

# COMMENT JOUER



**Avant de vous plonger dans la création de personnages, vous aurez besoin de comprendre comment le jeu se déroule. Cette section contient tout ce dont vous avez besoin, en tant que JOUEUR, pour entrer dans un monde d'aventure et y survivre (ou être déchiqueté).**

# INTRODUCTION



## ICRPG EN BREF

**ICRPG** suit un schéma de Tentatives et d'Efforts. Les joueurs décrivent à tour de rôle leur action et, sur la base de leur Butin (voir p. 197) et des Stats de leur personnage (voir p. 24), lancent des dés pour voir s'ils ont atteint ou dépassé la Cible du combat ou du défi (voir p. 13). S'ils réussissent, ils obtiennent des Efforts (voir p. 13) pour se rapprocher de leur but, que ce soit tuer un monstre, jeter un sort ou ouvrir un coffre fermé.

Pour héberger ou transmettre les détails et le décor de l'action, le jeu utilise des figurines à imprimer, des accessoires et des cartes pour donner vie à la table de jeu. Ce loisir raconte des histoires pour rire, le vendredi soir. Les préceptes, règles et innovations d'ICRPG peuvent également être utilisés par un « bricoleur » pour améliorer n'importe quel jeu de rôles par ce système plus fluide et plus rapide.

Enfin, le livre de base de ICRPG comprend deux univers distincts : ALFHEIM, un monde de fantasy transposé des romans de Runehammer, et WARP SHELL, une épopée de science-fiction dans un univers en ruines. Ces mondes comprennent classes de personnages et équipement, et sont largement développés dans le supplément Mondes & Magie de ICRPG VF.

Feuilletez, mettez-vous à l'aise et essayez de créer quelques personnages pour vous échauffer. Merci pour la lecture.

# LE DÉCOR EST PLANTÉ



## BIENVENUE A LA TABLE

Prenez place à table. Vous êtes entre amis ! Mangez une friandise, et laissez votre imagination suivre le mouvement. Le meneur de jeu vous accueillera, s'assurera que tous les personnages sont prêts et répondra à toutes vos questions. Maintenant, assez du monde ordinaire, VOICI l'aventure de toute une vie...

## LE DÉCOR EST PLANTÉ

Pour commencer une bonne partie, le meneur de jeu prépare le terrain. Il décrit l'histoire, récapitule les précédentes sessions, ou les conversations depuis la dernière, et présente l'état d'avancement. Les miniatures sortent sur la table, peut-être quelques cartes pour décrire le paysage, ou un monstre saute de l'ombre... Qu'allez-vous faire ?

Si vous êtes le meneur de jeu, assurez-vous de bien connaître ICRPG et lisez la section MENEUR DE JEU à partir de la page 70. Une fois le décor en place, le jeu débute. Le joueur à gauche du meneur de jeu commence, puis les autres agissent dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous êtes sur le point de vous lancer dans le meilleur loisir de la planète.

## C'EST VOTRE TOUR

Chaque fois que votre tour arrive, visualisez votre HÉROS. Que ferait-il/elle ? Une fois que vous pouvez le voir dans votre esprit, suivez les étapes ci-dessous. Avec le temps, ce sera une seconde nature, et c'est là que le plaisir commence vraiment.

Le MJ dit : « A toi de jouer. » Voici ce qui va se passer...

# A VOTRE TOUR

## DÉCRIVEZ

Toute action d'une bonne partie de JdR commence par une description. Communiquez ! Soyez audacieux ! Pensez à l'INTÉRIEUR de votre personnage et laissez votre imagination être DANS l'action. Décrire ce que vous voulez faire, ce que vous voulez savoir ou comment vous réagissez enclenchera les règles du jeu.

- « Je veux fracasser ce squelette avec mon épée ! »
- « Je saute par-dessus ce crocodile. »
- « Je tente de lire les runes... »
- « Je peux voir s'il y a des hommes-boue à l'horizon ? »

## JETEZ LES DÉS

Les personnages sont construits avec différents STATS, qui seront utilisées pour accomplir des merveilles ! Selon le type d'action que vous imaginez, le MJ vous demandera habituellement de lancer un D20, ou peut-être que vous vous précipitez sur le champ de bataille.

