



Brigandyne

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Brigandyne

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Un jeu de **James Tornade**

Avec l'aide précieuse de Roy D. Astie, Adrien HD, Fred W et Laura K.

Illustrations : **Dusan Kostic, Freepik.com**

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	3	Augmenter ses scores en dehors du profil.....	52
Pour qui s'adresse ce jeu?	3	Option : Acquérir une nouvelle spécialité	52
Les abréviations utilisées	3	Le voyage	53
Un jeu de rôle	4		
LIVRE I LES PERSONNAGES	5	LIVRE III LA MAGIE.....	57
L'équipe des joueurs	7	Magie	59
Création d'un groupe	7	Les lanceurs de sorts	59
Création du personnage.....	8	Utiliser la magie	60
13 caractéristiques pour tout gérer.....	8	Dons de l'Air.....	61
Résumé de la création de personnage	8	Dons de l'Eau	62
Cinq peuples.....	9	Dons du Feu	63
1- Déterminer ses caractéristiques	10	Dons de la Terre	64
2- Choisir un archétype	12	Maléfices d'Alchimie	65
3- Les carrières.....	18	Maléfices du Démonisme	66
Liste des Carrières	20	Malefices d'Illusions	67
4- Trouver un nom et une apparence.....	23	Malefices de Nécromancie	68
Le coût de la vie	26	Miracles de la Divination	69
LIVRE II LES RÈGLES.....	27	Miracle des Enchantements	70
Système de jeu	29	Miracles de la Protection	71
Quelques règles de bon sens	29	Miracles de la Psyché	72
Le test de base	29	Voie animale	73
Difficulté du test	29	Les objets magiques	74
Qualité de réussite, gravité de l'échec	30	Un objet possédé	74
Réussites et échecs critiques	30	Créez vos objets magiques	74
Le test en opposition	31	Quelques objets magiques	75
Oppositions longues, courses-poursuites, duels sociaux	31		
Coopération	31	LIVRE IV DERRIÈRE L'ÉCRAN	77
Les dangers: points de règles	32	Bestiaire, rencontres	79
Guérison	32	Décrire un ennemi en une ligne	79
La bonne fortune	33	Les caractéristiques des adversaires	79
Utilisation des points de fortune	33	Les animaux	81
Récupération des points de fortune	33	Les animaux légendaires	83
Combat : règles de base	35	Les démons	84
Des passes d'armes entre technique et narration	35	Les dragons	86
«Qui attaque en premier?»	35	Les gobelinoïdes	87
Agir en combat	35	Les humains	88
Se battre: le combat au contact	36	Les hybrides	90
Cas particuliers: la prise d'avantage	37	Les mort-vivants	92
Cas particulier: Le combat à deux armes	37	Conseils au Meneur	94
Se battre: le combat à distance	38	Les joueurs, ces feignants	94
Coups critiques	38	Un film imaginaire	94
C'est tout!	38	Une partie où on ne s'ennuie pas	95
Combat - Règles avancées	39	L'introduction	95
Un style, une tactique de combat	39	Jouez en musique!	96
Coups spéciaux	40	Les scènes de combat	96
Les armes de mêlée	42	Des personnages récurrents	98
Les armes de tir	46	La conclusion	98
Les armures	48	Décrire le décor	100
Expérience	51	Décrire en utilisant les cinq sens	100
Des Points d'Expérience	51	Décrire le ciel, les saisons	100
Le profil de progression	51	Vocabulaire	100
		La faune	101
		FEUILLE D'AVENTURE	

Introduction

J'ai Brigandyne en tête depuis des années. Je cherche depuis longtemps un système de jeu simple mais pas simpliste, au système de combat rapide et expéditif pour jouer dans une ambiance « Chair et Sang », c'est-à-dire une atmosphère rude, sanglante où on ne fait pas de cadeau. Et comme je joue le plus souvent en campagne, les systèmes de jeux spécialement conçus pour des parties « sur le pouce » ou des « one shot » ne me convenaient pas.

POUR QUI S'ADRESSE CE JEU ?

Brigandyne n'a pas été conçu pour révolutionner votre manière de jouer au jeu de rôle. C'est un jeu « classique » où il y a un Meneur de jeu (MJ), des joueurs et des dés.

Ce jeu d'adresse à tous ceux qui recherchent :

- ❖ Un système à pourcentages intuitif et facile à expliquer.
- ❖ Un jeu où le MJ ne lance pas les dés.
- ❖ Un système de combat rapide et meurtrier sans l'impression de « A toi à moi ».
- ❖ Une magie sans niveau utilisant des formules magiques « comme dans les films ».
- ❖ Un système d'archétypes permettant de dresser en un mot le caractère d'un personnage.

Des pourcentages et le d100

J'ai toujours aimé les systèmes de jeux utilisant des pourcentages pour évaluer les capacités des personnages. C'est pour moi la chose la plus simple à assimiler pour des joueurs autour de la table, pour comprendre et estimer tout de suite les points forts et les faiblesses de leurs alter-égos.

Le d100 se compose de deux dés à 10 faces. Un pour les dizaines, l'autre pour les unités. Les deux dés donnent alors un résultat allant de 01 à 00 (100). C'est l'unique dé utilisé dans Brigandyne.

Exemple: Le Meneur de Jeu demande aux joueurs de lancer un d100 pour voir si leurs personnages réussissent leur action. Les joueurs jettent chacun deux dés (le dé noir pour les dizaines, et le dé blanc pour les unités) et obtiennent :



Soit un résultat de 30, 82 et 24.

Des scores assez faibles

La faiblesse des scores des personnages au début est tout à fait voulue, et contribue à l'atmosphère d'*anti-héros* que je voulais instaurer côté joueurs. Ce système est conçu pour que les personnages « en bavent » lors des aventures, et en viennent à grappiller et négocier des bonus avec le Meneur de Jeu. Ainsi, la caractéristique moyenne d'un personnage débutant est de 35%. C'est peu, mais il faut garder en tête la difficulté des tests par défaut (0) est considérée comme « assez difficile ». Le MJ est donc invité à donner des bonus en cas de bon roleplay, ou si les personnages ont pris des précautions. De plus, ces scores permettent une bonne progression des caractéristiques de séance en séance.

LES ABRÉVIATIONS UTILISÉES

MJ : Meneur de Jeu PJ : Personnage-Joueur

PNJ : Personnage-Non-Joueur (= du MJ)

D100 : Dé à cent faces (=deux dés à dix faces)

RU : Résultat des unités

PV : Points de VIE

PF : Points de FORTUNE

BF : Bonus de Force

MODO : Modificateur d'Opposition

(= bonus ou un malus pour le PJ)

Inspirations, remerciements

Warhammer 1 et 2, Donjons & Dragons, Rêve de Dragon, Tranchons & Traquons 1, Savage Worlds, les livres dont vous êtes le héros, toutes les incarnations du magazine Casus Belli, Wikipédia, Game of Thrones, le dictionnaire des synonymes du CRISCO, différents dictionnaires de rimes, Les fables de La Fontaine, le forum Casus NO, et les vidéos de gens qui se battent en armure sur Youtube.

Un jeu de rôle

Brigandyne n'a pas été spécialement conçu pour initier les débutants, mais il est toujours bon de rappeler ce qu'est un jeu de rôle, et comment on procède pour y jouer.

Un jeu de rôle, qu'est-ce donc ?

Selon le Larousse, le jeu de rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire.

Un Meneur de Jeu possédant un scénario, qu'il a lui-même conçu ou qu'il s'est procuré dans le commerce, décrit à son auditoire le monde dans lequel les héros évoluent, ainsi que les situations et les personnages ou créatures qu'ils rencontrent. Les joueurs, à leur tour, expliquent au meneur de jeu ce que font ou ce que disent leurs aventuriers; ils dialoguent également entre eux, car le jeu de rôle est un jeu d'équipe et de dialogue. Il s'agit pour les participants de résoudre une énigme, d'accomplir une mission, de mener à bien une enquête à l'aide d'indices qu'ils doivent eux-mêmes découvrir. C'est pourquoi le jeu de rôle est aussi appelé «jeu d'aventure et d'investigation». L'action est totalement virtuelle; seule l'imagination et la réflexion du joueur sont requises.

Et concrètement ?

Eh bien, c'est assez simple. La plupart du temps, on joue autour d'une table. Le Meneur de Jeu d'un côté, cache ses notes, son scénario, derrière un paravent, ou des BD debout pour pas que les joueurs trop curieux y jettent un œil. Il raconte une scène de départ, celle qui rassemble les personnages (*Ont-ils été embauchés par un noble? Sauvés d'une attaque de monstres? Etc.*). Les joueurs écouteront la situation et réagiront ensuite en toute liberté. C'est le principal atout du JDR par rapport aux jeux de société classiques ou aux jeux vidéo: vous disposez ici de la liberté dont vous disposez tous les jours. Votre personnage peut parler à n'importe quel PNJ, se déplacer où il veut tant qu'on ne l'en empêche pas, se battre avec qui il a envie, échafauder un plan tordu pour arriver à ses fins etc. Vous avez carte blanche. On fait alors appel aux règles lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue est incertaine.

Exemple: Vous avez décidé de vous lancer dans une partie de Brigandyne. Vous êtes le MJ et vous avez rassemblé quatre joueurs, qui ont chacun leur «feuille de personnage» devant eux. Ces feuilles donnent des renseignements sur leurs alter-égos. Leur nom, leur carrière, leur caractère, leurs forces, leurs faiblesses. Vous vous raclez la gorge et vous commencez: «Vous êtes tous attablés dans une auberge-relais perdue au fin fond du Vieux Royaume de Rivden. C'est l'hiver, il a plu pendant des heures, et vous avez marché toute la journée pour atteindre ce taudis. La soupe est tiède, sans viande et le pain rassis. Même la serveuse est boiteuse. Ce n'est pas votre jour de chance. Pourtant, on vous a dit qu'on recherchait ici des mercenaires qui n'ont pas froid aux yeux et qui savent garder leur langue pour un travail qui peut rapporter gros. Un vieux chevalier au fond de la pièce vous fait signe. Qu'est-ce que vous faites?»

Généralement, une partie dure entre 2 et 5 heures (au-delà, la majorité des joueurs décrochent). Cela peut sembler long, mais vu que le jeu de rôle se compose principalement de dialogues, c'est comme si vous aviez passé une soirée à «dire n'importe quoi, et manger des chips»: ça passe vite.

Pour le nombre de joueurs, il se situe la plupart du temps entre deux et cinq. Au-delà, il y aura TOUJOURS une personne qui s'ennuie plus que les autres autour de la table. Ne soyez pas trop gourmand et mieux vaut une bonne partie à deux joueurs qu'une partie moyenne à cinq joueurs.

Mais le plus important: ne stressez pas, et lancez-vous!



LIVRE I

LES PERSONNAGES

Comme son nom l'indique, cette partie vous donnera tout ce qu'il faut pour créer vos personnages: leurs caractéristiques, leur personnalité, leur métier, et même leur nom !



L

L'équipe des joueurs

La plupart du temps, le jeu de rôle est une histoire qui se crée et se joue en équipe. Que vous n'ayez que deux joueurs ou que vous releviez le challenge d'en avoir six, ils devront collaborer et s'entraider pour vivre l'aventure dangereuse que vous leur présenterez. C'est pourquoi, dans un souci de crédibilité, il faut avant de créer les personnages, créer une équipe, un groupe qui dispose d'une bonne raison de voyager ensemble.

CRÉATION D'UN GROUPE

Avant la partie, pour ne pas se retrouver avec une équipe trop disparate et peu jouable sur le long terme (un preux chevalier qui s'allie avec un assassin sans foi ni loi par exemple...) pensez à un concept de groupe. Qui sont les personnages ?

- ❖ Les membres d'une même famille? (une fratrie, des cousins, un père et ses enfants...)
- ❖ Une bande de voleurs? (indépendante ou au service d'un chef qui leur trouve des opportunités...)
- ❖ Des bateleurs voyageant de ville en ville? (des musiciens, des comédiens, des «freaks»)
- ❖ De vieux amis liés par un serment? (une promesse, le retour d'un ennemi commun...)
- ❖ Des apprentis-sorciers? (à la recherche d'un grimoire, ou de leur maître disparu...)
- ❖ Des mercenaires? (rentrant d'une guerre perdue, louant leurs lames au plus offrant...)
- ❖ Un noble et ses gens? (Un noble ruiné soutenu par ses loyaux serviteurs, un chevalier et sa troupe...)
- ❖ Les survivants d'une attaque? (Des brigands ont brûlé leur village, un monstre étrange a sévi...)
- ❖ Des chasseurs de mages? (ou chasseurs de monstres...)
- ❖ Des prisonniers qui se sont évadés ensemble? (qu'ils soient innocents ou non...)
- ❖ Les propriétaires d'un bien commun (une auberge, un navire, un élevage de chevaux...)
- ❖ Etc.

Essayez de trouver un concept simple et facilement assimilable par les joueurs pour leur donner une piste pour créer leur personnage. De plus ce simple concept leur donnera un début d'histoire commune qu'ils auront tout le temps de développer d'aventure en aventure.

Exemple: Le Meneur souhaite faire une campagne médiévale-fantastique avec comme cadre plusieurs cités-états reliées par un large fleuve. Il sait que l'ambiance sera aventureuse et risquée mais pas épique à grande échelle. Après une discussion avec ses quatre joueurs, ceux-ci conviennent d'un groupe de convoyeurs débrouillards sur le fleuve. Ils possèdent un petit bateau, vont de port en port, protègent des marchandises et délivrent des messages. Le Meneur est ravi: ils pourront ainsi avoir des contacts avec des marchands, la pègre, des pirates, des monstres du fleuve et même faire un peu d'exploration dans les anciennes ruines en amont du fleuve!

Des rapports entre les personnages

Les relations entre les personnages n'ont pas besoin d'être toutes sur un pied d'égalité. Il peut dès le début de l'aventure, y avoir des inimitiés, des rancœurs, des jalousies ou au contraire un lien d'amitié fort ou d'amour entre deux personnages.

Vous pourrez décider de ces relations à la fin de la création de personnage ou même pendant la première partie.

Création du personnage

Créer son personnage peut aller de 15 minutes à une demi-heure selon le soin que vous voulez y apporter. Beaucoup de joueurs aiment passer du temps à peaufiner leur personnage, mais personnellement, j'ai toujours trouvé cette étape fastidieuse et trop longue pour un bon nombre de jeux. J'ai essayé dans Brigandyne d'aller directement à l'essentiel.

13 CARACTÉRISTIQUES POUR TOUT GÉRER

Un personnage est défini principalement par des caractéristiques, qui représentent ses points forts et ses points faibles, qui sont notées sur 100. Voici la liste de ces attributs avec leur explication (entre crochets figure l'abréviation de la caractéristique).

Les caractéristiques et leur définition

Caractéristique	Champ d'action
Combat [COM]	La capacité du personnage à se battre au corps à corps (attaquer et se défendre), à mains nues ou armé. C'est la combativité et l'expérience martiale du personnage.
Connaissances [CNS]	Savoir général du personnage: connaître l'histoire, les légendes, la géographie, les religions, les arts, les lettres, la noblesse et la politique...
Discretion [DIS]	Se cacher, se déplacer silencieusement, dissimuler un objet sur soi, suivre quelqu'un, sont autant d'actions qui dépendent de la discréption du personnage.
Endurance [END]	L'Endurance représente le souffle du personnage, mais aussi son système immunitaire: sa résistance aux maladies et aux poisons.
Force [FOR]	Le gabarit, la force, la résistance du personnage et sa capacité à intimider. Un personnage doté d'une haute valeur en Force sera un véritable colosse.
Habileté [HAB]	Dextérité et doigté du personnage. Bricoler, réparer un objet, subtiliser une bourse, crocheter une serrure dépendent de cette caractéristique.
Magie [MAG]	Connaissances occultes et pouvoir inné du personnage: sa capacité à lancer des sortilèges. C'est la seule caractéristique qui commence à 0%.
Mouvement [MVT]	Courir, grimper, nager, sauter, monter à cheval... Un personnage avec une haute valeur de Mouvement est un athlète accompli.
Perception [PER]	Les cinq sens du personnage, sa vigilance et son sens de l'orientation. C'est aussi la caractéristique utilisée pour fouiller un endroit de fond en comble.
Sociabilité [SOC]	Persuader, négocier, séduire, baratiner, se renseigner, connaître l'étiquette en société... C'est le bagout et l'aisance sociale du personnage, mais pas son autorité.
Survie [SRV]	Capacité du personnage à se débrouiller en milieu hostile: connaître le climat, la faune et la flore, allumer un feu, pratiquer les premiers soins à un blessé...
Tir [TIR]	La précision du personnage avec une arme de lancer ou de tir.
Volonté [VOL]	Force mentale, sang-froid, courage et capacité à commander du personnage. La volonté est primordiale pour résister à la peur et aux sortilèges.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Voici un tableau récapitulatif des grandes étapes de la création de personnages

Résumé de la création de personnages en quatre étapes

- 1- Choisir un peuple et déterminer ses caractéristiques (*au hasard ou pas*)
- 2- Choisir un archétype de personnalité (*et appliquer les modificateurs*)
- 3- Choisir une carrière et deux spécialités
- 4- Trouver un nom adéquat et une description rapide

CINQ PEUPLES

Voici une liste des peuples les plus souvent représentés dans les univers de fantasy.

Les Humains

C'est le peuple majoritaire parmi les humanoïdes. Leurs cultures, leurs religions, leurs habitudes sont si nombreuses et différentes qu'il est impossible de les décrire toutes. Ils sont présents sur tous les continents grâce à leur ténacité, leur polyvalence et leur intelligence. Les humains apprennent vite, s'adaptent à tous les milieux, et se multiplient bien plus rapidement que les races anciennes. C'est le peuple du renouveau, avide de pouvoir, de conquêtes, de richesses et de découvertes.

Espérance de vie: 60 ans – Taille, poids: environ 1m70, 65 kg ♂, 1m60, 50 kg ♀ – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, noirs

Les Elfes

Mystérieux, rusés et raffinés, les Elfes sont les protecteurs des forêts et des lieux légendaires. D'une beauté remarquable et d'une intelligence rare, les Elfes sont admirés et respectés de tous. On dit que leur longévité exceptionnelle de plusieurs centaines d'années est due à leur territoire, et que dès le franchissement de l'orée de leurs bois, leur corps subit le vieillissement normal des autres peuples. Les aventuriers Elfes qui décident de parcourir le monde sont donc considérés comme des êtres d'un courage peu commun ou comme des fous selon les mentalités.

Espérance de vie: 300 ans – Taille, poids: environ 1m65, 55 kg ♂, 1m60, 45 kg ♀ – Allure: 5-6 km/h – Cheveux: blancs, blonds, bruns, noirs – Yeux: verts, gris, argentés, bleus, violettes, noirs, miroir, marrons, dorés

Les Nains

Fiers guerriers et travailleurs acharnés, les Nains sont connus pour leur valeur et leur loyauté dans tous les domaines. Malgré leur petite taille (1,30 m environ) et leur manque de finesse, ils figurent parmi les peuples les plus respectés. Leur âge est proportionnel à la longueur de leur barbe, qu'ils ne coupent jamais. Les Nains sont un peuple de passionnés, et ceux qu'on trouve sur les routes le sont souvent en raison d'un défi, d'une peine de cœur, ou d'une vengeance à accomplir.

Espérance de vie: 150 ans – Taille, poids: environ 1m35, 55 kg ♂, 1m30, 45 kg ♀ – Allure: 3-4 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, gris, vertes, argentées, noirs

Les Petites-Gens

Pacifistes et travailleurs, les Petites-Gens sont très appréciés pour leur savoir-vivre, leurs talents de cuisinier, et leur bonne éducation. D'un caractère volontiers jovial et bon enfant, ils compensent leur taille réduite par une sociabilité peu commune, et un sens des affaires redoutable. Casaniers et conservateurs, peu nombreux sont ceux qui partent à l'aventure, mais ceux qui relèvent ce défi ne le font que rarement pour l'argent : ils souhaitent davantage échapper à une vie morne et répétitive.

Espérance de vie: 100 ans – Taille, poids: environ 1m30, 30 kg ♂, 1m25, 25 kg ♀ – Allure: 3-4 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts

Les Demi-Orques

Les Demi-Orques sont nés généralement de l'union d'un orque et d'une humaine, et portent sur leur visage les marques des gobelinoïdes, comme une insulte permanente aux autres peuples. Mis au ban de la société, ils vivent la plupart du temps de travaux dégoûtants et humiliants que les autres peuples refusent d'accomplir. Cette existence les pousse souvent à arpenter les routes pour fuir leur condition de paria, et qui sait, un jour revenir riche et exhiber mille-et-un trésors aux yeux des gens qui les méprisaient ?

Espérance de vie: 50 ans – Taille, poids: environ 1m70, 70 kg ♂, 1m65, 60 kg ♀ – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, rouges, noirs

1- DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES

Une fois le peuple choisi, il y a deux méthodes pour déterminer les scores de caractéristiques des personnages. La première se fie au hasard, l'autre est une répartition de points classique.

Première méthode : tirer ses caractéristiques

Cette méthode peut réservier de mauvaises surprises si vous êtes malchanceux, mais donnera *statistiquement* des scores légèrement supérieurs à la seconde méthode. Au joueur de voir s'il veut faire confiance aux dés ou non.

Lancez 12 fois 2d10. Rejetez si vous le souhaitez le score le plus faible. Notez les résultats obtenus. Chaque résultat doit être attribué en bonus à une des caractéristiques du tableau, sauf la caractéristique MAGIE qui reste pour l'instant à 00%.

Seconde méthode : répartir 120 points

Cette méthode conviendra davantage aux joueurs qui veulent un meilleur contrôle sur leurs scores de départ. *Statistiquement*, le joueur disposera d'un peu moins de points qu'avec la première méthode, mais il pourra avoir des scores qu'on ne peut avoir que très rarement (20), et pourra même négliger complètement une caractéristique en ne lui octroyant aucun point (ce qui n'est pas possible avec la première méthode). La répartition de points est conseillée si vous voulez créer un personnage spécialiste dans son domaine.

Vous disposez d'un capital de 120 points à répartir. Vous pouvez octroyer de 0 à 20 points aux différentes caractéristiques (sauf MAGIE qui reste pour l'instant à 00%). Ces points s'ajoutent au score de base indiqué dans le tableau.

Les scores de base

Le tableau ci-dessous donne les scores de base des personnages, et le talent spécial du peuple choisi.

Note : Si vous souhaitez différencier les personnages féminins des masculins, ôtez 5 points de la caractéristique Force pour les ajouter à une autre, au choix du joueur (sauf Magie).

Valeurs de base à la création de personnage

Caractéristique	Humain	Elfe	Nain	Petites-Gens	Demi-orque
Combat	25	25	30	20	30
Connaissances	25	25	25	25	20
Discrétion	25	25	25	35	25
Endurance	25	20	30	20	25
Force	25	20	30	15	30
Habileté	25	25	30	30	25
Magie	00	00	00	00	00
Mouvement	25	25	20	30	25
Perception	25	30	20	25	25
Sociabilité	25	25	20	30	20
Survie	25	30	20	25	25
Tir	25	30	20	25	25
Volonté	25	20	30	20	25
Spécial	PF+1*	Vision**	Res Mag***	PF+1*	Vision**

*PF +1 : la valeur de Points de Fortune du personnage augmente de 1 point

**Vision : le personnage dispose de la vision nocturne, il voit la nuit sans malus, mais pas dans le noir total

***Res Mag : Résistance à la Magie. Dans les tests d'opposition magique, le personnage gagne toujours un bonus de +10% pour résister à un sort.

Exemple:

Un des joueurs a choisi la première méthode, et le peuple Humain. Il a obtenu en jetant douze fois 2d10: 06, 11, 13, 15, 04, 10, 17, 12, 15, 12, 08, et 13. Il a donné chaque résultat à une caractéristique (sauf magie) et voici ses scores :

Combat	42	Force	37	Sociabilité	40
Connaissances	31	Habileté	38	Survie	29
Discréption	36	Mouvement	40	Tir	35
Endurance	37	Perception	33	Volonté	38

C'est visiblement un combattant capable, avec beaucoup d'entregent et une agilité remarquable. C'est aussi un urbain incapable de se débrouiller dans la nature, peu éduqué et assez distrait. Le joueur commence à imaginer un épéiste prometteur, énergique et au physique intéressant, mais que son ignorance crasse et son absence d'empathie pousse à commettre quelques savoureuses bavures. Il répondra au nom de Balthazar.

Les trois caractéristiques secondaires

Le personnage dispose aussi d'autres données importantes. Tous les arrondis se font à l'inférieur.

- 1) Les Points de VIE [PV] représentent la vaillance et la résistance physique du personnage, sa capacité à encaisser les coups et à endurer les blessures, le poison ou bien les chutes. Lorsque ses PV arrivent à zéro, le personnage est vaincu, il est « hors-jeu » : il tombe inconscient, est trop faible pour agir, s'est brisé un ou plusieurs membres, est fait immédiatement prisonnier, ou meurt (au choix du MJ). Les PV sont calculés ainsi : (FORCE/5) + (ENDURANCE/5) + (VOL/10).

Exemple: Avec 37 en Force, 37 en Endurance et 38 en Volonté, Balthazar aura $(7+7+3)$ 17 Points de VIE.

Note : ce calcul ne vaut que pour les PJ et PNJ importants. Pour les PNJ mineurs, calculez leurs PV en gardant simplement (FOR/5) + (END/10). Ils auront ainsi en moyenne 10 PV.

- 2) Les Points de FORTUNE [PF] représentent la chance du personnage. Et comme la chance sourit aux audacieux, ces points sont basés sur la Volonté des personnages. Seuls les PJ et les PNJ importants disposent de PF. Leur utilisation est détaillée dans le chapitre « La bonne fortune ». Les PF sont calculés comme suit : VOLONTÉ/5

Exemple: Avec son 38 en VOLONTÉ, Balthazar dispose de 7 PF. Comme il est humain, il en a 8.

- 3) Le Bonus de Force [BF] représente la force de frappe d'un personnage. C'est un bonus qui s'ajoute aux dégâts de l'arme lors d'un combat. Le BF est calculé ainsi : (FOR/10)

Exemple: Solide sans être une brute (FOR 37), Balthazar possède un Bonus de Force de +3.

La Magie

Si vous souhaitez que votre personnage manipule la magie, il vous faut prélever des points dans ses autres caractéristiques pour les transférer dans la caractéristique MAGIE (qui commence à 0%). On ne peut faire descendre une caractéristique sous le seuil de 15%, ni augmenter MAGIE à plus de 50% à la création. Les sorts étant assez difficiles à lancer sans préparation, il est conseillé d'avoir au moins 35% en MAG pour être un apprenti-magicien correct.

Exemple: Pas question pour Balthazar de s'intéresser à la magie ! Mais bénéficiant d'un bon tirage de dés, son camarade Silas décide d'être mage. Il préleve 15 points en Survie, 10 en Endurance, et 5 en Combat, Force et Tir pour un honorable 40 en Magie. L'apprentissage l'a visiblement rendu plus fragile, plus frêle et moins apte au combat.

2- CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Je me sers d'animaux pour instruire les hommes

Jean de la Fontaine

Les archétypes ont pour objectif de définir rapidement l'allure et la personnalité d'un PJ ou d'un PNJ. Ils correspondent à la représentation commune de 20 animaux emblématiques, et des personnalités souvent rencontrés dans les fables et les œuvres de fiction. Le héros solitaire et taciturne sera « Loup » tandis que sa compagne mystérieuse et discrète sera « Chat » par exemple. Cet animal servira à symboliser en un mot la personnalité du personnage.

Ainsi, ce système d'archétypes permet de différencier nettement deux personnages qui pouvaient sembler similaires sur le papier: ainsi, deux guerriers demi-orques avec 50 en COMBAT ne réagiront pas du tout de la même manière si l'un a un archétype de personnalité « Taureau » (viril, fort-en-gueule, spontané...) et que l'autre a opté pour le « Serpent » (réfléchi, froid, suspicieux...). Le MJ n'aura qu'à noter sur sa feuille de PNJ « Demi-Orque, Mercenaire, Taureau » et « Demi-Orque, Mercenaire, Serpent » sans préciser davantage pour avoir une idée de leur comportement.

Les archétypes sont décrits page suivante.

Choisissez un archétype pour votre personnage, et appliquez les modificateurs du tableau ci-dessous sur ses caractéristiques. Prenez ensuite deux ou trois traits de caractère de son archétype et notez-les sur la feuille d'aventure. Ce seront ses traits de caractère les plus prononcés.

Résumé des archétypes et de leurs modificateurs aux caractéristiques

Archétype	Modificateurs
Aigle	Volonté +5
Chat	Mouvement +5, Discréption +5; Force ou Volonté: -5
Chien	Endurance ou Perception +5, Sociabilité +5; Discréption -5
Coq	Combat +5, Sociabilité +5; Discréption ou Connaissances -5
Corbeau	Discréption ou Survie +5, Volonté +5; Sociabilité -5
Fourmi	Habileté +5, Volonté +5; Endurance -5
Hibou	Connaissances +5
Lapin	Discréption +5, Mouvement +5, Perception +5; Combat -5, Force -5
Lion	Combat +5, Force +5, Sociabilité +5; Connaissances -5, Discréption -5
Loup	Combat +5, Perception ou Survie +5; Sociabilité -5
Mouton	Habileté +5, Perception +5, Sociabilité +5; Combat -5, Volonté -5
Ours	Force +10; Sociabilité -5
Porc	Force +5, Endurance +5; Mouvement ou Connaissances -5
Rat	Discréption +5, Volonté ou Survie +5; Force -5
Renard	Mouvement +5, Sociabilité +5; Combat ou Force -5
Serpent	Connaissances ou Sociabilité +5, Volonté +5; Mouvement ou Perception -5
Singe	Mouvement +5, Sociabilité +5; Combat ou Volonté -5
Souris	Discréption +10, Sociabilité +5; Combat -5, Force -5
Taureau	Combat +5, Force +10; Discréption -5, Connaissances -5
Vautour	Connaissances +5, Endurance +5; Sociabilité -5

L'AIGLE

L'Aigle est un gagnant et il le sait. Il ne fréquente que les hautes sphères et ne se pardonne aucun échec. Il aime à s'entourer des meilleurs et leur servir d'exemple en matière de droiture et d'efficacité. Exigeant envers lui-même et distant, il peut vite sembler condescendant avec les autres. L'Aigle peut avoir des origines humbles mais son ambition démesurée le hissera vers les sommets ou il mourra en essayant. Doté d'un fort magnétisme, on remarque son ombre même s'il reste silencieux.



Modificateurs: Volonté +5

Traits de caractère: Ambitieux, Autoritaire, Discipliné, Hautain, Impitoyable, Loyal, Pragmatique, Prétentieux, Suspicioux, Sûr de soi.

Le CHAT

Svelte et vif, le Chat est une énigme. Indépendant et suave, joueur et secret, c'est un être libre qui fuit les attaches et les contraintes. Dans une situation qui l'intéresse, le Chat montre d'extraordinaires ressources d'adaptation, de ruse, d'intuition ou de cruauté. Sans cela, il est perçu comme paresseux et amorphe. Grand séducteur, le Chat aime qu'on le cajole mais il est souvent trop égoïste pour donner autre chose qu'une chaleureuse estime.



Modificateurs: Mouvement +5, Discréption +5; Force ou Volonté: -5

Traits de caractère: Cruel, Curieux, Dépravé, Egoïste, Elégant, Hautain, Moqueur, Paresseux, Rusé, Séducteur.

Le CHIEN

Fidèle, enthousiaste, impulsif, le Chien est l'ami qui sera là pour vous donner conseil, assistance et joie de vivre dans les coups durs. Son amitié est inconditionnelle et peut facilement obscurcir son jugement, le Chien défend son ami quelle que soit sa moralité avec une énergie inépuisable. Néanmoins, jaloux et courageux, il n'hésitera pas à montrer les crocs face à toute rivalité et la perspective d'un combat ne le fera pas reculer.



Modificateurs: Endurance ou Perception +5, Sociabilité +5; Discréption -5

Traits de caractère: Altruiste, Courageux, Crédule, Gentil, Jaloux, Loyal, Optimiste, Passionnel, Sensible, Spontané.

Le COQ

Beauté et prestance, combativité et panache sont les maître-mot du Coq. Le silence l'angoisse, il a besoin de lumière, de bruit et d'agitation et s'il peut en être la cause c'est encore mieux. Le Coq n'est pas obligatoirement un fauteur de troubles mais son caractère entier et emporté et sa volonté d'être toujours au-devant de la scène ne le laisse pas longtemps dans l'ombre. Enfin, le Coq raffole du beau sexe, et son allure, sa virilité et son élan lui assurent toujours un succès.



Modificateurs: Combat +5, Sociabilité +5; Discréption ou Connaissances -5

Traits de caractère: Agressif, Autoritaire, Courageux, Impulsif, Intolérant, Jaloux, Passionnel, Prétentieux, Séducteur, Sûr de soi

Le CORBEAU

Sombre et perspicace, le Corbeau est un nomade qui semble amener la mort et la malchance partout où il va. Il a toutefois appris à en rire et nombreux sont les Corbeaux munis d'un sombre sens de l'humour tout en cynisme et acidité. Mystérieux et intelligent, il a une vue lucide du monde qui l'entoure mais ne la partage pas volontiers. Cette intelligence peut prendre la forme d'une sombre détermination car le Corbeau est rancunier et vengeur et il sait prendre son temps.

Modificateurs: Discréption ou Survie +5, Volonté +5; Sociabilité -5

Traits de caractère: Critique, Cruel, Distant, Intimidant, Mystérieux, Pragmatique, Rancunier, Sarcastique, Solitaire, Spirituel



LA FOURMI

On pense à la fourmi lorsqu'on a devant soi une tâche fastidieuse requérant méthode et patience. Dans le monde, la fourmi est discrète, peu brillante, souvent faible physiquement et sans don particulier. Elle s'est construite à force d'efforts et de patience, de rigueur et de travail. Elle en conçoit une certaine fierté et se méfie de tout ce qui n'est pas chiffrable et maîtrisé. Peu ambitieuse et modeste, c'est un être simple qui connaît sa place et la valeur du travail d'équipe.

Modificateurs: Habiléte +5, Volonté +5; Endurance -5

Traits de caractère: Conservateur, Débrouillard, Discipliné, Inventif, Loyal, Méticieux, Rationnel, Suiveur, Travailleur, Donneur-de-leçon



Le HIBOU

Instruit, amoureux du savoir, ravi de le partager et d'éduquer les autres, le Hibou est un mélange enthousiaste d'explorateur et de scientifique. Obsédé par la connaissance, il est capable de grands voyages pour l'atteindre, ses visées sont souvent élevées et il ne goûte guère les petites réalisations. Conséquence de cette intelligence exigeante, le Hibou est un donneur-de-leçons impénitent qui sera le premier à vous faire remarquer votre échec si vous n'avez pas suivi son conseil.

Modificateurs: Connaissances +5

Traits de caractère: Critique, Curieux, Donneur-de-leçon, Insatisfait, Intellectuel, Inventif, Patient, Raisonneur, Rationnel, Sérieux



Le LAPIN

Insouciant et sociable, le Lapin est un compagnon agréable et plein d'entrain. Il apprécie les belles choses, les ambiances chaleureuses et douces, il est respectueux des manières d'autrui et attaché aux siens. C'est aussi hélas un lâche indécrottable qui vous donnera raison pour que la dispute s'arrête, ne vous défendra pas quand une bagarre éclate pas plus qu'il n'assumera les conséquences de la nuit passée avec cette charmante jeune femme. Il a tendance à croire que le monde est assez grand pour tous et que la fuite est la meilleure des conclusions.

