

Quick And Dirty Dungeon (QADD) : Souterrains Instantanés et Crasseux (SIC)

Ce document est une traduction de la version abrégée du jeu de rôle **QADD (Quick And Dirty Dungeon)**, écrit par Charlie Fleming, aux éditions Rarr! I'm A Monster Publishing, et disponible en version originale à l'adresse suivante :

<https://www.drivethrurpg.com/product/98164/QADD-Quick-and-Dirty-Dungeons>

Cette traduction et les ajouts personnels ont été autorisés par son auteur original, Charlie Fleming. Vous pouvez diffuser ce document dès lors qu'il reste gratuit et que vous mentionnez son auteur principal, Charlie Fleming, son traducteur et l'auteur de certains ajouts et *règles personnelles*, Esbehmj, et son illustratrice Ehbeh.

L'excellente version complète du jeu, **QADD Deluxe Edition** d'environ 80 pages, comporte davantage d'archétypes de personnages, un bestiaire fourni de créatures, une liste de matériel, deux scénarios (un solo et une aventure de groupe) et de nombreux outils utiles pour le Meneur de Jeu. Elle est disponible ici pour une somme modique :

<https://www.drivethrurpg.com/product/144043/QADD-Quick-And-Dirty-Dungeons-Deluxe>

Les règles de base

Dans **SIC**, pour déterminer l'issue de diverses situations, il va falloir réaliser un **jet d'un ou plusieurs dés**. S'il faut en lancer plusieurs, le score obtenu sera toujours la **somme** des dés lancés. Peu importe le type de dés que vous utilisez (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100 ou d1 000 000), dès lors que tous vos dés ont le même nombre de faces. On appelle ce dé, le dé **systemique** ou le dé de **base**. Si le dé de base ou systemique est le D10, cela signifie qu'on n'emploie dans le jeu **que** des dés à 10 faces.

La structure du jeu devrait être capable de gérer tous types de dés, cela dépend de la valeur maximale que vous voulez utiliser.

Dans ces règles, les lancers sont désignés en tant qu'un total du type **n(d)+a**, où d représente le dé de base choisi une fois pour toute. **2+1** (ou **2d+1**) signifie qu'on lance deux dés systemiques et qu'on rajoute un modificateur de +1 au total.

Règle personnelle : afin que les modificateurs aient un réel « poids » sur le jeu, je propose de choisir parmi d6, d8 ou d10 comme dé systemique. En

dessous, avec d4, les modificateurs risquent d'avoir trop d'importance, alors qu'au-delà, à partir de d12, ils ne modifieront les lancers qu'à la marge. Je pense que le dé le plus équilibré est sûrement le d8, mais je choisirai peut-être le d10 car j'en ai plus et que je peux aussi employer des « demis » d20 en cas de pénurie (ne prendre que le chiffre des unités du nombre montré par le d20) : si le d20 donne 17, considérez que c'est un 7. S'il montre 6, c'est un 6.

La plupart des aventures nécessitent un **MJ** (meneur de Jeu), quelqu'un qui présentera, mènera, arbitrera et dirigera l'histoire, ainsi qu'un ou plusieurs joueurs interprétant des personnages (**PJ**) dans le jeu, du papier et des crayons.

Créer les personnages

Chaque personnage a 5 **attributs** dans lesquels il doit partager **7 points** lors de sa création. Aucun attribut ne peut descendre **en dessous de 1** ou **dépasser 3** au départ.

Le score de chaque attribut représente le nombre de dés qui vont être lancés dans certaines situations (voir plus loin).

Les 5 **attributs** sont :

Adresse (Ad) (deftness) : Comment vous faites, fabriquez, agissez sur les choses, votre habileté, votre dextérité.

Carrure (Ca) (build) : votre potentiel physique, robustesse, résistance physique, endurance.

Chance (Ch) (luck) : certains d'entre nous sont chanceux, d'autres non, mais cela affecte certains résultats.

Méninges (Mé) (brains) : votre intelligence, votre capacité à noter des choses et à vous les représenter.

Rapidité (Ra) (speed) : à quelle vitesse vous (ré)agissez.

Règle personnelle : un nouvel attribut est utilisé, nommé **Présence (Pr)** qui correspond au charisme, à la force mentale, à la volonté, à la capacité d'impressionner, de retenir l'attention par la parole ou son attitude. Cet attribut supplémentaire oblige à placer **9 points** de création au lieu de 7, mais les limites d'attributs entre 1 et 3, à ne pas dépasser à la création du personnage, ne changent pas.

Libre à vous de rajouter ou d'enlever des attributs, mais en pensant alors à faire évoluer la quantité de points de création du personnage. Comptez entre 1,3 et 1,5 point de création par attribut. L'auteur, Charlie Fleming, a par exemple utilisé un 6^e attribut et décidé de donner 8 points de création. Si vous utilisez 10 attributs, le PJ devrait avoir 14 points à placer.

Il existe deux **traits** supplémentaires qui dérivent des attributs précédents.

Le **Score de Combat** (Battle Score, BS) ou **SC** qui est déterminé en faisant la moyenne de tous les attributs précédents, sauf la Carrure. On additionne Mé+Ad+Ra+Ch et on divise le total par 4 en arrondissant à l'entier le plus proche (selon que le chiffre des dixièmes atteint ou dépasse 5, ou non). *Avec une moyenne de 1,5 on note SC = 2. Avec une moyenne de 1,25, on aura un SC de 1.*

À chaque fois que le personnage monte d'un niveau, et que l'un au moins **des 4 attributs cités** augmente, il faut recalculer le **SC**.

Règle personnelle : on fait la **moyenne** des **5 attributs Ca, Mé, Ad, Ra et Ch**. On peut penser qu'une forte carrure permet de faire plus de dégâts et de mieux passer les protections ennemies, donc elle devrait compter dans le calcul du **SC**.

Les **Points de Vie** (Hit Points, HP) ou **PV** sont calculés en lançant et en additionnant **autant de dés** que son score de **Carrure**.

Imaginons que vous utilisiez les d12 comme référence et que votre Ca soit de 2. Vous lancez 2d12, puis vous obtenez 6 et 10. Votre score de PV sera alors de 16.

À chaque augmentation de votre attribut de Carrure, par suite d'un changement de niveau, lancez un dé de base pour chaque point gagné en **Ca**. Le total obtenu est alors ajouté au score de PV.

Règles personnelles : **Main forte** : dans la population, il y a environ 5 % d'ambidextres, 20 % de gauchers et 75 % de droitiers. Donc avec 2D10, si la somme est entre 18 et 20 : le PJ est ambidextre,

Entre 8 et 17 : il est droitier,

À 7 ou moins : il est gaucher.

Un personnage ambidextre pourra utiliser deux armes à une main, mais son nombre de dés en Ad et Ca doivent au moins être égaux aux bonus cumulés des 2 armes. Ainsi, un personnage qui désire utiliser une épée courte (SC +2) et une dague (SC+1) devra avoir un minimum de 3d en Ad et 3d en Ca.

Les races (ou espèces) de personnages

Les PJ peuvent choisir parmi les 4 races suivantes :

- Les **humains** sont identiques à ceux de notre monde. Il en existe de toute taille, couleur de peau ou d'yeux. Ils utilisent leurs attributs et traits tels quels, sans modification.
- Les **elfes** sont plus fins que les humains et ont des oreilles pointues. Il en existe de 3 sortes : les elfes **sylvains**, les **hauts-elfes** et les elfes **noirs**. Leurs yeux sont souvent d'une couleur déterminée par leur environnement (vert pour les sylvains, bleu clair pour les hauts-elfes et couleur charbon pour les elfes noirs). Ils gagnent tous un **modificateur** de +1 aux épreuves d'armes de jet, mais subissent un malus de -1 en Carrure. Ensuite, en fonction de leur culture, ils bénéficient d'un bonus variable : +1 en Ra pour les sylvains, +1 en Ad pour les hauts-elfes et +1 en Mé pour les elfes noirs. Ces derniers, s'ils sont sorciers, gagnent un bonus de +5 en points de Su (voir le chapitre sur le Surnaturel).

Ra ou Ad ou Mé +1, SC jet +1, Ca -1.

Un elfe sylvain peut par exemple avoir à la création une Ra de 1d+1 (ou 1+1), 2d+1 (ou 2+1) ou 3d+1 (ou 3+1). Sa Ca sera de 1d-1, 2d-1 ou 3d-1, suivant le choix du joueur.

- Les **nains** sont petits (entre 90 cm et 150 cm) et exceptionnellement poilus, d'autant plus qu'ils avancent en âge. Ils occupaient à l'origine uniquement des galeries troglodytes mais ils se sont aventurés à l'extérieur et se retrouvent désormais partout. Ils gagnent un modificateur de +1 en Carrure et aux attaques à la hache et au marteau, mais perdent -1 en Rapidité.

Ca +1, SC hache et marteau +1, Ra -1.

- Les **hobbits** sont de petite taille (entre 90 et 120 cm en général), ont des oreilles pointues, de grands pieds velus et des cheveux souvent bouclés. Joyeux et insoucians, ils gagnent +1 en Adresse et en Chance, mais ne peuvent pas bien utiliser d'armes longues ou à deux mains. S'ils essaient, ils perdent -1 en SC.

Ad +1, Ch +1, SC des armes longues ou à 2 mains -1.

Règle personnelle : vous pouvez bien sûr introduire d'autres espèces pour vos personnages : orcs, gobelins, wolfens, lutins, fées, gnomes, hommes-lézards, humanoïdes ailés, centaures, minotaures,

etc. Aidez-vous des modificateurs ci-dessus, de votre imagination et des tableaux d'autres jeux de rôle pour déterminer leurs bonus / malus aux épreuves.

Les archétypes de personnages

Chaque personnage doit choisir un type par exemple guerrier, ranger, filou, citoyen, druide, sorcier, prêtre.... Certains d'entre eux sont décrits dans les règles **QADD Deluxe** dont l'adresse est mentionnée plus haut. Les deux derniers sont expliqués dans les deux suppléments **QAEE** (Quick And Easy Eldritch) et **QACC** (Quick And Concise Clerics) que j'ai traduit à la fin de ce document. Libre à vous d'en inventer d'autres.

En voici un exemple que j'ai rajouté, fortement inspiré par Tunnels & Trolls, l'excellent jeu de Ken St. Andre, traduit en français par le grand Grimtooth. N'hésitez pas à visiter le site officiel français :

<https://tunnels-et-trolls.eu/>

Citoyen : marchand, artisan, homme/femme du peuple, artiste, bourgeois, etc.

Ces personnages sont ceux qui **peuplent** les cités, les bourgs et les villages de votre monde. Ils sont surtout définis par leur **métier** et n'ont normalement pas d'affinité particulière avec les armes ou la magie (sauf peut-être les apothicaires ou alchimistes). Des **restrictions** concernant les **armes** et les **armures** devraient être données à ces **non-combattants**.

