PV de 2 pour tenir

compte du marqueur en double, mais ce n'est pas nécessaire. Si une combinaison de réponses réduit les PV ou les dégâts en dessous de 1, ils restent à 1.

Lorsque vous avez terminé, votre monstre peut n'avoir qu'une seule action. Si tel est le cas et que vous prévoyez de l'utiliser souvent, vous pouvez lui donner une ou deux actions supplémentaires de votre choix. Ces actions décrivent souvent des modes d'attaque supplémentaires, d'autres utilisations du mode d'attaque principal, ou des liens avec certains endroits dans le monde.

Qu'est-il supposé faire ?

Inscrivez une action décrivant ce qu'il fait.

Mon monstre est un esprit du jugement, sa première action est donc de « juger les vivants ».

Que veut-il qui pose problème aux autres ?

C'est son penchant. Indiquez-le comme une action intentionnelle.

Facile ! Penchant : Juger les vivants

Comment se bat-il ou chasse-t-il habituellement ?

- ❖ En grands groupes : *Horde, Dégâts* : d6, 3 PV
- ❖ En petits groupes (2 à 5 individus) : *Groupe, Dégâts* : d8, 6 PV
- ❖ Seul : *Solitaire, Dégâts* : d10, 12 PV

Cet esprit du jugement est né de l'âme d'un défunt à qui l'on a fait du tort. Il n'y en a donc pas beaucoup comme lui. Je dirais donc Solitaire, d10 dégâts, 12 PV.

Quelle est sa taille ?

- ❖ Plus petit qu'un chat domestique : *Minuscule, Contact, -2 dégâts*
- ❖ Comme un halfelin : *Petit, Proche*
- ❖ À peu près de taille humaine : *Proche*
- ❖ Gros comme un chariot : *Grand, Proche, Allonge, 4 PV, +1 dégât*
- ❖ Bien plus grand qu'un chariot : *Énorme, Allonge, 8 PV, +3 dégâts*

C'était un humain dans sa vie précédente, donc Humain, ce qui lui donne le marqueur Proche.

Quelle est sa défense la plus importante ?

- ❖ Tissu ou chair : *0 Armure*
- ❖ Cuir ou cuir épais : *1 Armure*
- ❖ Maille ou écailles : *2 Armure*
- ❖ Plaque ou os : *3 Armure*
- ❖ Protection magique permanente : *4 Armure, Magique*

Il n'est pas vraiment protégé puisque les armes passent à travers lui. Je lui donne donc 0 armure en gardant son intangibilité à l'esprit.

En quoi ce monstre est-il connu ?

(Choisissez toutes les options qui s'appliquent)

- ❖ Force implacable : +2 dégâts, *Puissant*
- ❖ Compétence offensive : lancez deux fois les dés et gardez le meilleur résultat
- ❖ Compétence défensive : +1 Armure
- ❖ Coup précis : +1 perforant
- ❖ Endurance étrange : +4 PV
- ❖ Ruse et tromperie : *Furtif*, inscrivez une action décrivant un coup bas
- ❖ Une adaptation utile comme le fait d'être amphibie ou d'avoir des ailes : ajoutez une capacité spéciale relative à cette adaptation
- ❖ Faveur des dieux : *Divin*, +2 dégâts ou +2 PV ou les deux (à votre convenance).
- ❖ Sorts et magie : *Magique*, inscrivez une action de sorts

Son intangibilité est une adaptation utile, je l'inscris donc comme capacité spéciale. Ce sont les dieux qui l'ont ramené à la vie, ce qui lui donne le marqueur Divin et amène ses dégâts à d10+2. Un bonus aux PV ne me semble pas cohérent ici, je le laisse donc tomber.

Il aura aussi des sorts, donc je note Magique et je lui donne l'action « toucher glacial paralysant ».

Quelle est son mode d'attaque favori ?

Notez-le avec les dégâts de la créature. La réponse est généralement un type d'arme, des griffes, un sort spécifique. Ensuite, ajoutez les marqueurs suivants si :

- ❖ Son mode d'attaque est brutal et visible : +2 dégâts
- ❖ Il permet au monstre de garder les autres à distance : *Allonge*
- ❖ Son armement est réduit et de mauvaise qualité : réduisez la taille du dé de dégâts de 1
- ❖ Ses attaques peuvent découper ou percer le métal : *Dévastateur*, +1 perforant ou +3 perforant si elles peuvent carrément déchirer le métal.
- ❖ Une armure est inutile contre les dégâts qu'il inflige (à cause de la magie, de sa taille, etc.) : *Ignore l'armure*.
- ❖ Il attaque généralement à distance (avec des flèches, des sorts ou d'autres projectiles) : *Courte* ou *Longue* ou les deux (au choix)

Je pense que son attaque ordinaire est ce toucher qui passe à travers vous et vous laisse gelé de l'intérieur. Comme il passe à travers vous, ça lui donne le marqueur Ignore l'armure.

Quelles affirmations le définissent ? (Choisissez toutes les options qui s'appliquent)

- ❖ Il est dangereux pour d'autres raisons que les blessures qu'il inflige : *Fourbe*, réduisez la taille du dé de dégâts de 1, écrivez une action indiquant pourquoi il est dangereux.
- ❖ Il est organisé en grands groupes à qui il peut demander de l'aide : *Organisé*, écrivez une action décrivant cet appel à l'aide.
- ❖ Aussi intelligent qu'un être humain ou à peu près : *Intelligent*
- ❖ Il se défend activement avec un bouclier ou équivalent : *Prudent*, +1 Armure
- ❖ Il collectionne des babioles que les humains estiment précieuses (or, gemmes, secrets) : *Thésauriseur*.
- ❖ Il vient d'au-delà de ce monde : *Planaire*, écrivez une action sur l'utilisation de savoirs et pouvoirs extra-planaires.
- ❖ Il est maintenu en vie par quelque chose qui dépasse la simple biologie : +4 PV
- ❖ Il a été fabriqué par quelqu'un : *Construction*, décrivez une qualité particulière ou deux en rapport avec sa construction ou son usage.
- ❖ Son apparence est dérangeante, laide, ou affreuse : *Terrifiant*, décrivez une qualité particulière expliquant pourquoi il est si horrible.
- ❖ Il n'a pas d'organes ou d'anatomie perceptible : *Informe*, +1 Armure, +3 PV
- ❖ Il (ou son espèce) est plus ancien que l'homme, les elfes et les nains : augmentez d'un niveau la taille de son dé de dégâts.
- ❖ Il abhorre la violence : lancez deux dés de dégâts, et gardez le plus petit.

Il est aussi intelligent qu'il l'était dans la vie, je marque donc Intelligent.

La biologie n'est pas ce qui le maintient en vie, ce qui lui donne un total de 16 PV.

Enfin, mort et fantomatique est une condition assez troublante. Je note donc le marqueur Terrifiant et je lui donne l'action « montrer le vrai visage de la mort ».

TRÉSOR

Les monstres, comme les aventuriers, collectionnent les choses utiles et clinquantes. Quand les joueurs cherchent les biens d'un monstre (qu'ils soient sur son corps ou planqués quelque part) décrivez honnêtement ce qu'ils découvrent.

Si le monstre a accumulé une certaine richesse, vous pouvez la déterminer au hasard. Commencez par le dé de dégâts du monstre, modifié si le monstre est :

Thésauriseur : lancez le dé de dégâts deux fois et gardez le plus élevé.

Loin de chez lui : ajoutez au moins une ration dans le trésor (utilisable par toute personne ayant des goûts similaires).

Magique : un objet étrange, peut-être magique.

Divin : le symbole d'une divinité (ou de plusieurs dieux).

Planaire : quelque chose d'étranger à cette terre.

Seigneur parmi les siens : +1d4 au jet de dé.

Ancien et remarquable : +1d4 au jet de dé.

Lancez le dé de dégâts du monstre ainsi que tous les dés supplémentaires afin de déterminer son trésor :

1. Quelques pièces d'or, 2d8 ou à peu près.
2. Un objet utile dans la situation actuelle.
3. Plusieurs pièces d'or, autour de 4d10.
4. Un petit objet (bijou, objet d'art) d'une valeur considérable, valant 2d10 x 10 po, 0 poids.
5. Un objet magique mineur.
6. Informations pratiques (sous la forme d'indices, de notes, etc.).
7. Un sac de pièces d'or, 1d4 x 100 ou à peu près. 1 poids par tranche de 100 pièces.
8. Un petit objet de très grande valeur (bijou, objet d'art) valant 2d6 x 100 po, 0 poids.
9. Un coffre de pièces de monnaie et autres petits objets de valeur. 1 poids, mais vaut 3d6 x 100 po.
10. Un objet magique ou un effet magique.
11. Plusieurs sacs de pièces pour un total de 2d4 x 100 po ou plus.
12. Le symbole d'une charge (couronne, bannière) valant au moins 3d4 x 100 po.
13. Un gros objet d'art valant 4d4 x 100 po, 1 poids.
14. Un objet unique valant au moins 5d4 x 100 pièces.
15. Toutes les informations nécessaires pour apprendre un nouveau sort. Faites un nouveau tirage sur cette table.
16. Un portail ou un chemin secret (ou le moyen d'y accéder). Faites un nouveau tirage sur cette table.
17. Quelque chose en rapport avec l'un des personnages. Faites un nouveau tirage sur cette table.
18. Une véritable fortune : 1d10 x 1000 po et 1d10 x 10 gemmes pour une valeur de 2d6 x 100 po chacune.

BUTIN

Une planque de goblin : 2 Po

Babioles d'homme lézard : 5 Po

Une épée « inestimable » : 80 Po

La fortune d'un chef de tribu orc : 250 Po

Le trésor d'un dragon : 130 000 Po

OBJETS MAGIQUES

Il y a des choses bien plus étranges dans le monde que le cuir ou les épées. Les objets magiques sont à la fois rares et dotés d'un pouvoir intrinsèque.

Il vous faudra inventer des objets magiques propres à vos aventures. Les joueurs peuvent créer des objets magiques par un rituel de magicien ou toute action similaire. Le MJ peut octroyer des objets magiques dans un butin, comme rémunération d'un contrat ou encore récompense d'une quête. Cette liste donne quelques idées, mais en fin de compte c'est vous qui décidez.

Lorsque vous créez vos propres objets magiques, gardez à l'esprit que ces objets sont magiques. Des modificateurs simples, comme +1 dégât, ne sont pas rares. Les objets magiques devraient offrir des bonus les plus intéressants.

Argo-Thaan, Sainte-Vengeresse

Proche, 2 poids

Il existe de nombreuses épées dans ce monde, mais il y a une seule Argo-Thaan. C'est une lame d'or, d'argent et de la lumière, vénérée comme une relique sainte par tous les ordres et toutes les religions qui croient au Bien. La toucher est une bénédiction et pour beaucoup, sa vue provoque des larmes de joie.

Dans les mains d'un paladin, c'est une arme fiable et puissante. Un paladin qui la porte augmente son dé de dégâts à d12 et a accès à toutes les actions de paladin. Qui plus est, Argo-Thaan peut nuire à toute créature du Mal, peu importe ses défenses. Aucune créature maléfique ne peut la toucher sans subir d'atroces souffrances. Dans les mains d'un non-paladin, c'est simplement une épée, plus lourde et plus encombrante que la moyenne avec le marqueur maladroit.

Argo-Thaan, bien que n'ayant pas d'intelligence propre, sera toujours attirée par une bonne cause, comme le fer par un aimant.

Flèches d'Achéron

1 munition, 1 poids

Fabriquées dans l'obscurité par un artisan aveugle, ces flèches peuvent trouver leur cible même dans les ténèbres les plus profondes. Un archer peut les tirer dans le noir, sûr de faire mouche les yeux bandés d'un épais tissu. Cependant, si jamais la lumière du soleil venait à toucher ces flèches, celles-ci se disperseraient comme ombre ou poussière.

Hache du Roi-Conquérant

Proche, 1 poids

Elle est faite d'acier étincelant, brillant d'une lumière dorée et est dotée du mythique pouvoir d'autorité. Lorsque vous portez la hache, vous devenez un phare d'inspiration pour tous ceux que vous commandez. Toutes les recrues à votre service ont +1 loyauté, peu important vos qualités de chef.

Pointe du Sombre Portail*0 poids*

Ce clou ou crochet tordu, à jamais glacé, aurait été arraché, dit-on, du Sombre Portail du Royaume des Morts. Lorsqu'il est planté dans un cadavre, il disparaît et garantit que le cadavre ne sera jamais ressuscité. Nulle magie, exceptée celle de la Mort elle-même, ne peut raviver la flamme de la vie (naturelle ou non) dans ce corps.

Sac de transport*0 poids*

Un sac de transport est plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur et peut contenir un nombre infini d'objets sans jamais augmenter son poids. Lorsque vous essayez de récupérer un élément dans un sac de transport, lancez 2d6+SAG. Sur un 10+, vous le trouvez immédiatement. Sur 7-9, choisissez un :

- ❖ Vous trouvez ce que vous cherchez, mais il faut un certain temps
- ❖ Vous obtenez un objet similaire au choix du MJ, mais ça ne prend qu'un instant

Peu importe le nombre d'articles qu'il contient, un sac de transport a toujours 0 poids.

La Roue Ardente*2 poids*

Une ancienne roue en bois, cerclée d'acier, comme on en trouve sur les chariots de guerre. Au premier abord, elle n'a rien de spécial - certains de ses rayons sont cassés et l'objet semble banal. Une détection magique ou les yeux d'un expert révèlent sa vraie nature : la Roue Ardente est un cadeau du Dieu du Feu et brûle avec son autorité.

Lorsque vous brandissez la Roue Ardente et prononcez le nom d'un dieu, lancez 2d6+CON. Sur 7+, le dieu que vous nommez vous prête attention et vous accorde une audience. Une audience avec un dieu ne va pas sans un prix : sur un 10+, choisissez une de vos caractéristiques et réduisez-la au niveau du modificateur immédiatement inférieur (par exemple, un 14 qui octroie un bonus de +1 est ramené à 12 dont le bonus est +0). Sur un 7-9, le MJ choisit la caractéristique à réduire.

Une fois utilisée, la Roue Ardente s'enflamme et brûle d'une lumière vive. Elle ne confère aucune protection contre les flammes, ni de bonus à la natation.

La corne d'abondance du Capitaine Bligh*1 poids*

Une corne de marine en laiton, recourbée et décorée, sculptée des symboles des dieux de l'abondance. Embouchée, elle produit à la fois son et nourriture. Assez pour rassasier quiconque entend le son.

La Flèche de Carcosa*Lancé, 3 poids*

Personne ne sait d'où provient cette pointe tordue de corail blanc. Ceux qui la portent trop longtemps ont l'esprit encombré de rêves bizarres et se mettent à percevoir les pensées étranges des Autres. Nul n'est à l'abri. Utilisé contre toute cible « naturelle » (humains, gobelins, hibours, etc.) la Flèche agit comme une simple lance. Sa vraie nature est de blesser ces choses que leur nature étrange protège des armes ordinaires. Utilisée ainsi, la Flèche peut blesser des adversaires invulnérables. Le porteur discernera ses ennemis dès qu'il les verra. La Flèche reconnaît les siens.

La Cape des Étoiles Silencieuses*1 poids*

Cette cape parée d'épais velours noir et constellée de petits points lumineux au revers, a la propriété d'infléchir le destin, le temps et la réalité autour d'elle pour protéger le porteur qui peut alors *défier le danger* avec la caractéristique qu'il préfère. Pour ce faire, l'utilisateur invoque la magie de la cape et décrit comment le manteau l'aide à « tordre les règles ». On peut ainsi dévier une boule de feu avec le CHA en la persuadant qu'on mérite de vivre ou échapper à une chute mortelle en utilisant la puissante logique de son INT pour prouver que la chute ne fera pas mal. La cape rend tout cela possible. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois pour chaque caractéristique avant de perdre sa magie.

Piécette du Souvenir*0 poids*

Ce qui semble, au premier regard, être une simple monnaie de cuivre est, en réalité, une pièce enchantée. Son porteur peut, à tout moment, la troquer contre le souvenir d'un fait qui a été oublié. La pièce disparaît peu après. Cela n'a pas à être une chose oubliée par le porteur, mais elle ne peut être « connue ». L'interprétation de cette règle est laissée aux dieux. Si la pièce ne marche pas, elle laissera cependant une image dans l'esprit de quelqu'un ou de quelque chose qui se souviendra ce qui était recherché.

Parchemin ordinaire*1 utilisation, 0 poids*

Il y a un sort inscrit sur le parchemin ordinaire. Vous devez être en mesure de le lancer ou bien celui-ci doit figurer dans la liste de sorts de votre classe. Lorsqu'il est lancé à partir d'un parchemin, un sort prend tout simplement effet.

Huile de Fléau du Diable*1 utilisation, 0 poids*

Cette huile sainte a été créée en quantité limitée par une secte de moines montagnards muets dont

l'ordre a jadis protégé l'humanité des pouvoirs des profondeurs démoniaques. Il en reste seulement quelques pots. Appliquée à toute arme utilisée pour frapper un habitant d'un plan extérieur, l'huile annule la magie qui lie cette créature. Dans certains cas, cela la renverra chez elle. Dans d'autres, elle annule simplement la magie qui en assure le contrôle. L'huile reste sur l'arme pendant quelques heures avant de s'évaporer.

Appliquée en cercle ou à l'encadrement d'une porte, l'huile repoussera les créatures des plans extérieurs qui ne pourront la franchir. L'huile dure une journée complète avant d'être absorbée ou de disparaître.

Cire de ver d'oreille

1 utilisation, 0 poids

C'est une bougie jaunâtre qui ne semble jamais se consumer et dont la lumière est étrange et blême. De même, la cire est toujours froide. Faites couler de la cire dans l'oreille d'une victime et retenez 3. Utilisez une retenue pour poser une question à votre cible et la contraindre à vous révéler toute la vérité bien malgré elle. Ensuite, à vous de faire face aux conséquences de vos actes.

L'Écho

0 poids

C'est une bouteille apparemment vide. Une fois débouchée, les murmures d'un autre plan résonnent une fois et se taisent. Dans le silence, le porteur apprend en son âme la venue d'un grand danger et comment il peut l'éviter. À tout moment après avoir utilisé l'Écho, vous pouvez ignorer les résultats d'un unique lancer de dés, le vôtre ou celui d'un autre joueur et les relancer. Une fois ouvert, l'Écho est libéré et disparaît à jamais.

La lentille d'Epoch

1 poids

Un archimage, trop vieux et faible pour quitter sa tour, conçut ce dispositif complexe et fragile de verre et d'or afin de contempler les antiquités et les reliques qu'il aimait tant. Regarder un objet à travers la lentille procure des visions sur son auteur et son origine.

Pierre de Longuevue

1 poids

Des nuages tourbillonnants emplissent cet orbe et l'on entend souvent d'étranges murmures en sa présence. Dans les temps anciens, il faisait partie d'un réseau de pierres semblables utilisées pour communiquer et voir sur de grandes distances. Lorsque vous regardez dans la pierre, nommez un emplacement et lancez 2d6+SAG. Sur 10+, vous avez une vision claire de l'emplacement et pouvez la conserver aussi longtemps que vous vous concentrez sur l'orbe.

Sur un 7-9, vous avez toujours la vision, mais vous attirez l'attention de quelque chose d'autre (un ange, un démon, ou le possesseur d'une autre pierre de Longuevue) qui utilise la pierre pour vous observer également.

Le Codex du Fiasco

0 poids

Cet ouvrage épais, que l'on dit écrit par un prince démon pétri d'humour noir avec le sang de pauvres imbéciles et d'exploiteurs crapuleux, regroupe les contes et histoires de ceux dont l'ambition a submergé la raison. La lecture de ce tome enseigne la valeur de la lucidité, mais laisse subsister un sentiment d'effroi. Quand vous lisez le Codex du Fiasco, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez deux des questions ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une.

- ❖ Quelle est ma plus grande opportunité en ce moment ?
- ❖ Qui puis-je trahir pour obtenir un avantage ?
- ❖ A quel allié ne devrais-je pas faire confiance ?

Le Codex ne donne ses réponses qu'une seule fois à chaque lecteur et prend 2 à 3 heures à lire.

Flacon de Souffle

0 poids

Une chose simple mais utile lorsque vous avez besoin d'une bouffée d'air frais. Le flacon semble vide, mais ne peut pas être rempli. Tout ce qui y est ajouté déborde simplement car le flacon est éternellement plein d'air. S'il est placé sous l'eau, il produira des bulles sans arrêt. On peut respirer normalement lorsqu'on le porte à la bouche. La fumée n'est plus un souci, par exemple. Je suis sûr que vous trouverez toutes sortes d'utilisations inhabituelles à cet objet.

La folie déployée, Les ailes de cire,

Une énorme erreur

1 poids

Qui n'a jamais voulu grimper en flèche dans le ciel bleu ? Ces grandes ailes magiques ont été créées pour tenter d'exaucer les vœux des terriens. Connues sous plusieurs noms et fabriquées par autant de mages, elles prennent habituellement la forme d'ailes d'oiseaux auxquels on voue de l'affection. On les fixe à l'aide d'un harnais ou, dans les cas extrêmes, par une intervention chirurgicale. Lorsque vous vous envolez avec ces ailes magiques, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, vous maîtrisez votre vol et pouvez rester en l'air aussi longtemps que vous le souhaitez. Sur un 7-9, vous vous envolez, mais votre vol est soit court, soit erratique et imprévisible, au choix. Sur 6-, vous vous envolez, mais le MJ vous racontera la chute et tout ce qui la précède.

La baguette inamovible*0 poids*

C'est une tige métallique étrange dotée d'un bouton. Appuyez sur le bouton et la tige tient toute seule. Elle se fige sur place dans les airs, à la verticale ou à l'horizontale et ne peut être déplacée. Tirez-la, poussez-la, essayez aussi fort que vous le souhaitez, la baguette est inamovible. On peut peut-être la détruire, ou pas. Appuyez de nouveau sur le bouton pour la libérer et l'emporter avec vous. Un truc aussi buté peut s'avérer utile.

Le livre infini*1 poids*

Ce livre contient un nombre infini de pages dans un espace fini. Sans limite de pages, tout ce qui a jamais été, est, ou sera, est contenu quelque part dans le livre. Heureusement l'index est bien fait. Lorsque vous *étalez votre science* tout en consultant le livre vous gagnez un résultat supplémentaire : Sur un 12+, le MJ va donner une solution à un problème ou une situation dans laquelle vous vous trouvez.

Inspectrices*0 poids*

Ces lunettes sont faites de verres grossièrement taillés dans une monture en bois. Bien que tordues et presque cassées, elles permettent au porteur de voir bien plus que ses simples yeux ne l'autorisent. Lorsque vous *discernez la réalité* avec ces puissants lorgnons, vous parvenez à tordre un peu les règles. Sur un résultat de 10+, posez trois questions de votre choix. Elles n'ont pas à figurer sur la liste. Le MJ vous dira ce que vous voulez savoir dès lors que cette vision peut vous donner des réponses.

La manœuvre de Ku'meh*1 poids*

Grand ouvrage de cuir poli par les mains de centaines de généraux, ce livre est souvent transmis de guerrier à guerrier, de père à fils tout au long des batailles qui ont divisé ce monde par le passé. Toute personne qui le lit peut, après l'avoir achevé pour la première fois, lancer 2d6+INT. Sur un 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser une retenue pour conseiller un compagnon sur une question d'une importance stratégique ou tactique. Ce conseil vous permet, à tout moment, indépendamment de la distance, de l'aider sur un jet. Sur un échec, le MJ peut retenir 1 et le dépenser pour appliquer un malus de -2 à l'un de vos jets de dés ou à celui du pauvre gars qui aura prêté une oreille à vos conseils.

Memento Mori*0 poids*

Constitué d'une seule mèche de cheveux roux liée par un ruban noir préservé des ravages du temps, le Memento Mori est porteur d'un sombre enchantement. Cet objet

contient les souvenirs et les émotions d'une jeune fille qui a négocié tant de fois avec la Mort devant le Sombre Portail qu'à la fin elles sont tombées amoureuses. Elle a alors quitté le monde pour la rejoindre pendant quelques temps. Son souvenir protège le porteur. S'il se trouve lui-même devant le Sombre Portail, le Memento peut être échangé contre un résultat automatique de 10+ sur l'action *dernier soupir*.

Le Bouclier Aimant*+1 armure, 1 poids*

Quel est l'abruti qui a fabriqué ça ? Les boucliers sont destinés à repousser le métal, pas à l'attirer ! Arborant un lion rampant, le Bouclier Aimant a le pouvoir d'attirer les lames et les flèches à lui. Lorsque vous *défendez* contre un ennemi qui utilise une arme en métal, vous pouvez dépenser une retenue pour le désarmer. Parfois, une poignée de petite monnaie s'y colle aussi.

Carte de la Dernière Patrouille*0 poids*

Un ancien ordre de braves éclaireurs patrouillait autrefois ces terres, protégeant les villages et avertissant les rois et reines d'un danger en approche. Ils sont partis depuis longtemps, mais leur héritage demeure. Cette carte, une fois marquée avec le sang d'un groupe de personnes, saura toujours montrer leur emplacement tant qu'ils restent dans les limites de la carte.

La Tête de Ned*1 poids*

C'est un vieux crâne, très mal en point, dont il manque la mâchoire. Le crâne se souvient de la folie de son ancien propriétaire, un homme avec plus d'honneur que de bon sens. Une fois par nuit, le propriétaire du crâne peut demander « Qui m'en veut ? » et le crâne lâchera un nom d'une triste voix solitaire. Si le propriétaire du crâne est tué, ce dernier disparaît curieusement. Personne ne sait où il réapparaîtra la prochaine fois.

Clé du Noctambule*0 poids*

Cette clé déverrouille une porte pour vous, à la condition que vous ne soyez pas le bienvenu là où vous souhaitez aller. Tant que vous ne faites rien qui pourrait alerter quelqu'un de votre présence (en restant inaudible, invisible et insaisissable) et que vous n'emportez rien de plus que vos souvenirs avec vous, la magie de la clé rendra votre intrusion absolument indécélable. C'est comme si vous n'aviez jamais été là.

Herbes sacrées*0 poids*

Les herbes sacrées, cueillies et préparées par un ordre de moines-magiciens disparus, peuvent être trouvées

par lots de deux ou trois utilisations. Conservées au sec, elle durent indéfiniment. Qu'elles soit bourrées dans une pipe ou brûlées dans un encensoir, l'épaisse fumée bleue de ces herbes vous accordera d'étranges visions de contrées ou de temps lointains. Si vous concentrez votre volonté sur une personne, un lieu ou une chose, les herbes vont répondre. Lancez 2d6+SAG. Sur 10+, la vision est claire et utile et vous apporte des informations fiables. Sur 7-9, la vision est bien celle de la chose recherchée, mais elle reste obscure, chargée de métaphores et, quoi qu'il en soit, difficile à comprendre. Sur un échec, le MJ vous demandera, « Que craignez-vous le plus ? » Vous devez répondre honnêtement, bien sûr.

Le Canard de Sartar

0 poids

Un canard bizarre, sculpté dans le bois. Qui fabriquerait une chose si curieuse ? Lorsque vous le portez, vous devenez très doué pour raconter des histoires. Quelle que soit la langue, tout le monde est en mesure de comprendre, du moins le sens à défaut des mots.

Larmes d'Anne-Lise

0 poids

Les larmes d'Anne-Lise sont des pierres taillées d'un rouge trouble et de la taille d'un ongle. On les trouve toujours par paires. Lorsque chacune est ingérée par deux personnes différentes, celles-ci sont liées. Lorsque l'une ressent une émotion forte (en particulier de la tristesse, la perte, la peur ou le désir), l'autre la ressent aussi. Les effets durent jusqu'à ce que l'une verse le sang de l'autre.

Chambre de Téléportation

Lent

James Neufdoigts, mage génial et excentrique, a créé ces artefacts magiques de la taille d'une pièce. Il s'agit de chambres de pierre, gravées de runes et de gribouillages variés brillant d'une lumière bleu pâle. Lorsque vous entrez et dites à haute voix le nom d'un emplacement, lancez 2d6+INT. Sur un 10+, vous arrivez exactement où vous en avez l'intention. Sur un 7-9, le MJ choisit un endroit sûr à proximité. Sur un échec, vous vous retrouvez quelque part. Peut-être à proximité, mais certainement pas en sécurité. Des choses étranges arrivent parfois à ceux qui courbent le temps et l'espace avec ces dispositifs.

Armure de Timunn

1 armure, 1 poids

Cette armure discrète, qui se fond avec les vêtements, apparaît différemment à chacun. Le porteur semble toujours au dernier cri de la mode pour tous ceux qui le regardent.

Suif de Vérité de Titus

0 poids

C'est une bougie de suif aux couleurs d'ivoire et de cuivre avec une mèche d'argent tressé. Lorsqu'elle est allumée, ceux qu'elle éclaire sont incapables de mentir. Ils peuvent garder le silence ou simuler, mais lorsqu'on leur pose une question directe, ils ne peuvent que dire la vérité.

Corde Astucieuse

1 poids

Une corde qui obéit et qui accomplit aussi des tours, comme le ferait un serpent intelligent et obéissant. Dites-lui « Enroule-toi » ou « Relâche-toi » ou « Viens ici, corde » et elle le fera.

Le Miroir d'Argent

0 poids

Fabriquée par des orfèvres nains, ce miroir à main métallique est profondément marqué de runes de puissance et de rajeunissement. Destiné à remplacer des membres blessés ou détruits dans des accidents de mines, le Miroir d'Argent se fixe à une blessure, récente ou ancienne. Dur et résistant, il peut être utilisé comme une arme (*proche*) et contient suffisamment d'argent pur pour nuire aux créatures que cela affecte.

Gantelets de Vellius

1 poids

Nommés d'après Vellius le Maladroit, Vellius Deux-Mains-Gauches, Vellius l'Empoté, ces gants de tissu simple vous empêchent de lâcher un objet par mégarde. Vous ne pouvez pas être désarmé ni tomber d'une corde ou d'une échelle, par exemple. Cet objet peut s'avérer particulièrement désagréable si vous agrippez quelque chose de solide alors que quelque chose tire fort sur vos jambes.

Glaive d'Intrusion

Allonge, 2 poids

Cette lame légendaire, que l'on dit avoir été envoyée dans le passé en prévision d'un sombre futur, est forgée d'un étrange acier vert. La lame frappe l'esprit autant que le corps de ceux qu'elle blesse. Lorsque vous *taillez en pièces*, sur un 10+ vous gagnez une option supplémentaire : vous pouvez infliger vos dégâts normaux, laisser votre adversaire riposter, et lui insuffler l'émotion de votre choix (peut-être la peur, le respect, ou la confiance).

Epée Vorpale

Proche, 3 perforant, 2 poids

De taille, d'estoc et tout le toutim. Plus tranchante que tout, cette lame d'apparence simple est vouée à séparer une chose de l'autre, le membre d'un corps ou les gens de leur vie. Quand vous infligez des dégâts avec l'Epée Vorpale, votre ennemi doit choisir quelque chose (un objet, un avantage, un membre) et le perdre, définitivement.



Chapitre 27

Environnement du monstre



Les créatures de ce livre sont classées par environnement, à savoir un type de lieu avec les monstres que vous pourriez y trouver. C'est une façon de regrouper les monstres en fonction de la place qu'ils occupent dans le monde. Un environnement vous indique quels monstres pourraient peupler une zone pendant que vos fronts vous disent lesquels travaillent ou complotent ensemble. Lorsque vous créez vos propres environnements de monstre, ils peuvent être plus précis. Vous pouvez créer un environnement pour les Steppes du Grand Ouest ou le Domaine des Seigneurs des Chevaux.

