

BRUIT & FUREUR

Répartissez **trois types de dés (Moyen 1d6, Bon 1d8, Excellent 1d10)** parmi les traits de votre personnage : Sorcier, Voleur et Barbare.

Barbare [BAR] / Force & Constitution - combat, endurance et force

Sorcier [SOR] / Intelligence & Sagesse - foi, discipline, érudition et intellect

Voleur [VOL] / Dextérité & Charisme - discrétion, ruse, agilité et réflexes

Points de Vie : 10 + max du dé Barbare (6,8 ou 10)

Dégâts :

>Barbare : au contact et Tailler en pièces

>Voleur : à distance et Salve

Manoeuvres : lorsque les circonstances l'exigent, jetez le type de dé correspondant au trait utilisé. Un **résultat de 1 ou 2** est un échec.

► Défier le danger

Quand vous agissez face à une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez...

Sur 6+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger.

Sur 3-5 vous trébuchez, hésitez ou flanchez : le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

En cas d'échec, vous ratez votre cible et une complication survient.

► Salve

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez **Voleur**.

Sur 6+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts.

Sur 3-5, infligez vos dégâts et choisissez une option :

- vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ)
- vous tirez au jugé (-1d6 dégâts) et risquez d'atteindre une cible proche sans le vouloir
- vous devez vous y reprendre à plusieurs fois, au risque d'épuiser des munitions et d'être repéré

► Négociateur

Quand vous négociez avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, jetez **Voleur**.

Sur 6+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire.

Sur 3-5, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.

► Tailler en pièces

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée et qu'il est en mesure de riposter, jetez **Barbare**.

Sur 6+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie.

Sur 3-5, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

En cas d'échec, vous prenez des dégâts sans prendre en compte votre éventuelle armure et sans en causer, et une complication survient.

► Défendre

Quand vous défendez une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez **Barbare**.

Sur 6+, choisissez trois options.

Sur 3-5, choisissez une option.

- Rediriger vers vous l'attaque ennemie.
- Diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque.
- Offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant.
- Infliger les dégâts de votre arme (avec un maximum égal au bonus Barbare +1) à l'adversaire.

► Discerner la réalité

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez **Sorcier**.

Sur 6+, posez 3 questions de la liste ci-dessous.

Sur 3-5, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- *Que s'est-il passé ici récemment ?*
- *Que va-t-il se passer ?*
- *A quoi dois-je être attentif ?*
- *Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?*
- *Qui est vraiment maître de la situation ici ?*
- *Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?*
- *Quel est le chemin le plus court vers mon objectif ?*
- *Quelle est la menace la plus importante et pourquoi ?*
- *Que ressent cette personne ?*
- *Qui est le plus vulnérable ici et pourquoi ?*
- *Comment convaincre cette personne de faire ce que je souhaite ?*
- *Quel est l'état d'esprit de ces personnes envers _____ ?*

► Etaler sa science

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez **Sorcier**.

Sur 6+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet.

Sur 3-5, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant ; à vous de le rendre utile. Le MJ peut vous demander « *comment le sais-tu ?* ». Dites-lui tout de suite la vérité.

Armes et armure. Les dégâts sont déterminés par le type de dé Barbare (Mêlée) et Voleur (Salve). Si un jet est nécessaire pour toucher, on garde son résultat pour les dégâts. Une armure absorbe un certain nombre de dégâts.

Récupération. Vos points de vie augmentent d'un point par nuit ou jour de repos complet. Avec des soins intensifs, vous récupérez deux points par jour. Avec des soins magiques, la récupération est variable. Lorsque vos points de vie sont à zéro, vous êtes incapable d'agir (coma, fatigue...). En deçà, vous êtes mort.

La Magie

Comment utiliser la Magie ?

La nature de la Magie. La Magie est à la fois puissante, rare, simple à utiliser, équivoque et dangereuse. Pour jeter un sort, il suffit de lire à voix haute un parchemin magique pour voir son effet se réaliser immédiatement. Aucun besoin d'initiation complexe, d'apprentissage ou de rituels épuisants.

La Magie prend sa source dans des phénomènes inexplicables et totalement incompréhensibles. Il s'agit d'un art imprévisible, opaque, versatile, non reproductible et soumis aux pires aléas.

L'effet des sorts est rarement connus précisément, et il y a souvent des effets secondaires ou des contre-coups imprévisibles.

