



L'ÉVASION DES PROFANATEURS

[mini] Hack/Skin par **Anthony « Yno » Combrexelle** [www.misterfrankenstein.com]
du « *Searchers of the Unknown* » de **Nicolas « Snorri » Dessaux** [searchersoftheunknown.wordpress.com]

L'Âge des Hommes décline, le monde se meurt et la population avec. En ces temps difficiles, vous avez fait le choix de profaner les tombeaux des familles royales et ruines archéologiques de civilisations disparues en espérant y découvrir de quoi vous acheter une vie meilleure.

Ce qui change par rapport à SotU : des formulations ; à 0 pv, PJ comme monstre sont KO (inconscients ou tués, au choix de l'attaquant) ; les AT supplémentaires ne nécessitent pas de jets d'initiative différents (on conserve l'ordre déterminé pour le round) ; les PJ font aussi des tests de moral ; les pv se régénèrent à raison de 1 pv par tranche de 8h.

CRÉATION

Ce système minimaliste permet d'incarner des personnages désespérés et à la morale douteuse, des mercenaires à la petite semaine, des profanateurs de tombeaux prêts à tout, ou presque, pour de l'argent.

1. DESCRIPTION

Choisissez un nom et une description (adjectif ou autre). Choisissez un signe particulier : borgne, un doigt en moins, yeux vairons, une seule dent – ça n'a aucun effet technique mais ça permet de typer les personnages ! Imaginez ce qu'il était avant de profaner des tombeaux.

Exemple de feuille de personnage : *Sarkane l'édenté ; CA 5 ; MV 6 ; DV 3 ; pv 14 ; AT 1 ; DG 1d10 avec cimetterre.*

2. [CHOIX D'UNE] ARMURE

Elle confère à votre PJ une classe d'armure (CA) et déterminera son mouvement (MV).

Armure	CA	MV
Pas de protection	9	12
Veste en cuir	7	9
Protection épaisse	5	6
Protection lourde	3	3
Bouclier	-1	-1

3. [TIRAGE DES] POINTS DE VIE

Les PJ commencent au niveau 1 (1 dé de vie DV) et débute avec 1d8 points de vie (pv), puis 1D8 par niveau supplémentaire.

4. [CHOIX DES] ARMES

Choix de 3 armes ou 2 armes et 1 bouclier.

Arme	Type	DG
Dague, fronde	Petite (dissimulable)	1d4
Arc, arbalète	De jet	1d6
Masse, simetterre, marteau	De mêlée	1d8
Épée à 2 mains, arme d'hast	À 2 mains	1d10

5. NOMBRE D'ATTAQUES

Le nombre d'attaques (AT) est de 1 au premier niveau, puis augmente à 2 au niveau 5, à 3 au niveau 9 et ainsi de suite. Quand un PJ met KO un adversaire (mort ou inconscient), il peut porter une attaque supplémentaire à la fin du même round.

COMBAT

1. INITIATIVE

Chacun lance 1d10 + sa CA. Celui qui obtient le score le plus élevé a l'initiative (il agit en premier), suivi par le second score le plus élevé, et ainsi de suite dans l'ordre décroissant. Un combattant moins encombré a donc de meilleures chances d'attaquer ou d'agir en premier. Si quelqu'un dispose de plusieurs attaques (AT), il effectue ses attaques supplémentaires après que toutes les premières attaques aient été résolues en conservant – si besoin est (plusieurs attaquants à AT 2 ou 3) – l'ordre d'initiative.

2. ATTAQUE

Lancez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal à la CA de votre adversaire + votre propre niveau, vous touchez.

Exemple : pour toucher une momie avec une CA 6, un aventurier de niveau 3 doit obtenir 9 ou moins.

3. DÉGÂTS

Quand vous touchez un adversaire, lancez le dé de dégâts (DG). Déduisez le résultat des points de vie (pv) de votre adversaire. À 0 ou moins, la victime est KO (inconsciente ou morte, au choix de l'attaquant).

4. MORAL

Lorsqu'ils sont en infériorité numérique, après le premier mort, lorsque leur effectif ou leurs points de vie sont réduits de moitié, les personnages « touchés » (PJ, PNJ ou monstres) effectuent un test de moral. Le joueur concerné lance 1d10. Si le résultat est supérieur aux points de vie (pv) du personnage, celui-ci s'enfuit ou se rend (au choix).

