

Gates & Gorgons

Dungeon of Pandemonium

a fantasy heartbreaker by Kobayashi

1.5

Gates & Gorgons

D u n g e o n s o f P a n d e m o n i u m

Ce jeu est dédié à E. Gary Gygax 1938-2008

Le nom « Gates & Gorgons » et les Disciple 12 rules sont de Rafael Chandler

Inspirations : *D&D*, *Barbarians of Lemuria*, *Burning Wheel*, *Ryuu Tama* et mon propre jeu *Tranchons & Traquons*.

Grand merci à Rafael Chandler pour ses encouragements et conseils et pour m'avoir laissé joué dans sa cour

Merci à Mike Holmes et Darren Hill pour avoir mis en ligne le générateur de scénarios sur Abulafia

Traduction (maladroite et approximative) d'Etienne Bar avec l'aide salutare de Pascal « Childeric Maximus » Oliet pour sa traduction des « disciples 12 rules» ([disponible en ligne](#)) et sa relecture attentive et bienveillante et de Maitre Kobayashi..

Cette traduction n'a pas été approuvée par Kobayashi qui a évoqué son agenda de ministre (comprendre : sa flemme légendaire) pour ne pas s'y atteler. D'aucuns noteront l'aspect kafkaïen de devoir traduire en français un jeu écrit en anglais par un auteur français, mais les démons de la productivité et de l'efficacité n'ont pas encore trop semé leurs graines dans le monde magique du JdRA

version 1.5 juin 2008

Pandemonium License 1.0

Le texte de cette licence doit apparaître dans son intégralité si vous utilisez le contenu de ce document. En utilisant le contenu de ce document vous acceptez les conditions de cette licence. Si vous utilisez cette licence, l'auteur, Rafael Chandler, vous donne la permission d'utiliser ce document comme vous le désirez. Si vous créez un jeu, des suppléments pour *Dread : Le First Book of Pandemonium* ou quoi que ce soit d'autre, la seule chose que l'auteur demande est de faire référence à lui, au jeu *Dread* et que vous incluez un lien au site internet de *Dread* (www.dread-rpg.com). L'auteur souhaite également que vous n'utilisiez pas son nom pour promouvoir votre produit sans son accord. Si ces conditions ne vous conviennent pas n'utilisez pas ce document. Si vous ne respectez pas les conditions de la licence, vous n'êtes pas autorisés à utiliser ce document. L'auteur ne demandant qu'à protéger son travail, l'usage de son nom et à être cité comme auteur original, cela ne devrait pas être un problème. Merci de lire ce manuel et bonnes parties !

www.dread-rpg.com

<http://livresdelours.blogspot.com/>

Table des matières

Attributs.....	4
Peuples.....	4
Voie	5
Attributs secondaires :	5
Carrières passées.....	5
Autres points d'intérêt.....	6
Vie	6
Motivation.....	6
Reflexes (avec nos excuses à Luke Crane).....	6
Complication.....	6
Furie.....	6
Equipement de départ.....	7
Tables optionnelles.....	9
EQUIPEMENT.....	9
Armes de Mêlée.....	9
Potions magiques et objets extraordinaires.....	10
DONS & SORTS.....	11
Dons de guerrier.....	11
Dons de voleur.....	11
Sorts du magicien.....	12
RÈGLES.....	13
Difficulté.....	13
Résistance.....	13
Multiplés.....	14
Être Cool.....	14
COMBAT.....	14
Exemple de Combat.....	14
Points de vie.....	15
Tirer sa révérence.....	15
Récupération.....	15
Armure.....	15
Portée	15
Les portées pour les nuls.....	15
Près de vous : 1.....	15
Mais je veux utiliser des figurines !.....	15
Autres sources de dommage.....	16
EXPÉRIENCE.....	16
MONSTRES.....	16
Dons de monstre.....	16
Magie des Monstres.....	16
Méchants classiques.....	17
Monstres.....	17
GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIO.....	19
TRUCS ET MACHINS	21
Nid de vipères.....	21
Combat de masse	21
Dans la marine.....	22

Création de personnage

Les joueurs incarnent une bande d'aventuriers bardés d'acier et de magie (bien pratique quand le courage fait défaut) en quête de gloire et d'or.

Attributs

Le joueur répartit 9 points, un attribut au moins devant être égal à 5. Le score minimum d'un attribut est de 1.

Force : englobe la force brute, l'endurance, ainsi que l'agilité et la dextérité

Score Vous ressemblez à...

- 1 ... un gringalet
- 2 ... le villageois de base
- 3 ... le forgeron du village
- 4 ... le monsieur Muscle du cirque
- 5 ... ce type chevelu... Conan ?
- 6+ Vous pouvez défier un Troll au bras de fer

Sens : représente l'intelligence et la vivacité d'esprit

Score Vous êtes...

- 1 ... l'idiote du village
- 2 ... le villageois moyen
- 3 ... un capitaine mercenaire
- 4 ... le conseiller du roi
- 5 ... le chef d'une guilde de voleurs
- 6+ ... un créateur de jeux de rôles

Âme : mesure la volonté et le charisme

Score Les gens vous voient comme ...

- 1 ... qui doivent-ils voir ?
- 2 ... le mec moyen
- 3 ... leur nouveau meilleur ami
- 4 ... un leader né
- 5 ... un roi
- 6+ ... ce vieux type, Gandalf machin-truc

Peuples

On aurait pu vous faire un cours très fouillé sur chaque peuple mais on sait comme vous êtes. Ce qui vous intéresse, ce sont les avantages de chaque peuple. Donc on est parti, la conférence attendra...

Humain : Un peuple pas si brillant que ça mais qui se reproduit très vite. Un humain peut prendre un don de guerrier ou de voleur supplémentaire quelque soit sa voie.

Elfe : Si vous ne les jouez pas comme des je-sais-tout racistes en caleçons longs, les elfes sont plutôt cool. Tellement cool qu'ils ne peuvent être voleurs. Mais ils ont droit à un sort gratuit même s'ils ne choisissent pas la voie du magicien.

Halfling : Pour des raisons qui nous échappent certains joueurs apprécient d'incarner des espèces d'enfants en surpoids avec une tignasse bouclée. Ces petits êtres ridicules ne peuvent être que voleurs et ils bénéficient d'un bonus de +2 pour tout jet de résistance à la magie.

Gardien éternel : Imaginez une armure de plaques dotée d'un esprit et d'une âme. Voilà ce qu'est un gardien éternel. On n'a jamais su qui ou quoi les avait fabriqués, mais il en apparaît encore et toujours. Ils s'associent généralement à des groupes d'aventuriers ou à des gens importants dont ils décident de devenir les gardes du corps. Ils ont une armure naturelle de +3.

Gylphe : La nouveauté super cool de ce jeu. Un Gylphe peut seulement être guerrier. Ce sont des changeurs de forme : L'aventurier peut se transformer en loup (Force : 5, Sens : 3, Âme : 1, Chasseur : 4) ou en ours (Force : 7, Sens : 1, Âme : 1, Chasseur : 2). Faites votre choix à la création du personnage, Sous sa forme animale, le personnage ne peut pas parler. Il peut revenir à tout moment à sa forme humaine. La transformation prend un round et

il peut se transformer <Score en carrière de Chasseur> fois par jour.

