

Maison des contes et légendes
de Cornouaille

Breizh Izel

Le jeu de rôles breton où la mort n'est pas la fin.

Les éditions du MIDLAND

AVERTISSEMENT

Lors des essais préalables à l'édition du présent ouvrage, il a été constaté que la lecture des livres de la Maison des contes et légendes de Cornouaille excitait l'imagination et provoquait souvent un oubli du temps qui passe. Des effets addictifs peuvent également survenir qui aboutissent à avoir envie de lire d'autres ouvrages de l'association et/ou de venir en Bretagne.

Maison des contes et légendes
de Cornouaille

Breizh Izel

Le jeu de rôles breton où la mort n'est pas la fin.

Les éditions du MIDLAND

Cet ouvrage (textes et images) publié par les éditions du MIDLAND est protégé par les lois et traités internationaux relatifs aux droits d'auteur. Son impression sur papier est strictement limitée à l'acquéreur et réservée à son usage personnel. Toute autre reproduction ou copie, par quelques procédés que ce soit, constituerait une contrefaçon et serait passible des sanctions prévues par les textes susvisés et notamment le code français de la propriété intellectuelle et les conventions internationales en vigueur sur la protection des droits d'auteur.

Les éditions du MIDLAND

Les trois canards

29550 Plomodiern

e-mail : contact@editions-du-midland.fr

site internet: www.editions-du-midland.fr

ISBN : 978-2-494369-18-4

EAN : 9782494369184

DÉPÔT LÉGAL : À PARUTION

INTRODUCTION

Le jeu de rôle est un moyen très moderne de faire passer les légendes, non plus en se contentant de les raconter à un public plus ou moins réceptif, mais en les faisant vivre à des joueurs qui, par leurs décisions, vont découvrir le monde qui leur est proposé. Il était donc logique que la maison des contes et légendes de Basse-Bretagne profitât de ce créneau pour faire connaître celui des légendes de sa région.

L'accent sera mis ici sur l'environnement et le « rôle playing » plutôt que sur les mécanismes de jeu qui, vous le constaterez, ont été rendus volontairement sommaires, s'inspirant largement des Basic Rules du magazine « Casus Belli ».

1. L'UNIVERS

Le monde dans lequel les joueurs vont évoluer est la Basse-Bretagne des légendes. Un avant-poste de la terre des hommes avant les îles de l'Ouest où se trouvent les défunts et les peuples féeriques, les îles de l'éternelle jeunesse où le roi Arthur repose en attendant de se réveiller lorsque les bretons auront besoin de lui.

Dans ce monde, la terre est plate et multicouche. Tout en bas se trouve l'enfer : une région de fer porté au rouge, de flammes et de damnés hurlant de douleurs autour d'un gigantesque château noir, un pandémonium, dont chaque salle correspond à un châtiment. Il est possible d'y accéder directement si l'on se rend à certains endroits comme la tourbière du Yeun Ellez dans les monts d'Arrée.

Le long du chemin pour y aller se trouvent 99 auberges construites par des anges et dans lesquelles il faut rentrer. Si le futur damné parvient à résister une seule fois aux tentations qui s'y trouvent, il évite l'enfer et peut aller au Purgatoire.

Au-dessus de l'enfer se trouvent des galeries souterraines où vivent des créatures géantes et monstrueuses, notamment des rats, qui creusent en permanence et, un jour, feront s'écrouler le monde.

Encore au-dessus vivent les korrigans, gardiens des trésors enterrés, petites créatures mesurant trente centimètres de hauteur, noires aux yeux rouges et vivant en tribus sous l'autorité d'un roi dont le palais se trouverait sous le lieu-dit Trez Malaouen près du village de Plonevez-Porzay aux abords de la baie de Douarnenez. Il leur arrive de sortir les nuits de pleine lune mais attention à ne pas les déranger sous peine de graves mesures de rétorsion.

Au-dessus d'eux se trouve la mer souterraine sur laquelle repose la péninsule armoricaine. Ne dit-on pas que la ville de Quimper y plonge des pilotis sur lesquels elle repose. Les abords de cette mer sont peuplés de géants vivant dans des houles (cavernes de bord de mer) qui ne manquent aucune occasion de gober des

korrigans chaque fois qu'ils peuvent en capturer. Ils mesurent 81 pieds de haut soit environ 25 mètres. La terre des hommes tremble chaque fois qu'ils se cognent au plafond de leur grotte ou se battent entre eux.

Le monde des hommes n'est pas exempt de créatures extraordinaires. Les forêts sont le repaire de chasses fantastiques, de loups-garous et autres monstres tel que la santirine. Les fond des rivières ou des lacs sont les repaires des groachs, ces fées maléfiques qui cherchent à attirer les jeunes gens pour les manger ou les faire mourir de peur par leur aspect effrayant. Les sirènes, Mary-Morgans (fée aquatique) et Morgans (petit peuple aquatique) se partagent le fond de l'océan avec des dragons de l'eau. En général, mieux vaut ne pas les rencontrer.

Le ciel au-dessus des nuages n'est pas éthéré. La partie supérieure des nuages est solide et contient des prairies, des montagnes et toutes sortes de paysages, ainsi que les demeures de puissants magiciens ou des châteaux habités, entre autre, par les dragons des vents qui après leur journée de travail sur la terre, viennent s'y reposer. Certains véhicules ensorcelés pour voler permettent d'y accéder.

Tout au-dessus se trouve le Paradis, refuge des anges et des bienheureux après la mort. La voie lactée, la nuit, et l'arc-en-ciel, le jour, permettent de s'y rendre. Là encore se trouvent 99 auberges à franchir. Elles ont été construites là par le diable et quiconque y entre et cède aux multiples tentations qui lui sont proposées doit rebrousser chemin pour aller au mieux Purgatoire, au pire en enfer.





2. CRÉER UN PERSONNAGE

2.a. Définition

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses caractéristiques et ses compétences. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, et cela dépend largement du hasard. En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine...

2.b. Caractéristiques

Elles sont au nombre de dix et obtenues en lançant un dé à 20 faces. Pour un être normal, leur valeur varie entre 1 et 20. Une valeur de 1 indique une caractéristique très faible alors que 20 est la valeur maximum. Les caractéristiques, dont la liste est ci-après, vont entrer en compte pour établir le pourcentage de réussite d'une action dans le jeu.

- L'apparence

Votre personnage est-il beau ou pas ? S'habille-t-il avec élégance ? Sait-il faire bonne impression au premier contact ? L'apparence mesure tous ces facteurs. Un personnage doté d'une apparence de 10 est le genre d'individu que peu de gens remarquent au milieu d'une foule (ce qui peut, parfois, être un avantage). En revanche, avec une apparence de 20, il attirera l'attention partout où il passera.

- La force

C'est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer. A titre indicatif, un personnage avec une force de 10 est un quidam moyen, qui n'a plus fait de sport après le lycée. Avec une force de 20, c'est un athlète qui joue dans la même cour qu'Arnold Schwarzenegger. Comme vous le verrez plus loin, la force influe un peu sur le combat à mains nues ou avec armes blanches, sans y jouer toutefois un rôle déterminant.

- La constitution

Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. Plus sa constitution est élevée, mieux le personnage résistera à la fatigue, aux coups, à la maladie, etc. Avec une constitution de 10, c'est un individu normal, peut-être un peu plus sujet aux rhumes que la moyenne. Avec une constitution de 20, il n'a probablement jamais été malade de sa vie.

- La dextérité

Comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la vivacité et la rapidité physique du personnage. Elle joue un rôle primordial dans les combats. En effet, les personnages dotés d'une dextérité élevée agissent plus souvent en premier. Avec une dextérité de 10, un personnage est très moyen, et sera bien avisé de ne pas se risquer, par exemple, dans une bagarre de café. Avec une dextérité de 20, il est extrêmement rapide et, potentiellement, pourrait jongler avec cinq couteaux et autant de torches enflammées (à condition, bien sûr, d'avoir appris à le faire - voir la compétence Cascade).

- La volonté

Il s'agit ici de la force d'âme du personnage. Cette caractéristique joue un rôle dans la décision et la prise d'initiative. Une valeur faible caractérisera quelqu'un d'influencable alors qu'un 20 sera la marque d'un leader ou d'un tyran.

- Le charisme

Le charisme est la qualité d'une personne qui séduit, influence, voire fascine, les autres par ses discours, ses attitudes, son tempérament, ses actions. Une valeur de 20 montre un charisme puissant, quelqu'un de fascinant, qui trouble et neutralise le jugement d'autrui ; le charisme aide à diriger, voire manipuler, les autres.

- L'équilibre psy

Cette caractéristique montre la stabilité mentale du personnage. Elle peut fluctuer au gré des traumatismes qui lui seront imposés. Si elle tombe à 1 le personnage est en état de choc. Une valeur

nulle marque un basculement temporaire dans la folie. Chaque point perdu peut être regagné par un mois de repos complet. Si le score devient négatif et inférieur à -3, la folie devient définitive.

- **L'intelligence**

Elle décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Elle ne remplace pas l'intelligence du joueur, mais gère, à sa place, un certain nombre de tâches fastidieuses. Si votre personnage se retrouve en possession d'un message codé, par exemple, c'est son intelligence qui servira à déterminer s'il parvient à le déchiffrer. Avec une intelligence de 10, le personnage n'est pas très malin. A 20, c'est un génie de la trempe d'Einstein.

- **Le don**

Certains bas-bretons, qui naissent dans des circonstances particulières ont le don de voir ce qui est invisible pour le reste du monde. Une valeur de 10 ne laissera percevoir que des intuitions, des intersignes spécifiquement envoyés au personnage. Une valeur de 20 caractérisera un médium, capable de communiquer avec l'Au-delà et les créatures féeriques.

- **La chance**

Pour savoir si le personnage est chanceux ou poissard dans sa vie de tous les jours mais aussi dans les actions qu'il entreprend.

2.c. Compétences

Les compétences sont des domaines de connaissance que votre personnage a eu l'occasion d'étudier au cours de sa vie. Elles sont différentes d'un univers de jeu à l'autre.

Exemples: se servir d'une épée, parler une langue étrangère, conduire une automobile...

Lorsque vous créez votre personnage (§ 3 p23), regardez la liste des professions disponible dans votre univers de jeu et choisissez-en une. A chaque profession correspondent 5 compétences spécifiques que votre personnage a acquis durant sa formation ou son apprentissage. Pour chacune de ces compétences, vous avez un nombre de points alloués obligatoires de 50.

Ensuite, vous pourrez répartir 100 autres points parmi toutes les autres compétences de la feuille de personnage, à votre guise (même dans celles pour lesquelles vous avez déjà alloué 50 lors de l'étape précédente).

Comment répartir ces points ? Il suffit de décider du nombre de points de pourcentage que vous allouez à une compétence, de l'ajouter à la base de cette dernière (la valeur entre parenthèses qui se trouve à côté de son nom sur la feuille de personnage) puis à la caractéristique majeure nécessaire à la compétence.

Ainsi, si vous décidez d'allouer 50 points à l'Esquive, qui a un score de base de 25 et que vous avez une dextérité de 8, vous dépensez 50 points, et votre personnage se trouve doté d'une Esquive ayant un score de 83 points. 1 point de pourcentage Liste universelle signifie 1 % de chance de réussite dans la compétence.

A sa création, un personnage ne peut pas avoir plus de 90 dans une compétence, quelle qu'elle soit. Par ailleurs, il est inutile de le doter de scores supérieurs à 75 %; un score aussi élevé signifie qu'il réussira une action trois fois sur quatre, ce qui devrait largement suffire... Il vaut mieux être un « généraliste » capable de faire moyennement bien un grand nombre de choses, qu'un "spécialiste" hyper compétent, ne sachant rien faire en dehors de son domaine de compétence très étroit.

Conseil aux débutants : C'est le moment de discuter avec les autres joueurs. Essayez de créer des personnages complémentaires, par exemple l'un sera bagarreur, l'autre plutôt diplomate; le groupe gagnera en efficacité.

Les compétences dont le nom est suivi d'une astérisque (*) ont une particularité : c'est le meneur de jeu qui lance les dés à la place du joueur, de manière à ce que ce dernier ne voie pas le résultat. Par exemple, un personnage cherche un indice dans une maison cambriolée. Le MJ fait le jet de Chercher. Réussi, il annonce au personnage qu'il trouve quelque chose; raté, il annonce que le personnage n'a rien trouvé (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y avait rien à trouver!).

Liste universelle

Ces compétences peuvent être utilisées dans n'importe quel univers de jeu, car elles sont universelles.

