

donjon sans façon



La traduction de **DUNGEON ROMP**, *a tiny fantasy RPG*

TEXTES : Travis Parker

TRADUCTION, ILLUSTRATIONS : John Grümph

CORRECTIONS : Matthieu Chalaux

Merci à François Lalande, Rafael Colombeau et Sébastien Delfino



Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Bienvenue !

Parfois, vous n'avez pas le temps ou l'énergie pour avaler des pavés de textes, des règles verbeuses, des options sans fin et encore plus de détails convolutés.

Parfois, vous avez juste envie de jouer sans façon.

DONJON SANS FAÇON est un petit jeu de rôle fantasy tout rapide et tout simple, qui utilise uniquement des dés à six faces. Créez votre personnage en une minute ! Jouez en une demi-heure !

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN : des amis, du papier, des crayons et au moins trois dés à six faces (ou d6) pour chacun. Un peu d'imagination et d'astuce peuvent aussi se révéler utile. Dans le jeu, 1D, 2D ou 3D signifie qu'il faut lancer 1d6, 2d6 ou 3d6 et faire la somme des résultats.

Comment jouer

Chaque joueur incarne un courageux aventurier dans un monde d'épées et de sorcellerie, à la recherche de gloire et de richesse (et peut-être d'autres objectifs plus altruistes). Votre personnage peut être une chasseuse elfe, un voleur nain, une barbare ogre, une magicienne humaine, un barde pixie... en fait, presque tout ce que vous voulez !

C'est d'abord et avant tout **UN JEU COOPÉRATIF** pour raconter des histoires. Chaque joueur décide de la manière dont agit et parle son personnage (avec quelques règles et quelques lancers de dés pour maintenir un peu de suspense et d'équilibre). Les personnages des joueurs font cause commune pour vaincre des obstacles et aller au bout de leurs quêtes.

L'un des joueurs n'a pas de personnage, mais il devient **LE MENEUR DE JEU**. Il dresse les décors de l'histoire, joue le rôle des monstres et des figurants. C'est aussi l'arbitre. Le meneur de jeu peut préparer les principales étapes de l'aventure à l'avance ou

il peut improviser au fur et à mesure. Les joueurs peuvent parfois faire appel de ses décisions, mais c'est toujours lui qui a le dernier mot.

REMARQUE IMPORTANTE : dans le jeu, ce n'est jamais « le meneur de jeu contre les joueurs ». Le travail du meneur de jeu est de créer des défis intéressants sans se comporter comme un abruti avec ses joueurs. De leur côté, les joueurs cherchent bien sûr à gagner de l'or et de la gloire en affrontant ces défis, mais il n'est jamais vraiment question de « gagner » – seulement de passer un bon moment en compagnie d'amis.

Vous pouvez jouer dans n'importe quel univers de votre choix. Il peut s'agir d'un univers entièrement inventé par le meneur de jeu ou encore d'un univers créé en commun par les joueurs. À la fin de ce livre, vous trouverez aussi six petits univers très condensés, avec plein d'idées pour se lancer rapidement dans des ambiances très différentes.

Personnages

CARACTÉRISTIQUES. Votre personnage est défini par trois **CARACTÉRISTIQUES**. Choisissez une caractéristique avec un score de 3D, une autre avec un score de 2D et la dernière avec un score de 1D. Notez ces scores sur la feuille de personnage. Un personnage avec un nombre de D élevé dans une caractéristique est bien meilleur dans le domaine.

COURAGE. Force, constitution, endurance, maniement des armes, dextérité et coordination, résistance au poison, etc.

ESPRIT. Intelligence, sagacité, perception, magie, intuition, logique, etc.

HABILITÉ. Crochetage de serrures, discrétion, attaques sournoises et bottes secrètes, désamorçage de pièges, escalade, pickpocket, etc.

CHOSSES SPÉCIALES. Choisissez ensuite **DEUX OU TROIS CHOSSES SPÉCIALES** : il peut s'agir d'une armure, d'une arme, d'un objet unique ou d'un sort. Vous pouvez assigner jusqu'à 3D à ces choses : soit trois choses à 1D, soit une chose à 2D et une autre à 1D.

ARME ET ARMURE. Vous pouvez choisir n'importe quelle arme – épée, hache, arbalète, nunchaku, une paire de dagues, etc. C'est la même chose pour les armures – cuirasse, cote de maille ou armure complète de chevalier, pourquoi pas un simple pagne de fourrure barbare. Attention : un personnage ne peut porter qu'une seule armure à la fois.

SORTS. Vous devez choisir les sorts dans la liste proposée au chapitre sur la magie (à la page 15).

OBJET UNIQUE. Un objet unique ne possède toujours qu'un seul D. Il peut s'agir d'un petit objet très pratique (qui apporte un bonus de

+1D à certains jets), d'un objet magique mineur ou encore d'un compagnon animal. Discutez avec le meneur de jeu pour définir l'objet que vous voulez, son utilisation, ses limites et ses avantages.

RICHESSSE. Votre personnage commence aussi avec 20 pièces d'or (PO) qui lui permettent d'acheter du matériel supplémentaire dans la liste de la page 18. Vous n'êtes pas obligé de tout dépenser d'un coup.

POINTS DE VIE. Tous les personnages possèdent 20 points de vie (PV). Un personnage perd des points de vie à chaque fois qu'il subit des dégâts – pensez à bien en tenir le compte au fur et à mesure. Quand un personnage tombe à 0 points de vie, il est mort. Désolé.

Un personnage récupère 1 point de vie par nuit de repos. Autrement, il faut acheter des potions de soin ou utiliser la magie pour récupérer plus rapidement.

POUR FINIR. Ajoutez quelques détails utiles : le nom du personnage, ses origines, son métier, sa description physique, etc.

Vous êtes prêt !

UN EXEMPLE : Camille veut jouer un artiste martial humain, bien bâti, avec quelques pouvoirs magiques. Il assigne 3D en Courage et 2D en Esprit – ce qui laisse 1D en Habileté. Pour ses choses spéciales, il a l'idée d'une ceinture de kimono magique qui lui donne 2D en armure et il choisit finalement le sort *Arc de foudre* avec une puissance initiale de 1D. Il appelle son personnage *Maitre Jin* et annonce qu'il vient du *Monastère de la Montagne des Trois Dragons*.

