AUBAINE



Livre du joueur

LIVRE • V0.3.0

AUBAINE

Livre du joueur

Livre • v0.3.0

Livre du joueur

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA 4.0.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.57168fe1

Les trois règles d'or

Aubaine repose sur trois règles d'or. Elles passent avant toutes les autres, y compris celles de ce livre, et chaque page qui suit s'y soumet.

Les trois règles d'or

1. **La règle du Cool.** Dans Aubaine, tout ce qui est cool est permis, même quand cela bouscule la fiction ou une règle. Le Cool l'emporte. Mais le Pas-cool n'est jamais Cool.
2. **La règle de la personnalisation.** Joueurs et MJ sont les bienvenus pour modifier les Compétences, les objets et tout le reste, afin d'offrir à chaque joueur une expérience unique et de le laisser jouer ce qu'il veut. Renommer une Compétence, changer son type de dégâts et son Domaine pour camper un mage du givre ne pose aucun problème, tant que le joueur respecte la troisième règle.
3. **La règle de la bonne foi.** MJ et joueurs sont tous là pour jouer et profiter d'Aubaine. Un joueur qui abuse de la philosophie d'Aubaine, la fiction d'abord, ou de la bienveillance de son MJ n'a rien à faire à une table de jeu de rôle. Déguiser quelque chose en cool pour mieux optimiser son personnage, c'est être Pas-cool.

Le Cool

La première règle donne à la table le droit de faire passer une belle scène avant la lettre d'une règle. Un saut impossible depuis un balcon, une réplique qui retourne un duel, une idée que personne n'avait prévue : si toute la table la trouve cool, elle a lieu, et le MJ trouve comment la résoudre.

Le Cool se juge à la table entière : l'enthousiasme d'un seul joueur ne suffit pas. Ce qui gâche la soirée des autres, ce qui écrase le personnage d'un voisin ou ce qui brise le ton choisi ensemble n'est pas cool, et la règle ne le couvre pas.

La personnalisation

Rien dans Aubaine n'est gravé. Une Compétence peut changer de nom, de type de dégâts ou de Domaine pour coller au personnage que vous voulez jouer, et un objet peut prendre une autre forme ou une autre histoire. Le MJ valide chaque changement, et la fiche le note.

Plus un changement touche à ce qu'une Compétence fait à la table, à sa puissance ou à son prix, plus la troisième règle pèse dans la décision.

La bonne foi

La troisième règle garde les deux premières. Le Cool et la personnalisation reposent sur la confiance entre joueurs et MJ, et cette confiance ne survit pas à l'abus.

Un joueur de bonne foi propose une idée parce qu'elle rend la scène meilleure. Un joueur de mauvaise foi cherche la faille, maquille une optimisation en idée cool, ou pousse le MJ à céder à force d'insister.

En cas de doute, la question est simple : est-ce que ce que je demande rendrait la partie meilleure pour tout le monde ?

Bienvenue dans Aubaine

Aubaine est un jeu de rôle sur table, un JDR pour les intimes. Une personne, le MJ, décrit un monde et tout ce qui l'habite. Les autres y incarnent chacune un personnage, décident de ce qu'il fait, et tout le monde découvre ensemble ce qui arrive. L'histoire se construit en jouant, séance après séance, et personne ne sait d'avance où elle mènera.

Ce chapitre et le suivant suffisent pour vous asseoir à une table.

Ce qui se passe à une table

Une partie est une conversation avec des dés dedans. Elle tourne sur une boucle toute simple.

1. **Le MJ décrit une situation.** Ce que les personnages voient, entendent, ce qui les menace ou les tente.
2. **Vous dites ce que votre personnage fait.** Vous parlez en son nom, avec ses mots ou les vôtres.
3. **Le MJ dit ce qui en résulte.** Quand l'issue ne fait aucun doute, il la raconte. Quand elle est incertaine et qu'un échec coûterait quelque chose, un **Jet** tranche.

Puis la situation a changé, et la boucle repart. Elle tourne de la même manière sur une fouille de placard, une négociation tendue ou un duel au bord d'une falaise.

EXEMPLE DE JEU

MJ : « Le pont de corde tangue au-dessus du ravin. Au milieu, trois planches ont cédé et le vide vous attend en dessous. »

Joueuse de Sélène : « Je prends de l'élan et je saute par-dessus le trou. »

MJ : « L'issue est incertaine, et une chute coûterait cher. Fais un **Jet** (**Dextérité** + **Acrobaties**) contre un **DD** de 10. »

La joueuse lance un d20 et obtient 9. Sélène a +3 en **Dextérité** et rien en **Acrobaties** : son total fait 12, au-dessus du **DD**.

MJ : « Tu retombes de l'autre côté dans un grincement de cordes. Derrière toi, une planche de plus se détache et tourne longtemps avant de disparaître dans la brume. »

Qui fait quoi

Le MJ

Le meneur de jeu. Il décrit le monde, joue tout ce qui n'est pas un personnage joueur, fixe la difficulté de ce que vous tentez et tranche ce que les règles ne disent pas. Il ne joue pas contre vous : son travail est de rendre le monde vivant et vos choix importants.

Les joueurs

Chacun tient un personnage, décide de ce qu'il fait et parle en son nom. Vous décidez de ce que votre personnage tente ; le MJ et les dés décident de ce qui en résulte.

La table

Vous tous, ensemble. C'est la table qui décide du ton de la partie, de ce qui a sa place dans la fiction et de ce qui n'en a pas. Ces conversations se tiennent hors du jeu, avant la première séance et chaque fois qu'il le faut, et elles comptent plus que n'importe quelle règle.

Ce qu'il vous faut

- Une fiche de personnage.
- Des dés : des d20 surtout, plus un d4 et quelques autres dés pour les dégâts.
- De quoi écrire et effacer, parce que la fiche change en jeu.
- Vos deux premiers Arbres, celui de votre Archétype et celui de votre Domaine, imprimés ou ouverts sur un écran.

Rien d'autre : les distances se comptent en mètres et s'annoncent à voix haute.

Aubaine en quelques mots

Le Jet

Tout ce qui est incertain se résout par la même formule, `1d20` + une **`Caractéristique`** + une **`Aptitude`**. Attaquer, résister à un poison, mentir à un garde ou forger une lame : seul le nombre à atteindre change.

La paire

C'est votre manière d'agir qui décide de la **Caractéristique** et de l'**Aptitude** employées, si bien qu'un personnage reste utile loin de ses points forts.

L'Âme

Chaque personnage porte une **Phobie**, une **Manie**, un **Défaut**, une **Spécialité** et un **Don**. La **Spécialité** est une **Aptitude** que vous inventez, comme « Cuisine » ou « Pièges ». Le **Don** est une faculté qui n'appartient qu'à vous, comme « Je peux parler aux morts » ou « Mes peintures prennent vie ». C'est par eux que deux personnages aux mêmes chiffres restent deux personnes différentes.

Trois monnaies

Les PX achètent vos Compétences, les PM vos **Caractéristiques** et vos **Aptitudes**, les PP vos ressources. Chacune arrive à son rythme, et c'est ainsi qu'un personnage grandit.

Des Arbres à parcourir

Vos Compétences s'achètent sur des Arbres, en partant de leur cœur et en suivant leurs traits. Vous en débloquez de nouveaux en cours de partie pour composer le personnage que vous voulez.

La Mémoire limite

Vous **apprenez** beaucoup de Compétences, mais vous n'en gardez que quelques-unes **Mémorisées** à la fois. Ce que vous emportez est un choix, et il se rejoue à chaque repos.

L'équipement se fabrique

On récolte des matériaux, on suit une recette, on lance les **Jets** : l'essentiel de ce que vous portez passe par vos mains.

Un jeu vivant

Aubaine est gratuit et ouvert. Ses règles, ses Compétences, ses Arbres et son équipement vivent dans un dépôt public, et le site que vous lisez en est le rendu direct.

Le jeu grandit en continu : un ajustement de Compétence, un Arbre neuf ou une pièce d'équipement arrivent sans rendre caduc ce que vous avez déjà, et chaque Arbre se télécharge et s'imprime chez vous.

Ce livre explique le système. Quand il faut savoir quels Arbres existent aujourd'hui ou ce qu'une pièce accorde exactement, la page de l'entrée fait foi : elle est toujours à jour.

Comment lire ce livre

Les trois règles d'or ouvrent le livre, et elles passent avant tout le reste. Le chapitre suivant, Comment jouer, explique le **Jet** : c'est le seul dont vous avez besoin pour une première séance. Créer un personnage, les Espèces et les Arbres vous accompagnent pour monter votre fiche. Les chapitres suivants, de l'équipement au repos, se lisent quand ils servent.

Un mot en couleur est un terme de règle. Survolez-le, ou donnez-lui le focus au clavier, et sa définition s'affiche ; la page Règles les rassemble tous. Un nom de Compétence mène à sa fiche.

Les encadrés « Exemple » montrent une règle en jeu. Ils ne la modifient jamais.

Les nombres qui appartiennent à une Compétence ou à une pièce d'équipement sont imprimés sur elle, pas ici. Ce livre explique les mécaniques ; les fiches portent les valeurs.

Comment jouer

Tout ce qui est incertain dans Aubaine se résout par un **Jet**, et un **Jet** est toujours le même calcul :

`1d20 + une` **`Caractéristique`** `+ une` **`Aptitude`**

Cette formule sert partout : une attaque, une esquive, un mensonge et un travail de forge se résolvent tous ainsi. Ce qui change d'une situation à l'autre, c'est la paire employée et le nombre qu'il faut atteindre.

Quand on lance les dés

On ne lance pas pour tout. Un **Jet** prend du temps à la table, alors il faut qu'il décide quelque chose.

1. **Décrire.** Vous annoncez ce que votre personnage cherche à obtenir, et comment il s'y prend.
2. **Lancer.** Si l'issue est incertaine et qu'un échec coûterait quelque chose, le MJ vous demande un **Jet**.
3. **Résoudre.** Le résultat tranche, et la situation avance.

Une action dont l'issue ne fait aucun doute aboutit sans **Jet** : ouvrir une porte qui n'est pas verrouillée, grimper à une échelle, acheter du pain. Une action que la fiction rend impossible n'en demande pas non plus : elle échoue. Entre les deux, on lance.

Votre **Don** déplace cette limite pour vous seul. Qui a le **Don** de parler aux morts peut interroger un cadavre que personne d'autre ne ferait parler, et le MJ décide de ce que le mort répond.

Choisir la paire

Le MJ choisit la paire d'après votre manière d'agir, et toutes les combinaisons de **Caractéristique** et d'**Aptitude** sont ouvertes.

C'est ce qui vous laisse utile loin de vos points forts. Un personnage bâti sur la **Force** intimide en brisant une table plutôt qu'en haussant le ton, et le **Jet** devient **Force** + **Intimidation**. Un personnage qui ne compte que sur son **Intelligence** franchit un obstacle physique en le comprenant, et le **Jet** devient **Intelligence** + **Athlétisme**.

C'est aussi ce qui vous donne un plancher. Sans l'**Aptitude** qu'il faudrait, vous gardez votre **Caractéristique** : personne ne lance les dés nus.

> EXEMPLE
>
> Le groupe doit convaincre un passeur de les faire traverser de nuit. Aldric, un colosse sans éloquence, pose sa hache sur la table et fixe le passeur sans un mot. Le MJ lui demande un **Jet** (**Force** + **Intimidation**). Sa voisine préfère sortir sa bourse et négocier : pour elle, ce sera **Charisme** + **Persuasion**. Deux approches, deux paires, et chacune a sa chance.

Votre **Spécialité** entre dans la paire dès que l'action tombe dans son champ : elle y tient la place de l'**Aptitude** et ajoute 1 **Avantage** au **Jet**. Une **Spécialité** « Pièges » sert à désamorcer une dalle piégée, une **Spécialité** « Cuisine » à reconnaître un poison dans un ragoût. Le chapitre Créer un personnage la présente avec le reste de l'**Âme**.

Une Compétence peut imposer sa paire. Son texte la nomme alors explicitement.

Nommer un Jet

Deux façons de l'écrire, selon ce que la règle a besoin de préciser.