Art/Artisanat (05 % + dextérité + nombre de points alloués)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des oeuvres d'art. Quelques exemples: charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie... Une maladresse produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation; un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.

Athlétisme (15 % + force + nombre de points alloués)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques: course, nage, saut, escalade. Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son jogging matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par un tueur brandissant une tronçonneuse, il peut être utile de savoir s'il court vite.

Bricolage (10 % + dextérité + nombre de points alloués)

Le contenu de cette compétence change selon les univers de jeu. Dans un monde médiéval, elle recouvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal. Dans un monde contemporain, des notions en électricité viennent s'y ajouter. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent.

Cascade (10 % + dextérité + nombre de points alloués)

Cette compétence combine l'agilité et la souplesse du personnage. Elle recouvre tout ce qui est acrobatie, jonglage ou marcher sur un fil. C'est, par exemple, l'art d'amortir ses chutes, de se déplacer sur un toit glissant par une nuit sans lune, de sauter dans un camion en marche ou de jongler avec des torches enflammées.

Chercher* (20 % + intelligence + nombre de points alloués)

On utilise Chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice... en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Culture générale (20 % + intelligence + nombre de points alloués)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques. Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes. Elle permet, par exemple, de savoir que l'empire carolingien a été partagé entre les petits-fils de Charlemagne en 843, à Verdun. En revanche, le nom des bénéficiaires et le détail des territoires qu'ils ont récupérés restent dans le vague...

Commerce (20 % + volonté + nombre de points alloués)

La version médiévale permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. La version moderne comporte, en plus, une certaine connaissance des flux économiques. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le MJ est invité à "jouer" la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus en fonction de la performance du joueur.

Connaissance de la rue (10 % + charisme + nombre de points alloués)

Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts: indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc. Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs...

Déguisement (10 % + apparence + nombre de points alloués)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se "faire la tête" d'un individu précis. Dans le second cas, le MJ peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un petit japonais qui essaye de se déguiser en gros irlandais rouquin aura facilement 50 % de malus, si le MJ ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

Discrétion (15 % + intelligence + nombre de points alloués)

Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer

non loi d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

Droit, administration, usages (10 % + intelligence + nombre de points alloués)

Cette compétence est un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances livresques. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage; de se repérer dans la bureaucratie locale; et de ne pas se faire remarquer comme "étranger" lorsqu'il est loin de chez lui.

Équitation (10 % + charisme + volonté + nombre de points alloués)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte – les chevaux dans la plupart des univers, mais parfois d'autres créatures. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, pour vous assurer que les personnages restent en selle. L'Équitation recouvre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

Esquiver (25 % + dextérité + nombre de points alloués)

L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée dans la section "le combat".

Langue natale (80 % + nombre de points alloués Langue étrangère)

Dans les univers où l'instruction est obligatoire, cette compétence recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale. Dans un monde médiéval-fantastique, la lecture et l'écriture dépendent d'une autre compétence. Ne demandez un jet de Langue natale que dans des circonstances vraiment exceptionnelles: grimoire à déchiffrer, code à percer, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...

Langue étrangère (00 % + intelligence + nombre de points alloués)

Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'anglais et

l'arabe il faut investir des points dans Langue étrangère – Anglais et Langue étrangère – Arabe). Comme Langue natale, Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire (ou seulement de parler dans un univers médiéval-fantastique). Un score de 10 % indique un touriste. A 30 %, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. A 50 %, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent.

Navigation (00 %+intelligence+nombre de points alloués)

La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manoeuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation* (15 %+chance+nombre de points alloués)

L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire - et éventuellement dessiner - des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

Persuasion (05 %+volonté+charisme+nombre de points alloués)

Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc.

Note au MJ : Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. Par ailleurs, ses effets sont limités. On peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des brosses dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

Sagacité (05 % + intelligence + nombre de points alloués)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage non-joueur. Le meneur de jeu n'est pas obligé d'être très précis, mais il doit donner une indication ("il a peur" suffit. Inutile de dire "il a peur parce qu'il craint que vous ne découvriez qu'il est l'assassin").

Secourisme (10 % + intelligence + équilibre psy + nombre de points alloués)

Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de Secourisme permet de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de succès critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé perd 1d4 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

Survie (10 % + volonté + nombre de points alloués)

Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.

Note au MJ : Si vous le désirez, la Survie peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme la Survie en forêt, la Survie dans le désert, la Survie en milieu polaire, etc.

Vigilance (10 % + Chance + nombre de points alloués)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaye d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.



Liste spécifique (fantastique contemporain)

Bibliothèque (25 % + nombre de points alloués)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un Journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarii d'enquête.

Comptabilité (00 % + intelligence / 2 + nombre de points alloués)

La compétence Comptabilité permet de se repérer dans les comptes d'un particulier ou d'une entreprise, de voir à quoi il dépense son argent et, éventuellement, de repérer des bizarreries ("Tiens, notre gars possède un entrepôt sur les docks, dont personne ne nous a jamais parlé. Qu'est-ce qu'il y cache?").

Conduire... (10 % + intelligence + nombre de points alloués)

La compétence Conduire est, en fait, triple. Un personnage peut savoir conduire une voiture, une moto ou, très exceptionnellement, un "engin lourd" (camion, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le dans l'espace libre à côté de Conduire. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de faire de jet de dés, mais cela devient indispensable dans des conditions extrêmes (poursuite, pneu qui éclate ...).

Histoire et géographie (10 % + nombre de points alloués)

Cette compétence fournit des informations dans ces deux domaines. Contrairement à celles apportées par la Culture générale, ces données sont généralement exactes et précises.

Informatique (20 % + nombre de points alloués)

De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence Informatique n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme,

créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Le meneur de jeu est invité à se souvenir que toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur Internet, que tous les ordinateurs du monde ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protections contre les intrus.

Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de dollars avec un PC et un jet d'Informatique... Note au MJ : N'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus "improbables" des personnages, ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables.

Médecine (intelligence/2 %+nombre de points alloués)

Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 points de vie à un blessé, ou de diminuer la virulence d'une maladie ou d'un poison (voir le chapitre sur les dommages). Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain. Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale: procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus...

Paranormal (10 %+Don x 4+nombre de points alloués)

Cette compétence regroupe des informations sur une foule de sujets, depuis des "contacts" avec les extraterrestres jusqu'au monstre du loch Ness, en passant par l'histoire des principales sectes en activité à notre époque. C'est à la fois une connaissance livresque de ces sujets, et une mesure de l'expérience d'un personnage dans ce domaine. Un jet réussi ne veut pas forcément dire que l'on identifie la cause d'un phénomène ou les caractéristiques d'une entité. Il signifie plutôt que l'on relie le cas étudié à d'autres éléments, ou que l'on connaît la signification d'un mot ou l'origine d'un objet. Exemple : "Tu te souviens d'un cas de poltergeist en Bavière en 1987, où la victime portait exactement les traces trouvées sur ce cadavre", "Tu as déjà entendu parler du projet STIX: c'était une série d'expériences sur l'au-delà menées par les Anglais dans les années 92-95", "Ce pentacle est un truc bidon, copié dans un bouquin pour gogos".

Note au MJ : Vous pouvez attribuer automatiquement 1 ou 2 % de plus dans cette compétence aux personnages à la fin d'un scénario tournant autour du paranormal.

Piloter... (intelligence/2 %+nombre de points alloués)

Comme la conduite, le pilotage est en fait un groupe de compétences. Un personnage peut savoir piloter un avion de tourisme ou un hélicoptère, plus rarement un chasseur de combat ou un long-courrier. Comme toujours, ne faites faire un jet de dés que dans des circonstances exceptionnelles. Cette compétence à 40 % correspond à une licence de vol accordée par les autorités. Avec un score inférieur, le personnage suivra peut-être des cours, mais il n'aura certainement pas la permission de voler seul.

Plongée (OO %+nombre de points alloués)

Cette compétence permet de savoir se débrouiller avec des bouteilles, de connaître les paliers de décompression à respecter pour les plongées profondes, de savoir quels gestes faire en cas de pépin...

Renseignements (10 %+intelligence+nombre de points alloués)

Cette compétence concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. Exemple : identifier un membre des Yakusas à certains tatouages, reconnaître un tueur à gages célèbre, connaître le nom du chef des services secrets albanais...

Sabotage (O5 %+nombre de points alloués)

Le Sabotage permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi ("Ce type de plastique n'est fabriqué que par une usine en Ukraine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients !").

Science appliquée (OO %+nombre de points alloués)

Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie, et de trouver les solutions possibles à une question technique

("Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu"). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des personnages non-joueurs disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire.

Science pure (00 % + nombre de points alloués)

Cette compétence regroupe la plupart des sciences "dures" comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus, et est plutôt du ressort d'experts PNJ.

Sciences sociales (00 % + nombre de points alloués)

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une brève information.

Exemple : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

Serrurerie (05 % + dextérité + nombre de points alloués)

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres forts et pour les serrures ultramodernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.



Liste spécifique (médieval-fantastique)

Alchimie (00 % + nombre de points alloués)

Cette compétence correspond à une connaissance primitive de la chimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire des découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les "scientifiques" locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée dans votre univers de jeu, un personnage ne saura pas en fabriquer.

Art de la guerre (00 % + intelligence/2 + nombre de points alloués)

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec Leadership, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

Conduite d'attelage (05 % + volonté + nombre de points alloués)

L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors piste, poursuite, animaux emballés...).

Connaissance de la nature (10 % + nombre de points alloués)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des moeurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet!



Connaissance des peuples (10 % + intelligence + nombre de points alloués)

La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur "l'étranger", les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Notez qu'elles ne sont pas toujours justes! Les Européens du Moyen Âge étaient persuadés que les musulmans adoraient un diable nommé Appolyon, et il fallait être très érudit (ou y être allé voir) pour savoir qu'un certain "Mahom" avait écrit leur livre sacré.

Connaissance des religions (10 % + intelligence + nombre de points alloués)

Comme la précédente, cette compétence fournit des informations, mais sur un domaine plus restreint.

Dressage (05 % + volonté + nombre de points alloués)

Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'apprivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens ...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

Héraldique (00 % + intelligence + nombre de points alloués)

Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de magiciens...

Légendes* (intelligence/2 % + nombre de points alloués)

La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... Un jet de Légendes réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario ("et dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village"). Une maladresse

indique que le "fait" remémoré est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai ("les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie").

Lire et écrire (00 %+nombre de points alloués)

Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. A moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30%), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario...

Potions et herbes (10 %+nombre de points alloués)

En dehors de son nom, Potions et herbes est exactement identique à Médecine (voir plus haut).



3. PROCESSUS DE CRÉATION D'UN PERSONNAGE

3.a. De quel genre de héros avez-vous besoin ?

Demandez au meneur de jeu quel "genre de héros" serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Si son scénario est une intrigue compliquée à la cour d'un roi, évitez de créer un clone de Conan le Barbare, il n'aurait rien à y faire !

3.b. Établissez ses caractéristiques

Munissez-vous d'une feuille de personnage, d'une feuille de brouillon, d'un crayon et d'une gomme. Lancez dix fois de suite 1d20. Notez les dix résultats sur votre brouillon, puis répartissez-les à votre guise entre les caractéristiques. Toutes les caractéristiques sont utiles, mais elles ne servent pas toutes à la même chose. Si vous avez envie d'un personnage très physique, plutôt combattant, favorisez la force, la constitution et l'agilité. Si vous avez plutôt envie de jouer un magicien, l'intelligence et le don sont plus importants.

Lorsque pendant une partie, une action ne met en jeu qu'une caractéristique (ex : un jet de chance pour savoir si le ticket que l'on vient d'acheter est un gagnant ou un jet de force pour soulever un tronc en travers de la route), on lance 1d20. Si le résultat est inférieur à la caractéristique, l'action réussit sinon elle échoue.

3.c. Déduisez-en les valeurs dérivées

Inscrivez d'abord les points de vie qui correspondent à $(\text{force} + \text{constitution}) / 2$. Le résultat est arrondi au nombre entier supérieur. Si les points de vie tombent à 1, le personnage est dans le coma. S'ils tombent à zéro, reportez-vous au chapitre 5.

Plus un personnage est fort, plus il fera mal lors d'une attaque en combat au corps à corps. Une force en dessous de 12 ne donne droit à aucun bonus de dégât supplémentaire. Un score de 14 à 16 donne droit à un bonus de 1, un score de 18 à 20 donne droit à un bonus de 2.