Jets de caractéristique

Quand votre personnage tente d'accomplir une action difficile ou risquée, le meneur de jeu peut vous demander de lancer les dés correspondant à l'une des caractéristiques. Le résultat total doit être égal ou supérieur à **UNE DIFFICULTÉ** pour que l'action soit réussie. C'est un **JET DE CARACTÉRISTIQUE**.

UN EXEMPLE. Camille lance ses 2D en Esprit pour repérer un détail important tandis que son personnage fouille une chambre d'auberge à la recherche d'un indice. Elle obtient 2 et 5 sur ses dés pour un total de 7.

Généralement, la difficulté est égale à 3 pour les tâches les plus simples, à 6 pour les tâches difficiles et à 9 pour les tâches vraiment compliquées.

On utilise le **COURAGE** pour les actions physiques – frapper un adversaire en combat, défoncer une porte solide, faire la courte échelle à un ami pour qu'il franchisse un obstacle, remporter une course de vitesse ou résister aux poisons ou à l'électrocution.

On utilise l'**ESPRIT** pour les tâches intellectuelles ou les jets de perception – lancer un sort, fouiller une pièce, résister à une attaque psychique, remarquer quelqu'un qui se cache, trouver des indices pour résoudre des énigmes, convaincre quelqu'un, négocier un objet ou faire appel à ses connaissances.

On utilise l'**HABILITÉ** pour les tâches un peu techniques – ce qu'on appelle parfois les « compétences du voleur ». Il faut un 3 ou plus pour se dissimuler dans les ombres ou marcher en silence ; un 6 ou plus pour crocheter une serrure, escalader une paroi ou voler un petit objet ; un 9 ou plus pour les tâches les plus délicates, comme désamorcer un piège.

JETS EN OPPOSITION. Si quelqu'un tente d'empêcher votre personnage d'agir, vous ne cherchez pas à battre une difficulté fixe. C'est un jet en opposition – chacun lance les dés et tente d'obtenir plus que son adversaire (relancez en cas d'égalité jusqu'à ce qu'une victoire se dessine). Si votre personnage tente, par exemple, de se glisser dans le dos d'un garde en sentinelle, effectuez un jet d'Habilité tandis que le meneur de jeu effectue un jet d'Esprit pour le garde. C'est la même chose pour une course-poursuite, Courage contre Courage.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ. Quand les circonstances sont particulièrement défavorables, le meneur de jeu peut augmenter la difficulté d'un jet. Si un combat se déroule au milieu d'un brouillard épais, par exemple, il faut peut-être ajouter 1 ou 2 points à la défense de tout le monde. À moins que cette falaise que votre personnage doit escalader ne soit recouverte de glace, ce qui augmente la difficulté à 9 au lieu du 6 habituel.

Attention toutefois à ces modificateurs ! On peut facilement en abuser et ils ne sont vraiment utiles que s'ils ajoutent quelque chose à l'histoire. De même, le meneur de jeu doit éviter de demander des jets de dés inutiles : si une tâche est très simple ou si la possibilité d'un échec n'a aucune conséquence pour la suite, on ne lance pas les dés.

PAS DE JETS À RÉPÉTITION. Vous ne relancez pas les dés autant de fois que vous voulez si vous ratez un jet et que votre personnage a du temps devant lui (par exemple pour escalader un mur). La difficulté d'un jet doit être diminuée ou même il n'a pas besoin de faire le jet et réussit automatiquement. Si le jet est raté, c'est qu'il faut trouver une autre solution – le jet compte pour toutes les tentatives, à moins que vous ne trouviez une bonne explication qui vous permette de recommencer (en changeant les circonstances, en trouvant des outils ou de l'aide, etc.)

AIDER UN CAMARADE. Si un personnage aide un autre à effectuer une tâche, ce dernier obtient un bonus de 1D au jet. En combat, il faut utiliser une action et réussir un jet de Courage, d'Esprit ou d'Habilité, difficulté 6. N'oubliez pas de décrire la façon dont le personnage s'y prend.

AGIR EN GROUPE. Si tous les personnages doivent effectuer la même action en même temps (comme progresser en silence entre des arbres, grimper une falaise abrupte ou courir pour échapper à une avalanche), chacun effectue un jet contre une difficulté définie par le meneur de jeu. Si au moins la moitié du groupe réussit, tout le monde réussit. Sinon, tout le monde rate.

LE MENEUR DE JEU EST L'ARBITRE. Toutes les règles précédentes sont des guides. C'est le meneur de jeu qui décide des caractéristiques à utiliser en fonction des situations et de la difficulté des actions.

Combat

Entrer en combat n'est pas toujours la meilleure chose à faire quand on est confronté à des adversaires. On peut négocier, fuir, se cacher, impressionner, etc. – et puis des fois, on n'a pas le choix ou on n'a pas envie de faire autrement. Mais n'oubliez pas qu'un personnage peut toujours mourir !

INITIATIVE. Quand un combat éclate, tous les joueurs effectuent un jet d'Habilité. Leurs personnages agissent dans l'ordre, du résultat le plus élevé au résultat le plus bas. Le meneur de jeu peut, comme il le souhaite, lancer les dés une fois pour tous les ennemis ou faire des jets différents pour les groupes ou les individus. Une fois que tout le monde a agi, un nouveau tour commence. Gardez le même ordre ; ne relancez pas l'initiative.

SURPRISE. Si le meneur de jeu estime que certains combattants ont été pris par surprise, déterminez l'initiative normalement, mais ceux qui sont surpris ne peuvent pas agir au premier tour. En fonction des circonstances, le meneur de jeu peut demander un jet d'Esprit, difficulté 6, pour éviter la surprise. Si le groupe adverse tentait de se glisser discrètement à portée d'attaque, effectuez plutôt un jet en opposition Esprit contre Habileté.

LE TOUR DE COMBAT. Chaque personnage peut effectuer une action à son tour de jeu. Généralement, il s'agit d'attaquer, de lancer un sort ou d'utiliser un objet. Mais il faut encourager les joueurs à décrire des petites actions secondaires pour rendre les choses intéressantes (se moquer des ennemis, glisser sur la rambarde d'un escalier, défier le chef adverse, etc.) Le meneur de jeu doit récompenser les idées créatives – par exemple en baissant un peu les difficultés (y compris les défenses). Chaque personnage peut aussi se déplacer un peu sur le champ de bataille tant qu'il n'est pas engagé au corps à corps.