- **Un Jet de Mêlée**, quand seule l'**Aptitude** compte et que la **Caractéristique** suit votre manière d'agir.
- **Un Jet** (**Force** + **Mêlée**), quand la paire entière est imposée.

Contre quoi

Le total se compare à l'une de ces trois défenses.

DD
: Un Degré de difficulté, fixé par le MJ ou imprimé dans une règle.

CA
: La Classe d'armure, quand une **Attaque** vise directement une créature.

Jet opposé
: Le **Jet** de la créature d'en face. Les deux camps lancent.

Égaler la défense suffit : un total égal ou supérieur est une réussite.

Les Jets opposés

Chaque participant lance, et le plus haut total l'emporte. En cas d'égalité, départagez dans cet ordre :

1. le plus grand total de **Caractéristique** et d'**Aptitude** combinées ;
2. le plus grand nombre net d'**Avantages** ;
3. le statu quo.

Le statu quo signifie que celui qui cherchait à changer la situation n'y parvient pas : le fuyard reste pris, la porte tenue reste fermée. Quand il n'existe pas de statu quo, seuls les **Jets** à égalité se relancent.

Avantage et Désavantage

Un **Avantage** ajoute un d20 au **Jet**, et vous conservez le dé le plus élevé.

Un **Désavantage** ajoute un d20 au **Jet**, et vous conservez le dé le plus faible.

Le total se calcule toujours sur un seul dé, quel que soit le nombre lancé.

Les cumuls

Un **Avantage** et un **Désavantage** s'annulent, un pour un. Comptez-les, retirez les paires, et appliquez ce qui reste.

Ce qui reste n'a pas de plafond. Trois **Avantages** nets ajoutent trois dés, et vous gardez le meilleur des quatre.

Quand un **Jet** vise plusieurs cibles à la fois, seuls comptent les **Avantages** et les **Désavantages** qui valent contre toutes.

> EXEMPLE
>
> Vous portez un coup avec 2 **Avantages**, parce qu'un allié vous a aidé et que la cible est **Aveuglée**, et 1 **Désavantage**, parce que vous êtes **à terre**. Il reste 1 **Avantage** net : vous lancez deux d20 et vous gardez le plus haut.

L'Expertise

Avoir l'**Expertise** dans une **Aptitude** vous donne 1 **Avantage** à chaque **Jet** qui l'emploie.

Les critiques

Seul le dé conservé compte, y compris pour le critique.

Un 20 conservé
: **Réussite critique**. Le **Jet** réussit, quelle que soit la défense.

Un 1 conservé
: **Échec critique**. Le **Jet** échoue, quel que soit le total, et le MJ ajoute une complication liée à l'action tentée.

Ce qu'une **Réussite critique** apporte en plus de la réussite dépend du **Jet** :

Jet
: Vous décrivez un résultat exceptionnel, cohérent avec ce que vous tentiez.

Attaque
: Le total des **Dégâts** double : les dés, la **Caractéristique** et tout ce qui s'y ajoute. Il double avant la **Résistance**, la **Vulnérabilité** et ce qu'arrête un bouclier, dans l'ordre que donne le chapitre Dégâts et soins.

Sauvegarde
: La créature ne subit rien de l'effet, pas même la part qu'une réussite laisse passer, comme la moitié des **Dégâts**.

Jet opposé
: La **Réussite critique** l'emporte, quel que soit le total d'en face. Si les deux camps en obtiennent une, ils sont à égalité, et l'ordre des **Jets** opposés les départage.

Un critique ne rend pas possible ce que la fiction interdit. Une **Réussite critique** pour sauter pardessus une tour reste un échec ; elle rend seulement l'élan spectaculaire.

Un **Avantage** change donc deux choses à la fois : il monte le total attendu, et il rend la **Réussite critique** plus probable et l'**Échec critique** plus rare. Un **Désavantage** fait l'inverse.

L'échelle de difficulté

Le MJ fixe un **DD** quand aucune règle ne l'imprime.

TÂCHE	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

Un **DD** intermédiaire est permis quand la situation le demande.

Une action triviale ne demande pas de **Jet**.

Le DD d'une Compétence

Quand une Compétence laisse sa cible résister, le **DD** vient de celui qui la joue :

8 + une **Caractéristique** + une **Aptitude**

La Compétence nomme la paire, la **Sauvegarde** que la cible fait, et ce qui arrive en cas de réussite comme en cas d'échec. Ainsi : « La cible fait une **Sauvegarde** (**Esprit** + **Volonté**) contre votre **DD** (8 + **Charisme** + **Intimidation**). »

Vous n'avez donc pas ce nombre à retenir. Il se calcule au moment où la Compétence est jouée.

Attaquer et résister

Une **Attaque** est un **Jet** comparé à la **CA** de sa cible. Résister à un effet, c'est effectuer un **Jet** comparé à un **DD**.

Trois **Aptitudes** servent le plus souvent à porter un coup, **Mêlée**, **Finesse** et **Visée**, et trois à y résister, **Réflexes**, **Résistance** et **Volonté**. Elles n'ont aucune règle particulière. Elles reviennent simplement plus que les autres, ce qui vous dit où investir.

Elles ne ferment rien pour autant. Toute **Aptitude** peut porter une **Attaque** ou servir à résister quand la manière d'agir le justifie : **Investigation** pour percer une illusion trop régulière, **Athlétisme** pour planter ses talons contre une traction, **Intimidation** pour tenir tête à ce qui cherche à terrifier.

Quand les règles se croisent

Quelques principes s'appliquent partout, et ils départagent deux règles qui semblent se contredire.

L'exception l'emporte

Une règle générale s'applique tant que rien ne la contredit. Quand une Compétence, un objet ou un état dit autre chose, c'est lui qui a raison, pour ce qu'il couvre et le temps qu'il dure. Une Compétence qui impose sa paire l'emporte sur le libre choix du MJ ; une arme qui vous laisse frapper avec la **Dextérité** l'emporte sur la **Force**.

On arrondit à l'inférieur

Chaque fois qu'un calcul donne une fraction, arrondissez à l'entier inférieur, même à un demi. Une règle qui demande d'arrondir au supérieur le dit, comme le coût d'une **Aptitude**.

Deux fois le même effet

Sauf mention contraire, un même effet ne se cumule pas avec lui-même. La même Compétence, le même état ou l'**Expertise** dans la même **Aptitude**, reçus de deux sources, ne s'appliquent qu'une fois, et seul le plus puissant compte. Des effets différents s'additionnent, comme les **Avantages**. Deux Compétences qui vous donnent chacune l'**Expertise** en **Artisanat** ne vous la donnent qu'une fois.

Maximum et minimum

Une ressource ne dépasse jamais son maximum : un soin qui vous rendrait plus de **PdV** que vous n'en avez perdu s'arrête au maximum. Elle ne descend pas non plus sous 0, ce que le chapitre Dégâts et soins détaille pour les **PdV**.

Le MJ tranche

Quand les règles se taisent, ou quand deux lectures restent possibles, le MJ décide, dans l'esprit des trois règles d'or. Sa décision vaut pour la scène, et la table peut en reparler après la séance.

Créer un personnage

Créer un personnage se fait en huit étapes, dans l'ordre. Les sept premières se décident, la dernière se calcule. Ne remplissez aucune case chiffrée avant l'étape 8 : un personnage se pose d'abord, il se compte ensuite.

Prenez le temps des premières étapes. Qui est ce personnage, d'où vient-il, qu'est-ce qui le pousse sur les routes : les réponses guideront chaque chiffre que vous écrirez ensuite.

Ce que le MJ vous donne

Un personnage neuf reçoit :

- un Arbre de Domaine ;
- un Arbre d'Archétype ;
- deux Compétences d'Espèce ;
- 25 Points d'expérience (PX) ;
- 22 Points de maîtrise (PM) ;
- 3 Points de potentiel (PP).

Le MJ annonce toute modification de cet ensemble avant que la table commence. Une partie d'un soir et une longue campagne n'ouvrent pas sur les mêmes chiffres.

Trois monnaies

Elles ne se convertissent pas l'une dans l'autre. Une monnaie dépensée au mauvais endroit ne se récupère qu'en jeu.

PX
: Achètent les Arbres, les Compétences et leurs Niveaux.

PM
: Achètent les six **Caractéristiques**, les **Aptitudes** et la **Spécialité**.

PP
: Achètent les trois voies de ressources : Vitalité, **Mémoire** et **Énergie**.

L'ordre des étapes

1. **Espèce, Archétype, Domaine.** Choisissez-les parmi ceux que le MJ propose, avec votre sous-espèce ou votre origine régionale quand l'Espèce en compte. Ils fixent vos deux premiers Arbres, vos deux Compétences d'Espèce et votre **Vitesse**.
2. **L'Âme.** Écrivez la **Phobie**, la **Manie**, le **Défaut**, la **Spécialité** et le **Don**.
3. **Caractéristiques.** Dépensez des PM.
4. **Aptitudes et Spécialité.** Dépensez des PM.
5. **Ressources.** Placez les 3 PP.
6. **Compétences.** Dépensez les 25 PX dans vos Arbres.
7. **Équipement.** Remplissez les huit emplacements portés.
8. **Valeurs dérivées.** Calculez **PdV**, **Mémoire**, **Énergie**, **CA**, **Vitesse** et Initiative.

Une étape peut se rejouer tant que personne n'a lancé de dé. Après le premier **Jet** de la première séance, la fiche est figée et la progression prend le relais.

Le chapitre Les Espèces détaille l'étape 1, et le chapitre Les Arbres et les Compétences l'étape 6.

L'Âme

L'**Âme** est ce qui distingue un personnage d'un autre une fois les chiffres égaux. Elle se décide avec le MJ, dans le ton que la table s'est donné.

Chaque personnage en porte cinq morceaux.

Phobie
: Une peur qui pèse sur ses décisions. Elle sert quand elle coûte quelque chose.

Manie
: Une habitude, une obsession, un geste qui revient.

Défaut
: Un trait durable qui lui attire des ennuis.

Spécialité
: Un domaine personnel étroit dans lequel il excelle.

Don
: Une faculté exceptionnelle qui n'appartient qu'à lui.

Les trois premiers compliquent la vie du personnage et lui rapportent du **Karma**. Les deux derniers disent ce qu'il sait faire comme personne d'autre à la table.

Le Karma

La **Phobie**, la **Manie** et le **Défaut** portent chacun un emplacement de **Karma**. Un personnage conserve donc au plus trois points, un par emplacement.

Le MJ accorde un point de **Karma** quand il le juge mérité, souvent quand un de ces trois traits a coûté quelque chose au personnage, et choisit l'emplacement. Un emplacement déjà rempli n'en reçoit pas de second. Le **Karma** conservé ne disparaît ni au repos ni en fin de séance.

Dépensez un point avant un **Jet**, ou après le lancer tant que le résultat n'est pas résolu. Chaque point ajoute un **Avantage** ou un **Désavantage** au **Jet** de votre choix : le vôtre, celui d'un allié, celui d'un adversaire. Plusieurs points peuvent tomber sur le même **Jet**.

Un point dépensé après le lancer ajoute son dé à ceux qui sont déjà sur la table, puis le dé conservé est déterminé de nouveau sur l'ensemble. C'est ce qui permet de sauver un **Jet** raté, et aussi d'en gâcher un réussi quand le point tombe sur un adversaire.

Certaines Compétences prennent le **Karma** comme ressource. Elles sont rares à l'usage pour cette raison.

La Spécialité

La **Spécialité** est une **Aptitude** que vous inventez, au champ volontairement étroit. C'est le métier, le savoir ou la passion où votre personnage dépasse tout le monde : « Peinture », « Pièges », « Bombes », « Commerce », « Cuisine », « Navigation », « Monstres ». Elle monte avec des PM comme n'importe quelle **Aptitude**.

Quand elle s'applique, elle entre dans le **Jet** comme une **Aptitude** ordinaire et accorde en plus un **Avantage**. La **Caractéristique** suit toujours votre manière d'agir : une **Spécialité** « Cuisine » se lance avec l'**Esprit** pour reconnaître une épice au goût, avec la **Dextérité** pour dresser un banquet en une heure.

