

RUINES

KIT DE DÉCOUVERTE

indé  éditions.fr

RUINES

KIT DE DÉCOUVERTE

Version 3

Auteur et illustrateur

Clément Drolez

Co-auteur

Jean Corfa

Testeurs

Alec, Dilanderis, Dreïtsch, Fos, Hyrodim, Mu, SakuraWii

Ruines est
jouable sur



Une table virtuelle gratuite
et moderne.

Besoin d'aide pour
mener une partie ?



Une chaîne Youtube
pleine de bons conseils.

Vous cherchez des
parties en lignes ?



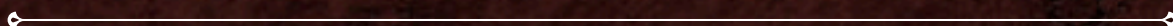
Un forum pour les réunir tous.



© Tous droits réservés - indé12éditions.fr - Pas-de-Calais

ISBN PDF : 979-10-978630-0-5

indé 12 éditions.fr



SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
Le JEU DE RÔLE.....	4
KIT DE DÉCOUVERTE.....	4
MATÉRIEL.....	4
RUINES	5
L'ARCHIPEL SOVRANO.....	6
L'APOCALYPSE.....	7
Le REFUGE.....	8
RÈGLES DU JEU	9
CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES	9
LISTE DES COMPÉTENCES.....	10
JET SIMPLE.....	11
MARGE DE RÉUSSITE	11
JET D'OPPOSITION.....	12
QUITTE OU DOUBLE.....	12
SE SURPASSER	13
SACRIFIER SON ÉQUIPEMENT	13
JET DE GROUPE.....	14
ENTRAIDE.....	14
POINTS DE DESTIN.....	15
RÉCUPÉRATION DES POINTS DE DESTIN	15
VOYAGE	16
ALÉAS.....	16
PÉRIL.....	16
ÉTAPES.....	16
CHASSE, CUEILLETTE ET PÊCHE.....	17
RÉCOLTE	17
FOUILLE DE RUINE	17
CHEMINER.....	17
RESSOURCES.....	19
TOUR, ACTION ET MANOEUVRE	20
INITIATIVE.....	20
ACTION	20
MANOEUVRE	21
ZONES	22
FUIE	22
ENGAGEMENT ET DÉSENGAGEMENT	22
COMBAT	24
ASSAUT	24
DÉGÂTS	24
TIR.....	25
PRÉDICTION ET HAUT FAIT.....	26
LISTE DES HAUTS FAITS.....	27
MANOEUVRE TACTIQUE	28
SCORE DE DÉFENSE	28
ATTAQUE LIBRE	28
EMBUSCADE ET SURPRISE	28
FATIGUE, BLESSURES ET SOINS	30
FATIGUE	30
ÉPUISEMENT ET MORT	30
BLESSURES.....	30
REPOS	31
MÉDECINE.....	31
SORCELLERIE	32
PUISSANCE ET DISTANCE DE SORT.....	32
LANCER UN SORT.....	33
PRÉDICTION MAGIQUE.....	34
RÉCUPÉRATION DES POINTS DE POUVOIR	34
ÉTATS	35
RÉSUMÉ DES RÈGLES	36

INTRODUCTION

KIT DE DÉCOUVERTE

Ce kit vous propose de découvrir le jeu Ruines et son univers à travers le scénario «Une tour bruyante». Des personnages pré-tirés sont fournis, ainsi que toutes les images permettant d'illustrer le scénario. Les règles présentées dans ce livre sont donc allégées.

Dans la version définitive de Ruines vous pourrez créer votre personnage, le faire évoluer, gérer votre refuge, accéder à plus d'équipement, de talents, créer vos potions, voyager dans des environnements variés, naviguer sur les mers et affronter des dizaines de monstres différents...

LE JEU DE RÔLE

Vous allez vous regrouper avec des amis pour raconter et vivre de grandes aventures. L'un d'entre vous sera le Meneur de Jeu (MJ), il doit raconter l'histoire et jouer les habitants du monde et les monstres. Les autres joueurs incarnent des héros qui vivent dans le monde de Ruines. La réussite ou l'échec des héros sera déterminée en lançant un dé à 12 faces et en appliquant les règles du système de jeu. Des personnages pré-tirés sont à votre disposition, les joueurs n'ont qu'à choisir celui qu'ils veulent interpréter.



MATÉRIEL

Pour jouer il vous faudra du papier et un crayon pour prendre des notes, les feuilles de personnage, un dé à douze faces (d12) et des jetons (ou trombones) pour indiquer vos prédictions sur votre feuille.

Si vous n'avez pas de dé à 12 faces, vous pouvez utiliser un paquet de 56 cartes en enlevant les rois et les jokers. L'as vaudra 1, le valet 11 et la reine 12.



RUINES

Ruines est un univers médiéval apocalyptique. C'est un monde de chevaliers, de sorciers, de rois et de prêtres. Les Dieux ont créé le monde et les Titans y ont laissé leur marque.

Il y a quelque temps, le sol a tremblé, des catastrophes naturelles ont ravagé les royaumes, des monstres sont sortis des entrailles de la terre, plongeant les civilisations dans la guerre et ne laissant que des ruines. C'est l'apocalypse, le grand cataclysme ou la colère des dieux selon certains. Quoi qu'il en soit, l'humanité a survécu. Certains royaumes tentent de se reconstruire, mais en ce qui concerne les survivants, la plupart se sont réunis dans des refuges.

C'est là que votre aventure commence, au sein d'une petite communauté qui lutte pour survivre, vous allez devoir l'y aider. Vous pourrez librement explorer le monde, rencontrer les survivants et affronter les horreurs qui rôdent. Prenez votre courage à deux main et devenez un héros !



L'ARCHIPEL SOVRANO

Il existe de nombreux royaumes dans l'univers de Ruines, mais vous allez explorer l'Archipel Sovrano, un ensemble d'îles gouvernées par des princes marchands. Devenu maîtres de la mer intérieure, leur influence est énorme car toutes les routes maritimes entre les royaumes passent par eux. Seules les rivalités entre marchands peuvent faire trembler le pays en déclenchant des guerres maritimes de grande envergure.

Les plus grandes îles disposent d'une capitale, le fief d'un Prince. Ils déploient leurs navires sur les mers pour étendre leur influence. Les habitants sont très fiers et attachés à la maison princière qui représente leur île. C'est cette indépendance qui coule dans leur veine qui a toujours empêché un roi de les réunir sous une même bannière.

Cependant, les princes savent s'allier pour défendre leurs îles. Aucune nation n'est capable de rivaliser avec les flottes princières et les insulaires sont de farouches combattants qui n'abandonneront jamais leurs terres à des étrangers. L'Archipel Sovrano rayonne sur le monde comme un lieu de liberté.

Les insulaires sont majoritairement des marins. À l'aise sur la mer, ils mènent des barques de pêcheurs aussi bien que des navires marchands parcourant le monde. Mais dans les terres, ils récoltent les fruits de la terre qu'ils travaillent avec abnégation.



L'APOCALYPSE

Il y a quelques lunes, tout a changé. Les montagnes de l'Ikroudour ont explosé, déversant des torrents de lave et crachant des cendres dans le ciel. Depuis, elles ne cessent de gronder.

La terre est régulièrement parcourue de tremblements qui ouvrent de profondes crevasses, et font s'effondrer routes, bâtiments et tours des cités.

Les océans se déversent sur les côtes en vagues furieuses et inondent les cités portuaires.

Les plantes et les animaux sont malades, transmettant leur germes à ceux qui les consomment.

Enfin, des ruines de monuments antiques et oubliés émergent du sol, libérant des monstres anthropomorphes et de terribles malédictions.

À tout cela s'ajoute la détresse des hommes qui s'adonnent au pillage pour manger ou lancent des guerres contre d'anciens alliés pour assurer leur propre survie.

Chacun regarde son voisin avec méfiance, le commerce a laissé place au détournement. Rares sont les cités où la loi règne encore, voyager est devenu une entreprise périlleuse, au travers de paysages familiers mais profondément changés par les fléaux qui s'y abattent.

Explorer ces ruines et comprendre les raisons de l'apocalypse sera le fil rouge du jeu.

De nombreux lieux vous seront proposés mais le jeu vous permet également d'y intégrer vos idées, vos donjons, en recyclant d'anciennes campagnes par exemple.



LE REFUGE

Vous vivez dans le petit village de montagne de Mezzola. Perdu au cœur du pays de Brocca. La vie y était déjà rude, mais c'est pire depuis les cataclysmes qui s'abattent dans la région. Les plaines voisines ont été ravagées par des incendies. Mais surtout les bêtes des éleveurs souffrent de maladies inconnues. Beaucoup de fermiers des environs se sont réfugiés dans cette petite ville.

Plus personne ne passe par ici et les nouvelles de l'extérieur sont rares. Les derniers arrivés sont des soldats qui ont fuit les combats. Ils racontent que la capitale Biccari est tombée, que le Prince a été assassiné par sa femme et un sorcier !

Les héros sont originaires du village ou ont été accueilli et hébergés gracieusement. Vous êtes les forces vives du refuge et faites tout votre possible pour assurer la survie de votre famille et de vos amis.



Alessandro, le maire du village,
et une bergère.

RÈGLES DU JEU

CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Votre personnage est représenté par un ensemble de caractéristiques : CARRURE, ADRESSE, EMPATHIE, ESPRIT ET ÂME. Il dispose également de points dans des COMPÉTENCES. Associés à la caractéristique correspondante, cela lui donne un score de compétence qui représente ce que sait faire votre personnage.

La VAILLANCE représente votre résistance physique mais aussi mentale. Lorsque vous subirez des blessures, serez hébété par de la magie ou simplement pour puiser dans vos forces pour franchir un obstacle, vous perdrez des points de VAILLANCE. Il faudra vous reposer ou faire appel à un médecin pour en récupérer. Tombez à 0 points de VAILLANCE et vous risquez la mort.

Les points de DESTIN désignent votre part d'héroïsme, ce qui fait de votre personnage un être exceptionnel. Vous pourrez puiser dans vos points de DESTIN pour surpasser l'adversité ou pour éviter de mourir. Vous en regagnez en interprétant les défauts de votre personnage.

Le POUVOIR représente votre capacité à manipuler l'éther pour lancer des sorts si vous êtes un SORCIER. Une fois votre POUVOIR épuisé vous ne pourrez plus utiliser votre magie. Vous regagnez des points en méditant.

PROTECTION représente la quantité de dégâts que vous ignorez à chaque coup. Cette valeur dépend principalement de votre équipement. Les dégâts ne peuvent cependant jamais être réduits en dessous de 1 !

Votre héros a une destinée, mais c'est également un personnage haut en couleur. Il a 2 défauts qui le caractérisent. Ils servent à compenser sa destinée héroïque en le rendant plus humain. Vos défauts vous serviront à récupérer des points de DESTIN (cf Récupération de points de DESTIN).

Les TALENTS de votre héros sont des capacités spéciales qu'il peut appliquer dans les circonstances précisées.

Les COMPÉTENCES vous permettront d'agir sur le monde. Quelque soit ce que vous voulez faire, vous trouverez une compétence adéquate.

LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence du groupe de Connaissance :

- ☞ ACADÉMIQUE (Esprit)
- ☞ ÉTHER (Âme)
- ☞ NATURE (Âme)

Compétence du groupe de Déplacement :

- ☞ ATHLÉTISME (Carrure)
- ☞ ÉQUITATION (Empathie)
- ☞ ORIENTATION (Âme)

Compétence du groupe Filou :

- ☞ LARCIN (Adresse)
- ☞ DISCRÉTION (Adresse)
- ☞ PERCEPTION (Empathie)

Compétence du groupe Magique :

- ☞ AFFECT (Empathie)
- ☞ CONCEPT (Esprit)
- ☞ INSTINCT (Âme)

Compétence du groupe Martial :

- ☞ COMBAT (Carrure)
- ☞ ESQUIVE (Adresse)
- ☞ TIR (Adresse)

Compétence du groupe Métier :

- ☞ ALCHEMIE (Esprit)
- ☞ ARTISANAT (Esprit)
- ☞ MÉDECINE (Esprit)

Compétence du groupe Résilience :

- ☞ DÉTERMINATION (Âme)
- ☞ ENDURANCE (Carrure)
- ☞ SURVIE (Empathie)

Compétence du groupe Social :

- ☞ AUTORITÉ (Âme)
- ☞ BARATIN (Empathie)
- ☞ INFLUENCE (Esprit)



JET SIMPLE

Lorsque votre personnage est confronté à un obstacle ou une difficulté, il devra faire un jet simple. Pour ce faire, il suffit de lancer un dé à 12 faces (1d12) et d'y ajouter votre score de compétence et les différents bonus qui peuvent s'appliquer.