5. REPOS ET SOINS

Les points de vie sont restaurés à raison de 1 pv récupéré par tranche de 8 heures de repos.

AVENTURE

1. CASCADES & FURTIVITÉ

Éviter un monstre en se faufilant furtivement, se dissimuler dans les ombres, se déplacer silencieusement, grimper ou nager sont plus facile à accomplir en n'étant pas encombré. Pour toutes ces actions, lancez 1d20 sous la CA du personnage + son niveau. Ainsi, un personnage de niveau 4 avec une veste en cuir et un bouclier doit obtenir 10 ou moins pour escalader une falaise. Pour les actions plus faciles, le MJ peut choisir de faire lancer 1d10 plutôt qu'1d20.

2. JETS DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegardes (JS) sont utilisés pour annuler des effets néfastes. En outre, ils peuvent aussi être employés pour des actions qui ne sont pas couvertes par la règle « cascades & furtivité » mais qui répondent aux connaissances courantes d'un aventurier (comme chercher des portes secrètes ou crocheter des serrures). Quand un JS est requis, pour une raison ou une autre, lancez 1d20 sous le niveau du personnage + 4. Ainsi, un aventurier de 7^e niveau devrait obtenir 11 ou moins pour échapper au charme magique d'une harpie. Cette règle du « niveau + 4 » s'applique à toutes les actions non prévues par les règles « cascades & furtivité » mais pas aux connaissances de base des aventuriers comme la recherche de portes secrètes ou le crochetage.

3. DANGERS

Quelque chose capable de tuer un homme, comme une chute, un incendie ou un piège, cause 1d8 points de dégâts (DG). Si cela peut tuer un cheval, 2d8. Si ça peut tuer un ogre, 4d8. Pas plus.

4. MAGIE

La plupart des sorts sont auto-descriptifs. En général, un sort durera pendant un combat, ou une journée pour les sorts non offensifs. Leur portée est une pièce de tombeau, et leur zone d'effet est également une salle ou une créature, par niveau de sort (selon ce qui s'applique le mieux). Les dégâts sont traités comme dans la section « Dangers ». Les PJ peuvent utiliser des sorts à usage unique provenant de parchemins, si le niveau du sort est inférieur ou égal à leur propre niveau.

EXPERIENCE

À chaque fois qu'ils viennent à bout d'un monstre, en le mettant KO ou en lui faisant prendre la fuite, les PJ obtiennent 100 points d'expérience (XP) par dé de vie du monstre, partagés entre les membres du groupe. Le nombre de points d'expérience requis pour monter de niveau est de 2 000 x le niveau actuel. Il n'y a pas de limite aux niveaux. Accéder au niveau supérieur permet d'améliorer ses capacités de combat, ses jets de sauvegarde et d'actions, et 1d8 points de vie supplémentaires. Le joueur relance tous ses dés de vie. Si le nouveau score est meilleur que l'ancien, il garde le nouveau total. Sinon, il garde le précédent.

Maintenant, vous êtes parés pour vos prochaines profanations de tombeaux maudits !

L'ÉVASION DES PROFANATEURS

NOM DESCRIPTION / SIGNE PARTICULIER

ARMURE		CA	MV	ARME	TYPE	DG
<hr/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>
DV	PV	AT	XP	<hr/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>

L'ÉVASION DES PROFANATEURS

NOM DESCRIPTION / SIGNE PARTICULIER

ARMURE		CA	MV	ARME	TYPE	DG
<hr/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>
DV	PV	AT	XP	<hr/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>

NOM DESCRIPTION / SIGNE PARTICULIER

ARMURE		CA	MV	ARME	TYPE	DG
<hr/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>
DV	PV	AT	XP	<hr/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>

L'ÉVASION DES PROFANATEURS

NOM DESCRIPTION / SIGNE PARTICULIER

ARMURE		CA	MV	ARME	TYPE	DG
<hr/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>
DV	PV	AT	XP	<hr/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<hr/>		<input type="text"/>

L'ÉVASION DES PROFANATEURS