

# RUINES

## KIT DE DÉCOUVERTE

indé  éditions.fr



# RUINES

## KIT DE DÉCOUVERTE

Version 2

Auteur et illustrateur  
Clément Drolez

Co-auteur  
Jean Corfa

Testeurs  
Alec, Dilanderis, Dreïtsch, Fos, Hyrodin, Mu, SakuraWii



Merci à Hugo de la chaîne youtube  
Le bon MJ pour ses conseils en vidéo.



Merci à tous les joueurs de JDRVirtuel  
qui ont joué ce scénario de découverte.



Merci au site Let's Role pour m'avoir per-  
mis de tester et faire découvrir le jeu.



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b> .....	4	<b>TOUR, ACTION ET MANOEUVRE</b> .....	21
Kit de découverte .....	4	Initiative .....	21
Le jeu de rôle .....	4	Action .....	21
Matériel .....	4	Manoeuvre .....	22
<b>RUINES</b> .....	5	<b>ZONES</b> .....	23
Les landes d'Ivir .....	6	Engagement et Désengagement .....	23
L'apocalypse .....	7	Fuite .....	23
Le refuge .....	8	<b>COMBAT</b> .....	25
<b>RÈGLES DU JEU</b> .....	9	Assaut .....	25
Caractéristiques et compétences .....	9	Dégâts .....	25
Table des compétences .....	10	Tir .....	26
Jet simple .....	11	Prédiction et Haut Fait .....	27
Marge de réussite .....	11	Liste des Hauts Faits .....	28
Jet d'opposition .....	12	Manoeuvre tactique .....	29
Quitte ou Double .....	12	Score de défense .....	29
Se surpasser .....	13	Attaque libre .....	29
Sacrifier son équipement .....	13	Embuscade et Surprise .....	29
Jet de groupe .....	14	<b>FATIGUE, BLESSURES ET SOINS</b> .....	31
Entraide .....	14	Fatigue .....	31
Points de Destin .....	15	Blessures .....	31
Récupération des Points de Destin .....	15	Épuisement et mort .....	31
<b>VOYAGE</b> .....	16	Repos .....	32
Étapes .....	16	Médecine .....	32
Aléas .....	16	<b>SORCELLERIE</b> .....	33
Péril .....	16	Puissance et distance de sort .....	33
Chasse, Cueillette et Pêche .....	17	Lancer un Sort .....	34
Récolte .....	17	Prédiction magique .....	35
Fouille de ruine .....	17	Hauts Faits Magique .....	35
Bivouac discret et Bivouac gardé .....	17	Récupération des points de Pouvoir .....	35
Cheminer .....	17	<b>ÉTATS</b> .....	36
Ressources .....	20	<b>RÉSUMÉ DES RÈGLES</b> .....	37
Faim .....	20		



# 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 Prédiction. 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

certain. 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 !





## LES LANDES D'IVIR

Il existe de nombreux royaumes dans l'univers de Ruines, mais vous allez explorer les Landes d'Ivir.

Des froides montagnes de l'Ikroudour aux rivages de la mer Miroir, les Landes d'Ivir ont toujours paru sombres et inhospitalières. Elles abritaient cependant des joyaux, des cités aux routes pavées entourant des palais et châteaux à la pierre blanche, aux toits de tuiles colorées et surmontés de fines sculptures.

Les tsars d'Ivir étaient des artistes dans l'âme. Forts d'une armée unie et puissante, ils ont pu développer l'art de la diplomatie et faire rayonner leur culture auprès des autres royaumes. Des nobles et des artistes de tous horizons ont visité ces terres, s'imprégnant de la beauté de leurs villes.

Le folklore local débordait de chansons, de musiques et de peintures, inspirées de légendes anciennes, passées au vernis de l'art pour les rendre attrayantes. Mais le réveil de ces légendes révélera leur cruelle vérité.

*Les Landes d'Ivir vous permettent d'explorer un royaume au style slave et de découvrir des légendes inspirées de Baba Yaga, des Liéchis et autres Vodianoi.*  
*Les autres royaumes de Ruines s'inspirent d'autres cultures historiques qui permettent de facilement se les imaginer.*





## 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 nombreuses ruines vous seront proposées 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 Dobri-no. Perdu dans le nord des Landes d'Ivir, au milieu de la toundra. La vie y était déjà rude, mais c'est pire depuis les cataclysmes qui s'abattent dans la région. Les forêts 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 fui les combats. Ils racontent que la capitale est tombée, qu'une armée rebelle, tout de noir vêtu, a défié le Tsar. L'ennemi utilise la sorcellerie et ils comptent dans leur rangs des géants, hauts comme un arbre, qui abattent des forteresses à main nue !

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.