Le meneur de jeu détermine la difficulté à battre pour réussir l'action.

Difficulté d'un jet simple

FACILE	7
MOYEN	10
DIFFICILE	13
ARDU	16
HÉROÏQUE	19
INHUMAIN	22
DIVIN	25



$$+ \text{COMPÉTENCE} - \text{DIFFICULTÉ} = \text{MARGE DE RÉUSSITE}$$



MARGE DE RÉUSSITE

La MARGE est la différence entre votre score (1d12 + compétence) et la difficulté ou le score de votre opposant. Elle est utilisée dans la plupart des mécaniques du système.

Vous avez réussi votre action quand elle est positive ou nulle et échoué lorsqu'elle est négative.

Une MARGE de 0 en jet opposé déclenche un QUITTE OU DOUBLE.

Par exemple, Borya tente de sauter au-dessus d'un ravin. Le meneur décide que la difficulté est DIFFICILE 13. Borya lance sa compétence ATHLÉTISME et obtient 11 (3 au dé et 8 en Athlétisme). Sa marge est de -2 (11-13), il rate son saut et tombe dans le ravin...

JET D'OPPOSITION

En situation de combat, ou dès lors qu'un personnage non joueur (PNJ) vous tiendra tête, le jet simple sera remplacé par un jet d'opposition.

Celui qui obtient le plus haut score réussit son action et la différence avec le résultat de l'adversaire lui donne sa MARGE de réussite. En cas d'égalité, vous déclenchez un QUITTE OU DOUBLE (cf Quitte ou Double).

Ogodeï souhaite échapper à la surveillance d'un garde, il doit réussir un jet de DISCRÉTION contre la PERCEPTION du garde. Il lance 1d12 + son score de DISCRÉTION et obtient 11 (2 au dé et 9 en Discrétion). Le Meneur fait le jet de PERCEPTION du garde et obtient 8 (4 au dé et 4 en Perception). Ogodeï obtient une marge de réussite positive de 3 (11-8) et réussit à tromper l'attention du garde.

$$\text{12} + \text{COMPÉTENCE} - (\text{12} + \text{COMPÉTENCE adverse}) = \text{MARGE DE RÉUSSITE}$$

Il y aura cependant des cas où l'adversaire ne pourra pas s'opposer activement à vos actions, le meneur ne lancera pas le d12 et la difficulté sera simplement le score de compétence du PNJ (cf Attaque libre).

Ogodeï attaque le garde qui ne l'a pas vu et qui ne pourra pas répliquer. Il lance 1d12 + sa compétence de COMBAT contre la compétence de COMBAT seule du soldat.

QUITTE OU DOUBLE

Si lors d'un jet d'opposition, les deux protagonistes obtiennent le même résultat, la MARGE est nulle et l'action est en suspend, personne ne parvient à prendre le dessus mais au prochain tour, si la même action est tentée, la MARGE sera doublée !

Lors d'un combat, les armes se croisent et s'immobilisent, le combattant qui finira par prendre le dessus écrasera son adversaire.

Cela signifie que vous infligez ou subissez le double de dégâts (car ils sont calculés sur la MARGE), cependant vous êtes libres de fuir l'opposition pour ne pas prendre de risques.

Si à l'assaut suivant vous obtenez également un QUITTE OU DOUBLE, cela devient un QUITTE OU TRIPLE et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des adversaires remporte l'opposition ou la fuit.

SE SURPASSER

Lorsqu'un jet de compétence est raté, vous pouvez tout de même décider de réussir de justesse votre action, en sacrifiant un nombre de point de **VAILLANCE** égal à la **MARGE** d'échec.

Borya a raté son saut au-dessus du ravin avec une **MARGE** de -2, il peut dépenser 2 points de **VAILLANCE** pour réussir à attraper le rebord du précipice !



Dans le cas d'un jet d'opposition, se surpasser permet également de réduire la marge à 0, mais cela déclenchera un **QUITTE OU DOUBLE** !

Un ogre abat une énorme masse vers Borya qui fait un jet d'**ESQUIVE** contre le jet de **COMBAT** du colosse et rate de 4. Borya peut dépenser 4 points de **VAILLANCE** pour rouler sur le côté et éviter le terrible coup. Mais au prochain tour, le géant recommencera à frapper furieusement et la marge sera doublée par le **QUITTE OU DOUBLE** !

SACRIFIER SON EQUIPEMENT

En combat, vous pouvez également sacrifier votre équipement pour vous surpasser. Chaque point de marge d'échec peut être annulé par un point de dégât d'arme ou un point de protection d'armure que vous sacrifiez. Une armure ou une arme est détruite lorsque son score de protection ou de dégât est réduit à 0. Gardez-les précieusement car elles pourront être réparées ou reforgées.

L'ogre continue de donner de furieux coups de masse. Borya a tenté un jet de **COMBAT** mais rate de 2. Il décide de sacrifier les deux points de **PROTECTION** de son bouclier pour réduire de nouveau la **MARGE** à 0. Le prochain assaut sera un **QUITTE OU TRIPLE** dévastateur.

JET DE GROUPE

Face à l'adversité, les Joueurs peuvent se serrer les coudes pour surmonter les épreuves. Le héros le plus compétent fait le jet et reçoit un bonus de +1 par personnage l'aidant. Les jets de **SURVIE**, de **RÉCOLTE**, et de façon plus large toutes les activités que le groupe réalise ensemble nécessitent un jet de groupe. Le serviteur d'un **MENEUR** permet d'aider le groupe dans ces jets et donc de gagner un +1.

Le groupe traverse des plaines désolées et doit faire un jet de **SURVIE** pour chasser. Brana est la plus douée avec un 9 dans la compétence. Elle est accompagnée de Zora, de Koffi et de son serviteur qui lui donnent chacun un bonus de +1 pour un total de 12 ($9+1+1+1$) avant de lancer le dé.



ENTRAIDE

Lorsque chaque héros doit faire son propre jet de compétence pour réussir une même épreuve, les héros ayant une **MARGE** de réussite positive peuvent dépenser leur points de marge pour compenser l'échec de leurs compagnons. Usez de bon sens pour l'entraide, on ne peut pas aider ses compagnons à résister à un poison ou à la fatigue par exemple.

Les héros doivent courir pour éviter la charge d'un troupeau de bovins furieux. Borya réussit avec une **MARGE** de 5 tandis que Zora obtient -3 et Koffi -4. Borya pourra aider Koffi à s'en sortir pour 4 points, mais il ne lui restera qu'un point pour aider Zora qui ratera finalement avec un -2.

POINTS DE DESTIN

Le **DESTIN** du personnage est ce qui fait de lui un héros. Ses points de **DESTIN** lui permettent de réussir des coups d'éclats, de se surpasser et même de défier la mort.

Vous pouvez les dépenser librement en suivant le tableau ci-dessous.

Vous pouvez dépenser vos points de **DESTIN** après votre jet de **COMPÉTENCE**.

Points de Destin	Effet
1	Bonus de +1 à un jet de COMPÉTENCE .
2	Déclencher un HAUT FAIT .
3	Relancer un jet de COMPÉTENCE . Vous ne pouvez pas relancer une relance, le deuxième jet sera le dernier.
4	Survivre après être tombé inconscient. On vous a laissé pour mort sur le champ de bataille mais vous avez miraculeusement survécu. Vous vous réveillez avec 1 point de VAILLANCE .

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE DESTIN

Avant de faire une action, vous pouvez activer un défaut. Vous subissez un malus de -2 à votre jet mais gagnez un point de **DESTIN**. C'est une mécanique importante qui vous permet de vous assurer d'avoir assez de points de **DESTIN** pour sauver votre personnage en cas de situation désespérée.

Vous ne pouvez pas activer un de vos défauts et utiliser des points de **DESTIN** sur le même jet de compétence.

Le meneur de jeu peut également vous donner des points de **DESTIN** en récompense pour une action héroïque ou un bon jeu d'acteur.

VOYAGE

Le monde de Ruines est à redécouvrir. Que ce soit pour sécuriser les environs de votre refuge ou partir à la recherche de survivants dans les contrées voisines, le voyage ne sera pas sans danger.

En partant depuis votre refuge, vous disposez de 4 points de PROVISIONS par héros (+2 par niveau d'aménagement GRENIER). Un voyage se fera en étapes, les héros se déplaçant de région en région, représentées par des cases hexagonales sur une carte.

Chaque action demandera un jet de compétence, les héros devront consommer des PROVISIONS et subir de la FATIGUE et ils risquent d'endurer différents PÉRILS. Chaque type de terrain demandera un certain nombre de points d'orientation, une dépense de PROVISIONS et imposeront de la FATIGUE.

ALÉAS

L'ALÉA représente les difficultés liées à l'apocalypse ou simplement à l'environnement. L'ALÉA imposera des modificateurs à différents jets de compétence, rendant le voyage plus dur. Il peut persister ou changer à chaque étape, à la discrétion du meneur.

PÉRIL

Le niveau de PÉRIL représente le risque qu'un danger s'abatte sur le groupe. Il commence à 10 et ne peut pas être diminué en dessous de 10. Ce niveau augmentera en fonction des actions des héros. Dès que l'un de leur jets de compétence sera inférieur au niveau du PÉRIL, ils devront affronter le PÉRIL !

Le meneur décidera de la rencontre et les héros devront la surmonter par n'importe quel moyen imaginable. Une fois la menace écartée, le meneur détermine à nouveau le niveau de PÉRIL et vous reprenez l'exploration.

ÉTAPES

Au début d'une ÉTAPE, le meneur détermine donc l'ALÉA en cours et le niveau de PÉRIL. Les héros sont ensuite libres de choisir les différentes actions qu'ils souhaitent faire lors de cette étape. Chacune de ces actions demandera un jet de compétence contre le PÉRIL. La marge de réussite de ces jets donnera des points à dépenser. Chaque action demandera un jet de compétence particulier et permettra de dépenser les points obtenus de façon particulière comme indiqué dans la table de voyage.



CHASSE, CUEILLETTE ET PÊCHE

Lorsque les héros partent en quête de PROVISIONS, ils pourront faire un jet de groupe de SURVIE contre le PÉRIL. Ils pourront alors dépenser leurs points de chasse pour obtenir des PROVISIONS à raison d'un point de CHASSE par point de PROVISION. Ils gagneront tous un niveau de FATIGUE et le PÉRIL augmentera de 1.

RÉCOLTE

Les aventuriers pourront également décider de récolter des ressources naturelles pour obtenir des SOLVANTS, SOUPLES ou ROBUSTES. Pour cela, ils feront un jet de groupe de NATURE contre le PÉRIL. Ils pourront alors transformer un point de récolte en point de SOLVANTS ou de SOUPLE et 2 points de récolte pour un de ROBUSTE. Ils gagneront tous un niveau de FATIGUE.

FOUILLE DE RUINE

De même, avec un jet de groupe de PERCEPTION contre le PÉRIL, le groupe pourra obtenir des ressources ROBUSTES, DURS ou ORS en fouillant des lieux en ruine ou abandonnés. Ils leur en coûtera un point de fouille par point de ROBUSTE ou d'OR et deux points pour une ressource DUR. Ils gagneront tous un niveau de FATIGUE et le PÉRIL augmentera d'1 point.