Un champ large donne un bonus tiède qui sert souvent ; un champ étroit donne un vrai coup de pouce qui sert rarement. Le MJ tranche les cas limites.

> EXEMPLE
>
> Oswin a la **Spécialité** « Commerce » à +2 et rien en **Persuasion**. Au marché, il marchande une selle : l'action tombe dans son champ, et le MJ lui demande un **Jet** de **Charisme** + Commerce avec 1 **Avantage**.
>
> Le soir, il doit convaincre un garde de le laisser passer après le couvre-feu. Il n'y a rien à vendre ni à acheter : le **Jet** redevient **Charisme** + **Persuasion**, et Oswin ne compte que sur son **Charisme**. S'il glisse une pièce au garde, le MJ peut juger qu'on revient au marchandage.

Le Don

Le **Don** est une faculté exceptionnelle qui n'appartient qu'à votre personnage : une capacité, une perception ou une particularité. Écrivez-le en une phrase, à la première personne : « Mes peintures prennent vie », « Je peux parler aux morts », « Je reçois des prémonitions », « Je sais quand on me ment ».

Il ouvre une information, une permission ou une occasion qu'un autre personnage n'aurait pas.

Une information

Qui peut parler aux morts interroge le cadavre d'un témoin. Ce que le mort sait, et ce qu'il accepte de dire, c'est le MJ qui le décide.

Une permission

Les peintures d'un personnage qui a ce **Don** prennent vie, et un oiseau peint peut s'envoler. Personne d'autre ne peut seulement le tenter.

Une occasion

Les prémonitions passent par le MJ, qui choisit quand une vision arrive et ce qu'elle montre. Ce que vous en faites vous appartient.

Quand une conséquence du **Don** a une issue incertaine, elle se résout avec les règles ordinaires. Le **Don** ne touche pas aux **Jets**, aux dégâts, aux soins, à la **CA**, aux ressources ni au nombre d'actions, sauf si une autre règle achetée à part le prévoit.

Précisez-le avec le MJ avant la première séance : ce qu'il permet, et jusqu'où il va. La règle de la bonne foi pèse ici de tout son poids : un **Don** écrit pour contourner les règles plutôt que pour dire qui est votre personnage est Pas-cool.

> UN DON ET UNE SPÉCIALITÉ
>
> Maëlle a pour **Don** « Mes peintures prennent vie » et pour **Spécialité** « Peinture ». Enfermée dans une cellule, elle peint un moineau sur le mur avec un morceau de charbon.
>
> Le **Don** rend la chose possible, et le MJ accepte que l'oiseau prenne vie. Peindre un moineau assez vrai pour voler, au charbon et à la lueur d'une meurtrière, reste incertain : le MJ demande un **Jet** de **Dextérité** + Peinture, avec 1 **Avantage** grâce à la **Spécialité**. Maëlle réussit, et le moineau s'envole entre les barreaux avec le message qu'elle lui a confié.
>
> Un loup peint prendrait vie lui aussi, mais il ne mordrait pour de bon qu'avec une Compétence qui le prévoit : le **Don** ne fait pas de dégâts.

Les Points de maîtrise

Les six **Caractéristiques** et toutes les **Aptitudes** commencent à 0. Vos 22 PM les font monter. Ce sont les deux moitiés de chaque **Jet**, et elles se paient dans la même monnaie.

Une **Caractéristique** coûte sa nouvelle valeur. Une **Aptitude** coûte la moitié de sa nouvelle valeur, arrondie au supérieur. Les deux coûtent au moins 1.

NOUVELLE VALEUR	CARACTÉRISTIQUE	APTITUDE
1	1	1
2	2	1
3	3	2
4	4	2
5	5	3
6	6	3

Le coût est cumulatif : passer une **Caractéristique** de 0 à +3 coûte 1 + 2 + 3, donc 6 PM. La même montée sur une **Aptitude** coûte 1 + 1 + 2, donc 4 PM.

À la création, une **Caractéristique** plafonne à +3 et une **Aptitude** à +2. En jeu, les deux montent jusqu'à +6.

Vous pouvez descendre une **Caractéristique** ou une **Aptitude** à −1. Chaque valeur ainsi abaissée libère 1 PM à dépenser ailleurs. Un −1 se paie à chaque **Jet** qui l'emploie, et comme c'est le MJ qui choisit la paire, vous ne contrôlez pas quand il tombe.

Une **Caractéristique** sert partout où elle apparaît, une **Aptitude** seulement dans son domaine, et une **Caractéristique** coûte le double. La question n'est donc pas de savoir laquelle est la meilleure, mais combien de **Jets** différents vous voulez pouvoir tenter.

Les six Caractéristiques

Force
La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Dextérité
La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement. Porte la **CA** et l'Initiative.

Constitution
La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir. Porte les **PdV**.

Intelligence
La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire. Porte la **Mémoire**.

Esprit
L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel. Porte l'**Énergie**.

Charisme
La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Quatre d'entre elles portent une valeur dérivée. Cela ne les rend pas plus importantes : une **Caractéristique** sans valeur dérivée sert à chaque **Jet** qui l'emploie, ce qui arrive bien plus souvent.

Les Aptitudes

La fiche porte la liste complète, une case par **Aptitude**, et la page Règles donne la définition de chacune. Elles couvrent ce qu'un personnage sait faire, du pistage à la négociation.

Quatre d'entre elles sont aussi les quatre disciplines de fabrication : **Artisanat**, **Arcanes**, **Technologie** et **Science**. C'est une seule et même notion : la discipline sous laquelle une pièce se travaille est l'**Aptitude** que vous jetez pour la fabriquer.

Six reviennent plus que les autres, et ce sont celles du combat : **Mêlée**, **Finesse** et **Visée** pour porter un coup, **Réflexes**, **Résistance** et **Volonté** pour y résister.

À cette liste s'ajoute une **Aptitude** qui n'appartient qu'à vous : votre **Spécialité**, présentée avec l'**Âme**. Elle se paie en PM aux mêmes prix et avec les mêmes plafonds que les autres.

Les ressources

Chaque Point de potentiel monte d'un niveau l'une des trois voies. Elles sont indépendantes, et chacune plafonne au niveau 20.

La Vitalité dit combien de coups vous encaissez, la **Mémoire** combien de choses vous savez faire, et l'**Énergie** combien de fois vous agissez.

Vitalité
`PdV = 3 + (5 + Constitution) × Niveau de Vitalité`

Mémoire
`Mémoire = 4 + Intelligence + Niveau de Mémoire`

Énergie
`Énergie = Esprit + 3 × Niveau d'Énergie`

La **Constitution** compte une fois par Niveau de Vitalité : une Vitalité laissée au niveau 0 donne 3 **PdV**, quelle que soit votre **Constitution**. Une **Énergie** laissée au niveau 0 ne donne que votre **Esprit**.

Vos 3 PP vont où vous voulez : tous dans une voie, répartis sur deux, ou un dans chacune des trois.

La **Mémoire** est la place que vous avez pour vos Compétences. Une Compétence **Mémorisée** occupe 1 **Mémoire**, quels que soient son Niveau et son coût. Vos deux Compétences d'Espèce sont **Mémorisées** sans occuper de **Mémoire**, comme le détaille le chapitre Les Espèces, et celles que votre équipement vous donne n'occupent rien. Hors vos deux Compétences d'Espèce, vous pouvez changer vos Compétences **Mémorisées** pendant un **Repos court** ou un **Repos long**.

L'**Énergie** paie les Compétences qui coûtent quelque chose. Une Compétence dont le coût dépasse votre réserve ne peut pas être jouée. Une tentative dont les conditions ne sont pas réunies ne consomme rien.

Dépenser les 25 PX

Les PX achètent les Compétences de vos Arbres et leurs Niveaux, et débloquent de nouveaux Arbres. Chaque achat coûte de 5 à 100 PX, par pas de 5, et le prix est imprimé sur la Compétence.

Dans un Arbre, la première Compétence que vous achetez est son cœur, au centre ; chaque achat suivant doit être relié par un trait à une Compétence que vous avez déjà **Apprise**. Le chapitre Les Arbres et les Compétences détaille cette règle.

Vingt-cinq PX ne font pas un personnage complet. Ils font une ouverture : le cœur d'un Arbre et une ou deux voisines bon marché, qui disent comment votre personnage agit au premier round. Le reste vient en jeu.

Achetez d'abord ce que vous jouerez à chaque combat. Une Compétence chère, loin du cœur, attendra que la table vous l'ait payée.

Les six valeurs à reporter

Ces six cases sont les seules qui se calculent. Reprenez-les après chaque achat de PM ou de PP.

CASE	FORMULE
PdV	`3 + (5 + Constitution) × Niveau de Vitalité`
Mémoire	`4 + Intelligence + Niveau de Mémoire`
Énergie	`Esprit + 3 × Niveau d'Énergie`
CA	`10 + Dextérité` sans armure, sinon la formule de l'armure
Vitesse	9 mètres, sauf mention de votre Espèce
Initiative	`1d4 + Dextérité`, lancé au début du combat

Une armure remplace la formule de CA au lieu de s'y ajouter. Un bouclier levé et les autres modificateurs explicites s'ajoutent ensuite.

Un exemple complet

Sélène est une éclaireuse, plus à l'aise dans les bois qu'en ville, qui piste ce que les autres ne voient pas. Sa joueuse écrit d'abord son **Âme** avec le MJ.

Phobie
L'eau profonde.

Manie
Elle compte ses flèches avant de dormir.

Défaut
Elle ne fait confiance à personne en ville.

Spécialité
« Pistage ».

Don
« Je reçois des prémonitions ».

Ses 22 PM :

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	PM
Dextérité	+3	6
Constitution	+2	3
Esprit	+2	3
Intelligence	+1	1
Charisme	0	0
Force	−1	−1

Douze PM au total. Elle assume le −1 en **Force** : elle ne pousse pas les portes, elle les contourne.

APTITUDE	VALEUR	PM
Visée	+2	2
Discrétion	+2	2
Réflexes	+2	2
Perception	+1	1
Survie	+1	1
Spécialité « Pistage »	+2	2

Dix PM, et le compte tombe juste à 22.

Ses 3 PP vont un par voie. Ses valeurs dérivées :

- **PdV** : `3 + (5 + 2) × 1` = **10**
- **Mémoire** : `4 + 1 + 1` = **6**
- **Énergie** : `2 + 3 × 1` = **5**
- **CA** : `10 + 3` = **13** sans armure
- **Vitesse** : **9 m**
- Initiative : `1d4 + 3`

Ses 25 PX partent dans le cœur de son Arbre de Domaine et dans une Compétence bon marché qui lui est reliée. Deux Compétences à **mémoriser** pour six emplacements de **Mémoire**, ses Compétences d'Espèce n'en prenant aucun : elle a de la place pour grandir avant d'avoir à choisir.

Sur un **Jet** de tir, elle lance `1d20 + 3 + 2`. Quand elle piste, sa **Spécialité** entre dans le **Jet** et lui donne un **Avantage** par-dessus. Et quand un danger l'attend plus loin sur la piste, son **Don** peut lui en montrer un éclat avant qu'elle n'y arrive, si le MJ le décide.

Les Espèces

L'Espèce est le premier des trois choix de l'étape 1, avec l'Archétype et le Domaine. Elle dit d'où vient votre personnage, dans son corps comme dans son histoire : l'elfe au pied de son arbre-monde, l'humain débarqué d'un continent perdu, le mort que la mort n'a pas gardé.

Ce qu'une Espèce apporte

Elle apporte deux choses à la création :

- **deux Compétences d'Espèce**, retenues parmi celles que votre Espèce et, si vous en avez une, votre sous-espèce ou votre origine régionale proposent ou imposent. Elles sont **Mémorisées** sans occuper de **Mémoire** et n'ont pas à être achetées. Une fois la création terminée, vous ne pouvez plus les changer ;
- **votre Vitesse**, quand elle s'écarte des 9 mètres par défaut.

Ces deux apports sont acquis. Ils ne coûtent ni PX ni PM, et ils ne comptent pas dans les 22 PM ni dans les 25 PX que le MJ vous donne.

Une Espèce fixe aussi votre **Taille**, et elle peut nommer les langues que vous parlez, lisez et écrivez.