ATTAQUER. Désignez l'adversaire que votre personnage attaque et effectuez un jet de Courage. Si le résultat est égal ou supérieur à la défense adverse, c'est touché ! Les ennemis faibles ont une défense de 3, les ennemis moyens ont une défense de 6 et les ennemis puissants une défense de 9.

LES PERSONNAGES ONT TOUS UNE DÉFENSE DE 6.

Si le jet est réussi, le personnage inflige des dégâts. Les attaques sans arme infligent 1 point de dégâts. Sinon, lancez le D de l'arme utilisée. Il faut soustraire 2 aux dégâts des armes à distance.

Si la cible porte une armure, elle doit lancer le D l'objet pour voir combien de points de dégâts elle absorbe. Les armures réduisent tous les types de dégâts, même magiques.

Finalement, les dégâts sont déduits du total de points de vie de la cible. Elle meurt si les dégâts sont suffisants pour la réduire à 0 point de vie ou moins.

LANCER UN SORT. Effectuez un jet d'Esprit pour lancer un sort. Désignez les cibles avant de lancer les dés. Vous avez besoin d'un 6 ou plus pour lancer un sort en combat.

ATTAQUES SOURNOISES ET BOTTES SECRÈTES. Le personnage peut utiliser son action pour se glisser dans le dos de ses adversaires ou préparer un enchaînement de coups compliqués. Il doit réussir un jet d'Habilité contre une difficulté de 6. Désignez la cible avant de lancer les dés et n'oubliez pas de

décrire la manœuvre. Si le jet est réussi, le personnage reçoit un bonus de +1D pour attaquer cette cible au prochain tour et de +1D aux dégâts s'il touche ! Si le personnage n'attaque pas cette cible précise au tour suivant, le bénéfice est perdu.

ENGAGÉ AU CORPS À CORPS. En combat, le personnage est engagé au corps à corps quand il est assez près de ses adversaires pour effectuer (ou subir) des attaques de mêlée. Quand un combat commence, personne n'est au corps à corps. Mais dès que quelqu'un annonce une attaque de mêlée – ou se retrouve pris pour cible par une telle attaque – il est engagé au corps à corps.

Il peut être très intéressant de jouer avec des figurines (ou des pions de Lego) et une carte dessinée sur du papier blanc pour représenter les positions relatives des personnages et de leurs adversaires. D'un seul coup d'œil, chacun peut voir qui est engagé au corps à corps, qui est libre pour effectuer une attaque à distance et les mouvements qu'il faut effectuer pour bien se placer. Non seulement cela accélère grandement le jeu, mais encore les joueurs ont-ils de nouvelles idées tactiques.

SE DÉSENGAGER. Il faut utiliser une action pour se désengager d'un corps à corps sans prendre de risques. Effectuez un jet de Courage, difficulté 6. En cas de réussite, le personnage se retire du corps à corps et personne ne peut l'attaquer de cette manière jusqu'après son prochain tour d'initiative. En cas d'échec, le personnage reste engagé et son tour s'achève. S'il se désengage sans prendre d'action, son adversaire lui inflige immédiatement des dégâts.

UTILISER DES ARMES À DISTANCE. Le personnage ne tombe jamais à court de projectiles pour ses arcs, arbalètes ou frondes. Les projectiles magiques, par contre, sont en quantité limitée et il faut bien tenir compte de leur dépense.

L'AVANTAGE DES ARMES À PROJECTILES : au début de chaque tour de combat, tous les combattants qui ne sont pas engagés au corps à corps peuvent effectuer une attaque à distance gratuite, avec une arme à projectiles, en plus de leur action, dans l'ordre d'initiative.

LE DÉSAVANTAGE DES ARMES À PROJECTILES : les armes à distance ne font pas autant de dégâts que les armes de mêlée – au point parfois de simplement rebondir sans effet. Enlevez 2 aux dégâts des armes à projectiles.

Même engagé, un personnage peut toujours utiliser une arme à distance. Les dégâts sont toujours réduits et il ne peut pas effectuer d'attaque au début du tour, mais il reste dangereux.

Le personnage peut lancer des petites armes, comme les dagues, les javelines ou les hachettes, pour infliger des dégâts. Néanmoins, l'arme est perdue jusqu'à la fin du combat, à moins d'utiliser une action et d'effectuer un jet de Courage, difficulté 6, afin de la récupérer.

SIX, SIX ET ENCORE SIX. Vous remarquerez que presque toutes les difficultés en combat sont égales à 6. Même la défense d'un adversaire moyen est égale à 6. Lancer un sort en combat ? Passer une attaque sournoise ? Ne pas se laisser surprendre ? La difficulté pour tout cela est égale à 6. Facile !

Magie

Quand votre personnage utilise de la magie, il faut commencer par annoncer le nom du sort utilisé et désigner la ou les cibles. Le magicien lui-même est toujours une cible possible si le sort peut s'appliquer à lui-même.

Le magicien doit pouvoir faire des gestes et parler librement pour lancer un sort. Toutefois, cela demande beaucoup de concentration. En combat, il faut réussir un jet d'Esprit, difficulté 6, pour réussir. Quand la situation est plus calme et que le personnage n'est pas en danger, mais que le temps ou les ressources comptent – qu'il y a un enjeu dans l'histoire – un 3 suffit. Dans tous les autres cas (tout le temps du monde, aucun danger, etc.), le sort réussit automatiquement. En cas d'échec du jet d'Esprit, le sort fait *pschitt*.

En cas de succès, lancez le D du sort pour déterminer ses effets (1D ou 2D le plus souvent : dans la description du sort, on note la puissance xD, mais cela revient au même).

Les cibles peuvent résister ou réduire la plupart des effets des sorts en réussissant un jet en opposition contre le jet de xD. Si la cible a plusieurs essais, le magicien doit lancer les D à chaque fois. Chaque sort indique si la cible peut ou non effectuer un jet de résistance et avec quelle caractéristique.

Quand un magicien doit maintenir un sort, il ne peut effectuer aucune autre action que se déplacer normalement. Par ailleurs, s'il subit des dégâts supérieurs à la moitié de ses points de vie totaux, il doit effectuer un jet de Courage ou il perd sa concentration – le sort prend immédiatement fin.