CHEMINER

Ils peuvent choisir de cheminer ou de naviguer pour avancer sur la carte. Afin de ne pas s'égarer, ils devront faire un jet de groupe d'ORIENTATION contre le PÉRIL pour obtenir des points de voyage. Le groupe pourra utiliser ces points pour traverser des cases. Les cases auront un prix différent en fonction de l'environnement. Chaque case traversée demandera à chaque héros de dépenser des PROVISIONS et leur fera subir des niveaux de FATIGUE.

SE FAIRE DISCRET

Si le niveau de PÉRIL est très élevé, les héros pourront essayer de se cacher pour éviter les dangers. Ils devront alors faire un jet de groupe de DISCRÉTION (attention pour la DISCRÉTION chaque héros impose obligatoirement un malus de -1 au lieu d'un bonus). Si le jet est réussi, ils pourront réduire le niveau de PÉRIL de 1.

CAMPER

Lorsque la FATIGUE se fait trop sentir, le groupe pourra se reposer en montant un bivouac ou en jetant l'ancre. Ils devront tout d'abord consommer une PROVISION chacun. Ils supprimeront alors autant de points de FATIGUE et récupéreront autant de VAILLANCE que leur score de CARRURE (cf Repos). Ce sera également l'occasion pour les Sorciers de méditer afin de récupérer un point de POUVOIR (cf Méditation).



Voyage sur terre	
Chasse et cueillette	Jet de groupe de SURVIE contre le PÉRIL <ul style="list-style-type: none">• 1 PROVISION par point de CHASSE• 1 RÉACTIF pour 2 points de CHASSE• FATIGUE +1• PÉRIL +1
Récolte	Jet de groupe de NATURE contre le PÉRIL <ul style="list-style-type: none">• 1 SOLVANT par point de RÉCOLTE• 2 SOUPLE par point de RÉCOLTE• 1 ROBUSTE pour 2 points de RÉCOLTE• FATIGUE +1
Fouille de ruines	Jet de groupe de PERCEPTION contre le PÉRIL <ul style="list-style-type: none">• 1 ROBUSTE par point de FOUILLE• 1 OR par point de FOUILLE• 1 DUR pour 2 points de FOUILLE• FATIGUE +1• PÉRIL +1
Cheminer	Jet de groupe d'ORIENTATION contre le PÉRIL <ul style="list-style-type: none">• Se déplacer sur la carte
Se faire discret	Jet de groupe de DISCRÉTION (-1 par héros) contre le PÉRIL <ul style="list-style-type: none">• -1 en PÉRIL
Camper	<ul style="list-style-type: none">• -1 PROVISION / héros• VAILLANCE : + CARRURE• FATIGUE : - CARRURE• Méditation
AFFAMÉ : Si vous n'avez pas assez de PROVISIONS, faites un jet d'ENDURANCE moyen (10). Une marge négative détermine les points de VAILLANCE perdus. La difficulté augmente de 1 pour chaque PROVISION manquante.	

Coût des cases	
	<ul style="list-style-type: none">• -1 point de VOYAGE• -1 PROVISION / Héros• +1 niveau de FATIGUE
	<ul style="list-style-type: none">• -2 points de VOYAGE• -1 PROVISION / Héros• +1 niveau de FATIGUE
	<ul style="list-style-type: none">• -3 points de VOYAGE• -1 PROVISION / Héros• +2 niveaux de FATIGUE

RESSOURCES

Vous devez gérer vos ressources tout au long du voyage. Les points de PROVISIONS sont la ressource la plus utile dans l'immédiat. Vous pouvez en récupérer lors d'une chasse. Les autres actions vous permettront d'obtenir des SOLVANTS et RÉACTIFS pour l'alchimie, des matériaux SOUPLES, ROBUSTES ou DURS pour l'artisanat ou de l'OR. Mais ces ressources sont données ici à titre indicatif et ne seront pas utiles dans le scénario de découverte. Pour simplifier la gestion, ne calculez que les ressources des héros et pas celles des éventuels suivants.

AFFAMÉ

À la fin de chaque étape, si vous n'aviez pas assez de PROVISIONS, vous risquez de souffrir de la faim. Faites un jet d'ENDURANCE difficulté 10 + 1 par PROVISIONS manquantes. Les PROVISIONS manquantes se cumulent d'étapes en étapes tant que vous n'avez pas mangé. Un résultat négatif détermine le nombre de points de VAILLANCE perdus. Vous ne pouvez pas soigner cette perte de VAILLANCE avec la MÉDECINE.

Les héros traversent la forêt voisine de leur refuge. Le PÉRIL de départ est à 10. Les aventuriers décident de chasser pour récupérer des provisions. Brana fait un jet de SURVIE difficulté 10. Elle est aidée par ses compagnons et obtiens un bonus de +4. Son score final est de 15 ce qui donne une marge de réussite de 5 (15-10). Elle raconte comment elle a chassé des oiseaux à l'arc et gagne 5 PROVISIONS. Tous les héros subissent un niveau de FATIGUE et le PÉRIL passe à 11.

Ils décident ensuite d'avancer. Koffi fait un jet de groupe d'ORIENTATION difficulté 11 et réussit de 7. Le groupe peut traverser de nombreuses cases, mais ils n'auront pas forcément assez de PROVISIONS. Ils dépensent 4 points pour traverser 2 cases de forêts, consomment 2 provisions chacun et gagnent 2 points de FATIGUE.

Le groupe choisit de se reposer un peu en montant un camp. Ils consomment une PROVISION chacun mais peuvent enlever autant de points de fatigue que leur score de Carrure. Zora en profite pour méditer, elle fait un jet d'ÉTHÉR pour tenter de gagner un point de POUVOIR (cf Sorcellerie p.34)

TOUR, ACTION ET MANOEUVRE

Lorsqu'un combat s'engage ou qu'une dispute éclate, il faudra faire jouer les héros chacun leur tour pour que chacun puisse agir. Les combats sont donc divisés en TOURS. Un TOUR représente quelques secondes dans le jeu. À son TOUR de jeu, un héros pourra agir en utilisant une ACTION et une MANOEUVRE.

INITIATIVE

Lors d'un combat, les héros affrontent leurs ennemis dans une mêlée chaotique et sanglante. Les héros agissent toujours en premier. Leurs ennemis pourront agir en réaction s'ils sont attaqués. Lorsque tous les héros ont agi, les adversaires qui n'ont pas fait de réaction peuvent jouer leur TOUR. Cela peut changer si les Héros se font attaquer par surprise (cf embuscade et surprise).

Comme les affrontements sont des jets opposés, il n'est pas souvent important de savoir qui attaque en premier. En effet, votre adversaire pourra généralement se défendre et celui qui remportera l'assaut infligera des dégâts à l'autre.

De manière générale, essayez de gérer les sorts en premier, puis les tirs et enfin les assauts.

ACTION

Votre action vous permet d'utiliser une compétence en lançant le dé d'action (d12). Votre action pourra donner lieu à un jet de difficulté, déterminée par le meneur, ou à un jet d'opposition si vous interagissez avec un adversaire.

Vous pouvez également transformer votre action en manœuvre pour avoir deux manœuvres dans le même tour.

- ☛ Attaquer en mêlée
- ☛ Tirer à distance
- ☛ Lutter au corps à corps
- ☛ Lancer un sort
- ☛ Boire une potion
- ☛ Utiliser un objet
- ☛ Crocheter une serrure
- ☛ Soigner ou faire un bandage
- ☛ Enduire une lame de poison
- ☛ Esquiver et changer de zone

MANOEUVRE

Votre MANOEUVRE peut être utilisée pour vous déplacer, vous relever, tenter une PRÉDICTION ou vous mettre à couvert. Votre MANOEUVRE peut inclure des actions simples comme ouvrir une porte, dégainer une arme ou préparer un objet.

☛ Se déplacer

Vous pourrez vous rapprocher ou vous éloigner de vos ennemis en changeant de ZONE (cf Zones). Cela pourra nécessiter un jet de compétence de déplacement comme ATHLÉTISME pour sauter un obstacle par exemple.

Vous pouvez également courir et vous déplacer de 2 Zones en réussissant un jet d'Athlétisme difficile (13).

☛ Tenter une PRÉDICTION

Vous pouvez également utiliser votre MANOEUVRE pour tenter une PRÉDICTION, en devinant le résultat de votre dé, vous déclencherez un HAUT FAIT qui vous donnera un avantage (cf Prédiction et Haut Fait).

☛ Se relever

Si vous êtes tombé au sol, vous pourrez vous relever avec une MANOEUVRE. Cependant, si vous êtes engagé en combat, vous devrez d'abord remporter un ASSAUT avant de vous relever. Vous devrez donc garder votre MANOEUVRE en réserve et ne pourrez pas tenter de PRÉDICTION. Si vous perdez l'ASSAUT, votre MANOEUVRE sera perdue.

☛ Se mettre à couvert ou à l'abri

Vous pouvez vous mettre à couvert dans une forêt et à l'abri dans des ruines ou derrière un rocher. Vous gagnez 4 Points de Protection en étant à couvert. En étant à l'abri, vous gagnez 8 Points de Protection mais également un malus de -2 en Tir. Vous conservez ces bonus et malus jusqu'à ce que vous vous déplaçiez ou que l'on vous engage en combat.

☛ Changer d'arme

Vous pouvez dégainer vos armes gratuitement. Mais vous devez utiliser une manœuvre pour changer les armes que vous avez en main, par exemple si vous avez tiré avec un arc, vous devrez utiliser votre MANOEUVRE pour passer à l'épée. Vous pouvez cependant changer d'arme en vous déplaçant.

☛ Viser un point faible

Vous pouvez utiliser votre MANOEUVRE pour tenter de viser un point faible d'un ennemi. Vous aurez un malus de -2 en COMBAT ou en TIR, mais si vous touchez vous obtiendrez un bonus de +4 aux dégâts.



Symbole de la déesse terre Manui.

ZONES

Lors d'un combat, il est souvent nécessaire de savoir où se trouve chaque adversaire et à quelle distance. Vous pourrez utiliser des cartes et des figurines pour représenter précisément cela. Ruines utilise un système de ZONES dans lesquelles évoluent les personnages. Par exemple, dans une maison, chaque pièce est une ZONE et il faut utiliser une MANŒUVRE de déplacement pour passer d'une pièce à l'autre. Mais vous pouvez vous déplacer sans contrainte au sein d'une même ZONE. On pourra utiliser un plan avec de grandes cases pour représenter les ZONES.

ENGAGEMENT ET DESENGAGEMENT

Lorsque vous êtes dans la même ZONE qu'un ennemi vous pouvez l'ENGAGER au combat pendant son TOUR ou le votre. Vous pouvez engager autant d'ennemis que votre score d'ADRESSE.

Un personnage ne peut se battre qu'avec le ou les adversaires avec lesquels il s'est engagé, mais il est libre d'en engager d'autres s'ils sont dans la même ZONE.

Vos adversaires peuvent vous engager si vous ne l'avez pas fait. Il n'y a pas de limite au nombre d'adversaires qui vous engagent. Vous pouvez donc être entouré d'ennemis qui vous ont engagé et ne pouvoir en engager en retour que quelques-uns (votre score d'ADRESSE). Espérons que cette situation sera rare...

Si vous quittez la ZONE en vous déplaçant vous offrez à tous ceux qui vous ont engagé une ATTAQUE LIBRE (contre votre score de COMBAT ou d'ESQUIVE). Pour vous désengager et ne pas subir cette attaque libre, vous devez réaliser une ESQUIVE contre vos assaillants. Que vous ayez réussi ou non cette action, vous pourrez vous désengager de vos ennemis et changer de ZONE.