Retenir deux Compétences

Une Espèce propose en général plus de Compétences qu'elle n'en accorde. Vous en retenez deux à la création, et ce choix dit déjà quel genre de membre de votre Espèce vous êtes.

Les autres ne sont pas perdues : elles restent achetables ensuite dans la **Banque Commune**, au prix imprimé sur la Compétence, et leur **Prérequis** les réserve à votre Espèce. Une Compétence d'Espèce achetée ainsi se **mémorise** comme les autres et occupe 1 **Mémoire** tant qu'elle est **Mémorisée**.

> EXEMPLE
>
> Une joueuse crée une elfe éclaireuse. Parmi les Compétences que propose l'Espèce Elfe, elle retient **Sens aiguisés** et **Méditation elfique**. Quelques séances plus tard, elle achète **Cachette naturelle** dans la **Banque Commune**. Celle-là occupe 1 **Mémoire** quand elle la **mémorise** ; les deux premières n'en occupent aucune.

Deux personnages de la même Espèce ne partent donc pas avec les mêmes acquis. Une Espèce qui ne propose que deux Compétences ne laisse aucun choix : vous prenez les deux.

Sous-espèces et origines régionales

Certaines Espèces se divisent en sous-espèces, présentées sur la page de l'Espèce. Quelques-unes les nomment origines régionales : les deux noms désignent la même chose, et chaque page emploie celui de son Espèce. Vous choisissez la vôtre à la création, et vous retenez alors vos deux Compétences parmi celles de votre Espèce et de votre sous-espèce.

Une sous-espèce peut imposer l'une de ces deux Compétences, et la page de l'Espèce la présente comme imposée. Vous la retenez d'office, et vous choisissez la seconde parmi les autres Compétences de votre Espèce et de votre sous-espèce.

Les Compétences d'une sous-espèce portent cette sous-espèce en **Prérequis**. Un personnage d'une autre sous-espèce ne peut pas les acheter.

Les Espèces qui en empruntent une autre

Certaines Espèces tiennent une partie de ce qu'elles sont d'une autre Espèce : un Mort-vivant garde le corps de l'Espèce qu'il était de son vivant, et un Scothan tient le sien de l'un de ses deux parents. Leur page dit laquelle choisir, et ce que vous en tenez, comme la **Taille**, la **Vitesse** ou les langues.

Pour tout **Prérequis**, un tel personnage compte aussi comme un membre de l'Espèce dont il tient ces traits, quand sa page le précise.

Jouer son Espèce

La page de chaque Espèce raconte son histoire, ses coutumes et la façon dont les autres peuples la regardent. Un tableau « Jouer » y donne les repères d'un personnage de cette Espèce : l'âge adulte, l'espérance de vie, la taille courante et les langues.

Rien n'oblige votre personnage à ressembler à ce que son peuple attend de lui. Une elfe qui déteste la forêt, un humain qui a tourné le dos aux guildes : un personnage qui s'écarte de son Espèce a souvent une histoire à raconter, et la page vous dit de quoi il s'écarte.

Où lire les Espèces

L'index des Espèces porte la liste du jour, et la page de chacune sa **Taille**, sa **Vitesse**, ses sous-espèces ou ses origines régionales, ses Compétences et l'état de son écriture. C'est lui qui fait foi.

Une Espèce encore en Brouillon porte son badge. Tant qu'une table joue sur des entrées non arrêtées, le MJ annonce les Espèces disponibles et les Compétences que chacune propose.

Les Arbres et les Compétences

Vos PX passent presque entièrement dans vos Arbres. Un Arbre est une grille de Compétences reliées par des traits, avec en son centre la Compétence qui en est le cœur. On y entre par le cœur, puis on avance de trait en trait.

Vous commencez avec deux Arbres, un d'Archétype et un de Domaine. L'Archétype dit comment votre personnage agit, le Domaine dit avec quoi. Un Berserker et un Marchand sont deux Archétypes ; Feu et Terre sont deux Domaines. Ce ne sont que des exemples : la liste des Arbres publiés vit et change, et c'est l'index des Arbres qui la porte.

Chaque Arbre se télécharge depuis sa page, prêt à imprimer. Quand un Arbre change, sa version imprimable change avec lui.

Débloquer un Arbre

En cours de partie, vous pouvez débloquer d'autres Arbres, d'Archétype comme de Domaine. Débloquer un Arbre coûte 5 PX par Arbre que vous avez déjà : un troisième Arbre coûte 10 PX, un quatrième 15 PX, et ainsi de suite. Une fois débloqué, un Arbre vend ses Compétences comme les deux premiers.

Lire un Arbre

Chaque nœud est une Compétence, et sa forme dit son type : un rond pour une Compétence active, un carré arrondi pour une **passive**, une forme concave pour une spéciale.

La bordure porte le ou les Domaines de la Compétence, et c'est elle qui donne sa couleur. Une Compétence sans Domaine est Neutre. Le jeton doré porte son prix en PX.

Les traits relient chaque nœud à ses voisins. Ils dessinent le chemin que vous suivez pour avancer dans l'Arbre.

Acheter une Compétence

Chaque Compétence coûte de 5 à 100 PX, par pas de 5, et son prix est imprimé sur elle. Pour l'acheter dans un Arbre, il faut encore pouvoir l'atteindre.

- **Le cœur d'abord.** La première Compétence que vous achetez dans un Arbre est son cœur, au centre.
- **De trait en trait.** Ensuite, vous pouvez acheter une Compétence reliée par un trait à une Compétence de cet Arbre que vous avez déjà **Apprise**.

Une Compétence **Apprise** ouvre ses voisines, d'où qu'elle vienne : un achat dans cet Arbre, la **Banque Commune**, une autre Compétence qui vous l'a donnée.

> EXEMPLE
>
> Dans l'Arbre Feu, vous commencez par **Aviver les flammes**, son cœur. **Trait de feu**, relié au cœur, devient alors achetable, puis **Boule de Feu**, reliée à **Trait de feu**.
>
> Si votre personnage a **appris** **Trait de feu** dans la **Banque Commune** avant de débloquer l'Arbre Feu, il n'a pas à le racheter, et **Boule de Feu** lui est ouverte dès le déblocage.

Apprendre et mémoriser

Acheter une Compétence, c'est l'**apprendre**, pas la **mémoriser**. Une Compétence **Apprise** reste à vous pour toujours. Ce qui est limité, c'est le nombre que vous pouvez porter en même temps, et c'est votre **Mémoire** qui le dit.

Une Compétence **Mémorisée** est une Compétence que vous portez et pouvez jouer. Elle occupe 1 **Mémoire**, sauf dans les cas que liste « Où va votre **Mémoire** ».

Une Compétence ne s'**apprend** qu'une fois, qu'elle vous vienne d'un achat, de votre Espèce ou d'une autre Compétence. Si un Arbre que vous débloquez vend une Compétence déjà **Apprise**, vous ne la rachetez pas : elle compte comme achetée dans cet Arbre, et elle ouvre ses voisines comme n'importe quelle autre.

Les Niveaux

Certaines Compétences portent des Niveaux, qui s'achètent séparément et dans l'ordre. Un Niveau n'est pas une nouvelle Compétence : c'est la même, qui fait davantage.

Une Compétence **Mémorisée** occupe 1 **Mémoire** quel que soit son Niveau. Monter une Compétence ne vous coûte donc jamais de place, seulement des PX.

Certaines Compétences en font naître une autre, plus spécialisée, qui apparaît comme un nœud à part relié à sa base. Elle s'achète comme les autres, une fois sa base **Apprise**.

Les étiquettes

Une Compétence peut porter des étiquettes, imprimées au pied de sa carte. Elles rangent ensemble les Compétences de même nature, pour qu'une autre règle, un objet ou un état puisse les nommer toutes d'un coup plutôt qu'une à une.

Elles se lisent dans cet ordre, et une Compétence ne porte que celles qui lui servent.

Pratique
: La manière dont la Compétence vit chez votre personnage, comme **Sort**, Manœuvre ou Technique. Une au plus.

École
: La famille à laquelle appartient son effet, comme Soin ou Illusion. Une ou deux.

Spéciale
: Une particularité qui porte une règle, comme Déchaîné. Autant qu'il en faut.

L'index des Compétences porte la liste du jour : ses filtres Pratique, École et Spéciale en montrent chaque valeur, et chaque étiquette y donne sa définition.

Deux Pratiques posent une condition. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé, c'est-à-dire d'une pièce d'équipement qui porte la propriété Catalyseur, pour utiliser un **Sort**, qu'il soit **passif** ou actif : sans lui, un **Sort** ne se lance pas et un **Sort passif** cesse de s'appliquer. Un Cri, lui, n'affecte que les créatures qui l'entendent.

La Banque Commune

À côté de vos Arbres, une liste de Compétences n'appartient à personne : la **Banque Commune**.

Ses Compétences sont indépendantes les unes des autres et ne suivent aucun trait. N'importe quel personnage peut en acheter une à tout moment, quels que soient ses Arbres, contre son prix en PX et le **Prérequis** que certaines portent. On y trouve les Compétences d'Espèce qu'un personnage n'a pas retenues à la création, réservées à leur Espèce par ce **Prérequis**, ainsi que certaines Compétences d'Arbre, comme celles qu'accordent les Catalyseurs : les acheter ici les rend **Apprises** sans débloquer leur Arbre.

Rien n'empêche un marchand de se glisser dans l'ombre, ni un artisan de reprendre son souffle au milieu d'une mêlée.

Ce que l'équipement donne

Une pièce d'équipement ou un palier de panoplie peut accorder une Compétence. Celle-là n'a pas à être achetée, n'occupe aucune **Mémoire**, et vous quitte dès que la pièce quitte son emplacement.

C'est une autre façon d'élargir ce que vous savez faire, qui ne passe pas du tout par les PX.

Où va votre Mémoire

Trois choses n'occupent aucune **Mémoire** : vos deux Compétences d'Espèce, celles que votre équipement accorde, et les Compétences de base que tout le monde possède. Vos deux Compétences d'Espèce restent **Mémorisées** sans jamais changer après la création, comme le détaille le chapitre Les Espèces.

Tout le reste occupe 1 **Mémoire** par Compétence **Mémorisée**. C'est là que se fait le choix, et il se rejoue à chaque repos.

Les Compétences de base

Certaines Compétences n'appartiennent à personne. Toute créature les possède, du premier round de la première séance à la fin de la campagne. Elles ne coûtent pas de PX, n'occupent pas de **Mémoire**, ne demandent pas d'**Énergie**, et aucun Arbre ne les vend.

Ensemble, elles forment la liste de ce qu'on peut toujours tenter, avec ou sans Arbre : **Attaquer**, **Courir**, **Se cacher**, **Aider**, **Esquiver** et les autres. L'index des Compétences porte la liste complète.

Lire une fiche

Elles se lisent comme celles de vos Arbres : le nom, puis ce que la Compétence demande pour être jouée, sa portée et sa durée, puis sa règle. Elles ne portent ni prix ni case à cocher, puisqu'il n'y a rien à acheter et rien à **mémoriser**.

Une fiche marquée « 1 **Attaque** » ne se joue pas seule : elle remplace l'une des **Attaques** de l'action **Attaquer**. C'est le cas des manœuvres comme **Bousculer** et **Agripper**, qui renversent ou retiennent un adversaire au lieu de le blesser.

Ce qu'elles couvrent

La plupart servent au combat. On y trouve de quoi frapper, de quoi se protéger et de quoi se dégager : **Esquiver** rend plus difficile à toucher, **Lever le bouclier** dresse un bouclier entre vous et les coups, **Se désengager** permet de quitter un adversaire sans lui offrir d'**Attaque d'opportunité**, **Se préparer** garde une action en réserve pour le moment où quelque chose arrive.

D'autres servent partout. **Se cacher** et **Chercher** s'opposent l'une à l'autre, dans une ruelle comme sur un champ de bataille, et **Aider** donne un coup de main à un allié qui tente quelque chose que vous sauriez faire vous-même.

D'autres entretiennent l'équipement : **Récolter** rapporte des matériaux, **Fabriquer** en tire une pièce, et **Réparer** remet en état celle que les coups ont usée.