3.d. Quelles seront les compétences de votre personnage

Choisissez la profession de votre personnage et inscrivez dans le tableau de votre feuille cinq compétences qui en découlent et leur pourcentage de réussite (300 points à répartir + la valeur minimale entre parenthèses).

Répartissez ensuite 150 points entre les compétences restantes liées à votre métier + à chaque fois la valeur minimale entre parenthèses et inscrivez les à la suite dans le tableau de votre feuille de personnage.

Liste des professions avec leurs compétences associées

Pour un univers médiéval-fantastique

- **Chasseur** : Athlétisme, Armes d'hast, Armes de jet, Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Secourisme, Survie.
- **Chevalier** : Athlétisme, Équitation, Droit et usages, Armes de mêlée, Armes d'hast, Esquive, Vigilance, Lire et écrire.
- **Érudit** : Alchimie, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Potions et herbes, Sagacité.
- **Fermier** : Armes d'hast, Armes de lancer, Artisanat, Commerce, Connaissance de la nature, Orientation, Potions et herbes, Secourisme.
- **Magicien** : Alchimie, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité, Vigilance, 3 sortilèges au choix.
- **Soldat** : Athlétisme, Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de tir, Esquive, Discrétion, Vigilance, Secourisme.
- **Troubadour** : Artisanat (musique), Connaissance des peuples ou des religions, Culture générale, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité.
- **Voleur** : Armes de lancer, Armes de mêlée, Cascade, Discrétion, Esquive, Persuasion, Sagacité, Serrurerie.

Pour un univers contemporain

- **Agent de renseignement** : Cascade, Déguisement, Droit et usages, Histoire et géographie, Informatique, Lutte, Renseignement, Sciences appliquées, Serrurerie.
- **Journaliste** : Bibliothèque, Conduire (auto ou moto), Connaissance de la rue, Culture générale, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, Vigilance.
- **Homme d'affaire** : Commerce, Comptabilité, Droit, Informatique, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, (plus une autre au choix).

- **Militaire** : Cascade, Conduire (au choix), Leadership, Navigation, Pilotage (au choix), Sabotage, Lutte, Armes de poing, Fusil.
- **Spécialiste en sciences humaines** (ex : archéologue baroudeur) : Bibliothèque, Culture Générale, Droit et usages, Langue étrangère, Histoire et géographie, Orientation, Sciences sociales, Survie.

Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez dans ces exemples, n'hésitez pas à faire appel à votre logique en fonction de la liste des compétences proposées.

3.e. Les derniers détails

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles. Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur une feuille avec des tableaux. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "état civil". Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés - cela peut sembler très drôle, au début, de jouer un gangster nommé Averell ou un chevalier baptisé Lancelot, mais le gag s'use très vite et, au bout de quelques parties, il ne fera plus rire personne. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel, par exemple Jimmy pour lord William James Ashley. Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

- **La description.**

Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent. Quelle taille mesure-t-il ?

- **Le comportement.**

Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousses ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ? Essayez de trouver un ou deux détails

qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

- **L'histoire Personnelle.**

Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des soeurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

- **La motivation.**

Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre "retrouver sa soeur, enlevée par des extraterrestres il y a dix ans").

f. Place de l'Anaon, spécificité du jeu Breizh Izel

L'Anaon est le terme générique qui désigne l'ensemble des défunts en Basse-Bretagne. Les âmes errantes sont omniprésentes dans le folklore donc elles doivent l'être dans le présent jeu. Leur présence est de deux ordres : il peut s'agir d'un anaon externe au groupe ou de l'anaon d'un des joueurs décédés pendant la partie.

Lorsqu'une âme errante est quelque part, seul un personnage ayant plus de 15 dans sa caractéristique « don » peut la voir.

Si il s'agit d'un anaon externe au groupe et parce qu'il faut bien avoir un vécu avant de mourir, il vous faudra définir votre fantôme un peu comme n'importe quel personnage non-joueur :

- Nom,
- sexe,
- profession (qui tiendra lieu de groupement de compétences),
- lieu de résidence,
- et enfin l'aspect le plus important : sa personnalité (avantages et défauts).

Ce dernier aspect est en lien direct avec l'histoire qui mène à sa mort, ce qui le retient ici-bas, sa mission, et influencera la manière dont se manifesteront ses pouvoirs fantomatiques.

Les fantômes tirent leur principale énergie des émotions : en premier lieu leurs propres émotions avant de s'abreuver de l'énergie relâchée par les émotions des personnages joueurs !

De même il ne faudra pas négliger les personnes (encore vivantes) qui ont connu le fantôme de son vivant, ainsi que les témoignages (indices tels que coupures de presse, livres, enregistrement, ragots de voisinage ou de collègues de travail, rapport de police...) qui pourront apporter un éclairage indispensable sur son histoire, ses motivations, ses éventuels liens avec l'occulte et évidemment les circonstances sûrement tragiques de sa mort.

On ne devient pas un fantôme par hasard ! C'est toujours le fruit d'une histoire tragique avec, à un moment donné, l'intervention d'un élément ésotérique. La nature de l'élément ésotérique est tellement vaste que nous ne l'aborderons pas ici, mais n'hésitez pas à être original (sort, artefact, manipulation par un autre anaon, possession démoniaque ou non, malédiction familiale etc.).

Le lieu de la mort, les personnes impliquées et la façon de mourir ont leur importance. Cela définit le champ d'action du fantôme. Les fantômes hantent de préférence les lieux de leur mort, et ceux où ils ont vécu (lieux à forte prégnance spirituelle). Mais ils peuvent également se manifester partout où une personne liée à leur vie ou à leur mort se trouve pour peu qu'un premier contact a eu lieu et un processus de possession a été engagé.

Une grosse partie du travail d'enquête des personnages consistera à découvrir l'histoire tragique du fantôme si le besoin s'en fait sentir dans la partie.

Son lieu de vie est souvent considéré comme son refuge (là où il est le plus calme tout en ayant une véritable maîtrise de son environnement).

Son lieu de mort est sensé être l'endroit où il est le plus vulnérable, mais également là où les émotions (et donc sa puissance) sont les plus fortes...

Les personnes possédées (via un artefact) sont souvent des véhicules permettant d'aller de l'un à l'autre, tout en apportant le double avantage de fournir le fuel d'émotions nécessaire pour recharger les réserves « d'essence » de l'anaon.



Les ancrés retiennent l'anaon sur terre. Elles sont toujours des éléments physiques liés à un souvenir et donc une émotion particulière. Un anaon ne possédera pas directement un être vivant (ce pouvoir est plutôt l'apanage des démons), mais peut par l'intermédiaire d'un objet en contact avec un être humain contrôler ses émotions et donc influencer ses actions. Plus un anaon possédera d'ancres, plus il sera difficile à affaiblir. L'ancre la plus puissante est nécessairement celle qui, symboliquement, est liée à la mission de l'anaon, sa raison de rester sur notre plan physique. D'une façon générale, on limitera les ancrés aux éléments les plus essentiels :

- une ancre liée à la cause de son décès (souvent nommée activateur, amorce ou hameçon, c'est la mise en œuvre de cette ancre qui provoquera le début de manifestation),
- une ancre liée à la mission de l'anaon (que je nommerai « ancre de résolution » puisqu'elle amène à comprendre la finalité du fantôme et la façon de l'aider à rejoindre la lumière)
- un certain nombre d'ancres mineures qui permettront de découvrir l'histoire de l'anaon de son vivant, ce qui lui a valu l'état privilégié de fantôme ou liés à la nature de ses pouvoirs.

Tous les anaons qu'ils se soient égarés ou aient été appelés par un nécromancien, sont liés à une mission. La différence c'est le commanditaire ! Dans le premier cas, la mission est souvent liée à un serment qu'il n'a pas résolu de son vivant, ce peut être une action (ex : un pèlerinage ou le déplacement frauduleux d'une borne délimitant son champ à son avantage) ou une attitude (ex : protéger quelqu'un).

Dans le second cas, c'est le nécromancien qui établit les règles du serment auquel est soumis l'anaon ainsi que les conditions de la levée de serment (cf. l'armée des morts dans le Seigneur des Anneaux).

La résolution de la mission de l'anaon est la méthode la « plus propre » d'expulser un esprit, puisque cela permet à ce dernier d'ouvrir la porte vers l'au-delà (que cette porte mène vers la lumière ou les plus sombres ténèbres) et le « recyclage » de l'énergie spirituelle dans la Création. Il existe bien sûr d'autres méthodes, comme l'affaiblissement du fantôme par la destruction de ces différentes ancrés, le condamnant à l'évanescence, l'emprisonnement (en le liant à une ancre particulière dont un sorcier a le contrôle), et pour les moins fins la destruction totale de l'essence de l'anaon...

Cela peut faire l'objet d'une quête secondaire lors d'une partie ou en être la principale.

Heureusement pour les anaons (et malheureusement pour ceux qui les traquent), ceux-ci ont quelques pouvoirs à leur disposition.

Les anaons ont un éventail de pouvoir liés à l'émotion qui les motive.

- **se nourrir/effrayer** : les anaons perdent de l'essence (points de vie) jusqu'à un niveau minimum. Il est rare que les personnages se retrouvent confrontés à un anaon directement au sommet de sa puissance. Lorsque celui-ci est extrait de sa torpeur, il a besoin d'essence pour manifester ses pouvoirs les plus puissants. Le moyen le plus rapide pour lui est de provoquer de violentes émotions comme la peur, en commençant petit (grincement de portes, chuintements, crissement, baisse de température, scintillement de lumière) jusqu'à des manifestations parfois phénoménales en fonction du degré de terreur provoqué chez vos personnages. Un ou deux pouvoirs avec des niveaux de puissance devrait suffire.

- **communication** : votre anaon a un message à faire passer et son mode de communication n'est pas forcément la parole. Il peut par exemple utiliser les rêves, des flashes de sa propre vie. Préférer l'écriture (la buée sur un miroir ou une vitre, du sang ou toute autre substance sur un mur). Gémir des choses inintelligibles, ou hurler à faire claquer portes et fenêtres. Voir utiliser un médium (via un chat, ou une voyante) pour délivrer son message de l'au-delà... Soyez créatif !

- **attaquer/se défendre** : un pouvoir offensif/défensif n'est pas obligatoire pour définir un fantôme, même antagoniste. Un pouvoir à priori utilitaire peut également se révéler dangereux pour les vivants si le niveau de puissance est important. Malheureusement l'incompréhension entre les aspirations du fantôme et les vivants amènent très rapidement à envisager des pouvoirs utiles en cas de conflit. Après tout, la résolution de sa mission reste sa priorité.

- **manifestation** : probablement le pouvoir ultime, celui qui permet au fantôme d'apparaître sous la forme humaine dont il se rappelle et d'interagir presque de façon normale avec son environnement pour, dans son idée, enfin résoudre la mission qui lui permettra de quitter ce monde.

Un joueur qui meurt en cours de partie et revient en anaon dispose aussi de ces possibilités pour interagir avec le groupe.

Si l'action du jeu a lieu entre 22h et 2h du matin, heures où le monde appartient plus aux morts qu'aux vivants, un joueur avec plus de 15 en don, peut faire appel aux âmes de ses ancêtres pour donner un coup de main s'il est dans sa région. Si ce n'est pas le cas, des âmes qui ne seront pas de sa famille, liées au lieu et au nombre d'1d4 seront quand même là. Le MJ lance 1d6 pour déterminer leur attitude :

1 : maléfique, il va falloir les affronter.

Entre 2 et 5 : indifférentes car en train d'effectuer leur pénitence.

6 : bénéfique, elles consentiront à aider si on leur demande gentiment.

Combattre un anaon (esprit ou fantôme) est une compétence dont le pourcentage de réussite correspond à $(\text{équilibre psychologique} + \text{volonté} + \text{don}) \times 3$. Les dommages infligés par l'esprit sont traduits en points d'équilibre psychique et non en points de vie. Un fantôme qui combat un être vivant et parvient à le vaincre peut prendre possession de son corps si sa volonté est supérieure à celle de son adversaire.

Dans ce cas, la possession dure tant que le fantôme a une volonté supérieure à celle de sa victime, sachant que le premier perd un point par jour pour tenir sa possession.

Ce jeu vous propose d'incarner un esprit évoluant dans le monde des vivants, de nos jours.