Kitling : Que serait un jeu de fantasy sans homme-chats ? Stop, je ne tiens pas à le savoir. Bon, les voilà. Ils voient dans le noir et ont 9 vies. Le MJ lance un D12 en cachette pour connaître le nombre de vies « consommées ». S'il fait 9 ou plus, le kitling n'a qu'une vie. S'il lui en reste une, un kitling tué renaît à la vie une heure après sa mort avec la moitié de ses points de vie.

Krisling : Ce bon vieux homme rat. Ils peuvent choisir n'importe quelle voie. Ils sont immunisés à toute maladie et poison, même magiques.

Nain : Un nain c'est une paire de couilles avec une barbe qui carbure à la bière. Voilà pourquoi ils ne peuvent être que guerriers. Les nains ont 5 points de vie supplémentaires.

Visage-miroir : Ils peuvent prendre l'apparence de n'importe quel autre peuple, à l'exception des gardiens éternels, sans aucune limite. Hélas, trois fois hélas, ils sont traqués et massacrés par tous les autres peuples.

Voie

La voie de l'aventure dépend de son attribut le plus élevée.

Avec 5 ou plus en Force, ce sera la voie du **guerrier**.

Les guerriers sont champions pour botter les fesses et prendre leur pied pendant les batailles. Leur taux de mortalité est néanmoins élevé.

Avec 5 ou plus en sens, ce sera la voie du **voleur**.

Les voleurs ont plus de points de carrières que les autres et l'étendue de leurs talents les rendent indispensables quand le combat est trop salissant et la magie trop bruyante. .

Avec 5 ou plus en âme, ce sera la voie du **magicien**.

Les magiciens ont plein de sorts super chouettes qui leur permettent d'en mettre plein la vue

avant de se faire casser la tête par un gourdin orque.

Mais je veux jouer un rôdeur !

Prends un guerrier, mets des points en Chasseur et rajoute « malodorant » dans la description. Idem avec le magicien si tu veux jouer un druide. Si vous voulez jouer une armure-boite de secours (un prêtre si vous préférez), prenez un guerrier (la variante Templier) ou un magicien (le clerc classique) et mettez des points en carrière de barbier, sans oublier de choisir « Foi » comme motivation.

Attributs secondaires :

Combat : les prouesses guerrières de l'aventurier. Egal à l'attribut « Force », +1 pour le guerrier

Magie : Si le personnage peut lancer des sorts, ses points de Magie sont égaux à son score d'Âme, +1 pour le magicien. Un personnage peut lancer <points de magie> sorts par jour.

Butin : C'est la richesse de l'aventurier. La valeur de départ est égale au score de Sens, +1 pour le voleur.

Carrières passées

Avant de devenir aventurier, le personnage a eu une vie. Vous avez (Sens X2) points à répartir entre les carrières qui suivent :

Artisan

Si quelque chose doit être construit, réparé ou modifié, c'est pour vous.

Barbier

Vous savez (généralement...) soigner les blessés et les malades.

Barde

Les gens apprécient votre jolie voix ou votre physique agréable. Vous savez raconter de belles histoires (et de beaux mensonges) et même jouer d'un ou plusieurs instruments de musique et vous savez en tirer partie.

Cavalier

Vous savez garder la maîtrise d'un cheval dans

les pires situations (batailles, incendies)

Chasseur

Le personnage sait traquer une proie, survivre dans la nature, installer et déjouer des pièges.

Criminel

Vous savez où trouver des marchandises de contrebande, des indices ou des drogues. Faire les poches et crocheter les serrures est aussi de votre ressort.

Erudit

Vous avez étudié l'algèbre, l'histoire, la géographie and tout ce que les sciences de votre époque peuvent vous apprendre (et ce n'est pas beaucoup...). Vous devez avoir au moins un point dans cette compétence si vous voulez que votre personnage sache lire et écrire

Herboriste

Vous savez plein de choses sur les plantes et leur utilisation

Interprète (traducteur, linguiste, ...)

Vous parlez et écrivez parfaitement <points de sens> langues et vous vous adaptez rapidement à différentes cultures

Marin

Vous savez mener un bateau et trouver du vin.

Militaire

Pour connaître la tactique, la logistique d'une troupe, le commandement, la vie militaire et les filles à soldat

Autres points d'intérêt

Vie

L'endurance de votre personnage. Egale à 10+ Force. A 0, vous êtes cuit...

Motivation

En un mot, ce qui pousse votre aventurier à survivre et à continuer à se battre (exemples : gloire, fortune, vengeance, foi, fidélité, amour...)

Reflexes (avec nos excuses à Luke Crane)

Des actions que l'aventurier réalise systématiquement dans certaines conditions, sans que le joueur ait besoin de le préciser.

« *Je fouille les corps dès la fin du combat* »

« *Je suis toujours derrière le guerrier* »

« *Mes armes sont toujours empoisonnées* »

« *Je garde toujours une dague sur moi* »

« *Mon épée est toujours dégainée quand je rentre dans un donjon* »

« *Je m'empare de mon arme dès que j'entends des cris d'alarme* »...

Votre personnage a jusqu'à 3 réflexes. Pas de panique ! Vous n'êtes pas obligé de toutes les indiquer à la création.

Complication

Tous le monde a ses petits problèmes et les aventuriers ne font pas exception. Chaque personnage a donc une complication et c'est au joueur de décider à quel moment elle est « activée ». Une complication ne peut être activée qu'une seule fois par partie. Plus la complication met le personnage dans l'embarras, plus le joueur reçoit de points d'expérience à la fin de la partie (3 points au maximum). Si l'activation de la complication ne s'est pas révélée particulièrement handicapante pour le personnage le MJ est en droit d'annuler ce bonus en Xps. Si une complication n'est jamais utilisée, le MJ peut décider de la supprimer. De son côté un joueur peut décider de « régler » sa complication et d'en choisir une nouvelle. Un personnage peut finir par avoir jusqu'à 3 complications, mais il ne peut en activer qu'une seule par partie et il commence avec une seule.

Furie

La Furie est une mesure de la colère de votre personnage contre les tours de sa chienne de vie. Au début d'une session de jeu, chaque aventurier à 12 points de furie qui peuvent être utilisés pour réaliser différents exploits.

Utilisation de la Furie :

L'utilisation de la Furie doit s'accompagner d'une description amusante et/ou sanglante et/ou valorisante par le joueur. Dans le cas contraire, les points sont dépensés et rien ne se passe. Cependant, ce n'est pas un grand oral, donc restez bref.

Je reprends mon souffle (1+)

Prenez le temps de respirer et récupérez un point de vie par point de Furie dépensé.

Coup au but (1)

Lancez un dé supplémentaire

Essaie encore (1)

Oups ! Raté, désolé. Relancez les dés (uniquement si le premier jet est un échec)

Coup d'pute (2)

Vous récupérez le dé le plus élevé du MJ.

Baroud d'honneur (2)

Décrivez un coup de maître, lancez seulement deux dés mais ajoutez les valeurs

N.T.M. (2)

Lancez un seul dé et comparez au dé le plus faible du MJ.

Dans le mille (2)

Vous faites 12 automatiquement. Non utilisable pour les combats et les sorts.

Dans les parties (3)

Implique une description d'une extrême violence. Vous lancez deux dés de plus. Si le MJ gagne, le dommage est quand même pris par votre cible.

Requiem (3)

Des situations désespérées requièrent des réponses désespérées. Votre personnage se retrouve à un point de vie, le MJ ne lance qu'un dé et l'aventurier inflige double dommage.