Improviser

La liste s'ouvre sur **Improviser**, qui dit ce que les autres ne disent pas.

Quand rien ne couvre ce que vous tentez, annoncez ce que votre personnage cherche à obtenir et comment il s'y prend. Le MJ répond trois choses : si c'est possible, ce que la tentative coûte et risque, et quel **Jet** la tranche.

> EXEMPLE
>
> **Joueur :** « Je lance mon couteau sur la corde du lustre, pour qu'il tombe sur les gardes. »
>
> **MJ :** « C'est possible, et ça te prend ton **Action**. Fais un **Jet** de **Dextérité** + **Visée** pour trancher la corde au bon moment. Si tu réussis, les gardes en dessous effectuent un **Jet** de **Dextérité** + **Réflexes** contre ton **DD**, ou tombent **À terre**. »

Cette liste n'est pas fermée. Elle décrit ce que les tables font le plus souvent ; tout ce que la fiction autorise se joue de la même manière, et la règle du Cool compte ici plus qu'ailleurs.

L'équipement

Une créature porte huit pièces d'équipement à la fois, une par emplacement. Tant qu'une pièce n'est pas portée, elle ne fait rien : rien ne s'applique depuis un sac.

La plupart de ce que vous porterez, vous l'aurez fabriqué. Les boutiques existent, mais Aubaine fait passer l'équipement par les matériaux que vous rapportez, les recettes que vous suivez et les **Jets** que vous réussissez.

Porter une pièce

Une pièce peut porter un **Prérequis**, imprimé sous son nom. Seule une créature qui le remplit peut l'équiper.

Les Compétences accordées par une pièce portée n'occupent aucune **Mémoire** et n'ont pas à être **apprises**. La pièce les donne tant qu'elle est portée, et les reprend dès que vous la retirez.

Chaque entrée du catalogue imprime ce qui la concerne : sa valeur de tête, ses statistiques, ses propriétés nommées, sa recette et ce qu'elle accorde. Ces nombres appartiennent à la pièce et ne sont repris nulle part ailleurs.

Les emplacements

Tête
: Heaume, capuche, couronne. Ce qui protège ou marque le visage.

Torse
: La pièce qui porte votre formule de **Classe d'armure**. Une seule à la fois.

Bottes
: Chausses et grèves : ce qui touche le sol et ce qui règle votre **Vitesse**.

Collier
: Torque, amulette, pendentif. Porté à même la peau, sous l'armure.

Une main (x2)
: Un emplacement par main. Une arme, un bouclier, ou rien dans chacune. Une arme à deux mains occupe les deux. Vous choisissez quelle main tient quoi.

Bijou (x2)
: Deux emplacements indépendants. Bague, pierre montée, talisman taillé.

Le MJ annonce ce dont vous partez équipé. Sans armure, votre **CA** est `10 + Dextérité`, et une Frappe à mains nues fait `1d4 + Force` : un personnage sans rien n'est jamais sans défense.

Emporter des objets

En plus des pièces équipées, vous pouvez garder sur vous un nombre d'objets égal à deux fois votre **Force**, avec un minimum de deux. Une pile de consommables identiques compte pour un seul objet, quelle que soit sa quantité.

Trouver les matériaux

Ce que vous pouvez porter dépend des matériaux que vous rapportez.

Après une rencontre significative ou la découverte d'une source exploitable, chaque personnage reçoit une Occasion de butin. Dépensez-la de l'une de ces deux façons, jamais des deux.

Butin aléatoire
: Lancez le Dé de butin de la source. Le MJ lit sa Table de butin et annonce ce que vous obtenez. Aucun **Jet** de plus.

Prélèvement ciblé
: Annoncez ce que vous cherchez et comment vous le récupérez. Le MJ fixe le **Jet** et son **DD**. En cas d'échec, l'Occasion est consommée sans résultat.

Le premier choix est sûr et ne demande rien. Le second vise juste et peut ne rien donner. Une cible que la fiction ne permet pas d'extraire ne s'obtient pas sur un **Jet** : on ne prélève pas d'écailles sur une bête qui n'en a pas.

Le terrain est lui aussi une source. Une fois par **Repos long**, la Compétence de base **Récolter** vous fait lancer le Dé de butin de l'environnement où vous vous trouvez, de la forêt aux ruines, et vous rapportez ce que sa Table de butin indique. L'index des Matériaux donne la table de chaque environnement et dit où se trouve chaque matériau.

Lire un matériau

Un matériau porte un nom, un ou plusieurs Types et une Valeur de matière. Ainsi : Peau de loup, Types Cuir et Bête, Valeur 1.

Dans une même fabrication, un matériau ne compte que pour un seul de ses Types, même s'il en porte plusieurs que la recette accepte.

La Valeur de matière sert deux fois : elle compte pour atteindre le coût d'une recette, et un matériau revendu rapporte sa Valeur en pièces d'argent.

Fabriquer

L'encadré d'une entrée nomme sa discipline, son coût, les Types qu'elle accepte et ses **Jets** dans l'ordre. La Compétence de base **Fabriquer** suit cette recette :

1. Réunissez des matériaux couvrant chacun des Types demandés.
2. Atteignez ou dépassez le coût, toutes matières confondues. La répartition entre les Types est libre : un lingot et dix peaux font l'affaire aussi bien qu'un partage égal.
3. Engagez les matériaux, puis effectuez les **Jets** dans l'ordre.

Tous les **Jets** doivent réussir. Les matériaux sont consommés dès le début : si un **Jet** échoue, la fabrication s'arrête et ils sont perdus. Les **Jets** se lisent dans l'ordre où ils se font, et le travail physique précède le savoir.

C'est le vrai coût d'une pièce chère : moins son prix que le risque de tout engager sur une suite de **Jets**.

> EXEMPLE
>
> Sélène veut un arc court. Sa recette se travaille sous **Artisanat** : elle demande les Types Bois et Cuir pour un coût de 4, puis deux **Jets** avec **Artisanat** pour **Aptitude**, un de **Dextérité** contre un **DD** de 10, puis un d'**Intelligence** contre un **DD** de 10.
>
> Elle engage un morceau de bois de Valeur 1 pour le Bois et trois peaux de loup de Valeur 1 pour le Cuir : le coût est atteint. Elle réussit le **Jet** de **Dextérité**, rate celui d'**Intelligence**, et les quatre matériaux sont perdus. Il lui faudra retourner chasser.

Les quatre disciplines

La couleur de l'encadré redit la discipline sous laquelle la pièce est travaillée, et son titre la nomme : **Artisanat** à la forge, **Arcanes** à l'établi arcanique, **Technologie** à l'atelier, **Science** au laboratoire.

Chacune est une **Aptitude**, et c'est elle que vous jetez. Les quatre ne se remplacent pas : une pièce travaillée sous **Arcanes** ne se fabrique pas sous **Artisanat**. Monter une discipline avec des PM, c'est monter votre capacité à fabriquer sous elle.

Sans recette

Proposez l'objet ou la modification au MJ. Il part de la pièce existante la plus proche, fixe les Types, le coût et les **Jets**, puis la procédure ne change pas. Une création validée peut devenir une recette permanente de la campagne.

Les pièces brisées

Une pièce qui prend des coups à votre place s'use. Elle imprime son **Encaissement**, ce qu'elle peut encore arrêter avant de céder. Un bouclier en a, et il le dépense chaque fois que vous bloquez avec **Lever le bouclier** : chaque dégât arrêté lui retire 1 **Encaissement**.

À 0, la pièce est **Brisée**. Elle occupe toujours son emplacement, mais plus aucune règle ne la compte comme portée ou tenue : ni sa valeur de tête, ni ses propriétés, ni les Compétences qu'elle accorde, ni les paliers de sa panoplie.

La Compétence de base **Réparer** remet en état une pièce brisée ou seulement entamée. Elle reprend sa recette à moindre frais :

1. Engagez des matériaux couvrant chacun des Types de la recette, pour au moins la moitié de son coût, arrondie au supérieur.
2. Effectuez le dernier **Jet** de la recette.

Si le **Jet** réussit, la pièce n'est plus brisée et retrouve tout son **Encaissement**. S'il échoue, les matériaux sont perdus, comme lors d'une fabrication ratée. Pour une pièce dont l'entrée n'imprime aucune recette, le MJ fixe les Types, le coût et le **Jet**.

> EXEMPLE
>
> La targe de Sélène n'a plus que 3 d'**Encaissement** quand une hache touche Sélène pour 7 dégâts. Elle bloque : la targe en arrête 3 et tombe à 0, et Sélène subit les 4 autres. La targe est **Brisée** et ne lui apporte plus rien.
>
> Au **Repos court** suivant, elle la répare. La recette de la targe coûte 4 et demande du Bois et du Métal : une Branche morte et une Ferraille, de Valeur 1 chacune, couvrent les deux Types et atteignent la moitié du coût, 2. Elle réussit ensuite le dernier **Jet** de la recette, **Force** + **Artisanat** contre un **DD** de 10, et la targe retrouve tout son **Encaissement**.

Les panoplies

Certaines pièces appartiennent à une panoplie. L'entrée la nomme et donne le nombre de pièces qu'elle compte ; ses paliers sont imprimés une seule fois, avec les pièces qui la composent.

Un palier compte les pièces de la panoplie que vous portez. Deux pièces au fond d'un sac n'ouvrent rien. Un palier commence toujours à deux pièces : ce qu'une seule pièce accorde est une propriété de cette pièce.

Chaque palier atteint s'ajoute à ceux d'en dessous. Porter quatre pièces d'une panoplie qui a un palier à deux et un palier à quatre donne les deux effets. Retirez une pièce et vous repassez sous le palier immédiatement.

Une Compétence accordée par un palier n'occupe aucune **Mémoire** et n'a pas à être **apprise**, exactement comme celle qu'une pièce accorde. C'est ce qui rend une panoplie précieuse pour un personnage dont la **Mémoire** est déjà pleine.

Les pièces d'une panoplie n'occupent pas toutes le même emplacement, et rien ne vous oblige à la compléter. Deux pièces prises pour leur premier palier, avec six emplacements libres pour autre chose, est un choix ordinaire.

La monnaie

La fabrication reste la voie principale vers l'équipement. La monnaie sert ce qu'elle ne couvre pas : acheter ce qu'on ne sait pas faire, vendre ce qu'on ne gardera pas, payer ce qui n'est pas un objet.

Un prix est un repère pour le MJ, et le marchand d'en face peut toujours en demander davantage.

Pièce de bronze
: La plus petite. Le pain, la chandelle, la nuit en salle commune.

Pièce d'argent
: Vaut 100 pièces de bronze. La monnaie de l'équipement courant.

Pièce d'or
: Vaut 100 pièces d'argent. La monnaie de ce qui sort de l'ordinaire.

Un prix s'écrit de la plus grande pièce à la plus petite, et une pièce à zéro ne s'écrit pas. Trois cents bronze se disent `3 argent`. Une pièce d'or et vingt bronze se disent `1 or 20 bronze`.

Acheter et vendre

Le MJ annonce ce qu'un lieu propose. Un comptoir de village ne tient pas le stock d'une place forte. Vous annoncez ce que vous cherchez, le MJ dit si le lieu le détient et à quel prix, puis vous payez ou vous négociez.

Un objet revendu rapporte la moitié de son prix. Un matériau revendu rapporte sa Valeur de matière en pièces d'argent. Les Compétences du marchand modifient ces prix, et elles disent de combien.

Ce que la monnaie n'achète pas

Ni PX, ni PM, ni PP. Aucune somme ne fait monter une **Caractéristique**, une **Aptitude**, une ressource ou une Compétence. La monnaie n'achète pas non plus une recette que votre personnage ne sait pas lire, ni un matériau qu'aucune source de la région ne produit.

Le MJ annonce votre bourse de départ avec le reste de l'ensemble initial. Une vingtaine de pièces d'argent laisse acheter une arme courante et une potion, ce qui suffit à jouer la première séance.

L'exploration

Le combat est la partie la plus réglée du jeu. L'essentiel d'une partie, pourtant, se passe à explorer : une crypte à fouiller, une forêt à traverser, une porte qu'on n'ose pas ouvrir. Tout cela tourne sur la boucle ordinaire. Vous décrivez ce que vous faites, le MJ fixe un **Jet** et un **DD** s'il y a lieu, et le résultat tranche.