FEUILLE DE PERSONNAGE

Caractéristiques (1d20)	
Apparence	
Force	
Constitution	
Dextérité	
Volonté	
Charisme	
Equilibre psy	
Intelligence	
Don	
Chance	

Points de vie ((Force+Const)/2) :

Métier exercé :

COMPETENCES :

Universelles	
Art ou artisanat (5+dextérité+nombre de pts alloués)	
Athlétisme (15+force+nombre de pts alloués)	
Bricolage (10+dextérité+nombre de pts alloués)	
Cascade (10+dextérité+nombre de pts alloués)	
Chercher (20+intelligence+nombre de pts alloués)	
Culture gén. (20+intelligence+nombre de pts alloués)	
Commerce (20+volonté+nombre de pts alloués)	
Conn. de la rue (10+charisme+nombre de pts alloués)	
Déguisement (10+apparence+nombre de pts alloués))	
Discrétion (15+intelligence+nombre de pts alloués)	
Droit et usages (10+intell+nombre de pts alloués)	
Art ou artisanat (5+dextérité+nombre de pts alloués)	
Equitation (10+charisme+nombre de pts alloués)	
Esquiver (25+dextérité+nombre de pts alloués)	
Langue natale (80+nombre de pts alloués)	
Langue étrangère (intelligence+nombre de pts alloués)	
Navigation (intelligence+nombre de pts alloués)	

Orientation (15+chance+nombre de pts alloués)	
Persuasion (5+vol.+char.+nombre de pts alloués)	
Sagacité (5+intelligence+nombre de pts alloués)	
Secourisme (10+intell+eq psy+nombre de pts alloués)	
Survie (10+volonté+nombre de pts alloués)	
Vigilance (10+chance+nombre de pts alloués)	
Compétences contemporaines	
Bibliothèque (25+nombre de pts alloués)	
Comptabilité (intelligence/2+nombre de pts alloués)	
Conduire (10+intelligence+nombre de pts alloués)	
Hist-Géo (10+nombre de pts alloués)	
Informatique (20+nombre de pts alloués)	
Médecine (Intelligence/2+nombre de pts alloués)	
Paranormal (10+donx4+nombre de pts alloués)	
Piloter (intelligence/2+nombre de pts alloués)	
Plongée (nombre de pts alloués)	
Renseignements (10+intelligence+nombre de pts alloués)	
Sabotage (5+nombre de pts alloués)	
Sciences appliquées (nombre de pts alloués)	
Science pure (nombre de pts alloués)	
Sciences sociales (nombre de pts alloués)	
Serrurerie (5+dextérité+nombre de pts alloués)	
Compétences médiévales	
Alchimie (nombre de pts alloués)	
Art de la guerre (intelligence/2+nombre de pts alloués)	
Conduite d'attelage (5+volonté+nombre de pts alloués)	
Connaissance de la nature (10+nombre de pts alloués)	
Conn. des peuples (10+intell+nombre de pts alloués)	
Conn des religions (10+intell+nombre de pts alloués)	
Dressage (5+volonté+nombre de pts alloués)	
Héraldique (intelligence+nombre de pts alloués)	
Légendes (intelligence/2+nombre de pts alloués)	
Lire et écrire (nombre de pts alloués)	
Potions et herbes (10+nombre de pts alloués)	

Cette feuille peut être téléchargée au format pdf à l'adresse suivante : <http://maison-des-legendes.com/breizh-izel.html>

4. LES ACTIONS ET LEURS CONSÉQUENCES

4. a. Comment savoir si une action réussit

- Première règle

Une action impossible à rater réussit toujours.

- Deuxième règle

Une action impossible à réussir échoue toujours.

- Troisième règle

Pour tous les autres cas, faites un jet de compétence.

- Quatrième règle

Lorsqu'il est impossible de faire un jet de compétence, utilisez un jet de caractéristique ou un jet d'opposition. Tout ce qui suit se contente de développer ces principes.

Actions immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain !

Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un personnage saute d'un avion sans parachute et tente de rester en l'air en battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir: il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque. Le meneur de jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est "absurde", et cela peut varier d'un univers à l'autre. Par exemple, dans le cas d'une aventure à la James Bond où le spectaculaire prime sur le réalisme, il est parfaitement possible de décider que notre aéronaute pourra, peut-être, avec un jet de Chance, s'accrocher à la queue de l'avion...

Jets de compétence

La plupart des situations à résoudre se situent entre ces deux extrêmes, dans des circonstances où l'échec et la réussite sont tous deux possibles, et dont leurs résultats vont avoir des conséquences sur le reste de l'aventure. Pour simuler cette incertitude, on a recours à un jet de dés.

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, les compétences sont mesurées sur 100.

Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40 % de chance de réussir à l'utiliser. Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie (c'est pourquoi on dit faire un jet sous une compétence). Sinon, c'est un échec.

Maladresse. Lorsque le résultat est compris entre 96 et 00, non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave (par exemple: au cours d'une poursuite en voiture non seulement le poursuivant ne rattrape pas sa cible, mais en plus il tombe dans un fossé). Cela s'appelle une maladresse. Tout est annulé si le joueur réussit un jet de 1d20 et que le résultat est inférieur à son score en chance.

Réussite critique. En revanche, avec un résultat compris entre 01 et 05, l'action est réussie de manière particulièrement brillante (non seulement vous rattrapez le poursuivi mais, en plus, vous avez évité le chien qui traversait la route). Cela s'appelle une réussite critique.



4.b. Les conflits

Au cours de leurs aventures, les personnages joueurs seront confrontés à des situations conflictuelles à résoudre. Un conflit est une opposition entre deux forces : soit deux forces actives (ex : deux guerriers qui se battent) soit une force active contre une force passive (ex : un guerrier qui veut défoncer une porte). Les obstacles inertes sont tous des forces passives.

Celui qui a l'initiative doit réussir un jet de d100 sous la compétence de l'arme utilisée (ex : une épée) ou de l'action entreprise (ex : défoncer une porte). Celui qui n'a pas l'initiative résiste soit activement, dans ce cas il doit réussir un jet d'esquive (dextérité+volonté+chance) x 3, soit passivement en réussissant un jet de résistance.

Il faut ensuite se reporter aux chapitres sur les blessures.

Rounds

Le round sert à découper le combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois. En temps de jeu sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine de secondes. En temps réel, il dure généralement quelques minutes. Chaque round se divise en plusieurs étapes :

- *Détermination de l'initiative*
- *Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ*
- *Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe de la page 42 « Ordre des attaques ».*

Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

- *Détermination de l'initiative*

Lorsque deux forces actives s'opposent, il faut déterminer qui prend l'initiative. S'il n'y a pas d'effet de surprise, c'est celui qui dispose du meilleur score en dextérité+volonté+chance+équilibre psy. Celui qui n'a pas l'initiative ne pourra que parer jusqu'à ce qu'il rompe le combat ou que quelqu'un vienne l'aider.

- *Déclaration d'intention*

Le meneur de jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round. Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer...

Inutile de donner des réponses trop détaillées. Il suffit d'annoncer quelque chose du genre "je tape sur le gros PNJ tatoué" ou "je me cache sous la table". En fait, se lancer dans des récits détaillés comme "je tape sur le gros tatoué et alors je le touche à la tête et je l'assomme et quand on le réveille il nous dit tout et on résout le scénario" fait perdre du temps à tout le monde car, de toutes façons, ça ne se passera pas comme ça...

De son côté, le meneur de jeu annonce aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle. Là encore, il n'y a pas besoin d'être très précis. Dire "le magicien retrousses ses manches et commence à gesticuler" est préférable à "le magicien se prépare à lancer un sort de Boule de feu géante qui va tous vous carboniser".

- *Résolution des actions*

Ordre des attaques

A l'intérieur du round, on distingue trois passes, qui se succèdent toujours dans le même ordre. Parfois, personne ne pourra agir au cours d'une passe. Dans ce cas, ignorez-la et passez à la suivante.

- **Première passe** : les personnages (PJ et PNJ) qui ont des armes à feu ou des armes à projectiles prêtes à servir agissent en premier, par ordre décroissant d'initiative. Appuyer sur une gâchette ou lâcher la corde d'un arc prend nettement moins longtemps que de donner un coup de couteau...

- **Deuxième passe** : une fois que ces premiers tirs ont eu lieu, on prend les personnages qui n'ont pas encore agi, toujours par ordre décroissant d'initiative. Ils peuvent attaquer, parer, se déplacer... Procédez aux jets de compétence appropriés au fur et à mesure.

- **Troisième passe** : les personnages qui ont des armes à feu pouvant tirer deux fois par round ont droit à leur deuxième tir, toujours par ordre d'initiative décroissante. Les personnages qui devaient dégainer leur arme ou encocher une flèche agissent à ce moment (dans le cas des armes à feu, ils perdent leur second tir). Cette troisième passe terminée, le round s'achève.

Esquiver et parer

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités: l'esquive et la parade.

- **L'Esquive** est une compétence à part entière. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et

précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque. L'Esquive peut également servir à rompre le combat: dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

- **La parade**, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque. Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton...). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire.

En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round. Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les balles.

Blessier l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie. Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir la table des armes). S'il s'agit d'une arme de corps à corps, on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie.

Protections

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types: les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

- **Les armures**. La nature des armures change d'un univers à l'autre (cotte de mailles, gilet pare-balles...), mais leur fonction ne varie pas : elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez le chiffre indiqué dans la table des armures aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne "s'use" jamais.

- **Les boucliers.** Ils apportent un bonus au jet de parade, au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque. Un grand écu ajuste le jet de compétence de +/-20 %, un petit bouclier rond (ou un couvercle de poubelle) se contente de le modifier de +/- 10 %.
- **Le terrain.** Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence.

Réussite critique et maladresse en combat

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat compris entre O1 et O5 signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux points de vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée. Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées.

En voici une petite liste non limitative :

- **Bagarre :** la cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.
- **Toutes les compétences d'armes :** l'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...
- **Compétences d'armes à feu :** l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de deux compétences: Bagarre et Lutte.

- **Bagarre (50%+force).** La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Comme vous pouvez le voir sur la feuille de personnage, elle

n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant). On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes: essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles !

- **Lutte (5%+force+dextérité)**. Les personnages qui ont investi dans la compétence Lutte sont mieux entraînés que les simples bagarreurs, et savent comment être efficaces. Si, au cours d'un combat, le personnage réussit un jet de Bagarre qui est également inférieur à son score en Lutte, il inflige 1d6 points de dommages. La compétence Lutte a d'autres intérêts. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire; de le jeter à terre (réussite automatique); de l'étrangler (appliquez les règles sur l'asphyxie. La victime peut faire un jet d'dextérité à chaque round pour se dégager).

Combat aux armes blanches

Le combat au corps à corps dépend de deux compétences : armes de mêlée et armes d'hast. Toutes deux peuvent servir à parer.

- **Armes de mêlée (10%+dextérité+force)** recouvre la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache. Le fouet est un cas particulier, même s'il dépend aussi de cette compétence. Une attaque réussie avec un fouet n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais la mèche du fouet est enroulée autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber ou de le désarmer en réussissant un jet de dextérité et à condition de l'avoir précisé en intention. Si le résultat du jet d'attaque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut appliquer directement l'un de ces effets, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round avec un jet d'dextérité (elle arrache le fouet des mains de l'attaquant).

- **Armes d'hast (10%+dextérité+force)** concerne toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc.

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, de Lutte ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Les dommages sont soustraits aux points de vie.



Combat à distance

Là encore, le combat à distance peut être divisé en deux grandes catégories : les armes de jet et les armes à feu.

Armes de jet

Les armes de jet ne peuvent être utilisées qu'une fois par round.

Les deux compétences en armes de jet sont :

- **Les armes de tir (10%+dextérité+volonté)**. Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes... Bref, toutes les armes "ballistiques". Il faut un round pour la préparation du tir et un round pour le tir en lui-même.

- **Les armes de lancer (dextérité+volonté en %)**. Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javelots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassé au hasard d'un chemin.

Armes à feu

Comme les armes de jet, les armes à feu tirent à la première ou à la troisième passe de chaque round. Mais contrairement aux arcs et autres arbalètes, la plupart sont assez rapides pour être utilisées à la première et à la troisième passe du round. Contrairement à la plupart des autres types d'armes, les armes à feu recouvrent un grand nombre de compétences. Leurs noms mêmes expliquent assez clairement à quoi elles correspondent.

- **Armes de poing (10%+dextérité+volonté)** permet d'utiliser les pistolets et les revolvers, quel que soit leur calibre. Il est impossible de parer avec une arme de poing.

- **Fusils (05%+dextérité+volonté)** est utilisé pour tout ce qui est carabines ou fusils de guerre non automatiques.

- **Fusils de chasse (idem)** sert pour les armes qui tirent des plombs ou des chevrotines, et non des balles. Particularité : les dommages dépendent de la distance; ces armes sont terribles à courte portée, et beaucoup moins efficaces si la cible est loin. Ce sont les seules armes à feu pour lesquelles la compétence de tir n'est pas doublée à bout portant. De plus, elles ne doublent pas les dommages sur un succès critique.