Consultez un environnement pour remplir un front ou lorsque vous cherchez une menace qui ne se rattache qu'indirectement à l'un de vos fronts. Par exemple, si les héros se battent contre le culte de Khul-ka-ra (le front de donjon), en explorant les ruines antiques occupées par le culte, vous pourriez utiliser les monstres des Légions des Morts-Vivants comme une menace associée. Ils ne font pas vraiment partie du front, mais constituent tout de même une embûche sur le chemin des héros.

Les statistiques de monstres comprises dans l'environnement définissent les PV, les dégâts et tous les autres aspects de ceux-ci. Ils ont été créés avec le même procédé que celui décrit ci-dessus, et les origines de leurs statistiques sont tout aussi importantes que les statistiques elles-mêmes. Étudier les raisons derrière les statistiques vous permettra de présenter les monstres honnêtement, de répondre aux questions qui se posent dans Dungeon World comme : « Est-ce qu'une troupe de gnolls peut piller un village entier ? ».

ENVIRONNEMENT 1

HABITANTS DES CAVERNES

Aux frontières de la civilisation, de dangereux monstres se terrent et complotent dans les grottes et les tunnels sous les anciennes montagnes de ce monde. Certains sont vieux et rusés, comme la race des gobelins qui projette de brûler les villages et piller les troupeaux. D'autres sont d'étranges aberrations de la nature comme le putride mangeur d'ordures nommé Otyugh. Un conseil prudent à ces braves aventuriers qui vont se risquer pour la première fois en ces lieux humides et sombres ; de vilaines choses vivent dans l'obscurité. De vilaines choses avec des dents comme des rasoirs.

ANKHEG

Groupe, Grand

Morsure (d8+1 dégâts), 10 PV, 3 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Excavation

Une peau comme une armure de plates et de puissantes mandibules sont déjà un problème en soi. Un estomac rempli d'un acide qui peut percer un mur de pierre n'arrange pas les choses. Ce serait déjà coton si cela avait la taille d'un insecte, mais ces bestioles ont le culot d'être aussi grandes qu'un cheval. Ce n'est pas naturel ! Heureusement qu'elles sont sédentaires, me direz-vous. On voit que vous n'avez pas un Ankheg qui crèche sous votre champ de maïs...

Penchant : Miner

- ❖ Miner le sol
- ❖ Jaillir de la terre
- ❖ Cracher un acide qui ronge chair et métal

RAT DES CAVERNES*Horde, Petit*Ronger (d6 dégâts, 1 perforant), 7 PV,
1 Armure*Proche, Dévastateur*

Qui n'a jamais vu de rats ? C'est ça, mais en plus méchant, plus gros et vous ne l'effrayez pas. Peut-être est-ce le cousin de celui que vous avez piégé ou de celui que vous avez transpercé d'un couteau dans cette taverne crasseuse de Darrow. Peut-être cherche-t-il à venger ses semblables ?

Penchant : Dévorer

- ❖ Grouiller
- ❖ Déchiqueter quelque chose (ou quelqu'un)

GUERRIER NAIN*Horde, Organisé*

Hache (d6 dégâts), 7 PV, 2 Armure

Proche

De tout temps, les hommes ont cru que tous les nains étaient des mâles. Une race de guerriers fiers et stoïques, portant une hache et une armure de plates. De gros nains barbus assoiffés de batailles qui les repoussaient féroceement, encore et encore, en dehors de leurs tunnels de mines. Cela démontre le peu de connaissance des hommes sur les races anciennes. Ces gens ne sont qu'une avant-garde, accomplissant bravement leur devoir pour protéger les richesses des royaumes nains. Gagnez leur confiance et vous aurez des alliés pour la vie. Provoquez leur colère et vous n'aurez pas le temps de le regretter.

Penchant : Défendre

- ❖ Les repousser
- ❖ Appeler des renforts

ÉTRANGLEUR*Solitaire, Furtif, Intelligent*

Étrangler (d10 dégâts), 15 PV, 2 Armure

*Proche, Allonge*Capacité Spéciale : Flexible

Certains disent que les étrangleurs descendent de la famille d'un sorcier cruel qui les obligea à vivre sous terre. On dit que ses expériences l'amènèrent à craindre le soleil et qu'il s'enfonça dans la non-vie, entraînant ses proches avec lui. D'une certaine façon, ces créatures ressemblent aux hommes. Une tête, quatre membres, et tout le reste. Mais leur peau est humide et caoutchouteuse, leurs

bras longs et leurs doigts avides. Comme on peut s'y attendre, ils détestent toute vie qui porte la marque du soleil. Difficile de surmonter cette jalousie, instillée en eux depuis longtemps.

Penchant : Priver de lumière

- ❖ Maintenir quelqu'un pour l'étouffer
- ❖ Projeter une créature

MANTELEUR*Solitaire, Furtif*Constriction (d10 dégâts, ignore
l'armure), 12 PV, 1 Armure*Proche*Capacité spéciale : Ressemble à un
manteau

Ne mets pas ce manteau, Gareth. Ne fais pas ça. Tu ne sais pas d'où ça vient. Je te le dis, ça ne me dit rien qui vaille. Regarde ! Ça bouge ! Je ne suis pas fou, Gareth, ça a bougé ! Ne le fais pas ! Non ! GARETH !

Penchant : Engloutir

- ❖ Engloutir une victime sans méfiance

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE*Solitaire, Énorme*Écrasement (d10+5 dégâts), 27 PV,
4 Armure*Allonge, Puissant*Capacité spéciale : Fait de pierre

Notre chaman dit que toutes les choses du monde ont un esprit. Les pierres, les arbres, un ruisseau. Après avoir vu la terre s'animer sous mes pieds et des poings de pierre battre à mort mes amis, je crois ce vieux fou. Ce que j'ai vu était immense, grand comme une maison ! Cela a surgi de nulle part, comme un éboulement avec une voix d'avalanche. Depuis, je fais preuve de respect. Vraiment.

Penchant : Montrer la force de la terre

- ❖ Transformer le sol en arme
- ❖ Se fondre dans la pierre

SCARABÉE INCENDIAIRE*Horde, Petit*Flammes (d6 dégâts, ignore l'armure),
PV, 3 Armure*Proche*Capacité spéciale : Rempli de flammes

Scarabaeus pyractomena ! Quelle merveilleuse créature ! Voyez-vous comme sa carapace scintille à la lueur de nos torches ? Ne vous approchez pas trop, ils ont leur caractère, vous savez ! Le feu dans leurs entrailles n'est pas juste métaphorique. Regardez, j'aiguillonne la bête. Ah ! Un jet de flammes ! Inattendu, n'est-ce pas ? Une seule de ces créatures, venue du dessous, peut être une nuisance infernale pour une ferme ou un village. Tout un essaim ? On parle alors d'une conflagration de scarabées incendiaires.

Penchant : Enflammer

- ❖ Creuser le sol
- ❖ Jaillir de la terre
- ❖ Projeter des flammes devant soi

GARGOUILLE

Horde, Furtif, Thésauriseur,
Griffes (d6 dégâts), 3 PV, 2 Armure
Proche
Capacité spéciale : Ailé

C'est triste, vraiment. Des gardiens créés par les mages de jadis, désormais dépourvus de châteaux à surveiller. La tâche sacrée de leurs ancêtres, inscrite dans leur sang, les pousse à trouver un endroit, souvent une ruine, mais parfois une grotte, une colline, une falaise en montagne, et à y monter la garde, comme si leurs maîtres y vivaient encore. Cela dit, les gargouilles sont notoirement connues pour découvrir les richesses enterrées. Trouvez l'un de ces reptiles ailés et vous dégotterez un trésor non loin. Soyez juste prudent, elles sont difficiles à détecter, et se déplacent en meute.

Penchant : Garder

- ❖ Attaquer par surprise
- ❖ Emporter dans les airs
- ❖ Se mêler à la pierre

GOBELIN

Horde, Petit, Intelligent, Organisé
Épieu (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure
Proche, Allonge

Personne ne semble savoir d'où ils viennent. Les Elfes disent que c'est de la faute des nains, qui les ont extirpés d'une cache sous la terre. Les Nains disent que ce sont de méchants enfants d'elfes, enlevés à la naissance et élevés dans l'obscurité. La vérité, c'est que les Gobelins ont toujours été là, et qu'ils continueront d'exister bien après la chute et la disparition des races civilisées. Les Gobelins ne meurent jamais. Ils sont trop nombreux pour ça.

Penchant : Se multiplier

- ❖ Charger !
- ❖ Appeler davantage de gobelins
- ❖ Battre en retraite et revenir (bien) plus nombreux

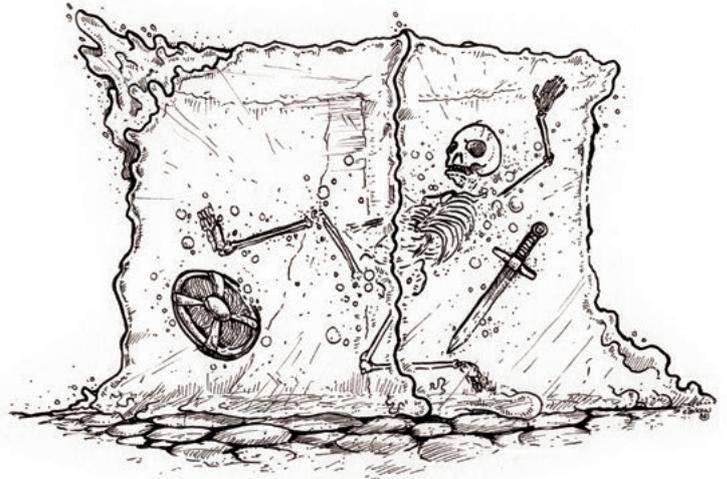
CUBE GÉLATINEUX

Solitaire, Grand, Furtif, Informe
Engloutissement (d10+1 dégâts, ignore l'armure), 20 PV, 1 Armure
Contact
Capacité spéciale : Transparent

Combien d'aventuriers ont eu ces dernières paroles : « Étrange, ce tunnel semble plus propre que les autres... » ? Beaucoup. La faute à ce danger transparent. Une grande masse informe et acide qui s'élargit pour remplir une petite salle ou un corridor, et qui glisse lentement en mangeant tout sur son chemin. Cela ne dissout pas la pierre ou le métal, aussi les voit-on flotter dans sa masse gélatineuse. Beurk.

Penchant : Nettoyer

- ❖ Emplir un espace apparemment vide
- ❖ Dissoudre



SORCIER GOBELIN

Solitaire, Petit, Magique, Intelligent, Organisé
Orbe d'acide (d10+1 dégâts, ignore l'armure), 12 PV, 0 Armure
Proche, Longue

Mon dieu, qui leur a appris la magie ?

Penchant : Utiliser une puissance au-delà de ses capacités

- ❖ Lancer un sort pas du tout maîtrisé
- ❖ Répandre un chaos magique
- ❖ Utiliser d'autres gobelins comme boucliers

GOLIATH

Groupe, Énorme, Organisé, Intelligent
 Massue (d8+7 dégâts), 14 PV, 1 Armure
Allonge, Puissant

Ils habitent sous terre car la surface leur est hostile. Dans les âges anciens, ils furent une race de puissants titans immortels fuyant les plaines et les montagnes, chassés par les hommes et leurs héros. Ils attendent leur heure dans l'obscurité, leur haine et leur colère attisées par les lacs de lave souterrains. On dit qu'un tremblement de terre est le cri de naissance d'un Goliath. Un jour, ils reprendront ce qui est leur.

Penchant : Reprendre

- ❖ Secouer la terre
- ❖ Battre en retraite pour revenir plus fort

OTYUGH

Solitaire, Grand
 Tentacules (d10+3 dégâts), 20 PV,
 1 Armure
Proche, Allonge, Puissant
 Capacité spéciale : Fièvre de la fange

Le brame d'un Otyugh est un horrible cri tonitruant, à mi-chemin entre l'éléphant mourant et le vautour impatient. L'Otyugh passe la majeure partie de son temps dans l'eau croupie et préfère les ordures à toute autre nourriture. Il devient ainsi gras et fort, grâce aux déchets des orcs, des gobelins et des autres races souterraines.

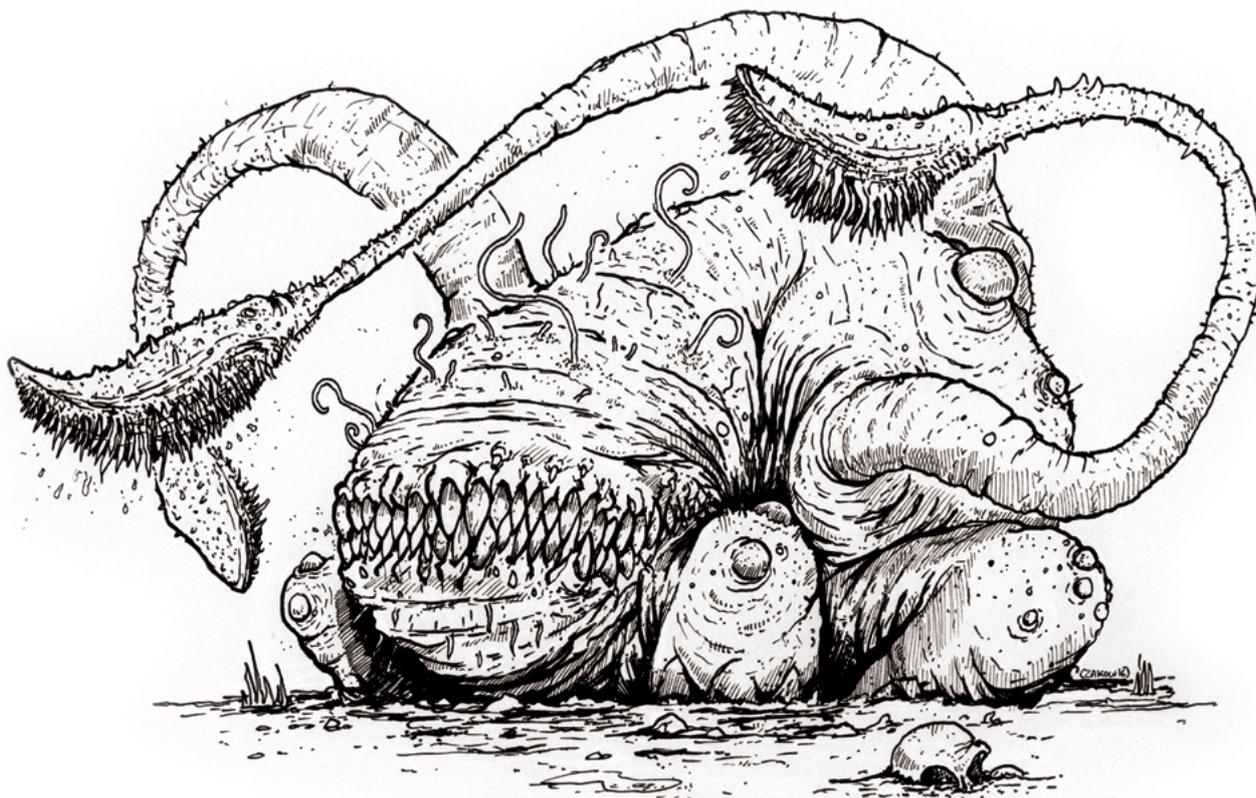
Approchez-vous et un de ses tentacules barbelés vous entraînera dans sa gueule humide et garnie de dents effilées. Si vous vous en échappez vivant, voyez vite un médecin, ou votre victoire tournera court.

Penchant : Souiller

- ❖ Infecter avec la fièvre de la fange
- ❖ Projeter quelqu'un ou quelque chose

VER-PIEVRE

Horde, Petit
 Mâcher (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure
Proche
 Capacités spéciales : Amphibie,
 Tentacules paralysants



Les dieux qui ont créé cette chose ont fait une sale blague aux peuples civilisés. La gueule du Ver-Pieuvre est couverte d'horribles tentacules grouillants, qui, s'ils vous touchent, vous donnent la sensation d'avoir été frappé par la foudre. Ces monstres vous paralysent puis vous mâchent lentement alors que vous êtes sans défense. Mieux vaut ne pas en arriver là.

Penchant : Manger

- ❖ Toucher pour paralyser

VER POURPRE

Solitaire, Énorme

Morsure (d10+5 dégâts), 20 PV, 2 Armure

Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Forage

Iä ! Iä ! Le Ver Pourpre ! Bénie soit sa sainte bave ! Indignes, nous marchons dans ses tunnels grandioses. Nous ne sommes que des ombres de sa gloire violette. Nous, simples acolytes, espérons un jour recevoir de nouveau le magnifique baiser de sa gueule cerclée de dents. Qu'il nous dévore ! Qu'il dévore nos maisons, nos villages et nous emporte. Iä ! Iä ! Le Ver Pourpre !

Penchant : Dévorer

- ❖ Avaler entièrement
- ❖ Creuser un tunnel à travers la pierre et la terre

ENLACEUR

Solitaire, Grand, Furtif, Intelligent

Morsure (d10+1 dégâts), 16 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Chair semblable à la pierre.

Le hasard de l'évolution a créé ce prédateur rusé et souterrain. Ressemblant à une formation rocheuse (souvent une stalactite ou stalagmite) l'Enlaceur attend le passage de sa proie. Quand elle arrive, que ce soit un rat, un gobelin ou un aventurier imprudent, une masse de fins tentacules jaillit de sa peau. En un clin d'œil, la proie étourdie se retrouve dans sa bouche. Sacrement efficace pour une chose qui ressemble à un rocher.

Penchant : Surprendre

- ❖ Piéger ceux qui ne se méfient pas
- ❖ Désarmer un ennemi
- ❖ Mâcher quelqu'un

ASTICOT PUTRIDE

Horde, Minuscule

Creuser (d6-2 dégâts), 3 PV, 0 Armure

Contact

Capacité spéciale : Creuser dans la chair

Ils vivent dans votre peau. Ou dans vos organes. Ou vos globes oculaires. Ils s'y développent, puis s'en extirpent d'une manière sanglante et horrible.

Penchant : Infecter

- ❖ Creuser dans la chair
- ❖ Disséminer des œufs
- ❖ Jaillir soudainement d'une créature infectée

SEIGNEUR ARAIGNÉE

Solitaire, Grand, Fourbe, Intelligent

Mandibules (d8+4 dégâts), 16 PV,

3 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Creuser

Même les araignées ont leurs dieux qu'elles prient, les pattes jointes, au cœur de leurs toiles.

Penchant : Tisser des toiles (littéralement et métaphoriquement)

- ❖ Prendre dans une toile
- ❖ Ourdir un complot

TROGLODYTE

Groupe, Organisé

Massue (d8 dégâts), 10 PV, 1 Armure

Proche

Oubliés depuis des lustres, les derniers vestiges de nos ancêtres errent dans les grottes des régions sauvages. Repoussés par nos cités et nos villages, par nos épées d'acier et notre feu, ces hommes-singes mangent la viande crue avec leurs mains griffues et leurs chicots. Ils frappent les villages frontaliers en brandissant leurs massues, surgissant en nombre pour s'emparer du bétail, d'outils et de pauvres prisonniers qu'ils traînent dans les collines. Connue pour sa brutalité et sa puanteur, c'est une race ancienne et mourante dont nous oublierons bientôt l'existence.

Penchant : S'attaquer à la civilisation

- ❖ Piller et battre en retraite
- ❖ Utiliser des armes ou de la magie récupérées



ENVIRONNEMENT 2

HABITANTS

DES MARAIS

Toutes les choses finissent par pourrir à la fin. La nourriture se gâte sur la table, l'esprit des hommes finit par sombrer dans la folie avec l'âge et la maladie. Le monde lui-même, lorsqu'il est laissé sans soins ni attentions, peut se changer en boue noire et en air nauséabond. Des créatures vivent en permanence dans ces régions du monde. Des choses tout aussi pourries que la crasse mouvante qui remplit les marais. Dans ce cloaque, les aventuriers trouveront des créatures telles que le basilic aux yeux mortels ou le célèbre et invulnérable troll. Vous aurez besoin d'autre chose qu'une paire de bottes étanches pour survivre à ces marais putrides. Une épée pour commencer.

BAKUNAWA

Solitaire, Grand, Intelligent, Dévastateur, Puissant

Morsure (d10+3 dégâts, 1 perforant), 16 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Amphibie

La gigantesque Reine-Serpent est la sœur du Dragon-Tortue : six mètres d'écaillés et de muscles sinueux. On dit qu'elle s'éveille affamée lorsque les derniers rayons de soleil disparaissent à l'horizon. Les fortes lueurs dans la pénombre l'attirent et, comme tout serpent, la Bakunawa est perfide. Elle cherche tout d'abord à séduire et tromper, n'ayant recours à la violence que lorsqu'elle y est acculée.

Mais quand elle s'y résout, sa morsure puissante peut briser en deux la coque de n'importe quel esquif voire même une ou deux cuirasses. Donnez vos trésors à ce serpent avide et, peut-être, vous épargnera-t-il.

Penchant : Dévorer

- ❖ Attirer ses proies par des mensonges et des illusions
- ❖ Attaquer les sources lumineuses
- ❖ Dévorer

BASILIC

Solitaire, Thésauriseur

Morsure (d10 dégâts), 12 PV, 2 Armure

Proche

« Peu ont vu un basilic et ont eu l'occasion de partager cette expérience. Vous comprenez ? Voir un basilic ? Ha, ha, un brin d'humour basilic. Désolé, je sais bien que vous êtes à la recherche d'un peu d'aide, messeigneurs, d'informations plus sérieuses que ça, je comprends bien. Le basilic, voyez-vous, même sans parler de sa capacité à vous transformer en bloc de granit, est une créature dangereuse. Ça tient du crapaud, avec des yeux globuleux et six pattes musclées pour bondir. Ça tient aussi de l'alligator, avec des dents aiguisées et une mâchoire puissante. C'est recouvert d'écaillés en pierre et extrêmement coriace. Si vous voulez mon avis, évitez de vous y frotter. »

Penchant : Créer de nouvelles statues

- ❖ Transformer la chair en pierre d'un regard
- ❖ Se cacher dans un labyrinthe de roche

PUDDING NOIR

Solitaire, Informe

Toucher corrosif (d10 dégâts, ignore l'armure), 15 PV, 1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Informe

Comment tuer un tas de gelée ? Une immense pile de matière gluante et spongieuse qui n'a apparemment pour seul but que de vous dissoudre et vous digérer lentement ? C'est une très bonne question. Une question à laquelle je n'ai pas de réponse. Prévenez-moi quand vous trouverez.

Penchant : Dissoudre

- ❖ Ronger le bois, le métal ou les chairs
- ❖ Suinter et dégouliner dans un endroit inconfortable (nourriture, armure, estomac...)

COUTAL

Solitaire, Intelligent, Fourbe

Rayon de lumière (d8 dégâts, ignore l'armure), 12 PV, 2 Armure

Proche

Capacités spéciales : Ailé, Halo

Comme un défi lancé au visage du déclin et de la noirceur de ce monde, les Dieux ont créé le Coutal. Comme pour déclarer : « Voyez, même dans ce monde sinistre, la beauté existe. »

Tels des serpents suspendus dans les airs par de fines ailes serties de diamants, ces magnifiques créatures luisent d'une douce clarté, semblable aux rayons du soleil à travers un vitrail. Intelligent, sage et calme, un Coutal sait de nombreuses choses, et en discerne d'autant plus. Vous pourriez peut-être marchander avec l'un d'eux, en échange d'une faveur particulière. Ils cherchent à assainir et purifier ces ténèbres pour faire de notre monde un endroit meilleur.

Ils sont hélas peu nombreux. Les Dieux sont cruels.

Penchant : Purifier

- ❖ Juger la valeur d'une personne ou d'un lieu
- ❖ Invoquer la puissance divine pour purifier
- ❖ Marchander des informations en échange d'une faveur

CROCODILIEN

Groupe, Grand

Morsure (d8+3 dégâts), 10 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacités spéciales : Amphibie,

Camouflage

C'est un énorme crocodile. Vraiment énorme.

Penchant : Manger

- ❖ Attaquer une proie au dépourvu
- ❖ Disparaître dans l'eau
- ❖ Serrer quelque chose ou quelqu'un entre ses mâchoires puissantes

DOPPELGÄNGER

Solitaire, Fourbe, Intelligent

Dague (d6 dégâts), 12 PV, 0 Armure

Proche

Capacité spéciale : Métamorphose

L'aspect normal de ces créatures, s'il vous arrive de le voir un jour, est hideux. Un peu comme si elles avaient arrêté de prendre forme en cours de route, sans avoir choisi d'être elfes, humaines, ou naines. Mais peut-être est-ce leur manière d'être, sans forme ni visage qui leur soit propre, simplement à la recherche d'un endroit où s'intégrer.

Lorsque vous rentrez d'un périple, assurez-vous que vos amis sont bien ceux qu'ils prétendent être. L'un d'eux pourrait être un Doppelgänger, et votre ami un cadavre quelque part au fond d'un puits. Cela dit parfois, à voir certains de vos « amis », ce n'est peut-être pas plus mal.

Penchant : S'infiltrer

- ❖ Prendre la forme de ceux dont il a goûté la chair
- ❖ Tirer un avantage de l'apparence de quelqu'un
- ❖ Ruiner la réputation de quelqu'un

DRAGONNET

Solitaire, Petit, Intelligent, Prudent, Thésauriseur

Souffle élémentaire (d10+2 dégâts), 16 PV,

3 Armure

Proche, Courte

Capacités spéciales : Ailé, origine

élémentaire

Comment ? Vous pensiez qu'ils faisaient tous des kilomètres de long ? Vous n'aviez pas idée qu'on puisse en trouver d'aussi petits que ça ? C'est vrai, ils ne sont pas plus grands qu'un chiot, et pas plus intelligents qu'un singe, mais un dragonnet peut toujours cracher une boule d'un feu d'enfer, capable de vous rôtir dans votre armure et vous laisser hurlant dans la boue. Leurs écailles aussi sont moins résistantes que celles des espèces plus larges, mais peuvent tout de même dévier un coup d'épée ou une flèche mal ajustée. Rappelez-vous : La taille ne fait pas la puissance.

Penchant : Gagner en puissance

- ❖ Construire un repaire, base de son pouvoir
- ❖ Faire jouer les relations familiales
- ❖ Exiger des serments d'allégeance

DRAGON-TORTUE

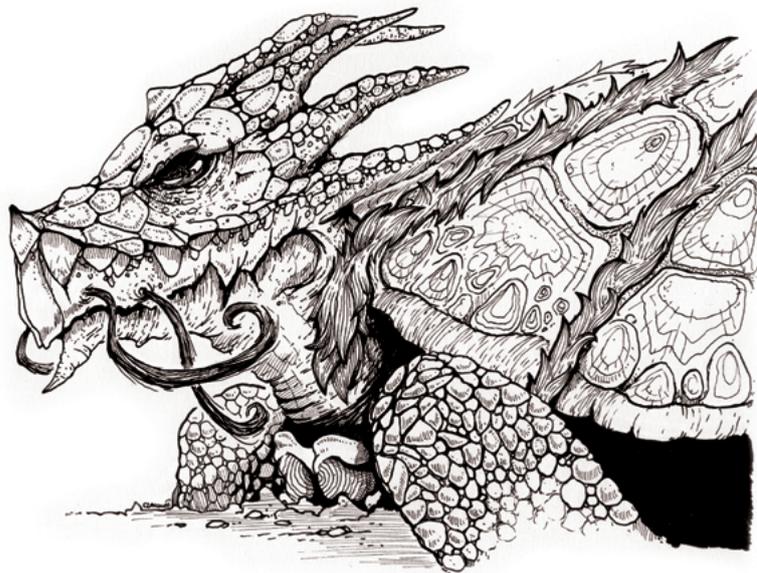
Solitaire, Énorme, Prudent

Morsure (d10+3 dégâts), 20 PV, 4 Armure

Allonge

Capacités spéciales : Carapace, Amphibie

Bakunawa a un frère. Alors qu'elle est irascible et vénale, lui est calme et inébranlable. Elle est une lame, lui un bouclier. Une tortue énorme, vautreée dans un borbier durant des siècles, de



la boue sur sa carapace, voire même des arbres et des arbustes. Parfois, un clan de gobelins paumés s'y installe, y construit ses huttes et y prépare ses repas minables. La mâchoire du Dragon-Tortue a peut-être la lenteur d'un glacier mais elle peut éventrer les remparts d'un château. Attention où vous mettez les pieds.

Penchant : Résister au changement

- ❖ Marcher droit devant implacablement
- ❖ User de tout son poids sur quelque chose ou quelqu'un
- ❖ Pulvériser infrastructures et bâtiments

EKEK

Horde

Serres (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Bras ailés

Ceux-là sont d'affreux hommes-oiseaux tout fripés. Jadis, ils furent, peut-être, un peuple d'anges venu d'en haut, mais ils se nourrissent désormais de rats qu'ils pêchent dans la boue des marécages avec leurs serres acérées et dévorent de leurs dents pointues. Ils comprennent les langues des hommes et des nains, mais la leur n'est qu'un charabia lorsqu'ils répètent les mots qu'ils entendent en ricanant.

C'est un spectacle glaçant de voir une bête si proche à la fois de l'homme et de l'oiseau, sans être toutefois complètement l'un ou l'autre.

Penchant : Agresser quelqu'un

- ❖ Attaquer depuis les airs
- ❖ Exécuter les ordres d'une créature plus puissante

ANGUILLE INFLAMMABLE

Horde, Minuscule

Toucher brûlant (d6-2 dégâts, ignore l'armure), 3 PV, 0 Armure

Contact

Capacités spéciales : Huile inflammable, aquatique

Ces étranges créatures ne sont pas plus grosses ni particulièrement plus malines que leurs cousines ordinaires. Elles partagent la même nature vicieuse. Leur seul avantage par rapport à ces dernières est le liquide huileux qui suinte de leur peau. Non seulement cela les rend plus dures à attraper, mais d'une seule torsion de leur corps oblong elles peuvent embraser cette

substance, laissant des flaques d'huile enflammée à la surface de l'eau, carbonisant sans distinction prédateurs et proies. J'ai entendu dire que ces anguilles font une bonne base pour créer du matériel ignifugé, mais il faut d'abord réussir à mettre la main sur une de ces bêtes.

Penchant : Embraser

- ❖ Capturer quelque chose ou quelqu'un en train de brûler (même sous l'eau)
- ❖ Dévorer une proie enflammée

HOMME-GRENOUILLE

Horde, Petit, Intelligent

Lance (d6 dégâts), 7 PV, 1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Amphibie

Croââ, croââ, croââ. De petits nabots couverts de verrues. Sûrement la blague douteuse d'un quelconque sorcier ou d'une divinité mineure. Ils tiennent sur deux jambes, vêtus d'habits dépareillés, volés quelque part, et se réunissent en conseil dans leurs petits villages grenouillesques. Ils parlent un patois rocailleux semblable au langage des hommes et sont toujours en guerre avec leurs voisins. Ils sont avares, cupides et stupides, mais toutefois suffisamment malins pour savoir se défendre correctement. Certains disent aussi que leurs prêtres sont remarquablement doués dans l'art de la guérison. Ou peut-être sont-ils juste vraiment, vraiment, durs au mal.