À la création, donnez-leur **gratuitement 2 talents** supplémentaires, au maximum, en rapport avec leur profession, avec un **bonus total de +4** : le joueur peut choisir un seul talent à +4 ou deux talents différents (+2 pour chacun, ou respectivement +1 et +3). Ces talents **s'ajoutent** à la *règle personnelle* des **métiers** donnée plus loin. Ils doivent également recevoir **un** ou **plusieurs avantages** ou **domaines** de compétence « gratuits ». Au MJ et au joueur d'être logiques. Un **marchand** devrait pouvoir bénéficier des avantages tromperie et évaluation du voleur, sans dépense spécifique. Un **forgeron** devrait pouvoir évaluer les métaux et réparer les pièces métalliques sans consommer de points de talent.

Un **alchimiste** devrait pouvoir faire « infuser » les effets de certains sorts dans des potions, baumes, décoctions... S'inspirer des sortilèges de sorciers pour avoir des idées. Il devrait pouvoir avoir accès à un laboratoire d'alchimie, mais son commerce ne lui laisse que peu de temps à consacrer à l'aventure ; à moins qu'il ne devienne apothicaire ambulante ou

attaché à un noble, par exemple interprété par un autre joueur.

Règle personnelle : les métiers

Le MJ peut introduire des « métiers » ou « types » qui, même pour un humain, offrent des **avantages** de +2 dans **deux attributs** ou **domaines** et un **désavantage** de -2 dans un **autre**.

Par exemple :

Guerrier : **avantages** de SC pour une famille d'armes (épées, arcs, haches, lances, dagues, etc.), d'Ad en réparation d'arme, en utilisation d'armes de siège, équitation, conduite de char, de Ca pour résister à un type de dégâts (empoisonnement, maladie, feu, froid...), de Mé en vigilance (surveillance, observation, chasser), en stratégie, de Pr en commandement de troupes, etc.

Désavantages de Mé en connaissance (d'une discipline, d'un domaine), lecture, étiquette, éloquence, etc.

Attention aux malus liés aux armures lourdes, ceux-ci ne correspondent pas à un désavantage de classe mais à un malus que tout personnage, guerrier ou pas, subira lors des épreuves de Ra et d'Ad.

Sorcier, druide ou prêtre : des modifications sont déjà décrites dans les chapitres spécifiques à ces trois archétypes mais ne correspondent pas à des avantages ou désavantages comme expliqués ci-contre. **Avantages** liés à un domaine de connaissance (magique ou non) ou une aptitude liée aux Mé : histoire, religion, potions, poisons, médecine, objets magiques et reliques, résistance à la magie, la concentration, la mémorisation, l'éloquence, le fait d'être lettré, une possibilité d'accueil / formation / contact dans une guilde de sorciers ou un temple affilié, l'accès à une bibliothèque, un laboratoire, etc.

Un **désavantage** lié au combat (SC -1 pour une famille d'armes autorisées), à la survie, une aptitude physique (natation, résistance à..., endurance, etc.), de pistage, de présence, etc.

Voleurs, assassins, malandrins, saltimbanques : **Avantages** d'Ad en pickpocket, pièges (fabrication ou désamorçage), de discrétion, d'acrobatie, jonglage, équilibre, lecture sur les lèvres, de Pr pour arnaquer, influencer, marchander, de Mé pour la survie en ville, justice, poisons, la possibilité d'accueil / formation / contact dans une guilde, etc.

Désavantages en combat avec une famille d'armes, en étiquette, avec la loi, etc.

Bardes, marchands : **avantages** de Mé en musique, chant, connaissances (histoire, étiquette, produits), de Pr pour impressionner, arnaquer, d'Ad en interprétation artistique d'un instrument, conduite d'attelage, possibilité d'accueil / formation / contact dans une guilde, un équipement précieux (instrument ou charrette avec monture), etc.

Désavantages en combat, résistance envers ..., une activité physique particulière, etc.

Templiers, paladins : **avantages** et **désavantages** à choisir parmi les guerriers et les prêtres. Certaines aptitudes surnaturelles du prêtre devraient être accessibles au templier.

Épreuves et lancers d'attributs

MEP :

Durant le jeu, dès que le personnage tente une action, autre que combattre, il doit effectuer un lancer d'attribut, ce qu'on appelle une **mise à l'épreuve (MEP)**. Le MJ assigne un **niveau de difficulté** à la tâche et détermine l'**attribut** du personnage qui va être testé. Le joueur lance autant de dés que sa valeur dans l'attribut mis à l'épreuve, avec peut-être un **modificateur** (de + ou - n) suivant son équipement, ses talents particuliers ou les conditions de l'épreuve. De son côté, le MJ lance **autant de dés** que le niveau de la MEP. Celui qui obtient **le total le plus élevé** remporte l'épreuve et le MJ décide des conséquences de la réussite ou de l'échec du personnage.

Un joueur veut que son personnage force la serrure d'un coffre. Le verrou est ancien mais assez compliqué donc le MJ décide qu'il faudra réussir une épreuve de niveau 2 d'Adresse (abrégié MEP 2 Ad). L'adresse du personnage étant de 3, le joueur aura un avantage car il lancera 3 dés contre seulement 2 pour le MJ.

Règle personnelle : les MEP en opposition (duel)

Deux (ou plus d') adversaires qui s'opposent frontalement pour réussir une action réalisent une **MEP sur un attribut donné, pas forcément le même**. Le niveau de la MEP n'est pas donné a priori mais celui qui obtient le **plus grand total** emporte le défi. Un round de combat de mêlée peut être considéré comme une MEP en duel sur la SC et dont

la réussite engendre des dégâts potentiels au(x) perdant(s). L'attribut d'opposition n'est pas forcément le même pour les deux (ou plusieurs) adversaires. En cas d'égalité, celui qui a le plus haut niveau l'emporte ou bien on relance les dés ou bien c'est le PJ qui l'emporte sur le PNJ (au choix du MJ).

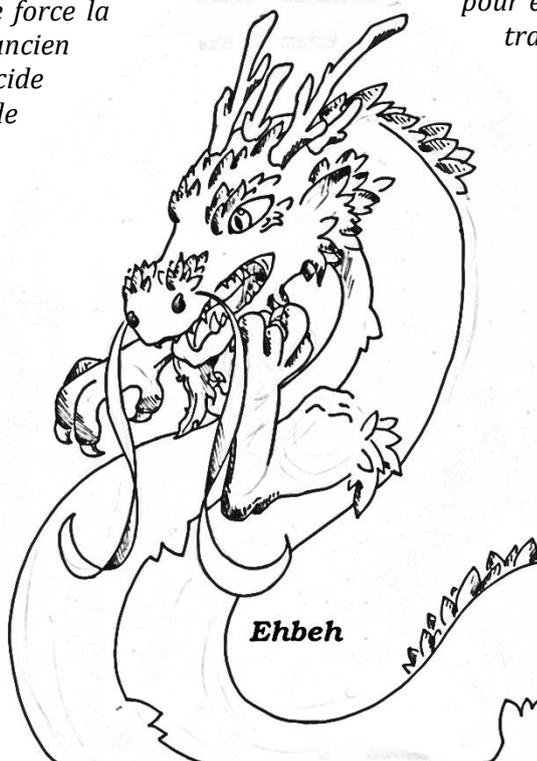
Deux opposants qui veulent atteindre en premier un endroit en courant feront une MEP en opposition (ou duel) de Rapidité. En revanche, un pickpocket qui tente de voler un PJ devra réussir avec une MEP d'Ad (avec éventuellement un bonus lié à un talent de pickpocket) à dépasser le résultat de la MEP de Mé (avec un bonus éventuel de perception, vigilance, etc.) de sa victime.

Règle personnelle : si vous êtes allergiques aux « double lancers », un pour le PJ, l'autre pour le MJ, remplacez ce dernier par un nombre prédéfini en prenant la moyenne du dé de base (3,5 pour le d6, 4,5 pour le d8, 5,5 pour le d10, etc.). Donc le résultat moyen de 2d6 sera de 7, celui de 3d10 sera 17 (après avoir arrondi).

(Deuxième) Chance :

Dans certaines situations, déterminées par le MJ ou à la demande du joueur, une **MEP de Chance** peut modifier l'issue d'un précédent tirage raté. Le **niveau** de la MEP de Ch est déterminé par le MJ et l'épreuve se résout de la **même manière** que ce qui est décrit au paragraphe précédent.

Exemple : après avoir échoué à désamorcer un piège, un joueur peut être autorisé à faire une MEP de Ch pour éviter les dégâts de la chausse-trappe.



Règle personnelle : on peut limiter le nombre de secondes chances par partie / scénario au score de Ch du PJ et laisser le joueur décider quand il veut « retenter le coup ». Attention une seconde chance signifie qu'il n'y en a pas de troisième.

Combat

Un combat simple se résout en opposant les **SC** des duellistes, comme pour une **MEP en opposition**. Celui qui obtient le total le plus élevé emporte l'assaut et touche un adversaire. La

différence entre les deux jets de SC représente les **dégâts** infligés au perdant qui seront déduits de ses PV, une fois qu'on aura tenu compte des protections (armures, boucliers) portées par celui qui est touché.

Un PJ et un orc ont tous deux un SC de 2d, avec un bonus de +2 pour leur arme. Le dé systémique étant le d6, chacun lance 2d6+2. Si le joueur obtient un total de 10 et l'orc 5 (un très mauvais tirage), le monstre subira 5 points de dégâts. S'il a une armure de -2, il perdra 3 PV. Sans protection, il prendra la totalité des dégâts et perdra 5 PV.

Règle personnelle : un **assaut** ou **round** dure quelques secondes (environ **10 secondes**). Un **tour** dure environ **2 minutes** (soit 12 assauts ou rounds).

Règle personnelle : pour éviter que les combats ne soient trop longs et que seul un camp ne subisse des dégâts, vous pouvez utiliser la règle de Tunnels & Trolls des **dégâts inévitables** (spite damages). Lorsqu'un combattant, géré par un joueur ou le MJ, obtient une ou plusieurs **faces maximales** (6 avec le d6, 8 avec le d8, 10 avec le d10, etc.) à son lancer de SC, il occasionne des dégâts automatiques à celui qu'il frappe et ceci quels que soient la protection de l'adversaire et le camp qui emporte finalement l'assaut.

Exemple : avec un d6 comme dé de base, les deux combattants précédents, le PJ et l'orc, lancent leurs deux dés. Le joueur obtient 4 et 5 pour un total de SC de 11 (grâce au bonus de +2) alors que l'orc amène 6 et 1 pour un total de 9 (bonus identique de +2). Ce dernier « perd » l'assaut (9 est inférieur à 11 de 2 points) mais comme il a obtenu un 6, il occasionne néanmoins au héros 1 point inévitable de dégâts, que son armure (pourtant de -3) ne peut arrêter. De son côté, si l'orc a une protection de -2 ou meilleure, il ne subira aucun dommage.

Plusieurs adversaires :

En cas d'opposition multiple contre un PJ, on peut appliquer l'une des deux options suivantes, au choix du MJ et/ou du joueur.