- **Mitraillettes (force en %)** regroupe toutes les armes automatiques capables de tirer en rafale, que ce soit les mitrailleuses lourdes ou les Uzis.

Tir en rafale

Le tir en rafale a ses propres règles. On ne peut tirer une rafale qu'à la troisième passe d'un round. Une "rafale" comprend de 6 à 20 balles. Chaque balle tirée ajoute 5 % à la compétence du tireur, à concurrence du double de sa compétence. Si le jet sous la compétence est réussi, lancez un dé ayant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale, soit 1d6 pour une rafale de 6 balles, 1d10 pour une rafale de 10 balles, 2d10 pour une rafale de 20 balles...

Le résultat indique le nombre de balles qui touchent leur cible. Calculez ensuite les dommages infligés à la cible, balle par balle, en soustrayant l'armure à chaque fois. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, la première balle inflige double dommage. Si le tireur vise plusieurs cibles, ses chances de toucher ne sont pas modifiées. Une fois la rafale tirée, on lance le ou les dés pour savoir combien de balles ont touché, et le tireur les répartit entre les différentes cibles. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, l'une des balles inflige double dommage, et le tireur décide alors quelle cible est concernée.

Recharger

La plupart des armes modernes sont des automatiques, avec des chargeurs. Il faut un round entier pour expulser le chargeur vide et le remplacer par un neuf. Au round suivant, le personnage tirera une fois, à la troisième passe, puis tout rentrera dans l'ordre. Dans le cas des revolvers, il faut un round entier pour glisser deux balles dans le barillet.

Tirer à bout portant

Lorsque le tireur est très proche de la cible, ses chances de la toucher sont doublées. Le "bout portant" est une distance égale à l'aptitude du tireur exprimée en mètres. Ce bonus ne vaut que pour la compétence, pas pour les dommages. Cette règle ne s'applique pas au tir en rafale. Si un personnage vide un chargeur de mitraillette à bout portant sur quelqu'un, ce n'est pas vraiment la peine de lancer les dés. Considérez que ce quelqu'un est mort, ou bon pour un très long séjour à l'hôpital.

QUELQUES ARMURES

Type	Protection (à soustraire des dommages)
Cuir souple (blouson)	1
Cuir rigide (armure)	2
Cuir et métal	4
Cotte de mailles (gilet pare-balles)	6
Armure de plaques*	8

* Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 10% aux compétences de combat et ne permet pas d'Esquiver.

TABLE DES ARMES D'HAST ET DE MÊLÉE

Arme	Compétence	Dommages
Dague, poignard	Mêlée	1d4
Epée, rapière	Mêlée	1d8
Epieu, pique	Hast	2d6
Espadon*	Mêlée	2d6
Gourdin	Mêlée	1d6
Hache de bataille	Mêlée	2d6
Hachette	Mêlée	1d6+1
Hallebarde*	Hast	3d6
Javelot, lance courte	Hast	1d6+1
Masse, fléau d'armes	Mêlée	1d6+2
Coup de poing, de tête, de pied etc.	Bagarre	1d4-1

* Ces armes s'utilisent à deux mains et sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.

TABLE DES ARMES DE TIR ET DE LANCER

Arme	Compétence	Portée	Dommages
Arbalète*	Tir	20m	2d6
Arc	Tir	50m	1d6+2
Dağue	Lancer	La force du lanceur en mètres	1d4+1
Fronde	Tir	50m	1d6
Javelot	Lancer	La force du lanceur en mètres	1d6+1

* 1 tir par round à la 3e passe le temps de préparer l'arme.

Notes

Dégâts : nombre de dés à lancer si le jet d'attaque est réussi.

Portée : distance en mètres à laquelle l'arme est efficace. Au delà elle est moins précise et la compétence du tireur/lanceur est divisée par deux.

Tirs par round : nombre de fois que l'arme peut tirer à chaque round.

Munitions : nombre de cartouches dans le chargeur. N'oubliez pas de les décompter. Arrivé à 0, il faut recharger.



4.c. Les blessures

Pour savoir où est localisée la blessure s'il n'y a pas eu d'intention de viser un endroit particulier, le MJ lance 1d20 et regarde la silhouette ci-après.



Blessures normales

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages - autrement dit il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, un personnage qui subit trois points de dommages perd trois points de vie.

Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, il est blessé grièvement. Faites un jet d'1d10 sous sa constitution pour voir s'il supporte le choc. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage perd connaissance pour un laps de temps égal à (21 - constitution) en minutes. A son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

Mort

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins meurt instantanément. Rendez-vous au chapitre 5.

Causes de blessures

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

Chutes

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Athlétisme ou de Cascade réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent (les jets de Chance sont bien utiles pour se raccrocher aux branches à la dernière seconde !).

Feux

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages par round. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de Chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit 1d6 points de dommages par round (voir cette notion dans le chapitre "Le combat"), jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.

Tomber dans un feu de camp inflige 1d6 +2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches. Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de Chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas.

S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).

Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d4 points d'apparence.

Asphyxie/noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Pour chaque round, le personnage doit réussir un jet de constitution. Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

Explosions

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite. 10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

Poison

Les poisons en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur virulence, qui est généralement comprise entre 5 et 20. Si un personnage est en contact avec un poison (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a respiré des gaz toxiques ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), comparez la virulence du produit à la constitution du personnage. Si la virulence est supérieure, le personnage perd l'équivalent de la virulence en points de vie.

Quelques exemples de virulences: arsenic 15, curare 20, venin de cobra 16, champignons vénéneux 6 à 15, somnifères modernes 13 (n'infligent pas de dommages, mais plongent dans un profond sommeil pour 2d6 heures).

Maladie

Les règles sur les maladies sont très proches de celles sur les poisons. Les maladies ont également une virulence, et s'attaquent également à la constitution. La principale différence est le rythme auquel elles infligent des dommages. Un personnage malade perd 1d3 points de vie par jour, à concurrence de la virulence de la maladie. S'il a survécu, son organisme a triomphé des microbes, et il commence à récupérer les points de vie perdus. La compétence Secourisme n'a aucune incidence sur les maladies, pas plus que sur les empoisonnements.

Quelques exemples de virulence: rhume 3 à 5, grippe 4 à 8, pneumonie 6 à 10, choléra 12 à 15, peste 14 à 20.

Guérison

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps... Livré à lui-même, un personnage récupère 1d4 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère 1d6 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne, ce chiffre monte à 2d4 points de vie par semaine. Les effets des compétences Secourisme et Médecine sont développés dans le chapitre sur les compétences. La seule règle importante sur la guérison est la suivante: en aucune circonstance il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie.

4.d. L'expérience

Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées. Les scores de Chance ou Idée ne bougeront jamais, pas plus que le total des points de vie ou le bonus aux dommages. En revanche, les compétences peuvent augmenter, selon le principe: c'est en forgeant qu'on devient forgeron... Si, au cours d'une aventure, un personnage a réussi une action importante, le meneur de jeu peut l'autoriser à cocher la petite case qui se trouve à côté de la compétence correspondante. A la fin de l'aventure, le personnage peut tenter de l'améliorer. Pour cela, le joueur lance 1d100. S'il obtient un score supérieur à la valeur de la compétence, le personnage a retiré quelque chose de l'expérience, et la compétence augmente d'1d4 points. S'il obtient un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la situation ne lui a rien appris...



5. SORT DES PERSONNAGES JOUEURS APRÈS LA MORT

Dans le jeu Penn Ar Bed comme dans les légendes traditionnelles de Basse-Bretagne, la mort ne signifie pas la fin d'un personnage joueur. Son âme rejoint l'immense cohorte de l'Anañon et est jugée.

Le MJ lance 1d20 pour connaître le jugement. Il peut moduler le résultat en fonction de l'attitude du personnage pendant la partie en rajoutant secrètement des bonus ou des malus.

1 : il est damné et son âme va en enfer. Fin de la partie pour le joueur.

Entre 2 et 10 : l'âme doit effectuer une pénitence sur terre sous la forme d'un animal (le MJ lance 1d10 pour connaître l'animal et ses caractéristiques. Cet animal peut communiquer avec les joueurs) et aider les autres joueurs.

Entre 11 et 18 : l'âme doit effectuer une pénitence sur terre sous la forme d'un anaon et aider les autres joueurs. Le personnage du jeu devient d'un transparent blanchâtre et ne conserve que ses caractéristiques mentales et spirituelles.

19 : l'âme est coincée à un endroit jusqu'au Jugement Dernier au bon vouloir du MJ. Fin de partie pour le joueur.

20 : l'âme va au Paradis. Fin de partie pour le joueur.

Tableau de réincarnation en animal selon le résultat du d10 :

1	Un goéland
2	Une vache noire
3	Un taureau noir
4	Une souris
5	Un papillon
6	Un cheval noir
7	Un chien noir
8	Un chat noir
9	Un corbeau
10	Un poisson (attention à prévoir l'eau pour le maintenir en vie !)



6. DERNIERS DÉTAILS

6.a. Temps de jeu

Le temps de jeu et le temps réel sont deux notions différentes, qui ont peu de rapport l'une avec l'autre. Un personnage peut passer plusieurs jours penché sur un grimoire ardu à déchiffrer, mais il ne faudra que quelques secondes au meneur de jeu pour résumer aux joueurs ce qu'il contient. Le temps de jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au meneur de jeu, en tant que narrateur, de le faire avancer plus ou moins rapidement, en fonction des actions des joueurs et des besoins de son scénario. Pour utiliser une compétence, il faut de quelques secondes à quelques heures, en moyenne quelques minutes. Par exemple, un jet de Bibliothèque correspondra à plusieurs heures, alors qu'un jet de Cascade correspondra à quelques secondes. Servez-vous de votre bon sens pour déterminer la durée de chaque tentative, si cela devait devenir important. C'est rarement le cas et, lorsque ça l'est, la véritable durée d'un jet de dés est "ce qui arrange le meneur de jeu pour que l'histoire reste intéressante et crédible". Il existe cependant un cas où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant un combat, le temps est découpé en rounds de quelques secondes, au cours desquels les actions s'enchaînent dans un ordre précis. Vous trouverez tous les détails au chapitre "Le combat".

6.b. Mouvements et poursuites

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est leur valeur de Mouvement. Lorsque que vous mettez en scène un combat entre humains, ne vous occupez pas de cette valeur, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur voiture, prendre un fusil de chasse et revenir, le tout en un round. Les animaux et les monstres ont une valeur de Mouvement différente des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot.

En cas de poursuite (des personnages par un monstre ou le contraire), estimez l'avance dont dispose le poursuivi. Soustrayez le mouvement du poursuivi de celui du poursuivant. Vous obtenez un nombre qui représente la distance en mètres que gagne le poursuivant à chaque round (si cette valeur est négative, le poursuivant gagne du terrain). La

plupart des créatures ne peuvent pas courir à fond de train pendant plus que leur constitution en rounds.

Exemple : Un personnage (Mouvement 8) est poursuivi par un cavalier (Mouvement du cheval : 12). Il a 20 mètres d'avance. Son poursuivant gagne 4 mètres par round, et le rattrapera en 5 rounds.





BESTIAIRE SOMMAIRE



Araignées

On distingue de nombreuses espèces d'araignées. Certaines sont inoffensives mais d'autres mortelles.

Caract.	Jets de dés
APP	1d4
FOR	1d6
CON	1d6
DEX	3d6
VOL	1d4
CHAR	1
EQU PSY	sans objet
INT	1d4
DON	sans objet
CHANCE	1d6
POINTS DE VIE	(Force+Constitution)/2
MOUVEMENT	4
COMBAT	Morsure 30% (1d4+1)
ARMURE	Aucune
COMPETENCES	Chercher 40%, Esquive 20%, Grimper 80%, Vigilance 50%
TRESOR	Aucun

Pour les araignées de plus grosse taille, multipliez les caractéristiques par deux et ajoutez 10% aux compétences de perception et de combat.

Pour les araignées géantes, multipliez les caractéristiques par 4 et ajoutez 20% aux compétences de perception et de combat.

Le venin des araignées affecte la victime d'une morsure sauf si ce dernier réussit un test constitution. La virulence du poison est laissée à la discrétion du meneur de jeu.

Si la victime est empoisonnée, elle commencera à ressentir les effets après quelques minutes, perdant 1d3 points de vie par round jusqu'à la paralysie et la mort.