Ce chapitre rassemble les règles des situations qui reviennent à chaque table.

Votre **Don** et votre **Spécialité** y trouvent souvent leur place. Un **Don** qui parle aux morts fait témoigner le squelette d'une crypte, un **Don** de prémonitions peut vous faire pressentir le couloir qui va céder, et une **Spécialité** « Pièges », « Navigation » ou « Monstres » entre dans les **Jets** que ces lieux demandent.

Voir et être vu

Beaucoup de ce que tente un aventurier dépend de ce qu'il voit : repérer un danger, viser une cible, lire une inscription. L'éclairage et ce qui gêne la vue changent donc les **Jets**.

L'éclairage

Lumière vive
: Le plein jour, un ciel couvert, le cercle d'une torche ou d'un feu de camp. On y voit normalement.

Lumière faible
: L'aube, le crépuscule, la pleine lune, la frange d'une lumière vive qui se perd dans le noir. On y voit mal.

Ténèbres
: La nuit sans lune, le fond d'une grotte, une pièce aux volets clos. On n'y voit rien.

La visibilité

Visibilité réduite
: En Lumière faible, dans un brouillard léger ou un feuillage épais, les **Jets** qui dépendent de la vue, comme la plupart des **Jets** de **Perception**, subissent 1 **Désavantage**.

Visibilité nulle
: Dans les Ténèbres, un brouillard épais ou une fumée opaque, vous ne voyez rien de ce qui s'y trouve. Pour tout ce que vous tentez de voir dans cette zone, vous êtes **Aveuglé**.

Certaines Compétences et certaines Espèces permettent de voir là où d'autres ne voient rien. Leur texte dit exactement ce qu'elles changent.

Se cacher et chercher

Pour échapper aux regards, jouez Se cacher. Il vous faut de quoi vous soustraire à la vue : un couvert, une pénombre, le dos d'une créature occupée ailleurs. Le MJ dit si la situation le permet. En cas de réussite, vous gagnez **Caché** vis-à-vis des créatures que vous avez trompées.

Pour débusquer une créature **cachée**, ou trouver ce qui se dérobe, jouez Chercher. Un passage secret, un piège ou un indice se trouvent à condition de chercher au bon endroit : si vous fouillez loin de ce qui est caché, aucun résultat ne le révèle.

> EXEMPLE
>
> Le groupe fouille la bibliothèque d'un nécromancien. La joueuse de Sélène annonce qu'elle examine les rayonnages du fond, là où la poussière manque. Le MJ lui demande un **Jet** d'**Esprit** + **Perception** contre un **DD** de 20. Elle réussit : un livre sonne creux quand elle le tire, et le rayonnage pivote. Un autre joueur, qui fouillait le bureau, n'aurait rien trouvé, quel que soit son **Jet**.

Voyager

Au fil d'une aventure, les personnages couvrent de longues distances, sur des heures ou des jours. Le MJ peut résumer un voyage en quelques phrases, ou le jouer pas à pas quand le trajet compte.

L'allure

Hors combat, un groupe choisit son allure. Elle fixe la distance parcourue et ce que le groupe remarque en chemin.

ALLURE	PAR MINUTE	PAR HEURE	PAR JOUR	EFFET
Rapide	120 m	6 km	45 km	Les **Jets** de **Perception**, de **Survie** et de **Discrétion** subissent 1 **Désavantage**.
Normale	90 m	4,5 km	36 km	Les **Jets** de **Discrétion** subissent 1 **Désavantage**.
Lente	60 m	3 km	27 km	Les **Jets** de **Perception** et de **Survie** gagnent 1 **Avantage**.

Une journée de voyage compte huit heures de marche. À dos de monture, un groupe peut couvrir le double de la distance pendant une heure, après quoi les montures doivent prendre un **Repos court** ou un **Repos long** avant de reprendre ce train.

L'ordre de marche

Avant de partir, le groupe dit qui marche devant et qui ferme la marche. Cet ordre décide qui tombe dans un piège, qui repère un danger le premier et qui se trouve au contact quand un combat éclate. Il se change librement hors combat.

Garder le cap

Sur une route, on ne se perd pas. Hors des chemins, dans un brouillard ou une forêt profonde, le MJ peut demander un **Jet** d'**Esprit** + **Survie** pour garder le cap. Un échec coûte du temps, des vivres, ou une rencontre que le groupe aurait préféré éviter.

Interagir avec les objets

Actionner un levier, ouvrir un coffre, allumer une lanterne : la plupart des interactions se résolvent en les décrivant, sans **Jet**. Le MJ dit ce qui se passe.

Briser un objet fragile, comme une fiole ou une feuille, prend une **Action** et réussit sans **Jet**. Pour un objet solide, une porte barrée ou une chaîne, le MJ fixe un **Jet**, le plus souvent de **Force** + **Athlétisme**, et son **DD** selon la résistance de l'objet.

Tant que la fiction reste crédible, votre sac tient ce que vous y mettez ; quand elle cesse de l'être, le MJ vous le dit.

Les dangers

Les monstres ne sont pas les seules menaces. Le monde lui-même blesse, affame et gèle ceux qui s'y aventurent mal préparés.

Les chutes

Une créature qui tombe subit 1d6 dégâts Contondants par tranche de 3 mètres de chute, jusqu'à 20d6. Si elle subit au moins 1 dégât, elle tombe **À terre**.

Une créature qui tombe dans l'eau ou un autre liquide peut jouer sa **Réaction** pour effectuer un **Jet** (**Force** + **Athlétisme**) ou un **Jet** (**Dextérité** + **Acrobaties**) contre un **DD** de 10. En cas de réussite, elle entre dans le liquide proprement et ne subit que la moitié des dégâts.

Le souffle

Une créature peut retenir son souffle pendant 1 + **`Constitution`** minutes, et au moins 30 secondes.

Quand son souffle s'épuise, elle tient encore 1 + **`Constitution`** rounds, et au moins 1. Au début de son tour suivant, elle tombe à 0 **PdV** et gagne **Agonie**, comme le décrit le chapitre Dégâts et soins. Elle ne peut rien récupérer tant qu'elle ne respire pas de nouveau.

La faim et la soif

Une créature qui n'a pas mangé ou bu à sa faim au cours d'une journée ne récupère ni **PdV** ni **Énergie** à la fin de son **Repos long** suivant. Elle récupère normalement dès qu'elle a mangé et bu à sa faim.

Au-delà de quelques jours de privation, le MJ fixe les conséquences, selon ce que la fiction impose.

Le froid et la chaleur

Le froid extrême commence à -18 °C, la chaleur extrême à 38 °C. Une créature qui y est exposée sans protection fait, à la fin de chaque heure, une **Sauvegarde** (**Constitution** + **Résistance**) contre le **DD** de sa ligne dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, elle subit ce que cette ligne donne pour le froid ou pour la chaleur, selon ce qui l'accable.

Le MJ choisit la ligne la plus dure que la température atteint, ou celle dont l'exemple ressemble le plus au lieu. À -30 °C, c'est la ligne du **DD** 15.

DD	FROID	CHALEUR	PAR EXEMPLE	EN CAS D'ÉCHEC
10	-18 °C ou moins	38 °C ou plus	une nuit d'hiver en plaine ou une journée de canicule	1 **Fatigue**
15	-28 °C	43 °C	un col de montagne en hiver ou un désert à midi	1 **Fatigue** ; **1d6 Dégâts de Froid** ou **1d6 Dégâts de Feu**
20	-38 °C	48 °C	une toundra au cœur de l'hiver ou un désert de sel au plus fort de l'été	2 **Fatigue** ; **2d6 Dégâts de Froid** ou **2d6 Dégâts de Feu**
25	-48 °C	53 °C	un haut sommet battu par le vent ou les abords d'une coulée de lave	3 **Fatigue** ; **3d6 Dégâts de Froid** et **Gelée**, ou **3d6 Dégâts de Feu** et **Étourdie**
30	-58 °C	58 °C	une banquise pendant la nuit polaire ou la gueule d'une forge	3 **Fatigue** ; **5d6 Dégâts de Froid** et **Gelée**, ou **5d6 Dégâts de Feu** et **Sonnée**

Une créature que la chaleur a rendue **Étourdie** ou **Sonnée** le reste jusqu'à ce qu'elle ait passé une heure à l'abri de cette chaleur. Une créature que le froid a rendue **Gelée** s'en libère comme l'état le décrit, contre le **DD** de sa ligne.

Des vêtements adaptés, un abri ou une Compétence qui protège de ces températures suppriment cette **Sauvegarde** ou la facilitent. Le texte de la Compétence ou de la pièce le dit.

Le butin

Après une rencontre significative ou la découverte d'une source exploitable, chaque personnage reçoit une Occasion de butin. Le chapitre L'équipement explique comment la dépenser.

Les interactions sociales

Au fil de vos aventures, vous rencontrerez des gens bien plus souvent que des monstres, et bien des monstres préfèrent parler que se battre. Convaincre un passeur, soutirer un nom à un informateur, calmer une foule ou tromper un garde : ces scènes se jouent d'abord en parlant, et les dés n'interviennent que lorsque l'issue reste incertaine.

Le MJ joue toutes les créatures qui ne sont pas des personnages joueurs. Il leur donne une personnalité, des envies et des peurs, et c'est d'après elles qu'il décide de leurs réactions.

Jouer la scène

Vous pouvez parler au nom de votre personnage, avec ses mots, ou décrire ce qu'il dit et comment il le dit. Les deux se valent. Ce qui compte, c'est ce que votre personnage propose, demande ou menace, et à qui.

Une créature réagit à ce qu'on lui offre et à ce qu'on touche en elle. Un bandit couard cède plus vite à la menace de la corde. Une marchande pressée n'aide pas ceux qui lui font perdre son temps. Un noble vaniteux s'ouvre à qui le flatte. Écoutez comment le MJ campe ses personnages : ce qu'ils laissent paraître dit souvent comment les prendre.

L'attitude

Chaque créature a une attitude envers vous, et le MJ la fixe au début de la scène.

Amicale
Elle vous voit d'un bon œil et penche pour vous aider. Vos **Jets** pour l'influencer gagnent 1 **Avantage**.

Indifférente
Elle ne cherche ni à vous aider ni à vous nuire. C'est l'attitude par défaut d'un inconnu.

Hostile
Elle vous voit d'un mauvais œil et penche pour vous nuire. Vos **Jets** pour l'influencer subissent 1 **Désavantage**.

L'attitude change avec ce qui se passe dans la scène. Un service rendu, une insulte, une promesse tenue ou trahie la font bouger, et le MJ l'annonce quand elle change.

Influencer une créature

Quand vous cherchez à obtenir quelque chose d'une créature, décrivez votre manière de faire : vous la persuadez, vous lui mentez, vous la menacez, vous l'amusez. Le MJ juge alors où elle en est.

Disposée
Ce que vous demandez va déjà dans son sens. Elle accepte, sans **Jet**, à sa manière.

Réticente
Ce que vous demandez lui répugne ou va contre ce qu'elle est. Elle refuse, sans **Jet**. Aucun discours ne fait trahir sa famille à un homme loyal.

Hésitante
Elle pourrait accepter, mais rien n'est joué. Vous effectuez un **Jet**.

Le MJ choisit la paire d'après votre approche : **Persuasion** pour convaincre de bonne foi, **Tromperie** pour mentir, **Intimidation** pour menacer, **Représentation** pour charmer par un numéro, **Dressage** pour un animal. La **Caractéristique** suit votre manière d'agir, comme partout ailleurs.

Une **Spécialité** qui couvre ce que vous faites, comme « Commerce » pour marchander, entre dans le **Jet** à la place de ces **Aptitudes** et lui ajoute 1 **Avantage**.

Le **DD** est de 15 par défaut, et le MJ le déplace sur l'échelle de difficulté selon ce que vous demandez. Quand la créature se défend activement, contre un mensonge qu'elle soupçonne ou une menace qu'elle veut braver, le **Jet** devient opposé : son **Esprit** + **Perspicacité** contre votre mensonge, son **Esprit** + **Volonté** contre votre menace.