Modificateurs: Discréption +5, Mouvement +5, Perception +5; Combat -5, Force -5

Traits de caractère: Amical, Courtois, Crédule, Curieux, Gentil, Lâche, Peureux, Réservé, Sensible, Suspicioux



Le LION

Le charisme et la force qui va avec, le Lion est né pour régner. Son apparence formidable, sa puissance physique et sociale le mettent sans effort ni gesticulations sur le devant de la scène. Brave, le Lion ne tremble pas et se place volontiers au-devant de ses troupes qu'il aime soumises et admiratives. Territorial, jaloux, voulant garder sa place à tout prix, il voit souvent des ennemis et des rivaux là où il n'y a que de trop brillants alliés...

Modificateurs : *Combat +5, Force +5, Sociabilité +5; Connaissances -5, Discréption -5*

Traits de caractère : *Ambitieux, Autoritaire, Charismatique, Courageux, Egoïste, Fier, Jaloux, Paresseux, Sanguinaire, Sûr de soi*



Le LOUP

Taciturne et farouche, le Loup est un être violent et libre muni d'un charisme fauve. Le Loup se sent à l'étroit partout, seuls les grands espaces lui conviennent et il combat férolement toute laisse qu'on serait tenté de lui mettre. Distant et dur, il décourage par son attitude les flatteurs et les faux-amis mais ceux qui conviennent à son code d'honneur particulier trouve en lui un ami précieux. Un ami froid et solide, grondant et expéditif mais à la loyauté sans égale.

Modificateurs : *Combat +5, Perception ou Survie +5; Sociabilité -5*

Traits de caractère : *Cynique, Débrouillard, Distant, Honorable, Passionnel, Pragmatique, Rancunier, Sérieux, Solitaire, Violent*



Le MOUTON

Le Mouton est un être gréginaire et conformiste, qui existe difficilement tout seul. Peu attaché à sa liberté qu'il troque volontiers contre du confort, il peut même accepter d'être un peu malmené et exploité si cela lui permet de maintenir un train de vie agréable, entouré de ses proches. Affolé par la solitude, il est souvent un ami d'une grande gentillesse même si peu utile quand la situation devient préoccupante ou dangereuse.

Modificateurs : *Habileté +5, Perception +5, Sociabilité +5; Combat -5, Volonté -5*

Traits de caractère : *Suiveur, Réservé, Conservateur, Attentif, Conformiste, Courtois, Raisonneur, Travailleur, Amical, Suspicioux*



L'OURS

Grand et fort, l'Ours est sûr de lui, bonhomme et optimiste. Il est puissant et se servir de cette force ne le dérange pas le moins du monde. Il aime les tâches simples qui lui permettent de se reposer longuement ensuite. L'Ours est volontiers protecteur et prend ombrage des attaques faites à ses protégés. Sincère et amical, il a une tendance à une naïveté philosophique, l'amenant à voir le bon côté chez chacun. Toutefois, la colère d'un Ours dupé est formidable et il redevient à ce moment une force hors de tout contrôle balayant tout sur son passage.

Modificateurs : *Force +10; Sociabilité -5*

Traits de caractère : *Amical, Attentif, Conservateur, Courageux, Curieux, Intimidant, Loyal, Protecteur, Réservé, Sentimental*



Le PORC

Le Porc est doté d'un physique solide et d'un amour de la vie à toute épreuve. Il aime les femmes mais pas plus que la bonne chère et pas davantage que le vin et les franches rigolades pleine de camaraderie. Le Porc s'adapte à tout, c'est un optimiste qui ne pense pas au lendemain. Colérique et doté d'un sale caractère, il pardonne vite, drôle, il devient rapidement pénible mais il tient à ses amis et sait se faire pardonner par les sourires et la bonne humeur qu'il amène partout où il va.



Modificateurs : Force +5, Endurance +5; Mouvement ou Connaissances -5

Traits de caractère : Amical, Autoritaire, Dépravé, Fort-en-gueule, Grossier, Intolérant, Jaloux, Libidineux, Sale, Spontané

Le RAT

Sournois et vicieux, le Rat conjugue un corps maigrelet avec un caractère sombre et vil. Sa faiblesse physique est compensée par son manque total de scrupule, son absence de noblesse et un esprit d'initiative affûté. Le Rat est avant tout un survivant, s'il faut se cacher, mentir, se courber devant les puissants pour vivre un jour de plus, il le fera sans hésiter. Le Rat a vite appris que seul il était faible et il a adopté un esprit collectif et rassembleur qui contraste avec sa personnalité égoïste.



Modificateurs : Discréption +5, Volonté ou Survie +5; Force -5

Traits de caractère : Avare, Cruel, Courtois, Débrouillard, Déloyal, Froid, Inventif, Lâche, Malhonnête, Rancunier

Le RENARD

La ruse faite homme, le Renard est un être fin et habile, prompt à trouver mille solutions pour un problème. Charmeur, il sait plaire mais aussi s'effacer pour se soustraire à la colère des puissants. Le Renard est égoïste et indépendant, combinaison qui en fait un compagnon instable à l'amitié tiède. Mais c'est un être aux ressources infinies, munie d'une folle capacité d'adaptation, pouvant s'adresser aux rois comme aux ruffians avec la même aisance, ce qui fascine ses compagnons et lui assure son avenir.



Modificateurs : Mouvement +5, Sociabilité +5; Combat ou Force -5

Traits de caractère : Amical, Courtois, Débrouillard, Déloyal, Egoïste, Inventif, Malhonnête, Moqueur, Rusé, Spontané

Le SERPENT

Froid et patient, le Serpent attend sa proie. Prédateur à l'apparence banale, c'est un être tout en contrôle et en mystère. Lorsque le Serpent parle, il sait être persuasif et caressant mais sans baratin, toujours avec un flegme souriant et des mots simples et choisis. Dénudé de morale, il tue sans cruauté et trompe sans remords, tout est affaire de fin. Dans un groupe, le Serpent est incapable de donner entièrement sa confiance, même au milieu de personnes qu'il aime et estime : il gardera toujours une part de lui secrète, au cas où.



Modificateurs : Connaissances ou Sociabilité +5, Volonté +5; Mouvement -5

Traits de caractère : Déloyal, Discipliné, Froid, Pragmatique, Manipulateur, Mystérieux, Patient, Spirituel, Suspicieux

Le SINGE

Le bouffon, impertinent et drôle, correspond au Singe. C'est un audacieux à sa manière, se moquant des forts et échappant à leurs colères en fuyant à toute jambes. Paresseux mais athlétique, l'humour changeante et le verbe haut, le Singe aime commander mais pas les responsabilités, il aime les voyages mais pas leurs buts et se bat avec férocité mais n'aime pas les mises à mort. Roublard dans l'âme et baratineur, le Singe est rusé mais les plans de longue haleine le font bailler.

Modificateurs: Mouvement +5, Sociabilité +5; Combat ou Volonté -5

Traits de caractère: Curieux, Débrouillard, Déloyal, Infantile, Jovial, Peureux, Rebelle, Rusé, Sarcastique, Spontané



La SOURIS

Pendant lumineux du Rat, la Souris est un personnage petit et agile, craintif mais adaptable et plein d'énergie. La Souris ne peut rester en place longtemps, il faut agir, bouger, aller voir ce qui se passe là-bas, puis le fuir à toutes jambes. La Souris tient à la vie, supporte mal les conflits et l'intimidation mais a un esprit de découverte innocent comme un enfant peut l'avoir. Sincère, elle s'attache vite aux autres et une fois sa réserve passée et reste une alliée loyale et débrouillarde.

Modificateurs: Discréption +10, Sociabilité +5; Combat -5, Force -5

Traits de caractère: Altruiste, Courtois, Gentil, Infantile, Inventif, Loyal, Peureux, Réservé, Sensible, Suiveur



Le TAUREAU

La virilité et la force, le Taureau est un concentré de tout cela dans un caractère ombrageux, car contrairement à l'Ours, sa force ne l'a pas rendu protecteur et il s'en sert volontiers pour piétiner ceux qui sont sur sa route. Fier de lui, il n'aime pas les rivalités larvées et il a besoin de savoir qui est le plus fort et maintenant. Fruste, le Taureau attire pourtant les flatteurs et les bonnes grâces des femmes qui veulent le manipuler. Malgré tous ces défauts, le Taureau est aussi un compagnon optimiste et tête, bien agréable d'avoir de son côté.

Modificateurs: Combat +5, Force +10; Discréption -5, Connaissances -5

Traits de caractère: Agressif, Dépravé, Fier, Grossier, Honorable, Intimidant, Jovial, Optimiste, Spontané, Têtu



Le VAUTOUR

Cachant souvent un esprit pragmatique et acéré, l'apparence maigre et maladive du Vautour ne l'a pas rendu humble ou timide pour autant. Au contraire, cet être intelligent et fin a une langue de fiel, un humour cynique et une grande patience. C'est un adversaire rancunier, sans morale et sans volonté de briller ce qui le rend dangereux. Socialement, le Vautour est repoussant de prime abord mais pourtant très entouré et écouté. Lucide, le Vautour est un être de sagesse, mais c'est une sagesse sombre et nihiliste.

Modificateurs: Connaissances +5, Endurance +5, Sociabilité -5

Traits de caractère: Critique, Cruel, Intimidant, Moqueur, Mystérieux, Patient, Pragmatique, Rancunier, Sarcastique, Suspicieux



Exemple: L'archétype de Balthazar est facilement identifiable. Le joueur ne met pas beaucoup de temps à choisir un animal emporté et m'as-tu-vu: le **Coq** (récoltant au passage un +5 au Combat et à la Sociabilité, au prix d'une pénalité de 5 en Discréction). Silas, discret, doux et au caractère égal sera un **Serpent** qui cache bien son jeu. L'équipage comprend aussi Rose, une lame silencieuse qui ne parle jamais de son passé, une parfaite **Louve**. Enfin, le grand Anton, avec son caractère bagarreur et jovial, ses gros biceps couturés de cicatrices et son rire sonore fait un **Ours** très convenable.

Les nouvelles valeurs de Balthazar sont les suivantes:

Combat	47 (42 + 5)	Force	37	Sociabilité	45 (40 + 5)
Connaissances	31	Habileté	38	Survie	29
Discréction	31 (36 - 5)	Mouvement	40	Tir	35
Endurance	37	Perception	33	Volonté	38

3- LES CARRIÈRES

Il n'y a pas de sots métiers; il n'y a que des sottes gens
Proverbe français

La carrière du personnage sert avant tout à lui donner d'emblée un **style**, mais elle lui donnera aussi accès à des **spécialités**, qui sont de simples bonus, et enfin, elle donnera un **profil de progression** au personnage.

Soyons honnêtes: certaines carrières semblent naturellement plus taillées pour l'aventure que d'autres. Ainsi, on se retrouve souvent avec des tables comportant les sempiternels guerriers/mercenaires et autres voleurs/cambrioleurs. C'est pour éviter une disparité entre les carrières que j'ai essayé le mieux possible de les équilibrer. C'est aussi pour donner une dimension un peu plus romanesque/cinématographique au jeu que cette «égalité» a été mise en place. Ainsi, comme dans les œuvres de fiction, un jeune palefrenier débrouillard et courageux pourra être tout aussi utile dans l'aventure que le chevalier qu'il accompagne.

Un style

Par souci de place, les carrières ci-après ne sont pas décrites dans le détail. Cependant, leurs appellations parlent d'elles-mêmes. Lorsque le joueur aura choisi une carrière parmi les 80 proposées, faites-lui comprendre qu'il ne choisit pas là uniquement un métier mais aussi un **style** pour son personnage. Ses vêtements, sa façon de parler, ses connaissances générales, ses relations, dépendront de cette carrière. Ainsi, il ne faut pas que le MJ hésite à donner un gros bonus de +30 à un cambrioleur même simplet (25 en Connaissances) pour qu'il comprenne l'argot des faussaires qu'il est en train d'espionner. Et au contraire, un vieux courtisan docte (60 en Connaissances) pourra subir un -30 pour la même action, car il n'a jamais fréquenté les bas-fonds...

Des spécialités

Choisir une carrière donne aussi accès à deux spécialités. Les spécialités sont les domaines de prédilection du personnage, là où il se sent le plus à l'aise. En termes de jeu, une spécialité est un simple bonus de +5% à la caractéristique associée. Un spadassin avec 50 en COM, qui a une spécialité en Épées par exemple, aura 55 en COM lorsqu'il en dégainera une de son fourreau. C'est aussi simple que cela. Evidemment, on ne peut pas choisir une spécialité de Magie si on n'a pas au moins 5% dans cette caractéristique.

Un personnage peut prendre une spécialité à chaque fois qu'il y a un □ sur le profil de sa carrière, et il ne peut prendre deux fois la même (les bonus ne se cumulent pas).

Vous trouverez ci-après le tableau des spécialités, qui donne de nombreux exemples.

Quelques exemples de spécialités

Caractéristique	Spécialités possibles
Combat	Épées / Espadons / Haches & Masses / Bâtons / Mains nues / Couteaux / Armes d'hast / Fléaux...
Connaissances	Histoire / Légendes / Arts / Lettres / Noblesse / Droit et usages / Religions...
Discretion	Filature / Déplacement silencieux / Se cacher / Dissimulation d'objets...
Endurance	Souffle / Résistance aux poisons, aux maladies, à l'alcool ou à la faim (au choix)
Force	Canotage / Intimidation / Levage / Résistance aux coups / Force de frappe...
Habileté	Crochetage / Nœuds / Travail du bois, du métal, de la pierre, ou du tissu (au choix) / Premiers soins...
Magie	Air / Eau / Feu / Terre / Nécromancie / Démonisme / Illusions / Divination / Protection...
Mouvement	Couse / Contorsion / Escalade / Equitation / Réflexes / Natation / Saut...
Perception	Repérage / Écoute / Odorat-goût / Vigilance / Fouille / Orientation...
Sociabilité	Charme / Négociation / Diplomatie / Renseignements / Etiquette / Discours...
Survie	Botanique / Zoologie / Piégeage / Pistage / Premiers soins...
Tir	Arcs / Arbalestres / Couteaux de lancer / Fronde / Javelots...
Volonté	Courage / Résistance à la magie / Commandement...

Exemple: Rose est une femme d'action, silencieuse et professionnelle, fuyant un passé qui souhaite la rattraper ... la carrière d'assassin convient parfaitement! Pour ses spécialités, elle choisit une spécialité de Combat (Couteaux), et une spécialité en Discretion (Déplacement silencieux).

Balthazar est quant à lui un agitateur, toujours prêt à apporter la discorde sur son passage. Il choisit une spécialité en Sociabilité (Discours) et une spécialité en Mouvement (Course).

Anton est marin: il choisit une spécialité en Endurance (Résistance à l'alcool) et une en Combat (Haches & Masses)

Enfin, Silas est apprenti-sorcier: il choisit deux spécialités de Magie (Air et Illusions)

Libre au MJ de décider qu'il est obligatoire de posséder une spécialité bien précise pour pouvoir utiliser une caractéristique. Ainsi, si aucun joueur n'a la spécialité «Nouvelle législation du royaume de Rivden» le MJ peut décider que les personnages ne connaîtront pas les lois nouvellement entrées en vigueur dans le pays même s'ils ont un haut score en Connaissances. Cette exception doit rester rare pour que les personnages puissent rester des touche-à-tout.

Un profil de progression

Chaque carrière propose 10 cases à cocher. Ces cases donnent son profil de progression et elles serviront à augmenter les caractéristiques des PJ, avec l'expérience. Une case marquée donnera +5% à la caractéristique. Cette case pourra être cochée une seconde (et dernière) fois redonnant un bonus de +5%. Ainsi, un profil disposant de deux cases d'augmentation pourra donner un +20% à la caractéristique au fur et à mesure des aventures.

Cette progression sera expliquée plus en détail dans le chapitre EXPÉRIENCE.

Restrictions raciales ?

Certains jeux indiquent souvent que tous les peuples ne peuvent avoir accès aux mêmes carrières. Ainsi, il est assez courant de voir que les Nains n'ont pas accès aux carrières de magicien, ou que les Petites-Gens ne peuvent être chevaliers... Ces restrictions n'ont pas été incluses dans Brigandyne, et il revient au MJ de décider des peuples qu'il autorise, et des carrières qui leur sont autorisées, en accord bien sûr avec l'univers où il décide de placer ses aventures.

LISTE DES CARRIÈRES

Votre personnage est-il...

... un fin commerçant ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Aubergiste, tavernier	□	□		□□	□	□			□	□□			□
Charlatan, escroc		□	□				□		□	□□	□	□	□
Colporteur, itinérant	□	□	□	□					□	□□	□	□	□
Contrebandier, receleur	□		□□	□			□		□	□	□		□
Marchand, négociant	□□		□		□□				□□	□□			□

... entré dans la garde ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Archer, arbalétrier	□		□			□			□	□□		□□	□
Fin limier	□	□	□□			□			□	□□	□		□
Garde	□□		□	□	□				□	□	□	□	□
Geôlier	□		□□	□□					□	□	□		□□
Milicien	□		□	□	□				□	□	□	□	□

... monté sur les planches ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Acrobate, jongleur				□	□	□□			□□	□	□		□
Comédien, ventriloque	□	□	□						□	□□	□□	□	□
Dresseur d'animaux	□		□	□					□	□	□		□□
Lanceur de couteaux	□		□	□	□				□	□	□		□□
Ménestrel, musicien	□	□	□	□		□			□	□□	□□	□	□

... bien né ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Noble, courtisan	□□	□	□			□			□□	□□			□
Noble, chevalier	□□			□	□	□			□□	□		□	□□
Noble, gentilhomme	□	□□	□	□					□	□	□□		□
Noble, dame	□□	□	□	□		□			□	□□	□□		
Noble, dépravé	□	□	□	□	□				□	□□			□

... un fieffé roublard ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Cambrioneur		□□				□□			□□	□□		□	□
Espion	□	□□				□			□	□□	□□		□
Faussaire	□	□	□			□□				□□	□□		□
Joueur professionnel	□	□			□□				□	□□	□□		□
Tire-laine		□□	□		□□				□	□□	□		

... entré dans les ordres ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Moine	□□	□	□			□			□	□	□		□□
Initié, Prêtre	□□	□	□						□□	□	□		□□
Chasseur de sorcières	□	□	□	□	□	□		□		□			□□
Fanatique	□	□	□□	□					□	□	□		□□
Templier	□□	□	□	□	□				□		□		□□

Votre personnage est-il...

...issu de la classe laborieuse ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Paysan	□		□□	□	□			□	□	□	□		□
Bûcheron	□			□□	□□	□			□		□□		□
Charbonnier	□			□	□□	□	□		□		□□		□
Journalier	□			□□	□□	□			□		□	□	□
Manouvrier	□		□□	□□	□			□	□	□			□

...un voyageur chevronné ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Cartographe		□□		□		□□			□□	□	□		□
Guide-convoyeur	□		□	□					□	□□	□□	□	□
Marin, navigateur	□			□□	□	□			□	□	□	□	□
Messager, courrier	□	□		□				□□	□	□	□□		□
Vagabond	□		□□					□□	□	□	□□		□

...un serviteur dévoué (ou fainéant...) ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Cocher	□		□	□	□		□		□	□	□	□	□
Ecuyer	□	□		□	□	□	□		□	□	□	□	□
Esclave évadé	□		□	□□	□	□			□		□		□□
Palefrenier		□	□		□		□		□	□□	□□	□	□
Valet, domestique	□	□	□		□			□	□	□	□	□	□

...un miséreux ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Chiffonnier	□		□	□□	□	□	□		□		□□		□
Ermite		□		□□	□		□			□		□□	
Mendiant	□		□□	□□	□				□	□	□		
Pilleur de tombes	□		□	□□	□	□			□		□		□□
Prostituée		□	□	□		□			□	□□	□□		□

...un bandit sans foi ni loi ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Agitateur, anarchiste	□	□	□	□		□			□	□	□□		□
Bandit de grand chemin	□		□	□					□	□	□	□	□
Hors-la-loi, rebelle	□		□□	□					□	□□	□	□	□
Pirate	□□		□	□□	□	□		□			□	□	□
Racketteur	□		□	□	□□				□	□	□	□	□

...un artisan sûr de son art ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Charpentier		□		□	□□			□	□	□	□		□
Chirurgien-barbier	□			□	□	□□			□□	□□			
Forgeron, armurier	□	□		□□	□□	□□				□			
Maçon				□□	□□	□□	□□		□	□			
Tisserand	□		□	□	□□				□	□□	□□		

Votre personnage est-il...

...un ancien soldat ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Archer, arbalétrier	□	□	□	□					□	□□		□□	□
Artilleur	□			□	□	□			□	□□		□□	
Soldat, cavalerie	□□			□	□			□□	□		□□	□	□
Soldat, éclaireur	□		□□	□				□	□□		□□	□	
Soldat, infanterie	□□		□□	□□				□			□		□□

...une lame à louer ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Assassin, tueur à gages	□□		□□			□			□	□		□□	□
Chasseur de primes	□		□□	□				□	□□		□	□	□
Garde du corps	□□			□□	□□			□	□			□□	
M mercenaire	□□			□	□□			□			□	□□	□
Spadassin, duelliste	□□			□	□			□	□	□		□□	□□

...un érudit ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Apothicaire, herboriste	□□		□			□			□□	□	□□		□
Avoué	□□		□			□			□□	□□		□□	
Médecin	□□		□			□□			□	□□		□□	
Précepteur, professeur	□□		□			□			□	□□	□	□□	
Scribe, écrivain public	□□		□			□			□	□□	□	□□	

...tourné vers l'occulte ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Apprenti-alchimiste	□□		□			□	□□		□	□	□		□
Apprenti-élémentaliste	□□		□	□	□		□□		□		□□		□
Apprenti-sorcier	□□	□				□	□□		□	□	□		□
Astrologue, devin	□□					□	□□		□	□	□		□□
Ovate (jeune druide)	□		□			□	□□		□	□□		□□	

Remplir le profil de progression

Une fois la carrière choisie, le joueur doit noircir (■) les cases de son profil de progression pour qu'il ne laisse apparaître que les cases qu'il pourra cocher.

Exemple: Voici le profil de Balthazar, après avoir laissé vierges les cases de la carrière d'Agitateur.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
47	31	31	37	37	38	00	40	33	45	29	35	38
■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■

Dans le futur, il pourra donc espérer gagner jusqu'à 20% en SOC, et 10% dans les autres caractéristiques (sauf FOR, MAG, SRV et TIR, qui stagneront à leur score initial).

4- TROUVER UN NOM ET UNE APPARENCE

Il se dit que les romanciers, par la description trop exacte de leurs personnages, gênent plutôt l'imagination qu'ils ne la servent et qu'ils devraient laisser chaque lecteur se représenter chacun de ceux-ci comme il lui plaît

Les Faux-Monnayeurs, André Gide

Un nom qui sonne et qui se retient

Après les chiffres, il faudra trouver un nom au personnage. Trouvez un nom qui sonne bien, en adéquation avec le monde dans lequel vous jouerez... Il faut que votre PJ soit unique!

N'hésitez pas à ajouter un nom de famille, pour qu'il gagne en crédibilité et en histoire avec un simple mot. En effet, si vous décidez d'appeler votre personnage (un noble désargenté) «Hazélias», il y gagnerait beaucoup en s'appelant «Hazélias Térévos, 2^e du nom». Ainsi, on se demandera tout de suite qui sont les Térévos, et qui est son père Hazélias Térévos 1^{er} du nom?

Une liste de prénoms masculins et féminins est fournie. Pour les MJ: n'hésitez pas à puiser dedans en cours de partie pour improviser les noms des PNJ!

Exemple: Rose s'appellera Rose Lunazur en référence aux reflets bleus de la Lune à sa naissance. Silas en voyageur chevronné prend le nom simple de Desvallées. La brute du groupe est Anton Rougepogne dû à son direct du gauche qui a brisé bien des mâchoires. Enfin Balthazar sera Balthazar Bonaventure, à cause de sa chance insolente et du fait que l'aventure fini toujours par le trouver.

Une description rapide

Quelques mots suffisent pour décrire un personnage. Evitez les données chiffrées («1m83, 70 kilos...») que personne ne retiendra autour de la table, et préférez deux ou trois termes forts: «un rouquin, petit et nerveux», «une brune aux yeux de biche», «un colosse chauve un peu simplet» etc. Vous peaufinerez les détails -vêtements, bijoux, signes particuliers- en cours de partie. N'hésitez pas à donner votre arché-type, il est là pour ça: «un grand échalas, un vautour», «un obèse au rire gras, un vrai porc!», «une petite blondinette, sérieuse et travailleuse, une fourmi», «une guerrière osseuse au regard froid comme un serpent» etc.

Exemple: Balthazar le Coq sera «un fanfaron brun et bien bâti avec une voix claire et un sourire ravageur». Anton l'Ours sera plutôt «un colosse barbu et hirsute au front bas mais aux yeux bleus». Les descriptions sont très proches de l'archétype, mais il sera toujours temps de les nuancer et de les personnaliser après une ou deux séances.

Un passé ?

Je recommande de ne pas s'encombrer de l'invention d'un «passé» pour le personnage. Laissez les joueurs le trouver en cours de partie, ou entre deux parties, une fois qu'ils seront à l'aise avec leur alter-ego, et qu'ils connaîtront davantage le monde dans lequel vous faites jouer. Vous y gagnerez en temps et en crédibilité. Lorsqu'on commence un roman, une bd, ou qu'on regarde le début d'un film ou d'une série, on ne connaît pas tout de suite le passé des personnages, alors n'hésitez pas à faire de même avec vos scénarios!

Équiper son personnage

Il n'y a rien de plus ennuyeux dans une création de personnage que de donner une certaine somme d'argent aux personnages pour qu'ils s'achètent les objets dont ils ont besoin. Demandez aux joueurs de décider par eux-mêmes de l'équipement dont ils disposent au début de la partie, en adéquation avec leur carrière et leurs caractéristiques. Ainsi, s'il est plausible qu'un charlatan ait toujours sur lui de fausses potions, des documents falsifiés et de beaux vêtements au cas où, il est peu probable qu'il se balade avec un arc long et un carquois rempli de flèches, surtout si sa caractéristique TIR est restée sous la barre des 40.

Quelques noms masculins

D100	Humains	Elfes	Nains	Petites-Gens	Gobelinoïdes
01-02	Lizyo	Faëlyr	Grindur	Barthélémy	Corgak
03-04	Alden	Corymnor	Thulnor	Célestin	Durzol
05-06	Darian	Laeris	Regor	Antonin	Zuhgan
07-08	Lothar	Hovelin	Hirgrun	Emery	Kurz
09-10	Holrik	Lysandir	Keredam	Edmond	Magduk
11-12	Lorn	Thauvael	Rohmir	Auguste	Kalog
13-14	Varko	Nevelluin	Muromir	Albertin	Zamog
15-16	Bran	Météril	Girhni	Basile	Fargad
17-18	Rovhal	Caméris	Hjoldram	Hector	Dorgash
19-20	Silas	Nethelvin	Brumni	Mathurin	Grakhlag
21-22	Bardik	Almidor	Grahlmir	Octave	Graghed
23-24	Occlinn	Vareldin	Grimyl	Roméo	Bashag
25-26	Dario	Eldorin	Hjuladar	Prospère	Fandhag
27-28	Jir	Avendiel	Gorim	Aristide	Kogzol
29-30	Coréus	Terianis	Tirnor	Ernest	Shagrol
31-32	Brianon	Jovandor	Valdrun	Oscar	Nargad
33-34	Issel	Calemdor	Thorm	Gaspard	Durzhum
35-36	Orlainn	Kyllin	Branmir	Léopold	Boghak
37-38	Balion	Erghel	Ghim	Gédéon	Vorghak
39-40	Auris	Tanaelin	Dulrig	Nestor	Shorgad
41-42	Abelann	Alrénis	Dridam	Eugène	Vardol
43-44	Balian	Mélandor	Rignor	Philémon	Zulkad
45-46	Ligier	Ryvelliin	Hjolrig	Albin	Ooldahg
47-48	Hazellias	Kheldril	Bhalmand	Gaston	Arvak
49-50	Cael	Vaneriel	Grendor	Gildas	Vorkag
51-52	Jalko	Liadriel	Thorgrim	Hubert	Sharkub
53-54	Galien	Tanelyr	Duln	Florimond	Urzol
55-56	Laurin	Faethyn	Orim	Romuald	Oorkhub
57-58	Mandias	Ethalin	Branidam	Zébulon	Marhzug
59-60	Valedan	Jadriel	Dromni	Innocent	Dagzog
61-62	Thelinos	Daloril	Olmund	Zéphirin	Oorzol
63-64	Pereym	Aolis	Kolrim	Gustave	Morghed
65-66	Rodrick	Elrindel	Melgrim	Arthurin	Kirzol
67-68	Kandjar	Selandir	Kelemdar	Félix	Rigahk
69-70	Delvas	Dorenim	Jorthund	Léonard	Valduk
71-72	Galid	Méloril	Ornomir	Gontrand	Drommok
73-74	Boren	Talmaris	Grimnor	Philémond	Gorkad
75-76	Calios	Vaneril	Balnur	Isidore	Markub
77-78	Valkyr	Lyviandor	Dalrig	Zacharie	Varzhum
79-80	Filvan	Valakel	Moradur	Alphonse	Vrarag
81-82	Joran	Lörenar	Kazadrim	Emery	Ermug
83-84	Yvin	Kyriondil	Dwili	Horace	Azabrog
85-86	Obel	Anandil	Baldarim	Rupert	Vazog
87-88	Errain	Filindel	Durgann	Théophile	Zalkhed
89-90	Beleris	Aleris	Brandor	Théodule	Mourkhed
91-92	Djern	Thaniel	Errund	Valère	Paruk
93-94	Sagreval	Arthenir	Bardund	Côme	Shaznog
95-96	Thorgern	Linaën	Dwalim	Léon	Roshrag
97-98	Dinas	Cerimond	Korund	Mortimer	Sharuk
99-00	Vornan	Iril	Brogi	Placide	Kouzog

Quelques noms féminins

D100	Humaines	Elfes	Naines	Petites-Gens	Gobelinoïdes
01-02	Lona	Tynella	Jennava	Abeline	Corga
03-04	Azilia	Evelind	Cymreig	Florette	Durza
05-06	Damaé	Almiria	Rhosyn	Isolde	Zuhga
07-08	Jémina	Ymalwen	Onora	Perrine	Kurza
09-10	Aryline	Demariyen	Nuala	Blanche	Magdukia
11-12	Shauna	Fanelya	Avonmora	Philémone	Kaloga
13-14	Isleen	Kaelith	Gibarta	Rosalie	Zamogia
15-16	Cadilia	Madrierith	Cormida	Dahlia	Fargadi
17-18	Bélora	Amaldoria	Brietta	Yvoline	Dorgashia
19-20	Cécinia	Velaith	Bridinn	Anastasie	Grakhlaga
21-22	Atilis	Jadriella	Myma	Hermine	Graghedi
23-24	Anwen	Oenind	Bonni	Nellie	Bashagia
25-26	Latna	Faelynd	Cordelia	Yacinthe	Fandha
27-28	Karilda	Vadelen	Bryna	Corantine	Kogzola
29-30	Lynelle	Elonnae	Elanni	Blondine	Shagrolia
31-32	Tya	Dorinia	Branwyn	Emeline	Narga
33-34	Hazel	Melorian	Malmiri	Marguerite	Durzhumi
35-36	Evanna	Ryvelith	Moïra	Lorine	Boghakia
37-38	Délianne	Ethalina	Gordania	Bérénisse	Vorgha
39-40	Kerylin	Sinalith	Nelda	Guillemette	Shorga
41-42	Liwen	Selantia	Erinn	Valériane	Vardoli
43-44	Adatre	Onadrien	Corri	Appoline	Zulka
45-46	Meliана	Ca lethina	Grizela	Jéméline	Ooldahgi
47-48	Calise	Nosaldia	Iorwenn	Marceline	Arvakia
49-50	Eoline	Erdelina	Gormly	Rosie	Vorkagi
51-52	Zyna	Calilwen	Dunhilda	Adélina	Sharkub
53-54	Dorianne	Delynd	Gwyndolen	Louisette	Urzola
55-56	Améline	Melandina	Olká	Sélénie	Oorkhub
57-58	Caythlenn	Lyvianna	Sigríð	Prudence	Marhzuga
59-60	Thalia	Briannen	Boria	Cybelle	Dagzogi
61-62	Jaïda	Silnae	Gatra	Lorette	Oorzola
63-64	Kailyn	Talmae	Vanira	Mélusine	Morghedia
65-66	Iris	Vanerind	Katalyn	Linette	Kirzol
67-68	Tianna	Vaelith	Friga	Ludmilla	Rigahkia
69-70	Shanael	Brindina	Sigrun	Constance	Valduki
71-72	Nolyn	Isarina	Gweneth	Joalie	Drommoka
73-74	Kaeli	Amrilina	Tullia	Georgelle	Gorka
75-76	Deina	Calith	Rigna	Berthilde	Markub
77-78	Lynáis	Beliae	Cerdwyn	Eugénie	Varzhuma
79-80	Leocina	Vaeliel	Boradina	Rosette	Vrara
81-82	Beonyssé	Farelith	Durrinn	Emerise	Ermuga
83-84	Jyna	Myrille	Gimlona	Ernestine	Azabrogi
85-86	Esterel	Numaliel	Dolgura	Violette	Vazogi
87-88	Drivelys	Amiala	Broghilda	Madeleine	Zalkhedia
89-90	Ellin	Doriela	Valdrunia	Gloria	Mourkhedia
91-92	Shynnae	Aryé	Kalirinn	Bélinda	Parurka
93-94	Nalys	Gloryenn	Dania	Zéphirine	Shaznogi
95-96	Dryla	Lyniala	Kirillia	Irma	Roshragi
97-98	Vama	Brimen	Brelundinn	Dulcina	Sharukria
99-00	Ashaël	Tarisia	Kazadrilla	Blandine	Kouzogi

Le coût de la vie

Vous trouverez ci-dessous des listes de biens et services utiles, avec leur prix. Pour faire simple, 1 pièce d'or (PO) vaut 10 pièces d'argent (Pa), et 1 pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (Pc). Bien sûr, libre à vous d'appeler vos pièces d'or: couronnes, ducats, talents, écus... Même s'il est peu probable que vous fassiez des comptes d'apothicaire pendant vos parties, il y aura toujours un joueur pour vous demander « Combien coûte une chambre d'auberge? » pour vous rendre la vie impossible. Doublez ou triplez les prix pour des articles plus luxueux.