Penchant : Faire la guerre

- ❖ Lancer un assaut amphibie
- ❖ Guérir à une vitesse prodigieuse

HYDRE

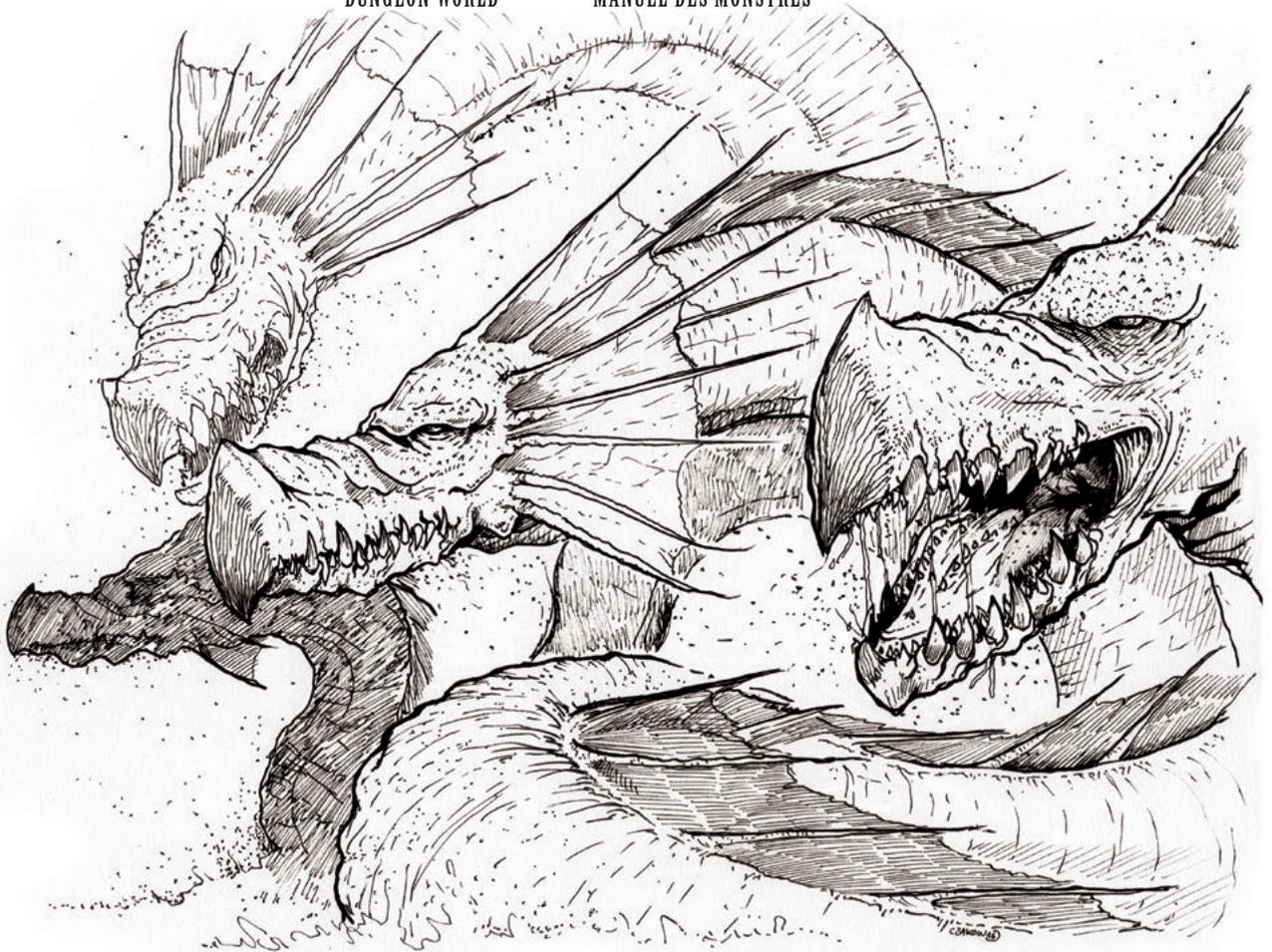
Solitaire, Grand

Morsure (d10+3 dégâts), 16 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacités spéciales : Nombreuses têtes, ne peut être tuée que par un coup porté au cœur.

Bien que dépourvue d'ails, l'Hydre ressemble à un dragon. Ses têtes, au nombre de neuf à sa naissance, émergent d'un torse musculeux en un enchevêtrement serpentin. Une hydre est une vision terrifiante dans les marais. Les plus vieilles d'entre elles ont toutefois généralement plus de neuf têtes, chaque tentative échouée visant à les détruire les rendant plus puissantes.



Ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort. Dans le cas des hydres, tranchez-leur une tête et deux repoussent aussitôt.

Seul un coup puissant et précis au cœur de la bête peut achever une hydre. Ni le temps, ni la violence, ni la maladie, seul ce coup précis.

Penchant : Croître en puissance

- ❖ Attaquer plusieurs adversaires à la fois
- ❖ Régénérer une partie de son anatomie (plus particulièrement une tête)

KOBOLD

Horde, Petit, Furtif, Intelligent, Organisé

Lance (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Lien avec les dragons

Certains n'hésiteront pas à faire l'amalgame entre ces petits hommes-dragon au faciès de rongeur et les gobelins, orcs, gobelours et autres hobgobelins. En vérité ils sont plus malins que leurs cousins éloignés. Les kobolds sont assujettis aux dragons. Ils étaient, dans des temps plus anciens, leurs gardiens du savoir ou serviteurs-sorciers. Leurs clans, avec des noms comme « Écailles d'acier », « Griffes Noires »,

gravitent autour d'un dragon qu'ils servent et dont ils accomplissent le moindre souhait. Apercevoir un kobold signifie que d'autres ne sont pas loin ; et si un groupe de kobolds est présent, vous pouvez être sûr qu'un puissant dragon se trouve là lui aussi.

Penchant : Servir les dragons

- ❖ Préparer un piège
- ❖ Faire appel aux dragons ou à des alliés draconiens
- ❖ Battre en retraite et se regrouper

HOMME-LÉZARD

Groupe, Furtif, Intelligent, Organisé

Lance (d8 dégâts), 6 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Amphibie

Un mage itinérant m'a dit une fois que les hommes-lézards étaient déjà présents avant que les humains n'existent. Qu'une race de fiers Rois-Lézards parcourait la terre avant que les elfes, les nains et les hommes aient même construit leur première hutte en torchis. Qu'ils vivaient dans des palais d'or et de cristal et vénéraient leurs propres dieux reptiliens.

Peut-être est-ce la vérité, peut-être pas. À présent, ils demeurent dans des endroits depuis longtemps abandonnés et oubliés des hommes, fabriquent leur équipement dans l'obsidienne volcanique et attaquent les créations du monde civilisé. Peut-être veulent-ils seulement récupérer ce qu'ils ont perdu.

Penchant : Détruire la civilisation

- ❖ Tendre des embuscades
- ❖ Lancer un assaut amphibie

MÉDUSE

Solitaire, Fourbe, Intelligent, Thésauriseur

Griffes (d6 dégâts), 12 PV, 0 Armure

Proche

Capacité spéciale : Son regard transforme la chair en pierre

Les méduses sont les descendants d'une créature aux cheveux serpentins qui les enfante depuis la nuit des temps pour perpétuer sa légende à travers les âges. Les méduses se terrent non loin des endroits civilisés, attirant les pauvres gens avec des promesses de beauté et de richesses infinies. Grandes amatrices d'art, les méduses conservent d'étranges collections de leurs victimes, figées pour l'éternité dans des expressions d'agonie ou d'extase. Savoir qu'elles auront été la dernière vision de si nombreuses personnes satisfait leur vanité.

Arrogantes, fières et mauvaises, elles recherchent, comme beaucoup d'autres, mais à leur façon, un entourage permanent.

Penchant : Collectionner

- ❖ Pétrifier une partie d'un corps d'un seul regard
- ❖ Attirer le regard d'une personne
- ❖ Un spectacle d'une beauté terrifiante

SAHUAGIN

Horde, Intelligent

Rangées de dents (d6+4 dégâts, 1 perforant), 3 PV, 2 Armure

Proche, Puissant, Dévastateur

Capacité spéciale : Amphibie

La stature et l'ingéniosité d'un être humain, la voracité et les dents d'un requin. Éternellement affamées et emplies de haine, ces créatures ne s'arrêteront que lorsque toute forme de vie aura été dévorée. Impossible de les raisonner, encore moins de les contrôler ou de les rassasier. Elles

sont pure faim et rage meurtrière, venues des profondeurs marines pour ravager les villes côtières et submerger les villages insulaires.

Penchant : Répandre le sang

- ❖ Arracher un membre d'une morsure
- ❖ Lancer un javelot empoisonné
- ❖ Devenir enragé à la vue du sang

TERTRE ERRANT

Solitaire, Grand, Magique

Fouet de racines (d10+1 dégâts), 23 PV,

1 Armure

Proche, Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Ne faire qu'un avec le marais

Certains élémentaires sont invoqués dans des cercles magiques tracés à la craie. La plupart, en fait. On en a même fait une science. D'autres, par contre, ne sont pas vraiment classables car ils ne tombent dans aucune de ces catégories soigneusement ordonnées comme le feu, l'air, l'eau ou la terre. Ceux-là sont des amalgames naturels de racines, de tourbe et de moisissure. Ils ne réfléchissent pas comme nous. On ne peut pas les comprendre comme quiconque comprend un elfe. Ils ne font qu'exister. Esprits du marais, errant dans la boue.

Penchant : Créer et préserver les marais

- ❖ Invoquer le marais lui-même à son aide
- ❖ Fusionner et se fondre dans le marais
- ❖ Se reformer en prenant un nouvel aspect

SAUROPODE

Piétinement (d10+5 dégâts), 18 PV,

4 Armure

Allonge

Capacité spéciale : Corps recouvert d'une armure naturelle

Ces grandes créatures au pas lourd vivent dans des lieux oubliés depuis longtemps par les races intelligentes de ce monde. Paisibles si on les laisse tranquilles, elles peuvent piétiner ceux qui provoquent leur colère avec le même intérêt que l'on peut porter aux fourmis que l'on écrase sous ses bottes. Si vous voyez un de ces mastodontes, approchez-vous et observez-le avec émerveillement, mais n'attirez surtout pas son attention.

Penchant : Encaisser

- ❖ Ruer et charger
- ❖ Renverser quelque chose
- ❖ Émettre un rugissement assourdissant

TROLL*Solitaire, Grand*

Gourdin (d10+3 dégâts), 20 PV, 1 Armure

Proche, Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Régénération

Grands. Vraiment grands. 2 à 3 mètres, lorsqu'ils sont jeunes ou faibles. Ils ont une peau épaisse et couverte de bubons, de grandes dents jaunâtres, des cheveux gras puant le mois et de longs ongles crasseux. Certains sont verts, d'autres grisâtres, d'autres encore noirs. Ils sont organisés en petits clans, et peuvent rarement supporter la présence de leurs congénères, encore moins celle du reste d'entre nous. Impossible à tuer, à moins d'avoir du feu ou de l'acide sous la main. Tranchez-leur un membre et observez si vous ne me croyez pas. Quelques jours après, vous aurez deux trolls là où vous n'en aviez qu'un. Vous vous en doutez, là est le problème.

Penchant : Écrabouiller

- ❖ Annuler les effets d'une attaque (à moins que les dégâts ne soient causés par le feu ou l'acide, au choix du MJ)
- ❖ Balancer quelque chose ou quelqu'un

FEU FOLLET*Solitaire, Minuscule, Magique*

Rayon de lumière (p[2d8-2]dégâts),

12 PV, 0 Armure

Courte

Capacité spéciale : Corps lumineux

Voyageur perdu dans le marais, vous repérez une lumière flottant dans les ténèbres, une lueur scintillante. L'espoir ! Vous tentez de lui faire signe, mais il n'y a aucune réponse. La lumière commence à s'évanouir, et vous tentez de la rejoindre, pataugeant péniblement dans la vase dans l'espoir d'être guidé vers un havre de paix, vous épuisant dans cette vaine poursuite. Ces tristes histoires finissent toujours mal.

Ces créatures sont un véritable mystère : certains disent qu'elles sont les esprits des morts, d'autres des incarnations de pure lumière féerique. Personne ne connaît la vérité. Elles sont cruelles, ça c'est sûr. Tout le monde s'accorde sur ce point.

Penchant : Égarer

- ❖ Guider quelqu'un sur le mauvais chemin
- ❖ Emmener quelqu'un au pire endroit possible

ENVIRONNEMENT 3**LA LÉGION****DES MORTS-VIVANTS**

Les sermons des religions humaines et naines vous diront que la mort est la fin de tout. Ils affirment qu'une fois la pelote de la vie déroulée et le dernier soupir rendu, tout est douce chaleur, chants et ailes blanches des anges. Pas vraiment. Pas pour tous. Pour certains, lorsque l'emprise de la vie a perdu sa force, un pouvoir plus sombre peut la remplacer. La magie noire arrache les morts de la terre et leur donne une non-vie d'errance pleine de haine et de faim. La sorcellerie permet à un ancien magicien de pouvoir vivre éternellement dans l'enveloppe d'une liche. Il y a de sombres sortilèges en jeu dans tous les recoins ténébreux de ce monde. Ces créatures sont les rejetons de cette magie infâme.

ABOMINATION*Solitaire, Grand, Construction, Terrifiant*

Grande baffe (d10+3 dégâts), 20 PV,

1 Armure

Proche, Allonge, Puissant

Capacité spéciale : De nombreux membres, têtes, et autres appendices

Des corps cousus à d'autres corps forment la majeure partie de ces masses titubantes saturées de magie noire. La plupart des morts-vivants sont créés dans le but d'être contrôlés, avec un objectif, comme construire une tour ou encore servir de gardiens.

Pas les Abominations. Le dernier stade du rituel, destiné à enflammer leurs membres infernaux, fait appel à une haine si puissante que les Abominations n'ont plus qu'un seul but : démanteler et détruire la seule chose qu'ils ne pourront jamais avoir : la vie.

De nombreux étudiants en magie noire l'apprennent à leurs dépens et à leur grand désarroi, la principale caractéristique de ces colosses étant qu'ils ne connaissent pas de maître.

Penchant : Mettre fin à toute vie

- ❖ Lacérer la chair
- ❖ Vomir leurs tripes putréfiées



BANSHEE*Solitaire, Magique, Intelligent*

Hurlement (d10 dégâts), 16 PV, 0 Armure

Courte

Capacité spéciale : Immatériel

Si vous vous tirez d'une rencontre avec l'un de ces esprits vengeurs affligé d'une simple surdit , estimez-vous chanceux de pouvoir vivre le reste de votre silencieuse existence. Souvent confondue au premier regard avec un fant me ou autre esprit errant, la Banshee r v le un bien dangereux don pour l'agression auditive lorsqu'elle est provoqu e. Et il ne faut pas grand-chose pour  veiller sa col re. Victime d'une trahison (souvent par un  tre aim ), la Banshee communique son amertume par une plainte ou un hurlement qui peut putr fier les chairs et d truire les sens. Si vous parvenez   l'aider   se venger, elle pourrait bien vous r compenser. Reste   savoir si l'affection d'un esprit  conduit est particuli rement souhaitable...

Penchant : Obtenir sa revanche

- ❖ Noyer tout autre son dans un hurlement incessant
- ❖ Pousser un cri capable de fendre un cr ne en deux
- ❖ Dispara tre dans la brume

D VOREUR*Solitaire, Grand, Intelligent,**Th sauriseur*

Percussion (d10+3 d g ts), 16 PV,

1 Armure

Proche, Allonge, Puissant

La plupart des gens savent que les morts-vivants se nourrissent de chair qui, tout comme la chaleur et le sang  pais, prolonge leur existence maudite. C'est vrai pour la plupart des morts sans esprit, anim s par la magie noire. Mais pas vraiment pour le d voreur d' me.

Quand une personne particuli rement mauvaise (souvent un manipulateur de foules, un pr tre impie ou autre...) tr passe d'une mani re singuli rement atroce, les sombres forces de notre univers peuvent les ramener   un semblant de vie. Le d voreur, cependant, ne se nourrit pas de la chair vivante des hommes ou des elfes, mais d' mes. Seuls des m diums peuvent ressentir le plaisir qu'il prend   tuer. Au moment o  sa victime rend son dernier soupir, le d voreur l'absorbe, ainsi que son  me, comme un homme qui se noie inspire sa derni re goul e d'air.

Que devient l' me lorsqu'elle est absorb e par ces cr atures ? Personne n'ose poser la question de peur de trouver la r ponse.

Penchant : Se r galer d' mes

- ❖ D vorer ou emprisonner une  me mourante
- ❖ Marchander le retour d'une  me captive

DRAGON-SQUELETTE*Solitaire,  norme*

Morsure (d10+3 d g ts, 3 perforant),

20 PV, 2 Armure

Allonge, D vastateur

Il existe un d bat parmi les sorciers : cette cr ature est-elle vraiment un mort-vivant ou bien un golem fait d'un mat riau aussi rare qu'impie ? Les os, tendons et  cailles d'un dragon mort sont les composants de ce sombre automate. Ail  mais incapable de voler,   l'image des dragons mais sans le feu qui anime ces b tes majestueuses, le dragon-squelette sert son ma tre avec un d vouement bizarre. Il est souvent lanc    l'assaut des fortifications d'un n cromancien rival. Il faut  tre particuli rement mal fique pour d former et d naturer de la sorte les restes d'un dragon.

Penchant : Servir

- ❖ Attaquer sans rel che

DRAUGR*Horde, Organis *

Ancienne  p e rouill e (d6+1 d g ts),

7 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacit  sp ciale : Toucher glacial

Dans le Noremark, les hommes et les femmes racontent, dans leurs grandes maisons de bois, la l gende de cet endroit o  vont les h ros tomb s au combat. Un grand hall au sommet de la montagne o  l'hydromel coule   flots et o  les valeureux attendent la bataille finale pour la domination du monde. C'est un endroit magnifique o  les guerriers esp rent aller apr s leur tr pas. Mais qu'advient-il des morts sans honneur et sans gloire, tout guerriers qu'ils soient, qui succombent au poison ou   la tra trise ? Le hall des festins leur est ferm  et certains reviennent dans le monde des vivants, gel s, d form s et emplis d'une jalousie destructrice.



Leur rage infinie ne s'abat pas contre les géants et les trolls, mais contre les cités et les villages des hommes qu'ils ont connus autrefois.

Penchant : Prendre aux vivants

- ❖ Glacer la chair
- ❖ Faire appel aux morts déshonorés

FANTÔME

Solitaire, Fourbe, Terrifiant

Toucher fantomatique (d6 dégâts), 16 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Immatériel

Toutes les cultures vous disent la même chose. Vous vivez, vous aimez ou vous haïssez, vous gagnez ou perdez, vous mourez d'une manière que vous n'appréciez pas vraiment, et hop, vous voilà fantôme, plein d'amertume, de ressentiment et que sais-je encore.

Quelques personnes le prennent à cœur, de braves gens au fond généreux qui cherchent les esprits tourmentés pour leur accorder le repos qu'ils méritent. Vous pouvez les trouver dans une taverne, la plupart du temps, noyant leurs cauchemars dans l'alcool, ou bien marmonnant et bavant dans la cellule capitonnée d'un asile. La mort prend son dû sur les vivants, peu importe la manière.

Penchant : Hanter

- ❖ Révéler la terrifiante nature de la mort
- ❖ Hanter un lieu symbolique
- ❖ Offrir une information venant de l'au-delà, à un certain prix

GOULE

Groupe

Griffes (d8 dégâts, 1 perforant), 10 PV, 1

Armure

Proche, Dévastateur

Faim. Faim, faim, faim. Ventre vide. Désespérement. La faim abyssale.

Des griffes aiguisées pour lacérer la chair, des dents pour déchirer, briser les os, et sucer la moelle juteuse à l'intérieur. Vomir sa haine et hurler sa jalousie enragée tout en chargeant sur deux jambes difformes, effrayer les vivants et parfumer leur chair de l'odeur de la peur. Festoyer. Paysan, chevalier, sorcier, sage, prince ou prêtre font de si délicieux repas !

Penchant : Manger

- ❖ Dévorer un membre
- ❖ Absorber les souvenirs de la viande ingérée

LICHE

Solitaire, Magique, Intelligent, Prudent, Thésauriseur, Construction

Missile magique (d10+3 dégâts, ignore l'armure), 16 PV, 5 Armure

Courte, Longue

« À la fin, ils vous donnent un parchemin et une médaille sertie de pierres précieuses pour commémorer vos prouesses. Mon titre à l'époque était Grand Maître de l'Abjuration, si je me souviens bien. J'étais vieux, faible, rabougri et juste un peu trop sénile pour eux, ces crétins jaloux. À peine des apprentis qui se faisaient déjà appeler « Le Nouveau Conseil ». Ça me rend malade... enfin... ça me rendrait malade si

c'était encore possible. Ils m'ont dit que c'était un honneur et qu'on se rappellerait de moi à jamais. C'était comme écouter sa propre oraison funèbre. Plutôt approprié, d'une certaine façon, vous ne trouvez pas ?

Ça m'a pris une dizaine d'années pour apprendre les bons rituels, encore quatre autres pour réunir les composants nécessaires et vous avez devant vous le fruit de mon labeur. Je perdue, je vis. Je verrai la fin de cet âge et le commencement d'un nouveau. Cela me peine beaucoup d'avoir à faire ça mais, voyez-vous, je ne peux pas vous permettre de mettre en danger toutes ces années de recherche. Quand vous rencontrerez la Mort, passez-lui le bonjour de ma part. »

Penchant : Poursuivre son existence contre nature.

- ❖ Incanter un sortilège supérieur de mort ou de destruction
- ❖ Activer un rituel ou un plan grandiose
- ❖ Révéler des préparatifs ou un stratagème déjà accompli

MOHRG

Groupe

Morsure (d8 dégâts), 10 PV, 0 Armure

Proche

Vous ne réussirez jamais à vous en sortir après un meurtre. Vous échapperez peut-être à la loi des hommes, à votre propre conscience et mourrez, grassouillet et heureux, dans une villa.

Mais quand les Dieux eux-mêmes s'aperçoivent de vos méfaits, c'est là que votre chance tourne court et qu'un Mohrg naît. Les Mohrgs sont des squelettes. Leur chair, leur peau et leurs cheveux ont pourri et ne sont plus. À vrai dire, tout sauf leurs tripes. Elles sont nouées, tordues et s'échappent toujours de leur abdomen, préservées par magie et souvent enroulées, telles une étrange écharpe, autour de leur cou. Ils ne pensent pas à proprement parler, mais ils souffrent. Ils tuent, se déchainent contre ce qui les entoure, et leur âme ne connaît jamais le repos. Tel est le châtement conçu par les Dieux pour l'assassin lui-même, mais aussi pour le reste d'une humanité qui se trucidait à qui mieux-mieux. Les Dieux sont justes et sévères.

Penchant : Causer des ravages

- ❖ Laisser libre cours à sa rage
- ❖ Agrandir sa collection de tripes

MOMIE

Solitaire, Divin, Thésauriseur

Coup (d10+2 dégâts), 16 PV, 1 Armure

Proche

« Il existe des cultures qui révèrent leurs morts. Ils ne les enterrent pas dans la terre glaciale en pleurant leur trépas. Ces gens passent des semaines entières à préparer le corps sacré du disparu pour son repos éternel. Des temples, des pyramides et de grands caveaux de pierre sont construits pour abriter leur dépouille et sont emplis d'esclaves, d'animaux et d'or. Il vaut mieux vivre couvert de richesses une fois franchi le Sombre Portail, non ?

Oh, je connais trop bien ce regard avide, mais surtout ne vous laissez pas tenter par les richesses de ces tombeaux. Tenez compte de mon avertissement ou subissez un destin terrible, car les morts n'aiment pas être dérangés. Le pillage et le vol ne feront qu'éveiller leur colère. Et ne dites pas que je ne vous ai pas prévenu ! »

Penchant : Profiter du repos éternel

- ❖ Maudire
- ❖ Emprisonner dans des bandages
- ❖ Se relever à nouveau d'entre les morts

AILE-DE-NUIT

Horde, Furtif

Lacération (d6 dégâts), 7 PV, 1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Ailé

Les érudits versés dans les arts nécromantiques vous diront que le terme « mort-vivant » ne s'applique pas uniquement à ceux qui ont vécu, sont morts et ont été ramenés à une sorte de semi-vie. C'est aussi l'appellation appropriée pour toutes les créatures qui vivent par-delà le Sombre Portail. Les humains nomment ces créatures, ailes-de-nuit. Elles tirent leur puissance de l'énergie négative du domaine de la Mort. Prenant la forme de créatures ailées, massives et silencieuses (certaines proches de la chauve-souris, d'autres du vautour, d'autres encore de choses plus anciennes, au cuir sombre et épais), les ailes-de-nuit voyagent en nuées prédatrices, plongeant soudainement pour dépecer le bétail, les chevaux ou les paysans malchanceux, restés dehors malgré le couvre-feu. Guettez le ciel nocturne à l'affût de leurs yeux rouges. Tendez l'oreille pour entendre leur

hululement strident. Et priez les Dieux d'avoir un abri sous lequel vous cacher jusqu'à ce qu'elles soient au loin.

Penchant : Chasser

- ❖ Attaquer depuis les airs sous le ciel nocturne
- ❖ S'enfuir avec sa proie dans un battement d'ailes

OMBRE

Horde, Grand, Magique, Construction

Toucher d'ombre (d6+1 dégâts), 11 PV,

4 Armure

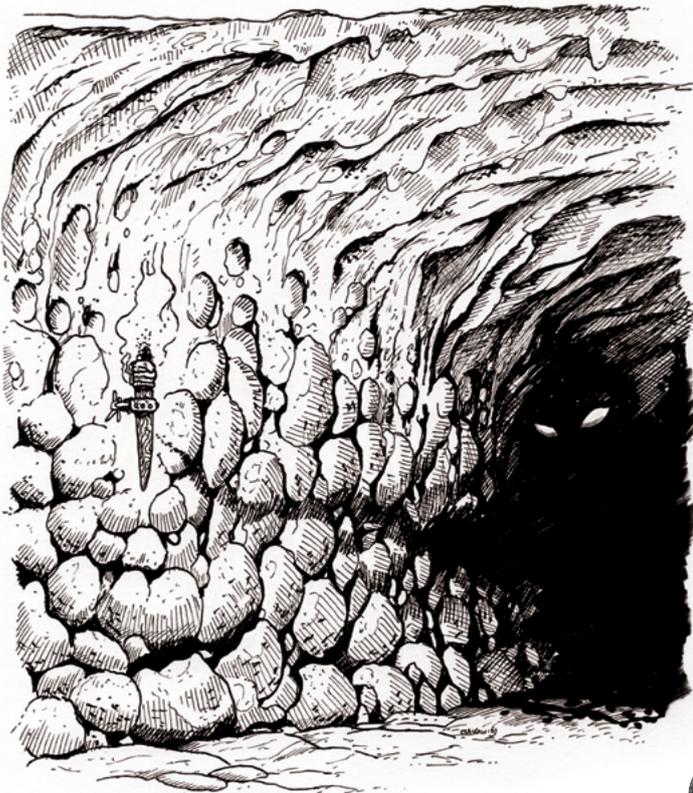
Proche, Allonge

Capacités spéciales : Forme d'ombre

« Nous invoquons les éléments. Nous invoquons le feu, brûlant à jamais. Nous invoquons l'eau, source de vie. Nous invoquons la terre, stable et solide. Nous invoquons l'air, éternellement changeant. Nous reconnaissons la valeur de ces éléments et les remercions mais, ce soir, il n'est pas besoin d'eux. Ce soir nous invoquons la Nuit. Ombre, nous t'appelons. Messager de la Mort et noir assassin, nous faisons de toi un des nôtres. Accepte notre sacrifice, et accomplis notre volonté jusqu'aux premières lueurs de l'aube. »

Penchant : Assombrir

- ❖ Étouffer la lumière
- ❖ Invoquer une nouvelle ombre depuis un cadavre



SIGBEN

Horde, Grand, Construction

Coups de queue (d6+1 dégâts), 11 PV,

2 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Mignon vampirique

Chiens-goules à queue de fouet au service des vampires, ces horribles créatures ont une gueule semblable à celle d'un rat ou d'un crocodile avec de la fourrure et des dents aiguës. Ils ont des ailes atrophiées qu'ils ne peuvent utiliser, deux jambes difformes et une longue queue en forme de fouet, garnie de protubérances empoisonnées. Stupides, rancuniers et retors, ils répandent le chaos autour d'eux, une fois libérés des étranges jarres en argile dans lesquelles ils naissent. Seul un vampire pourrait éprouver de l'amour pour une de ces créatures damnées.

Penchant : Déranger

- ❖ Empoisonner
- ❖ Accomplir la volonté d'un vampire

SQUELETTE

Horde

Coup violent (d6 dégâts), 7 PV, 1 Armure

Proche

Ces os, ces os, ces os secs⁵.

Penchant : Prendre l'apparence de la vie

- ❖ Reproduire les gestes de leur vie passée
- ❖ Éteindre la flamme de la vie
- ❖ Se reconstruire à partir de multiples ossements

SPECTRE

Solitaire, Thésauriseur

Toucher flétrissant (d10 dégâts), 12 PV,

0 Armure

Proche

Capacité spéciale : Immatériel

La Mort elle-même ne peut empêcher certaines personnes de conserver prise avec l'endroit qu'elles aiment par-dessus tout.

Le prêtre dont la dévotion pour son lieu de culte est plus grande que celle pour son Dieu. Le trésorier d'une guilde commerçante qui ne peut se défaire de son coffre-fort. Un ivrogne et sa taverne favorite. Ils font tous d'excellents spectres. Leur motivation n'est pas la faim habituelle qui pousse les morts-vivants, mais

la jalousie. La peur que d'autres se prennent à aimer leur foyer comme eux seuls le font et les mettent à la porte. Ces lieux leur appartiennent et ces esprits invisibles tueront plutôt que de laisser quelqu'un les expédier à leur repos final.

Penchant : Chasser la vie d'un lieu.

- ❖ Tourner le lieu qu'il hante contre une créature
- ❖ Donner vie à son environnement

VAMPIRE

Groupe, Furtif, Organisé, Intelligent

Force surnaturelle (d8+5 dégâts, 1 perforant), 10 PV, 2 Armure

Proche, Puissant

Capacités spéciales : Changer de forme, esprit ancien

Nous les craignons car ils nous attirent. Si proches de nous, ou de ce que nous aimerions être : beaux, passionnés et puissants. Ils sont attirés par nous pour ce qu'ils ne sont pas : chauds, aimables et vivants.

Ces âmes tourmentées ne peuvent espérer, au mieux, que partager leur malédiction. À chaque fois qu'ils se nourrissent, ils prennent le risque de passer cette torture éternelle à un autre. En chaque vampire survit l'étincelle viciée de son créateur. Les vampires engendrent des vampires, la souffrance engendre la souffrance.



Ne soyez pas séduits ou vous pourriez vous voir offrir un cadeau : une couronne d'ombres et les chaînes pesantes d'un deuil éternel.

Penchant : Manipuler

- ❖ Charmer quelqu'un
- ❖ Se repaître de son sang
- ❖ Battre en retraite pour mieux planifier

LOUP-NÉCROPHAGE

Horde, Organisé, Intelligent

Bond (d6+1 dégâts, 1 perforant), 7 PV,

1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Forme d'ombre

Comme les ailes-de-nuit, le loup-nécrophage n'est pas originaire de notre monde. Se faufilant, on ne sait comment, à travers le Sombre Portail, ces esprits prennent la forme de chiens massifs ou de loups sombres qui chassent les vivants pour le sport. Ils voyagent en meute, guidés par un imposant mâle alpha, mais partagent une intelligence que ne possèdent pas leurs équivalents canins. Leurs chasses nocturnes attirent parfois l'attention des morts-vivants capables d'intelligence (liches, vampires et autres) qui forment parfois des pactes avec l'alpha et travaillent ensemble à l'accomplissement d'un noir dessein. Écoutez le cri de ralliement des chiens de la Mort et priez pour que ce hurlement ne vous soit pas destiné.