En cas de réussite, la créature fait ce que vous demandez. En cas d'échec, elle ne cède pas, et la même demande présentée de la même manière échoue de nouveau. Il faut changer quelque chose pour retenter sa chance : un nouvel argument, une nouvelle offre, un autre interlocuteur, ou du temps, un jour en général.

> EXEMPLE
>
> Le groupe veut entrer dans un entrepôt gardé la nuit. Le MJ fixe le garde comme Indifférent.
>
> **Joueur :** « Je lui montre la lettre du capitaine, un faux, et je lui dis qu'on vient récupérer une caisse avant l'aube. »
>
> Le garde n'est pas disposé à laisser entrer des inconnus, mais il n'y est pas opposé non plus : il hésite. Le MJ demande un **Jet** de **Charisme** + **Tromperie**, opposé au **Jet** d'**Esprit** + **Perspicacité** du garde. Le joueur l'emporte. Le garde grogne, rend la lettre et ouvre la porte. Si le joueur avait échoué, le garde aurait appelé son sergent, et la même lettre n'aurait plus trompé personne ce soir-là.

Lire une créature

Pour deviner ce qu'une créature pense, si elle ment ou ce qu'elle veut vraiment, effectuez un **Jet** d'**Esprit** + **Perspicacité**. Contre un mensonge délibéré, il est opposé à son **Jet** de **Charisme** + **Tromperie**. En cas de réussite, le MJ vous dit ce que vous percevez : une hésitation, une peur, un intérêt qu'elle cache.

Un **Don** comme « Je sais quand on me ment » vous donne ce savoir sans **Jet**. Ce que la créature cache derrière son mensonge reste à lire.

Quand une Compétence s'en mêle

Certaines Compétences et certains objets posent des états qui pèsent sur la scène, comme **Charmé**, **Effrayé** ou **Redevable**. Leur fiche dit exactement ce qu'ils changent. Un état penche la scène d'un côté, et c'est toujours la conversation qui la conclut.

Plusieurs personnages peuvent s'appuyer les uns les autres. Un allié qui soutient votre discours, sait de quoi il parle et intervient au bon moment peut jouer **Aider**.

Le combat

Le combat n'a pas de règles de résolution à lui : on y lance les mêmes **Jets** que partout ailleurs. Ce qu'il ajoute, c'est un ordre de passage et un budget par tour, pour que chacun agisse à son tour quand tout se passe en même temps.

Le déroulement d'un combat

Un combat se découpe en rounds. Un round dure environ 6 secondes, le temps que chaque créature joue son tour.

1. **Les positions.** Le MJ décrit où se trouvent les créatures et ce qui les entoure. Les joueurs disent où sont leurs personnages.
2. **La surprise.** Le MJ dit si une créature est surprise.
3. **L'initiative.** Chacun lance son initiative, qui fixe l'ordre des tours.
4. **Les tours.** Chaque créature joue son tour dans cet ordre.
5. **Le round suivant.** Quand tout le monde a joué, un nouveau round commence, dans le même ordre, jusqu'à la fin du combat.

La surprise

Quand un camp tombe sur l'autre sans l'avoir vu venir, une embuscade réussie par exemple, le MJ déclare surprises les créatures qui ne s'y attendaient pas.

Au premier round, une créature surprise joue son tour après toutes celles qui ne le sont pas, dans l'ordre de leurs initiatives. Elle ne peut jouer aucune **Réaction** avant la fin de ce premier tour.

L'initiative

Au début d'un combat, chaque personnage joueur lance :

`1d4 + Dextérité`

On agit du résultat le plus élevé au plus faible. Les joueurs l'emportent sur leurs adversaires à égalité, et ils se départagent librement entre eux.

Le dé est petit exprès. Un écart de **Dextérité** pèse lourd dans cet ordre, plus que dans n'importe quel autre **Jet** du jeu.

L'ordre est fixé pour tout le combat. On ne le relance pas à chaque round.

Deux variantes

Le MJ peut lancer une seule fois pour un groupe de créatures identiques, et séparément pour chaque créature majeure. Cela raccourcit un combat à nombreux adversaires sans rien changer aux règles.

Il peut aussi regrouper les positions alliées qui se suivent sans adversaire entre elles. Les alliés d'un même bloc entrelacent alors leurs **déplacements** et leurs actions. Chacun garde son propre début et sa propre fin de tour, ce qui compte pour tout effet qui s'y déclenche, et les **Réactions** interrompent normalement.

Votre tour

À votre tour, vous disposez de quatre choses. Elles sont indépendantes : ne pas en utiliser une ne vous en rend pas une autre.

Une Action
: La plupart des Compétences s'y jouent, à commencer par Attaquer.

Une Action Bonus
: Une action rapide, réservée aux Compétences qui l'indiquent. Elle ne remplace pas l'**Action**, et rien ne la convertit.

Un Déplacement
: Jusqu'à votre **Vitesse**, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre. Il se répartit librement avant, pendant et après vos actions.

Une Réaction
: Quand une règle vous fournit un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Elle revient au début de votre tour suivant.

EXEMPLE

À son tour, Sélène recule de 6 mètres pour sortir du contact d'un loup, joue **Attaquer** avec son arc sur un autre loup, puis se glisse de 3 mètres derrière un rocher. Elle a utilisé son **Déplacement** en deux fois et son **Action**. Il lui reste son **Action Bonus**, qu'aucune de ses Compétences n'utilise ce tour-ci, et sa **Réaction** pour le tour des loups.

En reculant, elle a quitté l'allonge du premier loup : il peut jouer son **Attaque d'opportunité**. Pour l'éviter, il lui aurait fallu jouer **Se désengager**, au prix de son **Action**.

Se déplacer

Tout se compte par pas de 1,5 mètre. Le contact est à 1,5 mètre, une arme d'allonge porte à 3 mètres, et les portées à distance courantes sont de 9, 12 et 18 mètres.

Vous pouvez couper votre **Déplacement** autant de fois que vous le voulez dans votre tour, tant que le total ne dépasse pas votre **Vitesse**.

Terrain difficile

Des gravats, une pente raide, une eau jusqu'aux genoux ou une foule serrée ralentissent la marche. Chaque mètre parcouru en terrain difficile en coûte deux.

Se relever

Une créature **À terre** se relève en dépensant la moitié de sa **Vitesse**, à son tour. Si sa **Vitesse** est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Quitter un adversaire

Quitter l'allonge d'une créature qui vous voit lui permet de jouer son **Attaque d'opportunité**, sauf si vous avez joué **Se désengager** ce tour-ci.

Votre **Vitesse** peut tomber à 0, et certains états y parviennent. Une **Vitesse** de 0 n'empêche pas d'agir : vous gardez votre **Action**, votre **Action Bonus** et votre **Réaction**.

Attaquer

L'action **Attaquer** porte une **Attaque** avec une arme équipée ou à mains nues.

Effectuez le **Jet** que l'arme indique contre la **CA** de la cible. En cas de réussite, la cible subit les dégâts de l'arme, augmentés de la **Caractéristique** employée par ce **Jet**.

Cette **Caractéristique** s'ajoute toujours. C'est la même des deux côtés du calcul : celle qui vous a permis de toucher est celle qui alourdit le coup.

Sans arme, une Frappe se résout avec un **Jet** de **`Force` + `Mêlée`**, à 1,5 mètre, pour `1d4` + **`Force`** dégâts.

Ce qu'une arme indique

Chaque arme imprime sa propre ligne, et c'est elle qui fait foi :

- la **Caractéristique** et l'**Aptitude** de son **Jet** ;
- une portée, et une seule ;
- ses dés et son type de dégâts ;
- ses propriétés.

Une cible au-delà de la portée ne peut pas être attaquée, sauf si une propriété de l'arme le permet.

Tout ce qu'une arme fait d'inhabituel passe par une propriété nommée, imprimée sur elle. Une arme Finesse permet d'échanger **`Force` + `Mêlée`** contre **`Dextérité` + `Finesse`**. Deux armes Légères, une dans chaque main, ouvrent une **Attaque** en **Action Bonus**.

La Classe d'armure

La **CA** est le nombre qu'une **Attaque** doit atteindre pour vous toucher. Sans armure :

`CA` = `10` + **`Dextérité`**

Une armure portée efface cette formule et impose la sienne. **Elle ne s'ajoute jamais à 10.** C'est la règle qu'on oublie le plus souvent.

Une seule formule de base s'applique à la fois, celle de la pièce qui occupe l'emplacement Torse. Un bouclier levé et les autres modificateurs explicites s'ajoutent ensuite, par-dessus le résultat.

1. Prenez la formule de votre armure, ou `10 + Dextérité` si vous n'en portez pas.
2. Ajoutez le bouclier, s'il est levé.
3. Ajoutez les autres modificateurs explicites, pièce par pièce.

> EXEMPLE
>
> Sans armure, avec une **Dextérité** de +3, votre **CA** est de 13. Enfilez une armure de cuir en `11 + Dextérité` et elle passe à 14, jamais à 24. Levez une targe et elle monte à 15.

Chaque armure imprime sa propre formule, et certaines plafonnent la **Dextérité** qu'elles laissent compter ou exigent une **Force** minimale. Lisez la pièce : elle porte ses contraintes.

Lever un bouclier

Un bouclier ne protège que levé. Avec un bouclier en main, la Compétence de base **Lever le bouclier** le lève : jouée avec votre **Action Bonus**, elle ajoute le bonus de **CA** du bouclier à la vôtre jusqu'au début de votre prochain tour, et vous laisse bloquer pendant ce temps.

Bloquer coûte votre **Réaction**, une fois lancés les dégâts d'une **Attaque** qui vous touche. Le bouclier prend ce qu'il peut sur son **Encaissement** et vous laisse le reste. S'il arrête tout, vous ne subissez aucun dégât. Le chapitre L'équipement dit comment un bouclier s'use, se brise et se répare.

Précision et couvert

La **CA** d'une créature n'est pas figée. Le MJ peut la déplacer de trois crans au plus, selon ce que vous visez exactement et ce qui protège la cible.

AJUSTEMENT	DIFFICULTÉ RELATIVE
−3	Beaucoup plus facile
−2	Plus facile
−1	Légèrement plus facile
0	Normal
+1	Légèrement plus difficile
+2	Plus difficile
+3	Beaucoup plus difficile

Un muret, un tronc ou une porte entrouverte protègent en partie ; viser une main plutôt que le torse demande plus de précision. Au-delà de trois crans, ce n'est plus une difficulté mais une impossibilité : une cible entièrement à couvert ne peut pas être touchée, et aucun ajustement ne la rend atteignable.

Agir hors de son tour

Votre **Réaction** est votre seule façon d'agir pendant le tour d'un autre, et vous n'en avez qu'une par round. Elle se joue quand une règle vous en donne le déclencheur.

Deux Compétences de base en fournissent un à tout le monde. **Attaque d'opportunité** frappe une créature qui quitte votre allonge. **Se préparer** garde une action en réserve pour un moment que vous annoncez : « dès qu'il passe la porte, je tire ». D'autres Compétences en ajoutent, et leur fiche nomme le déclencheur.

La Concentration

Certaines Compétences durent tant que vous vous concentrez : leur durée porte la mention **Concentration**. Vous ne maintenez qu'une Compétence de **Concentration** à la fois, et en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée.

Chaque fois que vous subissez des dégâts pendant que vous en maintenez une, effectuez un **Jet** (**Constitution** + **Volonté**) contre un **DD** de 10 pour maintenir votre **Concentration**. En cas d'échec, elle prend fin.

Votre **Concentration** prend fin aussi lorsque vous gagnez **Agonie**, lorsque vous êtes **Endormi**, **Sonné** ou **Enragé**, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

Les États

Un état est une condition nommée qui modifie les règles tant qu'elle dure, comme **Aveuglé**, **Entravé** ou **À terre**. Sa fiche dit ce qu'il fait et comment il prend fin. Quand elle n'en fixe pas la durée, le **DD** ou les dégâts, la Compétence ou l'objet qui l'applique les indique.

Certains portent une Intensité, écrite après leur nom, comme **Combustion** 3. Réappliquer le même état conserve l'Intensité la plus élevée, sauf si son texte précise qu'elles s'additionnent.