Vêtements	Hameçon + ligne de crin	1 Pa	Nourriture (par personne)	
Bottes de cuir souple	2 PO	Crochets de serrurier	3 PO	Provisions (1 repas)
Sandales	3 Pa	Nécessaire de soins	2 PO	Repas frugal (soupe)
Ceinturon	5 Pa	Chope de fer	2 Pa	Repas correct (viande)
Chapeau	5 Pa	Fiole de 20cl	2 Pa	Repas copieux
Chemise de lin	3 Pa	Ecuelle de fer	2 Pa	Festin
Chemise de laine	5 Pa	Casserole de 3 litres	6 Pa	Vin 1 litre (piquette)
Robe de laine	4 Pa	Cuiller de bois	3 Pa	Bon vin 1 litre
Robe de cérémonie	1 PO	Miroir de 20cm	1 PO	Bière 1 litre
Manteau de voyage	6 Pa	Brosse à cheveux	1 PO	
Manteau d'apparat	2 PO	Parchemin 1 feuille	2 Pa	Services (par intervention, par jour)
Fourrures	1 PO	Crayon, mine de plomb	3 Pa	Apothicaire
Couverture	3 Pa	Flûte	1 PO	Arracheur de dents
Pantalon, culottes	5 Pa	Luth, mandoline	7 PO	Avoué
		Tambour	1 PO	Blanchisseuse
Bagages		Masque de comédien	5 Pa	Chambre d'auberge
Sac à dos	1 PO	Dé à jouer en os	1 Pa	Cireur de chaussures
Sac de toile, havresac	3 Pa	Balle de jongleur	1 Pa	Cocher
Bourse	1 Pa	Charette	5 PO	Crieur public
Outre de 2 litres	2 Pa	Panier en osier	1 Pa	Cuisinier
Carquois pour 12 flèches	5 Pa	Plume et encre	1 Pa	Dentellièr(e), couturière
		Livre	1 PO	Domestique
Éclairage		Épices (once)	5 Pa	Falot
Torche	2 Pc	Coffre	3 PO	Forgeron
Bougie	5 Pc			Garde du corps
Lanterne à bougie	3 PO	Montures, animaux		Manouvrier
Briquet à silex	4 Pa	Chien de garde	1 PO	Maréchal-ferrant
		Chien de chasse	5 PO	Médecin
Matériel divers		Cheval de selle	40 PO	Mercenaire, soldat
Corde solide de 10 m	3 Pa	Mule	15 PO	Paysan, journalier
Ficelle de 10 m	1 Pa	Selle et harnais	5 PO	Prostituée
Grappin	2 PO	Destrier	100 PO	Sage-femme
Pelle	1 PO	Caparaçon, barde	100 PO	Scribe
Marteau	1 PO	Pigeon voyageur	20 PO	Tanneur
Gros clou	5 Pc	Faucon dressé	100 PO	Traversée en mer

Concernant les armes de mêlée, les armes de tir et les armures, consultez les tableaux des armes dans les règles de combat avancées



LIVRE II

LES RÈGLES

Voici le cœur du système de jeu. Toutes les règles importantes tiennent en dix pages. N'hésitez pas ensuite à piocher dans les règles « avancées » pour développer ensuite votre façon de jouer.



Système de jeu

Brigandyne a été conçu pour être facile à comprendre et à mettre en place autour de la table. Il s'articule autour d'une mécanique identique pour tous les tests : le jet d'un dé à cent faces (d100). Dans la majorité des cas, le Meneur de Jeu n'aura pas à lancer les dés. Il pourra se concentrer sur la narration et la description, surtout pendant les combats.

QUELQUES RÈGLES DE BON SENS

Le MJ demandera à un joueur de lancer les dés lorsque l'action que tente son personnage a des chances de réussir mais aussi d'échouer. Autrement dit :

- ❖ Une action impossible à rater réussit automatiquement (marcher, manger, dormir...)
- ❖ Une action impossible à réussir échoue automatiquement (tirer une flèche sur le soleil...)
- ❖ Pour tous les autres cas, faites un test de caractéristique.

LE TEST DE BASE

Pour réussir une action à l'issue incertaine, le Meneur de Jeu demandera au Joueur d'effectuer un «test de caractéristique» (aussi appelé «jet sous sa caractéristique»). Le test consiste en un lancer de d100. Le joueur jette un d100 et si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique, l'action est réussie. Au contraire, si le résultat du dé est supérieur à la caractéristique, l'action est ratée.

Exemple: Rose et Balthazar se promènent sur les quais du port de Basmesnil par une fraîche soirée d'automne. Leur dernière livraison a été payée, la température est douce et leurs estomacs pleins, ils profitent tous les deux des derniers rayons de soleil sur la surface du fleuve en discutant légèrement. Le Meneur leur demande innocemment un jet de Perception, Balthazar obtient 81 et Rose 29. Le verbe haut et plein de gesticulations, Balthazar est lancé dans le récit d'un de ses anciens faits d'armes et ne remarque pas un lourd chariot qui passe à côté de lui, qui roule sur une flaque de boue et qui l'éclabousse soudainement. Sa chemise en lin est dans un état pitoyable et Rose éclate de rire.

DIFFICULTÉ DU TEST

Le test de base vu ci-dessus est le test *par défaut*. Sa difficulté est de 0. Il est considéré comme un test assez difficile : il faut agir rapidement, sans préparation ni matériel adéquat, avec ses armes, son armure et son sac sur le dos.

Si les conditions deviennent plus favorables pour le PJ, le Meneur de Jeu est invité à rendre l'action plus facile en donnant un bonus (+5,+10,+15,+20...) pour cette action à la caractéristique du PJ. De même, si l'action que tente le PJ est dans le ton de l'histoire et l'aide à la faire progresser, le MJ est invité à donner un bonus à cette intervention. Si au contraire, les conditions sont mauvaises et que l'action est particulièrement difficile, le Meneur peut donner un malus au PJ (-5,-10,-15,-20...).

Exemple: Quelques semaines plus tôt, Silas et Anton étaient restés une soirée à la Scintillante, le fidèle bateau qui est à la fois leur gagne-pain et leur maison. Les deux ont décidé de dessiner une carte de leurs dernières explorations mais de la revendre avec une histoire abracadabrante à un groupe de jeunes nobles aventureux croisés plus tôt. La tâche est assez difficile (difficulté 0) mais Anton a acheté du bon papier, de l'encre de bonne qualité (matériel adéquat +5) et Silas décide de passer la soirée dessus (pas de précipitation +5). Silas a 38 en Habillement, et grâce au bonus de +10, il a 48% de réussite. Il obtient 25 sur le d100. Le résultat final est crédible, reste à inventer l'histoire pour enrober le tout et escroquer les aristocrates.

Vous trouverez page suivante un tableau résumant l'échelle des difficultés.

Echelle des difficultés

Modificateur	Difficulté
+30	Zone de confort du personnage
+20	L'action est facilitée par plusieurs facteurs importants
+10	Les conditions sont plutôt bonnes pour accomplir l'action
0	Action assez difficile, stressante, pas préparée
-10	Action difficile: les conditions sont mauvaises
-20	Action particulièrement difficile
-30	Action presque impossible

QUALITÉ DE RÉUSSITE, GRAVITÉ DE L'ÉCHEC

Il peut être important de savoir si l'action a été plus ou moins bien réussie (ou ratée). La qualité de la réussite d'une action est appréciée par la marge de réussite ou d'échec. C'est la différence entre le score du personnage et le résultat des dés. Cette marge est définie en «paliers», qui sont des tranches de 10%. Ainsi plus la marge de réussite est haute, et plus la qualité de réussite sera grande, et bien sûr, plus la marge d'échec sera grande et plus l'échec sera douloureux.

Marges de réussites et d'échec

Marge	Qualité de réussite	Gravité de l'échec
0	(Qualité 0) Réussite de justesse	(Echec 0) Echec de justesse, rageant
10+	(Qualité 1) Réussite suffisante	(Echec 1) Echec vexant
20+	(Qualité 2) Réussite satisfaisante	(Echec 2) Echec flagrant
30+	(Qualité 3) Réussite brillante	(Echec 3) Echec cuisant
40+	(Qualité 4) Réussite épataante	(Echec 4) Echec cinglant
50+	(Qualité 5) Réussite éblouissante	(Echec 5) Echec retentissant

Exemple: Pendant leur balade, Rose a cru voir des silhouettes patibulaires qui les suivaient sur le quai. Elle alerte Balthazar, qui sent venir les ennuis, mais avec la garde suspicieuse qui est constamment sur le dos des convoyeurs, il préférerait éviter de se battre devant tout le monde. Il tourne brusquement les talons, s'approche le regard courroucé de celui qui semble le chef et murmure d'un ton lourd de menace «Qu'y a-t-il, l'ami? C'est une rossée que tu cherches?». La scène plaît à la table qui donne un bonus de +10 au test de Volonté de Balthazar. Il a donc 48% de chances de réussite. Avec un 44 (Marge de 0), l'intimidation réussit de justesse! L'aplomb du Coq stoppe le groupe de malandrins qui hésite...

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Parfois, le destin ou la (mal)chance s'en mêle. Lorsque le RU (Résultat des Unités) indique un «0», l'action est critique. Si le résultat du test est inférieur ou égal au score du PJ, c'est une réussite critique. Si au contraire, le résultat est supérieur au score du PJ, c'est un échec critique. Une réussite critique est un coup de pouce du destin, une chance insolente lors d'une action. L'action est alors couronnée de succès, d'une façon époustouflante.

Un échec critique est une catastrophe, une maladresse aux conséquences fâcheuses.

Exemple: Rose sait que la taverne où boivent Silas et Anton n'est pas loin. Elle profite alors que Balthazar accapare l'attention du groupe pour continuer sa route et courir alerter ses amis. Le Meneur la dispenserait volontiers d'un test mais il voudrait savoir à quelle vitesse, Rose parviendra à esquiver les étals, courir sur les pavés... Il demande un test de Mouvement à +5 grâce au stress, Rose a 48% de réussir et elle obtient 20. Une réussite critique! En véritable acrobate, elle a traversé la ville avec la grâce et célérité d'un rapace. Balthazar termine à peine sa bravade, les pectoraux gonflés et les joues rouges, que son amie passe la porte de l'auberge avec un regard mauvais. «On a des ennuis» souffle-t-elle aux deux autres qui se lèvent en un bond.

LE TEST EN OPPOSITION

Le test en opposition a lieu lorsque le PJ se mesure à un autre personnage. Cela peut-être une course, un bras de fer, un débat houleux, une filature, une partie d'échecs et bien sûr un combat.

Comme seul le joueur lance le d100, le score du personnage adverse se transformera en une simple difficulté pour le PJ. Cette difficulté est appelée Modificateur d'Opposition (MODO).

On calcule le Modificateur d'Opposition comme suit : 50-caractéristique.

Une valeur négative sera un malus au PJ, et une valeur positive sera un bonus pour le PJ.

Les MODO des créatures du bestiaire sont directement calculés pour faciliter la vie des MJ.

Voici un tableau rapide pour calculer les MODO: la ligne du haut donne le score de la caractéristique, et la ligne du bas le MODO qui en découle.

Caractéristique et Modificateur d'Opposition

05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
+45	+40	+35	+30	+25	+20	+15	+10	+5	0	-5	-10	-15	-20	-25	-30	-35	-40	-45	-50

Exemple: les malandrins sont en fait la suite du nobliau roulé par la fausse carte! Le ton monte vite entre un Balthazar buté et bruyant et le groupe d'hommes de main qui veulent le forcer à les suivre dans une ruelle («ou alors on te plante en pleine rue et on se sépare quand la garde arrive» précise leur chef). Quand Rose revient avec Anton et Silas, et après un tour de table des répliques et attitude de chacun, le Meneur décide de ne faire qu'un seul jet d'opposition: Volonté de Balthazar (avec bonus dû à la présence de son groupe) contre le MODO de Volonté des malandrins. Le chef de ces derniers n'en est pas à son premier coup et le Meneur le voit avec un solide 45 pour ce genre de situation (soit un bonus de +5 pour Balthazar). Avec un 78, Balthazar échoue avec une grimace. «Très bien, nous vous suivons, allons discuter ailleurs...» dit-il en essayant de garder sa superbe.

OPPOSITIONS LONGUES, COURSES-POURSUITES, DUELS SOCIAUX

Le MJ souhaitera parfois que l'opposition dure plus longtemps qu'un simple jet de dés. En effet, comme dans un film ou un roman, une opposition difficile et tendue est souvent un moment important dans un récit: un bras de fer contre le chef des barbares, un duel d'éloquence lors d'un jugement, un cache-cache mortel dans une forêt maudite, une course-poursuite dans les rues tortueuses de la Cité d'Albâtre etc. Dans ces cas-là, donnez simplement un nombre de **manches gagnantes** à remporter pour être déclaré vainqueur (trois manches gagnantes est généralement suffisant). Evidemment, dans le cas d'un duel d'éloquence, donnez des bonus à un joueur qui s'est le mieux exprimé etc. N'hésitez pas à corser les manches en donnant une petite règle spéciale selon le terrain traversé pour une course, les circonstances etc.

COOPÉRATION

Lorsque les PJ décident de travailler de concert sur une tâche précise, il leur faut un meneur. C'est ce meneur qui va faire le test sous la caractéristique choisie par le MJ. Les autres lui donneront un bonus équivalent à leur caractéristique divisée par 5. C'est au MJ de décider s'il y a un nombre d'aides maximum sur la tâche entreprise, en gardant logique et cohérence. Vous pouvez aussi décider que la caractéristique des personnages qui aident peut être différente de la caractéristique du meneur.

Exemple: Il y a quelques semaines, Balthazar et ses comparses ont dû rafistoler leur bateau qui avait connu des avaries. Le MJ avait demandé un test d'Habileté. Avec son 38 en HAB, c'est Balthazar qui avait le plus haut score et qui s'était donc proposé comme meneur. Silas et Rose, tous deux 34 en HAB, lui avaient donc donné un bonus de +12% (6 + 6) à son action. Le joueur d'Anton avait proposé d'utiliser sa FOR à la place de son HAB en expliquant qu'il aidait à porter les planches de bois, les caisses d'outils etc. Le MJ avait accepté. Avec son 45 en FOR, Anton avait donné un +9% au meneur. Balthazar a réussi à gagner un bonus de +21% grâce à ses compagnons.

LES DANGERS : POINTS DE RÈGLES

Le combat n'est pas la seule façon de perdre des Points de VIE, et en voici la preuve.

L'asphyxie, la noyade

Un personnage qui ne peut plus respirer doit tester son END à chaque tour, avec un malus de -5% par tour après le premier. Chaque échec lui enlève 2 PV. Dans le cas d'un étranglement il faut y ajouter le BF (Bonus de Force) de l'étrangleur. Evidemment, l'armure ne compte pas.

La faim, la soif

Ne pas manger assez fait perdre 1 PV par jour, 2PV si le PJ n'a rien mangé du tout (sauf s'il réussit un test d'END: il ne perdra alors qu'un seul PV). Un personnage qui n'a rien bu perd 3 PV par jour.

Les chutes

Tomber d'une hauteur conséquente peut souvent blesser voire tuer un personnage. Pour chaque tranche de 3m de chute (pour chaque étage complet en somme), le personnage encaisse 1d10 points de dégâts. L'armure ne protège pas contre ces dommages. Tomber sur un sol «mou» (qui amortit la chute, comme l'eau, la vase, ou de la paille en grande quantité), divise par deux les dégâts. Réussir un test de MVT enlève 5 points de dégâts à la chute.

Exemple: Balthazar chute de 8 mètres de haut sur les pavés de la rue. Il réussit son test de MVT. Les dégâts de la chute sont de 2d10. Le joueur jette les dés et obtient 16. Moins les 5 points de sa réception, il perd en tout 11 Points de VIE. La chute est rude et aurait pu tuer n'importe quel figurant, mais Balthazar est un premier rôle, on ne l'abat pas comme ça.

Le feu, le froid

Une torche, un tison enflammé fait perdre 1PV de plus à chaque attaque. Le risque d'embrasement des vêtements est de 30%. Tomber dans un feu de camp occasionne une perte de 5 PV, et le risque d'embrasement des vêtements est de 50%. Être au cœur d'un incendie occasionne 1d10 PV par tour et le risque d'embrasement des vêtements est de 50% par tour.

Des vêtements enflammés font perdre 1PV par tour.

Des températures glaciales font perdre 1 PV par tranche de 10 minutes.

Les maladies, les poisons

Toutes les toxines sont gérées de la même manière: un test d'END. Si le test d'END est raté, le personnage tombe malade ou le poison fait effet sur lui. On applique alors les effets de la toxine. La difficulté au test d'END est appelé virulence.

Quelques maladies...

- ❖ La fièvre des marais (*virulence +10; fièvre, fatigue; -10% à toute action et perte d'1 PV/jour*)
- ❖ La langue noire (*virulence 0; langue noire, puis taches brunes sur la peau, souffrance; -2PV/jour*)
- ❖ La lèpre des asséchés (*virulence -10; extrémités du corps s'assèchent et tombent; -1PV/jour*)

Quelques poisons...

- ❖ Venin du serpent d'argent (*virulence 0; spasmes; -1 PV/minute*)
- ❖ Voile de brume (*virulence +10; paralysie et visions pendant des jours*)
- ❖ Sang des diables (*virulence -10; vomissements et douleurs atroces; -1 PV/tour*)

GUÉRISON

Un test de premiers soins réussi (HAB ou SRV selon le MJ) permet de regagner tout de suite 2 PV et de ne pas laisser s'infecter la blessure. Le personnage récupère ensuite 1 PV par jour. Si la blessure est infectée, il ne récupère aucun PV jusqu'à ce qu'on le soigne ou qu'on l'ampute.

Avoir bénéficié des soins d'un médecin permet de regagner 2PV par jour.

La bonne fortune

Ce chapitre détaille le fonctionnement des Points de FORTUNE. Ces points représentent le destin du personnage, sa chance, et parfois son héroïsme. Ils sont précieux et serviront à toutes les aventures.

UTILISATION DES POINTS DE FORTUNE

Les points de FORTUNE (PF) peuvent être utilisés de plusieurs manières.

- ❖ **Bonus de +10%:** Pour 1 PF, le personnage peut gagner un bonus de +10% AVANT de faire le test. On ne peut dépenser plus d'1 point de cette manière.
- ❖ **Rejeter les dés:** Pour 2 PF, un personnage peut rejeter les dés si son action est un échec. Relancer un échec critique coûte 3 PF.
- ❖ **Coup de pouce du destin:** ajouter un élément au récit coûte de 1 à 3 PF. Rencontrer une vieille connaissance au détour d'une rue, avoir pensé à un équipement précis a posteriori, avoir une charrette pleine de paille qui attend en dessous du balcon etc. Cet élément doit rester crédible, et doit bien sûr être approuvé par le MJ avant d'être ajouté à la narration.

Exemple: A la session précédente, Balthazar avait eu fort à faire avec un assassin envoyé par un mage qui exigeait sa tête. Arrivé chez lui, il s'endort comme un bébé dans son lit. Mais l'assassin a réussi à s'introduire chez lui. Le MJ lui demande un test de PER contre le modificateur de DIS de l'assassin de -10 pour voir si Balthazar arrive à se réveiller. Balthazar rate son test. Il dépense 2 PF pour retenter, mais le rate à nouveau. Le MJ lui annonce alors, implacable: « Tu subis une attaque surprise dans ton sommeil ».

Le joueur propose aussitôt au MJ que Balthazar, légèrement paranoïaque depuis sa rencontre avec l'assassin, a mis de gros coussins sous sa couverture pour faire croire qu'il dormait dessous, mais qu'en réalité, il était à l'autre bout de la pièce, son épée à la main. Le MJ lui accorde en lui demandant le prix exorbitant de 3 points de FORTUNE.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE FORTUNE

Une bonne interprétation ou un bon moment

Ces points ne se récupèrent qu'au début du prochain scénario ou au gré des envies du MJ. En effet, il peut en redonner pour récompenser un bon roleplay (un dialogue savoureux, une idée particulièrement bonne, bien jouer ses traits de caractère...), ou lorsque le personnage passe un «bon moment» (se régaler lors d'un festin, faire la fête au rythme de la musique et des danses, vivre une romance etc.). Encore une fois, le MJ est seul juge de la gestion et de la récupération de ces PF.

Prier les dieux

Pour les univers où la religion est polythéiste, je conseille de redonner un PF lorsque les personnages demandent la clémence d'une divinité particulière avant une action (un combat pour le dieu de la guerre, une entourloupe pour le dieu des voleurs, un rendez-vous pour la déesse de l'amour ...) ou lorsqu'ils vont prier au temple dédié.

Cela donnera une vraie couleur à vos parties et apprendra aux joueurs le panthéon de l'univers dans lequel vous faites jouer.



Combat : règles de base

Le système de combat de Brigandyne est conçu pour gérer chaque opposition en un jet de dés. Pas de jet de défense, de jet de dommages, de jet d'armures, tout est pris en compte dans l'attaque du personnage.

DES PASSES D'ARMES ENTRE TECHNIQUE ET NARRATION

Le système de combat de Brigandyne fonctionne par «passes d'armes», c'est-à-dire un ensemble de coups et de manœuvres de chaque côté. En effet, un combat est un moment intense, imprévisible, rapide, cruel ou furieux, et il est impossible de demander un test pour chaque coup porté, ou chaque esquive: il y aurait trop de jets de dés, et tout le monde s'ennuierait autour de la table.

C'est pourquoi ici, tout se règle en un jet de d100, lancé par le joueur. Le résultat donnera un gagnant de la passe d'armes, qui infligera des dégâts à son adversaire. Mais c'est ensuite au Meneur de Jeu et au joueur d'interpréter ce résultat et de décrire l'action, si elle n'a duré qu'une seconde, ou si la passe d'armes a été âpre et dure à gagner. Voyez ce système comme un point gagné au tennis par exemple. Le jet de dés vous donne directement le gagnant du point, mais c'est ensuite à vous de décrire si c'était l'affaire d'une seconde ou de deux longues minutes.

« QUI ATTAQUE EN PREMIER ? »

C'est au MJ de gérer qui agit en premier *au feeling*, en gardant en compte logique et vraisemblance, selon la configuration du décor, des combattants, de leur état d'esprit. Même l'homme le plus rapide du monde mettra du temps à agir s'il est intimidé par une épée dégainée à 1 mètre de lui. Pour ne pas vous fatiguer à savoir qui a l'initiative, faites jouer la plupart du temps les joueurs en premier, les PNJ ensuite (sauf si les PJ subissent une attaque surprise évidemment). Ceux qui ont l'initiative décideront de leur stratégie pendant le combat, les autres la subiront.

Si vous tenez à différencier les différents protagonistes du combat, vous pouvez les faire agir selon au choix: par ordre décroissant de COMBAT (qui représente l'expérience martiale du personnage), de MOUVEMENT (la rapidité du personnage) ou de VOLONTÉ (la hargne et le courage du personnage: à utiliser en cas de monstre).

Exemple: La discussion houleuse entre les PJ et les voyous pourrait donner lieu à une phase de roleplay intense mais considérant le désavantage numérique, Anton décide d'attaquer subitement le malandrin le plus proche de lui d'un vicieux crochet au ventre. Les autres réagissent aussitôt, le Meneur décide que l'initiative sera la suivante, Anton, le chef des malandrins, les autres joueurs par ordre de Combat (Blathazar, Rose et Silas). Les autres malandrins réagiront aux attaques du groupe.

AGIR EN COMBAT

Lorsqu'un combat s'engage, il y a un choix à faire: se battre ou non. Dans le premier cas, on peut se battre au contact ou à distance. Dans l'autre, on décide de rester en retrait. C'est au MJ de décider s'il est possible de rester en retrait selon la configuration du décor.

Voici quelques exemples d'action que peuvent tenter les personnages en combat:

- ❖ S'ils veulent se battre: charger, attaquer le premier venu, laisser approcher l'adversaire et le feinter, ramasser et lancer un objet, tirer une flèche, pousser l'adversaire etc.
- ❖ S'ils restent en retrait: fuir, fouiller dans son sac et utiliser un objet, délivrer un prisonnier, prononcer des formules magiques, aller chercher de l'aide etc.

Dans tous les cas, les joueurs sont libres de parler pendant le combat, surtout si c'est pour insulter leurs adversaires.

SE BATTRE : LE COMBAT AU CONTACT

Sur mon blason je préfère une tache de sang à une tache de boue.

Le Capitaine Fracasse, Théophile Gautier

Le test d'opposition

Lorsque le joueur a choisi comment il allait attaquer (en décrivant avec énergie tout cela au MJ...), il fait un test d'opposition de COMBAT face au MODO de COMBAT de son adversaire. Le gagnant remporte la passe d'armes et inflige ses dégâts à son ennemi. Ainsi, si le joueur a raté son test, c'est que c'est son ennemi qui a pris l'ascendant ce tour-ci, et lui a infligé des dommages. Décrivez ensuite qui a remporté la passe d'armes, en improvisant avec le joueur si vous le souhaitez.

Exemple : Anton décoche son célèbre crochet avec pour but de se débarrasser rapidement d'un malandrin pour que le nombre s'équilibre de chaque côté. Il fait un test de Combat (45) à +10 contre le malandrin (qui a donc 40 en Combat). Il a donc 55% de chances de remporter la passe d'armes. Avec un 37, le coup est bien asséné et le joueur le décrit plutôt comme une saisie au col, un plaquage contre le mur le plus proche et un violent uppercut au foie. Tout autour de lui, les lames sortent en chuintant de fourreaux bien huilés!

Les dommages infligés

Pour savoir si l'attaque a fait mal ou non, il suffit de regarder le Résultat des Unités (RU) du test. On ajoute au Résultat des Unités les dégâts de l'arme (Bonus de Force + dégâts de l'arme) et on obtient les dégâts qu'inflige le gagnant de la passe d'armes. Si le personnage touché porte une armure, on retranche la valeur de protection des dommages reçus.

- ❖ Frapper à mains nues donne un malus au BF de -2. Les dégâts sont temporaires: les PV reviennent en une heure, sauf si le MJ décide que les dégâts ont été trop importants
- ❖ Une arme improvisée (*bouteille, chaise, pierre...*) donne un malus au BF de -2.
- ❖ Une arme légère (*couteau, épée courte, lance, hachette...*) donne un malus au BF de -1
- ❖ Une arme ordinaire (*épée, hache, marteau, masse d'arme...*) ne modifie pas le BF.
- ❖ Une arme lourde (*hache de guerre, espadon, fléau...*) donne un bonus au BF de +1.

Quant aux armures, leurs valeurs de protection dépendent de leur matériau et aussi des parties du corps qu'elles couvrent. Une armure est partielle si elle couvre simplement le tronc. Une armure est complète si elle couvre au moins le tronc, les bras et les cuisses. Les valeurs de protection sont les suivantes (n'hésitez pas à les doubler en cas d'attaque à mains nues) :

- ❖ Armure légère et partielle (*gilet de cuir*) : 1 point
- ❖ Armure légère et complète (*manteau matelassé*) : 2 points
- ❖ Armure moyenne et partielle (*broigne*) : 3 points
- ❖ Armure moyenne et complète (*cotte de plaques*) : 4 points
- ❖ Armure lourde (*cotte de mailles ou demi-plaques*): 5 points
- ❖ Armure lourde (*armure de plates*): 6 points
- ❖ Porter un casque ajoute 1 point de protection
- ❖ Porter un bouclier ajoute 1 point de protection

Exemple: Avec son 37, Anton inflige 7 points de dégâts (le chiffre des unités). Il ajoute ses dommages de +2 (car son Bonus de Force est de 4 et que se battre à mains nues donne un malus au BF de -2) ce qui donne un beau 9 ! Comme le voyou porte un gilet de cuir (Protection 1), il inflige 8 points de dégâts. Cela suffit à calmer le voyou pour un moment. Si le score d'attaque avait été inversé, c'est-à-dire 73, Anton aurait non seulement raté son attaque mais subi une riposte du malandrin, qui lui aurait infligé 3 point de dégâts (auxquels il aurait ajouté les dégâts de sa dague).

Option: le doublé dans le test de COMBAT

Pour ajouter un peu de piment à ce test d'opposition un peu trop rigide à mon goût, j'ai pris l'habitude d'appliquer cette règle: lorsque le test de COMBAT est un doublé (11, 22, 33, 44...), le personnage qui est censé remporter la passe d'armes a le choix: soit les deux personnages sont blessés (avec le même RU), soit personne n'est blessé (la passe d'armes n'a été qu'une suite d'esquives, de parades, accompagnée d'une bordée d'injures).

Exemple: Balathazar obtient un redoutable 88 sur le jet de Combat contre le chef des malandrins. L'attaque est ratée mais sur un doublé, c'est donc au meneur de décider si l'attaque est portée ou pas. Amateur de combats sanglants, il décide que les deux sont touchés et se placent mutuellement les membres dans un ballet de passe d'armes et de fers croisés. Le RU de 8 s'applique sur chacun des deux combattants.

CAS PARTICULIERS : LA PRISE D'AVANTAGE

Il existe de nombreuses façons de prendre un avantage décisif dans un combat. Le système de Brigandine gère cela de deux façons: un simple bonus et/ou une attaque «gratuite». Si vous êtes face à une situation non prévue par les cas ci-dessous, donnez un bonus de +5 ou 10% si l'avantage est conséquent (une meilleure position par exemple) et une attaque gratuite, si l'avantage est très important et que l'adversaire est dans l'impossibilité de se défendre.

Adversaire à terre

Attaquer un adversaire à terre donne un bonus de +10%. Si au contraire, c'est le PJ qui se trouve à terre, il subit un malus de -10% au test d'opposition (vu que seuls les joueurs jettent les dés).

Combat contre plusieurs adversaires

Se battre à plusieurs contre un donne une attaque gratuite à chaque adversaire en plus du premier. Une attaque gratuite est un test normal à la différence notable que si le personnage entouré remporte la passe d'armes, il n'aura pu que se défendre, et il n'inflige pas de dégâts. Ainsi le personnage entouré ne pourra blesser qu'un ennemi par tour, alors qu'il pourra subir plusieurs blessures. Libre au MJ de donner des bonus en plus de cette attaque gratuite (+5 ou +10%) si la situation s'y prête.

Exemple: Rose n'est pas une combattante loyale. Voyant Balthazar touché contre un ennemi déjà entamé, elle lance une attaque contre le chef des malandrins espérant que mettre en déroute celui-ci dissuadera les autres. Avec un 69, elle échoue mais ne subit pas de dégâts grâce à la règle passionnante inscrite juste au-dessus.

Attaque surprise, ou de dos

Attaquer un ennemi par surprise donne droit aux deux bonus expliqués ci-dessus: l'attaque se fait avec un bonus de 10%, et sera gratuite. Si le personnage attaqué par surprise parvient quand même à remporter la passe d'armes, il n'aura pu que se défendre et n'infligera pas de dégâts.

Exemple: Supposons que l'attaque d'Anton ait été une attaque surprise. Même ratée, elle n'aurait pas aboutie à une pénalité pour notre solide marin. Brigandine favorise les personnages sanguins et hargneux.

CAS PARTICULIER : LE COMBAT À DEUX ARMES

Se battre avec une arme dans chaque main est une technique qui demande de l'entraînement, mais qui peut s'avérer payante. Question d'équilibre, il faut que le personnage ait une arme courte d'une main, et une arme courte ou ordinaire de l'autre. Manier deux armes à la fois donne un bonus de +5% au COM et permet d'ajouter +1 aux dégâts infligés (de l'arme principale donc). Il faut bien sûr prendre le temps de dégainer les deux armes et se mettre en position de combat pour bénéficier de ce bonus. Il faut au moins 50 en COM pour bénéficier des bonus de cette technique.

SE BATTRE : LE COMBAT À DISTANCE

Un test de TIR normal

Le combat à distance ne se gère pas avec un test d'opposition, mais **un test normal de TIR**. Il faut simplement que le MJ donne une difficulté au TIR du personnage.

Si le tir parvient à toucher sa cible, le Résultat des Unités (RU) donne les dégâts de l'attaque. Il faut y ajouter les dégâts de l'arme comme d'habitude.

Si c'est un PNJ qui tire, c'est un des rares cas où le MJ devra lancer les dés pour voir s'il touche.

Pour la difficulté du tir, la plupart du temps vous n'en aurez pas besoin: faites un test de TIR assez difficile (difficulté 0). En effet, une cible en combat est souvent en mouvement. Sinon, voici un rapide tableau de modificateurs cumulatifs.

Modificateur	Cible
0	Cible de taille moyenne en mouvement normal
+10/+20	Cible grande (+de 2m50) / Très grande (+ de 4m)
-10/-20	Cible petite (- de 50cm) / Très petite (-de 20 cm)
+10/+20	Courte / Très courte portée
-10/-20	Longue / Très longue portée
-5/-10	Mauvaises / Très mauvaises conditions (visibilité, vent, pluie...)
+10	Cible immobile
-10	Cible en mouvement rapide

Les dommages infligés

Voici les différents dommages que provoquent les armes à distance :

- ❖ Une arme improvisée (pierre, bouteille): BF -2
- ❖ Une arme de tir légère (couteau de lancer): BF -1
- ❖ Une arme de tir moyenne (arc): BF +0
- ❖ Une arme de tir lourde (arc long): BF+1

COUPS CRITIQUES

Lorsqu'un personnage remporte la passe d'armes avec un RU de 0, il inflige un coup critique, c'est-à-dire un coup dévastateur. En plus d'infliger 10 points de dommages, le joueur relance le dé des unités et ajoute le score obtenu et l'ajoute aux dégâts. Tant qu'un «0» est tiré, on rejette le dé des unités.

Exemple: Silas s'attaque aussi à un des coupe-jarrets. Malheureusement il obtient 90 sur son test! Échec critique (et donc coup critique de son adversaire)! Le joueur relance aussitôt le dé des unités et obtient à nouveau un 10! Il le relance encore et obtient 8. Ajouté au BF du malandrin (+2), cela donne 30 points de dégâts. La dague du malandrin file droit vers le cœur de Silas! Mais le joueur décide de dépenser des points de FORTUNE pour recommencer son test. «Ouh là! On la refait!»

C'EST TOUT !

Voilà, vous connaissez les règles de bases du combat de mêlée et du combat à distance. Cela suffit déjà pour assurer un bon nombre de parties. Si vous souhaitez ajouter du piment et une pincée de simulationnisme à vos combats, alors les règles avancées sont faites pour vous!

Combat - Règles avancées

Les règles supplémentaires ci-dessous sont toutes optionnelles. N'hésitez pas à en adopter une ou deux en mettant de côté les autres, pour entrer en douceur dans le monde merveilleux des combats « techniques »...

UN STYLE, UNE TACTIQUE DE COMBAT

Il peut être intéressant pour intensifier les combats que certains personnages décident d'une « stratégie » pendant leur tour de combat. Ainsi, celui qui a l'initiative choisit sa stratégie, sa tactique de combat pour ce tour, et l'impose à son adversaire, qui lui, ne pourra pas en choisir, et ne fera donc que réagir à l'action du personnage.

Veut-il charger? Attaquer en visant un point précis? Tenter une feinte?