Équipement de départ

Notre lecteur notera que chaque élément de la liste donne le dommage de l'arme et la portée si nécessaire.

Mais je veux acheter mon équipement !

Encore toi ? Hé bien, utilise les tables d'équipement plus loin. Chaque point de butin égale un jet de dé. N'oublie pas, avant de claquer ton pognon, que chaque point de butin est *perdu* jusqu'à la prochaine session.

Mon arme préférée

1D12 Le guerrier est armé avec...

- 1 Un os de gigot (0)
- 2 Une épée rouillée (1)
- 3 Une hache de mauvaise facture (1)
- 4 Une hache (2)
- 5 Une belle épée (2)
- 6 Un arc court (2/2)
- 7 Un fléau (2)
- 8 Un solide bâton (2)
- 9 Une épée à deux mains (3)
- 10 Une hache à deux mains (3)
- 11 Une pique(3)
- 12 Une arme énorme (4)

1D12 Sur le bâton du magicien est sculpté(e)...

- 1 Une tête de serpent
- 2 Une tête de crapaud
- 3 Une tête d'aigle
- 4 Une tête de femme
- 5 Une tête de requin
- 6 Une tête de rat
- 7 Une tête de dragon
- 8 Un arbre
- 9 Une tête de gorgone
- 10 Une tête de licorne
- 11 Un crâne humain
- 12 Une tête de loup

1D12 Le voleur possède...

- 1 Une cagoule
- 2 Une dague (1/1)
- 3 Un sabre rouillé (1)
- 4 Une épée émoussée (1)
- 5 Une rapière tordue (1)
- 6 Une épée courte (2)
- 7 Un vieil arc (2/3)
- 8 Une bonne épée (2)
- 9 Un sabre de bonne facture (2)
- 10 Une rapière aiguisée (2)
- 11 Une épée bâtarde (3)
- 12 Un très bel arc (2/3)

Arme secondaire

L'aventurier possède également...

1D12 Le guerrier a...

- 1 Une pelle (1)
- 2 Une dague (1)
- 3 Des gantelets d'acier (1)
- 4 Un très gros couteau de chasse (2)
- 5 Un arc (2/3)
- 6 Un bouclier (+1 aux jets de Défense)
- 7 Un élixir des furies (voir p. 8)
- 8 Deux hachettes (1)
- 9 Trois dagues (1)
- 10 Une arbalète (3)
- 11 Deux lances (2/1)
- 12 Deux épées courtes (2)

1D12 Le magicien se contente de...

- 1 Un crapaud séché
- 2 Un trèfle à quatre feuilles
- 3 Un marteau (1)
- 4 Un parchemin et une plume
- 5 Un vieux livre d'histoire
- 6 Une boule de cristal
- 7 Une pipe et du tabac
- 8 Une dague (1)
- 9 Une fiole de poison (Puissance : 9, voir p.13)
- 10 Deux doses de drogues récréatives
- 11 Deux dagues (1)
- 12 Un sort supplémentaire

1D12 Le voleur a dérobé...

- 1 Une patte de lapin
- 2 Un diamant coupe-verre
- 3 Trois dagues (1)
- 4 Une sarbacane (sp./2)
- 5 Une fronde (1/2)
- 6 Une main-gauche (+1 au jet de défense)
- 7 Des outils de crochetage
- 8 Une matraque(1)
- 9 Un bouclier (+1 au jet de défense)
- 10 Des makibishi (1 point de dommage si on marche dessus)
- 11 Une corde et un grappin
- 12 Une fiole de poison (Puiss. : 9, voir p.13)

Armure

Vous noterez que la protection de l'armure apparait entre parenthèses.

1D12 Le guerrier porte...

- 1 Son courage
- 2-3 Une armure de cuir très abimée (0)
- 4-5 Une armure de cuir (-1)
- 6-7 Une cotte de mailles pleine de trous (-1)
- 8-9 Une cotte de mailles (-2)
- 10-11 De la plate cabossée (-2)
- 12 De la plate (-3)

1D12 Le magicien porte...

- 1 Une vieille robe moche et trouée (0)
- 2-11 Une belle robe (couleur au choix)
- 12 Une robe magique (-1)

1D12 Le voleur a choisi...

- 1-2 La prudence
- 3-4 Une armure de cuir très abimée (0)
- 5-9 Une armure de cuir à la mode (-1)
- 10-11 Une très vieille cotte de mailles (-1)
- 12 Une cotte de mailles (-2)

Votre aventurier aura besoin d'un nom ou d'un surnom et d'une brève description physique. Le reste viendra en jouant, pas besoin de décrire ses opinions politiques ou ses relations avec sa mère.

Tables optionnelles

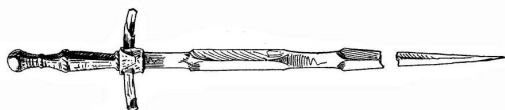
Taille & poids

Peuple	Taille (m)*	Poids (f)*	Taille (m)*	Poids (f)*
Nains	1,00m	0,90m	80kg	70kg
Elfes	1,60m	1,50m	40kg	35kg
Gylphes	1,75m	1,65m	70kg	50kg
Halfling	0,80m	0,70m	30kg	25kg
Humains	1,70m	1,60m	65kg	45kg
Krislings	1,50m	1,40m	45kg	30kg

* : Ajouter le score en force de l'aventurier + 1D12.

Age de départ

Peuple	Age	Peuple	Age
Elfes	1D12 jours	Gardien	1D12 jours
Glyphes	14+1D12	Halfling	20+1D12
Humains	15+1D12	Kitlings	12 + 1D12
Krislings	12 + 1D12	Nains	40+1D12



Équipement

Utiliser le butin

Le personnage peut utiliser son score en Butin pour acheter de l'équipement durant le jeu. Choisissez le nombre de dés (un ou plus) pour acquérir l'objet voulu. Lancez les dés, si le résultat est supérieur ou égal au coût de l'objet désiré, l'objet est acquis. Un dé de butin lancé est perdu, que l'objet soit acquis ou non.

Tables d'équipement

Coût : la valeur à battre avec votre jet de butin pour obtenir l'objet.

Portée : La portée de l'arme (voir p. 10).

Dégâts : Vous voyez ce que je veux dire...

#Combats : le nombre de combats avant de tomber à court de munitions. Le coût des munitions est égal à celui de l'arme.

Conduite : ajouter à votre carrière de cavalier ou de marin.

Collision : les dégâts que fait le véhicule/la monture quand il percute quelque chose ou quelqu'un.

Armes de Mêlée	Coût	Portée	Dégâts
Petite (couteau, dague...)	3	1	1
Moyenne (gourdin, épée...)	5	1	2
Grosse (pique, épée longue...)	7	2	3
Enorme (Force min.6)	9	2	4
Armes de jet	2	2	1

Arcs	Coût	Portée	Dégât	# Combats
Arc	6	3	2	2
Arbalète	6	3	3	2
Fronde	2	2	2	na

Armure	Coût	protection
Légère (cuir)	3	1
Moyenne (Cotte de mailles)	7	2
Lourde (plate)	10	3
Bouclier, arme de parade	4	+1 au jet de défense

Transport	Vie	Conduite	Collision
Chariot	20	1	2
Bateau de pêche	30	2	3
Cheval	10	3	1

Matériel	Coût
Faux papiers	9
Rations, corde, torche...	1
Lanterne	3
Instrument de musique	1 à 6

Makibishi, pièges...	2
Parchemin et encre	5
Outils	1 à 4

Vêtements	Coût
Hardes de paysan	2
Habits de voyage	4
Vêtements de riche marchand	7
Robe de noble	10

Transport	Coût
Cheval	9
Chariot	11
Bateau	12

Potions magiques et objets extraordinaires.