Penchant : Chasser

- ❖ Encercler leur proie
- ❖ Rassembler la meute

ZOMBIE

Horde

Morsure (d6 dégâts), 11 PV, 1 Armure

Proche

Quand il n'y a plus de place en enfer...

Penchant : Cerveaaaaaaauuuuuuu !!!

- ❖ Attaquer en surnombre
- ❖ Acculer
- ❖ Tirer sa force des morts, créer plus de zombies

ENVIRONNEMENT 4

LES BOIS SOMBRES

Ce ne serait pas mentir que de dire que certains des arbres qui se dressent dans les bosquets les plus profonds de ce monde étaient là bien avant que les hommes ou les elfes ne marchent entre leurs racines. Il serait également vrai de dire que ces vieux arbres ont perdu depuis bien longtemps leur feuillage de printemps. Dans les ramures des bois obscurs, on peut découvrir, si l'on regarde au bon endroit, des monstres sylvestres vieux et puissants. C'est ici que vivent la race des sauvages centaures et les créatures féeriques de jadis, dévoreuses d'âmes. Sous l'ombre des arbres centenaires, des hommes-loups hurlent à la lune. Hâtez-vous le long de la vieille route de la forêt et n'allumez pas de feu pour vous nourrir ou vous chauffer, car il est dit que les flammes mécontentent les bois eux-mêmes. Et ce n'est pas ce que vous souhaitez, hein ?

LIANE CHASSERESSE

Solitaire, Furtif, Informe

Épines (d10 dégâts, 1 perforant), 15 PV,
1 armure

Proche, Allonge, Dévastateur

Capacité spéciale : Plante

Parmi les animaux, il existe une nette division entre les prédateurs et les proies. D'un regard, on remarque les crocs, les yeux luisants, les griffes ou le dard venimeux qui différencient ceux qui tuent de ceux qui se font tuer. Pour un regard averti, il existe une division similaire dans le monde des feuilles et des fleurs. Dans leur cercle forestier, les druides le savent. Les éclaireurs peuvent également remarquer une telle plante avant qu'il ne soit trop tard. Mais les gens du commun continuent d'aller là où ils ne devraient pas, sur des chemins au plus profond des bois, recouverts de lianes inquiétantes. Soudain, ces cordes affamées les enserrant, puis traînent leur proie juteuse dans les sous-bois. Prends garde où tu mets les pieds, voyageur.

Penchant : Croître

- ❖ S'étendre
- ❖ Attaquer ceux qui ne se méfient pas

CHIEN ESQUIVEUR

Groupe, Petit, Magique, Organisé

Morsure (d8 dégâts), 6 PV, 4 armure

Proche

Capacité spéciale : Illusion

Vous les voyez, vous ne les voyez plus. Ces chiens appartenaient jadis à un seigneur sorcier qui leur a conféré un voile d'illusion, mais ils se sont échappés dans les bois alentours et ont commencé à se reproduire avec les loups et les chiens sauvages de la forêt. Vous pouvez les repérer, si vous êtes chanceux, grâce au scintillement argenté de leur voile et à leurs étranges jappements. Ils ont un talent remarquable à ne pas être exactement là où ils semblent, et ils l'utilisent pour chasser des proies plus fortes qu'eux. Si vous faites face à une meute de chiens esquivants, vous feriez aussi bien de fermer les yeux pour combattre, ainsi votre vue ne vous trahira pas. C'est avec de tels sortilèges que les endroits naturels sont pollués par le surnaturel.

Penchant : Chasser

- ❖ Prendre une autre apparence
- ❖ Invoquer la meute
- ❖ Se déplacer à une vitesse incroyable

CENTAURE

Horde, Grand, Organisé, Intelligent

Arc (d6+2 dégâts, 1 perforant), 11 PV,

1 armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Mi-homme, mi-cheval

« Ce sera un rassemblement de clans comme on en n'a pas vu depuis longtemps. Appelez Sabot Tempête et Lance Claire, invoquez Blanche Crinière et Flanc d'Acier, sonnez le cor et nous débiterons l'assemblée, nous prononcerons les mots et lierons nos peuples. Depuis trop longtemps, les hommes coupent les anciens arbres pour leurs bateaux. Les elfes sont faibles et couards, ils sont les alliés de la fange humaine. Ce sera un feu purificateur venu des bois les plus sombres. Brandissez la rouge bannière de guerre ! Aujourd'hui nous lançons la contre-attaque sur ces singes et nous reprenons ce qui nous appartient ! »

Penchant : Se mettre en rage

- ❖ Envahir
- ❖ Tirer dans le mille
- ❖ Se déplacer à une vitesse implacable



GELÉE DU CHAOS

Solitaire, Planaire, Terrifiant, Informe
Toucher déformant (d10 dégâts, ignore armure), 23 PV, 1 armure

Proche

Capacités spéciales : Vase, Intègre des fragments d'autres plans

« Labarrière entre le monde et les plans élémentaires n'est pas, comme vous pourriez le penser, un mur de pierre. Elle est bien plus poreuse. Les endroits que les races civilisées foulent rarement peuvent parfois - comment dire - avoir des fuites. Comme une digue qui cède peu à peu.

Des bouts, des morceaux de chaos se déversent et parfois, ils coagulent comme un œuf dans une poêle. C'est de cela que l'on tire le matériau pour de nombreuses babioles magiques de la Guilde. Utile, n'est-ce pas ?

Parfois, cependant, ils se tortillent, ils gargouillent mais demeurent tel quel, changeant tout ce que ça touche en une autre forme étrange. Le chaos engendre le chaos, et cela s'accroît. »

Penchant : Changer

- ❖ Provoquer un changement en apparence ou en substance
- ❖ Connecter brièvement les plans

COCKATRICE

Groupe, Petit, Thésauriseur
Bec (d8 dégâts), 6 PV, 1 armure

Proche

Capacité spéciale : Toucher pétifiant

« J'avions jamais rien vu de tel, m'sire ! Rodrick pensait que c'était p'têt un poulet. Pauv' Rodrick, j'pensais plutôt à un genre de lézard, mais il avait raison, ç'avait un bec et des plumes grises comme un poulet. Bon, donc, voyez, on l'a trouvé dans l'bois, dans un nid au pied d'un arbre quand on s'baladait avec la truie. On cherchait des champignons, m'sire. J'avais dit à Rodrick qu'on était... oui, m'sire, bien sûr, l'oiseau... vous voyez, y r'gardait Rodrick, alors l'a essayé de l'effrayer avec un bâton pour prendre les œufs mais la chose l'y a piqué la main. Rapide, la bestiole. J'ai essayé de l'emmener mais l'était de plus en plus lent, et... oui, comme vous l'voyez maintenant, m'sire. Tout gelé, comme quand on a laissé le chien dehors toute la nuit, y'a deux ans. Pauv' stupide Rodrick. C'tait pas un oiseau ou un lézard, hein, m'sire ? »

Penchant : Défendre le nid

- ❖ Déclencher une lente transformation en pierre

DRYADE

Solitaire, Magique, Intelligent, Fourbe
Lianes écrasantes (p[2d8]dégâts), 12 PV, 2 armure

Proche

Capacité spéciale : Plante

Bien plus belles qu'aucun être humain né dans les royaumes civilisés. Un seul regard suffit à en tomber amoureux. Mais ce sentiment puissant est aussi une punition. Le problème est que, de toute façon, elles ne tombent pas amoureuses des êtres de chair qui peuvent les trouver. Leur amour est primordial, lié aux bois, à un chêne majestueux qui leur sert de demeure, de matrice et d'endroit sacré. En apercevoir une est une malédiction, elles n'aimeront jamais en retour, quoique vous fassiez. Peu importe votre engagement auprès d'elles, elles vous rejeteront avec mépris. Si jamais leur chêne vient à être blessé, vous n'aurez pas seulement à composer avec la colère des dryades car dans chaque village voisin il y aura une vingtaine d'hommes avec un secret désir dans leurs cœurs, prêts à vous tuer dans votre sommeil pour le sourire d'une telle créature.

Penchant : Aimer passionnément la nature

- ❖ Se fondre dans un arbre
- ❖ Charmer un mortel
- ❖ Retourner la nature contre lui

AIGLE GÉANT

Groupe, Grand, Organisé, Intelligent
Serres (m[2d8]+1 dégâts, 1 perforant), 10 PV, 1 armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Ailes puissantes

Certains ont la taille de chevaux, voire plus grand. Ce sont les rois et les reines des aigles. Leurs cris percent le ciel des montagnes et malheur à ceux qui se retrouvent dans l'ombre de leurs puissantes ailes. Les anciens sorciers ont conclu un pacte avec eux dans les temps primordiaux. Les hommes prendraient les plaines et les vallées et laisseraient les sommets aux seigneurs aigles. Ce pacte sacré doit être honoré, ou ils vous déchireront de leurs serres. Chanceux sont les elfes, car ceux parmi eux qui conclurent l'alliance vivent encore, et quand le danger menace les terres elfiques, les aigles géants leur servent souvent d'espions et de montures. Âgés et fiers, certains pourraient bien échanger leurs anciens secrets contre un juste prix.

Penchant : Régner sur les hauteurs

- ❖ Attaquer du ciel
- ❖ Entraîner quelqu'un dans les airs
- ❖ Rappeler les anciens serments

ELFE - GUERRIER*Horde, Intelligent, Organisé*

Épée (m[2d6] dégâts), 3 PV, 2 armure

Proche

Capacité spéciale : Sens aiguisés

« Comme tout ce qu'ils entreprennent, les elfes abordent la guerre comme un art. J'en ai vu combattre une fois, à la Bataille du Voile d'Astrid. Oui, gamin, je suis aussi vieux que ça, maintenant tais-toi. Une vierge guerrière, vêtue d'une armure de plaques qui brillait comme un ciel d'hiver. Une blanche chevelure ruisselante, un fanion bleu océan attaché à sa lance. Elle semblait glisser entre les arbres, tel un ange, et alors qu'elle frappait, sa lame, trempée de sang, fumait dans l'air glacé. Je ne m'étais jamais senti si petit. Tu sais, j'ai été entraîné par un maître d'arme de Bastelande, je tenais une épée bien avant ta naissance, gamin, mais, à ce moment-là, j'ai su que mes compétences ne signifiaient rien. Les dieux soient loués, les Elfes étaient à nos côtés ce jour-là. Je n'avais rien vu de si beau et de si terrible. »

Penchant : Chercher la perfection

- ❖ Frapper un point faible
- ❖ Mettre en œuvre d'anciens plans
- ❖ Utiliser les bois à son avantage

ELFE - GRAND ARCANISTE*Solitaire, Magique, Intelligent, Organisé*

Feu arcanique (d10 dégâts, ignore l'armure), 12 PV, 0 armure

Proche, Longue

Capacité spéciale : Sens aiguisés

La véritable magie elfique ne ressemble pas à celle des hommes. La sorcellerie humaine est faite de formules et de recettes. Les hommes trichent pour découvrir les secrets ésotériques qui résonnent partout autour d'eux. Ils n'entendent pas la symphonie des arcanes qui chante dans les bois. La magie elfique requiert à la fois une oreille attentive pour percevoir cette symphonie et aussi une voix pour la rejoindre et s'harmoniser à ce qui résonne déjà. Les hommes plient les forces magiques à leur volonté, les elfes pincent simplement leurs cordes et fredonnent. Les Grands Arcanistes, en un sens, sont devenus à la fois plus et moins que tout elfe. Le rythme de leur sang est la palpitation de toute magie en ce monde.

Penchant : Libérer le pouvoir

- ❖ Accomplir la magie que la nature demande.
- ❖ Projeter les éléments

**GÉANT DES COLLINES***Groupe, Énorme, Intelligent, Organisé*

Jet de rochers (d8+3 dégâts), 10 PV,

1 armure

Allonge, Courte, Longue, Puissant

« Tu as déjà vu un ogre ? C'est plus gros que ça. Plus bête et plus méchant, aussi. J'espère que tu aimes qu'on te balance des vaches. »

Penchant : Tout détruire

- ❖ Jeter quelque chose
- ❖ Faire une chose stupide
- ❖ Faire trembler la terre

GRIFFON*Groupe, Grand, Organisé*

Serres (d8+3 dégâts), 10 PV, 1 armure

Proche, Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Ailé

À première vue, on pourrait assimiler le griffon aux autres erreurs magiques, comme la Manticore ou la Chimère. Il en a l'aspect, n'est-ce pas ? Ces créatures ont le mépris régulier du lion et le port arrogant de l'aigle, mais ils tempèrent cela par la loyauté inaltérable de ces deux animaux. Gagner l'amitié d'un griffon, c'est avoir un allié pour la vie. C'est un *vrai* cadeau.

Si vous êtes assez chanceux pour en rencontrer un, soyez respectueux et déferent par-dessus tout. L'air de rien, ils sont capables de percevoir le plus subtil des affronts et y répondront avec leurs serres et leur bec tranchant.

Penchant : Servir ses alliés

- ❖ Juger le mérite de quelqu'un
- ❖ Transporter un allié dans les airs
- ❖ Frapper d'en haut

OGRE

Groupe, Grand, Intelligent

Massue (d8+5 dégâts), 10 PV, 1 armure

Proche, Allonge, Puissant

Voilà l'histoire. Jadis, à un moment de la brève histoire des hommes, il y eut une scission. Dans les temps où les hommes vivaient dans la boue, sans maîtriser aucune magie, ceux-ci se partagèrent en deux groupes. Une partie d'entre eux quitta les cavernes et les sombres forêts et bâtit la première cité pour honorer les dieux. Les autres, un groupe sauvage et brutal, se réfugièrent dans l'obscurité. Là, ils grandirent. Dans les bois profonds, un sombre ressentiment pour leurs doux cousins leur donna de la force. Dans ces forêts et ces collines, ils se trouvèrent de sombres dieux. Les Âges passèrent, et ils devinrent grands, forts et pleins de haine. Nous avons de l'acier forgé auquel ils répondent par leur sauvagerie. Peut-être avons-nous oublié nos racines communes, mais, quelque part, dans les profondeurs, les ogres s'en souviennent.

Penchant : Ramener le monde à des jours plus sombres.

- ❖ Détruire quelque chose
- ❖ Entrer en rage
- ❖ Prendre quelque chose par la force.

RAZORBACK

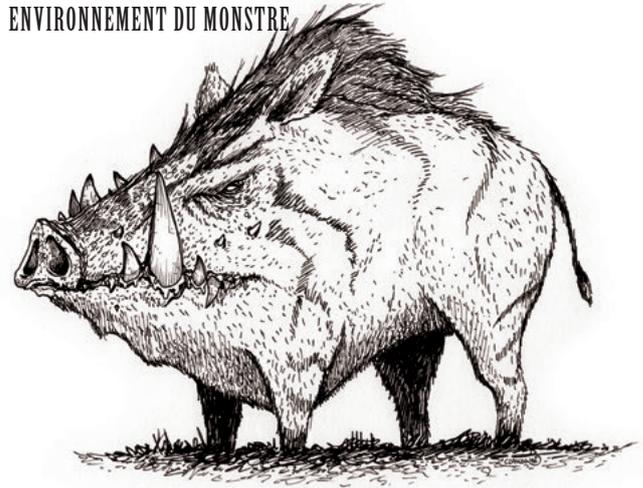
Solitaire

Défenses (d10 dégâts, 3 perforant), 16

PV, 1 armure

Proche, Dévastateur

Les défenses du sanglier Razorback déchiquettent les armures en métal comme si c'était du tissu. Vorace, sauvage, impossible à arrêter, il surpasse largement le sanglier commun. En tuer un ? Difficile de trouver une tâche qui demande plus de courage et d'habileté que celle-là, car il paraît qu'un Razorback a tué le Roi Ivrogne d'un simple coup. Vous pensez être meilleur chasseur que lui ?



Penchant : Déchiqueter

- ❖ Mettre en lambeau
- ❖ Détruire armes et armures

SATYRE

Groupe, Fourbe, Magique, Thésauriseur

Charge (p[2d8] dégâts), 10 PV, 1 armure

Proche

Capacité spéciale : Enchantement

Lune des très rares créatures des bois anciens qui ne cherche pas aussitôt à vous mutiler, vous tuer ou vous manger. Ils résident dans les clairières ensoleillées et, avec leurs curieuses jambes de bouc, dansent sur les musiques enchanteresses de fifres d'os et d'argent. Ils sourient facilement, et, aussi longtemps que vous les distrayez de vos plaisanteries et de vos acrobaties, ils vous traiteront amicalement. Ils ont un mauvais côté cependant. Aussi, lorsque vous les croisez, hâtez-vous de quitter l'endroit. Il n'y a rien de plus rancunier qu'un satyre borné.

Penchant : S'amuser

- ❖ Forcer magiquement autrui à faire la fête
- ❖ Contraindre autrui à faire des cadeaux
- ❖ Jouer des tours avec des illusions

FARFADET

Horde, Minuscule, Furtif, Magique,

Fourbe, Intelligent

Poignard (p[2d4] dégâts), 3 PV, 0 armure

Contact

Capacités spéciales : Ailé, Magie des fées

Je les classerais plutôt parmi les élémentaires, sauf que « être pénible » n'est pas un élément.

Penchant : Jouer des tours

- ❖ Tromper les sens
- ❖ Tisser une illusion
- ❖ Jouer un tour pour exposer la véritable nature de quelqu'un

SYLVANIEN*Groupe, Énorme, Intelligent, Informe*

Énormes branches (d10+5 dégâts),

21 PV, 4 armure

Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Fait de bois.

Peau d'écorce, grands et âgés,
Ils arpentent les sombres futaies.
Forts, lents, en toutes saisons,
Des Sylvaniens nous te prévenons,
Si tu apportes ta cognée,
Pour sûr, ils vont te castagner.

Penchant : Protéger la nature

- ❖ Se déplacer avec une force implacable
- ❖ S'enraciner
- ❖ Répandre une magie ancienne

LOUP-GAROU*Solitaire, Intelligent*

Morsure (d10+2 dégâts, 1 perforant),

12 PV, 1 armure

Proche, Dévastateur

Capacité spéciale : Vulnérable à l'argent

« Elle est belle, n'est-ce pas ? Je parle de la lune. Elle nous surveille, tu sais ? Ses jolis yeux d'argent nous contemplent dans notre sommeil. Elle est folle, comme toutes les beautés. Si c'était une femme, je m'agenouillerais et en ferais mon épouse sur l'instant. Non, je ne t'ai pas demandé de venir ici juste pour parler d'elle. Les chaînes ? C'est pour ta sécurité, pas la mienne. Je suis maudit, vois-tu, tu devais t'en douter. Les Rois Sorciers, à leur époque, appelaient cela la « lycanthropie ». Il suffit d'une morsure pour rejoindre notre espèce. Non, je n'ai pas trouvé de remède. Je t'en prie, ne sois pas effrayée. Tu as les flèches que je t'ai confiées ? En argent, en effet. Ah, tu commences à comprendre. Ne pleure pas, ma sœur. Tu dois faire cela pour moi. Je ne peux pas supporter davantage de sang sur mes mains. Tu dois mettre fin à cela. Pour moi. »

Penchant : Perdre toute apparence de civilisation

- ❖ Se transformer pour passer inaperçu en tant que bête ou en tant qu'homme
- ❖ Frapper de l'intérieur
- ❖ Chasser comme un homme et une bête

WORG*Horde, Organisé*

Morsure (d6 dégâts), 3 PV, 1 armure

Proche

Ce que les chevaux sont pour les races civilisées, les Worgs le sont pour les gobelins. Ces montures féroces, que seuls les plus braves montent, sont élevées dans les forêts primitives pour servir les gobelins dans leurs guerres contre les hommes. Les seuls Worgs inoffensifs sont les chiots, séparés de leur mère.

Que vous en ayez trouvé un ou que vous ayez créé une portée d'orphelins avec votre épée aiguisée, vous pouvez en faire, à terme, un protecteur loyal ou un bon limier. Pensez à bien le dresser, car le Worg est futé et il n'est jamais complètement débarrassé de ses instincts primitifs.

Penchant : Servir

- ❖ Être chevauché en bataille
- ❖ Donner un avantage à son cavalier

ENVIRONNEMENT 5**LES HORDES VORACES**

« J'ai battu un orc en combat singulier ! » clament-ils. « Je me suis battu avec un gnoll et je suis encore là pour le raconter ». Ce qui n'est pas un mince exploit et pourtant, vous connaissez la vérité derrière ces vantardises. Comme pour la vermine, repérer ne serait-ce que l'une de ces créatures est le signe d'un destin funeste à l'horizon. Aucun orc ne voyage seul. Aucun gnoll esclavagiste ne se déplace sans sa meute. Vous savez que, bientôt, les tambours de guerre retentiront et les murs seront assaillis par la furie d'un chef de guerre et de ses berserkers aux mâchoires bestiales. Ce sont ces monstres qui mettent une civilisation à genoux, gémissante et en pleurs. Sauf si vous pouvez les arrêter. Bonne chance.

FORMIEN - OUVRIER*Horde, Organisé, Prudent*

Morsure (d6 dégâts), 7 PV, 4 Armure

Proche

Capacités spéciales : Esprit collectif, Insectoïde



On dit, à juste titre, que ces créatures (comme tous les insectes) sont soumises au pouvoir de la Loi. Elles sont l'ordre incarné, une société parfaitement hiérarchisée dans laquelle chaque larve, nouveau-né et adulte connaît sa place dans la grande ruche. Les formiens sont une étrange espèce à mi-chemin entre les hommes et les fourmis. Il paraît qu'il existe, dans le désert de l'ouest, des tribus ailées où ils ressemblent plus à des guêpes et d'autres, dans les forêts de l'est, ayant plus l'apparence de mantes, avec des grands bras tranchants en dents de scie. Grands, avec une solide carapace et une volonté d'autant plus solide, ces formiens sont issus de la caste inférieure. Ils travaillent dans les nids et les collines avec une satisfaction incompréhensible pour un esprit étranger.

Penchant : Suivre les ordres

- ❖ Sonner l'alarme
- ❖ Apporter de la valeur à la ruche
- ❖ Assimiler

FORMIEN - CONTREMAÎTRE

Groupe, Organisé, Intelligent

Fouet épineux (d8 dégâts), 6 PV,

3 Armure

Proche, Allonge

Capacités spéciales : Esprit collectif, Insectoïde

Il faut les deux mains pour régner sur un empire. Un pour porter le sceptre, l'autre pour faire claquer le fouet. Ces hommes-fourmis sont le fouet. Et par chance, ils ont deux bras supplémentaires. Ça fait beaucoup de fouets à faire claquer. Ils veillent sur le vaste essaim d'ouvriers qui s'emploient à la construction de profondes cavernes et des grandes ziggourats qui signalent les implantations formiennes. Ces brutes ne représentent qu'un pour cent de la population mais sont de 60 à 90 centimètres plus grands que leurs semblables à la peau pâle avec un esprit plus affûté et cruel en comparaison. Ils ignorent le plus souvent les races inférieures (telles que nous) tant que nous n'interférons pas avec leurs projets, mais immiscez-vous dans leur Grand Œuvre et attendez-vous à ce qu'ils vous consacrent toute leur attention. Et vous ne voulez pas attirer leur attention, n'est-ce pas ?

Penchant : Commander

- ❖ Commander des ouvriers dans la bataille
- ❖ Mettre de grandes troupes en mouvement

FORMIEN - CENTURION

Horde, Organisé, Intelligent

Lance barbelée (m[2d6]+2 dégâts), 7 PV,

3 Armure

Proche, Allonge

Capacités spéciales : Esprit collectif, Insectoïde, Ailé

Chaque ruche formienne contient un grand nombre de ces dangereux insectoïdes, sous la forme de légionnaires dans l'armée régulière ou de gardes prétoriens de la reine. Ils ont une carapace plus sombre, souvent sillonnée de cicatrices ou de scarifications rituelles qui les différencient de la caste ouvrière. Les centurions formiens en sont le bras armé (et bien armé). Uniquement nés, élevés et vivant pour tuer les ennemis de leur ruche, ils combattent comme un seul esprit avec une centaine d'épées. Jusqu'à présent, le pouvoir de la Loi a jugé bon de nous épargner une grande guerre contre ces créatures, mais nous les avons vus en escarmouche, piquant en vol sur les villes frontalières avec leurs ailes vrombissantes ou surgissant d'un monticule de sable pour nettoyer une mine fraîchement creusée. Ils répandent le sang en bonne et due forme, sans autre plaisir que celui de la tâche accomplie.

Penchant : Combattre selon les ordres

- ❖ Former une phalange
- ❖ Appeler des renforts
- ❖ Donner sa vie pour la ruche

REINE FORMIENNE

Solitaire, Organisé, Intelligent, Thésauriseur, Énorme

Mandibules puissantes (d10+5 dégâts), 24 PV, 3 Armure

Allonge, Puissant

Capacités spéciales : Esprit collectif, Insectoïde

Dans le cœur d'une ruche, quelle que soit sa taille ou son genre, il y a une reine. Aussi grande que n'importe quel géant, elle trône, protégée par ses gardes, servie par ses ouvriers et contremaîtres avec un seul objectif : étendre son espèce et sa ruche. Faire éclore ses œufs. Couvrir. Nous ne comprenons pas ces créatures mais nous savons qu'elles peuvent communiquer avec leurs enfants sur de grandes distances et qu'elles commencent à leur enseigner les voies de la pierre, de la terre et de la guerre alors qu'elles ne sont encore qu'à l'état de larves, sans même prononcer un mot. Tuer une reine, c'est répandre le chaos dans la ruche. Sans leur reine, le reste des formiens est réduit à une rage folle et aveugle.

Penchant : Étendre l'espèce formienne

- ❖ Appeler tous les formiens qu'elle a engendrés
- ❖ Pondre une larve à moitié formée
- ❖ Organiser et donner des ordres

GNOLL - TRAQUEUR

Groupe, Organisé, Intelligent

Arc (d8 dégâts), 6 PV, 1 Armure

Courte, Longue

Capacité spéciale : Flair

Une fois qu'ils ont flairé l'odeur de votre sang, vous ne pouvez plus leur échapper. Pas sans l'intervention des dieux ou des éclaireurs du Duc, au minimum. Le désert de broussailles est un endroit dangereux pour faire de l'exploration et si vous vous cassez une jambe dans une chute ou que vous mangez le mauvais cactus, estimez-vous heureux si vous mourez de soif avant que les gnolls ne vous trouvent. Ils préfèrent leurs proies vivantes. Sachez que les os craquants sous leurs crocs et les cris d'agonie de leur victime ajoutent de la saveur à leur repas. Des créatures répugnantes, n'est-ce pas ? Ils vous traqueront, lentement mais sûrement, tandis que vous agonisez. Si vous entendez des rires portés par les vents du désert, priez pour que la Mort vous emporte avant eux.

Penchant : Exploiter les faiblesses

- ❖ Traquer une proie
- ❖ Frapper dans un moment de faiblesse



GNOLL - ÉMISSAIRE

Solitaire, Organisé, Intelligent

Dague de cérémonie (d10+2 dégâts),

18 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Flair

Oh ! Un émissaire ! Comme c'est charmant. Je suppose que vous ignoriez que les gnolls avaient des ambassadeurs, n'est-ce pas ? Hé oui, même ces hyènes galeuses ont parfois besoin de se montrer diplomates. Non, non, pas avec nous, ni avec les nains, d'ailleurs. Non, l'émissaire est celui parmi la meute qui entre en contact avec leur maître démoniaque. Effrayant ? Oh, oui. Chaque chien de meute a un maître qui tient la laisse. Ce gnoll entend la voix du maître et y obéit.

Penchant : Révéler les visions divines

- ❖ Transmettre des ordres démoniaques
- ❖ Conduire la meute à la ferveur

GNOLL - ALPHA

Solitaire, Organisé, Intelligent

Épée (m[2d10] dégâts, 1 perforant),

12 PV, 2 Armure

Proche

Capacité spéciale : Flair

Chaque meute a son chef. Ce serait si simple s'il s'agissait du plus gros. Mais le plus souvent avec ces cabots crasseux, ce n'est pas le plus grand ou celui avec les crocs les plus acérés, mais le plus cruel qui endosse ce rôle. Celui qui tuera ses frères et les mangera devant les autres. Celui qui humiliera la meute pour l'intimider. S'ils sont aussi cruels entre eux, imaginez comment ils nous perçoivent. C'est difficile de n'être qu'un morceau de viande dans une contrée de carnivores.

Penchant : Mener la meute

- ❖ Imposer son autorité
- ❖ Envoyer la meute à la chasse

ORC - GUERRIER DE SANG

Horde, Organisé, Intelligent

Épée dentelée (d6+2 dégâts), 3 PV,

0 Armure

Proche, Dévastateur

La horde des orcs est un amas de tribus sauvages, haineuses et assoiffées de sang. Les mythes et les contes racontent l'origine de leur rage et parlent de malédiction démoniaque, d'une patrie détruite

ou d'une magie elfique qui aurait mal tourné, mais la vérité a été oubliée depuis longtemps.

Chaque orc, mâle ou femelle, jeune ou vieux, jure fidélité au chef de guerre et à sa tribu et porte l'épée dentelée d'un guerrier de sang. Les mâles sont entraînés à combattre et à tuer. Les orcs sont nés pour ça.

Penchant : Combattre

- ❖ Se battre à corps perdu
- ❖ Se délecter de la destruction

ORC - BERSERKER

Solitaire, Grand, Organisé, Divin, Intelligent

Grande hache (d10+5 dégâts), 20 PV,

0 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Mutations

Marqués pendant le rituel impie de l'Onction du Sang de la Nuit, certains guerriers de la horde accèdent à une espèce d'ordre de chevalerie monstrueux. Ils renoncent à leur santé mentale pour cela, sombrant dans un monde de folie tourbillonnante. Cela fait d'eux les guerriers les plus puissants de la horde. Cependant, avec le temps qui passe, le chaos s'empare d'eux et les rares berserkers qui vivent plus de quelques années deviennent des horreurs difformes. Ils se voient pousser des cornes ou un bras supplémentaire avec lequel ils manient leur arme favorite en combat, le hachoir.

Penchant : Entrer en rage

- ❖ Se battre avec frénésie
- ❖ Répandre le chaos

ORC - DESTRUCTEUR

Solitaire, Grand

Marteau de guerre (d10+3 dégâts, ignore l'armure), 16 PV, 0 Armure

Proche, Allonge, Puissant

« Avant que vous ne partiez parcourir les terres de la horde, brave seigneur, prêtez l'oreille un moment à l'histoire de Sire Regnus. Regnus était comme vous, sire, un paladin de l'Ordre, tout scintillant dans son armure de plates, avec son bouclier, aussi grand qu'un homme, dont il était fier et qu'il nommait Écu-Miroir. L'histoire raconte qu'il se mit en quête de sauver un prêtre capturé dans une abbaye près de la frontière. Alors qu'il voyageait, Regnus croisa quelques orcs, une douzaine environ, et s'imagina, comme tout un chacun, qu'ils ne feraient pas long feu. Le combat s'engageait plutôt bien jusqu'à ce qu'un orc gigantesque se détache du lot, portant

un marteau de guerre si grand qu'aucun homme n'aurait pu le manier. On raconte qu'il ressemblait plus à un ogre ou à un troll qu'à un orc, et d'un coup d'un seul, il aplatit Regnus, bouclier inclus. On raconte qu'il ne s'agissait pas d'un orc ordinaire. Ils ne peuvent fabriquer de telles armures eux-mêmes, vous voyez, aussi la jalousie les pousse peut-être à détruire et mettre en pièces ces choses à leur simple vue. Une stratégie efficace à n'en pas douter. Soyez prudent là-bas. »

Penchant : Écrabouiller

- ❖ Détruire une armure ou une protection
- ❖ Démontrer sa supériorité

ORC - CHAMAN

Groupe, Intelligent, Organisé

Souffle élémentaire (d10 dégâts, ignore l'armure), 6 PV, 0 Armure

Proche, Allonge, Courte, Longue

Capacité spéciale : Pouvoir élémentaire

Les orcs sont une race aussi ancienne que les autres. Ils jetaient déjà des osselets dans la poussière et invoquaient les divinités des arbres et de la pierre alors que les elfes construisaient leurs premières cités. Ils ont mené des guerres, conquis des royaumes, et sombré dans la corruption une éternité avant que les hommes ne rampent dans leurs cavernes et que les nains ne voient leur premier rayon de soleil. Ceci dit, les anciennes traditions ont toujours cours. Ils invoquent les pouvoirs de la terre pour les servir, se battre et protéger leur peuple, comme ils le font depuis la nuit des temps.