Styles et tactiques de combat

Tactique	Effet
Attaque brutale (-10%, BF x2)	Le personnage attaque furieusement, en faisant de larges moulinets ou en hurlant. Il fait un jet d'opposition de COM avec un <i>malus</i> de 10%, mais ajoute une deuxième fois son BF aux dégâts de son attaque si elle touche.
Attaque ferme	Le personnage fait un jet d'opposition de COM normal. C'est l'attaque <i>standard</i> : on attaque fermement en cherchant le point faible, bien campé sur ses positions, tout en gardant une bonne défense.
Attaque rapide (+5%, BF=0)	Ici, on donne le plus grand nombre de coups possibles avec un seul but: toucher. Le personnage fait un test d'opposition de COM avec un <i>bonus</i> de +5%, mais il n'ajoute pas son BF aux dégâts.
Charge (BF x2 pour tous)	Le personnage se rue sur son adversaire (il faut au moins 10m pour charger). Il fait un test d'opposition normal. C'est un pari: s'il remporte la passe d'armes il ajoute une nouvelle fois son BF aux dégâts, mais il en va de même pour son ennemi, car il aura anticipé sa course (risque d'empalement etc).
Défense totale (+20%, pas de dégâts)	Cette tactique consiste à se défendre le plus possible, sans même attaquer pour ce tour. Le personnage fait un test d'opposition de COM avec un <i>bonus</i> de 20%, mais s'il remporte la passe d'armes, il n'inflige pas de dégâts.
Déséquilibrer (BF=0, + FOR/FOR)	Le personnage veut faire chuter son adversaire. C'est la tactique la plus facile, et souvent la plus efficace pour prendre rapidement l'avantage. Le personnage fait son test d'opposition de COM. S'il réussit, il n'ajoute pas son BF aux dégâts, et fait un test d'opposition de FOR avec son adversaire. S'il réussit ce second jet d'opposition, son ennemi est à terre.
Feinte/Ruse (chifoumi, +10% en jeu)	Qu'il s'agisse de faire mine d'attaquer d'un côté pour mieux frapper de l'autre, ou d'une ruse plus classique comme la poussière dans les yeux, la feinte est un pari: elle peut être mortelle, mais si on la voit venir, elle peut se retourner contre vous. Le MJ et le joueur font un rapide <i>pierre-feuille-ciseaux</i> . Si le joueur gagne, il obtient un +10%. Si le MJ le gagne, il aura un malus de 10%. En cas d'égalité, les conditions ne changent pas (0).
Viser (-10%, Protection=0)	Viser permet d'ignorer l'armure de son adversaire ou de toucher un endroit précis (la main droite, la cheville...). Le personnage fait son test d'opposition avec un <i>malus</i> de 10%. S'il gagne la passe d'armes, il aura touché l'endroit voulu. Le MJ est libre d'interdire cette option si son PNJ est protégé de partout.

Exemple: la première passe d'armes n'a pas rendu justice aux compétences de Balthazar ... Il décide d'attaquer la tête de son adversaire pour le mettre rapidement hors de combat. « Viser » est la manœuvre adéquate, il fait son jet de Combat à -10%, obtient un 01. Manœuvre réussie! mais avec les faibles dégâts infligés, le joueur le décrit comme un fer croisé, un échange de réparties cinglantes auxquelles Balthazar ajoute un traître coup de tête.

COUPS SPÉCIAUX

Là encore cette option est là pour donner plus de « fun » au combat et aux personnages.

Dans le test de COMBAT expliqué plus haut, on ne prend pas en compte la qualité de l'attaque. Avec cette option, une attaque particulièrement réussie (50 et +) déclenche automatiquement un effet spécial (assommer son adversaire, le désarmer etc.). Donnez un coup spécial par joueur, quelle que soit sa carrière. Des PNJ peuvent aussi en avoir et déclencher leurs coups spéciaux (en cas de marge d'échec du joueur de 50+, car seul les joueurs jettent les dés).

Vous pouvez donner un coup spécial qui corresponde à l'archétype du personnage, cela renforcera son style. Ainsi, donnez au Garde du corps de type Ours (chaleureux et protecteur) un désarmement automatique car il veut désamorcer le conflit le plus vite possible, et au courtisan Serpent un coup illégal qu'il portera dans les parties intimes dès qu'il en aura l'occasion...

Voici une liste de coups spéciaux possibles.

Coup spécial

Coup assommant (K.O mais pas de dégâts)	Le personnage a frappé à la pointe du menton, au sommet du crâne, à la tempe, ou au foie. Son adversaire s'effondre au sol, K.O, pour (RU) tours. Il ne subit pas de dégâts ce tour-ci.
Coup handicapant (MVT/2, -10% cumulatif)	Le coup a été porté au pied, à la rotule, ou au tibia. Le MVT de l'adversaire est réduit de moitié durant le reste du combat, et il subit un malus de 10% cumulatif (si d'autres coups handicapants sont portés) à ses actions pour le reste du combat.
Coup illégal (Dégâts +2, att gratuite)	Coup dans les yeux ou dans les parties intimes, le coup illégal est le coup en traitre par excellence. Il ajoute 2 à ses dégâts, et son adversaire ne pourra plus que se défendre (=attaque gratuite pour le PJ) au prochain tour.
Désarmement (ennemi désarmé)	L'arme a frappé les doigts ou le poignet de la main directrice. L'adversaire lâche son arme aussitôt. Les dégâts sont normaux.
Enchaînement (att gratuite sans le BF)	Le personnage a droit à une attaque gratuite immédiatement, à laquelle il n'ajoutera pas son modificateur de Force.
Fauchage (adversaire au sol)	Le personnage balaye les points d'appuis de son ennemi et le fait chuter automatiquement.
Hémorragie (-2 PV / tour)	Le coup a sectionné une artère et le sang coule abondamment. L'ennemi perdra 2 PV par tour jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
Hit & run! (fuite gratuite)	Le personnage a droit à une action gratuite de fuite s'il le désire.
Immobilisation (soumission)	Le personnage place une prise de soumission à son adversaire. Un étranglement, une clé de bras ou tout simplement une lame sur la gorge, force l'ennemi à demander grâce ou à ne plus bouger. Aucun dégât n'est infligé.
Perce-armure (Protection =0)	Le personnage a trouvé le défaut de la cuirasse et ne compte pas l'armure de son adversaire ce tour-ci.

Vous pouvez aussi donner un coup spécial à un personnage et le modifier un peu selon les circonstances.

Exemple: Souvenez-vous, Balthazar a réussi son coup avec un 01. Le coup spécial que notre Coq a choisi est un « Fauchage ». Le joueur a une idée intéressante et la soumet au MJ : pourquoi ne pas décider que son fauchage prendra exceptionnellement la forme d'une perte d'équilibre humiliante qui pose sa cible en bouclier humain ? Le MJ trouve l'idée cinématographique et accepte. La prochaine attaque réussie contre Balthazar ou ses amis touchera plutôt l'infortuné chef des malandrins, pris en bouclier.



LES ARMES DE MÊLÉE

Je vois Brigandyne comme un système très axé «Chair et Sang», c'est-à-dire qui participe à une atmosphère rude, sanglante et qui ne fait pas de cadeau. Cette façon de voir le jeu peut passer par une distinction importante entre les armes. Dans les règles avancées, beaucoup d'armes disposent de spécificités qui les rendent uniques. Je fais partie des joueurs qui aiment savoir que son marteau de guerre détruira les armures de métal, que sa pertuisane sectionnera les jarrets des chevaux en pleine course, ou que manier son épée bâtarde en y mettant les deux mains donne un point de dégâts en plus. On ne se refait pas. Mais, de manière générale, si vous oubliez en cours de jeu l'effet spécial d'une arme ou d'un bouclier, appliquez ce que les anglais appellent le «*you snooze, you lose*», en d'autres termes le «tant pis on passe à autre chose». Ces petites règles sont là pour donner du piment et une personnalité au jeu, pas pour stresser qui que ce soit.

Voici un tableau récapitulatif des capacités des armes.

Les dégâts indiquent la dangerosité, la létalité de l'arme. Il faut l'ajouter au BF du personnage. L'allonge est la longueur effective de l'arme. Elle est notée de F (très courte) à AA (très longue). La case Dis° donne la facilité à dissimuler l'arme. C'est en quelque sorte l'inverse de l'allonge. Main indique le nombre de mains nécessaire pour se servir efficacement de l'arme. La case Spécial contient les spécificités de l'arme.

Tableau des armes de mêlée

Arme de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis°	Main	Spécial	Prix
Bagarre, mains nues	-2	F			Dégâts temporaires, lutte	
Bâton, gourdin	-2	C	C		Assommant	1 Pcs
Bâton ferré	-1	A	E		Assommant	3 Pa
Cestus, griffes	-2	F	AA			5 Pa
Couteau, poignard	-1	E	A		Peut être lancé	5 Pa
Dague, miséricorde	-1	D	B			1 PO
Épée bâtarde	0/+1	B	D		Peut être maniée à une ou deux mains	15 PO
Epée courte	-1	C	B			4 PO
Epée large, glaive	0	C	C			6 PO
Epée longue	0	B	D			10 PO
Espadon, flamberge	+1	A	E		-10% si lieu étroit	15 PO
Faux, Fauchard	0	A	F		Impraticable si lieu étroit	1 PO
Fléau d'armes	+1	C	C		Ignore boucliers, arme lourde	5 PO
Fouet	-2	A	C		Dégâts temporaires	1 PO
Hachette	-1	D	B		Peut être lancée	5 Pa
Hache, cognée	0	C	C			1 PO
Hache de guerre	+1	C	C		Arme lourde	6 PO
Hallebarde, bardiche	0	A	E		Anti-cavalier	5 PO
Lance courte	-1	A	E		Peut être lancée	1 PO
Lance longue	-1	AA	F			2 PO
Marteau de guerre	0	C	C		Détruit armures de métal	4 PO
Masse d'armes	0	C	C		Ignore armures légères, Assommante	4 PO
Pertuisane	0	A	E		Anti-cavalier	5 PO
Rapière	0	B	C			10 PO
Sabre, fauchon	0	C	C			6 PO

L'allonge des armes

Avoir une longueur d'avance sur son adversaire peut donner un bonus non négligeable lors du premier tour de combat. Ainsi, avoir une «lettre» de plus que son adversaire donne un bonus de +5%. Avoir deux lettres ou plus donnent un bonus de +10%. Le MJ est libre d'inverser le bonus si le personnage qui avait l'allonge la plus petite arrive à entrer dans la garde de son ennemi pour le «poignçonner» sans qu'il puisse réagir.

AA: Arme très longue (lances longues et autres piques)

A: Arme longue (lances, armes d'hast)

B: Arme assez longue (épées longues et bâtarde)

C: Arme moyenne (masses, marteaux, sabres, épées larges...)

D: Arme assez courte (dagues, hachettes)

E: Arme courte (poignards)

F: Arme très courte (griffes, mains nues)

Exemple: Un milicien muni d'une lance (allonge A) affronte un coupe-jarret armé d'une dague (allonge D). Le garde gagne un bonus de +10% à son test de COM. Au tour d'après, si le voleur est entré dans la garde du milicien, c'est lui qui bénéficiera du bonus de +10%, la dague étant bien plus maniable en «close combat». Le milicien a tout à gagner à lâcher sa lance pour se battre à mains nues.

Dissimuler une arme sur soi

Il peut être utile de savoir si l'arme est aisément dissimulable aux yeux des gens. La discréption des armes est indiquée en termes de lettres, dont voici la signification:

AA: Très facile à dissimuler (une poche fait l'affaire)

A: Facile à dissimuler (sous sa chemise par exemple)

B: Plutôt simple à dissimuler (sous une veste)

C: Assez difficile à dissimuler (sous un long manteau)

D: Difficile à dissimuler (long manteau obligatoire, et on peut la voir dépasser quand même)

E: Impossible à cacher sur soi, il faut la mettre dans un chariot

F: Impossible à cacher, même dans un chariot.

Les spécificités des armes

Certaines armes de mêlée possèdent des caractéristiques spécifiques, indiquées dans le tableau.

Anti-cavalier: l'arme est spécialement conçue pour désarçonner les cavaliers ou couper les jarrets des chevaux. Sur une réussite de qualité 3 ou plus (30+), le cavalier tombe de cheval (les dégâts restent les mêmes mais l'armure ne compte pas car ce sont des dégâts de chute).

Arme lourde: fatigante et peu maniable, l'arme donne un malus de -5% au COM dès le 2^e tour.

Assommante: en cas de réussite de qualité 3 ou + (30+), le coup peut assommer l'ennemi, sur un test d'opposition FOR/END réussi. Si vous disposez du coup spécial «Coup assomant», vous gagnez un bonus de +10% à ce test d'opposition.

Dégâts temporaires: les dégâts infligés disparaissent au bout d'une heure, sauf si le MJ décide que certains coups ont fracturé des os, ou endommagé des zones vitales.

Détruit les armures (...): chaque passe d'armes remportée fait perdre automatiquement un point de protection au type d'armure désignée

Ignore les boucliers: les boucliers perdent leur avantage (protection et doublés) face à cette arme.

Ignore les armures (...): les armures désignées ont une protection de 0 face à cette arme.

Lutte: en vas de réussite de qualité 3 ou + (30+) le personnage peut agripper son adversaire et porter une prise. Il pourra au prochain tour immobiliser, étrangler ou projeter son adversaire, s'il gagne la passe d'armes.

Peut-être lancé: l'arme peut être lancée à une distance de FOR/5 mètres.

Description des armes de mêlée

- ❖ **Bagarre, mains nues:** se battre avec ses poings, ses pieds, ses genoux, ses coudes, sa tête, saisir, immobiliser, étrangler... Le corps humain est un arsenal à part entière.
- ❖ **Bâton, gourdin:** un gros bâton court dont l'extrémité est plus lourde et épaisse, dite contondante, fait pour frapper brutalement son adversaire ou toute autre chose. Il est généralement utilisé à une main.
- ❖ **Bâton ferré:** bâton long se maniant à deux mains. Ses deux extrémités sont renforcées par du métal (du fer ou de l'acier) pour une plus grande solidité.
- ❖ **Cestus, griffes:** sangles de cuir entourant le poing, souvent agrémentés de pointes de fer pour plus de dégâts.
- ❖ **Couteau, poignard:** arme blanche courte (en moyenne 20 cm) à double tranchant, utilisée notamment comme arme de jet. Les stylets sont des poignards à lame triangulaire très fine, conçue pour produire des blessures très profondes et donc difficiles à guérir.
- ❖ **Dague, miséricorde:** une dague est une arme blanche courte (en moyenne 30 à 40 cm) à simple ou double tranchant. La miséricorde, particulièrement fine, est conçue pour achever les adversaires à terre.
- ❖ **Epée courte:** arme blanche courte à double tranchant (d'en moyenne 50 cm de long). Légère, maniable, c'est une arme de mêlée sûre, courante et peu onéreuse.
- ❖ **Epée large, glaive:** arme blanche semi-longue à double tranchant (de 60 à 90 cm de long), la lame est large (4 à 7 cm) pour que les blessures infligées soient les plus larges possibles, ce qui procure un impact psychologique supplémentaire sur l'adversaire.
- ❖ **Epée longue, bâtarde:** arme blanche longue à double tranchant (de 80 cm à 1m en moyenne). Les épées bâtarde (dites à une main et demie) ont une longueur et un poids modérés, ainsi qu'un excellent équilibrage qui en permettent l'usage à cheval et à pied, à une ou deux mains.
- ❖ **Espadon, flamberge:** grande épée maniée à deux mains, dont la lame va de 120 à 170 cm, et la poignée de 25 à 35 cm. Contrairement aux idées reçues, ce n'est ni une arme rare ou chère (de nombreux fantassins l'utilisent), ni une arme excessivement lourde. Impressionnante, puissante, d'une allonge exceptionnelle, c'est une arme particulièrement efficace sur le champ de batailles, mais qui est en revanche à bannir dans les endroits étroits ou exigu... La flamberge, plus chère, possède une lame ondulée qui a simplement un impact psychologique: elle ralentit la glissade de l'épée adverse lors d'une parade et selon certains provoque des vibrations dérangeantes dans l'arme de l'adversaire.
- ❖ **Faux, Fauchard:** la faux de guerre est une arme d'hast dérivée de la faux agricole. Cette arme est utilisée par des paysans armés et des soldats aux moyens réduits. La hampe fait entre 1,8 et 3 mètres.
- ❖ **Fléau d'armes:** arme contondante dévastatrice, le fléau, à la différence de la masse d'armes, se compose d'une chaîne servant, entre autres, à passer par-dessus les boucliers pour briser le bras. Son maniement malaisé demande un plus grand entraînement sous peine de se blesser, et il est nécessaire de disposer d'un certain espace pour frapper. C'est une arme purement offensive qui ne s'utilise pas pour la parade.
- ❖ **Fouet:** le fouet est une arme composée d'une ou plusieurs lanières de cuir, et d'un manche. Si la longueur de la lanière permet de frapper la peau d'un être humain ou d'un animal pour le blesser ou le faire souffrir, l'usage habituel est simplement d'inciter, sans coups violents, un animal à avancer plus vite. La vitesse de la lanière fait que le bout atteint une vitesse telle qu'elle provoque un bruit sec.
- ❖ **Hachette:** la hachette est une petite hache utilisée à une main. Elle peut être lancée.
- ❖ **Hache, cognée:** principalement utilisé pour abattre les arbres et pour fendre les bûches, cet outil, qui s'utilise à deux mains, a une forme très fine avec un tranchant peu large

- ❖ **Hache de guerre**: la hache de guerre possède une longue lame d'acier, et un manche de bois souvent renforcé. Plus difficile à manier qu'une épée en raison du poids et du manque d'équilibre (une épée étant équilibrée par son pommeau), la hache permet cependant des frappes plus puissantes.
- ❖ **Hallebarde, bardiche**: la hallebarde est une arme d'hast comportant un fer de hache, et une ou plusieurs pointes. En raison de son poids important, elle demande une forte assise au sol pour celui qui la manie. De ce fait, l'énergie cinétique lorsqu'on la manie est très importante et en fait une arme très puissante, capable de tailler, percer et arracher les armures. Cette arme est utilisée par l'infanterie anti-cavaliers, permettant ainsi d'arrêter une charge de cavaliers en plantant la hallebarde dans le sol face à l'ennemi. Un autre maniement est de couper le jarret des chevaux à l'aide du crochet dont elle est munie, toujours, à distance ou encore de désarçonner les cavaliers en l'employant tel un hameçon au niveau des jointures de leurs armures, ou de leurs cottes de mailles. Au combat, la hallebarde s'utilise à deux mains, placée au tiers de la hampe. Ainsi, on utilise la hache, le pic, le crochet et l'autre partie de la hampe pour asséner des coups à ses adversaires.
- ❖ **Lance courte**: arme d'hast dotée d'un fer emmanché sur une hampe ou long bois et, pour certaines d'un talon métallique qui sert en général à équilibrer l'arme tenue en main et à la planter dans le sol. À la différence du javelot, la lance est une arme mixte qui est destinée à être lancée ou être d'estoc.
- ❖ **Lance longue**: lance plus longue que la précédente, mais ne pouvant être lancée.
- ❖ **Marteau de guerre**: le marteau de guerre est une arme offensive utilisée contre les armures. Il peut en effet fausser les articulations des armures empêchant ainsi certains mouvements. Comme l'extrémité pointue du marteau ressemble à un bec d'oiseau, cette arme est parfois appelée "bec-de-corbin", ou "bec-de-corbeau".
- ❖ **Masse d'armes**: la masse d'arme est une arme constituée d'une masse lourde accrochée au bout d'un bâton plus ou moins long. Bien que bénéficiant d'une allonge réduite, sa puissance de choc permet de briser les os, rendant les protections souples telles que les cottes de mailles inopérantes, enfonçant également les casques et pièces d'armures rigides.
- ❖ **Pertuisane**: une pertuisane est une lance dont le fer se sépare à sa base. En général, le fer se sépare en trois parties, une ayant un fer en forme de croissant de lune, une autre ayant un fer de lance standard, et une autre dont le fer est une pointe effilée. Elle permet de blesser les gardes des adversaires, ou de prendre à la gorge, de sectionner les jarrets des chevaux, de planter ou de trancher devant et sur les côtés. La pertuisane est souvent *flamberge*, c'est-à-dire qu'elle a une lame ondulée en «zig-zag», ce qui a plus le don de faire peur que d'augmenter l'efficacité de l'arme.
- ❖ **Rapière**: la rapière est une épée longue et fine, à la garde élaborée, à la lame flexible, destinée essentiellement aux coups d'estoc. La rapière, même si elle n'est pas faite pour trancher un homme en deux, est affûtée, et peut causer de sérieuses entailles si un coup à la voûte atteint l'adversaire.
- ❖ **Sabre, fauchon**: un fauchon est un sabre droit. La lame mesure généralement entre 40 et 60 centimètres, parfois plus, et peut être droite ou légèrement recourbée. La lame s'élargit jusqu'à la pointe et dispose souvent d'un contre-tranchant permettant de donner des coups de revers.

LES ARMES DE TIR

Les armes à distance sont souvent considérées comme des armes de lâche, mais elles restent le meilleur moyen d'abattre un ennemi en restant en sécurité, loin du cœur de la bataille.

Voici un tableau récapitulatif des armes à distance

Dégâts: cette colonne indique la dangerosité de l'arme. Les dégâts mis entre parenthèses indiquent qu'on n'ajoute pas le bonus aux dégâts lié à la FOR pour ces dégâts. En effet, la force du tireur ne joue pas ici sur la puissance du tir, contrairement aux autres armes.

Portée: c'est la portée utile de l'arme. La portée en situation de stress et de combat. La portée maximum de l'arme peut être deux à trois fois supérieure.

Dis°: cette case indique la facilité à dissimuler l'arme (voir armes de mêlée)

Main indique le nombre de mains nécessaire pour se servir efficacement de l'arme.

La case Spécial contient les spécificités de l'arme.

Tableau des armes de tir

Arme de tir	Dégâts	Portée	Dis°	Main	Spécial	Prix
Arbalète	(+4)	30m	C		Maniable +10%	20 PO
Arbalète lourde	(+5)	50m	D		Maniable +5%	25 PO
<i>Carreau d'arbalète (x10)</i>						1 PO
Arc	+0	30m	D			5 PO
Arc court	+0	20m	C			6 PO
Arc long	+1	50m	E			10 PO
<i>Flèche (x12)</i>						1 PO
Arquebuse	(+6)	20m	E		ignore les armures	80 PO
Couteau de lancer	-1	FOR/5	A			1 PO
Fronde	-1	15m	AA		Assommante	1 Pa
Javelot	-1	FOR/2	E			1 PO
Lance	-1	FOR/5	E			1 PO
Pierre	-2	FOR/5	AA		Assommante	
Pistolet à poudre	(+4)	10m	B		ignore les armures	50 PO
Tromblon	(+2)	3m	C		Peu précise -5%	40 PO

Assommante: en cas de réussite de qualité 3 ou + (30+), le coup peut assommer l'ennemi, sur un test d'opposition FOR/END réussi.

Ignore les armures: les dégâts de l'arme ne sont pas encaissés par l'armure de l'adversaire.

Maniable: l'arme est facile d'utilisation. Elle donne un bonus au jet de TIR du personnage.

Peu précise: il est difficile de bien viser avec cette arme. Elle donne un malus au jet de TIR.

: l'arme est très lente à recharger. On ne peut tirer qu'un tour sur deux.

: l'arme a une cadence de tir rapide. Sur une réussite de qualité 3 ou + (30+), le tireur a droit à un second (et donc dernier) tir.

: c'est une arme à poudre, instable et dangereuse. Sur un échec critique, l'arme peut se bloquer, devenir inutilisable ou carrément exploser dans les mains du personnage. Au MJ de décider des conséquences de l'échec critique.

Description des armes de tir

- ❖ **Arbalète:** arme de tir composée d'un arc de corne ou de métal, d'une pièce en bois permettant de fixer l'arc (arbrier) et d'un mécanisme permettant de maintenir la corde tendue (noix), de lâcher la flèche (détente) et de bander l'arc. Très puissante et précise, c'est une arme meurtrière mais qui souffre de deux défauts: son poids et sa cadence de tir (son temps de rechargement est long). L'arbalète est cependant plus facile à manier que l'arc et nécessite moins de temps pour la formation des tireurs. En effet, une fois que la corde est tendue, le tireur n'a plus d'effort physique à fournir pendant qu'il vise. De plus, l'arbalète peut être utilisée en position couchée et on peut ainsi se mettre à couvert.
- ❖ **Arbalète lourde:** arbalète disposant d'une plus grande puissance de tir grâce à un mécanisme plus sophistiqué.
- ❖ **Arc:** l'arc est constitué principalement d'une pièce de bois courbe flexible qui emmagasine et restitue l'énergie comme un ressort, et d'une corde qui permet l'armement de l'arc (tension du «ressort»), puis la transmission de l'impulsion à la flèche lors de la détente. C'est l'arme de tir par excellence, à la cadence de tir la plus importante.
- ❖ **Arc court:** arc de cavalerie, plus léger et d'une portée plus courte.
- ❖ **Arc long:** Arc très puissant, d'environ 2mètres de long, utilisé à la fois pour la chasse et pour la guerre.
- ❖ **Arquebuse:** arme à feu de portée limitée, assez lourde et encombrante. Elle nécessite la prise d'appui sur une fourche (fourquin) pour tirer. La mèche est allumée et ramenée sur le bassinet où la poudre est tassée pour l'explosion. L'arquebuse a une faible cadence de tir et son canon s'échauffe vite. Très chères mais prestigieuses, elles comportent les plus belles ornements dorures, gravures, inserts en corne ou en ivoire sculptés, parfois même de pierres précieuses. Elles servent même comme objet de décoration dans les demeures des plus riches seigneurs
- ❖ **Couteau de lancer:** Arme courte à double tranchant, équilibrée et suffisamment lourde pour permettre un bon lancer.
- ❖ **Fronde:** la fronde se compose d'une bande souple formant une poche, souvent en cuir, prolongée à chaque extrémité par des lanières. Dans ladite poche se place le projectile à lancer, appelé «balle de fronde», généralement un caillou arrondi, une balle d'argile durcie ou de métal (plomb, par exemple). On grave parfois sur les balles des mots comme «reçois», «avale» ou d'autres encouragements. Une fois la balle placée dans la poche, le lanceur tenant la lanière longue dans la paume et la courte entre le pouce et l'index fait tournoyer la poche de la fronde sur le côté ou au-dessus de sa tête, puis lâche la lanière la plus courte en direction de la cible.
- ❖ **Javelot:** arme de jet légère composée d'une longue tige surmontée d'une pointe en acier.
- ❖ **Lance:** (cf description *Lance courte* dans les Armes de mêlée)
- ❖ **Pierre:** une simple pierre qui tient dans la main.
- ❖ **Pistolet à poudre:** d'une taille imposante, doté d'un canon unique à chargement par la gueule et d'un système de mise à feu par mèche, le pistolet comporte aussi un lourd pommeau, la calotte, en métal qui permet de se servir du pistolet comme d'une arme contondante après avoir tiré l'unique coup (*arme improvisée, malus au BF de -2*).
- ❖ **Tromblon:** arme à feu portative dont le canon est évasé, en forme de trompette. On la charge par la bouche. Le tromblon peut tirer toutes sortes de projectiles (balles de plomb, cailloux, verre...) à courte portée.

LES ARMURES

Partir au combat sans armure est une pure folie tant la chair est fragile. Les armures servent aussi à impressionner l'adversaire: on n'attaque pas quelqu'un en armure de plates si on ne dispose pas d'un gros avantage numérique.

Les armures légères sont composées la plupart du temps de cuir, de cuir bouilli ou simplement de gros vêtements rembourrés. Elles ont une faible valeur de protection mais restent faciles à porter.

Les armures «moyennes» sont des protections un peu plus encombrantes: ce sont les broignes et autres cottes de plaques, solides et pratiques.

Enfin il y a les armures lourdes, faites de métal: les cottes de mailles et les armures de plates, qu'il convient d'entretenir régulièrement, mais qui offrent une protection supérieure. Elles sont encombrantes, chères, et surtout très longues à enfiler (il faut compter 45 minutes pour enfiler une armure de plates complète, avec l'aide obligatoire d'un ou deux serviteurs). Cependant elles offrent la meilleure protection contre les coups.

Dans le tableau ci-dessous:

Prot° indique la valeur de protection. N'hésitez pas à la doubler en cas d'attaque à mains nues.

La case Notes précise si l'armure est complète (torse, bras et hanches), partielle (torse uniquement) ou si l'armure en question s'ajoute à l'une des deux précédentes (en bonus).

La case Spécial donne les spécificités de l'armure s'il en est.

Tableau des armures

Armure	Prot°	Notes	Spécial	Prix
Vêtements rembourrés, fourrures	1	Complète ☀		2 PO
Plastron de cuir	1	Partielle		5 PO
Gambison (<i>manteau matelassé</i>)	2	Complète ☀		7 PO
Broigne, brigandine (<i>plastron renforcé</i>)	3	Partielle		10 PO
Cotte de plaques	4	Complète		15 PO
Cuirasse	4	Partielle		40 PO
Cotte de mailles, haubert	5	Complète	Encombrant (-10), ☀	50 PO
Demi-plaques	5	Complète	Encombrant (-5), ☀, ☂	70 PO
Armures de plates, harnois	6	Complète	Encombrant (-5), ☀, ☂	100 PO
Armure de plates alourdie	7	Complète	Encombrante (-20), ☀, ☂	130 PO
Casque	+1	Bonus ☀		5 PO
Petit bouclier, bocle, rondache	+1	Bonus		5 PO
Bouclier, écu	+1	Bonus ☈		10 PO
Grand bouclier, pavois	+1	Bonus	Encombrant (-5), ☉	15 PO

Les spécificités des armures

Encombrant: l'armure est lourde et donne le malus indiqué à toutes les actions de Mouvement.

☀ : l'armure est chaude et très fatigante à porter sous un soleil d'été (-5% cumulatif à toutes les actions)

☒ : il faut 45 minutes pour enfiler l'armure, avec l'aide indispensable d'un ou deux serviteurs.

✉ : avec ce bouclier, le personnage remporte les «doublets gagnants» (les doublets qui le donnent gagnant de la passe d'arme) des jets de combat, au lieu de l'égalité. Si les deux combattants ont un bouclier, ce bonus est ignoré.

✉ : on peut se cacher des tirs ennemis derrière un pavois.

Exemple: un homme d'armes muni d'une cuirasse, d'un casque et d'un bouclier, aura une protection de 6 (d'où l'importance de «VISER» contre quelqu'un de bien protégé). De plus, il remportera les doublets grâce à son bouclier. Ainsi, s'il a 50% de remporter une passe d'armes, et qu'il obtient 33 par exemple, ce sera lui qui remportera la passe d'armes et infligera des dégâts et non l'égalité (aucun dégât ou dégâts sur les deux personnages).

Description des armures

- ❖ Vêtements rembourrés, fourrures: l'armure la plus simple. Les vêtements rembourrés sont composés de plusieurs couches de vêtements, et les fourrures sont un assemblage de peaux d'animaux. Impossible à porter en été.
- ❖ Plastron de cuir: c'est un gilet de cuir souple ou de cuir bouilli, solide et pratique.
- ❖ Gambison: Le gambison couvre le corps, les bras et une partie des jambes. C'est un vêtement matelassé ou multicouche, fait de tissu ou de cuir, et dont le rembourrage se composait de laine, de coton, de crin de chevaux, de poils d'animaux etc.
- ❖ Broigne, brigandine: la broigne ne protège que le torse. Elle est constituée d'un vêtement de gros tissu ou d'un plastron de cuir sur lequel sont fixés des anneaux ou des plaquettes de métal (de fer ou d'acier). Ces pièces de métal peuvent aussi être placées sous le vêtement ou même entre deux couches de vêtement.
- ❖ Cotte de plaques: par souci de simplicité, nous appellerons «cotte de plaques» les broignes et les brigandines accompagnées de protections aux bras et aux cuisses.
- ❖ Cuirasse: la cuirasse est une coque métallique couvrant le torse (des épaules jusqu'à la ceinture), formée d'une ou de plusieurs pièces de métal.
- ❖ Cotte de mailles, haubert: la cotte de mailles est un vêtement (robe), composé d'anneaux de fer ou d'acier imbriqués les uns dans les autres pour assurer au porteur une protection optimale. Elle protège le corps, les bras, et une partie des jambes. On la porte sur un gambison, pour protéger le corps des souffrances à l'épaule et au cou, mais aussi des infections qui pourraient se créer, dues aux frottements des pièces métalliques. Ce gambison est déjà compté dans la valeur de protection de l'armure.
- ❖ Armure de plates, harnois: les armures de plates recouvrent toutes les parties du corps. Elles sont composées de plaques de métal fixées sur des sangles ou des armatures de cuir. Une armure de plates est en général moins difficile à porter qu'une cotte de mailles, en raison de la meilleure répartition du poids. On peut ainsi plus facilement monter à cheval ou se relever en cas de chute.
- ❖ Demi-plaques: Armure de plates recouvrant le torse, les épaules, les bras et les hanches, mais pas les jambes.
- ❖ Armure de plates alourdie: c'est une armure de plates encore plus épaisse et extrêmement lourde (+ de 50 kilos). Pour mettre un chevalier qui porte une telle armure sur son cheval, il faut utiliser des cordes actionnées par un treuil. Tombé à terre, le chevalier ne peut plus se relever.
- ❖ Casque: un casque est une pièce d'armure destinée à protéger la tête. Les casques sont souvent munis d'une sangle évitant la chute du casque; jugulaire (la sangle passe sous le menton) ou mentonnière (la sangle passe sur la pointe du menton). Il existe différents types de casques (avec visière, protection nasale etc.).
- ❖ Heaume: le heaume est un casque de cavalerie emblématique de la chevalerie, protégeant toute la tête, à la visière étroite, et comportant de multiples petits trous pour l'aération.
- ❖ Bouclier, écu: l'arme défensive par excellence. Accroché au bras gauche, en bois cerclé de fer, ou totalement en métal, le bouclier est une valeur sûre pour se protéger des coups de ses adversaires. L'écu a une forme ogivale, allongée vers le bas en pointe.
- ❖ Petit bouclier, rondache: bouclier plus léger, ne dépassant pas les 50cm de diamètre.
- ❖ Pavois: le pavois est un grand bouclier ovale ou rectangulaire, en bois léger, parfois recouvert de cuir ou de lames de fer. Il mesure habituellement un mètre de haut sur une largeur de cinquante centimètres. On l'utilise surtout en le plantant au sol pour se protéger des tirs ennemis.



Expérience

Les personnages peuvent évoluer d'aventures en aventures, et ainsi augmenter les scores de leurs caractéristiques. C'est souvent un des moments préférés pour les joueurs : voir leurs personnages devenir plus compétents, plus forts ou gagner de nouvelles formules magiques est toujours motivant pour continuer à jouer. Pour ce faire, il leur faut des Points d'Expérience (notés PX) qu'ils dépenseront avec parcimonie. Certains MJ considèrent leurs parties comme des épisodes d'une série et de ce fait, ne jugent pas utile de faire évoluer les scores des personnages (les héros des séries ont quasiment toujours les mêmes capacités). Libre à eux d'ignorer ce chapitre.

DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Pour augmenter une caractéristique, il faut au moins 100 PX. Ces points sont donnés par le MJ à la fin d'un scénario.

Pour donner une échelle de valeur, un court scénario avec sa dose d'action, de suspense et de role-play donnera 100PX pour chaque joueur. Un scénario, plus long, plus complexe, ou plus dur au niveau des confrontations pourra donner 150 PX, voire plus selon les actions de personnages.

C'est à vous de moduler ce nombre en fonction de la complexité de l'aventure, de la dangerosité de ses rencontres ou de l'interprétation des personnages. Le MJ n'est pas forcément de donner des PX à chaque scénario. S'il estime que les personnages sont suffisamment puissants, libre à lui de ne pas en donner, même si les joueurs ont été remarquables.

LE PROFIL DE PROGRESSION

La façon la plus facile de le faire est de cocher les cases de son profil de progression. En effet, chaque carrière propose 10 cases à cocher. Ces cases servent à augmenter les caractéristiques des PJ, avec l'expérience. Les joueurs doivent noter leur profil de progression en noircissant ■ complètement les cases auxquelles ils n'ont pas accès.