Poudre de la ventrière : conçue par un vieil halfling fou qui était à moitié cuisinier et à moitié alchimiste. N'importe quelle substance qui en est saupoudrée devient comestible, appétissante et savoureuse.

Bière de Black Ridge: Cette bière peut être bue seulement par les nains. Quiconque essaie d'en boire doit faire un jet de force avec une difficulté de 9. Un échec signifie que le pauvre ivrogne ne pourra lancer qu'un seul dé pour n'importe quelle action pendant 6 heures.

Larmes du Dieu Mort : une potion qui rend trois points de vie à n'importe quel blessé. On ne peut en boire qu'une seule à la fois.

Ecailles de Dragon: Une armure d'écailles de dragon a une protection de -3 et est si fine qu'elle peut être portée sous des vêtements ordinaires. Ces écailles se trouvent le plus souvent sur des dragons... vivants.

Onguent de l'Œil Lointain : Celui qui enduit ses yeux de cette pommade sera capable de voir à travers les yeux d'un autre individu s'il possède un objet ayant appartenu à cette

personne.

Argent oublié: Ce métal extrêmement solide fut utilisé il y a bien longtemps pour forger des armes légendaires. N'importe quelle arme de ce métal donne un bonus de +1 aux dégâts.

Elixir des Furies : Permet une attaque supplémentaire par round pour un combat à l'issue duquel on tombe à un point de vie..

Runes de Haine : Ces runes furent conçues par des extrémistes nains qui voulaient exterminer toutes les autres races. Une fois gravées sur une arme, ils donnent un bonus de deux points de dommage aux dégâts infligées à un membre d'un peuple particulier (elfes, halfings, gylphes, orques, ... n'importe quel peuple à l'exception des nains)

Pain des Krislings : Un met dégoûtant mais très nourrissant.

Pierresprit: Les sorciers fous finissent toujours par mettre au point des objets sympathiques. Cette pierre est en fait un scarabée d'émeraude qui doit être placée dans le corps d'une personne. Ce processus est rapide mais extrêmement douloureux. Si le porteur meurt, sa mémoire reste dans le scarabée. Elle recherchera un autre corps à infecter. Ceci fait, la mémoire et la personnalité de l'hôte sont effacées et remplacées par celles du scarabée.

Soie lunaire : Une cape faite de soie lunaire donne un bonus de +2 aux jets liés à la discrétion.

Plumes d'obsidienne : ces armes de jet furent créées par les ancêtres du peuple Serpent. Elles atteignent toujours leurs cibles et infligent 8 points de dégâts.

La revanche du vaganond : Cette petite pierre transforme n'importe quel objet en or en métal. Inutile ? Et bien... D'aucuns prétendent que la pierre téléporte l'objet en or dans un endroit inconnu et la *remplace* par du métal.

Dons & sorts

Chaque aventurier commence avec 3 dons (ou sorts si c'est un magicien).

Dons de guerrier

Baston

L'aventurier fait désormais un point de dommages supplémentaire à mains nues.

Boucher

+1 aux dégâts avec les armes de mêlée.

Dur à cuire

Les points de vie du guerrier sont augmentés de 3 points.

Même pas mal

Une fois par combat, le joueur peut faire un jet de force. En cas de succès, la marge est soustraite des dégâts encaissés.

Mon précieux

Une des armes du guerrier inflige désormais un point de dégât supplémentaire. Vous pouvez choisir les poings ! Ce bonus ne fonctionne que pour l'aventurier. Pour les autres, l'arme est une arme normale.

Punir

Le guerrier peut attaquer des monstres immunisés aux attaques normales.

Rapide

Le guerrier gagne +2 à tous ses jets d'initiative.

Raté !

Le guerrier peut refaire une parade contre une attaque avec son score de Combat/2 si son premier jet de défense était un échec. Ce Don peut être utilisé une seule fois par round.

Résistance à la magie

Le guerrier a un bonus +2 aux jets de protection contre la Magie.

Sniper

+1 aux dégâts avec les arcs et arbalètes.

Tacticien

Le guerrier donne un dé supplémentaire à quiconque suit ses ordres. Il ne peut combattre durant le round où il utilise ce don.

Tortue

L'aventurier sait tirer le meilleur parti de son armure et gagne 1 point à sa protection.

Tueur

Le joueur peut partager ses dés de combat entre différents ennemis.

Urgentiste

Permet de ramener un autre aventurier qui a perdu tous ses points de vie à un PV. Ce don doit être utilisé dans les trois rounds qui suivent la blessure mortelle.

Dons de voleur

Assassin

Tuer des gens peut être lucratif. Le voleur ajoute 1 à sa capacité de combat

Cambrioleur

Le voleur a un bonus de +2 pour crocheter les serrures et pour tous les jets impliquant de la discrétion.

Catalepsie

Le voleur peut feindre la mort s'il descend à 3 points de vie ou moins. Ses ennemis abandonneront le corps ou essaieront de le dévorer.

Déguisement parfait

Le voleur est très bon pour tromper les gens. Il ne peut pas se faire passer pour quelqu'un en particulier, mais personne ne le confondra s'il est déguisé en domestique ou en garde.

Dissimulation

Le voleur peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus grand qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Immunité au poison

A force de manger dans tous les bordels du monde, le voleur est désormais totalement immunisé contre les poisons et les venins, même magiques.

Lire sur les lèvres

Le voleur est capable de lire sur les lèvres. De façon surprenante, il préférera utiliser ce don pour tromper les gens plutôt que pour aider les sourds.

Mon précieux

Une des armes du voleur inflige désormais un point de dégât supplémentaire. Cela peut marcher avec les poings ! Ce bonus ne fonctionne que pour l'aventurier. Pour les autres, l'arme est une arme normale.

Pipeau infernal

Une fois par partie, le voleur peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Poison

Une fois par combat, le voleur peut ajouter son rang en Herboriste au dommage.

Receleur

Vous avez un bonus de +2 à tous vos jets de butin.

Résistance à la Magie

L'esprit du voleur est aussi habile que son corps. Il lui permet de lancer un dé supplémentaire quand il doit résister à la Magie.

Roi de l'évasion

Le voleur peut défaire tous ses liens à l'exception des liens magiques. Toutefois, il peut faire un jet de Sens contre une difficulté de 10.

Tromperie

Une fois par combat, le voleur peut ajouter son score en compétence de criminel aux dommages.

Ventriloquie

Le voleur peut projeter sa voix jusqu'à une distance de 2 (dans la même pièce), le tout sans remuer les lèvres.

Sorts du magicien

Aiguiser

Durée : 2 rounds

Portée : 2

L'arme qui bénéficie de ce sort inflige deux points de dommages supplémentaires.

Armure

Durée : 1 combat

Portée : 1

Le magicien conjure une armure avec une valeur de protection de 2.

Babel

Durée : 12 rounds (1 minute)

Portée : 2

Le magicien peut comprendre et lire n'importe quelle langue.

Berceuse

Durée : 12 rounds (1 minute)

Portée : 2

Le magicien chante une berceuse qui affecte (rang du magicien en âme) cibles. Elles doivent faire un jet en force contre le jet de magie du magicien. En cas d'échec, elles s'endorment.