FUITE

Si un combat tourne mal, vous pouvez prendre la fuite. Vous partez dans tous les sens et allez vous cacher loin de là. Mais vous risquez de perdre de l'équipement dans l'affaire. En fonction des forces en présence, le meneur vous annoncera ce que vous devez abandonner pour vous sauver. Préparez-vous à perdre des RESSOURCES, du MATÉRIEL, vos ARMES ou tout ça à la fois !



Vera a été surprise par l'attaque de deux loups qui se sont rapidement rapprochés d'elle. Voici différentes options qui se présentent à elle :

1 - Vera peut se déplacer librement dans sa Zone. Elle peut engager au combat le loup, utiliser sa MANOEUVRE pour faire une PRÉDICTION et utiliser son ACTION pour faire un jet de COMBAT opposé avec l'animal.

2 - Elle peut également changer de ZONE avec sa MANOEUVRE pour attaquer l'autre loup. Elle ne pourra pas faire de prédiction, mais pourra se battre avec son ACTION.

3 - Elle peut utiliser son ACTION pour ESQUIVER les attaques des loups et changer de ZONE, puis sa MANOEUVRE pour se déplacer d'une deuxième ZONE et tenter de fuir la meute.

4 - En réussissant un jet d'ATHLÉTISME difficile (13) elle pourrait même avancer d'une ZONE de plus.



Symbole du dieu océan Moana.

COMBAT

Votre survie dépendra de votre capacité à combattre, voici tout ce qu'il faut savoir pour affronter les monstres de Ruines.

ASSAUT

Un ASSAUT, est un jet d'opposition en utilisant une compétence martiale. La compétence d'arme utilisée dépend de l'équipement utilisé. Celui qui fait le plus haut résultat remporte l'ASSAUT et inflige des DÉGÂTS à son adversaire. Notez qu'un adversaire qui décide de se défendre joue son TOUR en même temps que son assaillant et qu'il pourra le blesser s'il remporte l'ASSAUT !

Un jet de COMBAT pourra infliger des dégâts à son adversaire qui devra se défendre avec un jet opposé de COMBAT ou d'ESQUIVE.

Un jet de TIR sera opposé à un jet d'ESQUIVE ou de TIR, le meilleur tireur faisant des dégâts à son opposant.

Un jet d'ESQUIVE permettra d'éviter n'importe quelle attaque, de se désengager et de changer de ZONE, mais sans jamais faire de dégâts.

DÉGÂTS

La MARGE entre les deux jets représente directement le nombre de points de dégâts infligés, auxquels on ajoute le bonus de dégâts lié à l'arme, et on y soustrait la valeur de PROTECTION de l'opposant. Les dégâts infligés ne peuvent cependant jamais être réduits en dessous de 1, quelque soit la valeur de protection de l'adversaire.

$$\begin{aligned} &\text{Dégâts} = \\ &\text{MARGE de réussite} + \text{dégâts d'arme} \\ &- \text{PROTECTION ennemi} \\ &(\text{ne peuvent pas être réduit à } 0) \end{aligned}$$

Borya se bat contre un gorille géant ! Ils font tous deux un jet de COMBAT. Le gorille fait 14 mais Borya obtient un 20 (11 au dé + 9 de COMBAT).

La MARGE de réussite est de 6, auxquels Borya ajoute les 4 dégâts de sa hache pour un total de 10 blessures.



TIR

Garder ses distances avec le danger est une très bonne tactique pour éviter une fin tragique. Vous lancez votre dé d'action 1d12 + votre compétence de TIR.

Votre adversaire pourra utiliser son ACTION et la compétence ESQUIVE pour éviter le tir ou répliquer en tirant également avec sa compétence de TIR. S'il n'a plus d'ACTION pour esquiver, vous ferez une ATTAQUE LIBRE contre son score d'ESQUIVE. Si vous remportez l'opposition, vous touchez et la marge de réussite sera utilisée pour calculer les dégâts.

Tirer sur un ennemi par grand vent ou à grande distance implique des difficultés supplémentaires (cf Conditions de Tir).

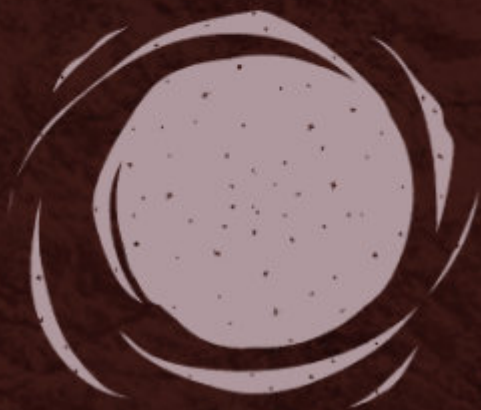
Vous ne pouvez pas utiliser la compétence TIR si vous êtes engagé par un ennemi.

Vous pouvez lancer des armes de jet, mais il faudra remporter le combat pour les ramasser. Pour les armes à projectiles, chaque tir nécessite une munition qui sera perdue après le tir.

Koffi tente de tirer sur un loup qui se trouve à 2 ZONES de lui. Il fait un jet de TIR et obtiens 8 (4 au dé +6 en TIR -2 de distance). Le loup n'a pas encore agit et peut donc réagir avec une ESQUIVE. Il obtient un 12 et évite la flèche.

L'ESQUIVE lui permet de plus de s'approcher d'une ZONE et sa MANOEUVRE d'une deuxième et d'engager Koffi. Le loup pourra l'attaquer au prochain TOUR !

Brana décide alors de tirer également sur le loup. Le jet d'esquive de 12 de la bête devient son score de défense que Brana doit dépasser, mais elle aura -4 à son tir car le loup est engagé avec Koffi. Elle tire et obtient une marge de -3 (5 au dé + 8 en tir -12 d'esquive du loup -4 de malus d'engagement). Dans le chaos du combat, elle a touché Koffi et lui inflige 5 dégâts (3 de MARGE + 2 de l'arc de guerre). Le gambison de Koffi lui donne une PROTECTION de 2 qui réduit les dégâts, il ne subit que 3 blessures qu'il déduit de ses points de VAILLANCE.



Symbole du dieu sombre Whaka.

De son côté, Ogodeï se fait tirer dessus par un arbalétrier. Il décide de répliquer avec sa fronde. L'arbalétrier obtient un 11 au TIR. Ogodeï fait son jet et obtient 12. La pierre de fronde frappe l'arbalétrier qui rate son tir, il subit 1 blessures (1 de MARGE).

PRÉDICTION ET HAUT FAIT

Un HAUT FAIT vous permettra de prendre l'avantage lors d'un combat acharné. Il s'agit d'un coup bien placé qui vous permet de sonner, de feinter ou de faire chuter votre adversaire. Une liste des HAUTS FAITS de base vous est proposée, mais vous pouvez également utiliser le HAUT FAIT que propose votre arme ou un talent qui sera encore plus marquant.

Pour cela vous ferez une PRÉDICTION. Il suffit de deviner le résultat de votre dé d'action. Annoncez le score entre 1 et 12 que vous pensez faire, et si vous tombez juste vous pourrez appliquer le HAUT FAIT de votre choix.

Votre niveau de PRÉDICTION est égal au niveau de la compétence que vous utilisez, avec un minimum de 1. Chaque niveau vous permet de choisir un chiffre à deviner. Par exemple, 3 niveaux de PRÉDICTION vous permettront d'annoncer que vous ferez 4, 5 ou 8 à votre jet.

Sur les fiches de personnages prêtirés fournis, seul le score total de la compétence est indiquée, pour rappel votre score se décompose en score d'attribut + niveau dans la compétence.

Les seules compétences concernées sont celle de COMBAT, de TIR et de MAGIE. Les autres compétences ne peuvent pas déclencher de HAUT FAIT.

Notez que vous pouvez réussir votre PRÉDICTION mais perdre l'ASSAUT. Vous déclenchez tout de même un HAUT FAIT qui pourra vous aider à encaisser les dégâts ou à prendre l'avantage au prochain TOUR.

À l'appréciation du meneur, certains HAUTS FAITS ne pourront pas être appliqués contre certains adversaires. Il sera par exemple impossible de désarmer un géant de 7m de haut, d'ignorer l'armure d'une statue animée ou d'étrangler un ver géant...

Sur votre feuille de personnage, 12 emplacements sont prévus pour que vous puissiez noter vos PRÉDICTIONS avec des jetons ou des trombones...

Borya est encore aux prises avec son gorille géant. Étant déjà engagé avec le monstre, il dispose de sa MANOEUVRE et s'en sert pour tenter une PRÉDICTION sur son jet de COMBAT. Son niveau de prédiction en combat est de 4, il annonce les scores de 1, 2, 7 et 8. Il fait son jet de COMBAT et obtient 7 au dé pour un total de 16. Mais le gorille obtient un 17. Borya décide d'encaisser les dégâts du monstre, il subit 4 blessures (1 de MARGE +3 des griffes) qui sont réduites à 1 (le minimum) par sa PROTECTION de 4. Mais comme il a réussi sa PRÉDICTION en obtenant un 7 au dé, il active le HAUT FAIT SONNER sur le gorille qui subira un malus de -2 à sa prochaine ACTION.

LISTE DES HAUTS FAITS

Hauts Faits de Combat	
Attaque brutale	+3 aux dégâts pour cet ASSAUT.
Attraper	Vous engagez une LUTTE avec votre adversaire qui devra remporter un ASSAUT pour s'en dégager. (cf Lutte)
Bousculer	Vous faites tomber votre adversaire au sol. Il subit un malus de -1 et devra remporter un ASSAUT pour se relever.
Improviser ou utiliser l'environnement	Un effet à définir avec le meneur en fonction de la situation ou d'un environnement particulier.
Parade	+3 à votre PROTECTION pour cet ASSAUT.
Sonner	L'adversaire subit un malus de -2 à sa prochaine ACTION.

Hauts Faits de Lutte	
Clé de bras	L'adversaire subit un malus de -3 à son prochain jet. Vous devez être en LUTTE avec votre adversaire pour utiliser ce HAUT FAIT.

Conditions de Tir	
Tir à distance (Arcs et Arbalètes)	-1 par ZONE
Lancé à distance (Armes de jet)	-2 par ZONE
Position surélevée	+2
Cible engagée avec un allié	-4 Une MARGE négative inflige autant de dégâts à l'allié engagé !
Pluie, brouillard, pénombre...	-2
Bourrasques de vent	-6
Tempête	-12

MANOEUVRE

Il y aura des situations où vous voudrez déclencher un HAUT FAIT plutôt que de faire des dégâts. Si vous avez remporté un ASSAUT, vous pouvez choisir de n'infliger aucun dégâts mais de déclencher un HAUT FAIT à la place. Et si vous avez réussi une PRÉDICTION lors de cet ASSAUT, vous pourrez déclencher un second HAUT FAIT.

SCORE DE DÉFENSE

Même si vous engagez plusieurs ennemis, vous ne pouvez en attaquer qu'un par TOUR. Votre jet d'attaque devient alors votre SCORE DE DÉFENSE contre les autres adversaires, c'est la difficulté qu'ils doivent battre pour vous blesser.

Mais ce SCORE DE DÉFENSE ne sera utile que contre les attaques appropriées, un jet de COMBAT vous donnera une défense contre les ASSAUTS au corps à corps mais pas contre les attaques à distance.

Un jet de TIR ne donne pas de SCORE DE DÉFENSE.

Seul un jet d'ESQUIVE vous donnera une défense contre toutes les attaques que vous pourriez subir.

Vera est face à deux archers et deux soldats ! Elle décide d'éviter le premier TIR avec une ESQUIVE. Elle lance son d12 + ESQUIVE et obtient un 13. Ce score devient son SCORE DE DÉFENSE contre tous les autres TIRS et ASSAUTS de ce TOUR. Il faut donc que ses ennemis fassent plus de 13 pour la blesser.

ATTAQUE LIBRE

Une ATTAQUE LIBRE est réalisée lorsqu'un adversaire ne peut pas utiliser son ACTION pour se défendre ou préfère la garder pour faire autre chose.