Marquer une case ☑ coûte 100PX, et donnera +5% à la caractéristique. Cette case pourra être cochée une seconde (et dernière) fois ☒ en payant à nouveau 100PX, et redonnant droit au bonus de +5%. Ainsi, un profil disposant de deux cases d'augmentation ☐☐ pourra donner un +20% à la caractéristique au fur et à mesure des aventures (au prix de 400PX).

Exemple: Au cours de ses multiples aventures, Balthazar a pu recueillir 400 PX. Il a coché tout d'abord sa case de COM, pour devenir assez redoutable, puis deux fois sa DIS, car il en avait assez d'être le maillon faible du groupe dans le domaine, et enfin une case en SOC pour devenir un orateur expérimenté.

Le profil de base de Balthazar (il a noirci les cases que ne proposait pas la carrière d'agiteur)

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
47	31	31	37	37	38	00	40	33	45	29	35	38
☐■	☐■	☐■	☐■	■■	☐■	■■	☐■	☐■	☐□	■■	■■	☐■

Modificateur aux dégâts (BF) : +3

Le profil de Balthazar après plusieurs aventures (il a gagné 5% en COM, 10% en DIS, et 5% en SOC)

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
47	31	31	37	37	38	00	40	33	45	29	35	38
☒■	☐■	☒■	☐■	■■	☐■	■■	☐■	☐■	☒□	■■	■■	☐■
52		41							50			

Modificateur aux dégâts (BF) : +3

AUGMENTER SES SCORES EN DEHORS DU PROFIL

Il serait un peu dommage de limiter la progression des personnages à leur simple profil de progression. En effet, il peut être intéressant qu'au cours d'une campagne, un des joueurs insiste pour que son personnage commence un entraînement particulier, ou soit formé par des spécialistes. C'est pourquoi il y a plusieurs conditions préalables à l'augmentation en dehors du profil de progression: il faut que l'augmentation soit possible et vraisemblable dans la campagne en cours, et que le joueur paye un prix en PX plus élevé.

Un entraînement crédible

L'entraînement doit être dispensé par un instructeur, un professeur, qui a un score supérieur à celui de son élève d'au moins 10%. L'entraînement peut être gratuit (dans le cas d'un ami, ou d'une dette à payer...) ou payant: dans ce cas, plus le score de l'instructeur est haut et plus le prix en sera élevé.

Un coût en PX plus élevé

Si cocher une case de son profil de progression coûte 100PX, il en va autrement pour ajouter 5% à son score de façon libre. Le coût en PX est de: 100 + score de la caractéristique visée.

Le MJ est libre d'arrondir ce score à la dizaine la plus proche s'il le souhaite.

Exemple: Balthazar a 37 en FOR, et est donc à 3% d'avoir un Bonus de Force de +4 (et gagner 1 Point de VIE au passage...). Le joueur déclare au MJ qu'Anton, son ami bien plus robuste, aidera Balthazar à développer sa musculature via des travaux de force et un entraînement régulier. Le MJ est d'accord, mais il lui indique le coût: 100 + sa caractéristique de Force. Balthazar ayant 37 en FOR, il devra payer 137 PX. Le MJ aime les chiffres ronds: il arrondit 137 à la dizaine la plus proche, et indique que le coût sera en fait de 140 PX. Le joueur s'exécute en maugréant.

Les nouvelles valeurs de Balthazar:

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
47	31	31	37	37	38	00	40	33	45	29	35	38
<input checked="" type="checkbox"/> ■	□■	☒■	□■	■■	□■	■■	□■	□■	<input checked="" type="checkbox"/> □	■■	■■	□■
52		41		42					50			

Modificateur aux dégâts (BF) : +4

OPTION : ACQUÉRIR UNE NOUVELLE SPÉCIALITÉ

Le MJ peut permettre au personnage d'acquérir une nouvelle spécialité pour un coût fixe de 50 PX. Il faut néanmoins que cette spécialité n'ait pas déjà été choisie (elles ne peuvent se cumuler) et que son acquisition soit rare et crédible dans le récit. Exceptionnellement, cette spécialité peut être prise alors même que la caractéristique visée n'a pas de □ dans son profil de progression.

Exemple: Balthazar dispose de deux spécialités: Discours et Course. Il aimeraient avoir une spécialité en Épées, vu qu'il a souvent dû dégainer le fer au cours des dernières aventures. Le MJ lui accorde au prix de 50 PX.

S'il avait souhaité une spécialité en Tir alors que Balthazar n'a pas utilisé d'armes à distance au cours des dernières aventures, il la lui aurait refusée. Néanmoins il aurait pu choisir une spécialité en Survie, car une des aventures précédentes s'est déroulée en forêt.

Le voyage

Dans les scénarios de fantasy, les héros sont souvent amenés à voyager: pour délivrer un message important, escorter une caravane, rechercher un bandit etc. De manière générale, lorsque les personnages voyagent, montrez la carte du monde et des régions traversées aux joueurs. Même si leurs personnages ne sont pas censés savoir où ils se trouvent aussi précisément, cela donne corps à l'histoire et à la crédibilité de votre scénario: on plonge dans un monde de fantasy en regardant ses cartes. Pour ce qui est du voyage en lui-même, vous pouvez le décrire de plusieurs manières.

Le voyage narratif

Ici, vous allez droit au but et vous n'avez pas de temps à perdre. C'est la technique de l'ellipse, couramment utilisée dans toutes les fictions. Avec un simple «15 jours plus tard, vous arrivez à bon port sous un soleil radieux» vous évitez de décrire quinze jours tranquilles de voyage en bateau, longs, ennuyeux et surtout sans intérêt dans l'aventure. Cette technique est la bonne si le voyage ne fait pas partie de l'intérêt de votre scénario.

Le voyage joué jour après jour

C'est l'exact contraire de la méthode précédente. Ici le scénario c'est avant tout le voyage. On décrira le climat, les difficultés à traverser les forêts et les montagnes, les abris de fortune à construire alors que la lumière décline, les villages où trouver une grange pour dormir, la pluie qui tombe sur les visages fatigués...

Le voyage par étapes

Cette méthode s'attarde sur quelques moments importants du voyage. C'est la méthode idéale si le MJ veut combler un peu son scénario, ou s'il souhaite simplement mettre un peu de piment dans son aventure, pour ne pas la limiter à son intrigue principale. Ainsi, lorsque les personnages ont un voyage à faire (de quelques jours à plusieurs semaines), le MJ peut faire jouer un ou deux «moments marquants» du voyage. Pour ce faire, il demande à un des joueurs de lancer un D100, et il consulte la table des péripéties page suivante.

La péripétie donne quelques idées à développer sur un thème, et la caractéristique concernée pour les tests. Au MJ de voir si, pour triompher du danger, il faut une action de coopération ou si seul un des personnages tente le jet. Lors du tirage de la péripétie, vous pouvez décider que c'est aux joueurs de la décrire (ou en tout cas de proposer une description), et ainsi participer à la narration.

C'est un exercice qui demande de l'improvisation, mais qui peut réellement agrémenter le voyage de façon plus originale qu'un traditionnel combat qui n'a pas lieu d'être dans le récit, et qu'on retrouve encore trop souvent dans les scénarios de jeu de rôle.

Table des péripéties de voyage

DI00	Test	Péripétie
01-03	CNS	Usages. Connaître les us et coutumes d'un peuple, les lois en vigueur dans une ville, l'étiquette à respecter pour ne pas commettre d'impair, est ici nécessaire pour continuer le voyage en toute sécurité, et ne pas attirer les foudres des habitants.
04-06	CNS	Déchiffrage. Il faut déchiffrer un message, une lettre, un livre ancien ou des inscriptions runiques. Est-ce que le message ou le livre est trouvé sur un cadavre? Est-ce que ces inscriptions sont gravées sur des roches enchantées?
07-09	CNS	Langues inconnues. La région est habitée par de nombreux habitants qui ne parlent pas la langue des PJ, mais un patois difficile à comprendre (ou une langue totalement étrangère). Un test réussi permet de se faire comprendre, et de s'orienter, de demander le gîte et le couvert etc.
11-13	DIS	Danger. Une armée en marche est croisée, une énorme bande de brigands, une compagnie de mercenaires, une gigantesque créature, ou la garde corrompue d'une ville qui recherche les PJ pour un crime qu'ils n'ont pas commis... Il faut que toute l'équipe se cache le mieux possible pour laisser passer l'orage.
14-16	DIS	Dissimulation. La ville, le fief, ou la contrée traversée interdit aux gens du peuple de porter des armes. Il faut les cacher le mieux possible pour ne pas se les voir confisquées par la garde, ou dénoncé par un habitant.
17-19	DIS	Éviter les routes royales. Un ou plusieurs PJ sont recherchés dans cette région ou dans une ville à proximité, et il convient d'éviter les routes royales pour n'emprunter que les petits chemins ou les bois. Pour quelle raison le PJ est recherché?
21-23	END	Faim, soif. Les vivres ont été perdues ou sont avariées, il faut tenir quelques jours en se serrant la ceinture, jusqu'à la prochaine étape.
24-26	END	Maladie ou poison. Un ou plusieurs PJ risquent ici l'empoisonnement (ils ont pu goûter aux mauvais champignons, subir la morsure d'un serpent, ou mangé de la viande avariée...) ou la maladie (simple coup de froid, fièvre ou plus grave...).
27-29	END	Souffle. Il va falloir être endurant. Il peut s'agir d'une course-poursuite de longue haleine, de rester en apnée pendant un long moment, de ne pas s'asphyxier pendant un incendie ou d'une étape très éprouvante où la marche a été difficile etc.
31-33	FOR	Obstacle. Pour continuer la route, il faut soulever ou détruire un obstacle: un arbre tombé en travers de la route et qui empêche le chariot d'avancer, une roche qui obstrue un passage,
34-36	FOR	Destruction. Il faut couper un arbre, détruire un pont pour semer des poursuivants, déblayer les ruines d'une bâtie etc.
37-39	FOR	Aide. Un compagnon blessé ou épuisé n'a plus la force d'avancer, et il faut le porter pendant un long trajet. Cela peut aussi s'appliquer à des personnes victimes d'une attaque, laissées pour mortes sur la route et qui supplient les personnages etc.
41-43	HAB	Réparation, bricolage. Un équipement est cassé, il est nécessaire de le réparer pour continuer à progresser. Une roue de chariot s'est brisée, un pont est trop branlant et il faut le consolider, les attaches d'une armure ont lâché...
44-46	HAB	Déguisement. Le groupe doit se confectionner le meilleur déguisement possible, soit pour passer inaperçu, soit parce qu'ils participent à un grand carnaval dans une ville ou un village et que le prix à gagner est intéressant.
47-49	HAB	Premiers soins. Un des PJ se blesse à la cheville ou au pied, et il faut le soigner, lui fabriquer une attelle pour qu'il ne ralentisse pas le groupe. Un échec critique peut entraîner des conséquences graves (amputation suite à la gagnière etc.)
51-53	MVT	Acrobatie, chute, enfouissement. Cela peut-être la chute d'un seul PJ (à déterminer au hasard) ou de tout le groupe, qui est tombé dans un gouffre, dans des sables mouvants, ou suite à un glissement de terrain.
54-56	MVT	Escalade. Il faut traverser le flanc d'une montagne, aller chercher quelqu'un ou quelque chose coincé en hauteur (ou dans les profondeurs d'un puits ou d'une cre-

		vasse), ou les personnages risquent simplement de se perdre si l'un d'entre eux ne grimpe pas en haut d'un arbre pour se repérer...
57-59	MVT	Nage. Traverser un fleuve à la nage, ou plonger dans un lac ou une rivière pour récupérer un objet ou sauver un compagnon est nécessaire. Attention aux risques de pneumonie si les personnages trempés ne se sèchent pas très vite.
61-63	PER	Accident. Un éboulement, un incendie, un naufrage dû à une tempête, une avalanche, l'effondrement d'une bâtie, un arbre foudroyé par un éclair, sont autant de situations où le 6 ^e sens d'un personnage peut sauver tout le groupe.
64-66	PER	Orientation. Les PJ sont perdus, et il leur faut retrouver leur chemin au plus vite. Il faut s'orienter selon le soleil et les étoiles, se renseigner auprès des habitants rencontrés, peut-être avoir des notions de géographie...
67-69	PER	Vigilance. Une bande de filous, de vagabonds, ou de bateleurs (pas dangereux) en veut aux affaires des personnages, et attendront le moindre moment d'inattention nocturne pour leur subtiliser toutes sortes d'objets. Ils emploieront la ruse, le bluff, la séduction, la discréetion, mais pas la violence.
71-73	SOC	Bluff, charme. Il faut ici se faire passer pour quelqu'un, séduire ou charmer des personnes bien placées pour avoir un passe-droit, mentir, baratiner, ou embellir la réalité pour continuer son périple sans difficulté.
74-76	SOC	Fête, Jeu. Il peut s'agir d'une fête de village, une fête religieuse, du carnaval annuel d'une grande ville ou simplement d'une partie de cartes endiablée lors d'une soirée arrosée... La fête peut être un moment mémorable ou au contraire mal se terminer selon le jet de SOC.
77-79	SOC	Diplomatie, négociation. Arrêter un conflit, bien se comporter en présence de nobles ou de prêtres, demander à un batelier de faire passer le groupe sans poser de questions ou simplement négocier un tarif chez un marchand, un médecin ou un apothicaire est ici nécessaire.
81-83	SUR	Nature. Il faut trouver le meilleur endroit pour construire un abri car une tempête s'annonce, connaître les fleurs étranges qui se sont ouvertes au passage des PJ, ou bien simplement trouver de quoi se nourrir sur les arbres et les plantes alentour.
84-86	SUR	Animaux. Soigner un cheval qui s'est blessé sur la route, connaître les bêtes sauvages ou les insectes de la région, trouver un œuf d'une créature rare et essayer de le faire éclore, dresser un animal qui s'est pris de sympathie pour le groupe sont autant de péripéties possibles.
87-89	SUR	Chasse. Une proie de premier choix, plutôt rare et bien dodue, est dans les parages et pourra faire un repas de roi pour le soir. C'est une occasion à ne pas rater. Il faut la piéger, la traquer en suivant ses traces et la tuer.
91-93	VOL	Peur. Une créature terrifiante, des cauchemars récurrents, la rumeur d'une sorcière locale, une meute de bêtes féroces hurlant la nuit... Il faut réussir un test de VOL pour ne pas se laisser impressionner et choisir un autre chemin.
94-96	VOL	Discorde. Une dispute éclate dans l'équipe. Il faut qu'un leader prenne les choses en main, désamorce le conflit et se fasse respecter en donnant avec fermeté la future marche à suivre.
97-99	VOL	Abattement. Le voyage est bien plus fatigant que prévu: le temps est mauvais, les chemins escarpés, les monstres rôdent... Il se peut qu'un ou plusieurs membres de l'équipe soit démoralisés, et abandonnent peu à peu leur mission.

Si le jet du D100 se termine par un 0, la péripétie est un combat.

Mauvaises rencontres

Si le RU du D100 est de 0, il y a une «mauvaise rencontre» et donc un combat. C'est à vous de décider de la nature des adversaires rencontrés, en fonction du territoire et de la crédibilité de la rencontre. Cependant le nombre obtenu vous donnera la **raison** de l'attaque et de la confrontation. Vous pourrez ensuite broder et improviser les détails des adversaires durant le combat.

Les mauvaises rencontres

DI100	Raison du combat
10 ou 20	L'attaque "calculée": les ennemis connaissent les PJ, savent ce qu'ils transportent et ce dont ils sont capables, et veulent les attaquer pour les détrousser, les empêcher d'aller plus loin, les capturer, ou les tuer. Cette attaque calculée est souvent commanditée par un ennemi des PJ. Profitez-en pour ressortir un vieil ennemi qu'ils avaient oublié et qui a regroupé autour de lui des alliés ou des monstres pour avoir sa vengeance
30 ou 40	L'attaque de "territoire": les PJ se trouvent sur le territoire des ennemis. Ils peuvent soit représenter une menace dont il faut se débarrasser rapidement, soit être des proies de choix pour un prédateur dangereux. Les ennemis sont ici chez eux et peuvent garder une tanière, un repaire, une citadelle, et pourront demander du renfort si l'un d'eux parvient à fuir le combat.
50 ou 60	L'attaque "injuste": c'est le moyen le plus simple de provoquer un combat, mais aussi le moins recherché. Des monstres, des bandits, des mercenaires sans travail, sont en maraude et profitent de l'opportunité de croiser les PJ pour les attaquer. Ils sont généralement hargneux, avides, et bien sûr plus nombreux que les PJ. La plupart du temps, ils attaqueront pour rançonner les PJ, mais aussi simplement parce que la tête d'un des PJ ne leur revient pas (d'où le nom d'attaque "injuste")...
70 ou 80	L'attaque "quiproquo": les ennemis prennent les PJ pour d'autres personnes en raison le plus souvent de l'apparence de l'un d'eux (la longue barbe du nain, la cape azur du noble, le bandeau sur l'œil de la voleuse...) et les attaquent pour se venger, pour leur demander des comptes, ou même en raison d'une obscure prophétie etc.
90 ou 100	L'attaque "raciale": les ennemis ont cultivé une haine viscérale à l'encontre du peuple ou de l'origine d'un ou de plusieurs PJ. Cette haine vient peut-être d'une histoire de famille, d'une ancienne guerre, ou tout simplement d'une jalouse envers ce peuple...



LIVRE III

LA MAGIE

Ce troisième livre vous ouvrira les portes de la magie! Le fonctionnement des sortilèges, leurs effets et leurs formules (une centaine). Ainsi que les traditionnels objets magiques. Tout y est!



Magie

Que serait un monde médiéval-fantastique sans son panel de pouvoirs et autres sortilèges? La Magie dans Brigandyne fonctionne de manière assez classique, mais dispose d'une particularité qui pourra plaire aux joueurs: ses formules magiques. En effet, comme dans bon nombre de films, de romans ou de bandes dessinées, les mages pourront réciter leur formule pour que le sort fasse effet.

LES LANCEURS DE SORTS

Allons droit au but, et ne nous attardons pas sur l'origine de la magie, qui est propre à chaque univers de fantasy. Les lanceurs de sort (qu'ils soient magiciens, druides, alchimistes, prêtres ou nécromants...) ont un don, qu'ils ont développé pendant des années: ils parviennent à transformer la réalité qui les entoure en prononçant des formules magiques. Selon l'univers choisi, ils peuvent être adulés, craints, respectés, ou hâts, mais personne n'est indifférent à l'usage de la magie.

Les 13 domaines magiques

Ces domaines sont simplement des voies qui donnent accès à différents sortilèges. Il y en a treize:

- ❖ 4 domaines élémentaires (*air, eau, terre et feu*). Les sorts élémentaires sont aussi appelés «Dons» par ceux qui les utilisent. Ces dons ne sont pas limités aux seuls druides et chaman, et sont souvent enseignés aussi aux sorciers ou aux prêtres.
- ❖ 4 domaines de magie blanche (*divination, enchantements, protection et psyché*), dont les sorts sont appelés «Miracles». C'est le plus souvent l'apanage des prêtres.
- ❖ 4 domaines de magie noire (*alchimie, démonisme, illusions, et nécromancie*), dont les sorts sont appelés «Maléfices». Employer un Maléfice pour parvenir à ses fins est le plus souvent puni par les lois des royaumes, et les peines peuvent aller d'un simple emprisonnement pour une illusion sans gravité à la peine de mort pour l'usage du démonisme.
- ❖ Et la voie animale qui comprend les sortilèges liés aux animaux.

Les personnages ne sont pas forcés d'avoir tous leurs domaines dans la même catégorie. Un prêtre peut ainsi être familier du domaine de la terre et de celui de la protection. Il faut simplement que le joueur choisisse ses domaines en gardant une solide crédibilité pour son personnage.

Le nombre de domaines qu'il peut choisir dépend de sa caractéristique MAGIE.

Score de MAGIE	Domaines magiques connus
Entre 05 et 30	Un seul
Entre 35 et 50	Deux
Entre 55 et 70	Trois
Entre 75 et 90	Quatre
95 et +	Cinq

Combien de sorts au départ ?

Les lanceurs de sorts disposent au départ de (CNS/10) sorts. Ces sorts devront être choisis parmi ses domaines magiques, et peuvent être choisis parmi les quatre premiers sorts de chaque liste, les autres étant réservés à un apprentissage plus poussé. En d'autres termes, les joueurs ont le choix parmi la première moitié des listes de leurs domaines magiques. Les sorts sont écrits en utilisant le vouvoiement pour être photocopiés et donnés aux joueurs avec leur formule et leurs effets.

Exemple: Silas a 43 en Connaissances, et a choisi les domaines magiques de l'Air et de l'Illusion. Il a 4 sorts à choisir parmi les Dons de l'Air et les Maléfices d'Illusions. Il choisit les sorts de Feuille Morte, Contrôle du Vent, Passe-Muraille et Trompe-l'œil (trois sorts d'Air et un sort d'Illusions).

Obtenir de nouveaux sorts

Un mage peut apprendre de nouveaux sorts via un apprentissage avec un autre lanceur de sorts, en étudiant longuement un grimoire, ou bien en conversant avec un élémentaire, un esprit ou par le biais de rêves et de longues méditations... Dans tous les cas, il convient de payer 100 PX pour obtenir un nouveau pouvoir. Il revient au MJ de décider quels sorts il est possible d'apprendre et le temps que cela nécessite (en semaines ou en mois : on n'apprend pas un nouveau sort en quelques jours).

UTILISER LA MAGIE

Lancer un sortilège n'est pas une action automatique, loin de là. Il faut se concentrer, faire le vide, prononcer des formules magiques parfois accompagnées de gestes particuliers pour concentrer le pouvoir en soi, puis expulser l'énergie magique par tous les pores de sa peau. Pour simuler tout cela, le personnage devra réussir un test de MAGIE pour voir son pouvoir fonctionner.

Le test de MAGIE

Le test de MAG peut être normal ou d'opposition. Sa difficulté est inscrite dans la description de chaque sort. Si le sort indique un «Test normal à -10» cela signifie que le personnage devra faire un test sous sa MAG avec un malus de 10%. Si le sort dépend d'un «Test en opposition MAG/VOL» cela signifie que le personnage devra réussir un test en opposition impliquant son score en MAG contre la VOL de sa cible. En cas de succès, le sort fera effet.

Les réussites critiques fonctionnent de la même manière que durant un combat : on relance le dé des unités tant qu'il obtient «0».

En cas d'échec critique, le lanceur de sort perd immédiatement 1 PV, en raison du choc mental.

Pour augmenter ses chances de réussite, le personnage a plusieurs possibilités :

- ❖ Prononcer la formule magique : le joueur doit alors la réciter. La formule magique est un poème, construit sous la forme de deux alexandrins, mais présentée en 4 vers de six pieds pour une meilleure lecture en jeu. Elle ajoute un bonus de +5% au test (vous pouvez donner un +10% si le joueur y met vraiment le ton). N'hésitez pas à en changer les termes si les formules ne vous plaisent pas.
- ❖ Payer un point de FORTUNE. Comme d'habitude, un PF dépensé avant le test permet de gagner un bonus de +10%. On ne peut dépenser plus d'un PF de cette manière.
- ❖ Lancer un sort en coopération avec d'autres magiciens. Appliquez les règles normales d'action de coopération. Il faut bien sûr que chaque mage connaisse le sort.
- ❖ Sacrifier des points de VIE. Puiser dans l'énergie vitale d'un être vivant permet de gagner en énergie magique. Mais à quel prix! Chaque PV ôté ne donne qu'un bonus de +1% au lanceur de sort. Ainsi sacrifier deux chiens à 5 PV chacun permet de gagner 10% pour le lancement de son sort. Cette méthode n'est pas réservée qu'aux Maléfices et peut être aussi utilisée pour les Dons, les Miracles et la Voie animale.

On peut bien sûr utiliser sa propre énergie vitale en se scarifiant.

La fatigue

Lancer plusieurs fois le même sort est épuisant. Ainsi, un sort ne peut être lancé qu'une fois par jour sans conséquence. Au-delà, il en coûtera 1 PV au lanceur de sort par utilisation supplémentaire. Ces PV perdus seront tous récupérés dès le lendemain, après une bonne nuit de sommeil.

Option : lancer un sort sur plusieurs cibles à la fois

Beaucoup de sorts ne visent qu'une seule cible. Si le magicien souhaite que son sort agisse sur plusieurs cibles à la fois, il peut se donner un malus dépendant du nombre de cibles visées: -20 pour deux cibles, -30 pour trois cibles, -40 pour quatre cibles etc.

Ainsi, si un magicien veut endormir trois gardes d'un coup, il subira un malus de -30, qui s'ajoutera à la difficulté du sort, et fera un test de MAG par cible.

DONS DE L'AIR

Air pur

Test normal à +20 (durée: immédiat)

Un courant d'air vient dissiper toutes les fumées et les mauvaises odeurs présentes sur un rayon de 10m.

J'ai parcouru le ciel,
Qu'on m'accueille, triomphal,
Que l'air pestilential
Disparaisse d'une rafale!

Feuille morte

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur sans subir le moindre dommage: vous chuterez comme une plume. Lorsque le sort prend fin, vous reprenez votre vitesse normale de chute.

Les vents m'ont chuchoté
-Si d'aventure tu tombes,
Tu seras plus léger
Que la plume d'une colombe

Contrôle du vent

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez transformer une brise en un vent, une rafale de vent et inversement. Cependant, s'il n'y a pas le moindre souffle d'air (dans une pièce fermée par exemple) vous ne pouvez pas créer de vent *ex nihilo*.

Le vent du nord m'écoute,
Le vent du sud se plie,
Le vent d'est me redoute,
Le vent d'ouest obéit

Passe-muraille

Test normal à 0 (durée: RU secondes)

Vous prenez la consistance de l'air, et si la paroi en face de vous a la moindre faille vous pouvez vous y infiltrer pour passer de l'autre côté. Vous devenez aussi intouchable pendant la durée du sort.

Les portes et les murailles
Des grands châteaux de pierre,
Ont toujours eu une faille
Pour passer au travers

Mur de vent

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Un mur de vent se dresse devant vous. Aucun projectile ne peut passer au travers et les personnages pris dans ce mur de vent sont repoussés de plusieurs mètres. On ne peut le traverser si on a moins de 80 en Force.

Vos armures et vos casques
Ne serviront à rien
Face à la grande bourrasque
Qui me sert de gardien

Suffocation

Test d'opposition MAG/END (durée: RU minutes)

Votre ennemi est pris à la gorge et a de plus en plus de mal à respirer. Vous faites un test d'opposition de MAG contre son END à chaque minute de suffocation. Chaque succès lui inflige un -10 à toutes ses actions et une perte d'IPV.

C'est ton air qui s'enfuit
C'est ta gorge qu'on étrangle
Comme un chien qu'on punit
En tirant sur sa sangle

Envol

Test normal à -20 (durée: RU minutes)

Vous pouvez voler dans les airs pendant toute la durée du sort.

Je prendrai mon élan
A la fin de ces vers
Et dominera le vent
Pour ne plus toucher terre

Aigle-Ouragan

Test normal à -30 (durée: RU minutes en combat, RU heures pour voler) Vous invoquez un élémentaire d'air qui prend la forme de l'Aigle-Ouragan, un rapace de 18 mètres d'envergure dont les cris sont terrifiants. Vous pouvez le monter avec vos compagnons,

Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par jour.

Ses grandes ailes déployées
Sont comme de noirs nuages
Ses serres sont des épées
Son cri est un orage

COM CNS DIS END FOR HAB MAG MVT PER SOC SRV TIR VOL

(80)	xx	xx	(80)	(80)	xx	(50)	(80)	(80)	xx	xx	xx	(50)
-30			-30	-30		0	-30	-30				0

PV 30 BF: (+8) Serres +10, Eclair (test de Magie) +12

Notes Ses ailes peuvent provoquer des bourrasques

DONS DE L'EAU

Eau pure

Test normal à +10 (durée : immédiat)

Vous pouvez au choix : purifier (RU) litres d'eau souillée (ou d'eau de mer) et la rendre potable, ou créer de l'eau pure à partir de rien, pour remplir deux mains jointes.

Comme le disaient les sages
A la gorge trop sèche
-Point de meilleur breuvage
Que cette eau pure et fraîche!

Don du poisson

Test normal à +10 (durée : RU minutes)

Vous respirez sous l'eau aussi bien que dans l'air pendant toute la durée du sort.

J'ai reçu ce cadeau
De la main des tritons
Pour les suivre sous l'eau
Jusqu'à leur panthéon

Brumes

Test normal à +10 (durée : RU minutes)

Vous levez un brouillard épais sur un rayon de RUx10 mètres au maximum, qui vous permettra de passer inaperçu. En effet, toutes les personnes qui essaient de voir à travers la brume subissent un malus à leur test de PER et de TIR de -20.

Perdus dans le brouillard,
Les guerriers ne voient pas
Les blasons, l'étandard
Des ennemis au-delà

Pluie acide

Test normal à -10 si aucun nuage, 0 par temps nuageux ou +10 s'il pleut déjà (durée : 1 minute)

Une pluie verdâtre et acide tombe du ciel sur vos ennemis et leur inflige (RU) points de dégâts. Les armures encaissent comme d'habitude, mais la pluie les ronge et elles perdent toutes 1 point de protection. Cette pluie peut couvrir une zone de 10m de rayon au maximum et tombe pendant une minute.

Quand viendra le chaos,
Il pleuvra sur la terre
Comme des milliers de crocs
Avides de nouvelle chair

Marche sur l'eau

Test normal à 0 (durée : RU minutes)

Vous pouvez marcher et courir sur l'eau. Vous pouvez aussi lancer ce sort sur une cible humaine ou animale, mais pas un objet.

Pieds nus, les bras ouverts,
J'ai longtemps avancé,
J'ai traversé les mers
Pour venir te parler

Prison de givre

Test d'opposition MAG/MVT à -10 (durée : RU minutes)

Un cercueil de glace vient recouvrir le corps de votre ennemi. Cette prison l'empêche de bouger et lui ôte 2 PV à chaque tour. Il pourra détruire cette prison avec un test de FOR à -30.

Par les neiges éternnelles
Des montagnes du Nord
Qu'une prison de glace scelle
Soudain ton triste sort !

Forme d'eau

Test normal à -20 (durée : RU tours)

Votre corps (mais pas votre équipement, qui tombe au sol) devient liquide et transparent, mais vous pouvez garder forme humaine et continuer à agir normalement. Aucune arme non magique ne peut vous atteindre mais vous pouvez continuer à utiliser une arme ou un objet.

Né de chair et de sang,
Je ne suis plus que l'eau,
Libre et fort : le torrent
De l'amphore du Verseau

Dragon des abysses

Test normal à -30 (durée : RU minutes en combat, RU heures pour voyager) Vous invoquez un élémentaire d'eau qui prend la forme du Dragon des Abysses, un gigantesque monstre marin aux écailles bleues et noires. Il ne peut apparaître que dans une grande étendue d'eau (lac, fleuve, mer, océan...). Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par jour.

Dragon des océans,
Il traverse le monde,
Je l'aperçois céans,
Qui s'approche et qui gronde

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	xx	xx	(100)	(100)	xx	(50)	(80)	(50)	xx	xx	(50)	
-30			-50	-50	0	-30	0				0	
PV	50	BF: (+10)	Mâchoire +10;	Griffes +10								
Notes	Protection de 5											

DONS DU FEU

Torche magique

Test normal à +20 (durée: RU heures)

Une flamme apparaît sur votre paume. Elle peut enflammer une torche et est particulièrement résistante au vent et à la pluie.

*En un claquement de doigts,
Qu'une flamme apparaisse!
Qu'elle crépite et flamboie
Comme dans les nuits d'ivresse*

Contrôle des flammes

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez accroître la taille et l'intensité d'un feu, diriger sa fumée, concentrer ses flammes sur un point précis, ou au contraire l'éteindre peu à peu.

*Jouons avec le feu,
Sa fumée ou sa forme,
Qu'il éblouisse nos yeux
Ou bien qu'il se rendorme!*

Flèche ardente

Test d'opposition MAG/MVT (durée: immédiat)

Vous projetez de votre main une flèche enflammée sur votre ennemi, et lui causez (RU +6) points de dégâts. Cette flèche peut aussi enflammer ses vêtements.

*J'invoque la flèche ardente,
Flèche de feu et d'effroi,
Que tes flammes dévorantes
Se nourrissent de ta proie!*

Salamandre

Test normal à +10 (durée: RU heures)

Vous êtes totalement immunisé au feu et à sa fumée asphyxiante, mais pas vos vêtements ou votre équipement.

*Mes haillons sont noircis,
Mais mon corps reste entier,
Au cœur de l'incendie
Comme sur le grand bûcher*

Piège de feu

Test normal à 0 (durée: immédiat)

Vous placez ce piège sur une porte, sur le sol, une armure, ou tout autre endroit. Lorsqu'il sera touché il se déclenchera et crachera une flamme qui enveloppera sa cible, lui causant (RU+5) points de dégâts. Vous pouvez préciser un type de cible particulier (un homme, une femme, un elfe, un orque...)

*J'ai tracé ce symbole
Pour protéger les miens
Et qu'un jour il immole
Les curieux, les vauriens*

Mur de feu

Test normal à 0 (durée: RU tours)

Vous faites jaillir du sol un mur de feu de 4 mètres de large et de 3 mètres de haut au maximum. Ceux qui le traversent encaisseront 5 points de dégâts, et verront leurs vêtements s'embraser. La chaleur qu'il dégage est insoutenable à moins de 3 mètres.

*Devant nous le rempart,
Brasier incandescent
Par le feu nous sépare
De l'ennemi menaçant*

Nuage de cendres

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous crachez un nuage de cendres et de fumée noire étouffante qui peut recouvrir une zone de 10 mètres de diamètre. Tous ceux présents dans la zone subissent 5 points de dégâts par tour, et doivent fuir au plus vite dans une direction au hasard (car ils ne distinguent rien).

*Vents de cendre et de souffre
S'élèvent en tourbillon,
Où peu à peu s'engouffre
Le soupir des Dragons*

Lion de braise

Test normal à -30 (durée: RU minutes en combat)

Vous invoquez un élémentaire de feu qui prend la forme du Lion de Braise, un monstrueux fauve rougeoyant à la crinière enflammée.

Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par jour.

*Trop longtemps enfermé,
Je l'ai laissé s'enfuir,
Le fauve est affamé
Ecoutez-le rugir!*

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	xx	xx	(90)	(90)	xx	(50)	(80)	(80)	xx	xx	xx	(50)
-30			-40	-40		0	-30	-30				0
PV	30	BF: (+9)	Mâchoire +11;	Griffes +10								
Notes	Protection de 5; toutes ses attaques ont 50% de chances d'enflammer les vêtements.											

DONS DE LA TERRE

Abondance

Test normal à +20 (durée: immédiat)

Vous touchez un arbre, de la terre, des plantes, et de gros fruits ou des légumes en sortiront soudain, prêts à être dégustés.

Généreuse est la terre
Pour celui qui a faim
Qui connaît ses mystères,
Et protège ses jardins

Ronces

Test d'opposition MAG/MVT ou test normal à +10 (durée: RU tours)

Des ronces jaillissent du sol et peuvent soit : entraver un adversaire (test d'opposition), soit créer un mur d'épines qui vous protégera (test normal). Dans tous les cas, elles ont une valeur de COM de 40 et un BF de (+2).