Démons

Enfants du Mal, créatures issues des abysses infernales suite à la chute de Lucifer sur la terre après sa révolte contre Dieu, les démons sont multiples et terrifiants.

On sait peu de choses sur eux.

Il en existe plusieurs espèces et ils sont strictement hiérarchisés suivant leur puissance et leur pouvoir ; il y a les démons mineurs, les démons majeurs, les princes-démons, les diables et les archi-diables.

Tout démon digne de ce nom possède des pouvoirs magiques ; certains sont dotés d'une force inimaginable ; d'autres sont très intelligents et vicieux.

Il est possible d'invoquer un démon si l'on possède un Agrippa, un Vif ou un Egremont (nom désignant un grimoire de sorcellerie suivant l'endroit de Basse-Bretagne ou l'on se situe) et de le contraindre à l'obéissance par certains rituels, mais frayer avec les enfers et ses habitants est dangereux et tout a toujours un prix dans l'univers des démons et des diables. Un démon invoqué doit donc obligatoirement repartir avec quelque chose, ne serait-ce qu'une allumette ou un grain de blé, sous peine d'emporter l'âme de celui qui l'a invoqué.

Les caractéristiques varient tellement suivant la catégorie de démons qu'elles sont laissées à la discrétion du MJ selon les besoins de la partie. Cependant, il est important de souligner qu'en Basse-Bretagne, le diable et sa suite ne font pas tellement peur et ne sont pas très malins. Il leur arrive ainsi souvent d'être dupés dans les légendes.

Le diable ne peut être invoqué, juste appelé et il vient s'il le veut (plus le personnage qui l'appelle est vertueux, plus il a de chance de venir pour avoir une âme intéressante).



Dragons

Les dragons sont des reptiles géants d'une force dévastatrice et d'une grande intelligence. En Basse-Bretagne, leurs souffles peuvent être à l'origine des vents, aussi n'était-il pas rare lorsque le vent soufflait et qu'un paysan levait sa faux en l'air, qu'une griffe ou une écaille tombe sur le sol. Les tourbillons étaient appelés « queue du dragon ».

La plupart d'entre eux volent et possèdent une paire de grandes ailes membraneuses.

Ils sont dotés d'une mâchoire puissante et de pattes griffues. Le corps du dragon est couvert d'écailles épaisses et se termine par une longue queue mobile.

Mais sa force physique n'est rien à côté de sa capacité à cracher les flammes, l'acide ou tout autre substance destructrice. Ils sont les rejetons du grand dragon primordial vaincu par l'archange St Michel et dont le corps, en tombant dans la mer, a formé la péninsule armoricaine.

On distingue plusieurs espèces de dragons mais chacun est unique.

Les dragons d'or et d'airain, les dragons rouges et les dragons de cuivre crachent le feu.

Les dragons rouges contrôlent le vent du sud.

Le dragon noir projette un acide redoutable.

Le dragon vert sème la peste sous la forme de nuage corrosif. Il contrôle le vent venant de l'Est.

Le dragon blanc gèle ses victimes dans une gangue de glace. Il contrôle le vent du Nord.

Le dragon bleu foudroie ses adversaires. Il contrôle le vent venant de l'Ouest.

Le dragon aquatique est comparable à un serpent de mer avec une tête de dragon. Il crache de l'eau sous très haute pression qui peut couler un navire.

Caract.	Jets de dés
FOR	4d6+10
CON	5d6
TAI	4d6+20
DEX	4d6
EQU PSY	5d6
CHAR	5d6
INT	3d6+6
DON	4d6+12
POINTS DE VIE	20d6
MOUVEMENT	10
COMBAT	Morsure 50% (4d6), Griffes 50% (3d6), Souffle 60% (3-5d6)
ARMURE	10 points (peau épaisse et écailles)
COMPETENCES	Esquive 50%, Vigilance 65%
TRESOR	10000 pièces d'or au plus



Korrigans

Les korrigans sont de petits êtres humanoïdes à la peau noire, d'une trentaine de centimètres de haut avec des yeux rouges et de grandes oreilles qui leur permettent d'entre tout dans un rayon d'un kilomètre. Ils vivent en tribus sous terre dans des terriers ou des maisons troglodytes très bien aménagés.

Chaque tribu obéit à un chef et tous les chefs sont aux ordres du roi des korrigans dont le palais se trouve sous la lande de Trez Malagouen près de Plonevez-Porzay.

Ce sont des créatures de l'ombre et ils ne se déplacent à l'air libre qu'à la nuit tombée, de préférence lorsque c'est la pleine lune et toujours en groupe. Comme ils sont peu habitués à la quantité d'oxygène de l'air ambiant, leurs sorties les rend euphoriques et ils font souvent des farandoles autour des menhirs locaux.

En journée, leurs capacités sont réduites de moitié. Dans la nuit, ils voient parfaitement grâce à leur vue infrarouge. Leurs grandes oreilles leur permettent d'entendre tout ce qui se dit à 2 kms à la ronde.

Bien que leur royaume se situe sous la mer intérieure, il existe de nombreux accès qui y conduisent directement et dont on trouve facilement la trace dans la toponymie locale : Trou des korrigans, table des korrigans etc...

Caract.	Jets de dés
FOR	4d6
CON	2d6
TAI	1d4 x 10 en cm
DEX	2d6+6
INT	3d6
VOL	3d6
POU	1d6+3
PTS DE VIE	1d8
MOUVEMENT	8
COMBAT	Epée 45%, Lance 50%
ARMURE	3 points (cuir rigide)
COMPETENCES	Esquive 40%, Equitation 45%, Vigilance 50%
TRESOR	1d20 pièces d'or



Teuz

Les teuz sont de petits êtres humanoïdes, d'une trentaine de centimètres de haut que l'on trouve parfois dans les maisons pour aider la ménagère. Ils sont toujours solitaires et très susceptibles. Chaque soir ils doivent être remerciés pour l'aide qu'ils ont fournie dans la journée sous peine de représailles terribles. Un teuz vexé va s'employer à défaire tout ce qu'il aura fait pour aider depuis son entrée dans la maison. S'il est là depuis plusieurs années, gare à la casse trouvée au réveil ! Pour calmer un teuz en colère, il faut lui jeter un sac de graines, de sable ou de sel. Il va s'arrêter car son obsession de l'ordre va le pousser à compter combien il y a de grains dans le sac jusqu'à ce qu'il ait le compte exact. Certains s'occupent des animaux dans les écuries. Ils peuvent se révéler malfaisants s'ils sont aux ordres d'un sorcier ou d'un voisin qui vous veut du mal. Ils ne peuvent pénétrer dans une maison sur le seuil de laquelle est posé un instrument de travail de celui qui y habite ou si un chapelet est accroché sur la porte.

Caract.	Jets de dés
APP	3d6
FOR	2d6
CON	2d6
TAI	1d4 x 10 en cm
VOL	3d6
DEX	2d6+6
INT	2d6
DON	1d6+3
CHAR	1d6
POINTS DE VIE	1d8
MOUVEMENT	8
COMBAT	Couteau 45%, Lance 50%
ARMURE	3 points (cuir rigide)
COMPETENCES	Esquive 40%, Vigilance 50%
TRESOR	1d10 pièces d'argent



Kornikaned

Les kornikaneds sont des lutins forestiers que l'on nomme ainsi parce qu'ils ont deux ou quatre petites cornes sur le front. Ils vivent en tribus sous les futaies et ont apprivoisé toutes sortes d'animaux qui leurs servent de montures : des renards, des blaireaux, de gros lièvres...

Ils n'ont pas pour habitude de se mêler des affaires des humains sauf si ceux-ci se perdent dans leur forêt. Ils soufflent alors dans un cor qu'ils portent en permanence en bandoulière pour remettre les promeneurs sur le droit chemin afin qu'ils ne restent pas trop longtemps.

Caract.	Jets de dés
APP	3d6
FOR	2d6
CON	2d6
TAI	1d4 x 10 en cm
VOL	3d6
DEX	2d6+6
INT	2d6
DON	1d6+3
CHAR	1d6
POINTS DE VIE	1d8
MOUVEMENT	8
COMBAT	Couteau 45%, Lance 50%, Sarbacane 60%, Arc 70%
ARMURE	3 points (cuir rigide ou écorce d'arbre)
COMPETENCES	Esquive 40%, Vigilance 50%
TRESOR	1d10 pièces d'argent



Chiens de l'enfer

Les entrées des enfers sont gardées par des chiens géants aux crocs baveux et à l'appétit féroce. Deux d'entre eux apparaissent régulièrement dans les marais du Yeun Ellez près du Youdig, qui passe pour en être une.

Ils servent aussi aux démons pour poursuivre les âmes des mortels sur les landes de Basse-Bretagne pendant les mois noirs. On les appelle alors « les chiens d'équinoxe ».

Caract.	Jets de dés
FOR	4d6
CON	4d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
POU	2d6
POINTS DE VIE	4d6
MOUVEMENT	6
COMBAT	Morsure 60% (2d6), Griffes 50% (1d6+3)
ARMURE	5 points (peau épaisse)
COMPETENCES	Chercher 55%, Esquiver 50%, Vigilance 75%
TRESOR	Aucun

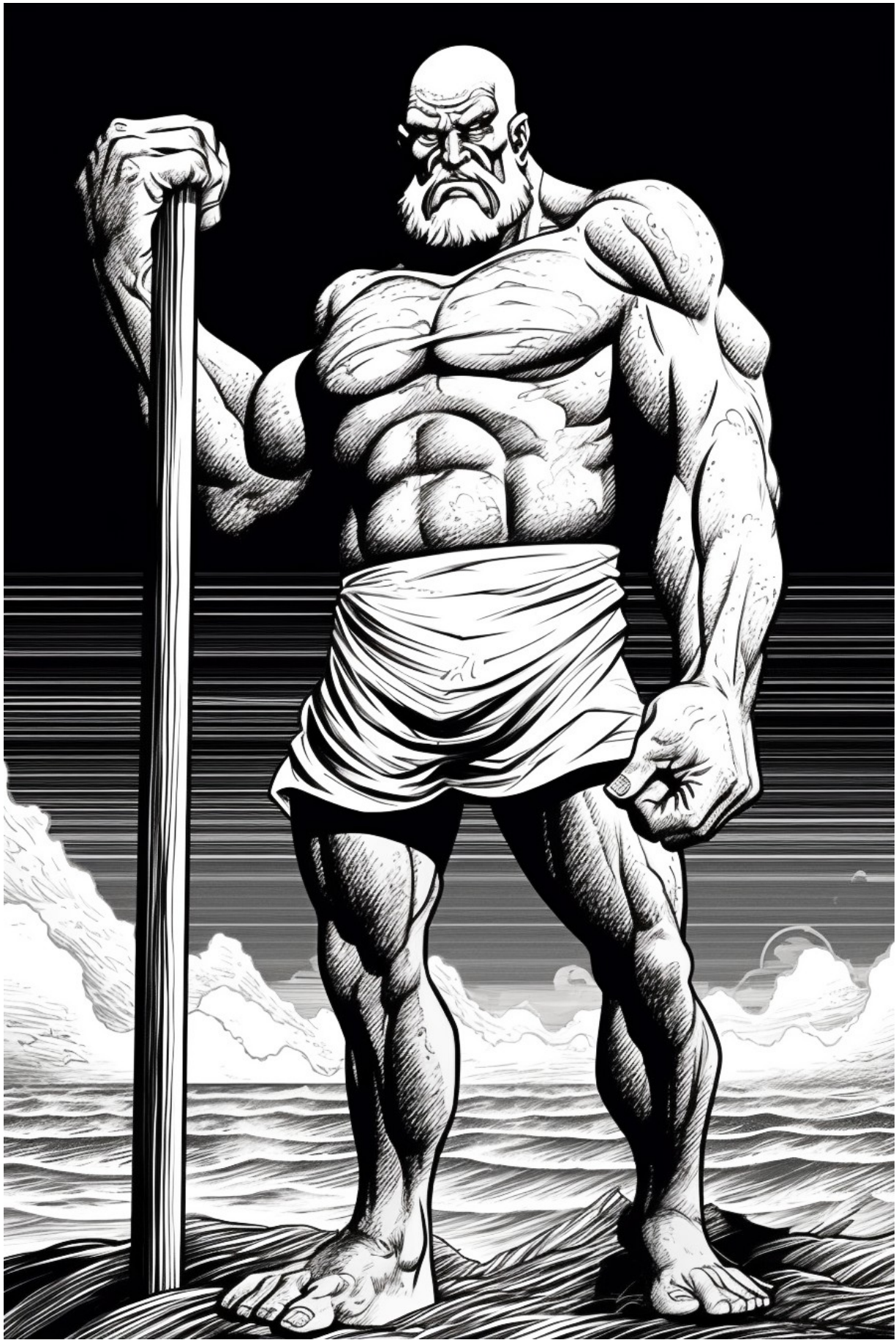


Squelette

Les squelettes sont des morts animés par une puissante magie. Ils portent généralement les vestiges des armes et pièces d'armure qu'ils avaient de leur vivant. Ils sont insensibles à la peur et ne s'arrêtent de combattre que quand ils sont entièrement détruits. Les blessures, même graves, ne semblent pas les affecter.