- 1) **Une seule attaque :** si le groupe de personnages affronte plusieurs adversaires, chaque PJ **déclare** à l'avance quel **ennemi** il désire attaquer. Chaque **combat** est alors résolu de manière **individuelle**, comme une série d'escarmouches concomitantes. Plusieurs PJ peuvent cibler un même adversaire. Inversement, un personnage peut être opposé à un groupe de monstres durant le combat. *Il devra alors opposer le*

résultat du tirage de SC à la somme des lancers de SC de ses adversaires.

- 2) **Règle alternative :** pour une résolution plus rapide ou en cas de jeu en solitaire, on peut **additionner** tous les **totaux** des **tirages de SC** de chaque camp et les opposer en une fois. Les **dégâts** sont ensuite **répartis** entre les membres du camp **perdant** durant l'assaut.

2 PJ, ayant des SC respectifs de 2d et 3d pour un total de 5d, affrontent 3 monstres avec chacun un SC de 2d (6d au total). Le camp des PJ lancer donc 5 dés contre 6 pour les monstres. Les dégâts et les pertes de PV seront alors mutualisés et répartis au sein de l'équipe perdante.

Dégâts et soins :

Les **dégâts** sont **déduits** des PV des joueurs (*ou des adversaires*). Les **armures** et les **boucliers** peuvent encaisser une partie de ces dégâts. La valeur de ces **protections**, un nombre **négatif**, représente la quantité de points qui est **absorbée** et déduite des dommages subis par le combattant touché. Si les PV atteignent **0**, le personnage est considéré **inconscient**. Si les PV deviennent **négatifs**, il **meurt**. Les PV peuvent être **recupérés** à la vitesse **d'un** point par **heure** de repos avec un maximum de **5 PV** après une bonne nuit de sommeil.

Règles personnelles : des **potions**, la **magie**, des connaissances en **médecine** peuvent également permettre de **recupérer** des PV supplémentaires. Pour le talent de médecine, on peut estimer que le soignant fait regagner **une fois par jour** autant de PV que son **nombre de dés de Méninges** (1, 2, 3... soit la valeur de l'attribut, sans tenir compte du bonus de talent). Il doit cependant réussir au préalable une MEP de Mé ou médecine dont le niveau dépend de la gravité des blessures. Comptez **1 niveau de MEP** par dé systémique **incomplet** de PV perdus. Avec un d10 de base, la MEP devra être de niveau 1 pour guérir un personnage ayant perdu au maximum 9 PV. Entre 10 et 19 PV perdus, il est plus gravement blessé et le médecin devra réussir une MEP de niveau 2. Ce gain récupéré par soin vient s'ajouter à ceux liés au repos.

Les **maladies** et **poisons** ont un seul score, la **VIR (virulence)**, semblable à un SC, qui représente leur **dangerosité**. Combattre la maladie ou le poison se fait en effectuant un **MEP en opposition entre la VIR et la Ca de la victime**. Les **poisons et toxiques** ont différents modes **d'administration** : respiratoire, ingestion, cutané, à lame, etc. Les **poisons à lame**, pour faire effet, doivent être déposés sur une arme et celle-ci doit **au moins**

occasionner **un point de dégât** pour que le **poison** rentre dans l'**organisme** de la victime. Il faut donc passer la barrière de la **parade** et de la **protection** adverse pour qu'un poison à lame agisse. Au bout de **3 assauts** (30 secondes environ), qu'il y ait eu succès ou non, un poison à lame **s'évapore**.

Une maladie ou un poison qui pénètre un organisme fait toujours perdre **au moins autant de PV** que son score de **virulence (VIR)**, qui est comparable à un **SC**. Un poison de VIR 2d qui est ingéré, même en cas de réussite à la MEP en opposition, fera perdre au moins 2 PV de dégâts. Les armures et boucliers ne sont bien évidemment d'aucune utilité contre cette VIR. Si le personnage échoue à sa MEP en opposition, il perdra **en plus autant de points** que la différence entre le **total du tirage de VIR** et celui du **jet de Ca**.

Combat à distance :

Il est géré comme un combat classique si ce n'est qu'on applique au tirage de **SC** un **modificateur** en fonction de la distance de la cible.

Extrêmement proche : +3, très près : +2, près : +1, éloigné -1, très éloigné -2, extrêmement éloigné -3.

Règles personnelles : introduisez une deuxième série de modificateurs selon la taille et la situation de la cible. Les deux familles de bonus/malus, ceux de distance et ceux de taille / situation, s'additionnent et sont cumulables.

Énorme +3, très grand +2, grand +1, petit -1, très petit -2, minuscule -3. Statique +2, en mouvement -2, luminosité forte +2, pénombre -2, obscurité -4, noir total : impossible, cible cachée -1 à -5 (cf. malus de bouclier). Toucher une petite cible statique éloignée avec un bouclier (-2) donne un malus de SC de -1.

Expérience et progression

Expérience :

Votre personnage gagne des **Points d'Expérience (PE)** à chaque fois qu'il accomplit quelque chose d'important dans le jeu.

À chaque **combat**, vous gagnez un nombre de PE égal à **dix fois** le **SC** de chaque adversaire que vous neutralisez.

Battre un orc avec un SC de 2 vous rapporte 20 PE. Si deux PJ s'associent pour neutraliser le même adversaire, ils se partagent ces PE.

Lorsqu'une **Mise à l'Épreuve (MEP)** est **réussie**, le gain de PE est également de **dix fois son niveau**. En cas **d'échec**, le gain de PE est la moitié du précédent, **5 fois le niveau de la MEP**.

Réussir une MEP de niveau 2 rapporte 20 PE, rater une telle MEP rapporte 10 PE.

Règle personnelle : on peut réduire de moitié les gains de PE liés aux MEP ou ne compter que ceux qui sont « importants », dans des situations critiques et où le PJ est actif. Le MJ peut également donner un nombre plancher de PE à tout PJ qui sort vivant d'une aventure. Il peut enfin récompenser les joueurs pour leur interprétation, les idées originales par des gains supplémentaires de PE.

Niveaux :

Tous les personnages **débutent** au **niveau 1**. Pour passer au niveau supérieur, il faut avoir accumulé 100 fois la valeur du niveau actuel.

Niveau	PE totaux min	Niv.	PE totaux
1	0	6	1 500
2	100	7	2 100
3	300	8	2 800
4	600	9	3 600
5	1 000	10	4 500, etc.

Un PJ de niveau 2 qui veut atteindre le 3^e, devra avoir accumulé 200 nouveaux PE pour cela, soit un total de PE de 100 + 200 = 300 au moins.

Augmentation :

À chaque fois qu'un personnage passe au **niveau supérieur**, il gagne un nombre de **points** égal au nouveau **niveau atteint**. Ces points sont utilisés pour augmenter **un** ou **plusieurs** des 7 (ou 8 si vous utilisez la Pr) **attributs** et **traits**. Ils **doivent** être **répartis** selon les **attributs** jusqu'à concurrence du score du niveau.

Si un **point** est utilisé pour accroître le **SC**, il est considéré comme un **modificateur** (+1) au lancer de combat.

Si **aucun** point n'est utilisé pour augmenter la **Carrure**, vous devez alors ajouter le **nouveau niveau** aux **PV**.

Règle personnelle : pour éviter des « sauts » trop impressionnants, on peut limiter l'augmentation d'un **attribut** ou d'un **trait** à la **moitié** du **nouveau niveau** au **maximum** (arrondi à l'entier supérieur).

Exemple : Un PJ de niveau 2, ayant les scores suivants Ca 2, Mé 1, Ad 2, Ra 1, Ch 1, Pr 3, SC 1d+1, PV 10 (dé de base D6), atteint le niveau 3. Sur les 3 points d'augmentation, il n'a pas le droit de placer plus de 2 points dans un attribut donné. Il décide de passer sa Ra de 1 à 3 (2 points) et +1 en SC. Calculons d'abord son SC à la suite de l'augmentation de la Ra. La moyenne des 5 (ou 4) attributs rentrant en compte dans le calcul du SC donne maintenant (2+1+2+3+1) / 5 = 1,8 arrondi à 2. Comme il rajoute +1 en SC lors du passage de niveau, on obtient un nouveau total de SC

de $2d+2$ (+1d grâce à l'augmentation de Ra qui change la moyenne de SC à 2d et +1 en plaçant 1 point d'augmentation qu'on additionne au +1 déjà existant). Comme le personnage n'a pas accru sa Ca, on ne lance aucun dé pour les PV mais on leur rajoute la valeur du nouveau niveau, soit un nouveau trait de PV de 13 (10+3).

Règle personnelle : le PJ peut utiliser une partie des points d'augmentation pour acquérir **un** talent avec un **bonus** égal au **double des points** dépensés (dans la limite de la règle personnelle citée plus haut, pas plus de la moitié du niveau atteint, arrondi au supérieur). Lors d'un **prochain** passage de niveau, il peut acquérir **un** nouveau talent ou augmenter un talent **déjà acquis**.

Si un PJ passe au niveau 3, il peut décider d'employer 1 ou 2 points afin de gagner le talent de cavalier avec un bonus de +2 ou +4. Pour réaliser une acrobatie à cheval, la MEP d'Ad bénéficiera de ce bonus. Le bonus de cavalier peut aussi être appliqué à un autre attribut, selon le cas de figure. Pour déterminer la bonne santé ou le prix d'un cheval, on ajoutera plutôt le bonus à un tirage de Mé.

Argent

10 pièces de cuivre (PC) = 1 pièce d'argent (PA). 10 pièces d'argent (PA) = 10 pièces d'or (PO).

1 PO = 10 PA = 100 PC.

Chaque PJ débute avec la valeur maximale du dé de base x 5 PO auquel on ajoute 1d x 10 PO.

Argent de départ (en PO) = (U.V.B x 5) + 1 d x 10. Pour l'explication de l'U.V.B., voir plus bas au chapitre prix.

Si le dé systémique est le d6, le PJ lancera un d6. S'il obtient 2, il commencera avec 50 PO (5x6 PO + 20 PO).

Armes et armures

Tous les **bonus** des armes sont **ajoutés** au résultat du tirage de SC quand on utilise ces armes. Tous les **scores** des **protections** sont **déduits** des **dégâts** que pourrait subir un combattant et donc ceci réduit d'autant le nombre de PV potentiellement perdus.

Armes de mêlée :

Petites armes (dagues, hachettes) : bonus de +1

Armes moyennes (épées courtes, massue, hache) : +2

Grandes armes (épées longues, javelot, fléau) : +3

Armes gigantesques (toute arme à deux mains) : +4

Armes de jet et projectiles :

Petits (shuriken, dague, hachette) : +1

Moyens (arc moyen, arbalète légère, javelot) : +2

Puissants (arc lourd, arbalète lourde, lance) : +3

Armures et boucliers :

Les personnages qui manient des armes à 2 mains ne peuvent pas utiliser de bouclier.

Boucliers en bois : petit (dégâts -1), moyen (dégâts -2), grand (dégâts -3). Pour une taille donnée, les **boucliers en métal** absorbent un point de dégât supplémentaire. Boucliers de métal : petit (-2), moyen (-3) et grand (-4).