Reculez face aux ronces
Qui s'érigent en barrière,
Elles s'enroulent et s'enfoncent
Au plus profond des chaires

Effondrement

Test d'opposition MAG/MVT ou test normal à +10 (durée: immédiat)

Dans un bruit de tremblement de terre, vous pouvez faire s'effondrer la terre et créer un gouffre de 5 mètres de diamètre et profond de (RU) mètres sous les pieds de vos ennemis, soit provoquer d'une secousse une avalanche ou une chute de pierre si vous êtes en milieu montagneux (le nombre de rochers et leur taille sont laissés à la discrétion du MJ, mais il devra tenir compte du RU).

Comme le pas d'un géant
Creuse le sol et la pierre,
Laisse un gouffre béant,
Dans un bruit de tonnerre!

Peau d'écorce

Test normal à 0 (durée: RU tours)

Votre peau prend l'aspect du bois, et vous bénéficiez d'une protection de 4 points supplémentaires partout sur le corps.

Nous avons hérité
De l'écorce du vieux chêne,
Et au solstice d'été,
Sa sève coule dans nos veines

Régénération

Test normal à 0 (durée: immédiat)

Votre cible (il peut s'agir de vous-même) regagne 1 PV de plus que sa récupération normale pendant (RU) jours. C'est le seul sort de soins qui peut faire repousser des membres tranchés: il faut pour cela que le sort fasse effet plus de 5 jours.

Laisse le temps te guérir
Et que repoussent tes branches
Je les vois refleurir,
Comme une glorieuse revanche

Abri

Test normal à -10 (durée: RU jours)

La terre, des arbres, ou les pierres s'ouvrent pour vous accueillir et vous protéger. L'abri peut contenir une dizaine de personnes et sera utilisable des jours durant. Vous pouvez l'ouvrir et le refermer à volonté.

Voyez la pierre se fendre
Et les arbres s'ouvrir,
Cachons nous sans attendre,
Pour éviter le pire

Transmutation

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez changer pour la durée du sort la matière de d'un objet ou d'une construction autour de vous, n'excédant pas 3 mètres cube. Transformer le bois en métal, la roche en bois ou inversement etc. Vous pouvez décider de la qualité du nouveau matériau (changer une lourde porte en métal en porte de bois vieilli par exemple...).

Roche, métal, ou bien bois,
Sont issus du même sang,
On les confond parfois,
Tant la terre a d'enfants

Ours de pierre

Test normal à -30 (durée: RU minutes en combat, RU heures pour voyager) Vous invoquez un élémentaire de terre sous la forme de l'Ours de Pierre, colossal monstre minéral aux yeux d'obsidienne.

Vous ne pouvez l'invoquer plus d'une fois par jour.

Souviens-toi du gardien
Des monts et des forêts,
Géant des temps anciens,
Le voilà qui renaît

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(80)	xx	xx	(90)	(90)	xx	(50)	(80)	(80)	xx	xx	xx	(70)
-30			-40	-40		0	-30	-30				-20
PV	30	BF: (+9)	Mâchoire +10;	Griffes +9								
Notes	Protection de 10 (pierre)											

MALÉFICES D'ALCHIMIE

Fiole de fumée

Test normal à +10 (durée : RU minutes)

Lorsque la fiole où a été stockée la mixture se brise, une épaisse fumée noire s'en dégage et permet au magicien de prendre la fuite.

Fumées noires et opaques
Jailliront du cristal,
Subterfuge démoniaque
Prisonnier du métal

Or des fous

Test normal à +10 (durée : RU heures)

Vous recourez de vulgaires piécettes de cuivre d'une poussière qui leur donnera l'apparence de véritables pièces d'or pendant toute la durée du sort.

Poussière de mensonge,
Or des fous, poudre aux yeux,
Font sortir de mes songes
Le métal merveilleux

Potion de guérison

Test normal à +10 (duré : immédiat)

Lorsque cette mixture très odorante sera bue par un malade ou un blessé, celui-ci regagnera immédiatement (RU +1) Points de VIE. Cette mixture permet de soigner aussi bien les blessures que les maladies courantes, mais pas les poisons.

Bois le secret des nymphes,
Pour guérir tes humeurs,
Le sang, la bile, la lymphe,
S'allieront en douceur

Poison

Test normal à 0 (durée : immédiat)

Vous pouvez concocter deux sortes de poison :

- un poison fulgurant de virulence -20 et qui ôtera (RU) PV par minute à la victime. Il devra être ingéré par la victime.
- un poison paralysant de virulence -10 qui durera (RU) minutes, dans lesquelles votre cible divisera par deux son mouvement et subira un -10 à toutes ses autres actions. Ce poison peut être ingéré ou appliqué sur une lame.

Le venin du serpent,
La piqûre du scorpion,
Sont tous deux artisans,
Pour former ce poison

Elixir de beauté

Test normal à +10 (durée : RU jours)

Il faut ici faire boire l'élixir à deux personnes. L'une d'entre elle volera la beauté de l'autre pour toute la durée du sort.

Renversons le destin,
Altérons les images,
La belle et l'affreux nain,
Échangeront leur visage

Golem

Test normal à -10 (durée : permanent)

Que ce soit en ayant sculpté vous-même un corps, ou en ayant imbriqué plusieurs parties de cadavres différents, vous avez créé un humanoïde (de 3 mètres maximum) à votre service. Il ne peut parler, ni comprendre votre langue, et vous devrez inscrire sur un petit parchemin les ordres qu'il exécutera pour les lui glisser dans la bouche.

Nuit et jour j'ai créé,
Façonné de mes mains,
Ce serviteur dévoué
Qui s'éveille, presqu'humain

Potion du géant

Test normal à -10 (durée : RU minutes)

Le buveur de la potion double en taille, et gagne + 40 en FOR et +10 PV (qui disparaîtront à la fin du sort). Votre voix est beaucoup plus grave et vous pouvez manier d'une seule main les armes à deux mains.

Que la force des surhommes,
Que la taille des grands ours,
Amènent à son summum,
Le buveur de cette source

Philtre d'amour

Test normal à -20 (durée : permanent)

Les deux personnes qui boivent ce philtre tombent éperdument amoureuses l'une de l'autre. Rien ne pourra les dissuader de cet amour passionnel. On raconte néanmoins que certains rituels peuvent mettre fin au charme, mais ils ont été oubliés depuis longtemps...

Deux mortels désignés,
S'aimeront désormais
D'une passion exaltée,
A défaut d'être vraie

MALÉFICES DU DÉMONISME

Démons servants

Test normal à +10 (durée: une nuit)

Vous invoquez (RU) démons mineurs, répugnantes et geignards, qui seront vos serviteurs pour la nuit. Ils ne participent jamais à un combat mais peuvent vous rendre toutes sortes de services. Certains volent, d'autres non. A vous de décider de leur apparence, qui doit être laide, ridicule ou pathétique.

Serviteurs minuscules
Et affreux diablotins,
Se montrent au crépuscule
Disparaissent au matin

Tentation

Test d'opposition MAG/VOL (durée: RU minutes)

Ce sort permet de corrompre une cible en lui promettant un cadeau correspondant à ses vices (l'or, la luxure, la boisson, la gourmandise, la paresse...). Pendant toute la durée du sort il vous rendra service en rêvant de la récompense qu'il n'aura jamais. Evidemment, si vous attaquez votre cible, le sort prend fin immédiatement.

Accorde-moi faveurs,
Priviléges et services,
Et tu pourras dans l'heure,
Te vautrer dans ton vice

Nuées

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Vous faites apparaître des nuées de serpents, d'araignées, de cloportes, de mouches ou de rats qui pourront attaquer vos ennemis (voir *Vermine démoniaque* dans le bestiaire).

Des entrailles de la terre
S'échappera la vermine,
Ne laissant que misère,
Maladies et famine

Feu obscur

Test d'opposition MAG/MVT (durée immédiat) ou test normal à 0 (durée: RU minutes)

Vous pouvez au choix: projeter une flamme noire sur une cible qui lui infligera RU +6 PV et qui pourra l'enflammer;

OU entourer votre main de ce feu qui vous servira d'arme (allonge: E, dégâts: +3, enflamme les vêtements comme une torche) pendant RU minutes.

La flamme noire de la haine
Sera ma nouvelle arme,
Qu'elle brûle, tue et déchaîne
Pluies de sang et de larmes!

Molosse infernal

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous invoquez un monstrueux chien des enfers qui dévorera vos ennemis. Ses valeurs sont indiquées dans le bestiaire.

Les yeux rouges, le poil noir,
Le monstre sort et grogne,
Son énorme mâchoire
Réclame d'autres charognes

Ailes de Démon

Test normal à -10 (durée: RU heures)

De gigantesques ailes animales (chauve-souris, insecte, ou corbeau) poussent sur votre dos et vous permettent de voler pendant toute la durée du sort. Elles finiront par se rétracter, se dessécher peu à peu, et tomber en lambeaux à la fin du sort.

Que surgissent de mon dos,
Des ailes de chauve-souris,
De mouche ou de corbeau,
Je suis fils des harpies

Chevalier Démon

Test normal à -20 (durée: RU heures)

Vous invoquez un chevalier-démon qui vous servira pendant toute la durée du sort. Néanmoins vous devrez tôt ou tard réussir un test d'opposition MAG/VOL contre lui. Si le remporte, il fuira votre autorité pour détruire et massacer tous les habitants des alentours. Ses valeurs sont indiquées dans le bestiaire.

Il couvre de son heaume,
Sa figure écorchée,
Et ravage les royaumes
Dans sa folle chevauchée

Pacte

Test normal à -30 (durée: RU minutes)

Vous invoquez, pauvre fou, un seigneur-démon dont la puissance est immense. Il vous conférera toutes sortes de pouvoirs ou de services avant de réclamer une âme (il pourra choisir un être cher, ou même la vôtre s'il est de mauvaise humeur). C'est au MJ de jauger les pouvoirs qu'il vous offre et de décider du moment du paiement.

Aujourd'hui je célèbre
Par ces mots notre alliance,
Ô Seigneur des Ténèbres,
Offre-moi ta puissance!

MALÉFICES D'ILLUSIONS

Bruits

Test d'opposition MAG/PER (durée: RU minutes)

Vous créez des bruits, des mélodies, des voix, des paroles qu'une ou plusieurs cibles peuvent entendre, à votre guise.

Que l'on aime les belles voix,
Ou les cris des centaures,
On en oublie parfois
Que le silence est d'or

Parfums

Test d'opposition MAG/PER (durée: RU minutes)

Vous créez des illusions olfactives, qui peuvent être aussi bien des doux parfums qu'une puanteur insoutenable. Vous pouvez viser une zone ou l'odorat d'une seule cible, à votre guise.

Le doux parfum des fleurs
Ou l'odeur de la mort,
Font plus battre nos coeurs
Que les plus grands trésors

Ombres et lumières

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous maîtrisez les jeux de lumière ou les jeux d'ombre. Feux follets, flashs aveuglants, douces lumières dansantes, seront vos armes aussi bien que les ténèbres : vous pouvez manipuler votre ombre qui pourra se déplacer et communiquer par signes.

Quand les rois ont promis
D'apporter la lumière
Nous étions tous trahis
Leurs ombres étaient derrière

Trompe l'œil

Test normal à 0 (durée: RU heures)

Vous faites apparaître une illusion visuelle, auditive et olfactive, un véritable mirage issu de votre imagination. Cette illusion est immobile.

Dénus de sagesse,
Les pécheurs veulent encor,
Les plus somptueuses richesses
Qui pourtant s'évaporent

Copie conforme

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Vous vous dédoublez. Votre sosie est une illusion, mais qui peut agir de son propre chef (sans bien sûr disposer du toucher). Cette illusion peut parler, tenir une discussion, aussi bien que vous le ferez à sa place.

Les reflets des miroirs
Attendent ce stratagème,
Et brûlent d'enfin pouvoir,
Exister par eux-mêmes

Nouvelle armée

Test normal à -10 (durée: RU heures)

Une armée illusoire vous suit : il y a des centaines d'hommes en armes, bruyants, hargneux, et très impressionnantes. Ce n'est qu'un seul bloc et vous ne pouvez les diviser. Ils n'ont pas de volonté propre, ils ne font que vous suivre et préférer des menaces.

Une légion derrière moi,
Armes et armures brillantes,
Hurle, chante et festoie,
Sa victoire écrasante

Invisibilité

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous devenez totalement invisible, ainsi que vos vêtements et votre équipement. Malheureusement, si vous touchez un être vivant, vous redeviendrez visible immédiatement (mais vous avez tout de même droit à une attaque surprise).

D'un geste, d'une parole,
Enfilons ce costume,
Pour danser la farandole,
Des voyageurs de brume

Guerrier fantasmagique

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Un guerrier illusoire (dont vous décidez de l'apparence) apparaît et affronte vos ennemis. Ses coups sont bien réels. Ses valeurs sont les suivantes:

J'en appelle au champion
De Fantasmagorie,
Ce fidèle compagnon
Ne m'a jamais trahi

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(75)	xx	(20)	xx	(80)	(30)	xx	(50)	(40)	xx	xx	(50)	xx
-25	+30	-30	+20		0	+10				0		
PV	30	BF: (+8)										

Notes Protection est de 6.

MALÉFICES DE NÉCROMANCIE

Spiritisme

Test normal à +20 (durée: RU minutes)

Vous entrez en contact avec l'esprit d'un mort. Vous pouvez lui poser des questions, sentir sa présence et savoir ce qu'il ressent. Il répondra à vos questions de façon très simple : par oui, par non, ou par un mot ou un nom.

*Pour qu'on me prête mainferte
Dans les heures les plus sombres
J'ai frappé à la porte
Du grand royaume des ombres*

Miasmes

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous vomissez un nuage pestilental qui envahit une zone de 10 mètres de rayon.

Tous ceux qui entrent dans cette zone doivent tester leur END à 0. En cas d'échec, ils subiront un malus de -10% à toutes leurs actions. En cas d'échec critique à ce test, ils s'arrêteront pour vomir pendant un tour.

*Dans un souffle puissant,
Je cracherai vapeurs,
Et relents répugnans
Venus des profondeurs*

Hantise

Test en opposition MAG/VOL (durée: RU tours)

La victime de ce maléfice hurle et reste paralysée par la peur pendant toute la durée du sort. Tous ceux qui l'attaquent sont considérés comme l'attaquant «par surprise». Elle pourra néanmoins riposter au prochain tour, car le choc lui aura fait reprendre ses esprits.

*J'ai puisé la terreur
Dans tes rêves, tes nuits noires
Pour qu'au fond de ton cœur,
Se creuse le désespoir*

Réveil des morts

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Tous les cadavres autour de vous (dans un rayon de 10 m) s'animent et obéissent à vos ordres. Ils n'ont plus qu'une intelligence animale et leurs caractéristiques physiques sont toutes diminuées de 10%.

*Autour de moi les corps,
Un à un se réveillent
Prêts à se battre encore,
Jusqu'au dernier sommeil*

Danse macabre

Test en opposition MAG/VOL à -10 (durée: RU tours)

Votre cible se met à danser une gigue démentielle, comme un pantin désarticulé, et ne peut rien faire d'autre pendant toute la durée du sort. A la fin du sort elle s'écroulera de fatigue.

*Comme une dernière offrande
Aux âmes des trépassés
Dansez la sarabande
Jusqu'à vous effondrer*

Infection

Test normal à 0 (durée: immédiat)

Ce maléfice vous permet d'infecter une plaie récente (moins de 3 jours). La gangrène s'y installe et fait pourrir le membre. La victime perd alors 1 PV par jour pendant 5 jours et devra amputer le membre si elle ne reçoit pas une guérison d'exception, ou une guérison magique. Vous n'êtes pas obligé de voir la cible pour lui lancer ce sort.

*Quand la gangrène torture,
Comme sur la plaie le sel,
La plus petite morsure
Peut s'avérer mortelle*

Épée vampire

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous encheztez une lame qui deviendra «vampire», c'est-à-dire qu'elle boira l'énergie vitale de ses victimes et vous la restituera. En d'autres termes, tous les PV que vous enlevez avec cette arme vous sont transmis (sans toutefois dépasser votre score initial).

*Elle veut d'autres victimes
Cette épée assoiffée,
Le sang de tous ses crimes
Ne l'a pas rassasiée*

Fantomie

Test normal à -20 (durée: une nuit)

Votre âme fuit votre corps le temps d'une nuit. Elle est intangible, peut voler où elle le souhaite à une vitesse folle, et n'est perceptible que par une très faible partie de la population. Vous ne pouvez pas interagir avec les gens physiquement, mais vous pouvez leur jeter des sorts sous cette forme. Une arme bénie ou magique vous blessera comme si vous étiez présent physiquement.

*Que mon esprit s'arrache
De mon corps bien trop lourd
Et qu'il vole sans attaches
Jusqu'au lever du jour*

MIRACLES DE LA DIVINATION

Oeil-horizon

Test normal à +20 (durée: RU minutes)

Aucun obstacle, vivant ou non, ne peut gêner votre vision.

Vous pouvez bien sûr vous arrêter sur un être ou une chose pour mieux l'étudier.

Par-delà les frontières
A travers les cloisons
Quelles que soient les barrières
Nous verrons l'horizon

Discernement

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous détectez toutes les sources de magie, et les illusions n'ont plus d'effet sur vous pendant toute la durée du sort.

Les charmes et maléfices
Ne font plus illusion
J'ai saisi l'artifice
D'où vient la confusion

Langage véritable

Test normal à +10 (durée: RU heures)

Vous pouvez comprendre et parler toutes les langues connues pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les lire et les écrire, si elles possèdent une forme écrite.

Unis aux premiers âges,
Les hommes de tous pays,
Parlaient le même langage
Oublié aujourd'hui

Vision du futur

Test normal à 0 (durée RU secondes)

Un flash, une vision de quelques secondes vous permet d'avoir un aperçu du futur. Cela peut être une métaphore comme une vision précise, à la discréption du MJ.

J'ai lu entre les lignes
Des volontés célestes
L'avenir et ses signes
Bienveillants ou funestes

Prescience

Test normal à 0 (durée: RU tours)

Plus conscient de la réalité du combat, guidé par votre instinct de survie, vous gagnez un bonus de +10% en COM, en MVT et en TIR, et infligez toujours 1 point de dégât supplémentaire, pendant toute la durée du sort.

C'est une voix qui m'entraîne
M'inspire et me protège,
Guide mes pas dans l'arène
Comme les plus grands stratèges

Histoire

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

En touchant un objet ou un être vivant, vous apprenez son histoire. Vous pouvez vous concentrer sur une période bien précise.

Tout sujet garde en lui
Mille-ét-un souvenirs
Les beaux jours et les pluies
Les sanglots et les rires

Traque

Test normal à -10 (durée: RU jours)

Vous « marquez » votre cible d'une empreinte magique. Cette marque vous donnera précisément l'endroit où se trouve votre cible pendant toute la durée du sort. Vous devez au moins voir votre cible pour la marquer et lancer le sort.

Les condamnés marqués
Du symbole de la honte
Ne pourront échapper
A la loi des Archontes

Palimpseste

Test normal à -20 (durée: immédiat)

Ce puissant miracle permet de rejouer entièrement une scène. En effet, toute la scène qui vient d'être jouée n'était qu'une vision d'une des possibilités du futur. Quand le joueur décide de lancer le sort, c'est que son personnage a déjà pris cette décision bien avant, en amont. Ainsi, la scène qui vient d'être jouée (un combat, une course-poursuite, une discussion...) n'a jamais existé et il faut la refaire depuis le départ.

Les mots doivent disparaître
De ce vieux parchemin
Pour que de nouvelles lettres
Montrant un nouveau chemin

Attention, les Moires n'aiment pas que l'on joue excessivement avec leurs outils, et les sorciers qui abusent de ce sort sont durement punis par le Destin.

MIRACLE DES ENCHANTEMENTS

Fontaine de vie

Test normal à +10 (durée: RU heures)

Vous enchanterez une source, une fontaine, un bassin. Tous ceux qui se lavent dans cette eau magique regagnent (RU) PV, au rythme d'1 PV par minute. On ne peut profiter des bienfaits de cette source qu'une seule fois.

*Sur ma peau, ma figure
Doucement immersés,
Se referment les blessures
Qu'ils m'ont tous infligées*

Pèlerine de prudence

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Votre manteau et vos vêtements prennent les couleurs de votre environnement. Vous gagnez un +20 à vos tests de DIS pour toute la durée du sort.

*Mille couleurs, mille reflets
Viennent recouvrir mon corps
Pour un portrait parfait
De la toile du décor*

Arme invincible

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Votre arme ignore toutes les armures. De plus, elle peut briser un mur ou une porte mais le sort prend alors fin immédiatement.

*Ni les armures de guerre
Ni les grandes portes closes,
N'arrêteront ce fer
S'il sert une noble cause*

Monture du preux

Test normal à 0 (durée: une journée)

Vous enchanterez votre monture qui sera infatigable, insensible à la peur, plus vigoureuse (+5 PV) et surtout deux fois plus rapide pendant toute une journée. On ne peut lancer ce sort deux jours de suite sans tuer la monture.

*Au sortir de l'étable
Jusqu'au soleil couchant,
Tu es infatigable,
Et plus vif que le vent*

Étendard des héros

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Tous vos alliés qui aperçoivent votre étendard enchanté sont insensibles à la peur et au découragement, gagnent +5% au COM et au TIR, regagnent 5 PV, et 1 PF.

*Quand le combat fait rage
Dans les cris et les flammes,
Ne perds jamais courage
Et cherche l'oriflamme*

Armure du juste

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous enchanterez votre armure qui gagne +5 points de protection. Elle devient de plus indestructible pendant toute la durée du sort.

*Pour affronter le Mal,
J'ai endossé l'armure
De l'éternel métal
Dont on forge les cœurs purs*

Torche de vérité

Test normal à -10 (durée: RU heures)

Lorsque la torche brûle, tous ceux qui s'y trouvent à moins d'un mètre doivent dire la vérité aux questions qu'on leur pose, à moins de réussir un test de VOL à -10 (qui doit être renouvelé pour chaque question).

*A l'heure de comparaître
A l'épreuve du bûcher
Les félons et les traîtres
Seront tous démasqués*

Mélodie de tempérance

Test normal à -10 (durée: RU heures)

Vous enchanterez un instrument de musique. Chaque fois que vous jouerez une mélodie avec lui, le calme et l'harmonie régneront. Si vous réussissez un test d'opposition de MAG/VOL contre vos adversaires, ils ne voudront plus prendre part au combat, à moins que vous les attaquéiez.

*Même le froid, la misère,
N'ont brisé l'harmonie
Car nous restons des frères,
Courageux et unis*

MIRACLES DE LA PROTECTION

Bénédiction

Test normal à +20 (durée : RU heures)

Ce miracle donne la possibilité à votre cible de relancer les dés du prochain échec qu'elle obtiendra, sans dépenser de points de Fortune.

J'ai chanté tes louanges
A la lumière du ciel,
Pour que là-haut les anges,
T'offrent l'or et le miel

Sanctuaire

Test normal à +10 (durée : RU minutes)

Vous tracez un cercle de protection autour de vous. Tous ceux qui passeront ce cercle subiront une brûlure leur faisant perdre 3 PV par tour passé à l'intérieur du cercle.

Ce cercle est mon sanctuaire,
Que ceux qui le franchissent
Endurent la sainte colère
Des flammes de la justice

Guérison des blessures

Test normal à +10 (durée : immédiat)

Vous soignez votre cible (qui peut être vous-même) grâce à ce miracle. Seules les coups et les blessures peuvent être soignés. Votre cible récupère alors (RU) Points de VIE à un rythme d'IPV par tour. On ne peut jamais dépasser son score de PV initial.

Toi qui souffres et qui cries
Je guérirai tes maux
Et les jours assombries
Brilleront à nouveau

Exorcisme

Test normal à 0 (durée : immédiat)

Votre foi vous permet de repousser, voire détruire les mort-vivants et les démons qui se trouvent devant vous. Ils subiront alors (RU+2) points de dégâts, en ne tenant pas compte de l'armure. Néanmoins, ces créatures du mal ne subiront pas les effets de ce sort s'ils vous attaquent de dos.

Le pouvoir des cantiques
Triomphera des démons
Des paroles hérétiques
Et des sombres visions

Remède

Test normal à 0 (durée : immédiat)

En touchant la peau de votre cible (qui peut être vous-même), vous dissipez le poison ou la maladie qui l'affaiblit. Le MJ peut augmenter la difficulté du sort si le mal est d'origine magique.

Je toucherai sa peau,
Et par ce simple geste
Reculeront les fléaux
De poisons et de peste

Talion

Test normal à 0 (durée : immédiat)

Ce sort permet de faire subir à une cible l'exact coup qu'elle vient d'infliger à un adversaire. L'armure ne protège pas contre ce sort.

Toi qui nous as meurtris,
Subis le châtiment
En payant vie pour vie,
Œil pour œil, dent pour dent

Martyr

Test normal à -10 (durée : immédiat)

Pour chaque allié blessé, vous perdez 1 PV. En contrepartie, ils regagnent tous immédiatement (RU) PV.

Trop de sang a coulé,
Pardonnez leurs erreurs
Que mon corps soit brûlé
Pour que cesse leur douleur

Jugement Dernier

Test normal à -30 (durée : immédiat)

Le ciel se déchire, et les astres semblent se disperser le temps d'une seconde. Tous vos ennemis voient leur peau se flétrir, comme calcinée par le châtiment divin. Ils subissent tous immédiatement (RU +8) points de dégâts. Les survivants perdent ensuite 1 PV par tour jusqu'à ce qu'ils subissent des soins.

Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par jour. Il n'a aucun effet contre une âme sainte.

La fournaise étouffante
Des mille forges de l'Enfer
Offre une mort terrifiante
Aux âmes noires prisonnières

MIRACLES DE LA PSYCHÉ

Suggestion

Test d'opposition MAG/VOL de la cible (durée: RU minutes)

Vous insufflez vos idées dans l'esprit de votre cible. Si le sort fonctionne, elle ira dans votre sens, et vous gagnez un bonus de +20 en SOC avec cette personne pendant toute la durée du sort.

Laissez ces doux murmures
Approcher vos oreilles
Il est toujours plus sûr
D'écouter leurs conseils

Sommeil

Test d'opposition MAG/VOL de la cible (durée: RU heures)

Votre cible ressent une grande fatigue et tombe de sommeil. Si on la frappe elle se réveillera directement. On peut tout de fois la transporter sans gêner son sommeil profond.

Regardez-les bailler,
Qu'ils soient faibles ou robustes
Les voilà s'en aller
Pour le sommeil du juste

Guérison de la folie

Test normal à 0 (durée: permanent)

Ce sort vous permet de guérir les maladies mentales ou de calmer un frénétique. Cette guérison est *a priori* permanente mais il peut y avoir des rechutes, suite à un choc psychologique.

Enfouissant le dédale
Du fond de ton esprit,
Je trouverai le mal
Qui t'a tant affaibli

Communion

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez communiquer par la pensée avec votre cible où qu'elle se trouve. Aucun mouvement des lèvres n'est nécessaire et elle vous répondra de la même façon.

Parlons-nous maintenant,
Nos esprits sont liés,
Par le fil scintillant
De nos lointaines pensées

Contrôle mental

Test d'opposition MAG/VOL à -10 (durée: RU minutes)

Vous pouvez contrôler votre cible comme si elle vous obéissait au doigt et à l'œil. Ce n'est pas un pantin ou un « zombie » et elle continue à agir de façon normale. Si vous lui ordonnez un acte suicidaire, il vous faudra réussir un second test d'opposition.

Obéis à ton maître,
Tout ira pour le mieux,
Ne laisse rien paraître,
Dans tes gestes ou tes yeux

Rêves et chimères

Test d'opposition MAG/VOL à -10 (durée: RU heures)

Vous entrez dans les rêves de votre cible et vous pouvez y créer toutes sortes de choses, de mondes, de personnages réels ou imaginaires, et lui faire subir les pires cauchemars. Cela peut bien sûr influencer sa vie de tous les jours.

Dans les contrées lointaines,
Du sommeil de minuit,
Vivent les fées, les sirènes,
Que l'on cherche ou qu'on fuit

Démence

Test d'opposition MAG/VOL à -10 (durée: RU minutes)

Votre cible est atteinte de débilité mentale, et ne peut que baver et marcher à quatre pattes pendant toute la durée du sort.

Les villages sans idiot
Donnent malchance paraît-il,
Rejoins-les au galop,
Porte-bonheur imbécile!

Lire les pensées

Test d'opposition MAG/VOL à -20 (durée: RU minutes)

Vous lisez les pensées de votre cible, et découvrez immédiatement ce qu'il pense au moment où vous posez votre question.

Toutes les âmes sont des livres
Dont je dévore les pages,
Les secrets qu'elles délivrent
M'en apprennent d'avantage

VOIE ANIMALE

Acuité

Test normal à +20 (durée : RU minutes)

Avec ce sort vous développez un de vos sens de façon extraordinaire. Vous pouvez disposer d'une vue d'aigle, de l'odorat du loup, de la vision nocturne du chat, de l'ouïe et l'écholocation de la chauve-souris...

*Est-ce que l'homme a vendu
Tous ses premiers instincts,
L'ouïe, le flair et la vue
Pour ne plus avoir faim?*

Langage animal

Test normal à +10 (durée : RU heures)

Vous pouvez communiquer avec toutes sortes d'animaux, leur demander des services qu'ils accompliront si cela ne les met pas en danger et que vous êtes amical. Plus l'animal est petit et plus il faut prêter l'oreille pour le comprendre.

*Ô mes beaux frères sauvages,
Je comprends vos paroles,
De vos cris sous l'orage,
Au chant du rossignol*

Contrôle des animaux

Test normal à +10 (durée : RU minutes)

Vous pouvez au choix : apaiser un animal, l'immobiliser, ou le commander. Il pourra se battre pour vous, et vous obéira au doigt et à l'œil pendant toute la durée du sort. Ce sort ne s'applique pas aux animaux fabuleux ni aux dragons.

*Noble bête, si loyale
Je suis ton nouveau Roi!
N'obéis, mon féal,
A nul autre que moi*

Métamorphose

Test normal à 0 (durée : RU heures)

Vous pouvez prendre la forme d'un animal de votre choix. Vous ne pouvez pas prendre la forme d'un animal légendaire (basilic, dragon...) mais seulement d'un animal commun : un faucon, un ours, un poisson, une mouche, un chat, un lion... Vous ne pouvez lancer ce sort que sur vous-même.

*Pour charmer Dame Nature,
Mets tes plus beaux atours
Écailles, plumes, et fourrures
Sont de mise à sa cour*

Rage

Test normal à 0 (durée : RU minutes)

Pendant toute la durée du sort, le lanceur de sort (ou la cible choisie) devient enragé(e). Il gagne +10 en COM, ajoute +2 à tous ses dégâts et pourra blesser plusieurs ennemis par tour s'il est entouré. Il devra réussir un test de VOL (difficulté 0) pour ne pas attaquer ses propres compagnons s'ils se trouvent sur sa route.

*Qu'en moi la bête sauvage
S'éveille, l'écume aux lèvres
Ivre de sang, de rage,
Dans une terrible fièvre*

Conjuration d'animaux

Test normal à -10 (durée : 1 heure)

Cette invocation vous permet de faire venir à vos côtés (RU) animaux qui pourront vous aider en attaquant vos adversaires. Ces animaux seront choisis par le MJ selon le lieu où se déroule la scène, et il pourra adapter le RU selon le type d'animaux invoqués. Ainsi, une dizaine d'insectes peut compter pour un animal, alors qu'un ours compte pour trois...

*A tous les animaux
Qui ont prêté serment,
Écoutez aussitôt
Mon cri de ralliement*

Malédiction animale

Test d'opposition MAG/VOL à -20 (durée : RU jours)

Votre cible est automatiquement transformée en l'animal de votre choix (crapaud, porcelet, poulet...) pour toute la durée du sort. Toutes ses caractéristiques changent, y compris les PV. S'il est tué dans cette forme, son cadavre reprendra forme humaine.

*Ton âme seule est intacte,
Voir comme tu as changé,
Sois puni pour tes actes
Dans ce corps étranger*

Croissance animale

Test normal à -20 (durée : RU minutes)

Vous pouvez faire grandir tous les animaux de votre choix sur un rayon de 10 m autour de vous. Ils doubleront en taille.

*Retrouvez à présent
La taille de vos ancêtres
Pour qu'en vous lentelement,
Ils puissent enfin renaitre*

Les objets magiques

Les objets magiques sont souvent au cœur d'un scénario de fantasy. Ils sont rares, précieux et peuvent être d'une importance capitale dans les moments critiques. Pour ne pas établir un énième « catalogue d'objets magiques » (que vous pouvez faire vous-même), Brigandyne considère ces objets précieux comme hantés par l'esprit ou l'histoire de leur ancien propriétaire. Ils pourront donner de grands pouvoirs aux personnages mais s'immisceront aussi dans leur esprit.

UN OBJET POSSÉDÉ

Si les mages peuvent enchanter un objet de façon temporaire, il est beaucoup plus difficile de le faire de façon permanente. Certains grands thaumaturges ont pu exaucer ce souhait à l'aide de grands rituels, mais c'est un fait rarissime. Cependant, on a pu observer que les esprits tourmentés, les âmes en peine, venaient parfois hanter leur bien le plus précieux en leur insufflant une étincelle de magie. Ce pouvoir colle à l'objet de façon permanente, ou jusqu'à ce qu'un puissant exorcisme permette de chasser définitivement cette étincelle magique.

La pression psychologique qu'exerce l'objet magique sur son propriétaire est importante et on ne peut utiliser un objet magique qu'une fois par jour. Au-delà, il en coûte à son utilisateur 1PV par utilisation.

CRÉEZ VOS OBJETS MAGIQUES

Pour créer vos propres objets magiques, pensez déjà au trouble mental que subira son porteur. En effet, l'objet étant hanté et profondément marqué par l'histoire tragique qu'a subi (ou fait subir) son propriétaire, il pourra influencer l'esprit des personnages. Ainsi, l'esprit d'un égorgeur sadique peut hanter son couteau, et ainsi lui donner un certain pouvoir (comme faire davantage de dégâts), mais les pulsions sadiques de l'esprit influenceront les prochains porteurs du couteau...

Concrètement, ce sera au joueur d'adapter sa façon de jouer à ce changement de personnalité. Le MJ peut aussi demander des tests de VOL au joueur, et ainsi forcer son personnage à agir dans le sens du trouble mental, en cas de test raté.

Décider d'un trouble, d'une folie qui gagnera peu à peu le personnage, peut également donner une bonne piste pour écrire une histoire autour. Pour celle-ci, deux ou trois lignes suffisent: décrivez rapidement l'histoire qui a marqué l'objet, et bien souvent la mort de son propriétaire.

Concernant son effet, veillez à garder un certain équilibre autour de la table, ou alors à limiter les pouvoirs trop puissants à une unique fois par jour, par semaine ou par an... La plupart du temps, un bonus de +10 ou +20% à une caractéristique suffit, mais libre à vous d'inventer toutes sortes d'effets magiques...

Le prix d'un objet magique

Ici tout dépend du monde dans lequel vous faites jouer vos aventures. Un monde qui condamne la magie condamnera également fermement la vente d'objets maudits, alors qu'un monde plus ouvert sur les pratiques occultes encouragera ce commerce. De façon générale, un objet magique coûte environ cinq à dix fois son prix ordinaire.

QUELQUES OBJETS MAGIQUES

La hache du bourreau de Valossa

Une lourde hache ferrée au tranchant constellé de taches de sang. Le bourreau de la cité de Valossa a tué par plaisir des centaines d'innocents jusqu'à la révolte du peuple où il a été démembré.