Les sorts d'attaque élémentaire décrits dans les listes utilisent principalement le feu et l'électricité. Vous pouvez conserver la description des sorts et en changer l'élément : tempête de glace au lieu de tempête de feu, boule de foudre au lieu de boule de feu, etc. N'oubliez pas de renommer les sorts. Chacun d'eux est un nouveau sort qu'il faut apprendre pour lui-même.

Description des sorts

ARC DE FOUDRE. Le magicien inflige xD dégâts électriques, divisés comme il le souhaite entre une ou plusieurs cibles à portée de vue. Il subit lui-même 1 point de dégâts électriques pour chaque cible.

AUTORITÉ MAGIQUE. Si la cible rate un jet d'Esprit contre le xD, elle doit répondre à une question sans mentir – par Oui, Non ou Je ne sais pas. Ce sort ne fonctionne pas sur les animaux et les morts-vivants. Le magicien et sa cible doivent parler la même langue ou être au moins capables de communiquer.

BOULE DE FEU. Ce sort inflige à une cible en vue deux fois le xD en dégâts de feu et inflige xD dégâts de feu normaux à toutes les créatures (amis et ennemis, y compris le magicien) dans un rayon de 30 mètres autour de la cible principale. Toutes les créatures peuvent effectuer un jet de Courage pour se jeter à l'abri au dernier moment et diviser les dégâts par deux.

CERCLE DE FEU. Un anneau de feu tourbillonnant entoure le magicien et inflige xD dégâts de feu à tout adversaire qui parvient à lui porter une attaque au corps à corps. De plus, il y a une chance que le décor prenne feu (à la discrétion du meneur de jeu). Le magicien doit rester concentré pour maintenir le sort – il ne peut effectuer aucune action, mais peut se déplacer normalement.

CHANCE. La cible du sort ajoute le xD du sort à son prochain jet. Celui-ci doit être effectué au plus tard dans les minutes qui suivent.

CHOC. Le magicien accumule une charge électrique en lui. La prochaine attaque au corps à corps qu'il subit provoque la décharge et l'adversaire subit xD dégâts électriques. Le sort prend fin.

CONFORT. Le magicien peut allumer un petit feu qui chauffe fortement sans fumée, purifier de l'eau, nettoyer des vêtements, se préparer un petit risotto, etc. de manière à simplifier la vie de tout le monde. Après une nuit de repos, il rend xD points de vie à tous ses compagnons.

CONTRESORT. Ce sort peut être lancé à n'importe quel moment, y compris pendant le tour d'une autre personne. À condition que le jet d'esprit pour l'activer soit réussi, ce sort permet de bloquer un sort adverse. L'autre lanceur de sort doit réussir un jet d'Esprit contre le xD pour maintenir son sort – sinon, il fait *pschitt*.

CONTRÔLE. À moins que la cible ne réussisse un jet d'Esprit contre le xD, elle tombe sous le contrôle du magicien. Ce dernier doit maintenir le sort, afin de forcer la cible à agir à son tour de la manière dont le magicien le souhaite.

DÉCHARGE DE LUMIÈRE. Le sort inflige xD dégâts de lumière à tous les morts-vivants dans un rayon de 30 mètres, mais inflige 3 points de dégâts au magicien par D lancé (il peut toujours lancer moins de dés que la puissance du sort).

DESTRUCTION. Le magicien sacrifie un objet en sa possession pour détruire un objet non-magique constitué d'une matière similaire. Par exemple, il peut sacrifier une dague pour détruire une épée ennemie. La cible qui porte l'objet peut effectuer un jet de Courage contre le xD pour éviter la destruction.

ENCHEVÊTREMENT. Le magicien projette de ses doigts une épaisse toile collante afin d'attraper une créature. Cette dernière doit réussir un jet de Courage contre le xD ou elle perd sa prochaine action.

ÉPOUVANTE. À moins que la cible ne réussisse un jet de Courage contre le xD, elle est terrifiée. Elle n'attaque pas, ni n'utilise d'effets ou de sorts contre le magicien pendant une heure – sauf si elle est directement menacée par le magicien ou ses compagnons. Le sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants.

ÉTOURDISSEMENT. La cible du sort doit réussir un jet d'Esprit contre le xD ou elle perd sa prochaine action. Le sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants.

ÉVASION. Dans un éclair lumineux et une bouffée de fumée, le magicien et ses compagnons se téléportent au loin. Ils réapparaissent à un endroit au hasard, choisi par le meneur de jeu, dans un rayon de quelques centaines de mètres de là. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par jour.

INVISIBILITÉ. Le magicien disparaît et ne peut être pris pour cible par des attaques ou des sorts – mais il est toujours vulnérable aux attaques de zone comme Nuage de chaos ou Boule de feu. Le sort prend fin dès que le magicien attaque, lance un autre sort ou subit des dégâts.

NUAGE DE CHAOS. Une épaisse fumée pourpre envahit rapidement un espace de 30 mètres dans toutes les directions. Toutes les créatures vivantes (qui ne sont pas des morts-vivants ou des créatures artificielles) – y compris le magicien et ses alliés – doivent effectuer un jet d'Esprit contre le xD ou elles perdent leur prochaine action.

PÉTRIFICATION. Une cible doit effectuer deux jets de Courage contre le xD. Si les deux jets sont des échecs, elle est transformée en pierre et elle meurt.

PROTECTION. Ce sort fonctionne comme une armure à usage unique dont la protection est égale au xD. La protection reste active jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, puis elle se dissipe aussitôt.

PUISSANCE. La cible du sort ajoute le xD du sort à son prochain jet d'attaque et ajoute le même nombre à ses dégâts si l'attaque touche.

RÉANIMATION. Un cadavre tué depuis moins de dix minutes se relève sous la forme d'un zombie. Il obéit uniquement au magicien et agit juste après lui. Utilisez les caractéristiques d'un zombie de

base, sans tenir compte de la nature préalable de la créature. On ne peut utiliser ce sort qu'une fois par jour, mais le zombie reste actif et obéissant jusqu'à ce qu'on le tue (n'oubliez pas de le nourrir au moins une fois par jour !)

RÉFLEXION. Le prochain sort qui vise la cible de ce sort est renvoyé à son lanceur. Cela ne fonctionne que contre les sorts qui visent nommément un adversaire – pas les sorts de zone.