Penchant : Renforcer les orcs

- ❖ Donner la protection de la terre
- ❖ Donner la puissance du feu
- ❖ Donner l'agilité de l'eau
- ❖ Donner la clairvoyance de l'air

ORC - N'A-QU'UN-ŒIL

Groupe, Intelligent, Organisé, Magique

Infliger des blessures (d8+2 dégâts, ignore l'armure), 6 PV, 0 Armure

Proche, Allonge, Courte, Longue

Capacité spéciale : Borgne

Au nom de Celui-dont-la-Vue-est-Déchirée et par le Premier Sacrifice Elfique, nous invoquons les Anciens Pouvoirs. Par le Second Sacrifice, je revendique ce qui est mien, la Sombre Magie de la Nuit. À Son image, je marche vers Gor-sha-thak, la Potence de Fer ! J'en appelle aux runes ! J'en appelle aux nuées du ciel !

Prends cet organe de mortel, mange la chair de nos ennemis et donne-moi ce qui m'appartient !

Penchant : Hair

- ❖ Déchirer la chair à l'aide d'une magie divine
- ❖ Arracher un œil
- ❖ Faire un sacrifice et gagner en puissance

ORC - ESCLAVAGISTE

Horde, Furtif, Intelligent, Organisé

Fouet (d6 dégâts, ignore l'armure), 3 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Des voiles rouges flottent au vent dans les mers du sud. Des voiles rouges sur des navires faits d'os, de vieux bois et de fer. La flotte de guerre de la horde. Les orcs du sud ont pris la mer, harcelant les villes côtières et les îles isolées, pillant les pêcheurs et leurs familles. On dit que leur coutume est de prendre les gens et de les réduire en esclavage. Ils accomplissent leur tâche tel un devoir sacré, particulièrement s'ils mettent la main sur des elfes. Difficile d'imaginer destin plus tragique que passer sa vie sur une galère orque, le dos courbé sous les coups de fouet.

Penchant : Capturer

- ❖ Capturer quelqu'un
- ❖ Piéger quelqu'un dans un filet
- ❖ Droguer les captifs

ORC - CHASSEUR DE L'OMBRE

Solitaire, Furtif, Intelligent, Magique

Dague empoisonnée (d10 dégâts, 1 perforant), 10 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Cape d'ombre

Toutes les attaques d'orcs ne se résument pas à des incendies, des cris et à l'esclavage. Parmi ceux qui suivent les enseignements de Celui-dont-la-Vue-est-Déchirée, l'empoisonnement et l'assassinat dans l'obscurité sont considérés comme des arts sacrés. Voici les chasseurs de l'ombre. Des orcs sous une cape imprégnée de la Magie de la Nuit qui se faufilent dans les camps, les villes et les temples et mettent fin à la vie de leurs habitants. Ne vous laissez pas distraire par les hurlements des berserkers ou bien vous ne remarquerez même pas le poignard pointé vers votre dos.

Penchant : Tuer dans l'obscurité

- ❖ Empoisonner ses adversaires
- ❖ Se fondre dans les ombres
- ❖ Se faufile à travers les ombres

ORC - CHEF DE GUERRE

Solitaire, Intelligent, Organisé

Épée des Âges (m[2d10]+2 dégâts), 16 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Capacités spéciales : Bénédiction des N'a-qu'un-œil, Bénédiction des chamans, Protection divine contre les mortels

Il y a les chefs et les meneurs des tribus orcs. Il y a ceux qui s'élèvent et acquièrent un grand pouvoir et ceux qui tombent dans les sombres machinations de leurs pairs. Mais il n'y a qu'un seul chef de guerre. Un seul orc dans toute la horde qui surpasse tous les autres, béni à la fois par les chamans et les N'a-qu'un-œil. Un seul qui marche avec les éléments de la Nuit. Un seul qui brandit l'Épée des Âges et porte sur ses épaules l'ancienne rancœur envers les races civilisées. Le chef de guerre doit être respecté, obéi et par, dessus tout, craint. Gloire au chef de guerre !

Penchant : Gouverner

- ❖ Déclarer la guerre
- ❖ Faire une démonstration de puissance
- ❖ Attiser la rage des tribus

TRITON - ESPION

Solitaire, Intelligent, Organisé, Furtif

Trident (p[2d10] dégâts), 12 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Aquatique

Un village de pêcheurs en a attrapé un dans ses filets il y a quelques temps. Il était à moitié homme et le reste ressemblait à une créature marine. Il a parlé dans une langue proche du commun, avec les quelques mots qu'il avait pu apprendre en nous espionnant, avant de suffoquer. Il a annoncé aux pêcheurs une marée à venir, une vague de puissance inéluctable d'un quelconque dieu des profondeurs océanes. L'empire triton s'élèverait et plongerait les terres dans l'océan. Cette histoire s'est propagée et maintenant, quand les pêcheurs naviguent dans des eaux agitées, ils regardent par-dessus bord et prient pour que l'histoire du triton captif ne soit qu'un mensonge. Ils prient pour qu'il n'y ait pas de puissances dans les profondeurs qui observent et attendent leur heure. Ils ont peur que cette marée monte vraiment.

Penchant : Espionner le monde de la surface

- ❖ Révéler ses secrets
- ❖ Exploiter les faiblesses



TRITON - MANDE-MARÉE

Groupe, Intelligent, Magique

Vagues (d8+2 dégâts), 6 PV, 2 Armure

Courte, Longue

Capacités spéciales : Aquatique,
Mutations

À la fois prêtres et intouchables au sein des leurs, les mandes-marée parlent avec la voix des profondeurs. Ils sont reconnaissables par leurs mutations : une peau transparente peut-être, ou des rangées de dents comme celles des requins. Des yeux ou des extrémités lumineuses pour piéger leurs proies dans l'obscurité des royaumes abyssaux. Ils parlent une langue étrange qui leur permet d'appeler et de commander les créatures de la mer. Ils chevauchent des hippocampes sauvages et incantent d'étranges sortilèges qui font pourrir le bois des bateaux ou les incruste de tant de berniques qu'ils finissent par couler sous leur poids. Les mande-marée retournent à présent dans les cités des tritons, annonciateurs d'une prophétie sur le point de se réaliser. Le monde des hommes sombrera bientôt dans l'eau glacée des océans. Les mandes-marée parlent, et les seigneurs tritons commencent à écouter.

Penchant : Provoquer l'inondation

- ❖ Incanter un sort d'eau et de destruction
- ❖ Commander les créatures aquatiques
- ❖ Révéler un présage divin

TRITON - SOUS-MARINIER

Groupe, Intelligent, Organisé

Harpon (m[2d8] dégâts), 6 PV, 3 Armure

Proche, Allonge, Courte, Longue

Capacité spéciale : Aquatique

Les tritons ne sont pas une race martiale par nature. Ils restent à l'écart des batailles sauf lors des attaques de Sahuagins durant lesquelles ils se contentent de se défendre et de battre en retraite dans les profondeurs où leurs ennemis ne peuvent les suivre. Néanmoins, les choses commencent à changer. Alors que les mande-marée reviennent pour rallier leur peuple, des tritons mâles et femelles prennent les armes. Ils appellent leurs généraux « sous-marinier » et leur façonnent des armures faites de coquilles et de verre. Ils nagent en formation, maniant des piques et des harpons et s'attaquent aux équipages de bateaux qui se risquent à naviguer loin des ports. Surveillez l'horizon et gardez vos navires près des côtes autant que possible si vous voyez l'une de leurs bannières de varech ou si vous entendez l'appel à la bataille d'une conque.

Penchant : Faire la guerre

- ❖ Mener les tritons à la bataille
- ❖ Attirer ses adversaires sous l'eau

TRITON - NOBLE

Groupe, Intelligent, Organisé

Trident (d8 dégâts), 6 PV, 2 Armure

Proche, Allonge, Courte, Longue

Capacité spéciale : Aquatique

On dit que les maisons régentes des tritons ont été choisies à l'aube des temps. Leur domination sur toutes les races aquatiques leur viendrait d'un dieu oublié de tous. Ces lignées existent toujours, transmettant le trône de père en fille et de mère en fils à travers les âges. Chacun d'entre eux gouverne sa cité comme il l'entend : certains seuls, ou avec leur conjoint, d'autres avec un conseil composé de frères et de sœurs. Autrefois, ils étaient connus pour leur sagesse. Leur lignée, qui faisait toujours preuve de la même tempérance, était respectée par-dessus tout. Mais la prophétie des mandes-marée est en train de changer tout ça. Les nobles seraient censés faire preuve de force, pas de sagesse. Les nobles commencent à écouter ces paroles et certains craignent que ces lignées anciennes ne changent leur attitude pour toujours. Il est peut-être déjà trop tard pour faire machine arrière. On n'arrête pas le Temps et la Marée.

Penchant : Gouverner

- ❖ Inciter les tritons à entrer en guerre
- ❖ Appeler des renforts

ENVIRONNEMENT 6

EXPÉRIENCES

CONTRE NATURE

Pour certains qui apprennent les arts ésotériques, il ne suffit pas simplement de pouvoir vivre pendant mille ans ou de jeter des éclairs capables de griller un homme. Certains ne se contentent pas de pouvoir parler aux morts ou de faire descendre les anges des cieux. L'arrogance démesurée de ces « scientifiques » masqués et encapuchonnés les conduit à créer des formes de vie étranges et contre nature. Ce ne sont pas des enfants de créatures mortelles, mais l'engeance d'esprits devenus fous par la pratique d'une magie étrange. Dans cet environnement, vous trouverez des cauchemars tels que la chimère, dégoulinante de poison mais aussi les golems protecteurs et les singes mutants. Toutes sortes d'idées saugrenues vous attendent dans les tours effondrées de magiciens fous.

BULETTE

Solitaire, Artificiel, Énorme
Morsure (d10+5 dégâts, 3 perforant),
20 PV, 3 Armure
Proche, Puissant
Capacité spéciale : Excavation

Un garde de caravane expérimenté sait écouter les alertes des éclaireurs et des sentinelles avec une oreille attentive. Lorsque l'alerte est donnée, réagir immédiatement est une question de vie ou de mort. Différents appels correspondent à différents dangers. Ainsi, « orcs ! » veut dire « dégainez vos épées et préparez-vous à vous battre » tandis que « brigands ! » veut dire « préparez-vous à négocier ». Parmi les alertes des éclaireurs, une seule veut toujours dire « pliez bagages, éperonnez votre cheval et galopez vers les collines » et c'est « REQUIN DE TERRE ! »

Penchant : Dévorer

- ❖ Traîner ses proies dans des tunnels
- ❖ Surgir sous vos pieds
- ❖ Avaler quelque chose (ou quelqu'un) tout entier

CHIMÈRE

Solitaire, Artificiel, Grand
Morsure (d10+1 dégâts), 16 PV, 1 Armure
Allonge

Bien connue et classée dans tous les bestiaires, que ce soit le codex de la Guilde des Mages ou du Compendium des Créatures de Cullaina, il n'y a aucune doute sur ce qu'est une chimère : une créature perfectionnée. Deux tiers lion, un tiers serpent, une tête de chèvre et toute la magie vicieuse qu'on peut y ajouter. Le rituel de création peut varier sur un détail ou deux, suivant la créativité du sorcier (qui pourrait échanger un souffle de feu contre un souffle d'acide, par exemple). Utilisée comme sentinelle, assassin, ou, qui sait, comme simple instrument du chaos déchaîné, la chimère est la pire forme d'abomination, une insulte délibérée à tout ce qui est naturel.

Penchant : Exécuter les ordres qu'on lui a confiés

- ❖ Souffler du feu
- ❖ Piétiner
- ❖ Empoisonner ses adversaires

DERRO

Horde, Intelligent, Organisé, Fourbe
Pioche (d6 dégâts), 3 PV, 2 Armure
Proche
Capacité spéciale : Télépathie

On pense toujours que les infâmes monstres magiques créés dans ce monde sont le résultat d'expériences menées par des sorciers, des magiciens ou des types dans ce genre ; que les académies et les tours sont des laboratoires qui accueillent des expériences malsaines. Des bourdes sont commises aussi dans les profondeurs de la terre. Les Derros sont le résultat des erreurs d'un alchimiste nain depuis longtemps oublié. Cependant, les Derros n'oublient pas. Difformes et haineux, on les reconnaît à leur crâne surdéveloppé en raison d'un cerveau trop grand. Ils communiquent exclusivement par la pensée et complotent dans le silence des ténèbres pour prendre leur revanche : celle des créatures sur leurs créateurs.

Penchant : Remplacer les nains

- ❖ Envahir un esprit de pensées étrangères
- ❖ Prendre le contrôle de l'esprit d'une bête



ENGLOUTISSEUR*Solitaire, Grand, Artificiel*Acide (d10+1 dégâts, ignore l'armure),
16 PV, 1 Armure*Proche, Allonge*Capacité spéciale : Sécrète de l'acide
gastrique

« Je dois l'admettre, les expériences magiques ne sont pas une science exacte. Pour chaque pégase merveilleux, il y a une créature à moitié finie qui n'allait pas comme il faut. Nous l'avons bien compris. Ce concept d'éléphant-gobelin que vous trouviez génial ou encore le drake gélatineux. Ce ne sont que des exemples, je ne juge pas. Bref, nous avons quelque chose pour ça, on l'appelle l'engloutisseur. Il a la gueule de l'emploi. C'est bizarre et ça ne sent pas très bon, mais cette chose mange la magie comme Svenloff le Fier boit sa bière. La prochaine fois qu'un incident malheureux de ce genre se produit, vous n'aurez qu'à l'apporter à l'engloutisseur et tous vos soucis seront absorbés. Il faut juste le surveiller, cette sale bête a avalé ma baguette magique la semaine dernière. »

Penchant : Digérer

- ❖ Manger quelque chose
- ❖ En tirer sa subsistance

CHAPARDEUR ÉTHÉRÉ*Solitaire, Planaire, Furtif, Fourbe*Dague volée (p[2d8] dégâts), 12 PV,
1 Armure*Proche, Allonge*Capacité spéciale : Excavation

Des choses disparaissent. Une chaussette, une cuillère en argent, les os de feu votre mère. On accuse la femme de ménage, la malchance ou juste un moment d'inattention et puis on passe à autre chose. On ne met jamais le doigt sur la véritable cause de toutes ces disparitions. Cette chose arachnéenne avec des mains humaines et des yeux brillants est aussi bleue que le plan éthéré d'où elle est originaire. On ne voit jamais la toile qu'elle se tisse à partir de sa soie astrale argentée, ni tous les objets volés, agencés en une folle géométrie. On ne la voit jamais ranger sa collection de phalanges de halfelins, subtilisées à leurs propriétaires endormis. On a de la chance, d'une certaine façon.

Penchant : Dérober des objets

- ❖ Emporter quelque chose de valeur dans son repaire planaire
- ❖ Battre en retraite dans le plan éthéré
- ❖ Utiliser un objet de son repaire

ETTIN*Solitaire, Grand, Artificiel*

Massue (d10+3 dégâts), 16 PV, 1 Armure

*Proche, Allonge, Puissant*Capacité spéciale : Deux têtes

Qu'est-ce qui est plus dangereux qu'un géant des collines abruti et furieux ? Le même géant avec deux têtes. Une idée géniale, vraiment. Le fin du fin.

Penchant : Écraser

- ❖ Attaquer deux ennemis à la fois
- ❖ Défendre son créateur

GIRALLON*Solitaire, Énorme*Poings fracassants (d10+5 dégâts), 20 PV,
1 Armure*Allonge, Puissant*Capacité spéciale : De nombreux bras

Les battements de tambour dans la jungle l'appellent, tout comme le morceau de viande déposé sur la pierre sacrificielle pour l'attirer. Ce singe géant s'appelle Girallon, nom venu d'une ancienne langue morte, celle des rois qui ont élevé la bête. Certains disent qu'il serait plus grand qu'une tour. Une fourrure couleur ivoire et des canines comme des cimenterres. Quatre bras ? Six ? Les rumeurs sont difficilement vérifiables. C'est tous les ans la même histoire : des explorateurs visitent les villages de la jungle en quête du grand singe et reviennent bredouilles, mais plus tout à fait les mêmes. Les battements de tambour continuent.

Penchant : Régner sur la jungle

- ❖ Répondre à l'appel du sacrifice
- ❖ Expulser les intrus de la jungle
- ❖ Jeter quelqu'un

GOLEM DE FER*Groupe, Grand, Artificiel*Poings métalliques (d8+5 dégâts), 10 PV,
3 Armure*Proche, Allonge, Puissant*Capacité spéciale : Métallique



La base de l'art de l'enchantement. Chaque forgesort ou méchano-thaumaturge du royaume le sait : *golem de fer* n'est pas un nom approprié. En effet, ces gardiens sont constitués de plusieurs métaux : acier, cuivre, ou même d'or dans de rares cas. Il s'agit plus d'un art que d'une science, et la construction d'un golem ouvragé est aussi respectée dans le royaume que celle d'un nouveau pont ou d'un château sur une montagne. Sentinelle infailible, pilier défenseur, le golem vit pour servir, selon les ordres, éternellement. Tout enchanteur qui gagne sa vie peut s'en fabriquer un s'il a les moyens d'acheter le matériel.

Penchant : Servir

- ❖ Suivre les ordres implacablement
- ❖ Utiliser un équipement spécial intégré

GOLEM DE CHAIR

Horde

Différents types de griffes et de dents (d6+2 dégâts), 3 PV, 0 Armure

Proche, Puissant

Capacité spéciale : De nombreux morceaux de cadavres

« Des morceaux de cadavres volés dans la nuit. Des cimetières discrètement retournés et, peut-être, un bras, une jambe, ou une nouvelle tête (la dernière s'est détachée trop vite). Même le plus humble apprenti-enchanteur peut réaliser quelque chose avec trois fois rien. Avec un peu de créativité, hé bien, il n'y a pas que l'Académie qui peut créer la vie, hein ? On va leur montrer. »

Penchant : Vivre

- ❖ Suivre les ordres
- ❖ Détacher un morceau de son corps

KRAKEN

Solitaire, Énorme

Tentacules géants (d10+5 dégâts), 20 PV,

2 Armure

Allonge, Puissant

Capacité spéciale : Aquatique

« Un céphalo-quoi ? Non, p'tit. Pas « un kraken » mais « Le Kraken ». J'sais pas c'qu'y-t-ont raconté à l'école d'où tu dis v'nir, mais ici, on respecte l'Affameur. Hé ouais, c'est comme ça qu'on l'appelle. L'Affameur des Profondeurs pour être plus exact. C'est pas un dieu, mais c'est tout comme. C'est un calamar ! Un cal'mar géant avec des tentacules plus épais qu'un baril et des yeux aussi grands qu'une pleine lune. Il est malin, aussi c't'Affameur. Il sait quand attaquer, quand t'es trop bourré ou trop claqué, ou quand t'es à court d'eau potable, c'est là qu'il vient t'attraper. Nan, j'l'ai jamais vu. J'suis encore en vie, pas vrai ? »

Penchant : Régner sur les océans

- ❖ Entraîner quelqu'un ou un bateau dans les profondeurs
- ❖ Ensermer ses victimes avec ses tentacules

HIBOURS

Solitaire, Artificiel

Griffes (d10 dégâts), 12 PV, 2 Armure

Proche

Le corps d'un ours, les plumes d'un hibou. Un bec, des griffes et une excellente vision nocturne. Que rêver de mieux ?

Penchant : Chasser

- ❖ Frapper dans l'ombre

MANTICORE*Solitaire, Grand, Artificiel*

Dards (d10+1 dégâts, 1 perforant), 16 PV,

3 Armure

Proche, Allonge, Dévastateur

Capacité spéciale : Ailé

Si la chimère est un premier pas sur le chemin des ténèbres, la Manticore est une porte qui ne peut être refermée une fois ouverte. Un lion, un scorpion, des ailes de dragon. Toutes ces parties sont difficile à obtenir, mais pas impossible ; ce ne sont quand même que des animaux. La dernière partie de cette bête, un visage sifflant de haine, est l'ingrédient qui rend la Manticore si cruelle. Jeune ou âgé, homme ou femme, ça n'a pas d'importance, du moment que ce sont des êtres humains vivants qui sont liés à cette créature par une magie obscure. L'essence de ce qu'ils sont est perdue, et c'est peut-être une bénédiction, mais cette bête est née de la souffrance humaine. Pas étonnant qu'elle aime tant tuer.

Penchant : Tuer

- ❖ Empoisonner ses adversaires
- ❖ Mettre quelque chose en pièces

PÉGASE*Groupe, Artificiel*

Sabots tranchants (d8 dégâts), 10 PV,

1 Armure

Proche

Capacité spéciale : Ailé

N'allez pas croire que toutes les créatures nées artificiellement sont d'horribles abominations. Ne croyez pas une seconde que toutes les créatures ne sont que tentacules, cris, sang ou quoi que ce soit d'autre. Prenez cette noble bête, par exemple. Créature adorable, n'est-ce pas ? Un magnifique cheval blanc avec des ailes de cygne. On ne croirait pas qu'elle puisse voler et pourtant, elle y parvient. Les elfes font des miracles à leur manière. Et ils peuvent se reproduire grâce à la pureté de la magie elfique. Les pégases naissent dans de petits œufs de cristal et sont liés à leur cavalier pour la vie. Il y a encore de la beauté en ce monde, je vous le dis !

Penchant : Porter un cavalier dans les airs

- ❖ Donner un avantage à son cavalier



OXYDEUR*Groupe, Artificiel*

Toucher corrosif (d8 dégâts, ignore l'armure), 6 PV, 3 Armure

*Proche*Capacité spéciale : Toucher corrosif

Une créature très particulière. On dirait un criquet rouge. En tout cas, ça a des pattes de criquet. Et c'est aveugle à ce qu'il semble, ça se repère grâce à de grandes antennes de papillon. Ça se nourrit en triant des bouts de métal à la recherche d'un morceau de choix. Il mange tout type de métal. Son simple contact transforme les objets métalliques en confettis rouillés. Les objets magiques résistent plus longtemps, mais, face à un Oxydeur, ce n'est qu'une question de temps. Seuls les dieux savent d'où ils viennent, mais c'est une plaie pour peu que vous teniez à votre équipement.

Penchant : Désintégrer le métal

- ❖ Faire rouiller le métal
- ❖ Gagner en force en absorbant le métal

XORN*Solitaire, Artificiel, Grand*

Mâchoire (d10 dégâts), 12 PV, 2 Armure

*Proche, Allonge*Capacité spéciale : Excavation

Un broyeur d'ordures élémentaire créé par les nains. Il ressemble à une poubelle avec des bras tout autour, prêts à agripper les pierres et les rochers pour les fourrer dans sa gueule béante. Il mange des pierres qu'il transforme en lumière et chaleur. Pratique pour creuser des mines ou des carrières. Mais si l'un d'entre eux se retrouve perdu dans les égouts d'une cité ou dans les sous-sols d'un château, alors vous êtes dans les ennuis jusqu'au cou. Ils mangent encore et encore jusqu'à ce qu'il ne reste rien et que tout s'écroule. Et puis ils vont ailleurs. Demandez à Burrin, fils de Fjornvald, banni par son clan. Je vous parie qu'il aurait une bonne histoire à vous raconter à propos d'un Xorn.

Penchant : Manger

- ❖ Avaler la pierre
- ❖ Envoyer un rayon de lumière et de chaleur

ENVIRONNEMENT 7
LES TRÉFONDS

Des ruines parsèment la surface de ce monde. Il s'agit d'anciens bastions d'une civilisation oubliée, tombés depuis longtemps en poussière, livrés aux monstres ou aux caprices d'un dieu vengeur. Ces vestiges dissimulent souvent des vérités bien plus dangereuses encore : catacombes et complexes souterrains, garnis de pièges et de monstres. Et de l'or, aussi. Et c'est la raison pour laquelle vous êtes là, acculé dans un combat mortel avec une tribu d'elfes noirs malveillants ou luttant contre des géants de pierre dans des cavernes de la taille d'un pays. Vous êtes peut-être aussi les âmes nobles qui ont voyagé au cœur du monde pour mettre fin au Dragon de l'Apocalypse, la bête qui, dit-on, avalera le soleil et nous tuera tous. Sachez que nous apprécions, vraiment. Nous prions tous pour vous.

ABOLETH*Groupe, Intelligent, Énorme*

Tentacules (d10+3 dégâts), 18 PV,

0 Armure

*Allonge*Capacité spéciale : Télépathie

Bien au-dessous de la surface de notre monde, dans des mers d'eau douce qui n'ont jamais vu le soleil, résident les Aboleths. Des poissons de la taille d'une baleine avec d'étranges excroissances tentaculaires gélatineuses pour sonder d'obscurs rivages. Ils sont servis par des esclaves : des victimes albinos et aveugles de toutes races, assez malchanceuses pour croiser leur route, vidées de leur esprit et de leur vitalité par les pouvoirs mentaux des Aboleths. Dans les profondeurs, ils complotent les uns contre les autres, progressant vers la surface pour un jour la conquérir. Pour l'heure, ils dorment, rêvent, et dirigent les serviteurs blêmes qui accomplissent leur volonté.

Penchant : Commander

- ❖ Pénétrer un esprit
- ❖ Envoyer ses serviteurs sur ses ennemis
- ❖ Mettre un plan à exécution

DRAGON DE L'APOCALYPSE*Solitaire, Divin, Magique, Énorme*Morsure (m[2d12]+9 dégâts, 4 perforant),
26 PV, 5 Armure*Allonge, Puissant, Dévastateur*Capacités spéciales : Peau de métal
impénétrable, Savoir surnaturel, Ailé

À la fin de toute chose, les arbres, la terre et même l'air brûleront.

La fin qui viendra à bout des montagnes et des plaines ne surgira pas de l'au-delà, mais de l'intérieur de ce monde. Né des entrailles de la terre viendra le Dragon-qui-Mettra-Fin-au-Monde.

Sur son passage, il changera toute chose en poussière et fumée et le monde en une chose agonisante, à la dérive entre des plans dépourvus de vie. On dit que vénérer le Dragon de l'Apocalypse est une invitation à la folie. On dit que l'aimer c'est connaître le néant. Son réveil approche.

Penchant : Mettre fin au monde

- ❖ Provoquer un désastre
- ❖ Souffle élémentaire
- ❖ Agir toujours avec une longueur d'avance

**ENGEANCE DU CHAOS***Solitaire, Difforme*Toucher chaotique (d10 dégâts), 19 PV,
1 Armure*Proche, Allonge*

Capacité spéciale : Forme chaotique

Rejeté de la cité, un adorateur du chaos trouve refuge dans les villes et les villages. Percé à jour, il fuit vers les collines et grave son credo sur les murs d'une caverne. De nouveau découvert, il est chassé par le fer et les flammes vers les profondeurs, rampant toujours plus bas, jusqu'à ce qu'il perde son chemin dans les tréfonds. D'abord, il oublie son nom, puis son apparence. Les dieux du chaos, qu'il adore tant, finissent par le bénir d'une nouvelle forme.

Penchant : Détruire l'ordre établi de l'intérieur

- ❖ Réécrire la réalité
- ❖ Libérer le chaos de sa prison

CHUUL*Groupe, Grand, Prudent*Pinces (d8+1 dégâts, 3 perforant), 10 PV,
4 Armure*Proche, Allonge, Dévastateur*

Capacité spéciale : Amphibie

Votre phobie des fruits de mer prend vie. Imaginez un être vicieux, mi-homme, mi-homard, maudit d'une intelligence primitive et béni d'une paire de pinces coupantes comme des rasoirs. Des créatures bizarres se cachent dans les bassins puants de grottes que l'on ferait mieux d'oublier. Le chuul est l'une d'elles. Si vous en croisez un, votre meilleur espoir est d'avoir un énorme maillet pour briser sa carapace et peut-être un peu de beurre à l'ail. Mmmm.

Penchant : Découper

- ❖ Couper quelque chose en deux avec ses pinces puissantes
- ❖ Battre en retraite dans son bassin

**ELFE DES PROFONDEURS
- ASSASSIN***Groupe, Intelligent, Organisé*Lame empoisonnée (d8 dégâts), 6 PV,
1 Armure*Proche*

Ce n'est pas une querelle entre reines ni une chose aussi simple qu'une guerre territoriale ou de religion qui a conduit à la grande séparation des elfes. C'est la

tristesse. C'est la déchéance du monde causée par les races inférieures. Alors que la gloire de tout ce que les elfes avaient bâti se fissurait, certains choisirent de quitter ce monde. Le cœur lourd, ils tournèrent le dos aux hommes et aux nains. D'autres, encore, furent envahis d'un sentiment nouveau qu'aucun elfe n'avait éprouvé auparavant : la rancune. Emplis de haine, ils s'en sont pris à leurs cousins plus faibles. Certains, malgré tout, sont restés après le grand exode vers l'en-dessous. Ils se cachent parmi nous avec des lames trempées dans du venin d'araignée, infligeant le plus incongru des châtimts : la vengeance elfique.

Penchant : Se venger des habitants de la surface

- ❖ Empoisonner ses adversaires
- ❖ Lancer un sort ancien
- ❖ Appeler des renforts

ELFE DES PROFONDEURS - MAÎTRE-LAME

Groupe, Intelligent, Organisé

Lame dentelée (m[2d8]+2 dégâts, 1 perforant), 6 PV, 2 Armure

Proche

Il y a des siècles, les elfes des profondeurs ont oublié la douceur et la gentillesse de leurs joyeux cousins de la surface, mais ils en ont gardé leur grâce. Ils combattent avec une vélocité et une beauté à tirer une larme de n'importe quel guerrier. Ils se sont entraînés dans les ténèbres. Leur escrime est empreinte de cruauté et leur perversité est manifeste. Les lames dentelées et les fouets ont remplacé les lances-étendard chatoyantes des elfes de la surface. Les maîtres-lame ne cherchent pas simplement à tuer, mais aussi à infliger un châtimt à chaque coup porté par leur épée. La souffrance et la cruauté sont leur devise.

Penchant : Punir les incroyants

- ❖ Faire souffrir outre mesure
- ❖ Utiliser l'obscurité à son avantage

ELFE DES PROFONDEURS - PRÊTRE

Solitaire, Divin, Intelligent, Organisé

Châtimt (d10+2 dégâts), 14 PV, 0 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Lien divin

Les esprits de la forêt et du soleil sont loin, loin des ténèbres dans lesquelles les elfes des profondeurs résident. Ils ont trouvé de nouveaux dieux ici, des

dieux qui attendaient le retour des enfants prodiges. Les dieux des araignées, des forêts de champignons et de toutes les choses qui murmurent dans les grottes oubliées. Les elfes des profondeurs, toujours en harmonie avec leur environnement, ont écouté attentivement avec toute leur haine, ont entendu leurs nouveaux dieux et trouvé une nouvelle source de pouvoir. La haine appelle la haine et de sombres alliances se sont nouées. Même à travers toute cette rancœur, la dévotion trouve un moyen de s'exprimer.