Cette hache a un score de dégâts de +5 et se manie à deux mains. Il faut au moins 50 en FOR pour pouvoir la porter. Pendant les combats, elle hurle dans l'esprit de son porteur.

Trouble: Pulsions sadiques.

Le casque de Lotvir le brave

Heaume de fer avec masque facial mobile. Lotvir était un capitaine d'exception, un vétéran de nombreux conflits qui est allé de victoire en victoire. Malheureusement, les horreurs de la guerre ont atteint son esprit et ses cauchemars récurrents l'ont hanté jusqu'à la nuit où il s'est donné la mort pour ne plus jamais les revoir.

Le casque de Lotvir le brave permet d'ajouter +20% à ses tests de VOL.

Trouble: Terreurs nocturnes.

Les sandales de Sinka la voleuse

Des sandales usées et tachées, aux lanières de cuir. Sinka était une tire-laine émérite qu'aucun obstacle n'arrêtait. Sa capacité à courir plus vite que tous les gardes est restée légendaire. Trahie par son amant pour une poignée de pièces d'or, elle fut pendue à l'entrée de la ville et son corps y est resté pendant des mois pour l'exemple.

Ces sandales donnent à leur porteur un bonus de +20% à tous les tests de MVT, et augmente sensiblement sa vitesse de course (à la discréption du MJ).

Trouble: Kleptomanie.

Les dés d'ivoire de la Reine Rouge

Des dés en ivoire sur lesquels sont gravées les grandes phases du soleil. La Reine Rouge utilisait ces dés pour décider du sort de ses prisonniers.

Ces dés permettent de lancer un sortilège sur une cible à vue. Le joueur lance deux dés à six faces. L'effet dépend du score obtenu:

- ❖ Moins de 7: Chaînes invisibles. Pendant 3 tours, le MVT de la cible est divisé par deux, et toutes ses actions de combat subissent un malus de 10%
- ❖ 7: Aucun effet, comme si la Reine Rouge, magnanime, avait libéré son prisonnier.
- ❖ Plus de 7: Châtiment corporel. La victime saigne et perd 3 PV (l'armure ne protège pas).
- ❖ Doublé: Aveuglement. La cible est aveuglée pendant 2 tours. Toutes ses caractéristiques nécessitant la vue sont divisées par deux.

Trouble: Mégalomanie.

La ceinture de l'Épervier

Une belle ceinture de cuir solide ornémentée de motifs entrelacés et d'une boucle de fer. L'Épervier était un bandit de grand chemin qui a réussi à rallier des villages de paysans à sa cause, face au seigneur qui les affamait. Tous les rebelles ont été pendus, et l'Épervier roué sous les yeux de ses anciens compagnons.

Cette ceinture donne à son porteur un +20% en DIS, MVT, SRV et TIR dans les bois et les forêts.

Trouble: Boulimie.

Le masque de Finn l'espion

Un masque de carnaval, en cuir avec un long nez. Finn était un spécialiste du déguisement, une légende parmi les espions, qui a été trahi par son employeur le Roi Rodryk, qui ne voulait plus de ses services car il en savait trop.

Ce masque permet de transformer à sa guise son visage et ses cheveux. Tant que le masque est porté, celui-ci devient invisible et intangible et le visage de son porteur revêt l'apparence souhaitée.

Trouble: Schizophrénie.

Les gants de l'Étrangleur de Kravos

Des gants de cuir noir au liseré vert, solides et souples. La cité de Kravos a vécu dans la peur pendant trois ans, craignant les multiples meurtres de l'Étrangleur de Kravos qui s'en prenait aux enfants. On ne l'a jamais retrouvé.

Ces gants donnent un bonus de +10% au COM lorsque son porteur a au moins une main de libre. De plus, si le coup spécial *lutte* est déclenché, le personnage gagne un +20% en FOR pour étrangler, et ajoute donc 2 points par tour aux dégâts d'asphyxie.

Trouble: Pulsions de mort.

La couronne du Roi Balder

Une couronne d'or finement ornée et gravée de la devise du Royaume d'Arénil: «*L'ordre et la paix*». Balder grimpait sur le trône à 14 ans. Il voulut être bon et juste mais son oncle en décida autrement en lui inoculant une maladie rare, par le biais d'une tique achetée à un alchimiste. Balder mourut en quelques jours dans d'atroces souffrances.

Cette couronne confère à son porteur un bonus de +20% à tous les tests de SOC. Une aura de bienveillance émane alors du personnage tant qu'il la porte sur la tête.

Trouble: Hypocondrie.

L'épée du Feu de Justice

Cette épée longue fut l'arme de prédilection de Sérénim, Grand Prêtre de la Justice, qui envoya au bûcher de nombreux criminels. Sérénim voulait purifier par le feu les bas-fonds de la capitale, à tel point qu'il provoqua volontairement un incendie dans les quartiers pauvres, qui engendra la mort de très nombreux citoyens.

Cette épée a la capacité de s'enflammer. Cela ajoute 2 à ses dommages et permet d'enflammer les vêtements des adversaires.

Trouble: Pyromanie.

La bague de Dame Talyna

Un anneau d'or serti d'une pierre bleutée. Dame Talyna fut mariée à la fleur de l'âge à un vieux seigneur alcoolique, qui la battait à la moindre occasion. Après des années de souffrances, et ne pouvant plus supporter son visage boursouflé, elle se donna la mort en se défenestrant du haut du donjon.

La bague de Dame Talyna ne peut être portée que par une femme. Elle donne la capacité à celle qui la porte au doigt de régénérer de ses blessures au rythme d'IPV par minute.

Trouble: Frigidité.

Le bâton de marche de Saint Alarick

Un grand bâton à l'extrémité noueuse. Saint Alarick était un grand voyageur qui a prêché la bonne parole pendant de longues années, et aidé les pauvres. On raconte qu'il cachait un passé un peu plus sombre, et que c'est pour se faire pardonner ses erreurs qu'il entreprit sa longue marche à travers les royaumes. Il se flagellait chaque soir.

Ce bâton de marche permet de ne pas ressentir la faim, la soif ou la fatigue tant que son porteur marche avec et que le bâton touche la terre à intervalles réguliers. Le voyageur devra tout de même dormir la nuit, mais pourra voyager des semaines durant sans subir de besoins naturels.

Trouble: Automutilation.

L'amulette de la Sorcière noyée

Une amulette en cuivre, bosselée et sale, sur laquelle est gravé un visage humain. On a oublié le nom de cette sorcière qui fut lestée et jetée dans un lac pour avoir fait tourné le lait des vaches. Lorsque le patriarche du village a remonté le corps de la Sorcière, il a découvert avec horreur le corps de sa fille et non celui de la Sorcière, enfuie.

L'amulette permet d'obtenir un bonus de +5% en MAG, et de détecter automatiquement toutes les sources de magie. L'amulette devient alors brûlante sur la poitrine du personnage.

Trouble: Hydrophobie.



LIVRE IV

DERRIÈRE L'ÉCRAN

Ce dernier livre détaille les monstres et les adversaires typiques rencontrés par les personnages-joueurs. De plus, il contient des conseils destinés aux MJ pour animer leurs parties dans un style plus cinématographique



Bestiaire, rencontres

Ce chapitre contient les statistiques des monstres et des humanoïdes couramment utilisés dans les scénarios de fantasy. Même s'il est possible (et encouragé) dans Brigandyne de décrire les ennemis en une ligne, j'ai tout de même inclus dans le Bestiaire les caractéristiques complètes des différentes créatures. Il ne faut juste pas se laisser impressionner par des petits tableaux à la chaîne...

DÉCRIRE UN ENNEMI EN UNE LIGNE

A la base, Brigandyne a été conçu pour pouvoir décrire un adversaire en une ligne, personnalité comprise. En effet, il était important pour moi de pouvoir improviser des ennemis «à la volée» en cours de scénario, et de ne pas m'encombrer avec un tas de statistiques.

Pour ce faire, il suffit simplement de donner un Modificateur d'Opposition de COM à l'ennemi, les dégâts de son arme, son armure, et ses Points de VIE. Si la créature est un humanoïde intelligent, vous pouvez aussi indiquer son archétype de personnalité. Si une autre caractéristique est sollicitée, comme le MOUVEMENT, ou la VOLONTÉ, le MJ improvisera.

Exemple: Durant la rédaction de son scénario, le MJ veut inclure une petite troupe de guerriers orques en maraude. Un classique. Seul le chef aura un nom et un archétype. Il ne va pas s'embarrasser à rédiger les valeurs de chaque combattant, mais simplement du chef et d'un maraudeur orque typique. Ce qui donne:

Chef Orque (Nom : Rovaki, Archétype : Lion) - COM 0, Dégâts : Espadon +5, Protection : 3, PV : 15

Maraudeur Orque - COM +10, Dégâts : Hache ou Masse d'armes +4, Protection : 3, PV : 7

En tant que Lion, on sait déjà que Rovaki est un chef fort et charismatique, probablement respecté de ses hommes. Le MJ a ici choisi la facilité. S'il avait choisi un Archétype Corbeau par exemple, le leader Orque aurait eu un style bien plus mystérieux.

LES CARACTÉRISTIQUES DES ADVERSAIRES

Dans le bestiaire, les créatures sont présentées de cette manière:

Gobelins

Petit, voûté, le regard torve et la peau pustuleuse.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(25)	(50)	(25)	(25)	(40)	xx	(40)	(40)	(25)	(40)	(35)	(15)
+20	+25	0	+25	+25	+10		+10	+10	+25	+10	+15	+35
PV	10	BF: (+2)	Poignard	+3								
Notes												

La première ligne chiffrée n'est donnée qu'à titre indicatif. C'est la deuxième ligne qu'il faut prendre en compte, car elle donne les Modificateurs d'Opposition déjà calculés. Ainsi, si un personnage essaie de rattraper un gobelin en lui courant après, il fera un test d'opposition en prenant son MVT+10 (MODO de MVT du gobelin). La case Notes indique si la créature porte une armure ou si elle dispose de capacités spéciales (expliquées dans la description du monstre).

Capacités spécifiques

La plupart du temps, lorsqu'une créature dispose de capacités spécifiques, celles-ci sont expliquées dans sa description. Cependant, les capacités qui suivent sont les plus récurrentes, et en voici l'explication en amont :

- ❖ **Attaques multiples (x)** indique que la créature est si rapide et puissante qu'on a l'impression qu'il y en a plusieurs. Le nombre entre parenthèses indique le nombre de tests d'attaque dont dispose la créature. Si la créature avec «**Attaques multiples (2)**» attaque un seul personnage, elle aura droit à une attaque gratuite en plus de son attaque normale.

Exemple: Balthazar rêve qu'il est attaqué par un dragon vert. Son premier test d'attaque échoue, et il encaisse les dégâts du dragon. Mais le dragon a droit à une attaque gratuite en plus.. Balthazar doit retenir son jet de COM. Il le réussit et n'inflige donc aucun dégât. Il n'a pu que se défendre face aux coups rapides et puissants du monstre.

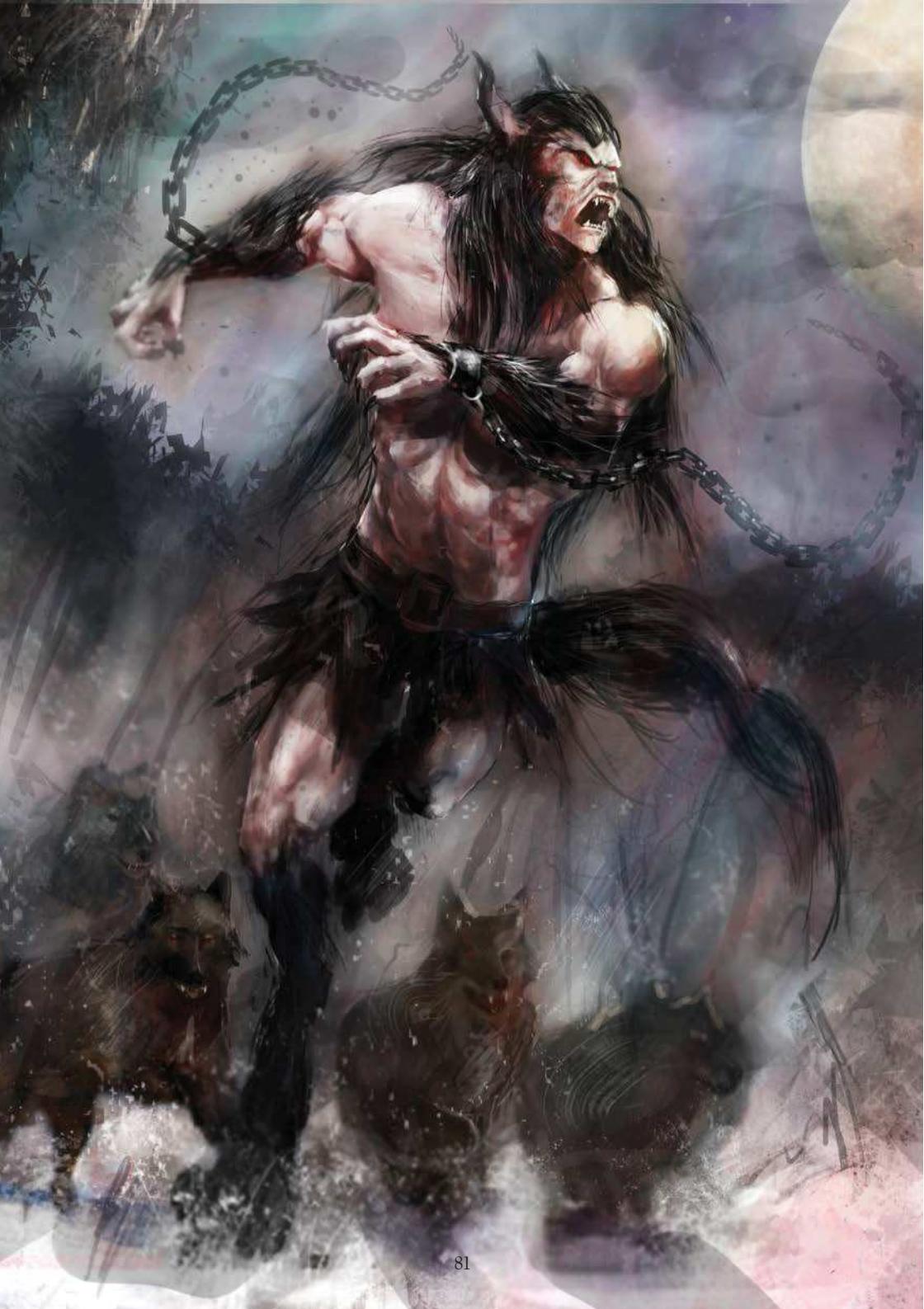
- ❖ **Coup spécial (30+)**: La créature déclenche un coup spécial lorsqu'elle remporte la passe d'armes avec une marge de réussite de 30+. On applique alors directement l'effet du coup spécial, en plus des dégâts normaux. Si la créature dispose de plusieurs coups spéciaux, le MJ choisit celui qui est déclenché.

Exemple: Balthazar n'a que 17% de toucher le Dragon Vert. Il obtient 52 sur les dés. La marge de réussite du Dragon est bien au-dessus des 30. En plus de projeter Balthazar d'un violent coup de queue, le Dragon Vert déclenche son coup spécial de contrôle mental.

- ❖ **PEUR (x)**: La créature est effrayante. Tout personnage qu'elle affronte doit d'abord réussir un test de VOL pour pouvoir attaquer. Si le test est raté, le personnage ne pourra que se défendre (la créature bénéficiera donc de «l'attaque gratuite»). Le nombre indiqué entre parenthèses indique le nombre de tours où la PEUR fait effet. Lorsqu'un personnage a vaincu sa peur une fois, il est immunisé pour une semaine pour le même type de monstre.

- ❖ **Vol**: La créature vole, et peut donc fuir par la voie des airs. Elle peut aussi fondre sur sa cible pour attaquer en piqué. Elle est considérée comme utilisant la tactique de charge mais gagne un bonus de +10% pour cette action.





LES ANIMAUX

Voici un échantillon de quelques viles créatures sauvages ou non que les PJ sont susceptibles de rencontrer. La plupart des animaux ont peur du feu.

Araignée géante

Une énorme araignée noire et velue, d'un mètre de long. Ses huit pattes de 2m chacune, s'étirent et s'agitent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	xx	(45)	(50)	(40)	xx	xx	(70)	(20)	xx	xx	xx	(10)
+10		+5	0	+10			-20	+30				+40
PV	18	BF: (+4) Morsure +2										

Notes Coup spécial (30+): Poison (VIR 0, dégâts: 5)

Chien de garde, chien de guerre

Un gros molosse, nerveux, la bave aux lèvres

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	xx	(30)	(50)	(35)	xx	xx	(60)	(60)	xx	xx	xx	(10)
+15		+20	0	+15			-10	-10				+40
PV	10	BF: (+3) Morsure +2										

Notes

Loup

Un loup maigre et affamé, nerveux, les babines retroussées.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	xx	(50)	(70)	(30)	xx	xx	(65)	(75)	xx	xx	xx	(10)
+15		0	-20	+20			-15	-25				+40
PV	8	BF: (+3) Morsure +2										

Notes Infatigable : les loups peuvent courir pendant des heures sans se fatiguer

Nuées

Des dizaines et des dizaines de (serpents / rats / gros cloportes) recouvrent le sol tout entier

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	xx	(20)	(40)	(25)	xx	xx	(50)	(50)	xx	xx	xx	(25)
+30		+30	+10	+25			0	0				+25
PV	12	BF: (+2) Morsures, piqûres et autres: +1										

Notes Attaques multiples (2)

Ours

Un ours debout, vous domine et crie en balayant l'air de ses grosses pattes griffues

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	xx	(35)	(40)	(80)	xx	xx	(35)	(40)	xx	xx	xx	(10)
0		+15	+10	-30			+15	+10				+40
PV	25	BF: (+8) Griffes +7; Morsure +6										

Notes Protection de 2

Rat géant

Un énorme rat noir aux petits yeux rouges, dont la queue fine et grise fait près d'un mètre de long.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(20)	xx	(55)	(40)	(20)	xx	xx	(70)	(50)	xx	xx	xx	(10)
+30		-5	+10	+30			-20	0				+40
PV	9	BF: (+2) Morsure +0										

Notes Coup spécial (30+): Morsure infectieuse (VIR +10, dégâts 2)

LES ANIMAUX LÉGENDAIRES

On regroupe dans cette catégorie les monstres rares et puissants qui ont une apparence animale tout en étant imprégnés de magie. Certains d'entre eux sont intelligents et comprennent (voire parlent) le langage humain.

Basilic

Un grand coq aux ailes de chauve-souris et à la queue serpentine.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL											
(45)	xx	(35)	(50)	(50)	xx	(50)	(40)	(30)	xx	xx	xx	(50)											
+5		+15	0	0		0	+10	+20				0											
PV	30	BF: (+5) Griffes +4																					
Protection de 4 (écailles et plumes étranges)																							
Notes Regard pétrificateur: Attaque gratuite à chaque tour MAG/MAG: si le PJ rate son test d'opposition, il est changé en pierre jusqu'à ce que le Basilic meurt. Si la statue est détruite, le personnage meurt instantanément.																							

Griffon

Créature mi-aigle pour l'avant (tête, ailes et serres), et mi-lion pour l'arrière (pattes arrières, corps et queue)..

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL											
(60)	(50)	(15)	(65)	(60)	xx	xx	(45)	(50)	(45)	xx	xx	(70)											
-10	0	+35	-15	-10			+5	0	+5			-20											
PV	40	BF: (+6) Griffes +6; Bec +6																					
Notes Protection de 3 (pelage et plumes très solides)																							
Vol																							

Quivre, vouivre

Serpent géant portant sur son front une pierre précieuse rougeoyante. Certains sont ailés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL											
(45)	xx	(20)	(50)	(50)	xx	xx	(40)	(40)	xx	xx	xx	(30)											
+5		+30	0	0			+10	+10				+20											
PV	20	BF: (+5) Griffes +4																					
Notes Protection de 2 (écailles)																							
Vol																							

Licorne

Puissante jument à la robe blanche dotée d'une longue corne effilée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(50)	(20)	(50)	(75)	xx	(80)	(60)	(70)	xx	xx	xx	(80)
+10	0	+30	0	-20		-30	-10	-20				-30
PV	30	BF: (+7) Sabots +6										
Notes Immortelle: Les licornes ne vieillissent pas, ne subissent pas les effets des maladies ou des poisons, mais peuvent être tuées physiquement;												

Oiseau-Roc

Gigantesque rapace dont les ailes déployées atteignent les 40m d'envergure.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL											
(60)	xx	(05)	(80)	(100)	xx	xx	(40)	(80)	xx	xx	xx	(30)											
-10		+45	-30	-50			+10	-30				+20											
PV	60	BF: (+10) Serres +9; Bec +8																					
Notes Protection de 2 (plumes solides)																							
Vol																							

LES DÉMONS

Créatures infernales incarnant le mal plus que tout autre monstre, les démons n'ont accès au monde des humains que s'ils y sont conviés (par une invocation) ou si un portail a été ouvert, leur donnant enfin l'occasion de répandre la corruption, la destruction et la pestilence dans les communautés humaines.

Abomination

Un amas de chair dont on distingue à peine les yeux. Plusieurs bouches et de multiples membres difformes dépassent.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(05)	(05)	(90)	(50)	(05)	(15)	(05)	(25)	(10)	xx	(15)	(45)
+15	+45	+45	-40	0	+45	+35	+45	+25	+40		+35	+5
PV	38	BF: (+5)	Griffes dégoûtantes +3									
Notes	PEUR (1) Protection de 2											
	Coup spécial (30+): Flot d'acide. L'Abomination peut cracher un flot d'acide sur un rayon de 2 mètres. L'acide ajoute +4 aux dégâts et ronge les armures (qui perdent 1 point de Protection)											

Démon mineur, diablotin

Petit diablotin verdâtre à la queue fourchue.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(25)	(60)	(25)	(25)	(55)	(25)	(50)	(50)	(40)	xx	(35)	(25)
+25	+25	-10	+25	+25	-5	+25	0	0	+10		+15	+25
PV	10	BF: (+2)	Morsure +0									
Notes	Mutations: l'aspect des démons mineurs est infini. Ils possèdent tous une particularité: des griffes, un groin, une queue préhensile, des mains à six doigts qui collent aux parois, une fourrure, des épines sous la peau etc.											

Démon médian, légionnaire des Enfers

Un démon musculeux à la peau rouge et craquelée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(15)	(30)	(40)	(45)	(30)	(20)	(40)	(40)	(25)	xx	(40)	(40)
0	+35	+20	+10	+5	+20	+30	+10	+10	+25		+10	+10
PV	25	BF: (+4)	Sombre glaive +5									
Notes	PEUR (1), Protection de 3 (cuirasse de peaux, et de crânes humains)											

Démon majeur, seigneur-démon

Colosse démoniaque dont l'aura est écrasante.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(100)	(05)	(100)	(100)	(15)	(120)	(80)	(80)	(100)	xx	(80)	(150)
-50	-50	+45	-50	-50	+35	-70	-30	-30	-50		-30	-100
PV	150	BF: (+10)	Espadon des Enfers +13									
Notes	PEUR (3), Protection de 7 (aura protectrice)											
	Attaques multiples (3)											
	Magie Noire: le Seigneur Démon connaît tous les sorts de Feu, de l'Alchimie et du Démonisme											

Chevalier-démon

Sous une grande armure noire, un monstre de haine.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(75)	(50)	(50)	(80)	(80)	(30)	(20)	(50)	(40)	(25)	xx	(75)	(80)
-25	0	0	-30	-30	+20	+30	0	+10	+25		-25	-30
PV	40	BF: (+8)	Epée noire +9									
Notes	PEUR (1), Protection de 6 (armure noire)											

Gloouzon, démon dévoreur

Monstruosité obèse et puante, dont la gueule disproportionnée est garnie de trois rangées de crocs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(60)	xx	(05)	(90)	(90)	(05)	(05)	(25)	(25)	xx	xx	xx	(50)
-10	+45	-40	-40	+45	+45	+25	+25					0
PV	50	BF: (+9) Morsure +7										
Notes	PEUR (2), Protection de 3 (peau très épaisse)											

Incube/Succube

L'être le plus beau que vous ayez jamais vu.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(80)	(80)	(50)	(40)	(40)	(80)	(50)	(50)	(100)	xx	(50)	(80)
0	-30	-30	0	+10	+10	-30	0	0	-50		0	-30
PV	25	BF: (+4) Dague +3										
Notes	Beauté fatale: Les Incubes et les Succubes sont des êtres d'une beauté incomparable, ce qui leur ouvre toutes les portes dans la société des hommes.											

Molosse infernal

Monstreux chien aux yeux rouges et aux crocs disproportionnés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(65)	xx	(30)	(70)	(60)	xx	xx	(60)	(65)	xx	xx	xx	(40)
-15	+20	-20	-10				-10	-15				+10
PV	25	BF: (+6) Crocs +5										
Notes												

Pestilent

Lépreux de 2 mètres, d'une maigreur effrayante. Son odeur est insoutenable.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(05)	(35)	(50)	(50)	(35)	(55)	(25)	(25)	(15)	xx	(15)	(75)
0	+45	+15	0	0	+15	-5	+25	+25	+35		+35	-25
PV	30	BF: (+5) Griffes tordues +5										
Notes	PEUR (1) Coup spécial (30+): Contagion (VIR 0, Perte de 2 PV par tour) Coup spécial (30+): Souffle méphitique (nuage pestilental qui touche tous les êtres vivants sur un rayon de 3 mètres, VIR 0, malus de -10% à toutes les actions)											

Vermine démoniaque

Des dizaines de (rats malades / serpents noirs / cloportes géants) jaillissent du sol.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	xx	(25)	(30)	(40)	xx	xx	(50)	(25)	xx	xx	xx	(10)
-10	-25	-20	-10				0	-25				-40
PV	15	BF: (+4) Morsure, griffes +2										
Notes	PEUR (1) Attaques multiples (2)											

LES DRAGONS

Les dragons sont les monstres les plus connus et les plus craints à travers le monde. Leur comportement est imprévisible: souvent dominateurs, avides, destructeurs et considérant les humains comme une viande de plus à leur menu, ils sont parfois plus sages et prompts à la négociation avec les autres peuples intelligents. Monstres colossaux et puits de savoir à la fois, ils sont au sommet de la chaîne alimentaire.

Dragon blanc

Magnifique dragon des pays arctiques aux écailles blanches et aux yeux argentés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(90)	(70)	(75)	(75)	(100)	xx	(50)	(60)	(75)	(35)	xx	(55)	(75)
-40	-20	-25	-25	-50		0	-10	-25	+25		-5	-25
PV	70	BF: (+10) Griffes, queue +10; Morsure +12; Souffle glacial +9										
Notes	Vol; Protection de 5 (écailles blanches aux reflets bleutés); Attaques multiples (2) Coup spécial (30+): Gel. Engourdissement de son adversaire lui donnant -10 à toutes ses actions.											

Dragon bleu

Dragon des mers, colossal, aux écailles bleutées et aux multiples cornes. Des motifs se dessinent sur tout son corps.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(90)	(75)	(75)	(80)	(100)	xx	(40)	(60)	(55)	(45)	xx	(55)	(80)
-40	-25	-25	-30	-50		+10	-10	-5	+5		-5	-30
PV	72	BF: (+10) Griffes, queue +10; Morsure +12; Flot d'acide +10										
Notes	Vol; Protection de 4 (écailles bleues, vertes ou multicolores); Attaques multiples (2) Coup spécial (30+): Encorner. Ajoute 3 aux dégâts infligés.											

Dragon noir

Gigantesque dragon aux écailles de charbon et recouvert de piquants. Il exhale une fumée acré. Dragon des marais.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(100)	(55)	(50)	(90)	(100)	xx	(50)	(60)	(50)	(25)	xx	(60)	(70)
-50	-5	0	-40	-50		0	-10	0	-25		-10	-20
PV	76	BF: (+10) Griffes, queue +10; Morsure +11; Souffle enflammé +11										
Notes	Vol; Protection de 6 (écailles noires recouvertes de piquants); Attaques multiples (3) Coup spécial (30+): Contagion (VIR 0, Perte de 2 PV par tour jusqu'aux premiers soins)											

Dragon rouge

Dragon couleur de lave, aux ailes déchirées et aux petits yeux jaunes. Ses griffes font plus d'un mètre de long.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(110)	(40)	(15)	(100)	(100)	xx	(35)	(60)	(50)	(25)	xx	(55)	(65)
-60	+10	+35	-50	-50		+15	-10	0	-25		-5	-15
PV	80	BF: (+10) Griffes, queue +10; Morsure +11; Souffle enflammé +12										
Notes	Vol; Protection de 6 (écailles rouge sang); Attaques multiples (3) Coup spécial (30+): Nuage de cendres (comme le sortilège élémentaire de FEU)											

Dragon vert

Dragon des forêts, long et fin, aux écailles d'émeraude, et aux yeux noirs et jaunes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(85)	(80)	(70)	(80)	(90)	xx	(60)	(60)	(75)	(80)	xx	(60)	(80)
-35	-30	-20	-30	-40		-10	-10	-25	-30		-10	-30
PV	68	BF: (+9) Griffes, queue +9; Morsure +10; Souffle de gaz empoisonné +8 (Virulence -20)										
Notes	Vol; Protection de 5 (écailles); Attaques multiples (2) Coup spécial (30+): Contrôle mental. La cible doit réussir un test de VOL/MAG du dragon pour ne pas tomber sous son emprise.											

LES GOBELINOÏDES

On trouve des gobelinoïdes de toutes tailles, et leurs couleurs varient du vert olive au noir charbon. Leurs yeux sont souvent rouges et ils voient dans la nuit. La plupart d'entre eux sont stupides, cruels, et avides. Ce sont les ennemis de tous les peuples civilisés.

Gobelin

Petit, voûté, le regard torve et la peau pustuleuse.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(25)	(50)	(25)	(25)	(40)	xx	(40)	(40)	(25)	(40)	(35)	(15)
+20	+25	0	+25	+25	+10		+10	+10	+25	+10	+15	+35
PV	10	BF: (+2)	Poignard +1									

Notes

Guerrier orque

Robuste, la peau sombre et pustuleuse. Des petits yeux rouges, un nez porcin, et de grosses canines.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(15)	(30)	(40)	(40)	(25)	xx	(40)	(30)	(15)	(40)	(35)	(30)
+10	+35	+20	+10	+10	+25		+10	+20	+35	+10	+15	+20
PV	16	BF: (+4)	Hache dentelée +5									

Notes Protection de 1 (Fourrures, ou mauvais cuir)

Sorcier orque

Vieux, la peau sombre et crevassée, des petits yeux rouges, un nez porcin, des colliers de crânes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(40)	(35)	(30)	(30)	(35)	xx	(25)	(30)	(30)	(30)	(25)	(40)
+25	+10	+15	+20	+20	+15		+25	+20	+20	+20	+25	+10
PV	12	BF: (+3)	Bâton +1									

Notes Magie. Le Sorcier orque connaît quelques sortilèges de la Voie Animale ou des Dons de la Terre.

Ogre

Trois mètres de haut, massif, un ventre énorme, des crocs proéminents et le poil sombre.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(15)	(15)	(60)	(75)	(20)	xx	(40)	(30)	(15)	(40)	(20)	(25)
0	+35	+35	-10	-25	+30		+10	+20	+35	+10	+30	+25
PV	40	BF: (+7)	Massue +8									

Notes Protection de 1 (Peau épaisse)

Troll

Montagne de graisse puante, pustuleuse, velue, d'une laideur peu commune.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(05)	(15)	(80)	(80)	(10)	xx	(20)	(40)	(05)	(40)	(20)	(25)
0	+45	+35	-30	-30	+40		+30	+10	-45	+10	+30	+25
PV	50	BF: (+7)	Griffes +7									

Protection de 2 (Peau épaisse)

Notes Poche acide. Si le Troll subit un coup critique, sa poche acide crève et libère un flot d'acide qui inflige 4 points de dégâts et ronge l'armure, les armes et les objets de son adversaire.

LES HUMAINS

Vous savez à quoi ressemblent les humains, mais gardez en mémoire dans vos descriptions que leurs vêtements sont très importants, car ils indiquent d'emblée leur milieu social, leur métier et leur entourage. Quant à leur comportement, retenez que la majorité d'entre eux ne pensent qu'à une chose : vivre sans problèmes en gagnant de l'argent. Les descriptions sont bien sûr données à titre d'exemple.

Brigand, bandit

Les cheveux sales, les dents cassées, ses habits sont couverts de terre.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(25)	(40)	(40)	(35)	(35)	xx	(40)	(40)	(30)	(40)	(35)	(30)
+15	+25	+10	+10	+15	+15		+10	+10	+20	+10	+15	+20
PV	15	BF: (+3) Gourdin +1, Épée, masse d'armes +3										
Notes												

Garde, milicien

De bonne taille, la moustache bien taillée, il porte l'emblème de la ville sur son plastron.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(30)	(30)	(40)	(40)	(30)	xx	(35)	(40)	(35)	(25)	(35)	(35)
+10	+20	+20	+10	+10	+20		+15	+10	+15	+25	+15	+15
PV	16	BF: (+4) Gourdin +2, Épée +4										
Notes												

Marchand

Richement habillé, souriant, ses mains couvertes de bagues manipulent ses objets avec précaution.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(25)	(45)	(25)	(30)	(30)	(45)	xx	(30)	(40)	(60)	(25)	(25)	(25)
+25	+5	+25	+20	+20	+5		+20	+10	-10	+25	+25	+25
PV	12	BF: (+3) Mains nues +0										
Notes												

Mendiant

Voûté, sale, le regard fuyant, les bras maigres et couverts de taches brunes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(35)	(50)	(35)	(30)	(35)	xx	(30)	(40)	(30)	(35)	(30)	(30)
+20	+15	0	+15	+20	+15		+20	+10	+20	+15	+20	+20
PV	13	BF: (+3) Long poignard +2										
Notes												

Marin

Le visage buriné, mangé par une barbe de deux semaines, une chemise de lin, des mains calleuses.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(30)	(30)	(40)	(35)	(35)	xx	(35)	(35)	(35)	(35)	(35)	(35)
+15	+20	+20	+10	+15	+15		+15	+15	+15	+15	+15	+15
PV	15	BF: (+3) Gourdin +1, Couteau +2										
Notes												

Noble, chevalier

Grand aux cheveux longs, la mâchoire carrée, et l'épée au fourreau.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(35)	(25)	(40)	(40)	(30)	xx	(35)	(30)	(40)	(25)	(40)	(40)
+5	+15	+25	+10	+10	+20			+15	+20	+10	+25	+10
PV	16	BF: (+4) Épée longue +4										
Notes	Protection de 5 (cotte de mailles)											

Noble, courtisan

Les traits fins, un nez aquilin, il arbore de beaux habits de couleurs vives et un sourire hypocrite.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(50)	(40)	(30)	(30)	(35)	xx	(30)	(35)	(50)	(20)	(30)	(35)
+20	0	+10	+20	+20	+15			+20	+15	0	+30	+20
PV	12	BF: (+3) Épée d'apparat +2										
Notes												

Paysan

Petit, bourru, le front bas, son pantalon est sale et ses ongles noirs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(30)	(30)	(35)	(35)	(35)	xx	(35)	(35)	(30)	(35)	(30)	(30)
+20	+20	+20	+15	+15	+15			+15	+15	+20	+15	+20
PV	14	BF: (+3) Fourche +3										
Notes												

Pirate

Les sourcils broussailleux, sale, il a quelques vilaines cicatrices et un sabre pend à son côté.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(25)	(35)	(35)	(35)	(35)	xx	(35)	(35)	(25)	(35)	(35)	(35)
+10	+25	+15	+15	+15	+15			+15	+15	+25	+15	+15
PV	14	BF: (+3) Sabre d'abordage +3										
Notes												

Saltimbanque

Les cheveux noirs, la peau bronzée, il est souriant et arbore un anneau d'or à son oreille.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(35)	(40)	(35)	(30)	(40)	xx	(40)	(40)	(45)	(35)	(35)	(35)
+20	+15	+10	+15	+20	+10			+10	+10	+5	+15	+15
PV	13	BF: (+3) Couteau +2										
Notes												

Voléur

Jeune, les cheveux en bataille, quelques dents en moins, et les genoux écorchés.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	(30)	(50)	(35)	(30)	(40)	xx	(45)	(40)	(40)	(30)	(35)	(35)
+20	+20	0	+15	+20	+10			+5	+10	+10	+20	+15
PV	13	BF: (+3) Couteau +2										
Notes												

LES HYBRIDES

Dans cette catégorie, vous trouverez les créatures mi-humaines, mi-animaux, un classique des scénarios d'heroic-fantasy. Qu'ils soient des créatures uniques, nées d'une malédiction ou d'une morsure infectée, ou au contraire des êtres d'une civilisation établie, vous donnerez toujours une couleur spéciale à vos scénarios en les incorporant.