Les flèches et les traits d'arbalète ne leur infligent que la moitié des dommages. Par contre, une hache, une lourde épée ou un marteau de guerre fait merveille contre eux.

Caract.	Jets de dés
FOR	3d6
CON	0
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	0
POU	1
POINTS DE VIE	1d6
MOUVEMENT	3
COMBAT	Epée, Hache ou Lance 30%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES	Esquive 30%, Grimper 40%, Vigilance 30%
TRESOR	Aucun



Géant

Les géants sont de grandes créatures, aux traits grossiers, aimant la chair humaine et korriganne. Ils peuvent mesurer jusqu'à 25m de haut et vivent dans les cavernes de la côte. Leur force n'a d'égale que leur rage et leur faim de chair fraîche. Ils se postent souvent aux différents caps pour lancer des rochers sur les bateaux qui naviguent à leur portée afin de les faire chavirer et dévorer l'équipage.

Leur peau épaisse est couverte d'une fourrure noire poussant par touffes ignobles. Deux canines proéminentes sortent de leur bouche, plaquées sur leur lèvre supérieure, un peu à la manière d'un sanglier.

Les géants descendant des anciens dieux, ils sont très puissants et difficiles à battre mais, s'ils étaient nombreux avant l'arrivée des hommes dans l'ouest de la péninsule armoricaine, ils ont été décimés par les légions romaines de l'empereur Claude, voulant s'assurer de la tranquillité de sa base arrière pour envahir la (Grande) Bretagne. La légende rapporte que certains sont endormis sous la presqu'île de Crozon ou les monts d'Arrée et pourraient se réveiller à tous moments.

Ils se battent avec une massue rudimentaire, sans peur, d'autant plus qu'une fois terrassés, ils se régénèrent après 3 rounds à raison de 1d6 points de vie par round. La seule méthode pour détruire un géant est de lui trancher la tête et de brûler ses restes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des cendres.

Caract.	Jets de dés
FOR	8d6
CON	8d6
TAI	1d20+1d10 (en mètres)
DEX	1d12+3
INT	2d6
POU	3
POINTS DE VIE	200
MOUVEMENT	2
COMBAT	Massue 40-50% (6d6)
ARMURE	10 points (peau rugueuse)
COMPETENCES	Chercher 40%, Vigilance 45%



Zombie

Les zombies sont des morts-vivants maintenus par une puissante magie (comme les squelettes) par un sorcier, une sorcière ou un savant fou suivant le contexte. Ce sont des cadavres sans âme, affamés de chair humaine. Ils ignorent la peur et les blessures ne les affectent pas, hormis dans leur mobilité si un membre est détruit en cours de combat. Ils ne portent généralement pas d'armes et se battent en tentant d'agripper et de mordre leur adversaire.

La morsure d'un zombie est redoutable ; si la virulence est inférieure à la constitution de la victime, cette dernière ne sera qu'empoisonnée par la bave impure du zombie avec une perte de 1d4 points de vie par tour. En cas de mort la victime deviendra zombie à son tour, ne conservera que ses caractéristiques physiques et sera systématiquement hostile aux joueurs. Son âme suit le processus de l'Anaon.

Caract.	Jets de dés
FOR	3d6
CON	Aucune
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	Aucune
POU	1
POINTS DE VIE	1d6
MOUVEMENT	2
COMBAT	Griffes 30%, Morsure 40%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES	Vigilance 40%, Sentir la chair fraîche 50%
TRESOR	Aucun



Chien conjuré

Les chiens conjurés sont de gros chiens noirs, souvent des barbets, qui contiennent une âme infernale qu'un prêtre-exorciste a fait sortir du corps qu'elle possédait et enfermé dans l'animal.

Des colporteurs étaient payés dans toute la Bretagne pour emmener ce genre de chiens au marais du Yeun Ellez pour les y jeter afin qu'ils retournent directement en enfer au lieu d'aller tourmenter quelqu'un d'autre.

Ils sont reconnaissables à l'étole du prêtre exorciste qui doit rester nouée autour du cou pour que l'esprit demeure dans l'animal. Ce genre de chien parle et dispose des caractéristiques intellectuelles de l'esprit qui y est enfermé. Hostile aux joueurs, il essaiera toujours de les convaincre de dénouer l'étole. Si l'un d'eux le fait, il devra réussir un jet de volonté pour empêcher l'esprit de le posséder. S'il ne parvient pas à convaincre quelqu'un de retirer l'étole, le chien attaquera pour se faire tuer et libérer l'esprit mauvais. Dans ce cas, tous les joueurs devront réussir à tour de rôle un jet de volonté. Le premier qui perd devient possédé par l'esprit.

Caract.	Jets de dés	
FOR	2d6	
CON	2d6	
TAI	2d6	
DEX	2d6	
INT	celle de l'esprit	3d6
POU	idem	3d6
POINTS DE VIE	1d10	
MOUVEMENT	8	
COMBAT	Morsure 60% (2d6), Griffes 50% (1d6+3)	
ARMURE	0	
COMPETENCES	Chercher 55%, Esquiver 50%, Vigilance 75%	



Loup-garou

En Basse-Bretagne, les loups garous ne sont pas forcément hostiles. Le seigneur de Bisclavret, dont le nom est entré dans le langage commun pour désigner un loup-garou, s'enfuyait de son château chaque nuit de pleine lune pour éviter de blesser quelqu'un.

En cas de rencontre, un loup-garou sera surtout effrayé et n'attaquera que s'il se sent menacé, comme un vrai loup, sauf s'il est enragé auquel cas il attaquera systématiquement et de manière féroce.

Caract.	Jets de dés
APP	1d6
FOR	4d6
CON	4d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	4d6
VOL	1d4
CHAR	1
EQU PSY	sans objet
INT	1d6
DON	1d10
CHANCE	1d6
POINTS DE VIE	(Force+Constitution)/2
MOUVEMENT	10
COMBAT	Morsure 50% (2d6), Griffes 50% (1d6+3)
ARMURE	5 points (peau épaisse)
COMPETENCES	Chercher 55%, Esquiver 70%, Vigilance 75%, Athlétisme 50%, Discrétion 60%,



Sirène

Les sirènes de Basse-Bretagne ressemblent aux sirènes traditionnelles et descendent toutes de la princesse magicienne Dahut, fille du roi Gradlon de la ville engloutie d'Ys, qui a pris cette forme pour échapper à l'océan qui commençait à recouvrir sa ville. Elles disposent de nombreux pouvoirs dont celui de contrôler la météo et provoquer des tempêtes. Leur chant est aussi irrésistible que celui des sirènes d'Ulysse. Il n'existe pas de sirènes mâles, c'est pourquoi, lors des saisons de reproduction, elles cherchent à attirer de jeunes hommes dans leur demeure. Elles ne peuvent rester hors de l'eau plus de 2 heures.

Caract.	Jets de dés
FOR	3d6
CON	3d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	2d6
CHARISME	2d20
VOLONTE	3d6
POU	3d6
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	4 dans l'eau 2 sur terre
COMBAT	Trident ou Lance 60%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES DANS L'EAU	Esquive 70%, Nager 90%, Vigilance 40%, Provoquer une tempête 95%
TRESOR	Celui des navires engloutis qu'elles pillent.



Morgan

Les morgans (en breton : ceux nés de la mer) de Basse-Bretagne sont de petits êtres humanoïdes vivant au fond de l'océan. Ils mesurent un pied de haut (30 cm) et vivent dans des maisons de coquillages et de nacre. Ils sont en général bénéfiques envers les humains, surtout les enfants, car ils sont méfiants vis-à-vis des adultes. Ils n'ont pas de pouvoirs magiques particuliers mais peuvent rendre des services. Ils sont les dépositaires des richesses naturelles gisant au fond de l'océan. De nos jours, les humains leur sont devenus plus exaspérants et il n'est pas rare qu'ils se comportent comme des gremlins pour saboter toutes les machines humaines qui, selon eux, ne sont là que pour polluer encore plus les océans. Ils connaissent tout des sept mers et de l'océan souterrain sur lequel repose la péninsule armoricaine.

Caract.	Jets de dés
APP	3d6
FOR	1d6
CON	1d6
TAI	1d4 (en dizaines de centimètres)
DEX	2d6
INT	3d6
VOL	3d6
CHAR	2d6
DON	1d6
POINTS DE VIE	(FOR+CON)/2
MOUVEMENT	4
COMBAT	Trident ou Lance 60%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES DANS L'EAU	Esquive 70%, Nager 90%, Vigilance 40%,
TRESOR	1d4 pépites d'or marin.



Mary-Morgan

Les Mary-Morgans de Basse-Bretagne vivent dans l'océan mais, à la différence des sirènes elles ont un corps de femme des pieds à la tête. Il s'agit de magiciennes qui ont choisi de quitter la terre des hommes pour demeurer à l'abri sous l'océan. La plus célèbre est, selon la tradition l'ancienne enchantresse Ahès de Carhaix qui a décidé de quitter la compagnie des hommes pour s'établir dans les grottes marines de la presqu'île de Crozon. Les différents témoignages la décrivent comme une très belle femme à la peau blanche avec des reflets bleus. Ce sont ses longs cheveux bruns en nattes enroulées autour de son corps qui cachent sa nudité. Les Mary-Morgans sont farouches mais très puissantes en Magie.

Caract.	Jets de dés
APP	1d20
FOR	3d6
CON	3d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
CHAR	3d6
VOL	3d6
DON	2d20
CHANCE	1d20
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	6
COMBAT	Poignard, dague 60%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES DANS L'EAU	
Magie	entre 80 et 95 %
TRESOR	aucun car peu intéressées.



Ankou

Contrairement à une idée répandue, l'ankou n'est pas la Mort mais simplement son serviteur chargé de récupérer ceux dont l'heure est venue. Son arrivée est toujours signalée par un bruit de roues de charrette qui grince même si de nos jours il s'est modernisé et travaille en monospace. L'ankou est différent pour chaque paroisse dont c'est le dernier mort de l'année. Ce peut donc être un homme jeune ou vieux, une femme ou un enfant. Si son aspect est présentable en début d'année dans ses vêtements funèbres puisque le mort vient d'être enterré (sauf en cas de mort violente), il est nettement plus repoussant pendant les mois noirs qui marquent la fin de son office (octobre, novembre décembre) car le corps atteint un stade de décomposition avancée. Durant cette période, la vision de l'ankou provoque un jet sous la volonté pour ne pas perdre un point d'équilibre psychique. Entité bien réelle, il peut quand même traverser tous les obstacles pour venir chercher celui ou celle qu'il doit récupérer. L'ankou ne peut être tué. Au pire, il tombe à 2 points de vie et rompt le combat en s'enfouissant instantanément dans le sol. Si un joueur meurt quelque part après le 25 décembre, il a 90% de chance d'en devenir le nouvel ankou. Dans ce cas, son âme ne suivra le processus de l'Anaon que l'année suivante+1.

Caract.	Jets de dés
APP	5
FOR	3d6
CON	3d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
DON	1d20
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	6
COMBAT	faux 70%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES	Magie entre 80 et 95 %
TRESOR	aucun.



Esprit errant (Anaon)

Un anaon est un esprit errant bloqué sur terre jusqu'à ce qu'il effectue une action qui le délivrera. Il ne dispose plus de caractéristiques physiques à part la taille qui concernera celle de son apparition. Les armes physiques standard ne lui font aucun effet. Seuls les sorts, la destruction de ses ancrés ou des objets magiques peuvent se révéler efficaces contre un esprit errant.

Caract.	Jets de dés
APP	3d6
INT	3d6
TAI	3d6/10 en mètres
DON	1d20
CHAR	3d6
EQUILIBRE	1d20
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	8
VOLONTE	1d20



Santirine

En Basse-Bretagne, la Santirine avait son terrain de chasse dans les montagnes noires. Elle avait l'apparence d'un satyre féminin : des cornes de bélier ou des bois de cerf, un corps de femme jusqu'à la taille puis des jambes de bouc. Ses coudes étaient garnis d'ergots redoutables, ses doigts de griffes tranchantes et des dents pointues sortaient de sa bouche. Tel le sphinx d'Œdipe, elle apostrophait ceux qu'elle croisait et leur posait une énigme. Après trois essais, une bonne réponse permet de continuer son chemin, tandis qu'une mauvaise amènera à l'affronter pour ne pas être dévoré.