Penchant : Apporter la vengeance divine

- ❖ Tisser des sorts de haine et de malveillance
- ❖ Rallier les elfes des profondeurs
- ❖ Transmettre le savoir divin

DRAGON

Solitaire, Énorme, Prudent, Terrifiant, Thésauriseur

Morsure (m[2d12]+5 dégâts, 4 perforant), 16 PV, 5 Armure

Allonge, Dévastateur

Capacités spéciales : Sang élémentaire, Ailé

Ils seront toujours les créatures les plus grandes et les plus terribles que ce monde pourra nous offrir.

Penchant : Régner

- ❖ Lier un élément à sa volonté
- ❖ Exiger un tribut
- ❖ Agir avec dédain

RAVAGEUR GRIS

Solitaire, Grand

Griffes déchiqueteuses (d10+3 dégâts, 3 perforant), 16 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

De nature, le ravageur gris est une force de destruction brute. Énorme et résistant, doté d'une mâchoire remplie de crocs incassables et des griffes qui vont avec, le ravageur se consacre quasi exclusivement à réduire les choses en pièces. Pierre, acier ou chair, peu importe. Cependant, les ravageurs gris sont rarement seuls. Ils se lient à d'autres créatures. Certains à la naissance, d'autre à l'âge adulte, ils suivent leur maître où qu'il aille, lui apportant des offrandes (la plupart du temps de la viande) et le protégeant dans son sommeil. Trouvez un ravageur sans maître et vous pourrez en tirer un bon prix, si toutefois vous survivez jusqu'à la vente.

Penchant : Servir son maître

- ❖ Déchiqueter quelque chose



AZER

*Horde, Intelligent, Organisé,
Thésauriseur*

Marteau enflammé (d6+2 dégâts), 7 PV,
4 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Sang de feu

Travailleurs taillés comme des nains, les Azers sont parmi les plus profonds habitants de ce monde. On les trouve dans des cités de bronze et d'obsidienne construites près du noyau en fusion de la planète. Les Azers vouent leur existence à l'artisanat, en particulier tout ce qui se rapporte au feu et aux objets magiques utilisant cet élément. Bourrus et réservés, ils n'ont pas pour habitude d'accorder leurs faveurs au premier quémendeur frappant à leur porte, même s'il a montré une aptitude quelconque à supporter la chaleur infernale de leur environnement. Malgré tout, ils respectent le travail bien fait. Apprendre la forge auprès d'un artisan Azer, c'est avoir accès à des secrets ignorés des forgerons de la surface. Comme pour beaucoup d'autres choses, rendre une visite aux Azers est un jeu risqué mais qui peut en valoir la chandelle.

Penchant : Confectionner des objets ouvragés

- ❖ Proposer un échange ou un marché
- ❖ Frapper avec le feu ou la magie
- ❖ Fournir exactement l'objet recherché, à un certain coût

MINOTAURE

Solitaire, Grand

Hache (d10+2 dégâts), 16 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Capacité spéciale : Sens de l'orientation
infaillible

« Une tête d'homme et un corps de taureau. Non, attends. C'est l'inverse. C'est une tête de taureau et un corps d'homme. Des sabots peut-être ? C'est ça ? Je me souviens que ce vieux roi avait dit quelque chose à propos d'un labyrinthe, non ? Bon sang ! Tu sais que je suis incapable de réfléchir dans ces conditions. Qu'est-ce que c'était ? Oh, par les dieux, je crois qu'il arrive... »

Penchant : Piéger les aventuriers

- ❖ Déboussole ses adversaires
- ❖ Perdre ses adversaires dans son labyrinthe

NAGA

Solitaire, Thésauriseur, Intelligent,

Magique, Organisé

Morsure (d10 dégâts), 12 PV, 2 Armure

Proche, Allonge

Les nagas sont ambitieux et territoriaux par-dessus tout. On les trouve fréquemment associés à une secte, infiltrée et bien implantée, qui voue un culte à leur personne.

Vous le verrez dans beaucoup de villages de montagne : un sceau serpentin griffonné sur le mur d'une taverne ou d'une église, brûlées jusqu'aux fondations. Des gens qui disparaissent dans les mines. Des hommes et des femmes arborant la marque du serpent.

Autant de signes qui vous mèneront à une seule chose : un naga, une ancienne race déchue, avec une tête d'homme à l'extrémité d'un corps sinueux de serpent. Il existe des variantes de cette créature, suivant sa lignée ou son but originel, mais elles maîtrisent toutes l'art de la manipulation et des pouvoirs magiques dont il faut se méfier.

Penchant : Commander

- ❖ Envoyer un fidèle à la mort
- ❖ Utiliser une ancienne magie
- ❖ Proposer un marché ou négocier

SALAMANDRE

Horde, Grand, Intelligent, Planaire, Organisé

Lance enflammée (m[2d6]+3 dégâts),
7 PV, 3 Armure

Proche, Allonge, Courte

Capacité spéciale : Excavation

« Les rapports disent que les fouilles ont révélé ce qui semble être un portail de basalte. Une pierre noire gravée de runes en fusion. Alors qu'ils creusaient, le mage a assuré qu'il était inerte, mais un certain nombre d'indices montre qu'il se trompait. L'équipe entière a disparu et quand nous sommes arrivés, la porte rougeoyait. Sa lueur éclairait toute la grotte. Nous pouvions voir, par l'ouverture, que l'endroit était rempli de créatures semblables à des hommes à la peau rouge et orange, grandes comme des ogres, avec une queue de serpent à la place des jambes. Elles étaient équipées aussi. Certaines avaient une armure de verre noir. Elles se parlaient entre elles dans une langue qui faisait penser à de la graisse crépitant sur un feu. Je voulais m'enfuir, mais le sergent ne voulait pas écouter. Vous avez déjà lu ce qui s'est passé ensuite, capitaine. Je sais que je suis le seul à en avoir réchappé, mais ce que je vous raconte est la vérité. La porte est ouverte, maintenant. Ce n'est que le commencement ! »

Penchant : Consumer dans les flammes

- ❖ Invoquer un élémentaire de feu
- ❖ Dissiper les artifices

ENVIRONNEMENT 8

FORCES PLANAIRES

Parfois, les monstres ne viennent pas du tout de ce plan. Les sages et les vieux prêtres disent qu'après les montagnes du bord du monde ou sous les mers les plus profondes, il y a des portails vers les terres de l'au-delà. Ils parlent de champs élyséens, de rivières de vin doux et de jeunes filles qui dansent dans des champs d'or. Ils racontent des légendes sur le paradis que l'on trouve une fois franchie la porte planaire. Les légendes parlent aussi des mille enfers. Du vortex élémentaire tourbillonnant et des démons qui attendent une conjonction astrale pour envahir ce monde et y semer un chaos sanglant. Vous devez être curieux de savoir si ces histoires sont vraies ? Que verrez-vous lorsque le passage vers l'au-delà sera ouvert ?

ANGE

Solitaire, Divin, Planaire, Intelligent, Organisé, Terrifiant

Épée de flammes (m[d210]+4 dégâts, ignore l'armure), 18 PV, 4 Armure

Proche, Puissant

Capacité spéciale : Ailé



Ainsi était-il écrit que les cieux s'adresseraient à Avra'hal. Un ange traversa les nuages pour lui parler. Il lui apparut sous les traits de sa fille aînée : belle, avec une peau d'ébène et des yeux dorés, et Avra'hal pleura à sa vue. « N'aie crainte », lui commanda l'ange. « Rends-toi au village que je t'ai montré dans tes rêves, et transmets à ses habitants le message que j'ai gravé dans ton âme. » Avra'hal pleura toutes les larmes de son corps puis accepta la tâche qui lui fut confiée. Elle emporta son épée, son grimoire et se rendit vers le village avec une soif de sang insatiable, car le message gravé dans l'âme d'Avra'hal était « Mort ».

Penchant : Transmettre la volonté divine

- ❖ Transmettre des visions prophétiques
- ❖ Inciter les mortels à agir
- ❖ Mettre à jour les péchés et les injustices

DIABLE BARBELÉ

Solitaire, Planaire, Terrifiant, Grand

Épines (d10+3 dégâts, 3 perforant),

16 PV, 3 Armure

Proche, Allonge, Dévastateur

Capacité spéciale : Épines

Il existe un millier de formes de diables, peut-être davantage. Certaines communes, d'autres uniques. À chaque fois que les Inquisiteurs découvrent une nouvelle forme, ils l'inscrivent dans le Codex des Tourmenteurs et ce savoir est partagé dans les abbayes dans l'espoir que des atrocités de cette forme particulière ne trouvent jamais leur chemin vers notre monde. Le diable barbelé est connu depuis longtemps par les frères et les sœurs de l'Inquisition. Il apparaît uniquement sur les lieux d'une terrible violence où lorsqu'il est invoqué par un mage apostat. Recouvert de longues épines, ce démon se délecte des effusions de sang, soit en empalant ses victimes peu à peu soit d'un seul coup mais en les laissant mourir lentement. Cruel mais assez inefficace en dehors de cela, il représente une menace de second plan pour l'Inquisition.

Penchant : Déchirer la chair et faire couler le sang

- ❖ Empaler quelqu'un
- ❖ Tuer sans distinction

DIABLE À CHÂÎNES

Solitaire, Planaire

Écrasement (d10 ignore l'armure),

12 PV, 3 Armure

Proche, Allonge

Vous pensez que l'expression « traînez-le jusqu'en enfer » ne veut rien dire ? Malheureusement, dans le cas du diable à chaînes, c'est à prendre au sens littéral. Apparaissant sous une forme différente pour chaque victime, cette créature invoquée n'a qu'un seul but : ligoter sa victime et l'emmener dans un lieu de tourment. Parfois, il apparaît sous la forme d'une masse de fer rouillé à forme humaine, entortillé dans des chaînes de toutes sortes auxquelles pendent des crochets. D'autres fois, il s'agit d'un enchevêtrement de cordes, de varech ou de draps sanglants. Dans tous les cas, le résultat est le même.

Penchant : Capturer

- ❖ Capturer quelqu'un
- ❖ Retourner d'où il est venu
- ❖ Torturer avec joie

ÉLÉMENTAIRE CONCEPTUEL

Solitaire, Planaire, Difforme, Fourbe

Capacité spéciale : Forme idéale

Les plans d'existence ne sont pas tous aussi concrets que notre monde. Dans le chaos élémentaire, il existe des lieux avec des concepts bien plus étranges que l'air ou l'eau. Là-bas, on peut trouver des rivières de temps qui érodent des rivages de peur cristallisée. De mornes tempêtes de cauchemars dans des cieux de rires lumineux. Parfois, ces esprits peuvent être attirés dans notre monde. Dans tous les cas, ils sont infiniment plus étranges et imprévisibles que le simple feu ou la terre. Il est également plus facile de se tromper. On pourrait essayer d'invoquer un élémentaire de fortune et être surpris de voir apparaître un élémentaire de meurtre.

Penchant : Perfectionner son concept

- ❖ Faire une démonstration de son concept dans sa forme la plus pure



CORRUPTEUR

Solitaire, Fourbe, Planaire, Thésauriseur
 Dague cachée (p[2d8] dégâts), 12 PV,
 0 Armure
Proche

« Vous savez certainement pourquoi je suis ici, brave homme. Vous devez savoir qui je suis. Vous avez prononcé la formule, vous avez répandu le sang et suivi les instructions quasi à la lettre. Votre prononciation n'était pas parfaite, mais bon, c'était à prévoir. Je suis venu vous donner ce dont vous avez toujours rêvé, mon ami. La gloire, l'amour, l'argent ? Des brouilles s'il faut rôtir en enfer en contrepartie. Ne prenez pas cet air choqué, vous saviez bien de quoi il s'agissait. Vous avez quelque chose que nous désirons. Promettez-le nous et vous offrirons le monde. Faites-moi confiance. »

Penchant : Marchander

- ❖ Proposer un pacte aux conséquences horribles
- ❖ Peupler les enfers à force de marchandages
- ❖ Faire une démonstration de puissance

DJINN

Groupe, Magique, Grand
 Flamme (d8+1 dégâts, ignore l'armure),
 14 PV, 4 Armure
Proche, Allonge
 Capacité spéciale : Fait de flammes

« Arrête de frotter cette lampe, abruti. Je me fiche de ce que tu as pu lire dans les livres, ça ne réalisera pas tes vœux. Je t'ai emmené ici pour te montrer quelque chose de réel, quelque chose de véritable. Tu vois cette fresque ? Ça raconte l'histoire de l'ancienne cité. La vraie cité qui fut jadis. Elle s'appelait Majilis et fut construite entièrement en bronze par les esprits. Ses habitants avaient des serviteurs golems et des courtisanes. À cette époque, on racontait qu'il était possible d'échanger une année de vie contre une de leurs faveurs.

Ce soir, nous ne sommes pas ici pour amasser des trésors, pauvre fou, nous sommes ici pour apprendre. Les djinns viennent encore ici parfois, et tu dois comprendre leur histoire si tu veux savoir comment te comporter devant l'un d'entre eux. Ils sont puissants, ils sont mauvais, ils sont fiers, et tu dois les connaître si tu veux avoir un espoir de survivre à une invocation. Maintenant, pose ta lampe ici, nous allons l'allumer, il commence à faire très sombre, et ces ruines sont dangereuses la nuit. »



Penchant : Brûler pour l'éternité

- ❖ Accorder un pouvoir à un coût
- ❖ Invoquer les forces de la Cité de Bronze

MOLOSSE INFERNAL

Groupe, Planaire, Organisé
 Morsure enflammée (d8 dégâts), 10 PV,
 1 Armure
Contact
 Capacité spéciale : Pelage d'ombre

Quand quelqu'un n'honore pas ses engagements, le créancier ne réclame-t-il pas son paiement ? N'envoie-t-il pas quelqu'un pour collecter son dû ? C'est également ainsi que fonctionnent les Puissances Infernales. Elles veulent seulement récupérer ce qui est leur. Une meute d'ombres hurlantes, de flammes et d'os dentelés, menées par le cor de chasse. Ils ne s'arrêtent jamais, on ne peut leur échapper.

Penchant : Poursuivre sans relâche

- ❖ Poursuivre sa cible en dépit de tous les obstacles
- ❖ Cracher du feu
- ❖ Invoquer les forces des enfers sur ses cibles

DIABLOTIN

Horde, Planaire, Intelligent, Organisé
 Jet de flammes (d6 dégâts, ignore l'armure), 7 PV, 1 Armure
Proche, Allonge, Courte, Longue

Ces petits démons servent souvent d'exercice d'invocation aux démonistes novices. Ils infestent aussi le repaire des cabales ésotériques, buvant des potions quand personne ne regarde, harcelant les animaux familiers ou les serviteurs avec de petites fourches. Ils sont une caricature de démons. Fort heureusement, ces petites créatures sont faciles à soumettre ou à détruire.

Penchant : Harceler

- ❖ Envoyer des informations aux enfers
- ❖ Semer la zizanie

L'INÉLUCTABLE

Groupe, Grand, Planaire, Informe, Prudent, Magique
 Marteau (d10+1), 21 PV, 5 Armure
Proche, Allonge
 Capacité spéciale : L'Ordre incarné

Toute chose a une fin. La réalité saigne par la blessure du couteau de l'entropie. Sur le fil du temps lui-même réside l'Inéluctable. Massif, puissant et apparemment sculpté dans les étoiles elles-mêmes, l'Inéluctable intervient quand la magie ou une calamité ont défait l'écheveau de la destinée. Quand les puissants et les arrogants distillent l'essence du destin et tentent de sonder les fondements de la réalité, l'Inéluctable arrive pour ramener les choses dans le droit chemin. Immuable, apparemment insensible aux atteintes des mortels et absolument énigmatique, on raconte que l'Inéluctable est tout ce qui restera de l'univers quand le temps sera complètement écoulé.

Penchant : Préserver l'Ordre des choses

- ❖ Dissiper un sort ou un effet
- ❖ Faire respecter une loi de la nature ou de l'homme
- ❖ Donner un aperçu de la destinée

LARVE

Horde, Fourbe, Planaire, Intelligent
 Bave (p[2d4] dégâts), 10 PV, 0 Armure
Proche

Ceux qui ont eu un aperçu des plans infernaux et s'en sont tirés avec une santé mentale à peu près intacte parlent d'une masse grouillante de ces choses misérables. Des larves aux visages d'hommes et de femmes, implorant leur salut dans un étai de flammes. Parfois, ils peuvent être poussés, se tordant de souffrance, à passer dans notre monde par une faille de la membrane planaire.

Une fois là et parvenus à leur stade adulte, ils répandent l'affliction et la maladie avant de mourir en une bouillie sanglante.

Tout compte fait, c'est un excellent encouragement à accomplir de bonnes actions dans la vie.

Penchant : Souffrir

- ❖ Désespérer autrui
- ❖ Implorer la clémence
- ❖ Attirer une attention malveillante

CAUCHEMAR

Horde, Planaire, Magique, Grand, Terrifiant
 Sabots (d6+1 dégâts), 7 PV, 4 Armure
Proche, Allonge
 Capacités spéciales : Flammes et ténèbres

Un pacte, signé à une époque où les hommes peuplaient encore les Terres Foudroyées, serait à l'origine de cette horde. Les seigneurs des chevaux arpentaient ces plaines. On raconte qu'ils naissaient en selle. L'un d'entre eux, dans un désir de dominer les autres, signa un sombre contrat et céda ses plus belles montures à une puissance infernale. Il a obtenu le pouvoir, évidemment. Mais à quoi bon une dynastie millénaire lorsque la vie est si courte ? À présent, les démons des enfers chevauchent des coursiers fabuleux à la robe brillante, comme huilée, et à la crinière enflammée. Ce sont les montures de la cavalerie des enfers.

Penchant : Servir de monture

- ❖ Porter un cavalier dans des flammes infernales
- ❖ Emporter quelqu'un

QUASIT

Horde, Planaire
 Armement infernal (d6 dégâts), 7 PV, 2 Armure
Proche
 Capacité spéciale : Forme variable

Un quasit est une sorte de diabolotin avec un peu d'ambition : un troupier des royaumes démoniaques, une racaille armée de crocs, de griffes, d'ails, ou de toute autre chose qui lui donne un avantage sur ses pairs infernaux.

Communément invoqués par les sorciers pour porter de lourdes charges, construire des ponts ou veiller sur leurs étranges tours, les quasits peuvent prendre de nombreuses formes, mais aucune n'est plaisante.

Penchant : Servir son maître

- ❖ Attaquer à corps perdu
- ❖ Faire souffrir

LA TARASQUE

Solitaire, Planaire, Énorme

Capacité spéciale : Invulnérable

La Tarasque. Le légendaire et invincible mastodonte, avaleur de cités, dévoreur de bateaux, chevaux et chevaliers. Une créature qu'on n'a pas vue depuis des millénaires mais sur laquelle on raconte toutes sortes d'histoires. Une seule vérité est commune à toutes ces histoires : on ne peut la tuer. Aucune épée ne peut percer sa carapace, aucun sort ne peut traverser la barrière qui semble la protéger. Les histoires racontent que seule une âme pure peut la plonger dans le sommeil, bien que seuls les dieux sachent où trouver une telle chose et ce que cela veut dire. Prions de ne jamais avoir à l'apprendre.

Elle sommeille. Quelque part aux frontières de notre plan. Pour le moment.

Penchant : Consumer

- ❖ Avaler quelqu'un, un groupe ou un lieu entier
- ❖ Recrachter un bout de lieu englouti il y a des millénaires

DÉMON DU MOT

Solitaire, Planaire, Magique

Tout type de magie mortelle est fait de mots. Les sorts sont des prières, des formules récitées, des runes lancées ou des cantiques chantés. Des lettres, des mots, des phrases, tous reliés dans une syntaxe que le monde lui-même peut comprendre. Grâce aux mots, nous pouvons faire pleurer de chagrin ou de joie, dépeindre des scènes ou murmurer nos désirs aux dieux. Il n'est donc pas surprenant qu'un tel pouvoir attire l'attention, que chaque mot prononcé, s'il est répété et chargé d'émotion

ou de sens, puisse atteindre des oreilles mal intentionnées. Les démons des mots sont invoqués par accident, font leur apparition aléatoirement et la plupart du temps pour une courte durée. Mais ils viennent pour donner vie à un mot en particulier. Capricieux, imprévisibles et dangereux, c'est certain, mais parfois utiles. Tout dépend du mot.

Penchant : Faire valoir son mot

- ❖ Lancer un sort en rapport avec son mot
- ❖ Donner de l'ampleur à son mot

ENVIRONNEMENT 9

LES GENS DU ROYAUME

ACOLYTE

« On peut pas tous être Haut Prêtre, qu'ils disaient. On peut pas tous porter la Pointe Blanche, qu'ils disaient. Nettoie le sol, qu'ils m'ont dit. Le Suzerain Chthonien ne veut pas d'un sol crasseux, n'est-ce pas ? Vous verrez les illuminations et la magie qu'ils disaient. Bah ! Tout ce que j'ai, ce sont des genoux calleux et les mains gercées. Si seulement j'avais pu être un clerc... »

Penchant : Servir consciencieusement

- ❖ Suivre les dogmes
- ❖ Offrir une récompense éternelle aux agissements terrestres

AVENTURIER

Horde, Intelligent

Épée (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Proche

Capacités spéciales : Enthousiasme inépuisable

« Ce sont les rebuts de la société. Une bande d'hommes et de femmes en armure se pavanant en ville en exhibant, sait-on jamais, assez de puissance, magique ou non, pour raser l'endroit. Traînant derrière eux des sacs et des sacs remplis d'un butin encore dégoulinant du sang des pauvres couillons qu'ils ont massacrés pour ça. Une inflation est à prévoir, si vous voulez mon avis. Tout le système est en train de partir en vrille à cause de ces tarés de tueurs en vadrouille. Attendez, vous êtes un aventurier ? Je retire tout ce que je viens de dire. »

Penchant : Tenter l'aventure ou mourir en essayant

- ❖ Entreprendre des projets insensés
- ❖ Agir impulsivement
- ❖ Partager des récits de leurs prouesses passées

BANDIT

Horde, Intelligent, Organisé

Poignard (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Proche

Désespoir est le mot d'ordre du banditisme. Quand les temps sont durs, que faire si ce n'est se saisir d'une arme et rejoindre un clan d'hommes et de femmes peu ragoûtants ? Bandits de grands chemins, braconniers, escrocs de toutes sortes et immondes assassins. Qui pourrait les blâmer ? On a tous besoin de manger. Cependant, on ne peut nier que le mal s'est emparé du cœur de certains et que le désespoir peut être un prétexte à l'assouvissement des pulsions les plus viles. De toute manière, c'est ça ou la faim la plupart du temps.

Penchant : Voler

- ❖ Voler quelque chose
- ❖ La bourse ou la vie !

ROI-BANDIT

Solitaire, Intelligent, Organisé

Une bonne lame (m[2d10] dégâts), 12 PV,

1 Armure

Proche

Mieux vaut régner en enfer que servir au paradis.

Penchant : Commander

- ❖ Rançonner
- ❖ Extorquer
- ❖ Renverser le pouvoir

FOU

Une seule personne est autorisée à dire la vérité à la cour du roi. La vraie et franche vérité sur toute chose. Le fou raconte tout en gesticulations, clochettes et visage peinturluré comme lui seul sait le faire devant un roi. Vous pouvez toujours compter sur un fou pour vous faire honte devant tout le monde et vous donner l'irrépressible envie de le noyer dans une fosse d'aisance.

Penchant : Se moquer

- ❖ Montrer les injustices
- ❖ Jouer un tour

GARDE

Groupe, Intelligent, Organisé

Lance (d8 dégâts), 6 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Noble protecteur ou pochetron, ça ne fait souvent aucune différence, tous sont des chevaliers ratés. Malgré tout, la garde de la ville est une ancienne profession. Les membres de cette force de police arborent généralement les couleurs de leur seigneur (quand on arrive à les distinguer sous la boue), et suivant la richesse de ce dernier, peuvent même porter une arme décente et une armure à leur taille. Ceux-là sont les plus chanceux. Quoi qu'il en soit, il faut bien quelqu'un pour garder un œil sur la porte alors que les Cavaliers Noirs ont été aperçus dans les bois. Beaucoup d'entre nous doivent leur vie à ces protecteurs. Souvenez-vous en la prochaine fois que l'un d'entre eux insultera votre mère sous l'effet de la boisson, hein...

Penchant : Suivre les ordres

- ❖ Faire respecter la loi
- ❖ En tirer bénéfice

VOLEUR HALFELIN

Solitaire, Petit, Intelligent, Organisé,

Furtif, Fourbe

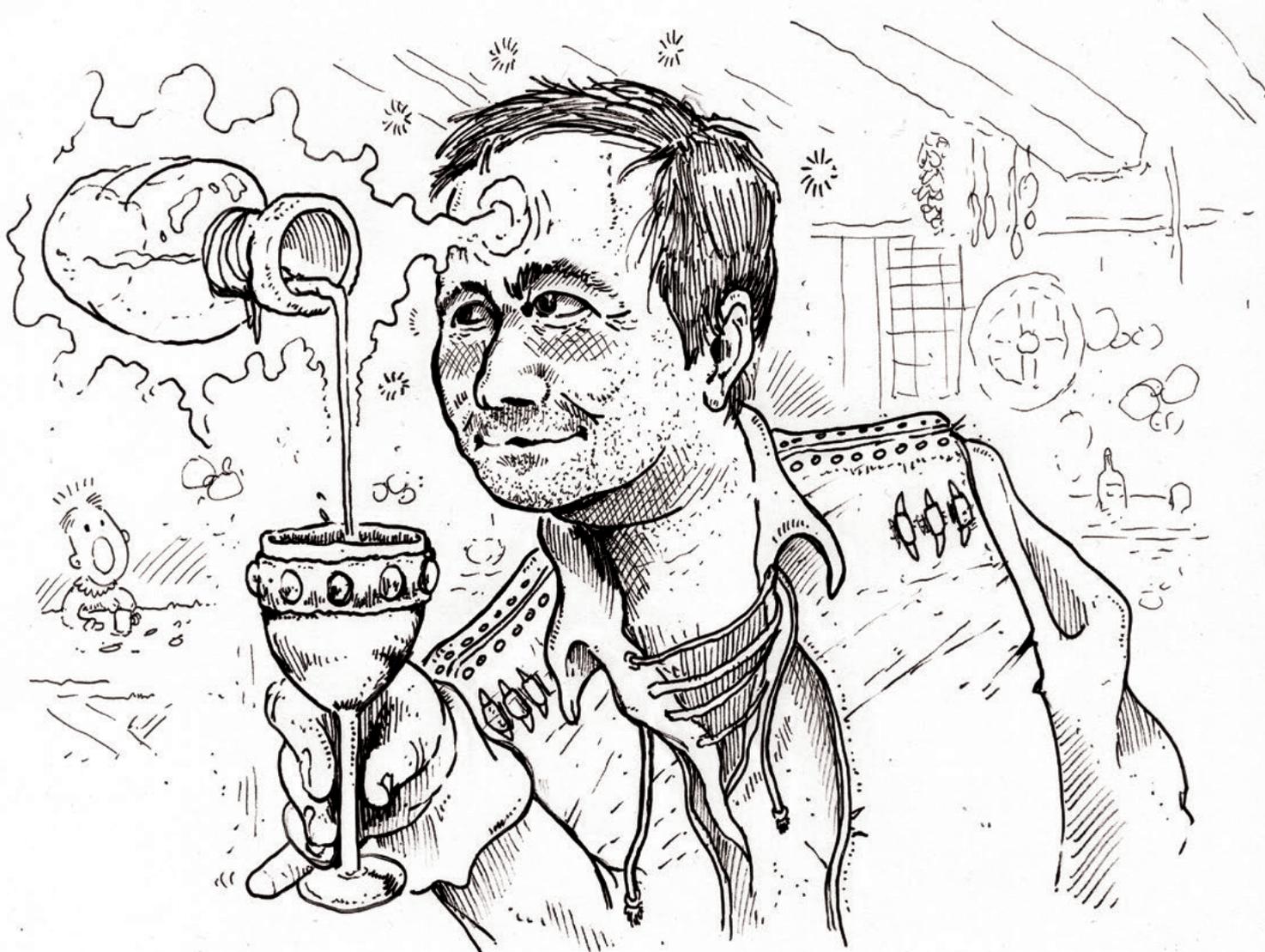
Dague (p[2d8] dégâts), 12 PV, 1 Armure

Proche

Ce serait imprudent de tirer des conclusions hâtives sur les membres d'un peuple seulement parce qu'ils ont tendance à être doués dans un domaine ou un autre. Cela dit, les faits sont là, n'est-ce pas ? Ou alors, tous les bons et gentils halfelins on le bon goût de rester chez eux dans leurs maisons sous les collines à l'inverse de ceux que vous croisez dans les bidonvilles et les tavernes des villes humaines. Peut-être qu'ils vous volent votre bourse juste pour les avoir appelés « halfelins ». Tout le monde ne prend pas forcément bien le surnom dont on l'affuble. Ou bien ils jouent la comédie et se font passer pour de pauvres enfants mendiant une aumône. Votre œil blasé ne voit même pas la supercherie avant qu'il ne soit trop tard. C'est sans importance, dans tous les cas, ils seront partis avec votre or avant que vous ne vous rendiez compte que vous l'avez bien mérité.

Penchant : Mener une vie de luxueuses rapines

- ❖ Voler
- ❖ Avoir l'air amical



ERMITE MAGICIEN

Magique

Tous ceux qui manipulent les arts ésotériques ne sont pas des aventuriers. Ni des nécromanciens dans des mausolées ou des sorciers de haute lignée. Certains sont justes de vieux hommes ou femmes, assez intelligents pour avoir découvert un tour ou deux. Ça a pu les rendre un peu cinglés, mais si vous avez une malédiction à lever ou un amour à sonder, ils feront sans doute l'affaire si vous pouvez trouver leur cabane moisie au fond du marais et si vous payez ce qu'ils réclament.

Penchant : Apprendre

- ❖ Lancer presque le bon sort (à un certain prix)
- ❖ Passer des accords qui les dépassent

HAUT-PRÊTRE

Respectés par tous ceux qui les contemplent, les hauts prêtres et abbesses de Dungeon World sont traités avec révérence. Qu'ils rendent hommage à Ur-thuu-hak, Dieu des Lames, ou qu'ils murmurent des prières silencieuses à Namiah, précieuse fille de la paix, ils savent une chose ou deux que nous ne connaissons jamais. Les dieux s'adressent à eux comme un colporteur nous parle au marché. Pour tout cela, les secrets bien gardés et la connaissance, nous nous inclinons quand ils passent avec leurs robes éclatantes.

Penchant : Mener

- ❖ Imposer la loi divine
- ❖ Révéler des secrets divins
- ❖ Se charger d'une mission divine

CHASSEUR*Groupe, Intelligent*

Vieil arc (d6 dégâts), 6 PV, 1 Armure

Courte, Longue

La nature n'est pas qu'un havre pour les bêtes à cornes et à écailles. Il y a des hommes et des femmes là-dehors aussi, ceux-là même qui reniflent le sang dans l'air et qui chassent, vêtus des peaux de leurs proies. Qu'ils aient un arc de bonne facture acheté lors d'une des rares visites en ville, ou un couteau fait d'os et de tendons, ces gens ont plus en commun avec les choses qu'ils traquent et mangent qu'avec leurs congénères. Sombres, graves et calmes, ils trouvent une sorte de paix dans la nature.