Vous lancez alors votre jet de COMBAT ou de TIR et votre adversaire ne peut vous opposer que sa compétence de COMBAT ou d'ESQUIVE sans lancer de dé. Même si vous obtenez un résultat négatif sur une ATTAQUE LIBRE, vous ne pouvez pas subir de dégâts.

Un adversaire qui s'éloigne sans esquiver offre une ATTAQUE LIBRE à tous ceux qui l'ont ENGAGÉ.

EMBUSCADE ET SURPRISE

Lors d'une embuscade ou d'une attaque surprise, les assaillants jouent en premier au premier TOUR. Leurs adversaires ne peuvent ni se défendre, ni éviter les attaques qui sont donc des ATTAQUES LIBRES.

Ogodeï est parvenu à surprendre un garde et à l'attaquer dans le dos. Le garde ne lui oppose que son score de COMBAT 6 ou d'ESQUIVE 4, ce sera donc une défense de 6. Ogodeï attaque et obtient un 12 soit une marge de réussite de 6 (12-6). Il inflige 9 dégâts au garde (6 de MARGE et 3 de son wakisashi).

Borya et Koffi sont attaqués par trois pillards dans une clairière. Koffi décide d'utiliser sa MANŒUVRE pour s'éloigner d'une ZONE et de tirer sur un des brigand qui tente de répliquer en tirant également. Les deux jets de TIR sont faits en même temps, Koffi obtient 15 et le pillard 8. Koffi est plus rapide et sa flèche touche avec une MARGE de 7 infligeant 8 points de dégâts au pillard (7 de marge +1 de l'arc). Mais le pillard ne perd que 5 points de VAILLANCE car il a une PROTECTION de 3 (8-3). Borya engage les deux adversaires restants en brandissant sa hache. Il fait un jet de COMBAT, obtient 11 et une PRÉDICTION (il avait parié sur les résultats 1, 2, 7 et 8 et il a fait 2 sur son dé). Le pillard qu'il attaque fait également un jet de COMBAT et obtient 13, il touche ! Borya décide d'activer le HAUT FAIT parade de son bouclier pour gagner 5 points de PROTECTION. Les dégâts du pillard sont de 6 (2 de marge et 4 d'arme) mais la PROTECTION de Borya est de 8 (4 d'armure et 4 du HAUT FAIT parade), il ne subit alors qu'un point de dégâts, le minimum possible. Le pillard restant est engagé avec Borya et décide de l'attaquer également. Le SCORE DE DÉFENSE de Borya est égal au score de COMBAT qu'il vient de faire soit 11. Le pillard fait 9 et ne parvient pas à percer la garde du guerrier. Notez que Borya ne fait pas de dégâts contre ce pillard car il ne peut blesser que l'adversaire attaqué avec son ACTION.



FATIGUE, BLESSURES ET SOINS

FATIGUE

À la fin de certaines péripéties de votre héros (combat, négociation, exploration...), le meneur pourra demander un test d'ENDURANCE ou de DÉTERMINATION pour lutter contre la FATIGUE. Vous ferez un jet d'ENDURANCE après un effort physique ou un combat et un jet de DÉTERMINATION après avoir fouillé des ruines ou négocié avec des étrangers. La difficulté sera facile (7) pour le premier jet puis moyenne (10), difficile (13), etc... pour les jets suivants.

Un échec à l'un de ces jets vous imposera un niveau de FATIGUE. Chaque niveau vous impose un **malus de -1 à toutes vos actions**. Vous cumulez ainsi les malus de FATIGUE tout au long de votre aventure. Pensez à vous reposer dès que possible (cf Repos).

BLESSURES

Au cours de sa vie d'aventurier votre personnage sera très souvent amené à être blessé, que ce soit par un adversaire, un piège, une mauvaise chute ou un simple manque de chance !

Les blessures diminuent votre **VAILLANCE**. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 points de **VAILLANCE**.

ÉPUISEMENT ET MORT

Lorsque vous perdez tous vos points de **VAILLANCE**, deux cas se présentent :

☛ Si vous avez dépensé vos derniers points de **VAILLANCE** pour réussir une action de justesse, vous êtes **ÉPUISÉ**, vous gagnez 4 niveaux de **FATIGUE** et vous serez **MOURANT** dès que vous subirez des dégâts physiques.

☛ Si vous avez perdu vos derniers points de **VAILLANCE** à la suite de dégâts infligés par une attaque, un sort ou un piège par exemple, votre personnage est **MOURANT**, il ne peut plus agir et n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui.

S'il est capturé par l'ennemi, il risque d'être exécuté ou dévoré par des monstres. Mais si par chance il est ramené par ses compagnons, il pourra être sauvé en étant réanimé par un médecin.



Symbole de la déesse lune Maram.

REPOS

Après une nuit de repos, vous récupérez autant de points de **VAILLANCE** et de **FATIGUE** que votre score de **CARRURE**. Mais vous devez également consommer une ressource de **NOURRITURE**. Lors d'un voyage, vous ne bénéficiez de cet effet réparateur qu'en activant l'événement «Bivouac» ou «Changement de quart» (cf Voyages).

Ogodeï est blessé et fatigué, le groupe décide de se reposer. Chaque héros consomme une **NOURRITURE**. Ogodeï a 3 en **carrure**, il récupère 3 points de **VAILLANCE** et supprime 3 niveaux de **FATIGUE**.

MÉDECINE

Vous pouvez utiliser la compétence **MÉDECINE** en combat pour soigner ou faire des bandages, mais ni vous ni votre patient ne doivent être engagés par des ennemis. Vous pouvez vous soigner vous-même mais avec un malus de -2 à votre jet de **MÉDECINE**.

☛ Soigner

Pour soigner un compagnon, faites un jet de **MÉDECINE** contre une difficulté égale aux nombre de points de **VAILLANCE** perdus. Une réussite permet de soigner **MARGE** points de **VAILLANCE**. Vous ne pouvez soigner une même personne qu'une fois par jour.

☛ Bandages

Vous pouvez également bander des blessures en urgence pour arrêter un saignement lié à une **HÉMORRAGIE**. Faites un jet de **MÉDECINE** facile (7), en cas de succès vous annulez l'effet **HÉMORRAGIE**.

☛ Réanimer

Un jet de **MÉDECINE** ardu (16) réussit ramènera un **MOURANT** à 1 point de **VAILLANCE** et il sera épuisé (+4 **FATIGUE**). Si le jet de **MÉDECINE** est un échec, le personnage meurt à moins qu'il ne puisse dépenser 4 points de **DESTIN** pour revenir d'entre les morts. S'il n'en a pas assez, ses compagnons peuvent dépenser leurs propres points de **DESTIN** pour le sauver !

Vera est sérieusement blessée, elle a perdu 12 points de **VAILLANCE**. Brana tente de la soigner, elle fait un jet de **MÉDECINE** difficulté 12 et obtient 15. Vera est donc soignée et récupère 3 points de **VAILLANCE** (15-12).



Symbole du dieu soleil Rangî.

SORCELLERIE

Zora est une Ardente, une sorcière qui perçoit les flux d'éther et les auras. Sa magie se nomme l'Affect. Elle peut manipuler l'éther pour modifier les émotions ou les sens de ses victimes.

PUISSANCE ET DISTANCE DE SORT

La **PUISSANCE** magique est utilisée pour déterminer l'effet de certains sorts. Elle est différente en fonction de la magie utilisée. Il s'agit de votre score d'**EMPATHIE** pour les sorts d'**AFFECT**.

Votre **PUISSANCE** détermine la distance à laquelle vous pouvez lancer vos sorts. Chaque point de **PUISSANCE** vous permettant d'atteindre une **ZONE** d'éloignement. Ainsi un score de **PUISSANCE** de 4 vous permet d'atteindre des ennemis à 4 **ZONES** de distance. Vous devez cependant toujours voir vos ennemis pour les cibler.



Symbole de la déesse lune Whetu.

LANCER UN SORT

Mots de Pouvoir	Effet	Coût en Pouvoir
Distraction	AFFECT contre DÉTERMINATION : Malus de -2 à la prochaine action de la cible.	0
Majeure	Malus égal à votre PUISSANCE (minimum 3).	+0,5
Prolongée	Le malus dure pendant PUISSANCE TOURS.	+0,5

Les sorts sont évolutifs. En combinant les mots de pouvoir, vous allongez le nom du sort et améliorez ses effets mais en augmentant son coût en point de POUVOIR.

Zora lance Distraction sur un loup. Elle n'a pas de points de POUVOIR à dépenser car son coût est de 0 point de POUVOIR. Elle fait un jet de compétence AFFECT contre un jet de DÉTERMINATION du Loup. Elle remporte l'opposition et le loup subira un malus de -2 à sa prochaine ACTION.

Vous pourrez choisir de lancer "Distraction Majeure", "Distraction Prolongée" ou "Distraction Majeure Prolongée". Le coût du sort augmentera et vous demandera de payer des points de POUVOIR. Un coût de 0,5 sera arrondi au-dessus à 1 point de POUVOIR. Il sera donc intéressant de combiner deux lignes coûtant 0,5 pour ne payer qu'un seul point et avoir les deux effets en lançant "Distraction Majeure Prolongée".

Le premier mot d'un sort en est la composante principale, il sera toujours utilisé et l'on ne pourra pas l'ignorer pour n'appliquer que les mots suivants. Même si vous connaissez tous les mots d'un sort, vous n'êtes pas obligé de tous les utiliser et pouvez les combiner librement à partir du premier mot.

À noter que la règle QUITTE OU DOUBLE ne s'applique pas lors du lancement d'un sort. La magie ne peut pas attendre et l'effet doit être appliqué ou perdu.

Le groupe affronte une bande de pillards. Zora décide d'affaiblir leur chef en lui lançant Distraction majeure prolongée. Le sort lui coûte 1 point de POUVOIR (0,5 pour majeur + 0,5 pour prolongée). Elle fait son jet en opposition d'AFFECT contre DÉTERMINATION et passe de 3. Le chef des pillards subira un malus de -5 à toutes ses actions pendant 5 tours (5 étant la PUISSANCE magique de Zora).

PRÉDICTION

Il arrive parfois que votre Sorcier entre en résonance avec l'Éther lorsqu'il lance un sort. Votre niveau de PRÉDICTION MAGIQUE est égale à votre niveau en ÉTHER (Niveau + Expertise en ÉTHER, minimum 1) et représente le nombre de résultats sur le dé que vous pouvez annoncer.

Lorsque vous lancez un sort, utilisez votre MANŒUVRE pour faire une PRÉDICTION et choisissez autant de valeurs entre 1 et 12 que votre score de PRÉDICTION MAGIQUE. Si votre dé d'action tombe sur la valeur choisie, vous pouvez choisir l'un des HAUTS FAITS MAGIQUE suivants. Vous pouvez également déclencher un HAUT FAIT MAGIQUE en dépensant deux points de DESTIN.

Zora veut aider ses amis face à une meute de loups. Elle lance le sort Rage sur Brana pour lui donner des points de VAILLANCE temporaire. Elle utilise sa MANŒUVRE pour faire une PRÉDICTION sur les chiffres 7, 8, 11 et 12. Elle fait 8 sur son dé pour un total de 17. Le sort fonctionne et donne 5 points de VAILLANCE temporaire à Brana. Et comme Zora a réussi sa PRÉDICTION, elle utilise le haut fait Intangible pour gagner 2 points de PROTECTION.

Hauts Faits Magique	
Focalisation	Augmentez un bonus ou un malus du sort d'1 point.
Echo	Le sort va durer un TOUR de plus.
Prémonition	Récupérez 1 point de DESTIN.
Intangible	Gagnez 2 points de PROTECTION pour ce TOUR.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE POUVOIR

Les points de POUVOIR sont précieux. Vous en avez peu, mais ils permettent de lancer des sorts décisifs. Il faudra donc tout mettre en œuvre pour les économiser et en récupérer rapidement. La façon la plus simple d'en récupérer consiste à en puiser dans l'éther. Pour cela, votre personnage pourra méditer,

prier ou réciter des mantras à chaque fois qu'il se repose. Effectuez un jet d'ÉTHER difficulté 4 x votre niveau de POUVOIR actuel pour gagner un point de POUVOIR. Vous ne pouvez faire cela qu'une fois par jour.