Armures :

Vêtements : -1, armure matelassée : -2, Cuir : -3, Cotte de mailles, armure d'écailles : -4, Armure de plates : -5.

Règles additionnelles : ces **deux dernières familles d'armures (-4 et -5) et les grands boucliers de métal (-4)** engendrent **des malus de mouvement** en **Adresse (Ad)** et **Rapidité (Ra)** lors des MEP de ces attributs qui sont respectivement de -1 pour les mailles/écailles/grands boucliers en métal et de -2 pour les plates.

De plus, si un personnage porte une **armure incomplète** (réduite au torse et aux bras ou au torse, aux avant-bras et aux cuisses), les malus de protection sont amputés et deviennent :

Vêtement et matelassée : 0, cuir : -1, mailles et écailles : -2, plates : -3. Les **malus d'Ad et Ra disparaissent** pour les armures incomplètes d'écailles ou de mailles, et passent à **-1** pour les **armures incomplètes de plates**.

Prix :

L'unité de valeur de base (U.V.B.) de l'équipement est égale à la valeur maximale du dé de base en PO. Si le dé systémique est un d6, l'U.V.B. vaut 6 PO.

Les **bâtons** et les petits **boucliers de bois** coûtent environ **une U.V.B.** en PO. Les **armes** et **boucliers de petite taille**, les **armures légères** (-1 et -2) coûtent entre **une** et **2,5 U.V.B.** (en arrondissant à l'inférieur). Les **boucliers moyens en bois** valent **2,5 U.V.B.**

Les **articles de taille moyenne**, les **grands boucliers de bois** et les **armures de cuir** (-3) coûtent jusqu'à **3,5 U.V.B.** (arrondissez à l'inférieur). Les **grands articles** et les **protections** (-4) valent jusqu'à **6,5 U.V.B.** Les **très grandes pièces** d'équipement et les **protections** (-5) valent autour de **10 U.V.B.**

L'équipement de base des explorateurs de tunnels et autres cryptes (torches, corde, sac, nourriture, couverture) est **soit « offert »** à la création ou est vendu entre **une et deux U.V.B.** environ le pack.

Les **boucliers de métal** valent **une U.V.B. supplémentaire** par rapport au prix de ceux en bois.

Règles personnelles : **doublez** au minimum le prix de l'équipement en **métal** (épées, dagues, haches, armures en acier) et rajoutez **environ 50 %** du prix pour ce qui est **partiellement en métal** (lance avec pointe en acier ou bouclier en métal par exemple). Pour l'**équipement magique** (voir le chapitre sur les sorciers dans **SSR** pour certaines précisions), il faut au moins **doubler le prix de départ** calculé à partir des règles ci-dessus. Les **armes magiques** peuvent accroître les chances de **toucher** les ennemis (donc le **SC**) ou permettre d'atteindre des **créatures immunisées** aux armes classiques. Le **bonus magique de base**, à ajouter au jet (**SC**) est de **+1**, mais vous pouvez encore **doubler le prix** d'un objet enchanté si son bonus est de **+2** ou s'il offre **2 avantages** (+1 au **SC** et atteindre les monstres immunisés aux armes normales par exemple) ou si **la durée d'effet** est **doublée**. Tous ces **facteurs pécuniers** (x2) sont à cumuler et à **multiplier** entre eux. Une arme en acier (tarif x2) avec un effet magique de type **SC +2** (tarif x2 x2) voit son prix multiplié par $2 \times 2 \times 2 = 8$. Ainsi, avec le d10 comme base, une épée longue enchantée doublement (**SC +1** et touchant les monstres immunisés) coûtera aux alentours de 520 PO (65 x 8 PO).

Pour les **protections magiques** (armures et boucliers), leur valeur défensive peut encore descendre d'un ou deux points sans que cela n'accroisse les malus de mouvement aux MEP d'Ad et de Ra. Une cotte de mailles complète enchantée « en mode +2 » offre donc une protection de -5 pour un malus de mouvement inchangé à -1. Mais son prix sera également d'environ 520 PO, car entièrement métallique et doublement enchantée.

Certaines armures ou boucliers magiques peuvent également protéger contre un type particulier de dommage (le feu, le froid, etc.).

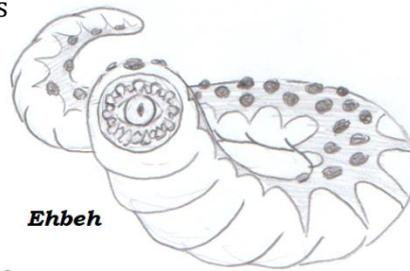
D'autres exemples s'imposent : prenons le d10 comme dé systémique pour simplifier les calculs, car l'U.V.B. est de 10 PO. Une arme moyenne (**SC+2**) de type massue coûtera autour de 35 PO. Une épée courte avec les mêmes dégâts (**SC+2**) reviendrait à environ 70 PO (prix doublé). Si on rend cette épée courte enchantée, avec un seul « avantage » (par exemple bonus de **SC +1** ou touche les créatures immunisées), son prix passe à 140 PO. Enfin, si le même glaive gagne un bonus magique +2 au **SC** (donc un bonus total de +4 en comptant le bonus normal aux dégâts

de +2 et l'effet « magique » de +2), son prix approche 280 PO, disons 300 PO.

Potions, onguents et poisons : pour chaque dé d'avantage de la potion ou du poison, comptez 5 U.V.B. pour le prix d'achat d'une dose et 2 U.V.B. pour le coût des ingrédients, si le personnage désire et peut faire la décoction lui-même.

Par exemple, une potion de soins qui rend 1 dé de PV revient à 5 U.V.B. et coûte 2 U.V.B. pour les ingrédients seuls. Un poison de VIR 1 (donc 1d) coûtera autant en termes de prix d'achat ou de coût d'ingrédients. Si des potions ont des effets limités en durée, on part du principe que l'unité de temps est le tour (2 min). Par exemple, une potion d'adresse qui augmente de 2(d) cet attribut, coûtera 10 U.V.B. à l'achat et 4 U.V.B. pour les ingrédients seuls. Mais la durée d'effet est, quelle que soit le bonus de la potion, d'un tour.

« Règle personnelle » : si tout cela ne vous convient pas, utilisez une table de prix et d'équipement d'un autre jeu de rôle. Après tout, le prix de l'équipement et les règles d'un jeu de rôle ne sont pas nécessairement liés.



Ehbek

Habitants troglydites

Toutes les créatures, grandes et petites, ont des totaux de **SC** et de **PV** déterminés par le MJ. Ces scores devraient être fonction du nombre et de la puissance du groupe d'aventuriers et le niveau du labyrinthe qu'ils explorent.

Un rat géant pourrait avoir un SC et des PV de 1. Un gobelin du 1^{er} niveau vaut 1 en SC et 2 en PV. Au niveau 2, les PV pourraient passer à 3.

Des exemples de créatures démoniques et non-mortes sont données à la fin des règles sur les prêtres.

Règle personnelle : on peut estimer qu'une créature de niveau N aura environ N en SC et en PV. On peut modifier ces totaux avec des bonus, personnaliser l'adversaire avec une protection donnée et des coups spéciaux si besoin (empoisonner, cracher du feu, effrayer, immunité aux armes classiques, contrôler mentalement, pétrifier, s'envoler, attaque surprise, camouflage, invisibilité, etc.).

Quelques exemples de monstres :

Pour avoir la description complète de ces créatures, et de bien d'autres, reportez-vous à QADD Deluxe !

Nom	SC	PV	Nom	SC	PV
Araignée	2d	1d	Mite	1d	1d+1
Caïmans	2d	2d	Ogre	3d	3d
Centaure	3d	2d	Orc	2d	2d
Dragonnet	4d	4d	Roc	4d	4d
Gobelin	1d	1d	Troll	3 à 8 d	3 à 8d
Kraken	16d	14d	Warg	3d	3d+1
Mégalodon	11d	12d			

Surnaturel Simple et Rapide (SSR)

Les mécanismes de SSR

Cette partie est la traduction de **QAEE** (Quick And Easy Eldritch) de Charlie Fleming, disponible gratuitement en version originale ici :

<https://www.drivethrurpg.com/product/109542/QAEE-Quick-And-Easy-Eldritch>

SSR est le supplément de magie et de **sorcellerie** qui vient compléter le système de règles simples et flexibles de SIC, utilisant une série de dés ayant toujours le même nombre de faces. Le principe du jeu est de proposer des mécanismes **magiques basiques** mais si vous recherchez des structures complexes et théâtrales, il faudra s'adresser ailleurs. Cependant, si vous voulez piller des souterrains, vous êtes au bon endroit.

NdT : QADD, QAEE et QACC, et leur traduction ici présente, ne sont pas que des règles pour faire « du donjon » ; ils sont tout à fait adaptés pour déjouer des aventures d'enquêtes ou de diplomatie dans un milieu citadin, forestier ou tout environnement naturel autre que souterrain.

À l'instar de SIC, SSR est un ensemble adaptable mais ses règles ne couvrent pas toutes les situations et sont faites pour être modifiées selon le goût de ses utilisateurs.

Création de sorcier

On crée un **sorcier** de la même façon que les autres personnages de **SIC**, donc il faudra se référer à ces règles. La seule différence réside dans le fait que les sorciers possèdent un nouveau **trait**, appelé **Surnaturel (Su)** (Eldritch en VO). Ce score est égal à **5 fois** l'attribut **Méninges** du personnage.

Su = 5 x Mé

Un Pj avec 2 en Mé aura un trait de Su égal à 10.

Les sorciers **dépensent** les points de ce trait pour lancer des sorts.

Règle personnelle : à la création d'un sorcier, l'apprentissage de la magie et l'obtention du trait **Su** oblige le personnage à avoir un peu moins de points à placer dans les **6 attributs**. Au lieu de partager 9 points (ou 7 si vous avez 5 attributs), il ne dispose que de **7 (ou 6) points** à répartir, avec toujours les mêmes limites : tous les attributs doivent être compris entre 1 et 3.

Sorts connus :

Un personnage de 1^{er} niveau débute avec **5 sorts de niveau 1**. Quand le sorcier atteint un nouveau niveau N, il a le droit d'apprendre N sorts supplémentaires tirés des listes de sorts de niveau 1 à N.

En atteignant le niveau 3, un sorcier gagne 3 sorts qu'il peut choisir dans les grimoires de niveaux 1, 2 et 3.

Lancer un sort

Pour **jeter** un enchantement, un sorcier doit connaître le sort et avoir **assez de points de Su** pour ce faire. Une fois lancé, le coût magique du sort est **déduit du total de Su** du sorcier.

Règle personnelle : le sorcier doit être capable de dire sa formule magique et de réaliser des gestuelles pour qu'un sort fasse effet. Entravé et/ou bâillonné, un mage ne peut jeter de sortilège.

Zéro ou moins en Surnaturel :

Un score de Su peut descendre à 0 mais **pas en dessous**. Si lancer un sort fait tomber le total de Su dans les nombres négatifs, le sorcier ne peut jeter l'enchantement. Si son trait de **Su** passe à **0**, le sorcier est épuisé et **s'évanouit** tant que son trait ne remonte pas au moins à 1. Le score de **Surnaturel** peut remonter d'un point tous les **dix tours**, soit après 20 minutes de repos environ.