Penchant : Survivre

- ❖ Rapporter des nouvelles des étendues sauvages
- ❖ Tuer une bête

CHEVALIER*Solitaire, Intelligent, Organisé, Prudent*

Épée (m[2d10] dégâts), 12 PV, 4 Armure

Proche

Quel enfant ne s'est jamais agrippé à la lice lors des joutes, aveuglé par le soleil sur les armures étincelantes, rêvant d'être l'un de ces cavaliers bardé d'acier chevauchant pour divertir le roi et la reine ? Quel jeune paysan n'a jamais souhaité échanger son seul bien, une truie boiteuse et une miche de pain, contre une lance et un étendard ? Un chevalier est beaucoup de choses, un guerrier saint, un protecteur vertueux, un félon parfois, mais un chevalier est toujours un symbole aux yeux de ceux qui le voient. Un chevalier est un symbole.

Penchant : Vivre suivant un code

- ❖ Prendre une position éthique
- ❖ Mener les soldats à la bataille

MARCHAND

« Des perches de dix pieds ! Venez acheter vos perches ici ! Et des torches qui brillent et qui chauffent bien ! Des mules, aussi. Un peu têtues mais bien élevées ! Besoin d'un sac de toile, peut-être ? Voilà... Venez acheter vos perches de dix pieds !

Penchant : Faire des bénéfices

- ❖ Monter une affaire avec les aventuriers
- ❖ Proposer un « marché »

NOBLE

Leur place en ce monde est-il un cadeau des dieux ? Est-ce la raison pour laquelle ils peuvent se transmettre la richesse et le pouvoir par la naissance ? Un enchantement ou un truc dans le sang, peut-être ? Le paysan ploie le genou et mène une vie de dur labeur pour s'en sortir tandis que le noble porte des beaux vêtements brodés à ses armes. Chacun son fardeau, comme dirait l'autre. Il me semble que le fardeau de certains est en pierre alors que d'autres portent leur poids en or. Chienne de vie.

Penchant : Commander

- ❖ Donner un ordre
- ❖ Récompenser

PAYSAN

Nous piétinons ces gens qui font pousser notre nourriture dans leurs fermes, couverts de boue et relégués au bas de l'échelle sociale. Certains paysans sont plus doués que d'autres mais aucun ne verra une pièce d'or de sa vie. La nuit, ils rêvent qu'un jour ou l'autre ils combattront un dragon et sauveront une princesse. Aventurier, ne faites pas comme si vous n'aviez jamais été l'un d'entre eux avant de perdre tout sens commun.

Penchant : Être dépouillé

- ❖ Mendier de l'aide
- ❖ Offrir une maigre récompense et sa gratitude

REBELLE*Horde, Intelligent, Organisé*

Hache (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Proche

Ceux qu'on appelle hors-la-loi hors des villes sont chassés ou tués. Mais la cité est pleine de cachettes. Des sous-sols humides où l'on examine des cartes et où l'on complotte contre le système corrompu. Comme des rats, ils rongent l'ordre établi pour en imposer un autre, ou tout simplement pour l'affaiblir. La limite entre le changement et le chaos est très mince. Certains rebelles la franchissent tandis que d'autres veulent juste tout voir brûler. Un déguisement, un couteau dissimulé ou une torche lancée au bon moment sont les outils des rebelles. La

marque brûlante de l'anarchie est une peur commune à tous les nobles de Dungeon World. Ces hommes et ces femmes en sont la raison.

Penchant : Bouleverser l'ordre établi

- ❖ Mourir pour une cause
- ❖ Inspirer les autres

SOLDAT

Groupe, Intelligent

Lance (d6 dégâts), 6 PV, 1 Armure

Proche, Allonge

Parfois, pour un roturier robuste, c'est ça ou être bandit. C'est porter les couleurs, enfiler une armure mal ajustée et marcher vers l'inconnu aux côtés de milliers d'hommes et de femmes tout aussi effrayés, enrôlés pour combattre dans les guerres de notre temps. Ils auraient pu se cacher dans les bois, braconnant des élans tout en évitant la garde du roi. Plutôt risquer sa vie pour une cause, se lancer courageusement dans la mêlée aux côtés de compagnons en espérant en ressortir en un seul morceau. Et puis les nobles ont besoin d'hommes et de femmes robustes. Que disent-ils déjà ? Une poignée de soldats vaut mieux que de longs discours.

Penchant : Se battre

- ❖ Aller en guerre
- ❖ Combattre de concert

ESPION

Les rois les adorent mais ne leur accordent jamais leur confiance. Mystérieuse, secrète et séduisante, la vie d'espion n'est, à écouter les gens du peuple, qu'intrigues et romances. Un couteau dans l'ombre et une paire d'yeux attentifs. Il peut être votre meilleur ami, votre compagnon ou le vieux que vous voyez tous les jours sur le marché. On ne sait jamais. Mince, vous pourriez être un espion, on raconte qu'un sort permet de manipuler votre esprit sans que vous vous en rendiez compte. Comment peut-on vous faire confiance ?

Penchant : S'infiltrer

- ❖ Rapporter la vérité
- ❖ Trahir

MARCHAND AMBULANT

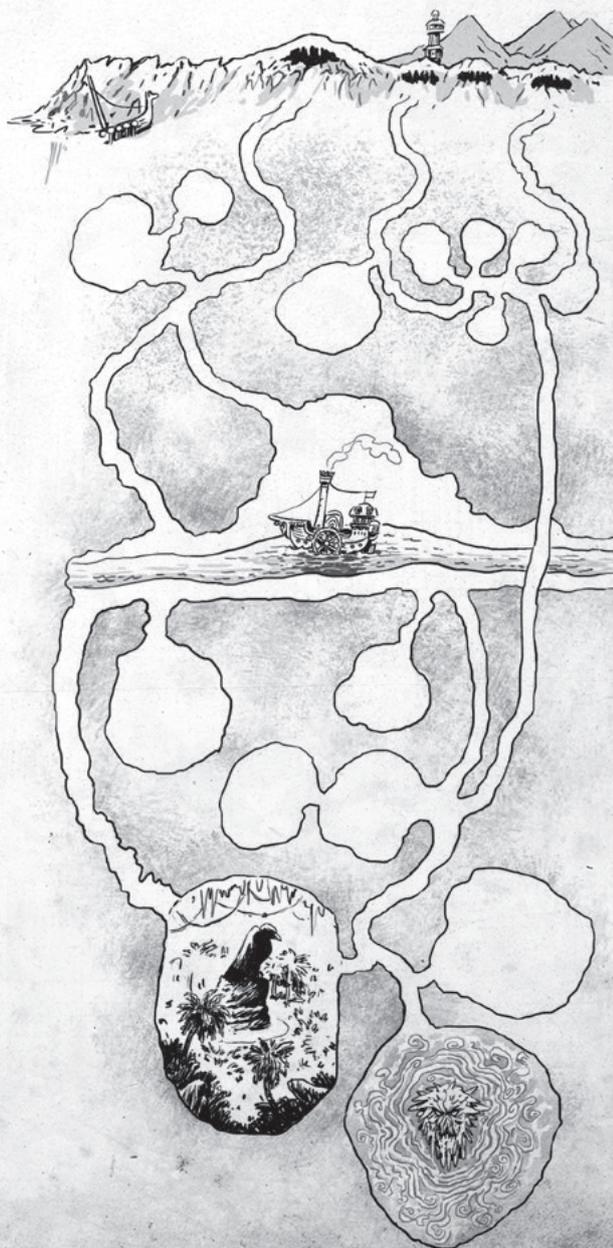
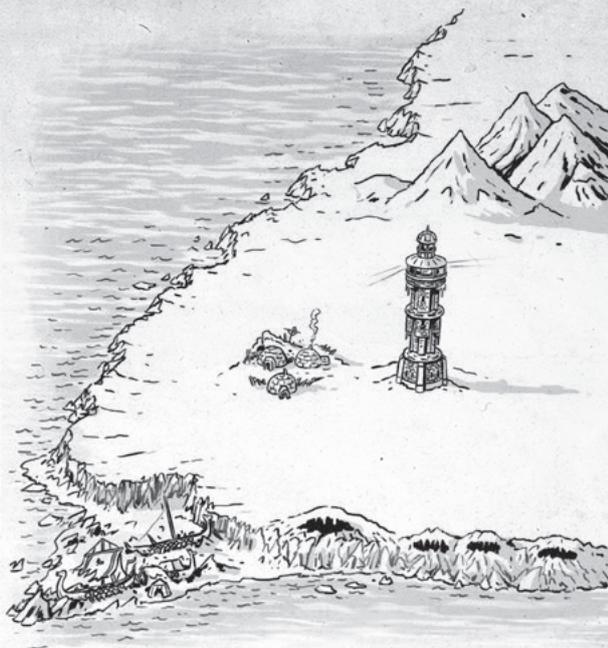
Groupe, Intelligent

On raconte que si vous croisez un de ces marchands ambulants sur la route et que vous ne lui offrez pas une lampée de bière ou un peu de votre nourriture, il vous lance une malédiction en retour. Ce sont des gens curieux. Ils voyagent de ville en ville avec leurs mules, leurs roulottes remplies de bric-à-brac, leurs chiens miteux et toujours une histoire à raconter. Parfois même avec du courrier si vous êtes chanceux et que vous vivez dans un endroit où la poste royale ne s'aventure pas. Si vous êtes assez aimable, peut-être vous vendront-ils une rose qui ne fane jamais, ou une horloge qui sonne avec des rires de fées. Parfois ce ne sont que des colporteurs marginaux. Qui sait ?

Penchant : Créer

- ❖ Échanger une rareté à un certain prix
- ❖ Raconter des histoires de périls et de trésors dans des pays lointains

ADVENTURE



L'horreur boréale

UNE AVENTURE
POUR DUNGEON WORLD

Le retour du froid

Le terrifiant Cryocrate était autrefois non pas un homme ou un elfe, mais un groupe d'aventuriers. Jeunes et téméraires, ces héros provenus de divers horizons avaient entrepris de rallier le grand Nord à la recherche de l'Antrilyon, le légendaire sceptre de l'Hiver. A bord du fier vapeur nain Brisenord, ils bravèrent les éléments, affrontèrent des créatures oubliées dans les glaces par les dieux eux-mêmes. Contre toute attente, au terme d'une lutte qui brisa autant d'esprits que de corps, le groupe mit la main sur l'Antrilyon. Mais comme pour toute aventure épique, il restait à faire le voyage du retour.

Ce voyage se termine enfin. Des années, peut-être des générations plus tard, le Brisenord voit enfin la terre. Enfin, façon de parler. Car sous l'influence de l'Antrilyon, le navire se trouve enchâssé dans une couche de glace plus épaisse à chaque heure qui passe. Et c'est une véritable banquise qui s'approche des cotes, menaçant de tout embrasser de son carcan glacé. Les pirates nains qui ont colonisé cette terre hostile l'ont baptisée Jjwr (prononcez yhi-veur).

SKYRIM À QUOI CETTE HISTOIRE ? ¹

Si vous lisez ici votre premier scénario pour Dungeon World, ne soyez pas trop surpris-e. Vous ne trouverez pas de successions de scènes et de passages obligés (à part l'introduction). Les pages qui suivent présentent l'île flottante

de Jjwr et les menaces qu'elle apporte avec elle. Vous serez amené-e à l'adapter aux héros des joueurs et à y ajouter vos propres dangers². N'ayez pas peur de tout casser, cette aventure vous appartient.

En revanche, si vous intégrez *L'horreur boréale* à une campagne existante, vous ne devriez pas avoir de mal faire peser la menace sur la région que vous avez décrite. Placez un océan si vous n'en avez pas, ou bien faites de l'île un iceberg flottant dans les airs.

QUESTIONS POUR LES PERSONNAGES

Servez-vous de la liste ci-dessous pour donner des raisons aux aventuriers d'explorer l'île de Jjwr, et aussi pour étoffer la campagne. Posez en priorité les questions en italiques, quitte à changer la classe à qui vous la posez.

- ❖ *(Druide) Comment as-tu compris que la banquise menaçait de recouvrir la région ?*
- ❖ *(Chaman) Comment l'avancée de la banquise menace-t-elle le monde des esprits en plus de celui des mortels ?*
- ❖ *(Elfe) Pourquoi ton peuple s'intéresse-t-il aux vestiges de la civilisation elfique qu'on dit se trouver dans le Grand Nord ?*
- ❖ *(Barde) Quelle triste chanson raconte l'expédition maudite qui partit trouver le grand Nord et n'est jamais revenue ? Lequel de tes compagnons a un ancêtre qui en fit partie ?*
- ❖ *(Magicien) Quelle est l'origine de l'Antrilyon, le sceptre de l'hiver, et de son pouvoir quasi-divin ?*
- ❖ *(Clerc ou Paladin) Quel mal millénaire l'Antrilyon pourrait-il combattre ?*

¹ : Vous l'aurez compris à ce stade, je vais profiter de toutes les occasions pour placer des jeux de mots dans les titres. Je suis un humoriste raté et j'assume.

² : Comme par exemple des pingouins mangeurs d'hommes. Je regretterai toute ma vie de n'avoir pas eu la place de mettre des pingouins mangeurs d'hommes dans cette aventure.

- ❖ *(Guerrier) Qu'as-tu entendu sur les prouesses martiales des Murssü, les géants des icebergs ?*
- ❖ *(Barbare ou Nain) Pourquoi ton clan est-il en mauvais termes avec le terrible pirate nain Barbe d'Ivoire ?*
- ❖ *(Voleur) Pourquoi ta dernière rencontre avec le capitaine pirate Barbe d'Ivoire s'est-elle mal terminée ?*
- ❖ *(Cambrioleur) Ta participation à cette aventure est la conséquence d'un de tes larcins. Lequel et pourquoi ?*
- ❖ *(Nain ou Barde) Que sais-tu de la science oubliée des nains constructeurs ?*
- ❖ *(Immolateur) L'origine de l'Orbe ignée est plus sinistre que ce que racontent les légendes. Qu'as-tu appris à ce sujet ?*
- ❖ *(Rôdeur) Quelles créatures contre-nature vivent dans les glaciers de l'île de Jijur ?*

Si votre campagne comprend une ville côtière, passez à la suite. Autrement, prenez quelques minutes pour vous intéresser à la région en vous inspirant des questions ci-dessous. Et n'oubliez pas de dessiner une carte !

- ❖ Comment s'appelle le petit port dans lequel vous faites étape ?
- ❖ Des halfelins de ta connaissance habitent dans la région. Quelles autres races vivent ici, et quel genre de vie mènent-elles ?
- ❖ Qui est originaire de la région, qui est un étranger ?

Aux autochtones :

- ❖ Qu'est-ce que la société d'ici a d'unique ?
- ❖ Pourquoi les pratiques religieuses des gens d'ici paraissent étranges au premier abord ?
- ❖ (À chacun) Nomme quelqu'un un proche vivant au village : famille, amis, anciens rivaux, amour impossible, etc.

Aux étrangers :

- ❖ Pourquoi l'accueil qui t'a été fait ici t'a particulièrement touché ?
- ❖ Qu'est-ce qui te rappelle ton lointain pays ?
- ❖ Qu'est-ce que les gens d'ici font ou comprennent mieux que ceux de chez toi ?

Donjons & Glaçons : commencer l'aventure

PORT-INTRO³

Expliquez aux joueurs que leurs personnages ont presque terminé leurs préparatifs pour explorer la banquise. Il ne leur reste plus qu'à trouver un bateau pour faire la traversée. La mer de glace ne doit pas être bien loin ; on voit déjà des icebergs dériver à portée de flèche du port.

IMPRESSIONS

- ❖ L'accueil, méfiant ou chaleureux, de braves gens qui tirent le meilleur d'une situation difficile.
- ❖ Une scène de la vie quotidienne, rendue étrange par le froid hivernal qui règne en plein été.
- ❖ Des fermiers, des pêcheurs ou des marchands discutent des récoltes, inquiets pour l'avenir.
- ❖ Des flocons de neige tourbillonnent dans le coucher de soleil.
- ❖ Un cri de terreur retentit. Des monstres attaquent le port !

L'INVASION DES EISBOLDS

Une horde de petits humanoïdes canins à écailles blanches et grises a envahi le village. Avec eux, renversant les murs comme autant de décors de théâtre, des horreurs à fourrure sombre. Ces créatures font irruption dans les maisons et avalent les feux de cheminée avant de se tourner vers les habitants. Les aventuriers ont intérêt à dégainer leurs armes et leurs sorts s'ils veulent sauver les innocents.

RAMASSER LES MORCEAUX

Les monstres sont venus d'un iceberg plus gros que la moyenne qui s'est échoué non loin du village. En remontant la piste des créatures, les personnages découvrent des cavernes dans la glace. C'est l'occasion d'un indice sur la provenance de l'iceberg : des traces d'outils montrent que le complexe a été sectionné avant de partir à la dérive. Si les aventuriers veulent explorer les cavernes,

3 : J'espère que vos joueurs auront trouvé un meilleur nom pour la communauté où débute cette aventure.

sachez que les eisbolds ne laissent jamais leurs repaires sans défense. Quelques gardes y sont sans doute restés, ainsi que nombre de pièges.

Enfin, notez que si vous n'avez pas le temps de jouer un long combat, les Soeurs-écumeuses (voir page 238) peuvent venir à la rescousse des villageois à n'importe quel moment de cet épisode.

EISBOLDS, PESTES HARGNEUSES

Furtif, Horde, Organisé, Petit

Javeline ou piolet (d6 dégâts), 3 PV, 1 Armure

Mêlée, Courte

Ces cousins des kobolds vivent dans les régions arctiques, installés dans les tunnels des squales à fourrure qu'ils domestiquent. Le Grand Froä, comme ils surnomment le Cryocrate, leur a promis de les mener à la conquête des terres vertes.

Penchant : Piller les peuples au sang tiède.

Capacité spéciale : Résistance au froid

Actions :

- ❖ Attaquer en surnombre
- ❖ Déclencher des embuscades complexes
- ❖ Piailler des signaux de bataille

SQUALE À FOURRURE

Solitaire

Gueule pleine de dents en cristal (dégâts d10+2), PV 12, Armure 1

Mêlée, Puissant, Dévastateur, 2-perforant

Plus proches d'un ver géant que d'un requin, cette créature vit sous les sols gelés et à l'intérieur même des glaciers. C'est un carnivore qui apprécie particulièrement les créatures à sang chaud.

Penchant : Dévorer toute chaleur

Capacités spéciales : Excavation

Actions :

- ❖ Surgir de nulle part pour déchirer ou mordre
- ❖ Disparaître dans un tunnel

ACTION

Quand tu te mets en danger pour sauver des villageois, lance +CON. Sur 10+ c'est un succès éclatant. Sur 7-9 choisis 1. Sur 6-, choisis également 1 et attends-toi au pire (mais marque un XP).

- ❖ Quelqu'un est tué ou blessé
- ❖ Quelque chose est détruit ou perdu
- ❖ Un aventurier est mis dans une situation difficile

La traversée

Pour se rendre sur l'île de Jýwr, les personnages auront sans doute besoin d'un bateau. S'ils ont une autre idée, laissez-les faire. Autrement, deux capitaines peuvent se laisser convaincre de braver le gros temps pour déposer des aventuriers sur la banquise. Si vous voulez ajouter un peu de tension au voyage, posez des questions du genre :

- ❖ Ton culte/maître/peuple/ordre a contracté une dette vis à vis des Soeurs-écumeuses. Quelle est-elle ?
- ❖ Une de tes connaissances a été condamnée (peut-être injustement) aux galères. Qui est-ce ?
- ❖ Le baleinier du capitaine Øgrø est légendaire par chez toi. Dis-nous pourquoi.
- ❖ Avant de devenir pêcheur, le capitaine Øgrø était aventurier. Dans quelles circonstances l'as-tu rencontré ?

LA NASSE DU CAPITAINE ØGRØ

IMPRESSIONS

- ❖ Coque renforcée, lance-harpon puissant, étrave acérée, filets soigneusement pliés, pont noirci par le sang.
- ❖ Visages multicolores uniformément grillés par le sel et le soleil, tatouages venant de tous les ports, colifichets et gris-gris.
- ❖ Confort rustique d'un hamac en toile rude, ragoûts de poisson arrosés d'ale, chansons tristes au coin du poêle.

Noms : Winstonia, Shelly, Fiske, Dwonga, Roald, Lindiførde, Weelkes, Pouck, Lenâtre, Alførde Hartfød, Gartside, Leng Leng.

Si un combat devait éclater, considérez les marins de la Nasse comme des bandits, et Øgrø comme un Roi-bandit (page 228) et donnez-lui les actions *envoyer par-dessus bord* et *retourner l'abordage*.

Le Fer-Croisé des Soeurs-écumeuses

IMPRESSIONS

- ❖ Silhouette élancée, voiles rouges menaçantes, proue en forme de poing, coque décorée de fresques guerrières.
- ❖ Pont impeccable, cabines spartiates, bruits de clochettes couvrant les geignements des rameurs, repas pris en silence.
- ❖ Robes grises et pourpres, colliers de prière, haches de brèche, visages paisibles, regards désapprobateurs.

Noms : Soeur quartier-maître Ioanna, Soeur bosco Despoina, Soeurs Mégara, Hallié, Phedréa, Epidia, Zebina, Thea, Kristabelle

En cas de bagarre, les nonnes sont considérées comme des gardes (page 228) avec l'action *acrobaties martiales* et la mère-commandante Zenia comme un chevalier (page 230) dotée des actions *combattre en défiant les lois de la physique* et *se relever toujours et encore*.

L'OCÉAN DE GLACE

But : empêcher les intrus d'atteindre l'île de Jýwr

ACTIONS DE LIEU

- ❖ Un iceberg sort de la nuit brumeuse. Espérons qu'il ne soit pas habité...
- ❖ Une voile apparaît à l'horizon. Est-ce que c'est la lumière, où est-ce qu'ils arborent un pavillon noir ?
- ❖ On n'y voit pas plus loin que les cornes de son casque.
- ❖ Il y a quelque chose dans l'eau... quelque chose d'énorme. Et ça se rapproche !⁴
- ❖ L'équipage est d'humeur morose, et une bagarre peut éclater à n'importe quel moment.
- ❖ Une tempête charriant des flèches de glace coûte la vie à plusieurs marins.

Le voyage ne devrait pas être de tout repos. En fonction du temps de jeu que vous comptez y consacrer, vous pouvez déclencher des actions de voyage ou simplement mettre en scène des rencontres et des événements climatiques. Ne prévoyez rien à l'avance et jouez pour voir ce qui va se passer. Si le navire des héros fait naufrage, ils trouveront bien un autre moyen de rallier Jýwr.

4 : Les caractéristiques du Kraken sont en page 216, je dis ça, je dis rien.

L'arène des neiges : bienvenue sur l'île de Jýwr

Les pages qui suivent décrivent les principaux points d'intérêt (lire : suffisamment dangereux pour intéresser des aventuriers) de la banquise. Les créatures et peuples décrits sont bien entendu susceptibles d'être rencontrés ailleurs (pensez-y quand vous avez une action à faire). Notez aussi que la carte comporte des blancs. Remplissez-les.

LA CRIQUE AUX DRAGONS

Les terribles pirates de Barbe d'Ivoire sont tristement célèbres sur plus d'une mer. Rares sont ceux qui ont vu les drakkars aux écailles de bronze de sa flotte sans le payer chèrement. Poussés toujours plus au sud par l'expansion de la banquise, les pillards cherchent un moyen de traverser les mers glacées. Récemment, Barbe d'Ivoire a appris de son confrère Zyragen le nécrocapitaine que quelque part dans la banquise se trouverait l'épave du Brisenord, un légendaire navire propulsé au moyen d'une science secrète. S'il s'emparait du secret du Brisenord, le pirate retrouverait la liberté de naviguer où bon lui semble.

La crique aux dragons était une base temporaire jusqu'à ce que les drakkars se trouvent pris dans la glace. Dans la baie mouille l'*Osyluth* du nécrocapitaine Zyragen. Ce galion noir à la proue squelettique échappe à l'emprise de la banquise grâce au travail ininterrompu de marins zombies⁵ armés de pics.

IMPRESSIONS

- ❖ Les proues des drakkars comme autant de dragons de bronze émergeant de la glace.
- ❖ La fumée grasse et l'odeur alléchante de la viande de phoque mise à cuire.
- ❖ Les barbes et les sourcils couverts de givre sous les casques à cornes.
- ❖ Le tchac-tchac-tchac permanent des tailleurs de glace autour de l'*Osyluth*.
- ❖ La présence pesante des falaises de glace bleue.

5 : Si vous et vos joueurs aimez les zombies, faites-vous plaisir. L'*Osyluth* en regorge et Zyragen peut nécroanimer n'importe qui et n'importe quoi.

Noms : Jotter Jottersson, Gudrun Gudrundottir, Olof Olafsson, Olof Olofsson, Leif et Lief Lafsson, Sigred Sigridottir.

LE COMPTOIR DE JÿWR

Ces objets magiques peuvent être obtenus chez les nains, ou bien trouvés plus tard (en possession d'un ennemi par exemple).

Les *Bottes du grand phoque*, en épaisse fourrure blanche, protègent leur porteur du froid. En outre, il est immunisé au froid magique à condition de ne porter que des sous-vêtements.

Le *Ragnorak* est un manteau en cuir graissé avec une cire rougeâtre. Quiconque le porte sera toujours retrouvé par ses amis, où qu'il se soit perdu.

Le *Casque monte-charge*, en cuir et cornes de yak, permet de courir sur la neige et la glace comme sur du plat, à condition de le faire en hurlant, l'arme à la main.

Le *Pic des cimes* se plante dans n'importe quelle surface et y reste. Seule la personne qui l'y a mis peut l'en retirer.

BARBE D'IVOIRE, NAIN DU NORRRD

Un nain vieillissant que la vie de hors-la-loi n'a pas réussi à rendre amer. Son rire enjoué résonne fréquemment dans le camp, même si le fait d'être marronné sur ce grand glaçon lui porte sur les nerfs. Les douzaines de colifichets taillés dans des dents de baleine et des crocs de morse qui décorent sa barbe sont sa seule armure.

Penchant : s'emparer du secret du Brisenorrd à tout prix.

Fortuné, Furtif, Intelligent, Organisé, Prudent, Solitaire

Sabre de qualité, pistolet à grenaille (d10 dégâts), Points de vie : 12, Armure : 1
Courte distance, Mêlée

Actions

- ❖ Terroriser les plus endurcis
- ❖ Préparer une mauvaise surprise pour ses adversaires
- ❖ Haranguer ses « gorettes » pendant la bataille
- ❖ S'en sortir in extremis grâce à un coup fourré

ZYRAXEN,

NÉCROCAPITAINE CORSAIRE

Cet elfe du désert a rencontré son destin en explorant une des nécropoles perdues de Cryptopolis. Le grimoire de nécromancie qu'il y découvrit fut le premier d'une longue série. Deux siècles plus tard, il ourdit des machinations retorses avec une cabale d'autres puissants maîtres des arcanes⁶.

Penchant : découvrir les secrets magiques de Jijwr.

Fortuné, Intelligent, Magique, Organisé, Solitaire

Bâton d'archimage de guerre (d10 dégâts), Points de vie : 12, Armure : 0,
Ignore l'armure, Longue distance, Mêlée

Actions

- ❖ Transformer les morts en légions sans âme
- ❖ Drainer la vie
- ❖ Animer un golem mineur à partir d'objets courants
- ❖ Trahir ses alliés avec un timing parfait

LE PHARE ÉTERNEL

Sur son chemin, la banquise a emporté avec elle des fragments de terres émergées⁷. Parmi elles, cet antique phare toujours illuminé par un antique enchantement sert de refuge à une entité d'ailleurs nommée Griselune. Les Murssü (voir ci-après) la prennent pour un esprit des étoiles et lui vouent un culte teinté de crainte. But : guider les naufragés.

IMPRESSIONS

- ❖ Une tour courbée sous le vent se découpe contre le ciel, son sommet étincelant d'une lumière inconnue
- ❖ Des murs de pierre de taille vert-de-gris, ses bas-reliefs antiques fracturés par le gel
- ❖ Des runes illuminées qui parcourent les murs intérieurs jusqu'au sommet
- ❖ Les murmures mentaux de silhouettes presque transparentes
- ❖ Des grappes d'yeux suspendues dans les airs

ACTIONS DE LIEU

- ❖ Le sol s'écroule sous le poids des intrus
- ❖ Des secrets antiques sont révélés aux esprits curieux

6 : Vous n'avez pas de cabale maléfique dans votre campagne ? Invenez-en une !

7 : Ne vous gênez pas pour en ajouter d'autres !

GRISELUNE L'ARAIGNÉE ASTRALE

Griselune n'a d'arachnoïde que l'apparence (et encore, si l'envie lui en prenait, elle pourrait en changer). Ange pour certain, démon pour beaucoup, elle dérive sur sa toile portée par les vents planaires et explore les mondes avec une curiosité insatiable. Elle ne se nourrit que de magie et de la ferveur de ceux qui la vénèrent ou la craignent.

Penchant : Échapper à l'aura de l'Antrilyon qui la lie à ce plan d'existence.

Extérieure, Grande, Magique, Solitaire, Sournoise

Chélicères et pattes acérées (d10 dégâts), Points de vie : 16, Armure : 4

Allonge, Mêlée

Capacités spéciales : Transparente

Actions

- ❖ Dévorer toute magie
- ❖ Poison qui fige dans le temps
- ❖ Tisser et détisser les fils du futur

LES MURSSÛ, GÉANTS DU FROID

Cette tribu d'hommes-morses gigantesques⁸ vit pacifiquement sur la banquise. Très superstitieux, les Murssü vénèrent les esprits des étoiles mais craignent les aurores boréales. Ils pêchent pour se nourrir et chassent pour prouver leur valeur. Leurs légendes les mettent en garde contre les méfaits de la civilisation des « petits-peuples » et l'incursion d'étrangers sur leur territoire risque d'être interprétée comme une menace.

Penchant : vivre en paix, quitte à faire la guerre.

Groupe, Grand, Organisé, Intelligent

Harpon en os (d8+4 dégâts), Points de vie : 10, Armure : 1

Mêlée, Longue distance, Puissant

Actions

- ❖ Implorer l'aide de l'esprit-étoile dans la tour étincelante
- ❖ Chasser l'humain comme un vulgaire animal
- ❖ Rameuter le gibier vers un piège

Noms : Ella, Oivio, Rauni, Kyllikki, Tarja, Tuomas, Pirkka, Jyrki, Valde, Torsti, Sampsa.

Sous la banquise

Jÿwr est plus qu'une étendue de glace désolée. Tout comme un iceberg, elle réserve bien des surprises à qui regarde sous sa ligne de flottaison. Il existe de nombreux moyens de visiter les entrailles de la banquise. Les galeries des squales à fourrure sont partout. La rivière de glace affleure en plusieurs endroits. Une fissure peut s'ouvrir sous les pieds des héros à n'importe quel moment... Ici aussi, toutes les créatures décrites dans ces pages sont susceptibles d'être rencontrées.

SUR LA RIVIÈRE, SOUS LA GLACE

Creusés à la fois par les requins à fourrure et l'expansion de la banquise, les réseaux de grottes se sont en partie remplis d'eau sous l'action du Brisénord et de son moteur élémentaire. Sous la surface stérile se cache un labyrinthe de canaux, de lacs, d'îles et de ponts de glace à la beauté stupéfiante. But : mener dans des endroits inattendus.

IMPRESSIONS

- ❖ Des murs lisses qui semblent avaler la rivière alors que le courant accélère
- ❖ Des formes sombres dans l'eau, qui semblent garder leur distance
- ❖ Des canoës en bon état, oubliés là depuis des années
- ❖ Des rayons de lumière percent les parois, faisant scintiller l'eau cristalline
- ❖ Une arche de glace bleutée enjambe la rivière avec grâce

ACTIONS DE LIEU

- ❖ L'eau monte sans prévenir et menace de noyer les lieux
- ❖ La température monte soudain sous l'effet d'une magie proche, et la glace s'en trouve fragilisée
- ❖ Le courant s'inverse soudain, rendant la navigation difficile
- ❖ Un siphon soudain emporte quelqu'un ailleurs

ACTION

Quand tu navigues sur, ou plonges dans la rivière de glace, lance +SAG. Sur 10+, tu te rends plus ou moins où tu le souhaitais sans perdre de temps. Sur 7-9, tu arrives ailleurs, ou trop tard. Sur 6-, attends-toi au pire.