Boule de feu

Durée : Immédiate

Portée : 3

Celui là, on ne s'en lassera jamais ! Vous lancez une boule de feu sur votre ennemi, lui infligeant 5 points de dommage plus la marge de succès, l'armure n'étant pas prise en compte. La Magie, c'est trop bien.

Contre-Sort

Durée : Immédiate

Portée : 2

Arrête un sort ou un effet magique si le jet de magie est supérieur au rang en magie du lancer du sort ou à la difficulté liée à l'objet. Pas la peine de perdre du temps à expliquer ce sort. Dites seulement « En cas d'utilisation de Magie contre vous, lancez ce sort, faites plus et c'est gagné ! »

Étreinte de Troll

Durée : 3 rounds (15 secondes)

Portée : 1

Un monstre affecté par ce sort ne peut pas bouger pendant la durée du sort. Le lanceur du sort doit battre la force de la cible avec un jet de Magie.

Inquisition

Durée : 3 questions

Portée : 2

Les yeux du magicien deviennent des yeux de serpent, hypnotisant la cible qui doit répondre) trois questions du magicien s'il son jet d'âme est battu par le jet de magie du magicien.

Je te vois

Durée : 12 rounds (1 minute)

Portée : spécial

Les yeux du magicien deviennent totalement blancs lorsqu'il touche un objet appartenant à la cible. Il peut alors voir à travers les yeux de sa cible sans que celle-ci ne s'en rende compte. Il peut en profiter pour savoir où se trouve la cible et son état physique (en forme, blessé ou malade).

Mains éthérées

Durée : Tant que l'objet est utilisé par le magicien

Portée : 2

Le magicien peut manipuler des objets à distance. L'objet ne doit pas être plus grand qu'une épée. Il peut être utilisé en tant que projectile.

Molosse spectral

Durée : 2 rounds (10 seconds)

Portée : 2

Le magicien conjure un molosse fantomatique. Son score d'attaque est égal à l'âme du magicien et ses crocs font 2 de dégât.

Pêcheur

Durée : Immédiate

Portée : 2

Permet de respirer sous l'eau. Le sort est rompu quand on sort de l'eau.

Soins

Durée : 1 round

Portée : 1

En plaçant ses mains sur un blessé et en marmonnant des phrases incompréhensibles,

le magicien lui donne 5 points de vie. Le magicien ne peut pas utiliser ce sort sur lui-même.

Vandale

Durée : Immédiate

Portée : 2

Ce sort permet au magicien de détruire un objet dont la taille n'est pas supérieure à celle d'une dague.

Visage-Miroir

Durée : 12 rounds (1 minute)

Ce sort permet au magicien de prendre l'apparence d'une personne familière et amicale face à toute personne qui le voit.



Règles

Pour résoudre toute opposition, lancer un nombre de dés à 12 faces égal au nombre de points de l'attribut ou de la compétence. Puis comparez la valeur du dé la plus élevée à celle de votre adversaire.

Difficulté

Si vous essayez d'utiliser un objet ou de contrôler une situation, vous devez faire un jet contre la difficulté de l'action. La difficulté va de 2 (facile) à 12 (extrêmement difficile). Par exemple, si vous voulez enfoncer une porte, et que votre force est de 3, vous lancerez 3 dés. Le MJ indique que la porte est peu épaisse et que la difficulté est de 5 (assez facile). Un des dés est égal à 9. Vous avez réussi et la porte est en morceaux.

Résistance

Si vous entreprenez une action contre quelqu'un ou quelque chose, vous devez faire un jet d'opposition. Par exemple, si vous essayez de cogner un adversaire et que votre score de combat est de 4, vous lancerez 4 dés. L'adversaire utilise son propre score de combat

(3) pour se défendre et le MJ lancera 3 dés. Votre dé avec la valeur la plus élevée indique 10 et celui de l'adversaire est de 7. Cela signifie que vous l'avez touché. Si les dés sont égaux, vous regardez le deuxième dé avec le score le plus haut.

Multiples

C'est un point délicat. Si vous obtenez plusieurs fois le même nombre, vous ajoutez le nombre de dés égaux au nombre. Par exemple, si vous obtenez trois 6, vous obtenez une valeur de 9 (3+6). Ainsi, vous pouvez obtenir des scores très élevés. Quatre 12 font 16 !

Être Cool

Quand vous faites une description d'une façon cool, vous lancez un dé de plus. Peu importe que vous soyez en train de chercher quelque chose dans des livres elfiques ou dans une taverne en train de lancer un tabouret à la tête de quelqu'un, une bonne description vous donne un dé de plus. Si tout le monde est épaté par votre éloquence ou par vos talents dramatiques, vous obtenez deux dés de plus. Cela doit néanmoins rester exceptionnel. Vous ne pouvez obtenir deux dés de plus à chaque fois. En d'autres termes, soyez cool.

Combat

Le combat implique trois lancer de dés : Initiative, Attaque et Défense. Lors de chaque round de combat (un round dure cinq secondes), un personnage lance un jet d'attaque et autant de jets de défense que nécessaire.

- **Initiative:** A faire uniquement au début du combat. Chacun lance un dé unique et celui qui a obtenu le dé le plus haut commence. Puis le personnage avec le deuxième dé le plus haut attaque à son tour et ainsi de suite. Ce jet ne doit être fait qu'une fois au début de chaque combat.
- **Attaque:** Quand vous cognez, donnez un coup de pied, tirez ou frappez avec une arme. Vous attaquez une fois par round. Le MJ fait un jet de défense pour

votre adversaire en utilisant son rang en combat. Prenez en considération le dé le plus élevé de chaque côté. Si votre dé est plus élevé, vous touchez et vous lui infligez un nombre de points de dommage égal à la différence auquel vous ajoutez les bonus de l'arme. Si le dé de votre adversaire est plus élevé, aucun dommage n'est infligé. En cas d'égalité, on prend en compte le deuxième dé le plus élevé. Si un des combattants n'a plus de dé, l'attaque a échoué.

- **Défense:** Quand vous bloquez, parez ou esquivez une attaque. Le personnage qui se défend doit utiliser son score de combat.
- **Dégât :** Il est égal à la différence entre les deux dés les plus hauts. Dans l'exemple ci-dessus, votre adversaire a obtenu 7 contre votre 10. Cela signifie qu'il encaisse 3 points de dommage, auxquels vous ajouterez la valeur de votre arme. Si vous aviez une dague, qui inflige un point de dommage supplémentaire, vous infligez 4 points de dommage et non 3.