- « Fais une Tentative avec FOR. »
- « Ok, lance DEX pour bondir. »
- « D'accord, lance INT pour traduire. »
- « Donne-moi ton résultat d'Éclaireur. »

## RÉSULTATS

Une fois que vos jets sont faits, le MJ décrira comment la scène change du fait de vos actions. Peut-être que la bataille fait rage, peut-être que vous avez mis fin à la rencontre, ou peut-être que vous avez découvert le secret des pyramides ! Au fur et à mesure que les tours passent, la scène changera sans cesse.

- « Tu tranches le squelette en deux ! »
- « Tu trébuches et tombes dans la boue. »
- « Avec un peu plus de temps, tu déchiffreras les runes. »
- « Joli jet. Tu vois quatre silhouettes au loin. »



# MOUVEMENT ET ACTIONS

## TROIS TYPES DE TOURS

### SE DÉPLACER LOIN

Aussi connu sous le nom de « SPRINT », c'est le moment où vous galopez à toute allure à travers la carte. Vous utilisez tout votre Tour pour vous rendre à destination, à condition que vous puissiez l'atteindre. Vous saurez que c'est « Loin » en utilisant le système de distance à base de banane (page 16).

### BOUGER PRÈS et AGIR !

Le type de tour le plus courant est celui où vous vous déplacez sur une courte distance, puis faites quelque chose de spécifique. C'est un peu comme dans la vraie vie, où vous « marchez jusqu'à la borne d'arcade et l'allumez » ou « allez au frigo et prenez un soda. »

### NE PAS BOUGER et AGIR

Les Actions sont toutes les choses que vous pouvez faire. Il s'agit de votre façon d'influer sur l'histoire, de vaincre l'ennemi, de décoder un mystère ou d'aider un allié. ICRPG divise ce royaume sans limites en trois types que vous utiliserez à votre tour pour être génial.



## LES TROIS TYPES D'ACTIONS

### SIMPLE

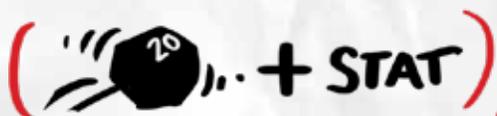
Pas de jet, pas de Cible, pas de problème ! Les actions simples ne sont que cela. Elles sont instantanées et réussissent toujours. Parler à des alliés, avaler une potion ou changer d'arme sont des actions simples.

### TEST

Un Test est un jet de dés que vous faites pour voir si vous pouvez faire quelque chose rapidement. C'est un test réussite/échec. Si vous essayez de « scruter la zone à la recherche de méchants » ou de « sauter par-dessus la mine », vous effectuez un Test. Ce jet sera un D20 + STAT qui s'applique, en essayant d'atteindre la CIBLE.

### TENTATIVE

Le type d'Action le plus courant est la Tentative, pour ouvrir des coffres, attaquer des ennemis, lancer des sorts ou réparer un propulseur stellaire. Comme pour un Test, vous lancez un D20 + Stat pour atteindre la Cible, mais avec une Tentative réussie, vous lancez alors votre Effort.



VS.



# CIBLE ET EFFORT

## ATTEINDRE LA CIBLE

Toutes sortes d'Actions, de Tests et de Tentatives mentionnent la Cible. C'est le nombre que vous essayez de battre à chaque lancer. Votre MJ l'affichera bien en vue en tout temps sur votre table. Il annoncera même si ça change, « La Cible est maintenant à 12 ! » Quand la cible monte, tout devient plus difficile ! Quand elle descendra, vos jets seront plus faciles à faire.