8 : Trop bizarre pour vos joueurs ? Faites-en des géants placides à la peau bleue.

L'ANTRE DES FILS DU REQUIN

Dans ces cavernes vit le clan d'eisbolds de la banquise sous la houlette vacillante de sa doyenne. La Pelée, c'est son nom, est une sorcière âgée mais encore puissante. Elle compte sur le soutien de sa petite-fille, la pillarde Pointe-pointue, pour conserver son autorité.

Noms : Trancheuse, Petit-boucher, Crache-moëlle, Œil d'aveugle, Puant-qui-pue, Groin-de-gnome, Pingouin-manchot, le Choupi.

IMPRESSIONS

- ❖ Une odeur rance, animale, envahit l'air pur malgré le froid
- ❖ Des jappements chamailleurs au détour d'une galerie
- ❖ Le son d'une corne qui résonne sur les parois. L'alerte est donnée !
- ❖ Des feux de camp sur lesquels cuit une viande sinistre
- ❖ Un enclos où grouillent des vers au pelage noir
- ❖ Une galerie qui se termine sur la mer, là où un iceberg s'est détaché

GRANDS SQUALES À FOURRURE

Ces grands vers sont de la taille d'une chaumière. Ils creusent la glace à la vitesse d'un cheval au trot. Leurs poches à œufs sont suffisamment vastes et confortables pour transporter une douzaine d'eisbolds⁹. Utilisez les caractéristiques de la page 237 en ajoutant 4 points de vie, l'étiquette de dégâts *dévastateur*, et l'action *avalier tout rond*.

LA PELÉE

L'âge lui a fait perdre la plupart de ses écailles, mais son esprit est toujours aussi affûté. Elle règne autant par la ruse que par la force. Malgré tout, l'opinion que le Grand Froä n'œuvre pas dans l'intérêt de ses plus humbles serviteurs se répand parmi les Fils du requin.

*Penchant : Servir le Grand Froä
Solitaire, Petite, Magique, Fortunée,
Intelligente*

Feu, fumée et étincelles (d10), Points de vie : 12, Armure : 1

Mêlée, Courte distance, Ignore l'armure

Actions

- ❖ Geler le sang des vivants
- ❖ Appeler les esprits des morts

9 : Parfaitement : les eisbolds se servent des grands squales comme de mini-bus souterrains.

POINTE-POINTUE

Les marques de cent batailles sont visibles sur l'armure et les écailles de cette grande eisbold¹⁰. Pointe-pointue commande le respect des siens comme des étrangers ; même les Murssü ont appris à la respecter. Elle n'est pas convaincue que la puissance sous la banquise est vraiment le Grand Froä dont parle les mythes.

Penchant : Mener les Fils du requin vers la vraie liberté

*Solitaire, Petite, Organisée, Intelligente
Deux piolets d'acier reliés par une chaîne (m[2d10]), Points de vie : 12, Armure : 2
Mêlée, Allonge*

Actions

- ❖ Plonger, tournoyante, au cœur de la bataille
- ❖ Harponner un ennemi et l'attirer vers elle
- ❖ Rallier les eisbolds pour un assaut désespéré

LA GROTTTE VERDOYANTE

Au plus profond du labyrinthe de glace se cache une caverne qui n'a pas été creusée par la rivière. C'est une bulle d'air prise dans la banquise depuis l'aube des temps. Dans cette poche préservée de la marche du monde, les elfes de la tribu du Roc de métal noir reposent, gardés par leur idole vivante.

But : surprendre les intrus.

IMPRESSIONS

- ❖ Une chaleur et une lumière venues d'on ne sait où
- ❖ Une végétation touffue qui cache les vestiges d'une civilisation disparue
- ❖ Une manne de fruits à l'aspect délicieux s'offre aux voyageurs. Sont-ils comestibles ?
- ❖ Des insectes gigantesques grouillant sur des fougères de la taille d'un chêne
- ❖ La statue d'un oiseau en fer brut, couleur de charbon, qui semble vibrer d'une magie primordiale
- ❖ Dans des visages peints, des yeux s'ouvrent pour la première fois depuis des éons

10 : Grande, enfin ! m20 quoi.

ACTIONS DE LIEU

- ❖ Le sol tremble. L'arrivée des étrangers a rompu un équilibre millénaire.
- ❖ Un végétal inconnu répand un gaz soporifique
- ❖ Un essaim de guêpes de la taille d'un chien s'intéresse aux provisions des voyageurs
- ❖ Un reptile gigantesque émerge de la forêt en quête de pitance (un sauropode, page 193)

LES ELFES DU MONDE OUBLIÉ

Les premiers elfes étaient plus barbares que les pillards sanguinaires de nos montagnes. On dit qu'ils ne faisaient qu'un avec la nature, mais la vérité est qu'ils ont plus pris du loup que de tout autre animal. Avec leurs armes primitives, leurs cheveux noirs hirsutes et leurs visages maquillés de suie et de craie, seule l'élégance de leurs mouvements trahit leur origine.

Penchant : Reconquérir les royaumes perdus.

Décidez ou demandez aux personnages si les elfes du Roc de métal noir sont encore en vie. Si non, ce sont des morts-vivants ! Utilisez alors les caractéristiques et actions entre parenthèses.

Furtif, Groupe, Intelligent, Organisé

Lame ou lance en obsidienne (d8 dégâts),

Points de vie : 6 (10), Armure : 1

1-Perforant, Courte distance, Mêlée

Actions

- ❖ Bondir et trancher avec grâce
- ❖ Disparaître dans la végétation
- ❖ Harceler l'ennemi sans être vu
- ❖ (Créer la terreur avec des cris de guerre sépulcraux)

Noms : Tygrä, Frelyë, Krisz, Tsënly, Zimmönz, Elzä, Negrön, Annä, Lärn.

ACTIONS

Quand tu regardes le Roc de métal noir avec révérence, lance +CHA. Sur 10+ il te juge digne de le vénérer et t'accorde la marque du Roc. Sur 7-9, tu reçois la marque du Roc si tu prouves ta valeur par un fait d'armes avant le crépuscule, autrement tu reçois la marque du Lynx. Sur 6-, l'idole te confère la marque du Lynx si tu trahis quelqu'un avant le crépuscule, sinon tu reçois la marque de la Grenouille.

Quand tu es marqué par le Roc, tu peux invoquer tes frères de clan une fois par lune. Tu ne supportes plus la nourriture cuite.

Quand tu es marqué par le Lynx, tu peux poser la question « Quel est le meilleur coup fourré à faire ici ? » quand tu *discernes la réalité*. Le poisson est la seule chair que tu puisses consommer.

Quand tu es marqué par la Grenouille, prends +1 à suivre à chaque fois que tu fuis un combat. Tu ne peux plus manger aucune chair, à l'exception de celle des invertébrés.

LE BRISENORD

Le navire de l'expédition polaire est le fruit d'une science oubliée. Les nains qui l'ont construit savaient intégrer la magie élémentaire à leur art de la construction navale. Au cœur de l'immense chaudière du *Brisenord* se trouve l'Orbe ignée, une gemme arrachée aux flammes primales. Après que le Cryocrate ait quitté le navire de pierre, la chaleur de cette relique a libéré le navire, puis lentement donné naissance à la rivière souterraine. La magie de l'Orbe tient les serviteurs du Cryocrate à distance, mais rien ne dit que d'autres monstres ne rôdent pas dans l'épave. *But : défendre l'Orbe ignée.*¹¹

IMPRESSIONS

- ❖ La silhouette incongrue d'un navire flottant sur la rivière souterraine
- ❖ Une roue à aubes tournant au ralenti contre une coque de basalte
- ❖ Les restes d'habitants de la banquise, carbonisés au milieu d'un cratère de glace sublimée
- ❖ Des cabines ravagées par le temps, mais dénuées de toute trace de vie ou de mort
- ❖ Une douce chaleur qui se fait torride à mesure de l'exploration
- ❖ Des flammèches dansent sur les surfaces saturées de magie élémentaire
- ❖ Le symbole du Sultan de la Cité d'airain, un des monarques du plan du feu

ACTIONS DE LIEU

- ❖ Un objet combustible prend soudain feu
- ❖ Les armures de métal deviennent trop étouffantes
- ❖ Une créature élémentaire est spontanément invoquée
- ❖ La magie d'un héros est corrompue, transformée par l'influence du feu primaire

ACTIONS

Quand tu t'empares de l'Orbe ignée, lance +SAG. Sur 10+ tu sens le pouvoir des flammes

11 : Est-ce que les personnages peuvent prendre le contrôle du Brisenord ? Sans doute. Mais ils devront laisser l'Orbe dans la chaudière, ce qui leur posera un problème s'ils affrontent le Cryocrate.

élémentaires t'envahir. Sur 7-9, même chose, mais remplace un de tes liens par *Au service du Sultan de la Cité d'airain*. Sur 6-, l'orbe te rejette à jamais, attends-toi au pire de la part du MJ.

Quand tu fais usage des flammes élémentaires, lance +CON. Sur 10+, retiens 2. Sur 7-9 retiens 2 et remplace un de tes liens par *Au service du Sultan de la Cité d'airain*. Sur 6-, attends-toi au pire. Tu peux dépenser 1 pour activer chacune des actions suivantes :

- ❖ Sublimer la glace la plus épaisse
- ❖ T'envoler, porté par des ailes de cendres ardentes
- ❖ Vomir l'enfer tel un dragon
- ❖ Voyager instantanément d'un feu à un autre
- ❖ Toute autre action suggérée par le MJ

Quand tu dois remplacer un lien et que tu n'en as plus de disponibles sur ton livret, le Sultan entre en contact avec toi pour te donner des ordres.¹²

LE MAELSTRÖM IMMOBILE

C'est dans ce palais flottant que s'est installé le Cryocrate, l'entité que les eisbolds et les Murssü surnomment Grand Froä. C'est une abomination de givre, composée de l'équipage du Brisenord, mais aussi des victimes qu'il a absorbées depuis sa lente conquête du sud. Il est rarement cohérent, car la magie de l'Antrilyon le pousse à vouloir couvrir le monde d'une banquise immaculée. Seules des flammes élémentaires (qu'elles proviennent de l'Orbe ignée ou d'ailleurs) peuvent détruire le Cryocrate et extraire le sceptre de l'Hiver.

But : défendre l'Antrilyon.

IMPRESSIONS

- ❖ Un gigantesque siphon gelé, menant les dieux savent où.
- ❖ À la verticale du maelström, une île de la glace la plus pure suspendue dans les airs.
- ❖ Des courants ascendants menacent d'emporter ceux qui s'approchent de trop.
- ❖ Des escaliers et des colonnades à la pureté du cristal.
- ❖ La lumière boréale diffractée par la glace projette des silhouettes qui semblent vivantes.
- ❖ Les regards morts de capitaines de marine, d'elfes aquatiques et de géants de glace fixent les intrus.

12 : Servez-vous de cette menace pour coller un peu de tension dans le groupe. Ceci dit, les ordres du Sultan n'ont pas forcément besoin d'être antithétiques avec les projets des personnages.

ACTIONS DE LIEU

- ❖ Les couloirs deviennent des toboggans
- ❖ La glace sert d'écran de projection pour les cauchemars des victimes du Cryocrate
- ❖ Les membres et les volontés sont prises dans un gel mental
- ❖ Les armes et les espoirs se brisent sous l'action du froid éternel

ÉMISSAIRE DU CRYOCRATE

Le Cryocrate peut se séparer de deux ou trois de ses corps, qui deviennent alors une entité indépendante, qu'il envoie accomplir des missions importantes, seul ou accompagné. Un émissaire ressemble à un amalgame de plusieurs corps dans une gangue de glace, qui se déplace sur des mains et des pieds disparates.

Penchant : servir l'Hiver

Solitaire, Magique, Organisé, Intelligent, Terrifiant

Membres de glace (d10+2), Points de vie : 12, Armure : 2

Mêlée, Courte distance, Dévastateur, 2-perforant

Capacités spéciales : Regard insoutenable de détresse, immunisé au froid

Actions

- ❖ Souffler du givre par plusieurs bouches
- ❖ Faire appel à la puissance de l'Hiver
- ❖ Convoquer des serviteurs du Cryocrate

Front : la glace et le feu

ENJEUX

- ❖ Si l'Antrilyon peut être détruit, quelles conséquences sur l'équilibre du monde ?
- ❖ Qui ramènera le sceptre à sa place, au pôle Nord ?
- ❖ Que vont devenir les habitants de la banquise ?
- ❖ Quel sort pour Port-Intro et les royaumes au-delà ?
- ❖ Qui saura dompter le pouvoir de l'Orbe ignée ? ¹³

DANGER : BLIZZARD, VOUS AVEZ DIT BLIZZARD ?

Type : lieu maudit

But : s'étendre toujours plus

ACTION

Quand tu braves le froid glacial de l'île de Jjwr plutôt que de te mettre à l'abri, lance +CON. Sur 10+ tu ne souffres que de quelques engelures. Sur 7-9, choisis 1. Sur 6- choisis 1 et attends-toi au pire.

- ❖ Tu perds 1d12 points de vie et le MJ t'inflige un handicap de son choix.
- ❖ Tu perds quelque chose (ton chemin, ton sac, une de tes extrémités...).

SOMBRES PRÉSAGES

- ❖ Les journées ne durent plus que quelques heures et les cieux nocturnes sont emplis de lumières fantomatiques.
- ❖ Le continent est désormais visible depuis la banquise
- ❖ Le blizzard ne laisse que peu de répit
- ❖ La banquise engloutit Port-Intro
- ❖ La glace dévore le royaume
- ❖ Catastrophe imminente : chaos rampant

DANGER : PILLAGES & PIRATES, RÈGLES AVANCÉES

Type : horde

But : s'emparer des secrets de Jjwr

SOMBRES PRÉSAGES

- ❖ Barbe d'Ivoire envoie une expédition explorer la banquise
- ❖ Les pirates essuient de lourdes pertes face aux monstres locaux
- ❖ L'expédition découvre une entrée vers la rivière souterraine
- ❖ Barbe d'Ivoire s'empare de l'Orbe ignée
- ❖ Zyragen découvre le clan du Roc de métal noir et prend sa tête
- ❖ L'elfe et le nain s'entretuent en causant beaucoup de dégâts collatéraux
- ❖ Catastrophe imminente : destruction

DANGER : L'ÂGE DÉGUEULASSE DU CRYOCRATE

Type : ennemi occulte

But : soumettre les mortels à sa puissance

SOMBRES PRÉSAGES

- ❖ Les raids d'eisbolds se multiplient sur la banquise et au-delà
- ❖ Les Murssü vouent allégeance au Cryocrate
- ❖ Le Cryocrate absorbe le clan du Roc de Métal Noir
- ❖ Les icebergs ! Ils sont vivants ! NooonKRAAASH ! ¹⁴
- ❖ Le vainqueur du combat entre Zyragen et Barbe d'Ivoire rejoint la horde de glace
- ❖ Le Cryocrate mène son armée de glace à la conquête des terres mortelles.
- ❖ Catastrophe imminente : tyrannie

13 : Le Sultan de la Cité d'airain et ses hordes d'effrits et de djinns peuvent jouer un rôle important dans la suite de cette aventure. Surtout si vous avez un Immolateur parmi vos héros.

14 : Les caractéristiques du Kraken. Page 216. Faites-moi confiance

Précisions sur les fronts

Les Fronts sont les bases de votre préparation pour vos parties. Chaque Front est un ensemble de Dangers : les menaces qui pèsent sur les Aventuriers, la population locale, les lieux avoisinants et toutes ces choses auxquelles les Aventuriers tiennent. Chaque Front inclus également un Funeste Destin, les choses horribles qui leur arriveront si les Aventuriers n'interviennent pas. Le terme lui-même, « Front », fait partie de la terminologie militaire : les Aventuriers se battront certainement sur plusieurs Fronts, dépassés par les événements et partout où ils regardent, leur regard découvre des dangers, des menaces et des opportunités d'aventure.

Mais vous, Meneur de Jeu, savez déjà tout ça. Vous avez déjà vu comment construire grossièrement un Front dans le livre de règles. Nous sommes ici pour approfondir le sujet.

Vous construisez vos Fronts entre les parties. Voyez ça comme un mini-jeu en solo : frottez-vous les mains, prenezvous pour un seigneur du Mal et concevez vos plans machiavéliques et vos créatures infernales avec lesquels défier les Aventuriers.

STRUCTURE DES FRONTS

La structure des Fronts est là pour vous aider à trier vos idées. Elle donne une place à chaque information utile pour le déroulement des prochaines parties. Le but de cette structure, c'est de vous donner des choses intéressantes et cohérentes à dire pendant la partie, quand vous manquez d'inspiration : un simple coup d'oeil sur votre feuille de front devrait vous remettre en selle.

Vous n'avez pas besoin d'entrer dans les détails tout de suite : la méthode proposée ici vous présente le minimum vital à préparer. Vous pouvez ajouter autant de détails supplémentaires que vous voulez, ou vous contenter des grandes lignes et laisser l'inspiration frapper en cours de partie : tant que vous avez préparé votre Front à minima, la partie devrait bien se passer.

CAMPAGNES & AVENTURES

Tous les Fronts sont construits sur le même modèle : un groupe de Dangers avec une direction commune, des créatures à combattre et des lieux à visiter. Mais on peut diviser les Fronts en deux catégories : les Campagnes et les Aventures.

Les Aventures sont les Fronts dont vous allez vous servir pendant une partie ou trois. Ils tournent autour d'un problème précis : si vos parties étaient une série télé, une Aventure serait un épisode ou, à la rigueur, un double épisode.

Les Campagnes rassemblent plusieurs Aventures sous le même drapeau. Les Dangers de vos Aventures sont immédiats — les bandits orcs sur la route de Hargosh, par exemple — mais les Dangers de vos Campagnes sont plus gros, plus longs, plus pernicious : la volonté du chef orc de rassembler les tribus et de détruire tous les villages humains, par exemple. Si vos parties étaient une série télé, une Campagne prendrait une saison entière à résoudre.

Vous pouvez directement inventer votre Campagne puis développer vos Aventures en vous en inspirant, mais je vous conseille le truc suivant : lancez des Aventures et, si les Aventuriers échouent à résoudre le Front ou décide de l'ignorer, gonflez-le et faites-en une Campagne. Quand les Aventuriers se rendront compte que l'origine de ces armées de morts-vivants qui déferlent sur le Monde Connu, c'est le petit Nécromancien qu'ils ont laissé filer lors de leur première séance, ils s'en mordront les doigts. Je vous parie une pièce d'or qu'ils seront motivés comme jamais.

CRÉER UN FRONT

Voici la méthode en détail.

- ❖ Choisissez si c'est une Aventure ou une Campagne
- ❖ Inventez 2-3 Dangers
- ❖ Décidez d'une Catastrophe Iminente pour chaque Danger
- ❖ Notez la Description et la Distribution de chaque Danger
- ❖ Ajoutez des Sinistres Présages (1-3 pour une Aventure, 3-5 pour une Campagne)
- ❖ Ajoutez éventuellement des Actions sur mesure
- ❖ Notez 1-3 Enjeux Majeurs

INVENTER LES DANGERS

Un Danger, c'est quelque chose de gros. Les pièges, les monstres errants et autres sont certes dangereux, mais à l'échelle d'un Front, ce sont juste des détails. Non : un Danger, c'est une tribu de peaux vertes, un sorcier puissant, une prophétie millénaire, un lieu de Pouvoir.

Pour vous faciliter la tâche, voici une liste de types de Danger. Chaque type a un But : c'est sa motivation, sa direction, son objectif. Chaque type a également une liste d'Actions qui lui est propre pour vous servir d'inspiration.

Vous aurez envie d'ajouter des Dangers à votre front encore et encore, mais restreignez-vous à 2 ou 3 Dangers au grand maximum. C'est assez pour occuper vos Aventuriers mais pas suffisamment pour les décourager. Si ça peut vous consoler : vos Dangers peuvent toujours empirer. Si vos Aventuriers n'arrivent pas à régler le problème de façon définitive, un Danger peut devenir une Aventure la partie suivante, et une Campagne la partie d'après.

ADVERSAIRES OCCULTES

« Occulte » ne signifie pas ici « caché », mais « de nature magique ». Ce sont les ennemis les plus communs pour le genre d'histoires que raconte Dungeon World. Choisissez le genre d'Adversaire Occulte :

- ❖ Artefact Intelligent (But : trouver un porteur digne de lui)
- ❖ Dragon (But : amasser et protéger son trésor)
- ❖ Elu (But : accomplir ou échapper à son destin)
- ❖ Malédiction Ancienne (But : prendre toujours plus de gens dans ses filets)
- ❖ Seigneur des Non-Morts (But : trouver l'Immortalité véritable)
- ❖ Sorcier Mégalomane (But : rechercher toujours plus de puissance magique)

Actions des Adversaires Occultes

- ❖ Apprendre un savoir interdit
- ❖ Attaquer par magie, directement ou non
- ❖ Espionner par clairvoyance
- ❖ Exiger un sacrifice
- ❖ Lancer un sort à travers l'espace et le temps
- ❖ Recruter des disciples ou des laquais
- ❖ Tenter quelqu'un avec des promesses

CONSPIRATIONS

Dès qu'une organisation devient trop ambitieuse pour son bien et commence à développer cette mentalité « nous contre eux » (ou « pour leur bien »), elle devient une Conspiration. Choisissez le genre de Conspiration :

- ❖ Cabale Secrète (But : croître et intégrer les gens de pouvoir)
- ❖ Guilde de Voleurs (But : dérober par subterfuge)
- ❖ Justiciers Egarés (But : faire ce qui est juste à n'importe quel prix)
- ❖ Officiels Corrompus (But : maintenir le statu quo)
- ❖ Ordre Religieux (But : établir et suivre une doctrine)
- ❖ Secte Interdite (But : infester de l'intérieur)

Actions des Conspirations

- ❖ Attaquer discrètement, par surprise
- ❖ Attaquer de front
- ❖ Etablir de nouvelles lois
- ❖ Intégrer ou corrompre quelqu'un d'important
- ❖ Négocier un accord
- ❖ Observer un adversaire potentiel avec attention
- ❖ Prendre possession de richesses ou d'un territoire

FORCES PLANAIRES

Ce sont des pouvoirs qui nous dépassent, nous pauvres mortels. Mais la place d'un héros est parfois de se dresser face à l'impossible et de triompher. Choisissez quel genre de Forces Planaires :

- ❖ Choeur d'Ange (But : juger et exécuter)
- ❖ Dieu (But : réunir des fidèles)
- ❖ Forces du Chaos (But : détruire tout semblant d'ordre)
- ❖ Prince Démon (But : ouvrir les portes de l'Enfer)
- ❖ Seigneur Elementaire (But : réduire la Création à ses éléments les plus simples)
- ❖ Voix de l'Ordre (But : éliminer toute trace de désordre)

Actions des Forces Planaires

- ❖ Accorder des rêves prophétiques
- ❖ Attaquer à travers des intermédiaires
- ❖ Attaquer ses rivaux de façon mesquine
- ❖ Détourner une organisation (la corrompre ou l'infiltrer)
- ❖ Maudire ses adversaires
- ❖ Montrer la Vérité, qu'on le veuille ou non
- ❖ Soutirer une promesse en échange d'une autre
- ❖ Rarement, quand les étoiles sont propices, attaquer directement

HORDES

Egalement parmi les adversaires les plus communs d'un groupe d'Aventuriers : les masses de monstres, de créatures et de non-humains. Choisissez quel genre de Horde :

- ❖ Créatures Souterraines (But : défendre leur habitat des étrangers)
- ❖ Epidémie de Non-Morts (But : s'étendre et contaminer)
- ❖ Nomades Barbares (But : voir leurs ennemis traînés à leurs pieds)
- ❖ Vermine Humanoïde (But : croître, se multiplier et piller)

Actions des hordes

- ❖ Abandonner un refuge pour un autre
- ❖ Agir de façon désordonnée
- ❖ Augmenter ses rangs en se reproduisant ou par la conquête
- ❖ Attaquer un bastion de civilisation
- ❖ Changer brusquement de direction
- ❖ Déclarer la guerre et s'y lancer sans hésitation
- ❖ Désigner un champion
- ❖ Faire une démonstration de force
- ❖ Submerger un adversaire plus faible

LIEUX MAUDITS

Certains endroits semblent avoir une vie propre. Choisissez quel genre de Lieu Maudit :

- ❖ Donjon Abandonné (But : attirer les esprits faibles)
- ❖ Lieu de Pouvoir (But : être contrôlé ou conquis)
- ❖ Pays des Ombres (But : corrompre et consumer les vivants)
- ❖ Sombre Portail (But : faire entrer les démons)
- ❖ Terres du Mal (But : essaimer le Mal)
- ❖ Vortex Élémentaire (But : s'étendre et déchirer la réalité)

Actions des Lieux Maudits

- ❖ Appâter quelqu'un
- ❖ Amoindrir ou augmenter la magie
- ❖ Cacher ou déformer la vérité
- ❖ Cacher quelqu'un ou quelque chose
- ❖ Corrompre les lois de la Nature
- ❖ Croître en intensité ou en profondeur
- ❖ Laisser une impression tenace aux visiteurs
- ❖ Offrir du pouvoir
- ❖ S'étendre aux terres voisines
- ❖ Vomir des monstres inférieurs

FINALISER VOTRE FRONT

Maintenant que vous avez une idée des Dangers qui composent votre Front, il est temps de cimenter tout ça, de remplir les trous et de donner une direction vers laquelle tout ça va aller.

Une fois que tout ça sera fait, il ne vous restera plus qu'à noter tout ça sur votre fiche de Front, d'ajouter quelques cartes et objets importants et de jeter vos Aventurier dedans.

CATASTROPHE IMMINENTE

Si les Aventuriers n'interviennent pas et passent leur chemin, voici ce qu'il adviendra du Front. L'intervention des Aventuriers pourra changer la nature de cette Catastrophe Imminente, mais il vaut mieux savoir vers où vous allez. Choisissez un genre de Catastrophe Imminente et précisez-le à l'envi :

- ❖ Chaos Rampant (les lois de la société ou de la réalité disparaissent peu à peu)
- ❖ Destruction (la fin du monde, les catastrophes s'enchaînent)
- ❖ Pestilence (les maladies se multiplient, les cadavres s'empilent)
- ❖ Tyrannie (des forts sur les faibles, ou de quelques uns sur le plus grand nombre)
- ❖ Usurpation (les organisations se corrompent, quelqu'un perd ce qui lui revient de droit)

SINISTRE PRÉSAGE

Le Sinistre Présage d'un Danger est simplement le chemin à parcourir entre son état au moment où la partie commence et sa Catastrophe Imminente. C'est une liste à points, tout simplement. Si les Aventuriers ne font rien de concret, profitez de votre tour pour déclencher l'étape suivante. Quand toutes les étapes se sont accomplies, la Catastrophe Imminente devient réalité.

Je le rappelle parce que c'est primordial : chaque étape d'un Sinistre Présage est quelque chose que vous voulez montrer aux Aventuriers. Ce n'est pas juste quelque chose qui se passe en coulisse : c'est aussi des indices qui feront comprendre aux Aventuriers que la situation tourne à l'aigre.

Plus votre Sinistre Présage comporte d'étapes et plus les Aventuriers auront le temps d'agir, bien sûr. Un bon Sinistre Présage compte entre 3 et 6 étapes.

DESCRIPTION & DISTRIBUTION

Ce que vous avez, pour l'instant, c'est une liste de mots piochés dans d'autres listes. C'est le moment de décrire tout ça et de lier la sauce. Pas besoin d'en faire des tonneaux : précisez vos idées, notez ce que vous entendez par là et ajouter l'une ou l'autre idée géniale dans la marge si l'inspiration frappe.

Faites la liste des Figurants, des Monstres et autres lieux à détailler. Ne le faites pas tout de suite : notez juste leurs noms comme aide-mémoire.

ACTIONS SUR MESURE

Et là, je vais juste répéter ce que dit le livre de règles :

Si vous voulez, vous pouvez également concevoir une Action spéciale — ou plusieurs ! — à l'attention des Aventuriers. Ce n'est pas bien difficile : la plupart sont construites sur le principe des Actions de base. 2d6 + la caractéristique qui colle au mieux ; sur 10+ quelque chose de bien arrive à l'Aventurier, ou il évite complètement les problèmes ; entre 7-9 quelque chose de bien mais mitigé arrive à l'Aventurier, ou il évite la plupart des problèmes ; 6 ou - c'est votre tour de faire une Action, méchante de préférence.

Vous pouvez également bricoler une Action spéciale qui ne demande pas de jet de dés : quelque chose se passe automatiquement quand les Aventuriers déclenchent l'Action, par exemple.

ENJEUX MAJEURS

Les Enjeux Majeurs sont formulés comme des questions : vous laissez la partie y répondre. « Jouez pour voir ce qui va se passer », vous vous rappelez ? Voilà comment.

Un Enjeu Majeur est clair et concret. Il ne s'agit pas de changements progressifs — vous avez les Sinistres présages pour ça — ni de questions vagues. Pour un bon Enjeu Majeur, posez la question de façon à ce que la réponse, quelle qu'elle soit, change définitivement le monde des Aventuriers.

Choisissez des Enjeux qui vous intéressent. Si vous voulez vraiment découvrir en cours de jeu la réponse à cette question, vous serez motivé et vous communiquerez votre enthousiasme aux joueurs.

Une fois que vous avez noté l'Enjeu Majeur, laissez les actions des Aventuriers et les aléas de la partie y répondre. C'est une question de discipline, mais ça rendra le jeu plus amusant pour tout le monde.

Plus vous avez d'Enjeux Majeurs, plus le Front sera difficile à résoudre : notez-en au moins un, mais pas plus de trois.

RÉSOUTRE UN FRONT

La plupart du temps, vous ne vous poserez même pas la question. Les Aventuriers auront défait le seigneur des Non-Morts, ou auront récupéré l'Amulette d'Otten-Rah, ou ramené le Grand Chambellan à la raison. Ou, à l'inverse, ils n'auront pas réussi à empêcher le réveil de l'Idole, ou à arrêter la Horde de Peaux-Vertes à temps.

Pour les cas limite, voici un truc pour savoir quand s'arrêter : quand la partie vous offre la réponse à un Enjeu Majeur, barrez-le et offrez 1PX à tous les Aventuriers. Quand tous les Enjeux sont barrés, le Front est résolu.

Ca ne veut pas dire qu'on s'arrête là ! S'il vous semble que cette histoire n'est pas terminée, suivez les conseils du livre de règles et faites le point. Ensuite, servez-vous des retombées de vos parties pour construire un nouveau Front explorant les conséquences du précédent.

Et voilà ! Votre Front devrait vous fournir une base solide pour votre prochaine partie. N'hésitez pas à ajouter des Créatures et des Trésors et de tracer autant de cartes que vous désirez — mais rappelez-vous, laissez des blancs !

achevé d'imprimer en août 2016
sur les presses de INO (Espagne)



LE MENSUEL
DES NOUVEAUX MONDES LUDIQUES :
TOUS LES MOIS, UN JEU INÉDIT
À PARTIR DE 3 EUROS
[HTTPS://WWW.TIPEEE.COM/LA-CARAVELLE](https://www.tipeee.com/la-caravelle)