SILENCE. Durant un tour par D du sort, il n'y plus aucun son dans un rayon de 30 mètres. Il devient impossible de lancer des sorts.

SOINS. Une cible que le magicien touche récupère xD points de vie (sans dépasser son maximum). Les morts-vivants ne sont pas affectés. Le magicien perd 1 point de vie, que le sort soit correctement lancé ou non (même en prenant son temps, il faut toujours effectuer un jet avec une difficulté 3 – 6 en combat). Si le sort est raté, le magicien ne peut plus utiliser ce sort jusqu'au lendemain. Un magicien ne peut pas se soigner lui-même.

SOUHAIT. Le magicien peut dupliquer les effets de n'importe quel sort, mais il subit 5 points de dégâts en cas de réussite au jet.

TÉLÉKINÉSIE. Le magicien déplace des objets par la pensée, sans dépasser xD kilogrammes, pendant une minute. Le mouvement est lent – un à deux mètres par seconde, pas assez pour causer des dégâts de collision.

TEMPÊTE DE FEU. Toutes les créatures à un kilomètre de distance (y compris le magicien) subissent xD dégâts de feu. Le magicien peut choisir de lancer moins de dés que la puissance maximale du sort.

Équipement

Les listes suivantes ne sont pas exhaustives. Ce sont de simples idées. Utilisez votre imagination et, si le meneur de jeu est d'accord, c'est bon.

1 PIÈCE D'OR

Sac à dos
Couverture
Chandelle (3 mètres, trois heures)
Sac à butin
Rations (une semaine)
Torche (10 mètres, une heure)
Outre (deux litres)

5 PIÈCES D'OR

Bandages (soin de 2 PV)
Briquet à amadou
Huile pour lanterne (cinq heures)
Bâton ferré
Étui à parchemin étanche

10 PIÈCES D'OR

Lanterne (10 mètres)
Carte de la région
Corde (escalade +1D)
Marteau et pitons
Parchemins, encre et plumes

Potion de soins (1D)

20 PIÈCES D'OR

Tente pour quatre personnes
Animal (chat, chien, hibou...)
Cape (dissimulation +1D)
Gants (escalade +1D)
Bottes elfiques (silence +1D)
Potion de soin (2D)
Instrument de musique
Parchemin de sort (1D)

50 PIÈCES D'OR

Cheval de monte
Longue-vue
Petit miroir
Outils de crochetage (+1D)
Parchemin de sort (2D)

100 PIÈCES D'OR

Chien-loup fidèle (morsure 1D, 12 PV)
Destrier de guerre (Piétinement 1D, 12 PV)

OUTILS. Le prix des outils est variable. Plus ils sont utiles, plus ils sont chers. Ils peuvent prendre de nombreuses formes et chacun accorde +1D dans des situations spécifiques. Par exemple, des outils de crochetage donnent +1D pour ouvrir des serrures ou désamorcer certains pièges. Les effets exacts des outils sont laissés à la discrétion du meneur de jeu.

COMPAGNONS ANIMAUX. (100 PO). Ces compagnons peuvent prendre toutes les formes si le meneur de jeu est d'accord. Un personnage ne peut avoir qu'un seul compagnon à la fois. La plupart ont les caractéristiques suivantes : Courage 1D, Esprit 1D-4, Habileté 2D et 12 PV. Le meneur de jeu peut ajuster ces caractéristiques selon les circonstances – si un animal vole, il peut être un peu moins bon ailleurs pour compenser.

Trésors et objets magiques

En moyenne, les monstres possèdent des richesses égales à quatre fois leurs points de vie. La moitié se trouve sous la forme d'objets et de matériel, le reste en or. Ils ne portent pas toujours tout sur eux et certaines créatures ne possèdent rien du tout. On peut aussi trouver des trésors dans des endroits bien cachés, ou sous la forme de récompenses ou de primes.

Les objets magiques suivants sont quelques idées générales vous permettant de laisser courir votre imagination. Le meneur de jeu saura accepter ou refuser vos propositions (ou simplement les adapter à ses aventures).

ANNEAU DE RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE. 100 PO. Les dégâts élémentaires d'un type particulier (feu, acide, vent, eau, son, électricité, etc.) qui affligent le porteur sont divisés par deux (arrondi à l'inférieur). Le porteur ne peut pas

lancer de sorts causant des dégâts élémentaires identiques.

ARMES MAGIQUES. (100 PO pour 1D ou 200 PO pour 2D). Courage +1D à l'attaque. Les dégâts de l'arme ne sont pas affectés.

BAGUETTE MAGIQUE. 100 PO. Esprit +1D pour lancer les sorts. La puissance des sorts n'est pas affectée.

PARCHEMIN DE SORT. (20 PO pour 1D ou 50 PO pour 2D). Contient un sort à usage unique, au choix du joueur s'il l'achète ou du meneur de jeu si le parchemin est dans un trésor. Utiliser un parchemin nécessite un jet d'Esprit.

POTION DE SOIN. (10 PO pour 1D ou 20 PO pour 2D). Il faut une action pour boire une potion et récupérer xD points de vie, jusqu'à son maximum. Fonctionne toujours. Effets instantanés.

Expérience et progression

À tout moment (mais à la discrétion du meneur de jeu – il est difficile d'acheter une nouvelle épée au cours d'une nuit d'orage au beau milieu de la forêt), les personnages peuvent dépenser des pièces d'or pour gagner l'une des améliorations suivantes :

20 PO. Augmenter le maximum de PV de 1

100 PO. Augmenter une caractéristique de 1D à 2D

100 PO. Apprendre un nouveau sort à 1D

100 PO. Acheter une arme ou une armure à 1D

100 PO. Augmenter un sort de 1D à 2D

200 PO. Apprendre un nouveau sort à 2D

200 PO. Acheter une arme ou une armure à 2D

200 PO. Augmenter une caractéristique de 2D à 3D

200 PO. Augmenter un sort de 2D à 3D

Mener le jeu

Vous êtes le meneur de jeu. Votre parole fait loi autour de la table. Vous pouvez ajuster le prix de l'équipement, les effets des sorts, les difficultés des actions, les points de vie des monstres, etc. Mais restez cohérent. Changer les règles trop souvent peut rapidement énerver les joueurs.