ÉTATS

À COUVERT

Vous vous êtes mis à couvert derrière un arbre ou des buissons, vous gagnez 4 points de PROTECTION jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou que l'on vous engage en combat.

À L'ABRI

Vous vous êtes mis à couvert derrière un mur ou des rochers, vous gagnez 8 points de PROTECTION jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou que l'on vous engage en combat.

AU SOL

Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets. Vous devez dépenser une MANŒUVRE pour vous relever, et si vous êtes engagé vous devez gagner un assaut pour se faire.

AVEUGLÉ

Vous subissez un malus de -4 à toutes les actions nécessitant la vue (toutes les actions martiales, la perception, l'artisanat etc...).

EMPOISONNÉ (CUMULABLE)

Votre personnage est empoisonné et subit un niveau de FATIGUE jusqu'à être soigné, ou prendre un antidote.

ENFLAMMÉ (CUMULABLE)

Vous avez pris feu ! Au début de votre prochain TOUR, vous perdrez 1 point de VAILLANCE, au TOUR suivant 2, puis 3 et ainsi de suite. Il vous faudra une ACTION et une MANŒUVRE pour vous rouler au sol et éteindre les flammes. Chaque état supplémentaire augmente les prochains dégâts subits d'un point.

EPUISÉ

Après vous être surpassé, votre VAILLANCE a été réduite à 0. Vous gagnez 4 niveaux de FATIGUE et

vous serez mourant dès que vous subirez des dégâts.

FATIGUE

Chaque niveau vous impose un malus de -1 à toutes vos actions. Pensez à vous reposer dès que possible (cf Repos).

HÉMORRAGIE (CUMULABLE)

Votre personnage a subi une blessure qui lui fait perdre son sang, il perd un point de VAILLANCE au début de chaque TOUR.

IMMOBILISÉ

Votre personnage ne peut plus se déplacer et changer de ZONE, s'il est au sol, il ne peut plus se relever. Vous subissez un malus de -4 à l'ESQUIVE.

LUTTE

Votre adversaire vous a agrippé et vous contraint dans une lutte. Deux opposants engagés en lutte subissent un malus de -4 en COMBAT et en ESQUIVE et ne peuvent pas utiliser d'armes. Vous devez remporter un ASSAUT pour vous défaire d'une lutte.

SONNÉ

Vous avez pris un mauvais coup sur la tête. Vous subirez un malus de -2 à toutes vos actions du prochain TOUR.

MORT

Malheureusement toute bonne histoire a une fin. Vous pouvez faire un nouveau personnage...

MOURANT

VAILLANCE réduite à 0 suite à une blessure physique, vous êtes inconscient. Si vous n'avez plus de points de DESTIN et que vous n'êtes pas soigné à la fin de la journée, c'est la MORT.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

JET SIMPLE



+ COMPÉTENCE - DIFFICULTÉ = MARGE DE RÉUSSITE

JET OPPOSÉ



+ COMPÉTENCE - ( + COMPÉTENCE adverse) = MARGE DE RÉUSSITE

JET DE GROUPE



+ la meilleur COMPÉTENCE +1 par personnage aidant

MARGE NÉGATIVE

Échec de l'action.

SE SURPASSER

Perte d'autant de VAILLANCE (ou sacrifice de points d'équipement) que la marge négative pour réussir l'action.

MARGE POSITIVE

Réussite de l'action.

ENTRAIDE

Votre marge de réussite peut être utilisée pour compenser la marge négative d'un allié.

QUITTE OU DOUBLE

Lors d'un jet OPPOSÉ, une **marge nulle** (lorsque les deux adversaires obtiennent le même score ou que vous vous êtes surpassé pour ne pas échouer) déclenche un QUITTE OU DOUBLE. Si les deux adversaires retentent l'opposition au TOUR suivant, la marge de succès sera doublée ! Une nouvelle égalité amènera à un QUITTE OU TRIPLE, etc...

PRÉDICTION

Avant un jet de COMBAT, TIR ou MAGIE, utilisez votre MANOEUVRE pour choisir autant de chiffres entre 1 et 12 que votre maîtrise de COMPÉTENCE.

Si votre jet de dé est égal à l'un de ces chiffres,
vous déclenchez un HAUT FAIT !

POINTS DE DESTIN

Vos points de DESTIN vous permettent de modifier le résultat de l'action

1 point = donne +1 à votre jet

2 points = déclenche un HAUT FAIT

3 points = relancer un jet de compétence. Vous ne pouvez pas relancer une relance.

4 points = sauve votre personnage s'il était aux portes de la mort.

SCÉNARIO : UNE TOUR BRUYANTE

**Joueur, passe ton chemin !
Les pages suivantes sont réservées
au seul meneur de jeu.**

SOMMAIRE

Les héros.....	38
Résumé.....	39
L'apocalypse.....	39
Le refuge.....	40
Le pont écroulé.....	41
Voyager vers la tour.....	42
Aléa surnaturel : le lieu peint.....	44
La ruine.....	47
La tour de lumière.....	51
Les serviteurs de Maram.....	54
Épilogue.....	56

Vous disposez de deux dossiers à côté de ce PDF, le premier, Ruines - Personnages pré-tirés, vous donne les fiches de personnages pour vos joueurs.

Le deuxième, Ruines - images, contient toutes les images du scénario et les énigmes que vous pourrez leur montrer.

Ce scénario vous permettra de découvrir les règles progressivement en suivant un scénario simple. L'histoire ne permettra pas aux joueurs d'explorer librement le monde. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un scénario de découverte qui n'offre pas toute la liberté d'un jeu complet.

LES HÉROS

Six personnages pré-tirés sont proposés pour les joueurs. Ils forment un groupe habitant un village montagnard au cœur d'un île de l'archipel Sovrano.

☛ Borya - guerrier :

Fils de fermier, vous êtes habitué aux tâches rudes. La nature vous a doté d'une grande force que vous mettez au service du refuge pour assurer sa défense.

Brana - chasseuse :

Vous étiez très jeune lorsque votre mère vous a offert votre premier arc. Vous avez pris l'habitude d'arpenter la lande et d'y trouver votre pitance. Désormais vous aidez le refuge à survivre.

Koffi - explorateur :

Originaire du Mathar, vous parcourez le monde. Vous avez été invité par des diplomates pour parler de votre pays. Mais depuis que la terre a tremblée et que la guerre fait rage, vous vous retrouvez bloqué dans ce village.

Serviteur : Koffi est accompagné d'un serviteur qui l'aidera en donnant un bonus de +1 à tous les jets de groupe.

☛ Ogodeï - roublard :

Venant du désert de Kéméra, vous voyagez en compagnie de caravanes marchandes. Votre discrétion fait de vous un bon éclaireur. Mais la guerre a coupé toutes les routes commerciales et vous proposez vos services pour survivre.

☛ Vera - chevaleresse :

Ancien militaire, votre père vous enseigna très tôt le maniement de l'épée. Votre force de caractère vous a permis de vous affirmer et de prendre le commandement des gardes du refuge.

Garde : Vera est accompagnée d'un garde qui combattra à ses côtés.

☛ Zora - Ardente :

Sociable et engageante, vous êtes une ardente. Vous manipulez l'éther grâce à la magie de l'affect pour modifier les émotions. Vos pouvoirs peuvent inquiéter, mais votre médecine apaise les esprits.



RÉSUMÉ

Après un tremblement de terre, une mystérieuse tour est apparue il y a quelques jours. Des bruits étranges se font entendre la nuit et les troupeaux des bergeries voisines sont attaqués. Il s'agit d'une ruine d'un temple de Maram, la Déesse Lune de la connaissance. Elle abrite 2 elfes et un lutin qui sont ses enfants et serviteurs. Mais la tour est également infestée de Noctules géantes et d'un Oupyr buveur de sang. Les elfes et le lutin jouent des instruments tous les soirs pour les tenir à distance. Si les héros les libèrent, ils leur donneront d'importantes informations sur l'apocalypse en cours.

L'APOCALYPSE



Lisez les encarts rouge à vos joueurs :

“Cela fait des mois que le monde souffre. Des volcans ont explosé, la terre a tremblé et les tours des cités se sont effondrées. D'immenses vagues ont déferlé sur les côtes, inondant les ports. La famine, la maladie et la guerre se sont répandues dans tous les royaumes. Le ciel est rempli de nuages de cendres et l'espoir a quitté le cœur des gens de bien.

Vous vivez dans l'Archipel Sovrano, un ensemble d'îles gouvernées par des princes marchands. Devenu maîtres de la mer intérieure, leur influence est énorme car toutes les routes maritimes entre les royaumes passent par eux. Seules les rivalités entre marchands peuvent faire trembler le pays en déclenchant des guerres maritimes de grande envergure.

Originaire d'un petit village montagnard, ou voyageurs de passage sans espoir de retour, vous survivez au sein de votre petite communauté. Vous assurez désormais la protection de votre refuge pour le bien de votre famille et de vos amis.”

Même si leur personnages se connaissent déjà, laissez le temps aux joueurs de présenter leur héros.

LE REFUGE

Alessandro, le chef du village, demande de l'aide au groupe.

“Mes enfants, nous avons besoin de votre aide. Nos bergers ont fui les pâturages le long de la falaise. Après le dernier tremblement de terre, une étrange tour est apparue sur les falaises. Des bruits en émanent la nuit. Les troupeaux ont été attaqués par une bête féroce qui les a vidés de leur sang. Il faut explorer cette tour et tuer la bête !”

Si certains joueurs rechignent à partir à l'aventure, rappelez-leur que leur famille vit dans ce village et que la perte des troupeaux amènerait une famine. S'ils ne sont pas originaire du village, ils ont été hébergés et nourris gratuitement jusque-là et ils ont l'occasion de remercier le village de son hospitalité.

Le trajet jusqu'aux falaises se fera à travers plaines et marais. Le refuge fournit aux héros 4 PROVISIONS à chacun. Si Borya est joué, son talent GRENIER permet au refuge de fournir 2 PROVISIONS de plus, soit 6 par héros.

Le jour du départ, la famille et les amis des héros se regroupent pour les encourager et les accompagner de leurs prières.



LE PONT ÉCROULÉ

Avant d'utiliser le système de voyage, confrontez le groupe à une première difficulté afin de leur faire découvrir les bases du système. Les héros arrivent aux abords d'une rivière dont le niveau est anormalement élevé. Ils doivent traverser le pont mais découvrent qu'il s'est écroulé !