Exemple de Combat

Skull est attaqué par deux sectateurs. Il lance un dé pour l'initiative et obtient 6. Les sectateurs obtiennent 8 et 2. Un attaquera avant et l'autre après. Le premier sectateur dégaine son épée courte. Il a un score en combat de 2 et lance donc 2 dés. Skull a un score en combat de 3 et lance 3 dés. Le MJ obtient 10-8, Skull 11-7-1. Le dé le plus haut de Skull est supérieur au dé le plus haut du sectateur et il résiste victorieusement à l'attaque. C'est désormais son tour de frapper et il attaque avec sa claymore. Il lance 3 dés et obtient 10-6-5. Le MJ obtient 10-2. Comme les deux lancers les plus hauts sont égaux, on prend en compte les deuxièmes scores les plus élevés, 6 pour Skull et 2 pour le sectateur. Skull touche et inflige 4 points de dommage (6 moins 2). L'arme de Skull inflige 3 points supplémentaires et le dommage total infligé au vilain est de 7. Il s'effondre, touché à

mort. Le second attaque à son tour et le MJ obtient 11 et 2. Skull obtient 9-9-3. Étant donné qu'il y a deux 9, le dé le plus élevé est égal à 11 (9 sur deux lancers, donc 9+2). Donc, les deux lancers les plus hauts sont égaux. On prend en compte le dé suivant, 3 pour Skull et 2 pour le sectateur. Une fois de plus, Skull a paré l'attaque. Deuxième round, le joueur décide de jouer un point de Furie pour obtenir un dé supplémentaire et il se lance dans une description élaborée de la façon dont Skull se glisse sous l'épée du sectateur, le repousse et lui plante sa lame dans les tripes. Tant qu'il y est, le joueur décrit à quel point Skull déteste ces sectateurs qui sacrifient de pauvres enfants au dieu maudit qu'ils vénèrent. Il veut les rayer de la surface de la terre définitivement et tout de suite. Pour son éloquence, le MJ lui accorde un dé supplémentaire et il lancera donc 5 dés lors de son attaque, le sectateur lançant toujours 2 dés.

Points de vie

Chaque personnage commence avec (10+Force) Points de Vie (PV). Au fur et à mesure du déroulement du scénario, le personnage encaisse des dommages qui sont soustraits de ses points de vie.

Tirer sa révérence

Si votre personnage atteint 0 points de vie, le moment est venu de tirer sa révérence. Cela signifie que votre aventurier va mourir. Néanmoins, la mort n'est pas immédiate. A cet instant, le personnage regagne tous ces points de vie et son score de Furie est de 24 points. Il est temps d'en finir. Faites le nécessaire pour abattre le dernier monstre et tout le monde devra la fermer pendant que vous narrerez la fin glorieuse de votre personnage. Il peut mourir paisiblement ou s'effondrer dans la neige. C'est fini. Vous pouvez en créer un autre !

Récupération

A la fin d'une partie, les aventuriers doivent se reposer des blessures reçues. A la partie suivante, tous les aventuriers ont complètement récupéré. Les PV et les points de Furie sont à nouveau au maximum. Pour récupérer des PV au cours d'une session de jeu, vous pouvez utiliser un sort de soin ou un jet

pour la compétence de Barbier (difficulté : 7) qui permet de récupérer 3 points.

Armure

La valeur de protection de l'armure est soustraite des dommages reçus. Vous avez une belle armure d'une valeur de 3. Vous prenez 4 points de dommage. Votre armure absorbe 3 points de dommage et vous n'encaissez que 1 point de dommage.

Portée

Si votre cible est à portée, lancez les dés comme prévu. Si votre cible est hors de portée avec une différence de 1, vous lancez 2 dés de moins. Si la différence est strictement supérieure à 1, l'attaque est impossible.

Les portées pour les nuls

Près de vous : 1

De l'autre côté de la pièce : 2

Un peu plus loin : 3

Par exemple, si vous avez une épée avec une portée de 1, vous pouvez attaquer quelqu'un près de vous. Si votre adversaire est de l'autre côté de la pièce, vous lancerez 2 dés de moins. Ainsi, si votre score d'attaque est de 5, vous lancerez 3 dés. Si vous voulez attaquer quelqu'un plus loin dans la rue, vous passerez le round à courir vers cette personne et pourrez attaquer au prochain round.

Mais je veux utiliser des figurines !

«snif», si vous en avez vraiment envie... Vous devrez utiliser la carte officielle de bain de sang de G&G™. On aurait pu en vendre des millions mais on a préféré l'offrir avec le jeu. Ouais, on est comme ça !

Placez vos figurines en fonction de leur position. Près de l'ennemi (Portée 1), un petit peu plus loin (Portée 2) et plus loin (Portée 3). Le MJ fait la même chose avec les méchants. Changer de position d'une ligne à l'autre prend un round.

Vous avez noté que les portées sont correspondent à celles sur la table des armes ? On a débauché quelqu'un de la NASA pour mettre ça au point.

A n'importe quel endroit sur la carte, on peut placer des objets utilisables en combat : tables,

cordes, buches... Chaque objet a une valeur de 1 dé. Ajoutez le à votre jet et retirez ensuite l'objet de la carte.

Autres sources de dommage

Un aventurier doit mourir au combat, pas d'un rhume. N'ayez pas la main trop lourde avec les poisons, les chutes et autres infections.

Quelque soit le problème, donnez une difficulté et demandez au joueur de faire un jet sur l'attribut adéquat.

En cas d'échec, l'aventurier perd la différence entre son jet et la difficulté et on en parle plus. On ne joue pas à G&G pour se prendre la tête sur des problèmes aussi triviaux.

Expérience

- Un personnage reçoit 3Xps*/partie.
- 1 point dans une compétence coûte 5 Xps
- Changer un réflexe coûte 5 Xps
- Un nouveau don ou sort coûte 10 Xps

* XP = Point d'expérience

Monstres

Les monstres se définissent comme suit :

Force, Sens, Âme : Comme les aventuriers. Le score de combat du monstre est égal à sa force.

Compétences : Les compétences que les monstres ont. Elles se passent d'explications...

Vie : Ce que les aventuriers vont s'efforcer de réduire à zéro.

Armes : Les armes normales, naturelles ou magiques dont le monstre est équipé.

Les monstres n'ont pas d'armure sauf si vous voulez leur donner un avantage..

Don de monstre

Comme les aventuriers, certains monstres ont des cartes dans leurs manches.

Immunité : le monstre est invulnérable aux armes normales. Il peut seulement être blessé avec des armes magiques.

Fléau : le monstre peut attaquer plusieurs aventuriers en même temps.

Paralyser : l'aventurier ne peut pas bouger jusqu'à qu'il batte la difficulté de la paralysie avec un jet de force.

Poison : la victime perd un PV par round jusqu'à la fin du combat.

Régénération : le monstre regagne 3 PV à la fin de chaque round.

Magie des Monstres

Ce qui suit vous permettra d'utiliser la magie avec des PNJ sans liste de sorts. Les monstres peuvent lancer autant de sorts que voulu, mais un seul à la fois. Un monstre peut attaquer et lancer un sort durant le même round. Le cocktail « Monstres et Magie » est un peu dur à digérer !

Aider : Le monstre peut donner son score en âme à ses copains pour un round.

Blessier : Le monstre attaque avec un nombre de dés égal à son score d'âme.

Dominer : Si le monstre réussit un jet d'opposition contre l'âme de la cible avec son jet d'âme, il la domine. La cible doit faire un jet d'âme contre une difficulté de 9 pour échapper à cela.

Protéger : le monstre gagne 2 points d'armure. Ce sort peut être utilisé une seule fois par combat.



Méchants classiques

Bandits

Des gens qui ont une interprétation toute particulière de la notion de « libre entreprise ».

Force (2), Sens (2), Âme (1)

Compétences : : criminel (2)

Vie (5)

Armes : dagues (1), épées courtes (2)

Milicien de la ville

Un voyou travaillant pour les autorités locales.

Force (2), Sens (1), Âme (2)

Compétences : : criminel (2)

Vie (5)

Armes : gourdins (2), épées (2)

Soldats

Des gens prêts à tuer, estropier et tuer encore de façon à que le type en face n'en fasse autant..