Jouez sans vous prendre la tête. Soyez fan des personnages et des joueurs, mais ne leur faites pas la vie trop facile. Soyez juste et souple, mais évitez que l'application des règles à la lettre ne nuise au rythme du jeu. Prenez des décisions et passez à la suite. Ne vous embêtez pas en essayant d'équilibrer et de parfaire la moindre chose. Laissez la partie se poursuivre.

COMBAT TACTIQUE. Un bon combat ne devrait jamais être seulement une question d'exterminer aveuglément ses adversaires. Les ennemis des personnages ont des objectifs : les capturer, leur voler des choses, les empêcher de rentrer dans un lieu, les faire fuir, etc. Rares sont les monstres qui veulent seulement les dévorer (et ceux-là fuient très rapidement s'ils se rendent compte que leurs proies sont dangereuses). De même, les personnages devraient avoir de bonnes raisons de provoquer un combat. Une fois les objectifs atteints (ou visiblement impossibles à atteindre), le combat devrait cesser rapidement. Votre rôle de meneur de jeu est de dégager clairement les objectifs tactiques des uns et des autres et de faire agir les adversaires de manière logique avec ces objectifs. Personne n'a envie de mourir s'il peut l'éviter, pas plus les personnages que les monstres.

PIÈGES. Les pièges sont assez faciles à créer et à déclencher. Trouvez un mécanisme intéressant et décidez d'une difficulté. Soyez créatif. Le plus important, dans un piège, c'est ce qu'il faut faire pour l'éviter ou le contourner, pas sa méchanceté aveugle. Voici quelques idées simples :

- Aiguille à poison
- Asphyxie
- Éboulement
- Effet magique
- Explosion
- Fil d'alarme
- Fléchettes acérées
- Fosse profonde
- Gaz acide
- Insectes carnivores
- Lames affûtées
- Pieux bien cachés
- Sables mouvants
- Téléportation

Pour trouver un piège, il faut bien examiner les lieux et réussir un jet d'Esprit, difficulté 6. Pour le désamorcer, il faut un jet d'Habilité, difficulté 9. La plupart des pièges sont des menaces moyennes et infligent 6 points de dégâts à un ou deux personnages s'ils tombent dedans ou ne parviennent pas à l'éviter. Il devrait être possible d'effectuer un jet de caractéristique pour diminuer ou éviter les effets des pièges les plus mortels.

ÉNIGMES. Il faut un peu plus de temps pour préparer des énigmes. Soyez très prudent, car il est très facile de sous-estimer leur difficulté. Si les personnages restent bloqués sur une énigme, le jeu risque de s'arrêter soudainement. Il ne devrait pas y avoir plus d'une énigme par séance de jeu – et on peut parfaitement s'en passer.

ÉQUILIBRER LES RENCONTRES. La plupart des rencontres seront de difficulté moyenne. Une (ou deux peut-être) par aventure peut être plus faible ou plus forte. Ne prévoyez qu'une seule rencontre mortelle.

Il est recommandé de ne pas avoir plus d'une rencontre sur quatre qui soit un piège ou une énigme (à moins que ça ne soit le sujet de l'aventure).

Pour préparer un combat de difficulté moyenne, il vous suffit d'équilibrer plus ou moins le total des défenses de chaque groupe. Les personnages ont une défense de 6 – il vous suffit de multiplier ce chiffre par le nombre de personnages pour connaître votre budget. Une rencontre faible utilisera seulement la moitié du budget, tandis qu'une rencontre forte aura une fois et demi ce nombre.

Par exemple, quatre personnages (défense totale $6 \times 4 = 24$) entrent dans une crypte. Il y a des sarcophages de pierre au milieu et des piles d'os dans les coins. Soudain, les cadavres se relèvent et attaquent ! Il y a deux momies et un squelette (défense totale $9 + 9 + 6 = 24$). Le combat sera de difficulté moyenne. Si vous ajoutez deux squelettes, les choses deviendront difficiles.

LES ENNEMIS MORTELS SONT DIFFÉRENTS. LES RÈGLES SUR L'ÉQUILIBRE DE LA DÉFENSE NE S'APPLIQUENT PAS. ILS SONT SI DANGEREUX QUE VOUS NE DEVRIEZ METTRE QU'UN SEUL ADVERSAIRE MORTEL À LA FOIS.

Adversaires

Certaines des descriptions des monstres ne vont pas beaucoup plus loin d'un simple nombre de dés à lancer. Par exemple, Esprit 1D-2 indique qu'il faut lancer un dé et enlever deux au résultat. Quel que soit le modificateur, aucun résultat ne peut être inférieur à 0.

Les **ANIMAUX** possèdent un intellect limité. Enlevez 4 à tous les jets d'Esprit qu'ils doivent effectuer. De plus, leur Habilité ne peut servir qu'aux tâches qu'ils sont effectivement capables d'accomplir – grimper pour une araignée, chasser en meute pour des loups, etc.

Les **CRÉATURES ARTIFICIELLES** ne sont pas vraiment vivantes et elles n'ont pas de points faibles. Les attaques sournoises et bottes secrètes ne fonctionnent pas sur elles, non plus que les effets magiques mentaux qui n'affectent pas les morts-vivants.

Les **CRÉATURES IMMATÉRIELLES** n'ont pas de corps physique. On peut voir ces créatures, mais les entendre seulement si elles le désirent. Les attaques physiques non-magiques n'ont qu'une chance sur deux de les toucher réellement (4+ sur 1D) – sinon, elles passent au travers sans infliger de dégâts.

Les **MORTS-VIVANTS** sont souvent des serviteurs sans âme, avec un Esprit et une Habilité égale à 0, quoi qu'en dise le tableau des caractéristiques. Ces marionnettes n'hésitent pas, ne fuient pas ni ne se rendent. Les sorciers morts-vivants ont les caractéristiques normales – ils sont intelligents et agissent de leur propre volonté.

Adversaires faibles

COURAGE	1D+1	ESPRIT	1D	HABILETÉ	1D
DÉGÂTS	1D	DÉFENSE	3	PV	8

BANDITS. La moitié des bandits, ou à peu près, possèdent une arme à distance.

CHAUVES-SOURIS GÉANTES. Animaux volants.