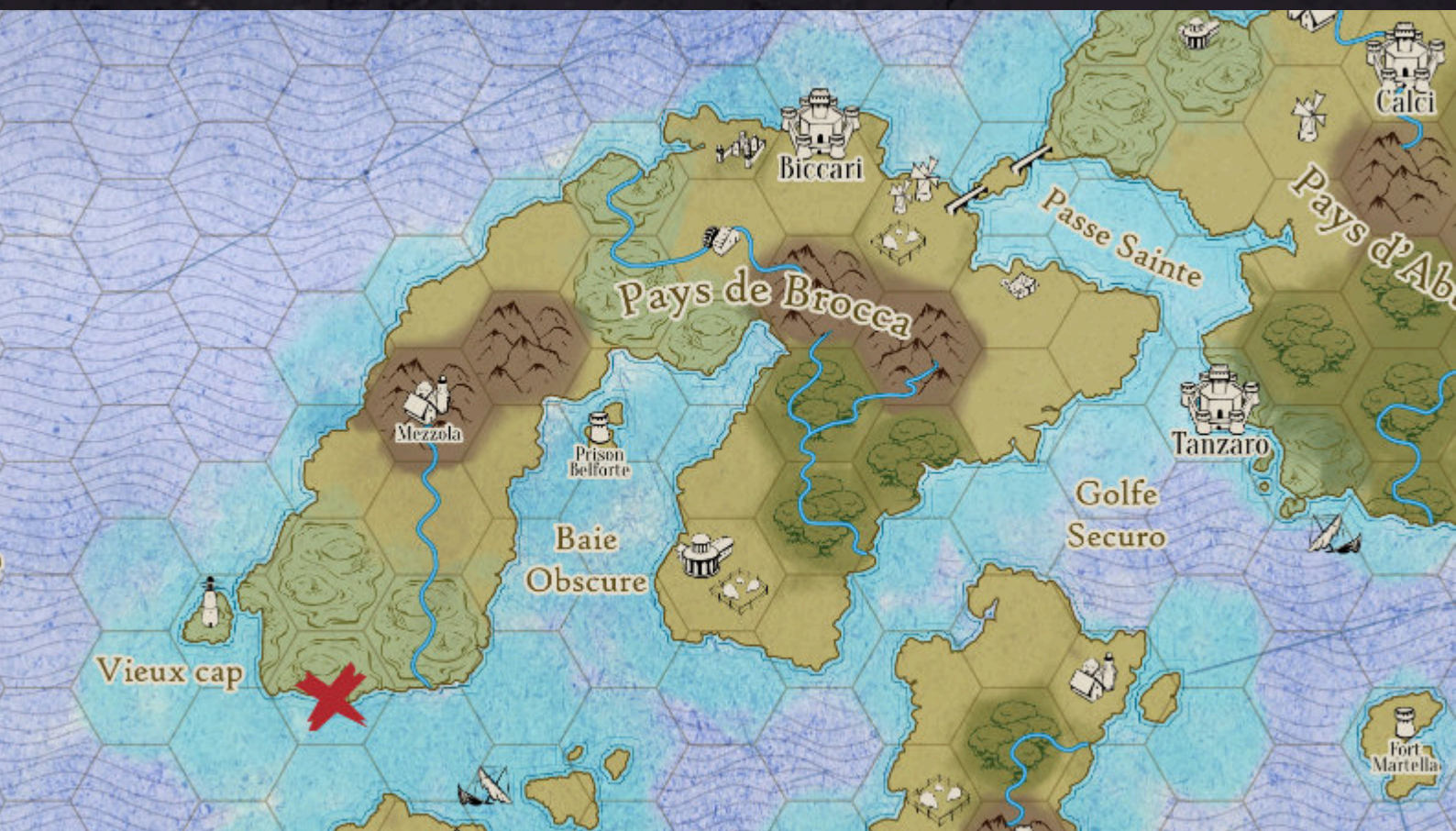
La rivière est glacée, avec un haut niveau et du courant. Demandez-leur comment agissent leurs personnages pour se retrouver tous du bon côté de la rivière.

Traverser la rivière à la nage ou en sautant sur les débris du pont demandera un jet d'ATHLÉTISME difficile (13). Mais ils pourront aussi remonter la rivière pour trouver un meilleur endroit où passer, mais ça leur coûtera une PROVISION et ils subiront un point de FATIGUE.

N'oubliez pas la règle de l'entraide, les héros qui ont une marge positive peuvent donner les points en trop pour aider les autres.

Une fois traversé, ils pourront reprendre leur progression normalement.





VOYAGER VERS LA TOUR

En se référant à la carte fournie, le groupe devra passer par la plaine et les marais avant d'arriver là où se situe la tour. Vous utiliserez donc la table de voyage pour gérer le trajet.

La case du REFUGE ne compte pas pour une étape de voyage. La tour se trouve à la marque rouge au sud de Mezzola.

En fonction des choix de vos joueurs, ils trouveront plus ou moins de ressources en chemin ou pourraient même souffrir de la faim et arriver affaiblis à destination.

Ils se pourrait même qu'il déclenchent un PÉRIL. Une

meute de loups affamés les attaquera. Les joueurs devraient toujours pouvoir contourner le problème (en leur jetant des PROVISIONS par exemple) ou au moins fuir le combat si ça tourne mal.

Au milieu du voyage utilisez l'aléa surnaturel décrit dans les pages suivantes.

Décrivez les différentes interactions entre les héros lorsqu'ils s'aident, chassent ou fouillent une ruine. Demandez-leur de raconter leur trouvaille, quel gibier ont-ils chassé ? Quel bâtiment abandonné explorent-ils ? Comment répartissent-ils la nourriture ?

PÉRIL



Loup			
VAILLANCE	14	Athlétisme	7
PROTECTION	0	Discrétion	6
Combat	7	Perception	6
Esquive	4	Détermination	4
Tir	0	Endurance	4
Équipements et talents			
Morsure +2			
Hauts faits			
1-2 : Le loup se désengage, bondit en arrière et peut se déplacer d'une ZONE. 4-5 : Le loup vous attrape la jambe et vous tire rageusement. Vous tombez AU SOL.			

Les fiches de monstres vous donnent les caractéristiques les plus utiles en jeu. Vous pourrez utiliser leur MANOEUVRE pour tenter une PRÉDICTION, mais pour accélérer les combats, les PRÉDICTIONS et les HAUTS FAITS déclenchés sont déjà proposés et sont spécifiques aux monstres.

L'encart équipement et talents liste les armes à disposition du monstre ainsi que ses capacités spéciales.

ALÉA SURNATUREL : LE LIEU PEINT



Au milieu du voyage, les héros vont pénétrer dans un lieu peint. Il s'agit d'un endroit maudit, couvert par une illusion qui lui donne l'aspect d'un magnifique tableau aux couleurs chatoyantes. Un esprit vit dans ce lieu, il est au cœur de la malédiction et doit être apaisé pour que l'illusion se dissipe.

Seule des interactions sociales pourront sortir les héros de cette illusion. Le décor étant impalpable et les

objets flous, l'usage de la force ou de la ruse est voué à l'échec. Si les héros tentent de partir, ils reviendront toujours sur le lieu peint. Comme s'ils sortaient d'un côté du tableau pour y rentrer de l'autre côté. S'ils décident de dormir, de ne rien faire ou s'ils s'énervent, le temps passera et ils devront consommer des PROVISIONS sous peine de souffrir de la faim.

Vos joueurs découvrent donc une jolie petite ferme près d'un champ de blé et d'un étang. Insistez sur l'atmosphère bucolique, les couleurs irréelles et l'aspect tache de peinture des détails. À leur approche, un jeune garçon apparaît à la fenêtre avant de rapidement fermer les volets et de se barricader. Il s'agit de Gino, un fils de fermier dont le père Strozza et le frère Neri ont disparut. Sa mère est morte il y a des années, emportée par une fièvre. Il a reçu comme instruction de n'ouvrir à personne et de se méfier des voleurs. Il faudra le convaincre d'ouvrir sa porte pour que l'illusion disparaisse. Les héros pourront utiliser INFLUENCE pour le raisonner et lui donner confiance, BARATIN pour lui mentir et le tenter avec de la nourriture ou AUTORITÉ pour l'intimider et lui donner des ordres. Gino dévoilera petit à petit des détails sur sa famille, que les héros pourront utiliser pour le convaincre. Il les questionnera également pour tester leurs réactions et leurs motivations.



Vos joueurs devront réussir un défi social en trois échanges avec un seuil cible de 8 à atteindre. Après chaque échange avec l'esprit, demandez un jet d'INFLUENCE, d'AUTORITÉ ou de BARATIN difficulté moyenne (10) en fonction de l'approche des joueurs. Additionnez les marges de réussites (soustrayez les échecs) jusqu'à atteindre le seuil cible. Tous les trois jets, Gino se taira pendant des heures, forçant le groupe à consommer une PROVISION par héros. Le jour suivant reprenez les échanges afin de raisonner l'esprit.

"Partez, vous n'êtes pas les bienvenus !"

"Il n'y a plus rien à voler ici !"

"Mon père va bientôt revenir."

"Mon père et mon frère sont allé chasser !"

"Il n'y a rien pour vous ici, le grenier est vide."

"Je n'ai pas le droit de vous ouvrir."

"Je n'ai rien à manger, je ne peux pas vous aider."

"Les champs sont trop difficiles à cultiver."

"Mon père a vu la tour, il va tuer la bête."

"J'ai tout mon temps, moi."

"Tous nos moutons son morts..."

"Vous voulez me voler à manger ?"

"Promettez au nom des Dieux que vous n'êtes pas des pillards !"

Exemple de jeu : Borya frappe à la porte avec force et ordonne au garçon d'ouvrir. Il fait un jet d'Autorité difficulté 10 et obtient 9 (4 en Autorité et 5 au dé) pour une marge de -1 (9-10). Le seuil cible passe de 8 à 9 ! Le garçon n'est pas impressionné et s'enferme dans un silence pesant. Le groupe tente en vain de forcer l'entrée ou de partir de la zone et les héros doivent consommer une PROVISION chacun. Gino sort de son mutisme et demande à nouveau au groupe de partir. Zora décide de discuter avec lui et apprend que son père est parti chasser un monstre. Elle essaye de le convaincre qu'ils cherchent aussi la bête et qu'elle peut l'aider à retrouver son père. Elle fait un jet d'Influence et réussit avec une marge de 7. Le seuil cible tombe à 2, plus qu'à trouver les bons arguments pour remporter l'échange suivant et lever l'illusion !

N'hésitez pas à donner des bonus aux héros si leurs arguments sont convaincants ou qu'ils réutilisent les informations que leur a donné Gino.

Lorsque Gino aura enfin été convaincu, la porte de la ferme s'ouvrira. Les couleurs de la peinture disparaîtront alors pour laisser place à la sombre réalité. La ferme est abandonnée. À l'intérieur, la dépouille du jeune garçon gît sur une pailleasse. Il est mort, vidé de son sang par une terrible morsure au cou. Il n'y a rien d'utile à récupérer dans cette ferme. Si les héros prennent le temps d'enterrer la dépouille, récompensez-les d'un point de DESTIN.

Reprenez ensuite le trajet en utilisant la table de voyage, le niveau de péril augmente de 1.



LA RUINE



Les héros arrivent aux falaises en milieu d'après-midi. Ils découvrent rapidement la mystérieuse tour. Faite de pierre lisse, elle ne ressemble à rien que les personnages connaissent.

1 - La porte d'entrée de la tour a été enfoncée. Elle porte des traces de griffure et de sang.

2 - Au sol, un symbole est gravé dans la pierre, il s'agit du signe de Maram, déesse lune de la connaissance.

3 - Cette statue est une représentation humaine de la déesse Maram.

4 - Au centre se trouve un puits. L'eau n'est pas croupie, mais elle n'est pas limpide pour autant.

5 - Cette drôle de sculpture porte une inscription qui indique qu'il s'agit d'une représentation de la cosmologie du monde, les trois astres, Rangi le soleil et les deux lunes Maram et Whetu, volent au dessus des trois divinités terrestres, Manui la terre mère, Moana l'océan et Whaka les ténèbres.

6 - Ce coffre de pierre a été brisé et pillé, il est vide.

7 - Cette ouverture au sommet donne sur le toit de la tour. C'est une petite plateforme au-dessus du vide, exposée aux vents marins.

8 - Caché dans les ombres du plafond, sont suspendus un Oupyr buveur de sang et des Noctules géantes cracheuses de venin. Ils dorment le jour mais se réveilleront si les héros font beaucoup de bruit. Demandez-leur un jet de PERCEPTION, celui qui obtient le meilleur résultat découvre les monstres. De jour, ces créatures nocturnes subiront un malus de -1 à toutes leurs actions. Au réveil des monstres, demandez un jet de DÉTERMINATION moyen (10) aux héros, s'ils échouent, ils ont peur et subissent un malus de -1 à leurs actions. Ces créatures affamées se battront jusqu'à la mort.