*Radost, 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.



# TABLE DES COMPÉTENCES

<i>Compétences de Connaissances</i>	<i>Caractéristique associée</i>
ACADÉMIQUE	ESPRIT
ÉTHER	ÂME
NATURE	ÂME
<i>Compétences de Déplacement</i>	<i>Caractéristique associée</i>
ATHLÉTISME	CARRURE
ÉQUITATION	EMPATHIE
ORIENTATION	ÂME
<i>Compétences de Filou</i>	<i>Caractéristique associée</i>
LARCIN	ADRESSE
DISCRÉTION	ADRESSE
PERCEPTION	EMPATHIE
<i>Compétences Magiques</i>	<i>Caractéristique associée</i>
AFFECT	EMPATHIE
CONCEPT	ESPRIT
INSTINCT	ÂME
<i>Compétences Martiales</i>	<i>Caractéristique associée</i>
COMBAT	CARRURE
ESQUIVE	ADRESSE
TIR	ADRESSE
<i>Compétences de Métier</i>	<i>Caractéristique associée</i>
ALCHIMIE	ESPRIT
ARTISANAT	ESPRIT
MÉDECINE	ESPRIT



<i>Compétences de Résilience</i>	<i>Caractéristique associée</i>
DÉTERMINATION	ÂME
ENDURANCE	CARRURE
SURVIE	EMPATHIE
<i>Compétences Sociales</i>	<i>Caractéristique associée</i>
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).

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

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).

## 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'une confrontation sociale cela se traduit par un échange d'arguments forts ou d'insultes qui pourra aboutir à une humiliation cuisante du perdant de la joute verbale.

*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.*

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

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 géant 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.

*Le géant continue de donner de furieux coups de masse. Borya a tenté un jet de **COMBAT** mais rate de 2. Borya 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 les froides étendues de la toundra 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. Utilisez 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-contre.

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. La nature à repris ses droits et d'anciennes cités se cachent sous la végétation ou les cendres. Les paysages ont été marqués par les catastrophes de l'apocalypse et des monstres ont élu domicile au détour du chemin.

## ÉTAPES

Un voyage se fera en étapes, définies par une carte ou le meneur. En partant depuis votre REFUGE, vous disposez de 4 points de NOURRITURE par héros (deux de plus, (6) si l'un des héros a l'origine FERMIER et que le refuge dispose donc de greniers). Chaque étape du voyage se fera en suivant une table d'exploration. Il existe différentes tables en fonction de l'environnement traversé (Plaine, forêt, montagne...).



## 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, pouvant vous faciliter la vie ou rendre le voyage plus dur. Il peut persister ou changer à chaque nouvelle région ou à chaque repos des Héros, à la discrétion du Meneur.

## PÉRIL

Le niveau de PÉRIL représente le risque qu'un danger s'abatte sur le groupe. Il est défini par le meneur au début du voyage (7 pour un itinéraire sûr, 10 pour un nouveau chemin et 13 dans une zone dangereuse). Ce niveau augmentera à chacune de vos actions (chasser, récolter, cheminer, bivouaquer...). Dès qu'un jet de compétence des héros sera inférieur au niveau de PÉRIL, vous subirez le PÉRIL !

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



## CHASSE, CUEILLETTE ET PÊCHE

Lorsque les héros partent en quête de NOURRITURE, ils pourront faire un jet de groupe de survie avec une difficulté dépendante de l'environnement. La marge de réussite obtenue indique la quantité de NOURRITURE obtenue pour le groupe. Chaque héros ayant participé au jet de groupe subit de la FATIGUE en fonction de la table d'environnement. Le temps passé dans la région augmente le niveau de PÉRIL en fonction de l'environnement.

## 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 et subiront de la FATIGUE en fonction de l'environnement comme pour une chasse. Le temps passé à cela augmentera le niveau de PÉRIL.

## FOUILLE DE RUINE

De même, avec un jet de PERCEPTION, les héros pourront obtenir des ressources ROBUSTES, DURS ou ORS en fouillant des lieux en ruine ou abandonnés. Le péril augmentera et ils subiront de la FATIGUE comme pour les actions précédentes.

## BIVOUAC DISCRET ET BIVOUAC GARDE

Lorsque la FATIGUE se fait trop sentir, les héros pourront se reposer en montant un bivouac. Ils devront tout d'abord consommer une NOURRITURE chacun puis ils de-

vront choisir entre monter la garde ou faire un camp discret.

En montant la garde, ils devront réussir un jet de groupe de PERCEPTION contre le PÉRIL et se fatiguer.

Pour faire un camp discret, ils devront réussir un jet de groupe de DISCRÉTION contre le PÉRIL mais ils ne se fatigueront pas (un jet de groupe de DISCRÉTION impose un malus de -1 par membre du groupe au lieu du bonus habituel des jets de groupe).