FEUX FOLLETS. Minuscules boules de pâle lumière flottant dans l'air. Ils causent des dégâts électriques, mais évitent les combats et préfèrent attirer leurs victimes dans des zones dangereuses, comme des marais, des sables mouvants ou le territoire de chasse d'un puissant prédateur.

GOBELINS. Sales petites pestes qui posent des pièges et tendent des embuscades pour éviter les confrontations directes. Un sur quatre possède une arme à distance.

LOUPS. Animaux se déplaçant en meutes de 3 à 5 individus.

RATS SANGUINAIRES. Animaux vivant en meutes de 3 à 5 individus.

SQUELETTES. Morts-vivants. Les projectiles ne leur font aucun dégât.

VIPÈRES GÉANTES. Animaux. Quiconque est blessé par une vipère géante doit effectuer un jet de Courage, difficulté 3, ou il subit 2 dégâts supplémentaires de poison.

Nuées

COURAGE	1D+1	ESPRIT	1D	HABILETÉ	1D
DÉGÂTS	1 par ind.	DÉFENSE	0/3	PV	1 par ind.

Une nuée comprend 4+1D individus qui agissent à l'unisson comme s'ils n'étaient qu'un unique adversaire faible. Pour une action, une nuée peut se diviser en plusieurs nuées plus faibles ou plusieurs nuées faibles peuvent se rejoindre pour former une grosse nuée.

Une attaque de nuée inflige des dégâts égaux au nombre d'individus dans la nuée. Toute attaque au corps à corps ou par magie tue automatiquement un individu, mais il faut obtenir 3 ou plus sur une attaque à distance.

ARAIGNÉES GÉANTES. Animaux.

CHAUVES-SOURIS. Animaux volants.

FOURMIS GÉANTES. Animaux.

RATS. Animaux.

SERPENTS. Animaux. Quiconque est blessé par des serpents doit effectuer un jet de Courage, difficulté 3, ou il subit 2 dégâts supplémentaires de poison.

Adversaires Moyens

COURAGE	1D+2	ESPRIT	1D	HABILETÉ	2D
DÉGÂTS	1D+2	DÉFENSE	6	PV	12

ARAIGNÉES GARGANTUESQUES. Habilitété 3D.

GOULES. Morts-vivants rapides et vicieux. Courage 2D pour attaquer. Solitaires.

HARPIES. Créatures volantes peureuses qui n'attaquent qu'en groupe de trois ou plus et fuient si leur nombre tombe sous ce seuil.

HOMMES-LÉZARD. Barbares tribaux qui chassent en couple et évitent les armes à distance.

LÉZARDS GÉANTS. Animaux carnivores. 20 PV.

LOUPS SANGUINAIRES. Animaux. Souvent alpha des meutes de loups.

ORQUES. Brutes à peine civilisées et pourtant intelligentes qui œuvrent en équipes de deux ou trois.

SCARABÉE GÉANT. Animal. Sa carapace épaisse compte comme une armure de 1D. Peut voler un tour par combat.

SOLDATS. Possèdent une armure de 1D.

SPECTRES. Morts-vivants immatériels.

ZOMBIE. Morts-vivants.

Adversaires puissants

COURAGE	2D	ESPRIT	2D	HABILITÉ	2D
DÉGÂTS	2D	DÉFENSE	9	PV	17

CHIMÈRES. Énormes bêtes à trois têtes (lion, chèvre et dragon) qui peuvent souffler du feu une fois par combat – c'est une attaque à distance qui touche tous leurs ennemis à la fois.

DRAKES. Leur peau épaisse compte comme une armure de 1D. Si un drake obtient un double sur un jet d'attaque, il souffle du feu – comme le sort *Boule de feu* à 2D. Ils sont eux-mêmes invulnérables au feu.

GÉANTS. Une fois par combat, ils peuvent effectuer une attaque à distance en lançant un énorme rocher.

GOLEMS. Créatures artificielles en pierre. Les attaques physiques ne leur infligent qu'un seul point de dégâts par dé. Les dégâts magiques fonctionnent normalement.

LOUPS-GAROU. Quiconque est blessé par un loup-garou doit effectuer un jet de Courage, difficulté 6, ou il est infecté. En combat, il se transforme en loup-garou (avec les mêmes caractéristiques) à moins qu'il ne réussisse un jet d'Esprit difficulté 3 au

début de chaque tour. Les loups-garou ne peuvent pas utiliser d'armes, d'outils ou de magie. Il n'existe pas de remède connu.

MINOTAURES. Ils brandissent une hache géante et n'utilisent jamais d'armes à distance. Ils possèdent une attaque spéciale de charge : en cas de succès, la cible subit double-dégâts ; mais s'ils ratent, ils ne peuvent pas attaquer à leur prochain tour.

MOMIES. Morts-vivants.

OMBRES. Morts-vivants immatériels.

SCORPIONS GÉANTS. Animaux. Pas plus d'une fois tous les deux tours, ils attaquent avec leur dard ; les victimes doivent effectuer un jet de Courage, difficulté 6, ou elles subissent 3 dégâts supplémentaires de poison.

TROLLS. Leur peau épaisse et leur régénération comptent comme 1D d'armure. Ils combattent avec leurs griffes et des gourdins.

Adversaires mortels

COURAGE	2D+2	ESPRIT	2D	HABILITÉ	2D
DÉGÂTS	2D+2	DÉFENSE	9	PV	25

CHEVALIERS DE LA MORT. Morts-vivants. Armure 2D.

DRAGON. Leur peau épaisse compte comme une armure de 2D. Si un dragon obtient un double sur un jet d'attaque, il souffle du feu – comme le sort *Boule de feu* à 3D. Ils sont eux-mêmes invulnérables au feu.

HORREURS TENTACULAIRES. Peuvent attaquer deux fois par tour si elles ciblent deux adversaires différents. Ces abominations de la nature sont immunisées aux effets magiques mentaux et à tous les types de feu.

LICHES. Morts-vivants intelligents qui peuvent lancer tous les sorts à 1D et *Souhait* à 2D. Elles peuvent lancer *Réanimation* jusqu'à quatre fois par jour.

LIMONS. Créatures artificielles. Les armes non-magiques et les armures qui les touchent ou qui sont touchées par elles sont désintégrées si elles infligent ou reçoivent plus de 5 points de dégâts en une seule fois.