Force (2), Sens (2), Âme (2)

Compétences : : Militaire (2)

Vie (5)

Armes : épées et haches (2)

Gardes d'élite

Quand votre fils commence à regarder le trône d'un sale œil, vous appréciez d'avoir ces gars autour de vous.

Force (3), Sens (2), Âme (2)

Compétences : : soldat (2)

Vie (6)

Armes : grosses épées ou haches (3)

Sorcier

Robes longues, sourires sardoniques, illusions de grandeur.

Force (2), Sens (3), Âme (4)

Compétences : : herboriste (4)

Vie (6)

Armes : dague (1)

Magie : tous les sorts de monstre

Monstres

Araignée géante

Huit yeux rouges et huit pattes velues attendant une proie.

Force (4), Sens (3), Âme (1)

Compétences : Tisser une toile (8).

Vie (15)

Armes : dard (4)

Dons : Paralyser (difficulté de 8 pour s'en sortir)

Arfan

Vivant dans des étendues d'eau saumâtres, cette monstruosité tentaculaire essaie d'attraper tout être vivant qui passe à a portée.

Force (5), Sens (1), Âme (1)

Compétences : Attendre une proie (5)

Vie (25)

Armes : tentacules utilisées généralement pour paralyser la cible. 2 points de dommage sinon.

Dons : Tueur

Blob

Une flaque de boue dégoûtante qui peut bouger et vous sauter dessus pour vous dissoudre dans l'acide qu'elle secrète.

Force (5), Sens (2), Âme (2)

Compétences : : criminel (2)

Vie (10)

Armes : Acide naturelle (3) une attaque réussie détruit également un point d'armure.

Dons : Immunité, Paralyser (7)

Dragon

Létal et dangereux. S'en approcher avec précaution.

Force (8), Sens (8), Âme (8)

Compétences : criminel (2)

Vie (30)

Armes : souffle de feu (7)

Dons : Tueur

Magie : Dominer

Elfe dément

Les elfes sont immortels. Pour éviter d'être anéantis par le fardeau de toutes leurs existences passées, ils prennent part à une

cérémonie appelée la « renaissance », qui leur permet d'oublier tous les souvenirs de leur vies passées et de recommencer à parcourir à nouveau le monde pour le découvrir comme un jeune elfe. Parfois, un elfe refuse la cérémonie de la renaissance et glisse vers la folie sous le poids des souvenirs de sa vie passée.

Force (4), Sens (2), Âme (3)

Compétences : : N'importe quelle compétence dont l'elfe a besoin à (4).

Vie (7)

Armes : épée longue (3)

Gardien éternel

Un guerrier maudit toujours en quête de l'ultime combat. Une fois « tué », il se transforme en poussière et réapparaît ailleurs.

Force (8), Sens (5), Âme (3)

Compétences : militaire (5)

Vie (30)

Armes : Cimenterre énorme (4)

Dons : immortel

Gobelin

La première race de petits hommes verts rencontrée par les humains. On s'en débarrasse généralement avec beaucoup de sang sur les murs.

Force (1), Sens (3), Âme (2)

Compétences : Criminel (2)

Vie (4)

Armes : dagues (1), épées (2)

Golem

Gardes du corps et gardiens qui n'ont jamais besoin de manger, boire ou dormir..

Force (5), Sens (2), Âme (1)

Compétences : garde (3)

Vie (15)

Armes : poing de pierre/bois/acier/argile (3)

Dons : Immunité

Gorgone

Des serpents pour cheveux et un regard qui vous transforme en statue de pierre. N'oubliez pas votre miroir..

Force (2), Sens (2), Âme (2)

Compétences : criminel (2)

Vie (6)

Armes : Arc long(3)

Dons : Paralyser (14)

Géant

Vivant dans les montagnes les plus hautes, ces énormes brutes veulent juste qu'on les laisse en paix.

Force (4), Sens (1), Âme (2)

Compétences : rodeur (3)

Vie (15)

Armes : corps (4)

Homme-Arbre

Un séquoia qui marche et qui a mauvais caractère.

Force (6), Sens (1), Âme (2)

Compétences : gardien de la forêt (5)

Vie (20)

Armes : mains (enfin, branches) nues (3)

Dons : Tueur

Homme-serpent

Des créatures retorses et cruelles qui aiment la torture, les conspirations diaboliques et les femmes blondes.

Force (2), Sens (4), Âme (3)

Compétences : conspirateur (4)

Vie (5)

Armes : Lames à l'aspect bizarre (2)

Magie : Aider, Protéger et Blesser.

Limier de pierre

Ces créatures se transforment en pierre quand vous les regardez. Mais elles peuvent vous frapper pendant que vous clignez des yeux.

Faire un jet d'âme à chaque round pour ne pas cligner des yeux (difficulté : 9).

Force (3), Sens (1), Âme (2)

Compétences : chasse (4)

Vie (10)

Armes : griffes (1)

Minotaure

Une brute body-buildée à tête de taureau gardant des ruines, qui s'ennuie à mourir, et qui commence par taper avant toute discussion.

Force (4), Sens (2), Âme (2)

Compétences : sentinelle (3)

Vie (15)

Armes : Hache de bataille énorme (4)

Orque

Ils veulent vos terres, vos femmes et votre or.

Force (3), Sens (2), Âme (2)

Compétences : militaire (2)

Vie (6)

Armes : Hachoir à viande (3)

Orque Chaman

Parfois les voix dans la têtes de l'orque sont réelles. Et elles lui donnent de mauvaises idées.

Force (2), Sens (2), Âme (2)

Compétences : barbier (2), herboriste (2)

Vie (6)

Armes : tribu orque

Magie : Aider, Protéger et Blesser.

Oublié

Des nains qui ont vécu trop longtemps sous la surface de la terre et ont viré au cannibalisme.

Force (3), Sens (2), Âme (2)

Compétences : chasse (4)

Vie (7)

Armes : hache rouillée (2)

Ogre

Monstres amateurs de chair fraîche avec un intérêt tout particulier pour la viande d'aventurier.

Force (3), Sens (1), Âme (1)

Compétences : criminel (2)

Vie (7)

Armes : épée énorme (4)

Peuple de la toile

Une race étrange considérant les araignées géantes comme des dieux. Le fait qu'ils leurs ressemblent explique peut-être cela.

Force (2), Sens (2), Âme (3)

Compétences : militaire (3) ou érudit (3)

Vie (5)

Armes : dague (1), gourdin (2)

Dons : poison

Troll

Ils se transforment en pierre à la lumière du jour. Avant l'aube, cela va être une très longue

nuit pleine de hurlements et de bruits affreux.

Force (6), Sens (1), Âme (1)

Compétences : criminel (2)

Vie (10)

Armes : arbre (4)

Dons : Régénération

Vampire

Buveur de sang assoiffé et dépressif. Tueur de vampires est une profession rémunératrice pour les gylphes.

Force (4), Sens (3), Âme (3)

Compétences : Type ennuyeux (5)

Vie (15)

Armes : rapière (2)

Dons : Immunité, Régénération

Magie : Dominer

Volmou

Un descendant dégénéré des grands dragons. Peut être utilisé en tant que moyen de transport aérien.

Force (3), Sens (1), Âme (1)

Compétences : flemmard (4)

Vie (10)

Armes : griffes (1)

Générateur de Scénario

Ce générateur est désormais en ligne (en anglais) à cette [adresse](#)

Début : L'histoire commence pendant que les aventuriers sont...