Dans tous les cas, les héros supprimeront 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.

## CHEMINER

La dernière action sera toujours de cheminer ou de naviguer pour passer à la région suivante. Cela demandera de dépenser de la NOURRITURE et augmentera le PÉRIL. Afin de ne pas s'égarer, un des héros devra réussir un jet d'ORIENTATION de difficulté variable en fonction de la région. Un jet réussi permet aux joueurs de choisir la prochaine région visitée. En cas d'échec, c'est le meneur qui choisira la prochaine région (sans faire demi-tour, mais en gardant vaguement la direction initiale). Bien qu'il ne s'agisse pas d'un jet de groupe, tous les héros subiront la FATIGUE du voyage.





## Voyage en plaine

Chasse et cueillette	<ul style="list-style-type: none"><li>• PÉRIL +1</li><li>• Jet de groupe de SURVIE moyen (10) &gt;&gt; NOURRITURE</li><li>• FATIGUE +1 pour les participants</li></ul>
Récolte	<ul style="list-style-type: none"><li>• PÉRIL +1</li><li>• Jet de groupe de NATURE difficile (13) &gt;&gt; SOLVANT, SOUPLE, ROBUSTE</li><li>• FATIGUE +1 pour les participants</li></ul>
Fouille de ruines	<ul style="list-style-type: none"><li>• PÉRIL +1</li><li>• Jet de groupe de PERCEPTION Ardu (16) &gt;&gt; ROBUSTE, DUR, OR</li><li>• FATIGUE +1 pour les participants</li></ul>
Bivouac discret	<ul style="list-style-type: none"><li>• NOURRITURE -1 / Héros</li><li>• Jet de groupe de DISCRÉTION (-1 par Héros) contre le PÉRIL</li><li>• VAILLANCE : + CARRURE</li><li>• FATIGUE : - CARRURE</li><li>• Méditation</li><li>• PÉRIL -1</li></ul>
Bivouac gardé	<ul style="list-style-type: none"><li>• NOURRITURE -1 / Héros</li><li>• Jet de groupe de PERCEPTION contre le PÉRIL</li><li>• Fatigue +1 pour les participants</li><li>• VAILLANCE : + CARRURE</li><li>• FATIGUE : - CARRURE</li><li>• Méditation</li><li>• PÉRIL -1</li></ul>
Avancer	<ul style="list-style-type: none"><li>• PÉRIL +1</li><li>• NOURRITURE -1 / Héros</li><li>• Jet d'ORIENTATION facile (7) &gt;&gt; Choisir la région suivante</li><li>• FATIGUE +1 pour tous</li></ul>

**AFFAMÉ** : Si vous n'avez pas assez de NOURRITURE, faites un jet d'ENDURANCE moyen (10). Une marge négative détermine les points de VAILLANCE perdus. La difficulté augmente de 1 pour chaque jet d'AFFAMÉ consécutif.



## Voyage en forêt

Chasse et cueillette	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PÉRIL +1</li> <li>• Jet de groupe de SURVIE facile (7) -&gt; NOURRITURE</li> <li>• FATIGUE +1 pour les participants</li> </ul>
Récolte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PÉRIL +1</li> <li>• Jet de groupe de NATURE facile (7) -&gt; SOLVANT, SOUPLE, ROBUSTE</li> <li>• FATIGUE +1 pour les participants</li> </ul>
Fouille de ruines	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PÉRIL +2</li> <li>• Jet de groupe de PERCEPTION difficile (13) -&gt; ROBUSTE, DUR, OR</li> <li>• FATIGUE +1 pour les participants</li> </ul>
Bivouac discret	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NOURRITURE -1 / Héros</li> <li>• Jet de groupe de DISCRÉTION (-1 par Héros) contre le PÉRIL</li> <li>• VAILLANCE : + CARRURE</li> <li>• FATIGUE : - CARRURE</li> <li>• Méditation</li> <li>• PÉRIL -2</li> </ul>
Bivouac gardé	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NOURRITURE -1 / Héros</li> <li>• Jet de groupe de PERCEPTION contre le PÉRIL</li> <li>• Fatigue +1 pour les participants</li> <li>• VAILLANCE : + CARRURE</li> <li>• FATIGUE : - CARRURE</li> <li>• Méditation</li> <li>• PÉRIL -2</li> </ul>
Avancer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PÉRIL +1</li> <li>• NOURRITURE -1 / Héros</li> <li>• Jet d'ORIENTATION difficile (13) -&gt; Choisir la région suivante</li> <li>• FATIGUE +1 pour tous</li> </ul>
<p><b>AFFAMÉ</b> : Si vous n'avez pas assez de NOURRITURE, faites un jet d'ENDURANCE moyen (10). Une marge négative détermine les points de VAILLANCE perdus. La difficulté augmente de 1 pour chaque jet d'AFFAMÉ consécutif.</p>	



## RESSOURCES

Vous devez gérer vos ressources tout au long du voyage. Les points de NOURRITURE sont la ressource la plus utile dans l'immédiat. Vous pouvez en récupérer avec une «Zone de chasse». Les autres zones 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.