Combat

Quand un sorcier est impliqué dans un combat, il lance ses **sorts avant** que ne débute la **mêlée**. Si des mages opposés dans des groupes adverses s'affrontent, celui qui a le plus haut score de **Mé** agit en premier. En cas **d'égalité**, le sorcier d'un **joueur** agira **avant** un sorcier PNJ dirigé par le MJ. Si l'enchanteur est trop près de la mêlée, il risque de blesser ses camarades en lançant un sort (au MJ de statuer sur cette règle).

Utilisation des armes :

Un sorcier peut utiliser uniquement des **armes légères** (+1) tels des **bâtons** et des **dagues**. Les seules épées qu'il peut employer sont celles qui sont enchantées (magiques).

Règle personnelle : un sorcier ne peut porter que des armures de type (-1) ou (-2) mais elles peuvent être optimisées magiquement (voir armes et armures).

Objets magiques

Les articles peuvent être enchantés de différentes manières. La plupart contiennent **un sort** ou **une fonction** spécifique inhérente.

Bâtons et baguettes :

Peut **accroître** les capacités de **lancer** des sorts ou produire un **charme donné** ou une **fonction** (une baguette ignée lance du feu, un bâton de déplacement peut téléporter).

Règles personnelles : les bâtons et les baguettes magiques peuvent aussi réduire le **coût** des sorts **d'un point au maximum**, mais sans jamais les rendre « gratuits » en termes de dépense de Su, ou doubler la récupération des points de Su (au choix du joueur ou du MJ).

Objets portables :

Ces articles peuvent être portés par **n'importe qui** et augmentent en général un **attribut** ou une **aptitude** donnée. Ils peuvent aussi augmenter la **protection** du porteur.

Règles personnelles : voir les bâtons et baguettes. Les druides ne peuvent pas employer de bâtons ou de baguettes pour réduire le coût des sorts ou la vitesse de récupération des points de Su. En revanche, un focus magique (une pierre de lave, une flasque de d'eau de source ou un sarment de vigne) peut jouer pour un druide le même rôle qu'une baguette magique pour un sorcier.

Armes :

Elles sont généralement enchantées afin **d'accroître** les **dégâts**, les chances de **toucher** l'adversaire, voire les deux, *ce qui revient au même puisque ces deux avantages sont liés au score de SC*. Ils peuvent

également posséder une **capacité** spécifique comme les bâtons et les baguettes.

Règles personnelles : elles sont décrites plus haut dans la partie Armes et armures de SIC.

Armures :

D'habitude, elles permettent de **mieux encaisser** les dégâts en général mais certaines protègent contre une **source donnée** de **dommages** (résistance au feu, à la magie, etc.). Une armure peut également être enchantée pour augmenter les **attributs**, le **courage**, instiller la **peur** ou produire d'autres **sorts** spécifiques.

Règles personnelles : elles sont décrites plus haut dans la partie Armes et armures de SIC.

Sortilèges de sorcier

Le **coût** d'un sort représente le nombre de points à **déduire** du trait **Surnaturel**, une fois qu'on l'a lancé.

Règles personnelles : la **durée** des sorts est parfois exprimée en rounds / assauts (environ 10 secondes) ou tours (environ 2 minutes, soit 12 rounds). La **portée** d'un sort est : soi, toucher, proche (moins de 10 m), moyenne (moins de 30 m), longue (moins de 100 m), à vue (variable selon les conditions), illimitée (sur la planète entière, voire plus).

Le sorcier peut décider de passer de la portée de base du sort à une **portée juste supérieure** en **doublant** son coût en Su.

Dans le descriptif du sortilège, les *lignes en italique* correspondent à des **ajouts personnels** ou des **précisions** supplémentaires.

Lorsqu'un sort affecte le mental d'une cible (confusion, sommeil, commandement, maudit, oubli, etc.), le sorcier doit réussir une **MEP de Mé en opposition** contre la **Pr** de l'adversaire pour réussir à prendre le contrôle de la cible. Dans les autres cas, le MJ peut demander une **MEP de Mé** au **niveau** du sort.

Niveau 1 :

Poing de force (*fist of force*) : coût : 2. Cause un dé de base de dégâts pour chaque paire de points de Su dépensés à un adversaire proche.

Cap (*cloak*) : coût : 1 (*prolongeable avec nouvelle dépense de Su*). Cache une personne pour un tour (12 rounds) par point de Su dépensé. *La personne peut se déplacer mais peut également trahir sa présence.*



Pas si vite (*Not so fast*) : coût : 1 (*prolongeable avec nouvelle dépense de Su*). Réduit la vitesse d'un adversaire de moitié pour un tour par point de Su dépensé. Les jets d'épreuves « physiques » (action, course, combat) sont divisés par 2.

Montre-moi (*show me*) : coût : 1. Révèle la présence d'un objet ou d'un piège caché magiquement. La détection se fait à portée proche.

Confusion (*confuse*) : coût 1. Affecte une personne/créature par tour et par point de Su consommé. La portée active du sort est proche et la cible du charme risque de ne pas savoir comment agir ou se contente seulement de réagir ou parer (à l'appréciation du MJ).

Maladresse (*clumsiness*) : coût : 1. Fait glisser ou tomber un adversaire si celui-ci échoue à sa MEP d'Ad au niveau du sorcier qui a lancé le sortilège.

Bloqué / débloqué (*jam / unjam*) : coût : 2 (*prolongeable avec nouvelle dépense de Su*). Bloque une porte, une boîte, ou un coffre touché pour 2 rounds (20 secondes) par paire de points de Su dépensés.

Détecter la magie (*detect Magic*) : coût 1. Détecte la présence de magie dans un rayon de 10 m. La durée d'action du sort est d'un tour (2 min).

Montre-moi ton tour (*Show Me The Magic*) : coût 2. Révèle au mage la vraie nature d'un enchantement pour une durée d'un assaut (ou round, 10 secondes).

Rapidité (*speed*) : coût 1 (*prolongeable avec nouvelle dépense de Su*). Double la vitesse d'une personne durant un tour (2 min) par point de Su dépensé. En la touchant de la main, la cible agira deux fois plus vite que les autres personnes, ce qui permet par exemple deux attaques ou deux parades par assaut ou un doublement temporaire du trait de Ra.

Lumière (*light*) : coût 1 (*prolongeable avec nouvelle dépense de Su*). Illumine un volume sphérique de 5 m de rayon durant un tour (2 min) par point de Su consommé.

Brûle/gèle (*burn/frost*) : coût 2. En la touchant, enflamme ou gèle une surface d'1 m² par paire de points de Su dépensés. Engendre des dégâts d'un dé de base par tranche de 2 points de Su. En dépensant par exemple 4 points de Su, les dégâts sont doublés.

Niveau 2 :

Glissant (*slippery*) : coût : 1. Rend glissant 1 m² de sol par point de Su consommé. Les victimes du sort risquent de tomber si elles ratent une MEP d'Ad au niveau du sorcier par m² rendu glissant. Même en cas de réussite de la MEP, elles subissent un malus de -2 à toutes leurs actions physiques.

Air frais (*clear the Air*) : coût 2. Crée un volume d'air sain équivalent à 4 mètres cubes par paire de points

de Su dépensés. Si l'air peut être contenu et « mis sous cloche », ce sort permet également de respirer temporairement sous l'eau. Au repos, un homme respire environ 10 L d'air par minute contre jusqu'à 200 L en pleine action. Mais attention, en respirant dans un volume donné, on diminue le taux d'oxygène disponible (qui représente au départ 21 % de l'air) et en-dessous de 19 % d'oxygène disponible, des problèmes de santé apparaissent (maux de tête, nausées, problèmes de coordination). Vers 17 %, c'est généralement l'inconscience et en dessous de 10 % d'oxygène, il vous reste environ 3 minutes à vivre !

Sommeil (*sleep*) : coût : 2 (*prolongeable avec dépense supplémentaire de Su*). Endort une cible par paire de points de SU consommés pour une durée de 5 tours (10 min).

Mur (*wall*) : coût : 2. Crée un mur de force infranchissable de 3 m x 3 m pendant un tour (environ 2 min). En doublant le coût, on double une des dimensions.

Je te vois (*I See You*) : coût : 2. Révèle la position d'une personne ou d'une créature cachée par magie.

Boule de feu (*fireball*) : coût : 2. Occasionne un dé de dégâts par paire de points de Su dépensés. La portée du projectile enflammé est proche.

Boule de glace (*ice ball*) : Identique au sort précédent mais à partir de glace et non de feu.

Niveau 3 :

Fantôme (*ghost*) : coût 3. Rend une cible intangible et insensible aux attaques physiques pour un tour par tranche de 3 points de Su dépensée. Si elle n'est pas consentante, il faut réussir une MEP en opposition Mé du sorcier / Pr de la cible. Son équipement porté tombe au sol, le « fantôme » peut traverser les murs mais ne peut tenter d'actions physiques.

Retour à l'envoyeur (*back At You*) : coût 3. Renvoie un projectile (non magique) à son lanceur, jusqu'à une portée longue. Il faut voir le coup partir pour rendre ce sort efficace.

Attends (*hold it*) : coût : 3. Arrête une cible dans son élan pour un tour par tranche de 3 points de Su.

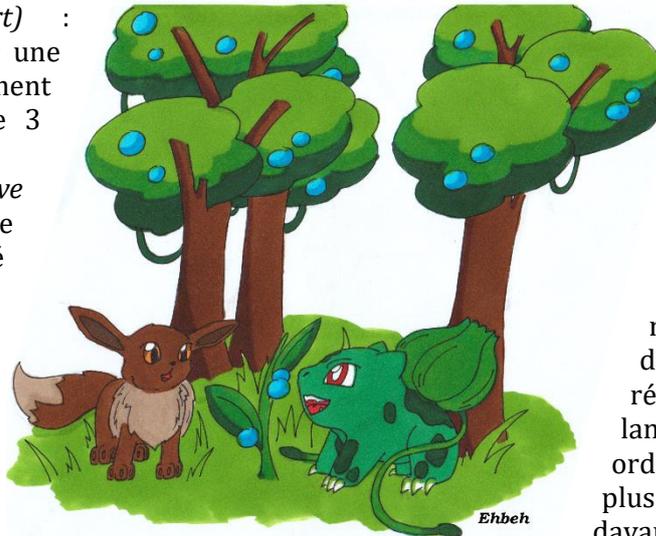
Casse / répare (*break/fix*) : coût 3. Casse ou répare un objet (non magique). Un grand équipement nécessite une dépense accrue de Su (à la discrétion du MJ).

Niveau 4 :

Arme surnaturelle (*eldritch weapon*) : coût : 4. Crée une arme magique (+1) qui combat seule durant 2 tours (4 min) avec des dégâts augmentés de +1, pour chaque tranche de 4 Su consommée. Doubler la durée ou le bonus nécessite de doubler le coût.