Si le combat se passe mal, donnez la possibilité aux héros de fuir la tour en abandonnant leurs sacs contenant leur matériel. Ils pourront se reposer et tenter une nouvelle approche.



Noctule géante			
VAILLANCE	5	Athlétisme	5
PROTECTION	0	Discrétion	10
Combat	5	Perception	8
Esquive	10	Détermination	5
Tir	7	Endurance	5
Haut Fait			
10-12 : Le crachat de la noctule géante atteint le héros au visage, il est empoisonné (+1 FATIGUE).			

Équipements et talents
Morsure +1 dégât Crachat de venin +1 dégât
Nocturne : La noctule géante est une créature de la nuit et subit un malus de -2 le jour.

Elles volent rapidement en tout sens et crachent un venin visqueux et cuisant.



Oupyr

VAILLANCE	25	Athlétisme	10
PROTECTION	1	Discrétion	8
Combat	10	Perception	8
Esquive	10	Détermination	6
Tir	-	Endurance	6

Haut Fait

1-3 : L'oupyr pousse un cri strident qui résonne dans vos oreilles. Tous ses adversaires ont un malus de -2 au prochain TOUR.

4-6 : L'oupyr attrape sa cible et le contraint dans une LUTTE.

10-12 : L'oupyr aspire le sang de son adversaire et récupère 5 points de VAILLANCE.

Équipements et talents

Peau épaisse (PROTECTION 1)
Griffes et crocs +3 dégâts

Effrayant : Au début du premier tour de combat, les héros doivent réussir un jet de DÉTERMINATION moyen (10) ou subir un malus de -1 à toutes leurs actions durant ce combat.

Nocturne : L'oupyr est une créature de la nuit et subit un malus de -2 le jour.

Mi-homme, mi-chauve souris, il vous enveloppe de ses grandes ailes et se nourrit de votre sang !

LA TOUR DE LUMIÈRE

Une fois la tour débarrassée des monstres, les héros pourront se reposer. Le jour déclinera et la nuit s'installera. À la lumière des deux lunes, le reste de la structure de la tour apparaîtra. Constituée de lumière solide et miroitante, la tour s'élève bien plus haut dans le ciel.

C'est alors que commencera à se faire entendre une symphonie dissonante de cors, de trompettes et de flûtes. Le son provient de cette tour de lumière.

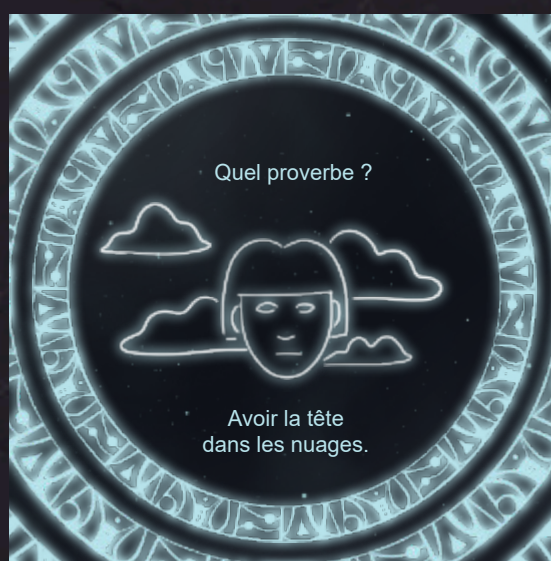
En retournant dans la tour, les personnages découvrent que l'ouverture au sommet de la tour donne désormais sur un escalier de lumière. Les murs scintillent lorsqu'on les touche mais sont bien solides. L'escalier monte en colimaçon jusqu'à une porte sans poignée. Un motif de lumière apparaît sur cette porte, il s'agit d'une énigme. Derrière la porte se fait entendre la cacophonie musicale.

La première énigme est une sorte de rébus qui représente une expression ou un proverbe. Vous avez trois énigmes de ce type à votre disposition (dans le dossier Ruines - images inclu dans le .zip), choisissez celle qui vous plaît le plus ou que vos joueurs trouveront le plus facilement. Lorsque les joueurs énonceront la bonne réponse, la porte disparaîtra doucement. La musique s'arrête subitement et de petites voix se font entendre.

"Il y a quelqu'un !"

"L'énigme a été résolue ? Pas possible !"

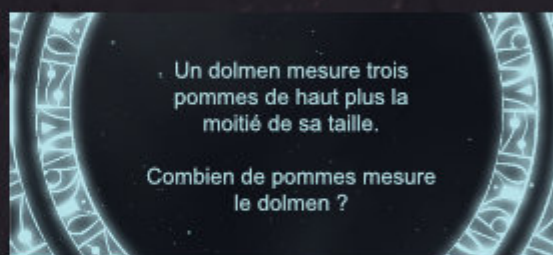
"Vite fuyons !"





La porte mène dans une petite pièce de vie, équipée d'une table sur laquelle ont été abandonnés de nombreux instruments de musique à vent. Une soupe aux algues et champignons mijote dans la marmite. Le plafond est bas et tout semble fait pour des gens de petite taille. Si les joueurs tentent de voler des objets, les petites voix protesteront et les objets volés disparaîtront en s'éteignant. En effet, même les meubles et autres babioles sont faits de lumière solide. Les voix se font entendre à l'étage, les habitants de la tour semblent voir à travers les murs.

Un autre escalier s'élève dans la tour et mène à une porte qui présente cette fois-ci une énigme de calcul. Trois énigmes vous sont fournies, à vous de choisir celle qui conviendra à vos joueurs et joueuses.



“Des humains, nous sommes envahis !”
 “Des barbares, que la déesse nous protège !”
 “Ne vous inquiétez pas, ces brutes ne résoudront jamais la prochaine énigme.”

“Pas d'inquiétude, ces ignares ne savent sûrement pas compter.”
 “Silence ! Je pense qu'ils nous entendent...”
 “Arrête, tu vas les énerver !”



Une fois la bonne réponse trouvée, les héros découvrent une nouvelle pièce remplie de bibliothèques et de livres. Des bruits au fond trahissent la fuite des habitants de la tour à l'étage suivant. Les livres traitent de sujets variés, de l'histoire à la gastronomie en passant par la religion et les sciences. Là aussi, si les héros tentent de s'emparer des livres, ces derniers disparaîtront en s'éteignant et ils entendront des exclamations outrées venant de l'étage.

Un escalier grimpe encore dans la tour et aboutit à une troisième porte à énigme. Il s'agit d'une constellation qu'il faut redessiner en reliant les étoiles les plus brillantes. Vous disposez de trois constellations au choix. En voyant les héros s'atteler à cette tâche les petites voix commenteront.



"C'est la dernière énigme, on est fichu !"

"Ils ne connaissent peut-être pas les constellations ?"

"Le premier idiot venu peut bien voir les étoiles les plus brillantes dans le ciel !"

Lorsque la constellation est suffisamment bien dessinée, la porte laissera les héros accéder à la dernière pièce de la tour. Il s'agit d'un observatoire astronomique. Des cartes, des lunettes, des compas et autres sextants sont disposés un peu partout. Il n'y a plus d'autres endroits pour se cacher et le groupe découvre rapidement les habitants de ce temple.

LES SERVITEURS DE MARAM

“Bi... bienvenue à vous étrangers... Je suis Index l'elfe, voici Lexique l'elfette et Glossaire le lutin, nous sommes les serviteurs de la déesse Maram. Vous avez surmonté les trois épreuves de la Déesse, nous devons vous livrer sa connaissance. Que... que voulez-vous savoir ?”

Énoncera craintivement le vieil elfe. Ils ont peur des humains en général et sont étonnés qu'ils aient libéré le temple du monstre qui le hantait. Ils expliquent que le temple est sorti de terre depuis quelques jours mais que l'Oupyr s'y est installé. Tous les soirs, ils jouaient fort de leurs instruments pour le tenir à l'écart car ils pensent que le son perturbe son orientation. Ils ne voulaient pas effrayer les bergers de la région. Ils seront heureux de répondre aux questions des héros, mais leur en poseront tout autant pour savoir qui ils sont, d'où ils viennent, qui est leur roi, quel est le nom de leur royaume, quelle est l'année en cours (887)... Bien qu'ils aient beaucoup de connaissances, ils ne savent pas ce qu'il s'est passé sur le monde depuis un millier d'années.



Ils ont le don d'ubiquité et sont présents dans tous les temples de Maram. Ils ne sont que trois car c'est bien assez, en effet, il suffit d'un Lutin pour contredire deux Elfes et il faut bien deux Elfes pour raisonner un Lutin. Si les héros leur parlent de l'Apocalypse, ils auront une longue histoire à leur raconter.

“À la création du monde il y avait les Dieux et les Titans. Ils ont créé les petits peuples pour les servir. Elfes et Lutin pour la déesse Maram. Pixies, Ondines, Phénix et bien d'autres pour les autres Dieux. Et les Titans créèrent les Hommes et les Géants. De nombreux royaumes et civilisations se développèrent, mais les Titans se faisaient toujours la guerre pour tout dominer. Finalement, les Humains se rebellèrent contre leurs créateurs et conquièrent le monde. Mais pour ce faire, ils bannirent les Titans et tous les serviteurs divins dans les entrailles de Manui la déesse terre. Pendant des siècles nous avons été privés de la lumière de notre lune mère. Mais il y a quelques semaines nos temples sont ressortis de terre. Tous les petits peuples ont dû être libérés ainsi que les Titans. Leur colère déferle maintenant sur le monde, les humains vont subir leur courroux !”

Voici ce qui explique l'apocalypse en cours. Les elfes et le lutin ne peuvent pas beaucoup plus les aider.

Si les héros ont été bienveillants avec les serviteurs de Maram, ces derniers leur remettront un présent, gage de la faveur de leur déesse. Il s'agira d'un simple bouton.

“Si les humains donnaient plus de valeurs aux choses utiles plutôt qu'à celles qui brillent, leur vie serait plus tranquille.”



Les héros qui acceptent ce présent gagnent un bonus de +1 dans toutes les compétences de CONNAISSANCES.

À l'inverse, si le groupe les attaque, Elfes et Lutin disparaîtront et feront disparaître la tour. Les héros tomberont lourdement au sol, perdant 15 points de VAILLANCE. De plus ils subiront le courroux de la Déesse Maram et auront un malus de -1 à toutes les compétences de CONNAISSANCE.

ÉPILOGUE

Les serviteurs de la déesse posent de nombreuses questions et notent très scrupuleusement les réponses. La nuit passe doucement et le matin approche. Le ciel s'éclaircit et les étoiles commencent à s'endormir. Index s'exclame alors :

“Oh ! Le jour arrive ! Les lunes vont se coucher et la tour va disparaître, vous devriez partir maintenant ou vous tomberez dans le vide !”

Le groupe se précipite pour sortir de la tour de lumière avant qu'elle ne s'éteigne, ne laissant que sa structure de pierre.

Le problème des bergers a été réglé, le refuge pourra continuer à élever du bétail. Mais l'ombre des Titans s'étend sur le monde, et l'avenir promet bien des aventures à nos héros.

FIN

Ruines est jouable sur



> Le système pour le meneur

> Les fiches de personnages pour les joueurs :
Borya - Brana - Koffi - Ogodaï - Vera - Zora

Des questions ? Un avis à partager ?
N'hésitez pas à nous rejoindre sur le site indé12éditions.fr

ET ENSUITE ?

Ruines vous propose un livre avec une partie joueur et une partie meneur.

La partie joueur vous donnera toutes les règles pour créer votre personnage et votre refuge. Un large choix de talents pour personnaliser votre héros, trois types de magie, les tables de voyages sur terre et en mer, les règles d'artisanat et d'alchimie pour créer et améliorer votre équipement.

La partie du meneur vous proposera de découvrir des dizaines de lieux, les factions et leur rapport à l'apocalypse, de nombreuses adversités à affronter en voyage et des dizaines de monstres !