## FAIM

À la fin de chaque étape, si vous n'aviez pas assez de NOURRITURE, vous risquez de souffrir de la faim. Faites un jet d'ENDURANCE difficulté moyenne (10) avec un malus de -1 par point de NOURRITURE manquant. Un résultat négatif détermine le nombre de points de VAILLANCE perdus.

*Les héros traversent la forêt voisine de leur refuge. Le PÉRIL de départ est à 7. Les aventuriers décident de récolter quelques ressources dans une zone de récolte. Ils suivent les étapes indiquées dans le tableau de forêt. Le PÉRIL passe donc à 8 et Brana fait un jet de NATURE difficulté 7. Elle est aidée par ses compagnons et obtient un bonus de +4. Son score final est de 15 ce qui donne une marge de réussite de 8. Elle choisit de trouver du bois et des fibres et ajoute 4 ressources SOUPLES et 4 ressources ROBUSTES. Tous les héros ayant participé à la récolte subissent un niveau de FATIGUE.*

*Ils décident ensuite d'avancer vers la plaine. Le PÉRIL passe à 9, chacun consomme une NOURRITURE et Koffi fait un jet d'orientation difficulté 13 et réussit. Le groupe choisit la case suivante sur la carte et tout le monde subit un point de FATIGUE.*

*Ils décident ensuite de se reposer un peu et choisissent le bivouac discret. Ils consomment à nouveau une NOURRITURE chacun puis font un jet de groupe de DISCRÉTION. Comme ils sont 5, Ogo-daï subit un malus de 4 à son jet et la difficulté est égale au PÉRIL soit 9. Malgré sa relance en tant que roublard, il rate et n'obtient que 7 ! Le PÉRIL se déclenche et ils se font attaquer par des loups !*



# 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

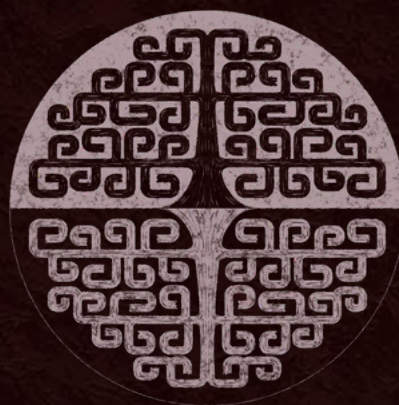
Vous pouvez vous mettre à couvert dans une forêt et à l'abri dans des ruines ou derrière un rocher. Vous gagnez 4 Points de Protection en étant à couvert. En étant à l'abri, vous gagnez 8 Points de Protection mais également un malus de -2 en Tir. Vous conservez ces bonus et malus jusqu'à ce que vous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

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 RESOURCES, 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.

**Dégâts =**  
**MARGE de réussite + dégâts d'arme**  
**- PROTECTION ennemi**  
(ne peuvent pas être réduit à 0)

*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.



Symbole du dieu sombre Whaka.

*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.*

*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'albalétrier 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

<i>Hauts Faits de Combat</i>	
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 mj 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.

<i>Hauts Faits de Lutte</i>	
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.

<i>Conditions de Tir</i>	
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 !
Bourrasques de vent	-6
Tempête	-12
Pluie, brouillard, pénombre...	-2



## MANOEUVRE TACTIQUE

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 Rangī.*



# 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
<b>Distraction</b>	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 MAGIQUE

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 person-

nage pourra méditer, prier ou réciter des mantras à chaque fois qu'il se repose (Repos, Bivouac ou Changement de quart). 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.

## ÉPUISÉ

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 retiennent 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.



Ruines est jouable sur



> Le système pour le meneur

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

Des questions ? Un avis à partager ?  
N'hésitez pas à nous rejoindre sur notre discord  
ou sur le site [indé12éditions.fr](http://indé12éditions.fr)



## ET ENSUITE ?

*Ruines vous proposera un livre du Joueur et un livre du Meneur.*

*Le livre du 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 en forêt, montagne, en mer, etc... et les règles d'artisanat et d'alchimie pour créer et améliorer votre équipement.*

*Le livre 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, des dizaines de monstres et de nombreux puzzles et énigmes !*



indé



éditions.fr