Akokraa

Homme-vautour décharné aux ailes immenses, son bec est acéré et sa lance affutée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(15)	(15)	(30)	(35)	(25)	xx	(35)	(45)	(20)	(50)	(45)	(35)
+10	+35	+35	+20	+15	+25		+15	+5	+30	0	+5	+15
PV	13	BF: (+3) Lance +2										
Notes	Vol, Protection de 1 (plumes)											

Broho

Une tête de bouc sur un corps musclé se terminant par des sabots noirs et velus

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(15)	(25)	(40)	(45)	(25)	xx	(50)	(30)	(15)	(50)	(30)	(35)
+10	+35	+25	+10	+5	+25		0	+20	+35	0	+20	+15
PV	17	BF: (+4) Cornes ou sabots +2, Gourdin à clous rouillés +3, Sabre +4										
Notes	Protection de 1 (peau épaisse et fourrures)											

Centaure

Un corps de cheval et un torse d'humain, son visage est dur, ses cheveux longs et bruns.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(25)	(10)	(50)	(65)	(35)	xx	(65)	(30)	(35)	(70)	(50)	(25)
0	+25	+40	0	-15	+15		-15	+20	-15	-20	0	+25
PV	23	BF: (+6) Ruade + 6, Lance +5										
Notes	Protection de 1 (peau épaisse)											

Félidé

Un corps d'humain recouvert d'un fin pelage, une tête de félin et des griffes rétractiles.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(30)	(50)	(35)	(40)	(35)	xx	(70)	(70)	(25)	(40)	(30)	(40)
+5	+20	0	+15	+10	+15		-20	-20	+25	+10	+20	+10
PV	15	BF: (+4) Dague recourbée +3										
Notes	Protection de 1 (peau épaisse)											

Gnolh

Mi-homme, mi-hyène, ricanant, bavant, montrant les crocs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(20)	(30)	(35)	(35)	(30)	xx	(40)	(35)	(15)	(45)	(35)	(30)
+10	+30	+20	+15	+15	+20		+10	+15	+35	+5	+15	+20
PV	14	BF: (+3) Masse d'armes +3										
Notes	Protection de 1 (fourrures)											

Harpie

Créature mi-femme mi-aigle maigre, hirsute et griffue poussant des cris terrifiants.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(50)	(25)	(15)	(30)	(40)	(25)	xx	(40)	(40)	(10)	(30)	(05)	(50)
0	+25	+35	+20	+10	+25		+10	+10	+40	+20	+45	0
PV	20	BF: (+4) Griffes, serres +2										
Notes	Protection de 1 (plumes); Vol											

Homme-lézard

Une peau écailleuse, une tête de lézard aux yeux globuleux, et une longue queue fouettant le sol.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(20)	(35)	(40)	(35)	(25)	xx	(40)	(30)	(25)	(50)	(35)	(40)
+15	+30	+15	+10	+15	+25		+10	+20	+25	0	+15	+10
PV	15	BF: (+3) Lance +2										
Notes	Protection de 3 (écailles + armure disparate)											

Homme-serpent

Un tronc humain sur un corps de serpent aux écailles luisantes rampant sur le sol.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(45)	(40)	(40)	(50)	(50)	(30)	xx	(30)	(30)	(30)	(50)	(30)	(40)
+5	+10	+10	0	0	+20		+20	+20	+20	0	+20	+10
PV	20	BF: (+5) Sabre +5										
Notes	Protection de 1 (écailles)											

Minotaure

3 mètres de haut, un torse massif et velu, et une tête de taureau aux cornes impressionnantes.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(70)	(05)	(20)	(60)	(80)	(15)	xx	(40)	(40)	(15)	(50)	(25)	(35)
-20	+45	+30	-10	-30	+35		+10	+10	+35	0	+25	+15
PV	45	BF: (+8) Massue +8										
Notes	Protection de 1 (peau épaisse et poil dru)											

Skavvi, homme-rat

Petit être râblé, à la tête de rat. Ses yeux sont rouges, son pelage gris, et une queue longue et fine dépasse de sa cape.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(25)	(50)	(35)	(30)	(40)	xx	(45)	(35)	(25)	(35)	(35)	(35)
+15	+25	0	+15	+20	+10		+5	+15	+25	+15	+15	+15
PV	13	BF: (+3) Dague +2										
Notes	Protection de 1 (poil dru)											

Triton, sirène

Créature mi-homme mi-poisson, à la peau bleutée et aux yeux perçants.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	(35)	(40)	(35)	(35)	(35)	xx	(35)	(35)	(35)	(35)	(35)	(35)
+15	+15	+10	+15	+15	+15		+15	+15	+15	+15	+15	+15
PV	14	BF: (+3) Trident +3										
Notes												

LES MORT-VIVANTS

Les mort-vivants sont sans doute les monstres les plus terrifiants : comment venir à bout de ce qui est déjà mort ? Qu'ils soient pantins serviles, esprits maudits ou créatures immortelles, rendez chaque rencontre avec ces créatures un moment d'angoisse et de danger.

Fantôme, Spectre

Forme spectrale, brillante aux yeux entièrement blancs.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(40)	(50)	(95)	xx	xx	xx	(50)	(50)	(50)	(20)	xx	(50)	(50)
+10	0	-45				0	0	0	+30		0	0
PV	20	BF: (+4) Mains spectrales +2										
Notes	PEUR (1), Vol, Intangible : un fantôme ne peut être frappé avec une arme non-magique.											

Goule

Un être répugnant, voûté, ses yeux sont injectés de sang et ses longues mains sont griffues.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	xx	(40)	(40)	(35)	(25)	xx	(30)	(25)	xx	xx	(20)	(25)
+15		+10	+10	+15	+25		+20	+25			+30	
PV	15	BF: (+3) griffes +2, morsure +0										
Notes	PEUR (1), Coup spécial (30+): Contagion (VIR 0, Perte de 2 PV par tour jusqu'aux premiers soins)											

Liche

Roi-squelettique, archimage immortel, son aura est immense.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
80	100	25	xx	80	50	150	50	50	50	xx	50	150
-30	-50	+25		-30	0	-100	0	0	0		0	-100
PV	100	BF: (+8) Sceptre au crâne de cheval +10										
Notes	PEUR (3), Attaques multiples (2), Protection de 5 (aura protectrice), Vol Magie Les liches sont des mages surpuissants, et ont accès à toutes sortes de sortilèges : des illusions, en passant par le feu, la nécromancie ou le contrôle mental. Le MJ a toutes libertés d'inventer les pires maléfices lorsqu'il met en scène une liche. Coup spécial (30+): Décrépitude (VIR 0, Perte de 2 PV par tour jusqu'aux premiers soins)											

Squelette

Squelette humain, animé et ricanant. Ses habits sont déchirés et son épée rouillée.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(35)	xx	(30)	xx	(30)	xx	xx	(35)	(25)	xx	xx	(35)	(35)
+15		+20		+20			+15	+25			+15	+15
PV	10	BF: (+3) Épée courte +2										
Notes	PEUR (1) Malus au tir : la nature des squelettes en font des cibles difficiles pour les flèches et les carreaux d'arbalète. Un personnage visant un squelette avec une telle arme subit un malus de -10%.											

Zombie

Cadavre ambulant, aux yeux vides. Il empeste et hache sans discontinuer.

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
(30)	xx	(15)	xx	(30)	xx	xx	(15)	(15)	xx	xx	xx	(15)
+20		+35		+20			+35	+35				+35
PV	10	BF: (+3) Morsure +0										
Notes	PEUR (1) Zombification : Lorsqu'un personnage a été mordu par un zombie et a perdu au moins 1 PV, il peut se transformer lui aussi en zombie s'il ne réussit pas un test d'END à 0. Si l'effet ne réussit pas la blessure avec un test de Premiers soins, il devra encore tester son END le lendemain. La transformation s'opère en plusieurs jours de fièvre qui mènent à une mort atroce puis à la non-vie											



Conseils au Meneur

Ce chapitre vous donnera quelques conseils en vrac sur la façon de mener une partie de jeu de rôle. Cette vision est bien sûr personnelle et subjective: c'est ma façon de faire, celle que j'essaie au mieux d'appliquer et qui a eu le plus d'échos favorables à la fin des parties. Si elle peut servir à un au moins un seul de mes lecteurs, je ne l'aurais pas faite pour rien.

LES JOUEURS, CES FEIGNANTS

Ne vous reposez pas sur les joueurs. C'est à vous de faire tout le travail. Vous devrez lire les règles, savoir bien les expliquer, raconter l'histoire, faire vivre le monde et rendre bien sûr tout cela passionnant. Gardez bien en tête que les joueurs viennent pour s'amuser, en mettant les pieds sous la table. Bref, ne leur en voulez pas si à la première séance, ils ont oublié le nom d'un grand PNJ, du pays qu'ils sont censés défendre, ou s'ils n'ont pas développé l'historique de leurs personnages. Tout cela viendra en temps et en heure, s'ils aiment leur personnage et l'univers que vous leur présentez.

UN FILM IMAGINAIRE

Lorsque vous êtes MJ, vous êtes producteur (vous avez acheté le livre de règles), réalisateur (vous décrivez les scènes selon votre façon de voir), scénariste (vous avez écrit ou adapté le scénario selon vos goûts) et multi-acteur (vous interprétez tous les PNJ) du «film imaginaire» que vous créez avec les autres joueurs. Voici quelques conseils pour que ce film se déroule sous les meilleurs auspices.

Des PNJ d'importance variée

Pour les PNJ, n'hésitez pas à prendre les codes du cinéma.

- ❖ Les *figurants* sont les personnages qu'on ne remarque pas. Ils n'ont aucune importance dans l'histoire et ne sont là que pour donner une crédibilité à l'univers. Ne les décrivez pas, et ne leur donnez pas plus de 5 PV: un coup d'épée doit pouvoir les tuer.
- ❖ Les *seconds rôles* sont les personnages avec lesquels vont interagir durant une ou deux scènes. Ils ont une importance mineure, mais il faut les décrire un minimum, en leur donnant un accent, un accoutrement spécial, ou un signe particulier (borgne, moustachu, balafré, yeux bleus froid, chauve etc.). Donnez-leur une dizaine de PV.
- ❖ Les *premiers rôles* sont d'une importance majeure. Il faut mettre en avant leur caractère, leurs idées, en plus de leur description physique. Ils ont une histoire, des relations, des envies, des craintes, des atouts et des faiblesses. Calculez leur PV selon la méthode classique des PJ (FOR/5+END/5+VOL/10)

Une accroche crédible

En tant que MJ vous devez absolument trouver une bonne raison d'impliquer les PJ dans la mission. Pourquoi enverrait-on des étrangers de passage enquêter sur une série de meurtre? Ou escorter un prêtre aimé de tous? Il y a bien sûr le classique appât du gain, mais n'hésitez pas à changer les PNJ d'un scénario du commerce pour les faire coller au passé d'un des personnages. Ainsi, l'Ogre qui terrorise le village est le même qui a dévoré le jeune frère d'un des PJ, ou qui a dévasté son village natal. Personnalisez au maximum la raison de la mission des PJ.

Une mission claire pour tout le monde

Rien de pire qu'un scénario où les joueurs ne savent pas quoi faire, faute de pistes, de clarté dans la mission, ou faute d'envie parce que la mission n'est pas assez bien expliquée. Faites en sorte que le but de la mission soit clair pour tout le monde et à la portée du groupe de PJ. Ne laissez pas votre groupe de joueurs à la dérive sous prétexte que vous n'aimez pas le dirigisme. Il revient au MJ de donner des pistes, des détails, des garde-fous pour guider les joueurs dans leurs décisions, sans bien sûr les obliger à prendre tel ou tel chemin.

UNE PARTIE OÙ ON NE S'ENNUIE PAS

Le plus important est de garder un bon rythme pendant la partie. Si on s'ennuie autour de votre table, il y a de fortes chances pour que certains joueurs ne reviennent pas la semaine suivante... C'est pourquoi il est souvent nécessaire de bien utiliser les ellipses et de savoir raccrocher des joueurs distraits. La durée des parties peut aussi avoir son importance.

Utilisez des ellipses

Utilisez les ellipses dès qu'une situation *sans intérêt scénaristique* se joue. L'exemple le plus flagrant est le cas classique d'un joueur qui insiste pour aller «faire des achats en ville/acheter une épée/une armure etc.». Décidez s'il réussit ou non son achat et ne perdez pas de temps à jouer un marchand alors que celui-ci n'a aucun rôle à jouer dans le scénario. S'il n'y a aucune raison qu'un personnage apparaisse à l'écran, alors ne le faites pas apparaître.

Raccrocher des joueurs distraits

Lorsque vos joueurs commencent à bâiller, parler entre eux du dernier film au cinéma, ou consultent leur téléphone, il y a urgence : votre aventure s'enlise et tout le monde commence à décrocher. Dans ces cas-là, la solution la plus simple reste un bon combat inattendu, rapide et violent. Vous trouverez une explication plus tard. Sinon, prenez à partie un des joueurs qui décrochent et demandez-lui de prendre les choses en main, de donner son avis sur un point important, c'est assez efficace.

La durée des parties

Ici, tout dépend de la concentration de vos joueurs. Si vous jouez en semaine, après une dure journée de travail, il est peu probable que vos joueurs soient à 100% de leurs capacités pendant plus de 5 heures. Privilégiez alors un format court de 3 à 4h, qui sera amplement suffisant pour passer une bonne soirée. Mieux vaut faire deux bonnes parties de 3h qu'une très longue partie de 6h qui avait bien commencé mais où les joueurs s'endorment les uns après les autres sur la fin. Encore une fois, ne soyez pas trop gourmand.

L'INTRODUCTION

L'introduction, c'est le premier quart d'heure de la séance. Bien souvent, les joueurs ne sont pas encore «plongés» dans le jeu. Ils sont encore un peu distraits, et c'est à vous de les amener dans votre univers pour que l'imagination prenne le relais.

Soignez vos introductions

Personnellement, j'aime lire mes introductions. Je rédige une page où je décris le lieu où se trouvent les PJ, ce qui les a amenés ici, leurs vêtements, la saison... Tout cela permet d'entrer en douceur dans l'univers. Si du temps a passé entre les deux épisodes, je demande ensuite aux joueurs si leurs personnages ont fait quelque chose de spécial, en rapport ou non avec l'épisode précédent («Vous en avez fait quoi du bijou bizarre que vous avez trouvé dans le coffre du vieux Vadrick?», «Comment avez-vous vécu? Vous avez bu toute votre paye ou vous avez préféré économisé?» etc.) Ces questions permettent de se «remettre en jambes» et de mieux connaître les personnages.

L'introduction < in media res > classique

Très souvent, les scènes d'introduction des scénarios de jeu de rôle se ressemblent. Il y a un commanditaire qui confie une mission au groupe de PJ, qui doit l'accepter sinon le scénario tombe à l'eau. Il y a des joueurs qui apprécient ce genre de scènes d'introduction afin de «négocier le prix», «poser des questions»... mais de mon côté, je dois avouer que j'en suis lassé. En effet, pourquoi jouer cette scène si les joueurs sont obligés d'accepter la mission?

Commencez directement alors que la mission a été acceptée, et racontez l'embauche en *flashback*. Vous gagnerez une bonne demi-heure.

Exemple: Vous chevauchez tranquillement sur les routes bien entretenues du sud de l'Empire. Il y a quatre jours, vous avez tous été réunis dans la demeure d'un jeune noble qui vous a embauchés pour une mission bien précise: retrouver un roturier qui lui a manqué de respect et le pendre haut et court. Ce n'est pas un travail que vous aimez faire, mais il faut bien manger...

L'introduction < in media res > percutante

L'introduction «in media res» percutante est un ressort scénaristique pour plonger tout de suite vos joueurs dans une scène d'action. Bien sûr, il faut utiliser cette technique avec parcimonie pour qu'elle conserve son côté «intro coup de poing». Ainsi, vous pouvez très bien commencer votre scénario par ces quelques exemples, qui mettent tout de suite les personnages en situation de stress:

- ❖ Vous vous réveillez en toussant, l'auberge est en flammes! Qu'est-ce que vous faites?
- ❖ Un bruit de flèche se fait entendre et ton cheval s'écroule. Fais un test de Mouvement.
- ❖ Vous courez comme des dératés à travers les arbres. Vous êtes nus, sans armes, et les chiens aboient de plus en plus fort derrière vous.
- ❖ Lequel d'entre vous s'agrippe à la falaise? Les autres combattent les hommes-vautours.
- ❖ Etc.

JOUEZ EN MUSIQUE !

Jouer en musique est la meilleure décision «rôlistique» que j'aie prise. Lorsqu'elle est bien choisie, la musique vous plonge directement dans une atmosphère que vous auriez eu du mal à formuler correctement avec une simple description. J'ai coutume de dire qu'elle fait 30 à 50% du travail de description du MJ. Je choisis régulièrement des bandes originales de jeux vidéo qui ont l'avantage d'être conçues pour être mises en boucle, contrairement aux bandes originales de film, qui demandent parfois un peu de travail pour les adapter. Les morceaux de certains groupes font aussi très bien l'affaire, s'ils sont instrumentaux. Pour une question d'homogénéité du son pendant la partie, ne prenez vos musiques que parmi deux ou trois bandes originales. Au-delà, les musiques pourraient «manquer d'identité».

Si vous n'avez jamais joué en musique, je vous conseille pour commencer de sélectionner dix ou onze morceaux:

- ❖ Un morceau d'introduction / générique
- ❖ Trois musiques de paysages / d'atmosphère / de voyage
- ❖ Trois musiques d'action / combat / course-poursuite
- ❖ Trois musiques de tension / de discréption
- ❖ Un morceau de conclusion (qui peut être le même que celui d'introduction)

Ces morceaux seront en fonction «repeat» et passeront en boucle. Evidemment, ne mettez pas le volume trop fort pour que les joueurs s'entendent parler.

LES SCÈNES DE COMBAT

Le combat est une phase très importante des parties car c'est souvent un concentré d'action et d'adrénaline. Les joueurs doivent ressentir le stress et l'excitation d'un affrontement comme s'ils étaient devant un bon film d'action. Il ne faut surtout pas que les joueurs s'ennuient durant cette phase et c'est le rôle du MJ de rendre ce moment dynamique, « punchy », inattendu et dans le meilleur des cas : inoubliable.

Privilégiez la rapidité

Une fois les règles de combat lues et bien assimilées, ne les consultez plus pendant la partie, et surtout pas pendant un combat! Cela ralentirait à coup sûr ce moment qui doit rester intense.

Si vous ne vous rappelez plus d'un point précis, improvisez, on ne vous en voudra pas. De même, n'hésitez pas à presser vos joueurs pour qu'ils prennent leurs décisions rapidement, et dites-leur d'emblée que s'ils ne se décident pas assez vite, c'est que le personnage est resté paralysé par la peur, ou qu'il n'a pas eu le temps d'agir, et passez à un autre joueur. Il faut que le combat soit générateur de stress et pas d'ennui. Un quart d'heure pour régler un combat est un maximum (d'où le principe

de passes d'armes accélérées de Brigandyne). Ainsi, les monstres peu importants tomberont comme des mouches autour des héros, pour renforcer le côté « film d'action » : rien de plus pénible pour les joueurs - et même parfois pour le MJ - que de voir des « seconds couteaux » sans importance s'acharner jusqu'au dernier point de vie... De même, n'hésitez pas à faire fuir les ennemis blessés.

Diversifiez vos scènes de combat

Combattre toujours les mêmes orques au détour d'un couloir devient vite rébarbatif. Variez les rencontres (et les descriptions des adversaires), mais aussi les lieux et surtout les stratégies d'attaque des adversaires.

Ainsi, pour reprendre l'exemple des orques sans changer le type d'adversaire, les héros pourront d'abord faire face à des orques couverts de peintures de guerre chargeant vers eux en poussant des cris, puis plus tard d'autres orques, mais encapuchonnés et armés d'arcs rudimentaires leur tendant une embuscade, et enfin d'autres aux armures noires et bicornues maniant des armes rouillées et infectées... Sans parler plus tard des sorciers orques, de leurs chefs entourés de chiens de guerre, de leurs champions dopés à l'élixir de furie etc.

De plus, donnez à quelques ennemis des « coups spéciaux » qu'ils utiliseront une fois dans le combat pour varier la scène : un cri de guerre, une feinte, une opportunité de saisie et d'immobilisation, un poison virulent, une cabriole permettant de se retirer du combat et prendre la fuite... (*Concrètement si le monstre remporte la passe d'armes avec une qualité de 30+, vous pouvez activer son coup spécial*). Les différents types d'armes peuvent aussi servir pour varier les descriptions : changez les épées pour des gourdins géants à gros clous, des fouets, des « attrape-hommes », des couteaux de lancer, des haches jumelles à double-tranchant etc.

Décrivez !

Nul besoin d'aller dans des descriptions longues et sanguinolentes, une phrase type « tu le frappes de toute ta force en pleine poitrine, et il recule de deux mètres » vaut toujours mieux qu'un « ok, touché, il perd 2 points de vie ». Le système de Brigandyne est conçu pour ne plus avoir une impression « A toi, à moi » pendant le combat, et chaque passe d'armes est différente. Vous pouvez ainsi décrire une passe d'armes comme étant très rapide, voire éclair, ou au contraire comme une véritable épreuve durement gagnée.

Mais ce n'est pas toujours au MJ de faire ces descriptions.

Lorsqu'un personnage parvient à mettre hors d'état de nuire un adversaire, demandez-lui de temps en temps de décrire sa prouesse (surtout s'il a obtenu un beau score, voire un succès critique), vous verrez vite que les joueurs ne manquent pas d'imagination pour décrire des scènes impressionnantes auxquelles vous n'aurez pas forcément pensé.

Et pour vos descriptions : utilisez le décor ! Contrairement au cinéma, le décor en jdr ne coûte rien. Fracassez les tables, les chaises, les fenêtres ! Des poutres peuvent tomber, les lustres doivent servir à s'accrocher et à voltiger, et dès qu'il y a du feu, pensez à un possible incendie (la fumée, la chaleur étouffante, la vision trouble, les cris de toutes parts etc.). Le combat doit mêler un sentiment d'urgence et d'héroïsme.

Corsez un peu les choses

De temps en temps, faites en baver aux joueurs. Trop souvent, les joueurs sont persuadés qu'ils réussiront tous les combats du scénario avec une facilité déconcertante. Parfois, il est bon de leur infliger une vilaine défaite. Emprisonnez-les, laissez-les sans un sou, brûlez leur château, forcez-les à fuir, le plaisir qu'ils auront à se venger n'en sera que plus grand !

DES PERSONNAGES RÉCURRENTS

Interagir avec des personnages récurrents donne une vraie valeur ajoutée à une campagne. Cela donne un côté «série» du plus bel effet, et permet aux joueurs de développer les relations qu'ils entretiennent avec les PNJ: faire appel à eux en cas de besoin ou au contraire leur mettre des bâtons dans les roues.

Les personnages récurrents sont une évidence dans un contexte urbain, où les PJ sont en constante relation avec les autres acteurs de la ville, mais vous pouvez étendre ce principe à toute une région, car les personnages importants (seigneur, bailli, mage, prêtre, chevaliers...) ne changent pas. De même, si les PJ voyagent beaucoup, ils peuvent aussi revoir de vieilles connaissances au fur et à mesure de leurs pérégrinations ou revoir un ancien ennemi qui est parvenu à s'enfuir (pensez aux *Aventures de Tintin*, où les ennemis sont régulièrement les mêmes, quel que soit le pays visité...).

LA CONCLUSION

La conclusion, c'est les 5 dernières minutes de la partie. Essayez de ne pas la bâcler et de finir en beauté! Les joueurs en redemanderont.

Finir en beauté

Bien souvent, la fin d'un scénario est déjà prévue à l'avance, si les personnages ont agi comme prévu. Là encore, rédiger sa conclusion n'est pas un mal. On aura l'impression que le narrateur reprend la parole pour «terminer le film», sur une musique bien précise et des mots bien choisis. Une bonne technique est de s'attarder un peu sur chacun des personnages pour les mettre en lumière à tour de rôle, et insister sur leurs traits de caractère (un personnage avare va recompter chaque pièce à la lueur de la bougie et les enfermer dans une petite cassette en fer, un personnage fort-en-gueule racontera ses exploits dans toutes les tavernes de la ville, un personnage malhonnête tâchera de faire passer des objets volés pour des reliques anciennes, etc.). Laissez des questions ouvertes à la fin de cette conclusion si vous le souhaitez, pour que les joueurs s'interrogent à la fin sur ce qu'ils vont faire à la prochaine séance.

Les cliffhangers

Cette technique consiste à finir la séance sur une scène cruciale. Elle n'a qu'un objectif: causer la frustration chez les joueurs et vouloir absolument connaître la suite. De nombreuses séries l'utilisent et n'hésitez pas à faire de même. Évidemment, il faudra que le scénario suivant soit la suite directe et qu'il ait à peu près la même durée que celui que vous venez de jouer.

Vous pouvez ainsi terminer sur une scène de combat (en jouant simplement la première attaque), un siège, un retournement de situation, une révélation importante etc. Et pourquoi pas, faire mourir un PJ juste à la fin ? Vous direz directement après: «La suite la prochaine fois!». Effet garanti.



Décrire le décor

C'est le rôle du MJ: décrire l'univers, raconter une histoire comme si on y était. Et cela passe par la description du décor dans lequel évoluent les PJ. Des mots, des couleurs, des sentiments bien choisis au bon moment peuvent réellement avoir un impact sur l'imagination des joueurs. N'hésitez pas à préparer quelques descriptions à l'avance, l'immersion des joueurs dans la partie est en jeu.

DÉCRIRE EN UTILISANT LES CINQ SENS

Une bonne technique pour décrire une scène est d'utiliser les différents sens des personnages. La plupart du temps, la vue, l'ouïe et l'odorat seront de mise, mais n'hésitez pas à utiliser aussi le goût et le toucher dans vos descriptions. En effet il ne faut pas oublier que le toucher c'est l'ensemble des impressions du corps: le froid de l'hiver, la chaleur d'un feu, les démangeaisons d'une piqûre, la douceur d'un tissu, la dureté d'un sol rocailleux, l'humidité d'une cave etc.

Exemple: Vous n'avez pas prévu que votre groupe de joueurs décident de visiter le Bois des Loups pour aller chasser. Vous devez improviser une description. Vous pensez rapidement aux cinq sens et vous vous lancez: « Vous marchez sur un sol boueux recouvert de feuilles mortes (toucher et vue). Les grands arbres vous surplombent en cachant le ciel gris de ce matin d'automne (vue). L'odeur de terre mouillée est partout (odorat) et une brise un peu fraîche vient caresser vos visages (toucher)... » Et vous n'avez pas encore parlé de tous les bruits de la forêt (ouïe).

DÉCRIRE LE CIEL, LES SAISONS

Pour que les joueurs aient une bonne idée des conditions dans lesquelles leurs personnages voyagent, il est important de définir dès le début du scénario la saison dans laquelle est jouée l'histoire. Bien souvent, elle n'est pas précisée dans le scénario. Il convient alors au Meneur de la choisir, et d'adapter ses descriptions. Tout cela aura un impact sur les vêtements des personnages bien sûr, mais aussi sur la luminosité (les journées sont très courtes en hiver), aussi bien que sur le moral des personnages: en effet, passer trois jours à chevaucher sous la pluie ne plaira à personne, et on fait plus régulièrement la fête en été (mais aussi la guerre).

Voici quelques points où vous pouvez insister concernant les saisons.

- ❖ **PRINTEMPS:** bourgeons, arbres fleuris, doux, soleil, giboulées, fleurs, hirondelles, jeunes plantes, oiseaux, abeilles, coccinelles, papillons
- ❖ **ÉTÉ:** chaleur, sécheresse, beau temps, orages, lumière, jour, soleil, ciel bleu, oiseaux, nuages blancs, mouches, moustiques, cigales, belle étoile
- ❖ **AUTOMNE:** vent, pluie, châtaignes, feuilles mortes, arbres roux, ciel gris, champignons, brouillard, vendanges, pommes, noix, nuages
- ❖ **HIVER:** froid, pluie, neige, givre, grêle, glace, bruine, brouillard, frimas, blizzard, boursouflé, vent, flocons, arbres nus, obscurité, nuit.

VOCABULAIRE

Parfois il est nécessaire de se rafraîchir la mémoire quant aux différents lexiques des paysages traversés. Ainsi, lors d'une description d'un voyage en montagne, vos descriptions gagneront en profondeur si vous employez régulièrement des termes qui rappellent ce décor: *dénivelé, corniche, crête, paroi...* Mais ces mots doivent rester accessibles. En effet, si vous commencez à énoncer des termes plus techniques, et peu connus du grand public (*adret, moraine, névé...*), vos joueurs n'accrocheront pas forcément et demanderont souvent la définition de tel ou tel mot. Votre description sera alors interrompue et votre narration perdra de sa valeur. Utilisez des mots simples pour que vos joueurs puissent imaginer tout de suite la scène.

Voici une liste de mots pouvant aider aux descriptions de plusieurs décors typiques des aventures de fantasy: les forêts, les montagnes, les marais, la mer, les châteaux et les églises.

Les mots du décor

Forêts	Montagnes	Marais	Mer	Châteaux	Églises
Arbuste	Aval	Algues	Ancre	Barbacane	Arcade
Baies	Brèche	Boue	Babord	Basse-cour	Autel
Branches	Col	Bourbier	Barre	Bastion	Balustrade
Buisson	Contrefort	Brouillard	Brise	Canonnière	Bancs
Champignons	Corniche	Brumes	Cap	Chemin de ronde	Baptistère
Cime	Crête	Cloaque	Coque	Citadelle	Cathédrale
Conifère	Dénivelé	Cours d'eau	Crique, baie	Créneau	Chaire
Écharde	Éboulis	Enchevêtrement	Détroit	Donjon	Chapelle
Écorce	Éperon	Étang	Écume	Douve	Chœur
Épines, ronces	Faillle	Exhalaison	Embouchure	Douves	Cierges, bougies
Feuilles	Falaise	Fange	Embruns	Échauguette	Clocher
Feuillu	Glacier	Fondrière	Équipage	Enceinte	Cloître
Fleur	Gorge	Herbes	Flottaison	Escaliers	Collatéraux
Floraison	Lacet	Lumières	Gouvernail	Forteresse	Colonne
Fruit	Neige	Mare	Haubans	Fortifications	Crypte
Lisière	Paroi	Marécage	Houle	Fossé	Façade
Mousse	Passage	Ombre	Jetée	Gargouille	Flèche
Nodule	Pâturages	Pierre	Lame	Herse	Horloge
Racines	Pic, aiguille	Pourriture	Marée	Latrines	Monastère
Rameau	Pierre, rocher	Relents	Mât	Mâchicoulis	Nef
Résine	Plateau	Roseaux	Poupe	Meurtrière	Porche
Rocher	Pont de neige	Souillure	Proue	Motte	Portail
Sentier	Prise	Succion	Rafale	Murailles	Rotonde
Sève	Profondeur	Tourbière	Récif	Place-forte	Sacristie
Souche	Rebord	Trou d'eau	Sable	Pont-levis	Scriptorium
Sous-bois	Vallée	Vapeur	Tribord	Poterne	Tribune
Tronc	Amont	Air	Amarrage	Assommoir	Abbaye
Trouée, clairière	Versant	Vase	Vagues	Rempart	Vitraux
Vallon	Vide, gouffre	Volute	Voile	Tour	Voûte, coupole

LA FAUNE

Évoquer rapidement la faune d'un paysage traversé peut aussi aider à l'imagination. Ainsi, quelques animaux fuyant à la vue des personnages ou au contraire les observant paisiblement donnera de la crédibilité à votre univers.

En forêt, vous pouvez parler des chouettes, des chauves-souris, des chevreuils, des faisans, des lombrics, des bousiers, des renards, des sangliers, des loups, des campagnols, des lièvres, des mulots, des écureuils... En montagne, évoquez les bouquetins, les chamois, les aigles, les ours, les busards, les marmottes, les éperviers, les faucons... Et dans un marais, les grenouilles, les hérons, les sangsues, les serpents d'eau...

Nom, surnom

Peuple Archétype

Carrière

 Sexe ♂ ♀ Âge Taille, poids Droitier

 Cheveux Yeux Gaucher

Description

Langues parlées

Religion Lieu de naissance

Traits de caractère

Points de VIE
 $(\text{FOR}/5) + (\text{END}/5) + (\text{VOL}/10)$

Protection _____

Spécialités
Les 13 caractéristiques

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												

Bonus de Force (BF) :

Coup spécial :

Armes de mêlée

Dégâts Allonge Dis° Main

Spécial

Bagarre, mains nues

F



Dégâts temporaires, lutte

Armes de tir

Dégâts Portée Dis° Main

Spécial

Munitions :

Possessions

Points de FORTUNE
 $(\text{VOL})/5$ Utilisation

- 1 pt: +10% avant le test
- 2 pts: relancer un échec
- 3 pts: relancer un échec critique
- 1 à 3 pts: élément narratif

Points d'expérience



Brigandyne est un jeu de rôle générique pour les univers de type médiéval-fantastique. Il a été conçu pour jouer dans une ambiance « chair et sang », c'est-à-dire rude et impitoyable, mais peut s'adapter sans mal à d'autres styles de jeu plus légers, plus proches des contes et autres aventures baroques.

Ce jeu s'adresse à tous ceux qui recherchent :

- ♦ Un système de jeu basé uniquement sur le d100, intuitif et facile à expliquer.
- ♦ Un jeu où le MJ ne lance presque jamais les dés.
- ♦ Des personnages stylés en un mot grâce aux archétypes inspirés des fables.
- ♦ Un système de combat vraiment rapide et meurtrier.
- ♦ Une magie qui use de formules magiques « comme dans les films ».

Aussi bien pour un *one shot* que pour une campagne, *Brigandyne* vous plongera dans une atmosphère de contes cruels, d'histoires fantastiques et d'aventures périlleuses, où les héros ne le sont pas vraiment et où la fin justifie les moyens.