Noms des Sortilèges. Les noms des sortilèges sont ésotériques et grandiloquents, à l'instar des illuminés qui les ont conçus : Transfixation Paralytique d'Az-Goor, la Marche Vacillante du Pantin d'Outre-Tombe, le Crachat du Dragon Furieux, la Mort Suave, l'Oeil Curieux de Nazgaaroth, la Putréfaction Fulgurante, la Transparence Atmosphérique du Vagabond, le Funambule Réciproque, la Toile Frémissante de l'Apocalypse

Effet d'un Sortilège. Chaque sort est décrit avec son effet, et le risque encouru. A vous d'inventer d'autres sorts avec leurs effets et le risque associé.

Pour jeter un sort, il faut lire le parchemin à voix haute et "Défier le danger" (Sorcier). En cas de **réussite partielle (3-5)**, alors le risque encouru survient.

Le lanceur de sort est parfois au courant du risque encouru, même s'il est rarissime qu'on ait deux fois un sort identique. Si vous êtes à court d'inspiration, le risque standard est une perte de Points de Vie.

Un parchemin s'évanouit en poussière, une fois le sort lancé. Il est impératif de pouvoir parler à voix haute pour que le sort fasse effet.

En cas d'échec (1-2), la Magie se retourne contre le lanceur ou bien il subit un contre-choc important. Soyez cruel dans les effets et dommages subis : la Magie est dangereuse.



Exemples de Sortilèges

La Torpeur du Pantin: la cible est paralysée pour 1d6 minutes. **Sur 3-5** : le lanceur est étourdi quelques 1d6 minutes.

La Danse du Trépassé Docile: Un cadavre est réanimé et obéit aux ordres du sorcier pendant 2d6 minutes (s'il reste dans son champs de vision et que le Sorcier ne fait aucune autre activité). **Sur 3-5** : le lanceur sent la charogne pendant une journée.

Le Crachat Furieux du Dragon : une boule de feu jaillit des mains du Sorcier et provoque 1 point de dégâts à sa cible. **Sur 3-5** : main endolorie et inutilisable pendant 1d6 heures.

L'Oeil Vagabond de Zuul-Narh : le Sorcier voit ce qui se passe dans un lieu éloigné. **Sur 3-5** : un vagabond dimensionnel repère le lanceur.

Le Chasseur des Ténèbres: le Sorcier voit dans les ténèbres. **Sur 3-5** : la lumière du jour l'insupporte pendant 1d6 heures.

La Ritournelle Enchanteresse : le Sorcier apparaît comme

un être très charismatique. **Sur 3-5** : il attire (trop) l'attention pendant 1d6 heures.

La Fureur Pourpre : la cible du sortilège est prise de folie furieuse, doublant ses dégâts le temps d'une attaque. **Sur 3-5** : le lanceur s'affaiblit et perd 1 point de vie.

La Tranquillité Épaisse : une zone de silence - ceux qui s'y trouvent s'entendent et entendent les bruits extérieurs, mais ceux qui sont hors de la zone n'entendent aucun bruit. **Sur 3-5** : les bruits se feront entendre avec un décalage dans le temps, donc plus tard...

L'Oreille Perplexe. La cible n'entend plus aucun son pendant 1d6 minutes. **Sur 3-5** : le jeteur de sort non plus, pendant la même période.

Les Songes Terrifiants du Dieu Fou. Des cibles endormies (1d6) sont victimes de cauchemars terrifiants, causant 1 PV de dommages à chacune. **Sur 3-5** : Le lanceur de sort perd 1 PV par cible.

La Désaltération Délicieuse: 2d6 litres d'eau sont créées par magie. **Sur 3-5** : un litre d'eau apparaît au hasard dans les airs et éclabousse ce qui se trouve dessous.

L'Araignée Agile. Vous pouvez vous déplacer au plafond et sur les murs, à condition de le faire pieds et mains nus, à quatre pattes. Le sort dure 1d6 minutes. **Sur 3-5** : vous n'arrivez pas à reprendre une position bipède pendant 1d6 heures.

Les Fourmis Cabotines d'Asdrubal le Facétieux. La cible ressent de terribles démangeaisons dans tout le corps pendant 2d6 minutes. **Sur 3-5** : le lanceur de sort également...

La Mélodie Joyeuse de Balthus. On entend flotter dans les airs un air de flûte pendant quelques instant. **Sur 3-5** : l'air peut se déclencher de nouveau n'importe quand, dans les 1d6 jours à venir.

Le Chuchotement Secret. Le lanceur envoie un message télépathique d'une dizaine de mots à une cible lointaine, à laquelle il pense. **Sur 3-5** : il est envoyé également à une autre cible.

Le Passe-muraille. Vous pouvez passer à travers un mur de cinq mètre maximum d'épaisseur, votre équipement compris. **Sur 3-5** : une partie de votre équipement reste coincée dans le mur.

Equipement