Téléportation (*teleport*) : coût : 3. Peut téléporter une personne ou de l'équipement à 7 m, par tranche de 3 points de Su dépensée.

Annuler la magie (*remove Magic*) : coût 5. Annule tout enchantement jeté sur une cible (objet ou personne) par un sorcier de niveau inférieur ou égal au lanceur de l'annulation.



Niveau 5 :

Carreau magique (*eldritch Bolt*) : coût 5. Lance un projectile magique qui occasionne 1 dé de dégâts à chaque adversaire à 15 m, par tranche de 5 points de Su. La portée d'effet est augmentée de 5 m par dépense supplémentaire de 5 points de Su.

Ignifugé (*fireproof*) : coût : 5 (*prolongeable avec dépense supplémentaire de Su*). Rend une personne insensible au feu *durant 1 tour, en la touchant*.

Niveau 6 :

Réanimation (*reanimate*) : coût : 6 (*prolongeable avec dépense supplémentaire de Su*). Rend temporairement « la vie » à un cadavre / squelette touché pour 2 rounds (20 secondes environ).

Règle personnelle : création d'enchantements et d'artefacts magiques

Les mages ont la possibilité de **créer** des sorts (de niveau inférieur ou égal à leur niveau actuel) à partir du **niveau 5**. Les sorciers et les prêtres possèdent aussi la capacité **d'enchanter** durablement des objets pour les rendre magiques ou sanctifiés « en mode +1 » au **niveau 5** et +2 (ou avec 2 avantages associés de type +1) au **niveau 10**. La création de sorts et d'objets dure plusieurs jours et mobilise toutes les capacités magiques du chercheur.

Règles personnelles : de nouveaux sorts

Afin de compléter le grimoire des sorciers, je rajoute les idées suivantes de sortilèges qui permettent de donner des repères. En général, dans les règles ci-dessus, le coût d'un sort est égal à son niveau. Restons sur cette règle simple, sauf mention contraire.

Niveau 3 :

Appel des animaux : durée : 2 tours. Portée : illimitée. Fait venir un nombre d'animaux égal aux Mé du sorcier, d'espèce variable selon l'endroit où on lance le sort. Le temps qu'ils mettent à venir varie selon la densité de la faune dans la région. Ils restent attachés au lanceur qui peut leur donner des ordres simples. Pour les contrôler plus longtemps ou en faire venir davantage, il faut augmenter le coût

en Su.

Commandement : portée : proche. Durée : 1 tour pour 3 points de Su (prolongeable avec une dépense supplémentaire). Prend le contrôle d'une cible, dont on connaît la langue, mais ne peut la forcer à se suicider directement.

Illusion : portée : proche. Durée : 1 tour (prolongeable avec dépense supplémentaire de Su). Crée une illusion de taille moyenne (celle d'un homme) qui trompe tous les sens et qui peut se déplacer de son créateur jusqu'à une distance égale la portée du sort. Le lanceur peut la programmer pour réaliser une « boucle » simple d'actions mais s'il veut pouvoir la contrôler en temps réel, il ne peut rien entreprendre d'autre. Pour générer une illusion plus grande, il faut dépenser davantage de Su.

Niveau 4 :

Maudit : portée : proche. Durée : 2 tours.

La cible de ce sort de contrôle psychique subit un malus de -3 lors de toutes ses MEP et tirages de traits.

Zone de silence : portée : une demi-sphère statique de 2 m de rayon autour du point de lancer. Durée : 2 tours.

Crée une zone de silence qui empêche tous les sons en provenance de celle-ci d'être entendus au-delà.

Niveau 5 :

Clairvoyance : portée : soi. Durée : 1 tour.

Ce sortilège amplifie les pouvoirs paranormaux du mage. Son regard traverse les obstacles (murs, portes...) dans un rayon de niveau mètres, il acquiert un champ de vision de 360° et son gagne un bonus temporaire de +4 aux MEP de détection / vigilance basées sur les Mé.

Pétrification : portée : toucher. Durée : permanente jusqu'à annulation magique.

Transforme une créature vivante, faite de chair et de sang, en une statue qui prendra la pose qu'avait la victime lors de l'enchantement.

Niveau 6 :

Armure : portée : soi. Durée : 1 tour (prolongeable avec nouvelle dépense de Su). Crée une protection magique de -4 autour du lanceur. Celle-ci ne le gêne absolument pas dans ses mouvements.

Invocation : portée : proche. Durée : 1 tour (prolongeable avec une nouvelle dépense de Su). Invoque un démon, un élémentaire, un golem ou une créature magique contrôlée par le sorcier. Son SC et le nombre de dés de ses PV (sa Ca) est égal à 4. À chaque nouvelle dépense de 6 Su, on augmente d'un le SC et le nombre de dés de PV (la Ca). Un sorcier peut décider de sacrifier 1 dé de PV **et** de SC pour que sa créature acquière un « coup spécial » (empoisonner, un pouvoir magique, cracher le feu, voler, invisibilité partielle, etc. Voir les règles personnelles du chapitre habitants troglodytes) ou une protection de -2 (dont le malus est cumulable si on choisit plusieurs fois cette option).

Malédiction : portée : proche. Durée : variable. Soumet la victime à d'affreuses hallucinations (déterminées par le sorcier) jusqu'à ce qu'elle réussisse une MEP de Pr de niveau égal à la moitié de celui du sorcier. Malgré cela, chaque nuit elle fera des cauchemars aussi épouvantables que réalistes si elle échoue à sa MEP de Ch de niveau 3. Ces rêves affreux risquent d'entraîner des troubles mentaux. La seule manière d'en être débarrassé est de subir un exorcisme ou un sortilège d'annulation.

Niveau 7 :

Asservissement : portée : moyenne. Durée : 2 tours (prolongeable). Semblable au sort Commandement, mais sans aucune restriction de langue et d'ordre.

Cécité : portée : moyenne. Durée : 2 tours (prolongeable). Rend un adversaire aveugle.

Nova : portée : moyenne. Crée une décharge d'énergie occasionnant 4 dés de dégâts qui peut atteindre une cible à 30 m maximum. En consommant 7 Su supplémentaires, le sorcier augmente l'effet de 4 dés (utilisable plusieurs fois).

Sphère de silence : ce sort est identique à celui de niveau 4, zone de silence, si ce n'est que la demi-sphère suit le sorcier dans ses déplacements.

Niveau 8 :

Brouillard : portée : un disque de 30 m de rayon autour du lanceur et qui peut le suivre dans ses mouvements. Durée : 2 tours (prolongeable avec une dépense supplémentaire). Crée une zone de brouillard très dense qui empêche quiconque, sauf le mage, de voir à plus de 3 mètres.

Fardeau : portée : proche. Zone d'effet : un cercle de diamètre égal au niveau du sorcier, en mètres, centré sur un point à portée. Durée : 1 tour (prolongeable). Augmente fortement la gravité dans la zone. Les adversaires doivent réussir des MEP de Ca de niveau égal à la moitié de celui du sorcier (arrondir au supérieur) à chaque round pour ne pas être plaqués au sol et pouvoir avancer à demi-vitesse. Un équipement lourd risque d'accroître le niveau de la MEP d'un ou deux points.

Oubli : portée : proche. Durée : permanente jusqu'à annulation. Efface de la mémoire de la cible un événement qui a eu lieu dans le tour précédent le lancer de l'enchantement. Si on consomme le double des points de Su nécessaires, la durée de la période effacée est accrue d'autant (cumulable) mais toujours en prenant comme point de départ le moment du lancer du sort.

Magie sympathique : portée : illimitée. Durée : 1 sort.

Permet de lancer un second sort sur une cible dont le sorcier possède un effet personnel souvent utilisé ou un lien physique (cheveu, ongle, dent, etc.). Si le sort est un sort de « contrôle », la victime pourra tenter une MEP en opposition avec un bonus de 1d à son attribut de Pr, par rapport aux conditions normales. La cible doit être sur la même planète que le lanceur et le lien, sauf s'il est magique, se désintégrera après le lancement du premier sort. En cas d'échec du jet du second enchantement, tout doit être recommencé depuis le début car la « fenêtre de tir » sera passée.

Rune : portée : contact. Durée : variable. Le sorcier crée une rune magique, visible mais souvent bien dissimulée, qui va être capable de se charger d'un autre sortilège, lancé ensuite sur la rune. Quiconque, sauf le sorcier si tel est son choix, s'approche à moins de 3 mètres de la rune déclenche un second sort et en devient la cible s'il est dans le rayon de celui-ci.

Niveau 9 :

Désintégration : portée : proche. Désintègre 3 m² de n'importe quelle substance matérielle et tangible, en libérant une très grande quantité d'énergie. Cela fait perdre 1 à 2 dés de PV à quiconque se trouve à

portée, à moins qu'il ne trouve un moyen de se protéger de la vague de chaleur.

Catoptromancie : portée : soi. Duré : 1 tour. Permet de représenter des événements passés ou présents par l'intermédiaire d'un miroir d'obsidienne fabriqué à cet usage. En activant le miroir, appelé spéculum, le magicien étend sa vision dans l'espace et le temps et observe ainsi des lieux précisément désignés. Sa vision, cependant, ne traverse pas les murailles ou les portes. Elle ne peut pas non plus pénétrer les lieux consacrés. Le spéculum ne transmet que les images ; le magicien ne peut donc pas entendre les conversations. Un sorcier, de niveau supérieur ou égal, se rend compte qu'il est observé et peut détruire le spéculum par un sort d'annulation lancé via magie sympathique. Si le magicien invoque des événements passés, il doit en connaître la date exacte à 12 h près. Une telle information n'est plus nécessaire s'il possède un objet présent lors de la scène qu'il désire revoir. Le miroir coûte 1Dx10 U.V.B. Le magicien ne peut construire un autre spéculum avant que le premier ne soit détruit.

Mur de Salem : portée : soi. Durée : permanente jusqu'à annulation. Crée autour du magicien un mur transparent, statique, infranchissable par les attaques physiques classiques et jusqu'à un certain point par magie tant qu'il n'est pas annulé. Ce mur est situé au maximum à 2 m du mage et ne se déplace pas. Bâti en cercle, il peut contenir jusqu'à 9 personnes de taille humaine (sorcier compris). La protection aux attaques physiques est totale et celle face à la magie est normalement de « 9 dés de PV ». On peut l'accroître en consommant davantage de points de Su à la création du mur. Dès qu'un sortilège offensif est lancé, on réduit le score de PV du mur. Ramené magiquement à 0, le mur disparaît.

Passage astral : portée : contact. Durée : variable. Crée un portail dont la destination doit être connue par le mage et distante de moins de son niveau x 20 km. Ce passage permet à ses utilisateurs de se téléporter au point de chute avec tout ce qu'ils portent sur eux et en main. On peut faire passer un animal tenu en laisse. Attention, le portail a une durée de vie variable. À la fin de chaque round, le MJ lance un dé dont le nombre de faces est égal au niveau du sorcier (arrondir à l'inférieur et en fonction des dés existants). Sur un lancer de 1, le portail cesse de faire effet, ce qui peut avoir de fâcheuses conséquences pour le groupe qui sera divisé.