Pour une conséquence improvisée, le MJ n'a pas besoin d'un état écrit. Il peut accorder un **Avantage** ou un **Désavantage** jusqu'à ce que la fiction y mette logiquement fin.

La page Règles et l'index des états portent la liste complète.

Dégâts et soins

Les **PdV** mesurent ce qu'une créature peut encaisser avant de tomber. Les dégâts les font baisser, les soins et le repos les font remonter, et quand ils atteignent 0, une course contre la mort commence.

Les PdV

Votre maximum de **PdV** se calcule à la création et monte avec votre Vitalité, comme le détaille le chapitre Créer un personnage. Vos **PdV** actuels descendent quand vous subissez des dégâts et remontent quand on vous soigne.

Ils ne dépassent jamais votre maximum et ne descendent jamais sous 0.

Une Compétence peut coûter des **PdV**. Au moment de la jouer, lancez ce coût et perdez autant de **PdV**. Cette perte n'est pas un dégât : aucune résistance ne la réduit, et rien de ce qui se déclenche sur des dégâts subis ne s'en déclenche. Elle peut vous faire tomber à 0 **PdV** : vous gagnez alors **Agonie** 3 comme après toute chute, puis la Compétence se résout.

Les dégâts

Une Compétence, une arme ou un danger qui blesse indique ses dégâts : des dés, parfois un nombre fixe, souvent les deux. Une **Attaque** y ajoute toujours la **Caractéristique** employée par son **Jet**.

Quand une **Compétence** ou un effet inflige des dégâts à plusieurs créatures, un seul lancer de dés vaut pour toutes.

Des dégâts peuvent porter un type, comme les dégâts Contondants, de Feu ou d'Acide. Une arme imprime le sien, et une Compétence le nomme quand ses dégâts en portent un. Le type compte quand une créature y résiste ou y est vulnérable, ou quand une règle le nomme.

Résistance et vulnérabilité

Une créature peut avoir une résistance ou une vulnérabilité à un type de dégâts, à une source de dégâts, ou à tous les dégâts, qu'ils portent un type ou non.

Résistance
: Elle subit la moitié des dégâts concernés, arrondie à l'inférieur.

Vulnérabilité
: Elle en subit le double.

Aucune des deux ne demande de **Jet** : elles s'appliquent au total, une fois les dés lancés. Quand d'autres règles modifient les mêmes dégâts, procédez dans cet ordre :

1. Totalisez les dégâts avec tout ce qui les augmente ou les réduit d'un nombre fixe, comme la **Caractéristique** d'une **Attaque** ou « vous en subissez 1 de moins ». Si l'**Attaque** qui les inflige obtient une **Réussite critique**, doublez d'abord ses propres dégâts (les dés, la **Caractéristique** et tout ce qui s'y ajoute), puis retirez ce qui les réduit.
2. Si la Compétence n'en inflige que la moitié, sur une réussite par exemple, divisez ce total par deux, arrondi à l'inférieur.
3. Divisez le résultat par deux en cas de résistance, ou doublez-le en cas de vulnérabilité.
4. Si vous bloquez avec Lever le bouclier, retirez ce que votre bouclier arrête.

Quand un même coup inflige des dégâts de plusieurs types, une résistance ou une vulnérabilité ne touche que la part de son type. Ce qui s'ajoute sans nommer de type, comme la **Caractéristique** d'une **Attaque**, compte avec les dégâts de l'arme ou de la Compétence. Ce qui retire un nombre fixe sans nommer de type, comme « vous en subissez 1 de moins », se retire de la part la plus forte.

Une résistance et une vulnérabilité qui touchent les mêmes dégâts s'annulent, et ces dégâts ne changent pas. Une résistance reçue de deux sources ne s'applique qu'une fois, selon le principe « Deux fois le même effet » du chapitre Comment jouer, tout comme une vulnérabilité. Deux résistances et une vulnérabilité aux mêmes dégâts s'annulent donc encore.

EXEMPLE

Un coup de 10 dégâts Contondants frappe une créature qui en subit 1 de moins et qui a une résistance aux dégâts Contondants. On retire d'abord 1, puis on divise par deux : elle en subit 4, la moitié de 9 arrondie à l'inférieur. Avec une vulnérabilité à la place, elle en subirait 18.

Des dégâts réduits à 0 ne comptent pas comme des dégâts subis. Ils ne déclenchent rien de ce qui se déclenche quand on subit des dégâts, et ne font pas descendre le compteur d'**Agonie**.

Certaines créatures échappent entièrement à un effet : un Mort-vivant ne peut pas être **Endormi**, par exemple. Leur fiche, ou celle de l'état, le dit.

Tomber à 0 PdV

Quand vos **PdV** tombent à 0, vous gagnez **Agonie** 3 et vous commencez à mourir.

Le compteur descend de 1 à la fin de chacun de vos tours, mais pas pendant le tour où vous l'avez reçu : vous avez donc trois de vos propres tours avant la fin. Chaque action adverse qui vous inflige des dégâts vous en coûte un de plus, une fois au plus par action.

À 0, vous mourez.

Tant que dure l'**Agonie**, vous êtes **À terre** sans pouvoir vous relever, et vous ne pouvez rien jouer qui coûte de l'**Énergie** ou des **PdV**.

Relever quelqu'un

Tout soin qui rend au moins 1 **PdV** met fin à l'**Agonie** immédiatement. Le compteur ne se retient pas : un point rendu suffit, quelle que soit sa valeur.

Sans magie ni potion, une **Action** et un **Jet** (**Intelligence** + **Médecine**) réussi contre un **DD** de 10 rendent 1 **PdV**, ce qui met fin à l'état.

Dans les deux cas, la créature reste **À terre**. Se relever lui coûte la moitié de sa **Vitesse**, à son tour, et une créature dont la **Vitesse** est de 0 ne peut pas se relever.

Trois tours, c'est court sans être immédiat. Un allié à terre est un problème à résoudre pendant le combat, et il le reste même si personne ne le frappe plus.

Les soins

Un soin rend des **PdV**, jamais au-delà de votre maximum : ce qui dépasse est perdu. Une Compétence de soin, une potion ou un repos indiquent ce qu'ils rendent.

Entre deux combats, le repos fait le gros du travail. Le chapitre Repos et progression dit ce que rendent un **Repos court** et un **Repos long**.

Les PdV temporaires

Certaines Compétences accordent des **PdV** temporaires. Ils forment une réserve à part, qui absorbe les dégâts avant vos **PdV** et ne compte pas dans votre maximum.

- Des **PdV** temporaires accordés par des effets différents s'additionnent.
- Un même effet ne se cumule pas avec lui-même : vous conservez le total le plus élevé.
- Un soin ne rend pas de **PdV** temporaires.
- L'effet qui les accorde indique leur durée. Ceux qui restent disparaissent à la fin de cette durée, ou à la fin d'un **Repos court** ou d'un **Repos long**, selon ce qui arrive en premier.

Repos et progression

Entre deux épreuves, deux choses se rechargent : vos ressources, par le repos, et votre personnage, par la progression. Elles n'ont rien à voir l'une avec l'autre. Un repos remet votre **Énergie** à flot ; seule la progression vous rend plus fort.

Le Repos court

Dix minutes de pause, durant lesquelles vous pouvez faire une activité légère : panser une plaie, manger un morceau, fouiller la pièce. Vous en prenez au plus deux entre deux **Repos longs**.

À la fin, vous récupérez :

- la moitié de vos **PdV** maximum, arrondie à l'inférieur ;
- la moitié de votre **Énergie** maximum, arrondie à l'inférieur ;
- les Compétences marquées « 1 fois par **Repos court** ».

C'est la moitié du maximum que vous récupérez, pas la moitié de ce qui vous manque. Vous ne dépassez jamais votre maximum.

> EXEMPLE
>
> Sélène sort d'un combat à 2 **PdV** sur 10 et à 0 **Énergie** sur 5. Après un **Repos court**, elle récupère 5 **PdV**, la moitié de 10, et 2 **Énergies**, la moitié de 5 arrondie à l'inférieur. Elle remonte à 7 **PdV** et 2 **Énergies**.

Le Repos long

Huit heures de sommeil. Deux **Repos longs** doivent être séparés d'au moins seize heures, ce qui en permet un par journée.

À la fin, vous récupérez tous vos **PdV**, toute votre **Énergie**, et les Compétences marquées « 1 fois par **Repos court** » ou « 1 fois par **Repos long** ».

Un personnage qui n'a pas mangé ou bu à sa faim ce jour-là ne récupère ni **PdV** ni **Énergie**, comme l'explique le chapitre L'exploration.

Ce qu'un repos ne rend pas

Le Karma
: Un point conservé reste, et un emplacement vide le reste aussi. Ni le repos ni la fin de séance n'y touchent.

Les PdV temporaires
: Un soin ne les rend pas, et ceux qui restent disparaissent à la fin d'un repos.

L'Encaissement
: Une pièce d'équipement le retrouve par Réparer, jamais par un repos. Une pièce **Brisée** le reste jusque-là.

Changer vos Compétences Mémorisées

Les deux repos vous permettent de changer les Compétences que votre **Mémoire** tient, sauf vos deux Compétences d'Espèce, fixées à la création. C'est le seul moment où vous changez vos Compétences **Mémorisées**.

Le **Repos court** est donc la vraie respiration du groupe : dix minutes suffisent pour arriver au combat suivant avec un autre jeu de Compétences, choisi d'après ce que vous avez vu du danger.

> *Astuce : une Compétence ou un objet qui demande 10 minutes d'utilisation trouve souvent sa place pendant un **Repos court**.*

Le rythme attendu

Le jeu est calibré sur quatre à six rencontres significatives entre deux **Repos longs**, avec deux **Repos courts** au milieu. Sur un cycle complet, votre **Énergie** disponible avoisine donc le double de votre maximum.

Ce rythme est un repère de conception, que chaque table adapte. Une table qui se repose moins joue des personnages plus économes, et le MJ ajuste ce qu'il leur envoie.

La progression

Un personnage grandit par les trois monnaies de la création, qui continuent d'arriver séparément. Une quatrième récompense s'y ajoute en jeu : les matériaux, les recettes et l'équipement, qui nourrissent la fabrication.

Le MJ annonce laquelle il accorde. C'est lui qui décide du rythme, et il n'est pas tenu à la même cadence d'une campagne à l'autre.

Les PX

Le MJ les accorde quand le groupe surmonte un obstacle significatif, et tout le monde reçoit la même chose.

Surmonter ne veut pas dire vaincre. Contourner, convaincre, contenir, échapper ou résoudre autrement comptent autant qu'un combat gagné.

ACCOMPLISSEMENT	PX PAR PERSONNAGE
Mineur mais significatif	5
Objectif important	10
Étape majeure	25
Conclusion d'arc	50

Un même obstacle ne rapporte pas deux fois parce qu'il se répète. Une porte piégée franchie dix fois reste une seule récompense.

Les PX se dépensent dans vos Arbres et pour en débloquer de nouveaux, comme l'explique le chapitre Les Arbres et les Compétences.

Les PM et les PP

Ce sont des récompenses de jalon, jamais des récompenses par ennemi. À la fin d'une étape majeure, le MJ peut accorder 3 Points de maîtrise, ou 1 Point de potentiel, ou le choix entre les deux quand la campagne accepte une progression plus rapide.

Il annonce clairement lequel avant que vous ne choisissiez quoi que ce soit.

Les PM font monter vos **Caractéristiques**, vos **Aptitudes** et votre **Spécialité**, aux prix du chapitre Créer un personnage. Les PP font monter vos trois voies de ressources.

Les récompenses matérielles

Elles prennent la forme d'Occasions de butin supplémentaires, de matériaux précis, d'une recette, d'un objet déjà fabriqué ou d'un accès à une source rare.

Elles nourrissent la fabrication sans vous imposer un équipement décidé d'avance, ce qui laisse le choix de ce que vous portez du côté du joueur.



Jeu de rôle sur table • Gratuit et ouvert

AUBAINE.IO

© AUBAINE • LIVRE DU JOUEUR • V0.3.0.5EEB14C4.57168FE1