Caract.	Jets de dés
FOR	4d6
CON	4d6
TAI	3d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	4d6
VOLONTE	4d6
CHAR	3d6
DON	2d6
POINTS DE VIE	(FOR+CON) /2
MOUVEMENT	10
COMBAT	Morsure 60% (2d6), Griffes 50% (1d6+3), Ergots 40% (1d6+3)
ARMURE	5 points (peau épaisse)
COMPETENCES	Chercher 55%, Esquiver 50%, Vigilance 75%



March Maelen

Le March Maelen ou cheval du Mal est un coursier infernal à la robe noire ainsi qu'à la crinière et aux yeux de feu. Il invite ceux qu'il rencontre à grimper sur son dos puis les entraîne dans une course folle jusqu'au levé du jour où il les précipite dans un marais ou un ravin.

Caract.	Jets de dés
FOR	4d6
CON	4d6
TAI	4d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
POU	2d6
POINTS DE VIE	18-20
MOUVEMENT	12
COMBAT	Morsure 60% (2d6), Griffes 50% (1d6+3)
ARMURE	5 points (peau épaisse)
COMPETENCES	Chercher 55%, Esquiver 50%, Vigilance 75%



Groach

Les Groachs ou Groac'hs sont des fées maléfiques des eaux. La plus célèbre est sans doute celle de l'île de Lok dans l'archipel des Glénans qui séduisait les jeunes hommes pour les épouser et les transformer en petits poissons. La véritable apparence des groachs est repoussante et comme elles sont qualifiées de reines des champignons qui, dans la tradition, servent de trônes aux crapauds, il y a fort à parier qu'une certaine ressemblance existe entre elles et les batraciens. La légende de celle du Pont-Guen près de Quemeneven indique qu'elle paralysait de peur quiconque la voyait. Dans le jeu la première rencontre avec une groach sera synonyme de jet sous la volonté sous peine de perdre 1d10 points en équilibre psychique.

Caract.	Jets de dés
APP	1d4
FOR	3d6
CON	3d6
TAI	3d6 /10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
CHAR	4d6
VOL	3d6
DON	2d20
CHANCE	1d20
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	8
COMBAT	Poignard, dague 60%, griffes 50%
ARMURE	Aucune
COMPETENCES	Magie entre 80 et 95 %, esquive 65%
TRESOR	1d100 x 10 pièces d'argent.



Penn March (homme à tête de cheval)

Aux environs de Châteaulin existait un jeune noble victime d'un mauvais sort qui, le jour avait une tête de cheval et la nuit, son apparence normale. Son malheur l'avait plongé dans une folie furieuse et il attaquait quiconque le rencontrait. Sa connaissance des armes du fait de son éducation noble le rendait redoutable. Il s'en prenait surtout aux filles qui repoussaient ses avances.

Caract.	Jets de dés
APP	1d6
FOR	2d20
CON	3d6
TAI	4d6/10 en mètres
DEX	3d6
INT	3d6
CHAR	1d6
VOL	3d6
DON	2d20
CHANCE	1d20
PTS DE VIE	1d20
MOUVEMENT	8
COMBAT	Poignard, dague 60%, épée 65%.
ARMURE	cuir.
COMPETENCES	Esquive 60%
TRESOR	aucun.



Iann an Aod

Iann an Aod fait partie des esprits hurleurs de la nuit. Incarnation de la force de l'océan et de tous les noyés, il apparaît comme une forme humaine dont on a du mal à définir les contours (enfant ou jeune homme). Les rares personnes qui l'ont vu et en sont ressorties vivantes comparent son apparence à un reflet d'homme dans l'eau. Sa force est au plus haut lorsque la marée est la plus haute et inversement même s'il demeure quand même redoutable. Lorsqu'il crie, il semble appeler quelqu'un. Si on lui répond une première fois, il se rapproche de la moitié de la distance entre lui et vous. Si on lui répond une deuxième fois, même chose. A la troisième réponse il est sur vous et vous casse le cou sans que vous puissiez faire quoi que ce soit.

Caract.	Jets de dés
APP	1d20
FOR	3d6 à marée basse 10d6 à marée haute
CON	6d6
TAI	3d6
DEX	3d6
INT	3d6
CHAR	3d6
VOL	3d6
DON	2d20
CHANCE	1d20
PTS DE VIE	immortel, il peut juste être bloqué de manière très temporaire.
MOUVEMENT	8
COMBAT	Lutte 80%
ARMURE	Aucune
TRESOR	aucun mais peut révéler des secrets liés à l'océan si on parvient à le vaincre momentanément.

LE MOINE MAUDIT

Un scénario d'initiation pour Breizh-Izel.

Résumé :

Les joueurs vont devoir lever la malédiction d'un moine pétrifié au bord de l'Aulne. Pour cela ils auront à trouver le couteau de Saint-Corentin, un artefact réputé pour lever les malédictions. Ce couteau se trouve dans les ruines de l'ancienne abbaye de Landevennec.

Scénario

Les joueurs se retrouvent autour d'une boisson chaude au salon de thé « Marie et la chocolaterie » à Plomodiern. Celui ou celle qui a le plus haut score en « don » avoue aux autres qu'il fait le même rêve depuis plusieurs nuits : un moine lui apparaît en songe et lui demande de l'aider à briser la malédiction qui l'a transformé en rocher au bord de l'Aulne.

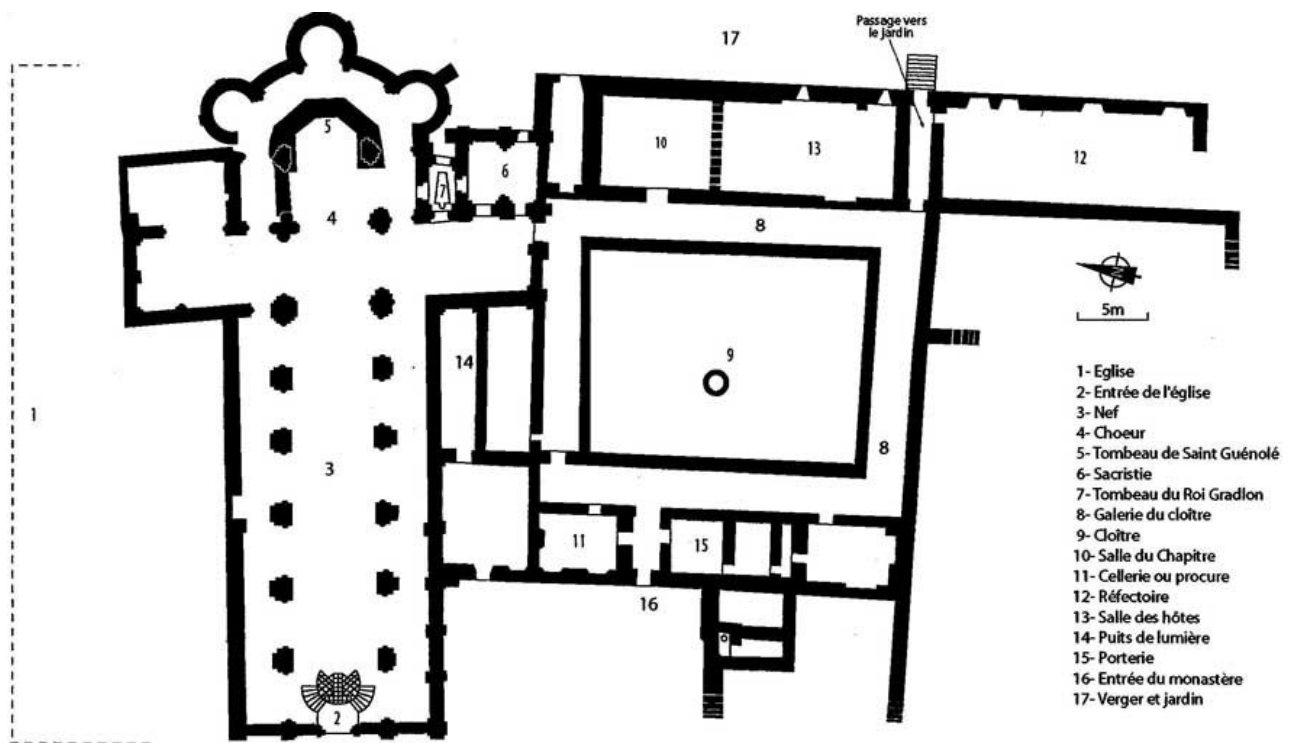
Les joueurs vont devoir se renseigner sur cette malédiction. Ils la trouveront facilement sur internet ou dans un livre traitant des légendes de la presqu'île de Crozon :



Les marins qui fréquentent l'embouchure de l'Aulne donnent le nom de moine de Landévennec à un bloc de granit qui se dresse au bord de l'eau, et a en effet cette forme. C'était un religieux de l'abbaye qui, relégué dans une grotte voisine en

expiation de ses désordres, fut pétrifié et devra garder cette attitude jusqu'au jugement dernier. Ce roc se voit encore à mi-côte des hauteurs qui dominent l'anse du Penform (cimetière de bateaux). Il restera là jusqu'au Jugement dernier. On la reconnaît facilement, c'est la silhouette d'un moine à longue barbe.

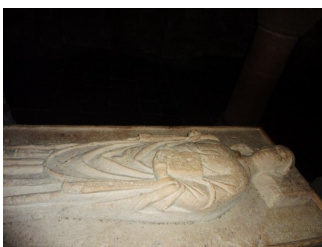
Une fois qu'ils auront découvert la légende, il leur faudra trouver un artefact permettant de lever les malédictions et les mauvais sorts : le couteau de Saint Corentin qui exigera une difficulté normale en « chercher » pour connaître son existence mais une difficulté malussée pour découvrir où il se trouve, à savoir dans les ruines de l'ancienne abbaye de Landevennec.



1-2-3-4- L'église :

Elle a été démontée pendant la Révolution. Il ne reste que des murs de pierres s'élevant jusqu'à 2 ou 3 mètres selon les endroits. Rien de particulier à signaler.

5- Tombeau de St Gwenolé :



Un gisant de St Gwenolé se trouve au fond du choeur. Lorsqu'on le soulève, 1d10 zombies de moines étonnement bien conservés, sortent du sol tout autour pour le protéger. Dans le tombeau se trouve uniquement le squelette de St Gwenolé.



6- sacristie :

C'est le repaire de l'anaon d'un des anciens abbés de l'abbaye qui a été tué par les viking lors d'un raid et hante depuis les lieux pour se venger.

7- Tombeau du roi Gradlon :



C'est le gros bâtiment presque intact à droite sur la photo. L'entrée est fermée par une grosse grille en fer forgé qu'il faut parvenir à crocheter. A l'intérieur se trouve le gisant en pierre d'un roi. Dès qu'on y touche, on commene par sentir une forte odeur de marée puis on subit une attaque psychique qui, si on ne parvient pas à s'en protéger, fait revivre le traumatisme de la

submersion d'une ville par des vagues géantes en baie de Douarnenez et perdre 1 point d'équilibre psy. Sous le gisant en pierre se trouve le squelette du roi Gradlon. Il tient une épée anormalement neuve. Sur son côté droit se trouve un petit couteau anormalement neuf lui aussi. C'est le couteau de st Corentin. Dès qu'on tente de s'en emparer, le squelette du roi s'anime et attaque avec son épée (caractéristiques d'un squelette avec un bonus de +1 partout). Il faut le vaincre pour récupérer le couteau.

8- Galerie du cloître :

Rien de spécial.

9- Cloître :

Il n'en reste plus qu'un carré d'herbe surélevé sur un petit muret de pierres.

On peut y voir un puits au fond duquel se trouve un souterrain menant directement au rivage de l'Aulne où se trouve le moine pétrifié. Ce souterrain est l'anre d'un chien de l'enfer qu'il faudra vaincre pour accéder au moine pétrifié. Les autres salles de l'abbaye sont sans intérêt.

10- Le moine pétrifié

Sa statue se trouve à l'endroit prévu en surplomb de l'Aulne. Lorsqu'on le touche avec le couteau de St Corentin, il retrouve forme humaine et tombe en poussière après avoir remercié les joueurs de l'avoir délivré tandis que son âme monte au ciel sous la forme d'une petite lumière.