1D12 Lieu

1. dans une taverne minable
2. dans un monastère étrange
3. dans un village désert
4. à la grande foire annuelle de la ville
5. dans une plaine près de ruines
6. en train d'escalader une montagne durant une tempête
7. sur un bateau perdu
8. en train d'écouter les prophéties d'un devin.
9. en pleine tempête
10. avec un cirque
11. dans une forteresse assiégée
12. dans un bordel

Menace : les ennuis commencent avec ...

1D12 Menace

1. Une disparition (objet, personne, endroit)
2. Une vague de crimes
3. Une découverte (ruines, mine d'or)
4. Les aventuriers sont pris pour quelqu'un d'autre
5. Un étrange phénomène (éclipse...)
6. Un siège
7. Une attaque sur les aventuriers
8. Une hystérie de masse
9. Un problème religieux
10. Une épidémie
11. L'évasion de dangereux prisonniers
12. Une invasion de morts-vivants.

Coupables : Les problèmes sont dus à des..

1D12 Coupables 1D12 : Coupables

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| 1. Pirates.. | 1. ...hommes-serpents |
| 2. Relique... | 2. ...elfe |
| 3. Nobles... | 3. ...du dieu mort |
| 4. Assassins... | 4. ...nains |
| 5. Moines.. | 5. ...morts-vivants |
| 6. Cultistes... | 6. ...humains |
| 7. Milice... | 7. ...orque |
| 8. voleurs... | 8. ...halfling |
| 9. Gladiateurs | 9. ...krisling |
| 10. Fous... | 10. ...gylphe |
| 11. Armée... | 11. ...du sorcier |
| 12. Maladie... | 12. ...du peuple inconnu |

Objectif principal : pour résoudre le problème, les aventuriers doivent..

1D12 Action

- 1 Participer à un tournoi, un concours
- 2 Trouver/voler/capturer un objet/quelqu'un
- 3 Protéger un lieu
- 4 Raser un lieu
- 5 Aider/empêcher une alliance ou des négociations
- 6 Explorer un lieu ou une terre inconnue
- 7 Escorter un objet/quelqu'un
- 8 Trouver l'identité des coupables
- 9 Gérer un(e) commerce/village/caravane
- 10 Fermer une porte magique/ un temple

- 11 S'échapper d'une prison/
d'une cité assiégée
- 12 Détruire/tuer un objet/quelqu'un

Localisation : L'histoire se passe dans...

1D12 Premier jet 1D12 Second jet

- | | |
|---------------|---------------|
| 1-6. Table A | 1-6. Table C |
| 7-12. Table B | 7-12. Table D |

1D12 Lieu A

1. Les territoires...
2. Les champs...
3. La côte...
4. Les plaines...
5. L'archipel...
6. La jungle...
7. Les cités...
8. Le désert...
9. Les collines...
10. Les bois...
11. La passe...
12. Les ports...

1D12 Lieu B

1. Les villes...
2. Le lac
3. Le marais ...
4. Le domaine...
5. La forêt...
6. La mer...
7. La baie...
8. La toundra...
9. Les landes...
10. La vallée...
11. Les chutes...
12. Le mur...

1D12 Lieu C

1. ... des 1000 lunes
2. ... d'obsidienne
3. ... des 7 guerres
4. ... de la dernière licorne
5. ... des cendres de sang
6. ... du boucher
7. ... du trône d'or
8. ... de RougeCrane
9. ... de la pluie noire
10. ... du crépuscule
11. ... d'opale
12. ... du VertVent

Trucs et machins

1D12 Place D

1. ...de l'Ombre
2. ...jumeaux
3. ...de l'Araignée Blanche
4. ...des premiers hommes
5. ...des neufs lames
6. ...du Dieu Mort
7. ...du Prophète
8. ...de fer
9. ...du Dragon Perdu
10. ...Gris(e)
11. ...de Loinregard
12. ...du crépuscule

Champ de bataille : Au cas où vous auriez besoin d'un endroit pour une grande bataille.

1D12 Champ de bataille

1. Le château
2. Le cimetière
3. Le monastère
4. Le village
5. Le bateau
6. Les ruines
7. Le port
8. La prison
9. Le labyrinthe
10. Le volcan
11. Les mines
12. La Nécropole

1D12 Champ de bataille

1. ...du corbeau
2. ...du silence
3. ...de Cranegrise
4. ...de Pierrelune
5. ...englouti
6. ...d'Autarche
7. ...de Larmesang
8. ...noir
9. ...de la tempête
10. ...flottant
11. ...des étoiles
12. ...de Sombracier

Nid de vipères

Vous êtes qui vous connaissez... Le carnet d'adresses de l'aventurier peut parfois être plus utile que son sac à dos.

Un personnage peut nouer des relations en aidant des gens ou en travaillant pour eux. Les relations se notent comme les attributs et les compétences. Quand vous avez besoin d'une faveur d'un individu ou d'un groupe, lancez un jet d'influence. Le MJ donnera une difficulté en fonction de votre demande : simple information (5), aide substantielle (9), énorme faveur (13).

Si vous réussissez votre jet, vous obtenez ce que vous voulez. Votre influence peut augmenter en aidant vos relations. Vos ennemis peuvent aussi avoir des relations, qui peuvent entraîner des combats « derrière la scène » en utilisant les rangs de relations.

Combat de masse

Les alliés, troupes et armées sont définies comme les attributs et les compétences. Ils peuvent être notés sur la feuille de personnage :

Mon équipage pirate 2

Ma petite bande de voleurs 3

L'armée du Duc 4

Cette valeur est celle de la qualité des troupes, pas celle de leur nombre. Faites des jets d'opposition en utilisant le rang d'armée.

Chaque fois qu'une armée perd un combat, elle perd un dé. A 0 dé, l'armée est anéantie ou dispersée.

Des actions héroïques des aventuriers peuvent apporter des dés supplémentaires (2 maximum) à leur armée où ôter un dé à l'armée ennemie.

Si vous considérez qu'un bord à un avantage

numérique significatif, donnez lui des dés en plus ou ôtez des dés à l'autre bord. Avant tout, servez vous de votre bon sens. Quand ma petite bande de voleurs fait face à l'armée du Duc dans un champ ouvert, elle va se faire massacrer. Si elle mène des actions de guérilla contre cette même armée dans une ville ou une forêt, vous pouvez garder les rangs de départ.

Dans la marine

Les combats navals sont joués comme des combats de masses.

Déterminez le rang de votre bateau :

Le White Pearl : 3

Le Doomshark : 4

Ces rangs sont utilisés pour la manœuvre. Si des canons sont utilisés, chaque fois qu'un bateau perd un combat, il perd un dé. A 0 dé, le bateau coule. Le capitaine peut utiliser sa compétence de marin si elle est supérieure au rang du bateau. Une fois de plus, le bon sens doit primer !

Publitété

Ainsi que vous avez pu vous en rendre compte, Gates & Gorgons est un jeu fourni sans univers de référence.

[L'univers des Folandes](#), décrit sur le blog du traducteur, est tout à fait prêt à accueillir vos aventuriers.

Les Folandes sont un archipel facile à loger dans n'importe quel océan et extensible à volonté. Chacune des îles est un univers en soi, avec de la magie plus ou moins présente, des gouvernements plus ou moins corrompus, des ambiances plus ou moins sombres.

Les méchants sont affreux et les héros magnifiques et attachants.

Je vous y donne rendez-vous !