Niveau 10 :

Hécatombe : portée : proche. Ce sortilège non directionnel provoque la mort instantanée de toute personne, amie ou ennemie, excepté le sorcier, qui échouerait à sa MEP de niveau 5 de Ca dans le rayon d'action (10 m autour du lanceur). Une attaque aussi radicale exige une intense dépense d'énergie psychique qui cause la perte temporaire de D+10 PV. C'est là un tribut qu'un magicien n'accepte de payer qu'en de rares circonstances.

Résurrection : portée : contact. Rend la vie à toute personne morte depuis moins d'un mois lunaire et dont on peut retrouver le corps. La cible resuscitée gagne définitivement un malus de -1 dans tous ses attributs physiques (Ca, Ad, Ra, PV, SC). Le sorcier sera lui tellement épuisé qu'il ne pourra plus lancer de sort ayant un coût plus grand que 4 Su pour le reste de la journée.

Sosie : portée : contact. Durée : permanente jusqu'à annulation.

Crée le double d'une personne connue à partir d'une effigie de cire, d'un objet personnel de la cible et d'un peu de sang du sorcier. Celui-ci perd définitivement 1 PV dans l'opération et gagne un malus permanent de -1 en Ca. Ces pertes physiques ne pourront être compensées que lorsque le sorcier changera de niveau. La doublure prend forme en quelques tours et possède les capacités physiques de l'original mais pas ses souvenirs. Cet être dénué de jugement et de moralité peut être contrôlé mentalement à vue par le sorcier ou influencé oralement par une personne ayant suffisamment de charisme, à moins qu'un contrordre donné par son créateur ne dise le contraire.

Sortilèges de druide

L'utilisation des sorts de druide se fait globalement selon les mêmes règles que pour ceux de sorcier.

Pour les sorts de base du druide, se référer à **QADD Deluxe** !

Règles personnelles : **de nouveaux sorts**

Afin de compléter le grimoire des druides, je rajoute les idées de sortilèges suivants qui permettent de donner des repères.

Niveau 1 : coût : 2

Abondance : portée : contact. Durée : 1 tour (prolongeable avec nouvelle dépense).

Le druide plante un bâton dans une parcelle de terre meuble ; des fruits ou des légumes, préalablement choisis, poussent à l'extrémité du bâton. La croissance des denrées correspond à celle d'une pomme par assaut.

Niveau 2 : coût : 3.

Araignée magique : portée : contact, sur une aire d'un are au maximum. Durée : permanente.

Ce sortilège permet de brouiller les pistes. Si on le lance sur une voie fréquentée, celle-ci se couvre rapidement (en moins d'un tour) de ronces et de mauvaises herbes, donnant l'impression d'être abandonnée. En intérieur, dans un couloir par exemple, il provoque l'apparition de toiles d'araignées qui laissent croire que le passage n'a pas été emprunté depuis longtemps. Il est permis de créer des empreintes humaines ou animales, ou toute sorte de végétation, à condition qu'elle soit inoffensive. Ce sortilège affecte une surface d'un are (100 m²) environ autour du lanceur.

Détection des minerais : portée : proche autour du druide qui peut se déplacer. Durée : 1 tour (prolongeable après dépense supplémentaire).

Le druide peut détecter un type précis de minerai non transformé ou de roche dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Pour ce faire, le lanceur doit posséder un fragment de roche ou de minerai qu'il touche durant la prospection. Ce sort ne permet de détecter à chaque fois qu'un seul type de minerai brut enfoui dans la roche, ou une roche, mais pas un objet transformé contenant ce minerai.

Niveau 3 : coût : 5.

Appel des animaux : voir le sort de sorcier, mais avec une durée de 3 tours (prolongeables) et un coût de 5 Su.



Fausses Rumeurs : portée : moyenne. Durée : 1 tour. Ce sortilège permet de maîtriser les Esprits de l'Air et, par leur intermédiaire, de provoquer des illusions

sonores : bribes de conversation, mais aussi cliquetis d'armure, chants de guerre, etc., qui peuvent effrayer ou influencer l'adversaire.

Rêverie : portée : contact. Durée : 1 h (prolongeable).

Ce sortilège permet de réduire les effets de la douleur. On peut ainsi supporter la faim pendant une semaine. La Rêverie permet de combattre alors que les points de Vie ont atteint zéro (mais à -1 PV, on meurt). La Rêverie permet de retenir son souffle le double du temps normal, d'endurer la chaleur ou le froid deux fois plus longtemps, etc. Les effets du sortilège se font effet durant une heure (et sont prolongeables après dépense supplémentaire de Su).

Niveau 4 : coût : 6.

Retour à l'envoyeur (*back At You*) : identique au sort de sorcier.

Fondrière : portée : proche. Durée : 1 tour.

Ce sortilège n'affecte qu'un seul adversaire. Si ce dernier ne peut esquiver l'attaque, parce que le druide réussit une MEP en opposition de Mé contre la Ra de la victime, le sol à ses pieds se transforme en une mare de boue épaisse et visqueuse. Pour s'en échapper, il faut réussir une MEP de Ca de niveau du sort. Cette tentative peut être réitérée à chaque assaut.

Forme gazeuse : portée : contact. Durée : 1 tour (prolongeable avec surcoût). Semblable au sort Fantôme (ghost) (niveau 3) du sorcier mais au lieu d'être un esprit ou une projection astrale, la cible devient un nuage gazeux.

Niveau 5 : coût : 7

Clairvoyance : identique au sort de sorcier du même nom, mais avec une dépense de 7 Su.

Ignifugé (*fireproof*) : identique au sortilège de sorcier, mais avec un coût de 7.

Asphyxie : portée : proche. Durée : 1 tour (prolongeable).

Le lanceur de sort réduit l'entrée d'air dans les poumons de la victime. Celle-ci risque d'étouffer. Elle doit alors effectuer tous les 2 assauts une MEP de Ca de niveau croissant en partant de 1 : niveau 1 au round 1, 2 au round 3, 3 au round 5, 4 au round 7 si le sort est prolongé. En cas d'échec lors d'un tirage, il perdra autant de PV que la différence entre son total de MEP et celui du druide. En cas d'effort de la victime (combat, course, etc.), les tirages se font tous les assauts (au lieu d'un assaut sur 2).

Niveau 6 : coût 9

Détection des métaux : portée : proche autour du druide qui peut se déplacer.

Ce sort étend le champ d'application du sort Détection des minerais (2). Il permet de détecter selon les mêmes modalités une roche, du minerai ou une objet manufacturé fabriqué à partir d'un minerai ou d'une roche donnée. Pour ce faire, le lanceur doit toujours posséder un fragment de roche ou de minerai qu'il touche durant la prospection. Ce sort ne permet de détecter à chaque fois qu'un seul type de roche, minerai brut ou transformé. Si on recherche différents matériaux, il faudra lancer plusieurs fois le sortilège et avoir plusieurs échantillons.

Tunnel : portée : contact. Durée : un demi-tour (1 min, prolongeable avec dépense supplémentaire).

Ce sort permet de creuser dans la roche ou la terre (uniquement) un tunnel de 2 mètres de diamètre (au maximum), à la vitesse d'un mètre par assaut.

Niveau 7 : coût : 11

Faille : portée : contact. Durée : permanent.

Une faille s'ouvre dans le sol (longue de 10 mètres, large de 3 m et profonde de 5) qui s'agrandit rapidement. La chute dans ce gouffre provoque une perte de PV si une MEP de Ca de niveau 2 est ratée (voir le paragraphe chute de QADD Deluxe !). Pour la franchir, il faut réussir une MEP de Ca de niveau variable, en fonction du poids de l'équipement porté : 1 à vide, 2 avec un équipement de moins de 15 kg, 3 avec un poids moyen de 25 kg, 4 avec 35 kg, etc. Mieux vaut lancer son équipement non fragile en premier ou utiliser des cordes.

Gicle-sable : portée : proche.

Le druide doit être au contact d'une quantité de sable d'au moins 2 litres. Il projette ce sable avec une accélération extraordinaire. Lorsqu'il atteint la cible, le sable occasionne des dommages de d+10 auxquels on peut soustraire la protection de la victime.

Niveau 8 : coût : 12.

Accélération : portée : soi. Durée : 1 tour.

Le druide double l'assimilation de l'oxygène dans son organisme et bénéficie d'avantages corporels. Ce sortilège accélère le métabolisme et augmente la vitesse des mouvements. Le shaman est, dès lors, capable d'effectuer deux actions par assaut. La première est envisagée au début de chaque assaut, la seconde déterminée à la fin du round. Le personnage peut ainsi se déplacer deux fois plus vite, ou se déplacer et attaquer, ou bien encore attaquer à deux

reprises... Il est cependant impossible de lancer deux sorts dans l'assaut car l'Accélération joue sur les activités physiques et non psychiques.

Invocation : portée : proche. Durée : 1 tour (prolongeable avec une nouvelle dépense de Su). Invoque un élémentaire ou un golem contrôlé par le druide. Son SC et le nombre de dés de ses PV (sa Ca) est égal à 6. À chaque nouvelle dépense de 12 Su, on augmente d'un le SC et le nombre de dés de PV (la Ca). Un druide peut décider de sacrifier 1 dé de PV **et** de SC pour que sa créature acquière un « coup spécial » (empoisonner, un pouvoir magique, cracher le feu, voler, invisibilité partielle, etc. Voir les règles personnelles du chapitre habitants troglodytes) ou une protection de -2 (dont le malus est cumulable si on choisit plusieurs fois cette option).

Niveau 9 : coût : 14

Éclairs : portée : variable.

On ne peut recourir à ce sortilège que lorsqu'un orage éclate. Il faut en outre posséder un bâton de cuivre qui fait office de paratonnerre. Le druide attire les éclairs et conserve leur énergie dans le bâton (3 charges). Il peut ensuite entamer les actions suivantes en consommant une charge d'énergie par effet.

1. Engendrer une boule de foudre (portée moyenne) qui provoque une perte de 3d PV et où l'armure n'offre aucune protection, à moins qu'elle ne comporte aucune partie métallique et que la victime ne tienne aucun objet conducteur. La cible doit ensuite réussir une MEP 3 Ca pour ne pas succomber au choc.
2. Animer au contact un cadavre dont la mort remonte à plus d'un mois et le transformer en Zombie pour une journée.
3. S'entourer d'un champ de force de dix mètres de rayon. Quiconque pénètre dans cette zone perd 3 PV par assaut, sans réduction liée à son armure ou son bouclier. L'élémentaliste doit demeurer immobile, tout changement de position annulant le champ de force. Celui-ci s'éteint de toute manière au bout d'un tour (sauf prolongation avec la dépense d'une nouvelle charge issue du bâton de cuivre).

Niveau 10 : coût : 16

Séisme : portée : moyenne. Durée : 1 tour.