SORCIERS. Connaissent tous les sorts à 2D.

VAMPIRES. Morts-vivants intelligents et volants. Esprit 3D. Connaissent les sorts *Contrôle* et *Étourdissement* à 3D.

Aventures

Avec un peu d'expérience, vous trouverez certainement votre propre style et vos préférences quant à la conception d'aventures, mais considérez ce chapitre comme un pied à l'étrier. La plupart des séances de **DONJON SANS FAÇON** ne durent pas plus d'une bonne heure, mais vous pouvez bien sûr jouer pendant des heures si vous préférez.

Vous n'avez pas besoin de foncer directement à l'étape suivante d'une aventure dès que vous avez fini la précédente. Laissez les joueurs avancer à leur rythme dans le jeu, en prenant le temps d'explorer et d'essayer des choses. Il y a beaucoup de plaisir à prendre dans la surprise de péripéties non prévues.

INTRODUCTION. Posez l'argument de l'aventure. Le groupe a peut-être trouvé une vieille ruine dont les rumeurs prétendent qu'elle contiendrait des trésors magiques ou les personnages ont été engagé pour sauver un être cher des griffes d'un monstre. Évitez les réunions préparatoires et ennuyeuses dans les tavernes et les discussions du genre « Comment on s'est rencontré ». Expliquez aux joueurs en quoi consiste l'aventure du jour et en avant !

RENCONTRE FACILE. Préparez un combat facile, un piège pas trop dangereux, une négociation aisée ou d'autres choses tout aussi simples – si c'est la première fois pour plusieurs joueurs, prévoyez un combat. Cela permet à tout le monde de se familiariser avec les règles, les dés et les feuilles de personnage. Et puis, ça pose l'ambiance.

SÉRIE DE RENCONTRES. En fonction de la durée prévue de la séance, préparez de quatre à six lieux à explorer. Il peut s'agir de zones séparées comme des salles souterraines, des lieux en plein air, etc. mais ce n'est pas une obligation. Trouvez simplement une chose importante à faire à chaque fois – des ennemis, un phénomène météorologique étrange, un passage secret, un portail magique, un piège, une faille à traverser, un autel dédié à un dieu du mal, une négociation compliquée ou une enquête rapide, etc. La plupart des combats devraient être de difficulté moyenne, mais il en faut au moins un qui soit ardu. Essayez de prévoir un moment, dans la seconde partie de l'aventure, pour que les personnages puissent acheter du matériel.

REBONDISSEMENT. À un certain moment, l'histoire doit dévier un peu. Il peut s'agir d'une révélation, d'une découverte ou d'un événement qui changent les perspectives, qui donnent de nouvelles informations ou qui font progresser l'intrigue à grands pas.

Peut-être que les personnages découvrent l'identité de leur adversaire principal mais que celui-ci s'échappe, ou ils trouvent un objet ou une information qui fait avancer leur quête, à moins qu'ils ne soient soudainement téléportés en dehors du donjon, au beau milieu de jungles épaisses, ou qu'ils tombent dans une embuscade et qu'ils sont capturés ou qu'il y ait un événement majeur qui tourneboule tout autour d'eux !

Cet événement n'a pas besoin d'être extrême ou tragique. Il doit juste changer un peu le sujet le sujet de l'histoire, pour que les joueurs sentent que les choses avancent : les joueurs pensaient qu'ils devaient accomplir telle mission et, en vérité, ils se retrouvent soudain confrontés à des nécessités différentes, qu'il s'agisse de paramètres nouveaux pour remporter la victoire ou d'objectifs complètement différents.

FIN DE PARTIE. On arrive enfin à la dernière rencontre. La plupart du temps, c'est un « boss de fin de niveau », un adversaire mortel – ou simplement difficile, mais avec beaucoup de renforts et d'alliés. Cependant, ce n'est pas nécessairement un combat : une énigme compliquée, un débat public enflammé ou n'importe quel défi d'importance peut faire l'affaire.

Essayez de faire durer cette rencontre un peu plus longtemps que les autres. L'adversaire peut développer plusieurs tactiques, appeler des renforts, utiliser des objets ou des capacités surprenantes, insulter les personnages, etc. N'ayez pas peur de bousculer un peu les personnages : la victoire n'en sera que plus agréable. Mais, à moins qu'ils ne fassent quelque chose d'incroyablement stupide ou qu'ils manquent vraiment de chance, les héros devraient l'emporter la plupart du temps.

CONCLUSION. Elle doit être simple et rapide. Décrivez la fin de la dernière rencontre avec un peu d'emphase, expliquez l'impact de l'histoire sur le reste du monde et rappelez que les exploits des personnages seront chantés au cours des années à venir...

Voici quelques idées d'aventures – ce que les personnages auront à faire pour gagner leurs récompenses. Ajustez les histoires à ce qu'ils ont déjà fait, aux gens qu'ils connaissent et aux motivations qui les animent...

1D66 CE QUE LES PERSONNAGES DOIVENT FAIRE DANS L'AVENTURE !

11	Acheter un objet précieux à un maître artisan
12	Aider une ou des personnes
13	Apporter un message
14	Arrêter un criminel
15	Attaquer un lieu
16	Chasser un monstre
21	Convoyer une personne ou un objet précieux
22	Déjouer une conspiration
23	Délivrer un prisonnier
24	Détruire un objet dangereux
25	Éliminer une menace
26	Empêcher un assassinat
31	Empêcher un rituel dangereux
32	Explorer un lieu sauvage
33	Explorer une ruine
34	Faire appliquer une loi
35	Fouiller une bibliothèque à la recherche d'un savoir ancien
36	Gagner un tournoi
41	Livrer une cargaison
42	Mener une enquête
43	Organiser une fête ou une cérémonie
44	Protéger un village
45	Protéger une personne pendant un certain temps
46	Ramener la tête d'un monstre célèbre
51	Recevoir l'enseignement d'un maître
52	Retrouver le gardien d'un secret
53	Retrouver un artefact magique
54	Retrouver un trésor perdu
55	Retrouver une ou des personnes
56	Se renseigner sur une menace
61	Signer un traité de paix
62	Surveiller une rencontre secrète
63	Trouver un cadeau pour une personne importante
64	Trouver un lieu caché ou protégé
65	Trouver une information dissimulée
66	Voler un objet