Ce sortilège provoque un tremblement de terre d'intensité croissante dans un rayon de 10 mètres autour du point désigné par le lanceur de sort (à

moins de 30 m de lui). La table suivante donne la description des effets, chacun durant 2 assauts :

1. Le sol est agité de tremblements, la surface de l'eau se ride et les oiseaux prennent leur envol.
2. Les secousses s'amplifient et les mouvements du sol sont visibles. Les voies pavées sont animées de légères ondulations. Les animaux sont pris de panique. Les meubles se déplacent et les objets accrochés aux murs tombent.
3. Les vibrations fendillent les murs et les allées, les arbres sont déracinés. Les personnages perdent un demi-dé de PV (l'armure n'assure aucune protection).
4. De profondes lézardes s'ouvrent dans les murs, les routes pavées ondulent comme des vagues. Il est pratiquement impossible de se tenir debout (à moins de réussir des MEP successives d'Ad de niveau croissant). Les personnes dans la zone perdent d PV (sans aide de leur protection).
5. Tous les êtres vivants sont plaqués au sol, il est désormais impossible de quitter le périmètre affecté par le tremblement de terre. Les personnages perdent d+1/2 d PV (les armures n'assurent toujours aucune protection). Les toits s'effondrent et des failles engloutissent tout ce qui se trouve à proximité.
6. Les maisons de bois et de torchis s'écroulent ; les bâtiments de pierres (châteaux, temples, etc.) restent debout, mais subissent de sérieux dommages. Des failles béantes s'ouvrent dans le sol...

Prêtrise Rapide et Concise (PRC)

Les mécanismes de PRC

Cette partie est la traduction de **QACC** (Quick And Concise Clerics) de Charlie Fleming, disponible gratuitement en version originale ici :

<https://www.drivethrurpg.com/product/137700/QACC-Quick-And-Concise-Clerics>

PRC est le supplément sur les **prêtres** et les **morts-vivants** qui vient compléter le système de règles de **SIC** (QADD en VO). C'est le pendant religieux de **SSR** qui lui se concentrait sur les sorciers.

Création de prêtre

Les prêtres sont, à défaut de meilleur terme, les **saints** hommes / femmes, les **religieux** d'un jeu de rôle médiéval fantastique. Ce sont les adorateurs dévots d'une **divinité** ou d'un **panthéon**. Dans SIC, ces personnages gagnent un nouveau trait appelé **Piété (Pi)**. Elle mesure la façon dont les prêtres sont favorisés par leur(s) dieu(x) / déesse(s). Cela sera expliqué plus tard. On calcule ce score ne faisant la **moyenne** de **Mé** et **Ch**, arrondi comme d'habitude.

Règle personnelle : je propose de faire la moyenne de **Mé**, **Ch** et **Pr**.

Armes

Les prêtres, *sauf ceux des dieux de la guerre*, n'ont pas le droit d'utiliser des armes avec un tranchant.

Capacités spéciales

En se consacrant à leur déité et en suivant leurs préceptes, ils sont remerciés par différentes aptitudes ou bénédictions.

Guérison :

Les religieux peuvent se soigner ou soigner autrui en réussissant une **MEP de Pi** d'un niveau égal au **nombre de dés de PV** qu'ils souhaitent faire regagner.

Un membre de l'équipe a perdu 6 PV au combat et le prêtre désire le guérir d'une bonne partie de ses blessures. En réussissant une MEP 2 Pi, le blessé va regagner 2 dés de PV, sans dépasser son maximum.

Renvoyer les morts-vivants :

Les prêtres peuvent **repousser** ou **renvoyer** les **morts-vivants** en réussissant une **MEP de Pi** dont le niveau est fonction du nombre et du niveau des créatures. Repousser un zombie devrait être plus simple que de renvoyer un démon. À l'instar des autres MEP, c'est au MJ de décider du niveau. *On pourrait additionner le niveau des créatures à affronter.*

Contre 3 squelettes, ce pourrait être une MEP 3 Pi si on considère qu'un squelette est de niveau 1. Un spectre pourrait être repoussé avec une MEP 4 Pi.

En cas de réussite à la MEP, mais sans dépasser le tirage du MJ de plus de 2 points, les morts-vivants quitteront la pièce occupée par le groupe d'aventuriers tant que celui-ci restera uni. Si quelqu'un s'éloigne de l'équipe, il peut redevenir une proie pour le monstre. Une réussite du prêtre dépassant d'au moins 3 le tirage du/des créatures,

le(s) fait s'enfuir ou retourner dans leur monde, en fonction du type de monstre.

Règle personnelle : même si le PJ échoue à sa MEP globale, le MJ peut accepter que certains des non-morts les plus faibles soient repoussés, suivant le résultat des tirages.

Théologie :

Les religieux gagnent gratuitement un bonus de **+2** à toute MEP qui concerne **leur religion** ou contre toute créature impie, sauf s'il s'agit d'une MEP de Pi. Le bonus descend à **+1** s'il concerne un **autre panthéon**.

Prier :

Une fois par jour, un prêtre peut implorer son ou ses dieux de lui donner la connaissance, la sagesse, d'agir sur la situation ou de lui donner un avantage lors d'une MEP ou d'un combat. Si le religieux obtient un tirage de MEP supérieur à celui du MJ, la bénédiction de la divinité est acquise.

Règles personnelles : autoriser le prêtre à prier (implorer l'intervention divine) **autant de fois** par jour que le nombre de dés de son **score de Pi**.

Le **niveau** de MEP de Pi dépend du **nombre** de dés de bonus que demande le religieux.

Si un prêtre demande à son / ses dieux un effet semblable à celui d'un **enchantement** de sorcier, on aura le **niveau de la MEP de Pi**. Il s'agira du **niveau** du sort.

Du fait de ses capacités et des études théologiques qu'il a entreprises, le prêtre voit **ses points de création baisser d'un point** (un peu comme le sorcier, mais avec un malus moindre, 1 point pas 2).

Les morts-vivants

Dragurs : SC 4d, PV 3d

Les Dragurs sont des corps réanimés qui vivent dans les tombes et protègent généralement les trésors. Ils apparaissent comme des corps avec des boursoufflures noires dégagant autour d'eux une affreuse puanteur. Plus robustes qu'un homme normal, ils peuvent doubler leur taille à volonté. Les Dragurs essaient souvent d'écraser leurs ennemis et de les dévorer.

Fantômes :

Les fantômes intelligents peuvent être capables de communiquer, d'être une nuisance ou même d'aider les personnages. Apparitions résiduelles, ceux qui ne sont pas conscients de leur état ne font que répéter

ce qu'ils faisaient dans leur passé. Les fantômes ne peuvent blesser ni être blessés.

Goules : SC 2d+2, PV 3d

Ces monstruosité se nourrissant de cadavres sont grisâtres, retorses et dégagent autour d'elles une affreuse puanteur. Leurs yeux et leurs dents sont jaunâtres. Les goules attaquent avec leurs griffes crasseuses.

Haugbui : SC 3d, PV 3d

Semblable dans sa forme au Dragur, il semble plus décomposé que boursoufflé. Les Haugbuis ne vivent que dans les tombes où ils ont été enterrés et n'attaquent que lorsqu'on pénètre dans leur territoire.

Husks, les coquilles : SC 1d, PV 1d

Ce sont d'anciennes créatures vivantes qui ont été vidées par de sombres procédés magiques. Elles n'ont aucune pensée propre mais ont été programmées par des sorciers maléfiques pour accomplir certaines tâches, souvent en tant que garde ou première ligne de défense.

Liches : SC 6d, PV 5d

Les liches étaient autrefois des mages dont la puissance était si grande qu'ils ont réussi à vaincre la mort et à continuer à vivre sous une forme de non-mort. Elles sont conscientes, intelligentes et capables d'utiliser les mêmes pouvoirs magiques que de leur vivant.

NdT : dans les règles de QADD Deluxe, le SC des liches est de 8d au lieu de 6d.

Squelettes : SC 2d, PV 1d

Ce sont les ossements réanimés d'une créature autrefois vivante, généralement un humanoïde. S'ils avaient des mains de leur vivant, les squelettes sont capables d'employer des armes et de porter des armures.

Vampires : SC 5d, PV 5d

Ils peuvent donner l'impression d'être vivants. Les vampires vivent la nuit ou dans l'obscurité car la lumière du Soleil peut les anéantir. Ils sont capables de se transformer en chauves-souris, loups ou même en brume. Ils doivent se nourrir de sang tous les jours. Des vampires affamés sont connus pour devenir fous furieux et attaquer n'importe quel être vivant qu'ils rencontrent.

Spectres ou âmes en peine : SC 3d, PV 2d+2

Ces âmes humaines ont été capturées par des forces obscures et transformées en spectre. Elles sont

capables de voler et de se cacher dans les endroits les plus sombres. Les spectres sont partiellement tangibles de sorte que leurs adversaires subissent un malus de -2 à leur SC et -1 supplémentaire à tous les dégâts qu'ils infligent à ces âmes en peine.

Zombies : SC 1d, PV 1d

Ces corps réanimés et chancelant d'humains morts ne sont pas trop dangereux lorsqu'ils ne sont pas solitaires. Mais en groupe, ils peuvent être autrement redoutables.

Règle personnelle : mordu par un zombie, un PJ peut en devenir un lui-même s'il échoue à une MEP de Ca de niveau égal au nombre de morsures qu'il a subies. La « zombification » peut être annulée magiquement ou par un exorcisme d'un prêtre.

Rappels :

Cette traduction et les ajouts personnels ont été autorisés par son auteur original, Charlie Fleming. Vous pouvez diffuser ce document dès lors qu'il reste gratuit et que vous mentionnez son auteur principal, **Charlie Fleming**, son traducteur et l'auteur de certains ajouts (*règles personnelles*), Esbehmj, et son illustratrice Ehbeh.

Écrit par Charlie Fleming.

« J'aimerais remercier Ken St. Andre, Jeff Freels et Shane Garvey pour leurs jeux géniaux et leur inspiration ».

« Un remerciement spécial à Chet Cox pour son aide, son soutien pour organiser tout cela et par-dessous tout son amitié. »

Traduction et règles additionnelles par Esebehmj.
Illustrations Ehbeh.

Merci beaucoup à Charlie Fleming pour sa gentillesse, son inventivité, sa confiance et pour m'avoir permis de traduire et de rendre son superbe jeu de rôle accessible aux francophones.

<https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3227/Rarr-I039m-A-Monster-Publishing>

<https://www.facebook.com/RarrImAMonster/>

Remerciements à Grimtooth pour ses idées, ses conseils, son soutien et sa disponibilité lorsque je le noyais de questions ou de documents plus ou moins improbables pour Tunnels & Trolls.

<https://tunnels-et-trolls.eu/>

<https://www.facebook.com/tunnels.et.trolls>

Un grand salut aux membres du forum des Rêves d'Ailleurs : les administrateurs, rédacteurs, chasseurs de chimères et autres contributeurs (mention spéciale à La Moitié, Pelon, Tavelinn, Nicoreloux, Griffesapin...).

<http://www.reves-d-ailleurs.eu/index.php>

Merci enfin à mon cousin Stéphane qui m'a donné le virus du JdR, à ma famille que j'ai contaminée « rôlistiquement » et à mes joueurs de la « grande époque » de nos 15 à 30 ans. Ils se reconnaîtront.