Ce chiffre représente le défi global de la scène à laquelle vous êtes confronté à ce moment-là. Que vous essayiez d'attaquer un ennemi, de franchir une rivière ou de voir dans le brouillard, vous lancerez un D20, ajouterez une Stat et tenterez d'obtenir un total supérieur ou égal à celui de la Cible. Ce chiffre permet au MJ de monter le niveau du défi de façon simple et tangible, et il rend la vie des joueurs plus simple et plus claire.



Tous les jets ne sont pas égaux ! Parfois, vous essaieriez quelque chose de Dur, d'autres fois, votre jet sera Facile. Les jets Durs sont à Cible+3, tandis que les jets Faciles sont à Cible-3. Que votre cible soit standard, Facile ou Dure est déterminé par les détails et le contexte de votre Test ou de votre Tentative.



Exemples de Cibles Faciles :

- Vous avez déjà essayé
- Votre personnage a une grande expérience
- Il n'y a pas d'urgence
- Un allié vous assiste pendant son tour
- Vous avez un Butin qui facilite la tâche

Exemples de Cibles Dures :

- Tâche ou environnement totalement inconnu
- Une résistance magique à vos efforts
- Distractions, agresseurs ou environnement déroutant
- Blessure ou invalidité grave
- C'est un très long saut !

## JET D'EFFORT

La mécanique la plus unique et la plus générale d'ICR-PG est le concept d'Effort. C'est un mot clé pour toutes sortes d'activités. Lorsque vous réussissez une Tentative, il est temps de déterminer votre Effort. Lorsque vous avez suffisamment d'Effort pour surpasser une tâche ou un ennemi, votre but est atteint ! C'est un moyen de suivre vos progrès contre une tâche ou un ennemi. Voici des exemples à titre d'illustration :

- Lorsque vous attaquez un ennemi, l'EFFORT D'ARMES (dégâts) est lancé. Si vous infligez assez de dégâts à un ennemi, vous le battez !
- Lorsque vous lancez un sort, par exemple pour lire un livre ancien et énigmatique, l'EFFORT MAGIQUE est la mesure de vos progrès à déchiffrer le texte.
- Lorsque vous effectuez une tâche simple, l'EFFORT BASIQUE représente la souffrance de vos doigts et de votre cerveau lorsque vous travaillez dur. Persévérez suffisamment et terminez votre travail !
- Lors d'une Tentative, si vous obtenez un 20, vous lancez votre Effort comme d'habitude, et vous y ajoutez un D12 supplémentaire d'EFFORT ULTIME !
- Votre Effort s'opposera aux Cœurs d'un obstacle ou d'un ennemi. Chaque Cœur représente 10 Efforts à battre. Voici pourquoi ajouter un D12 est si important !

La plupart des jeux ne suivent que les DÉGÂTS de cette façon, mais cela exclut tant de détails ! ICR-PG étend les tâches concernées par le plaisir de lancer des dés. Mais le changement est le sel de la vie ! Solliciter l'Effort peut ralentir le jeu, alors assurez-vous d'utiliser assez de Tests ou d'ennemis à 1 PV.

# TYPES DE TESTS

## TESTS CLASSIQUES

Quand vous décrivez ce que vous voulez faire, le MJ répond : « Ok, lance DEX » ou « lance Éclaireur » ou « lance CHA, et atteints la cible, qui est ici de 11. » Savoir quelle Stat sera utilisée pour quel type de Test est la clé de la maîtrise de votre personnage, afin que vous puissiez faire jouer vos talents. Rappelez-vous que les Tests sont de simples jets de réussite/échec, où aucun Effort n'est nécessaire. Soit vous atteignez la cible, soit vous ne l'atteignez pas, puis passez aux résultats. Le tableau à droite montre plusieurs Tests classiques et leur type de jet associé. Que faites-vous habituellement pendant vos aventures ? Attaquer tout ce qui bouge ? Enquêter sur d'étranges mystères ? Vous cacher dans l'ombre ?



### Tests de Force (FOR)

Se suspendre à la falaise, arrêter un chariot lancé, tenir face à la tempête, maintenir une grille ouverte...

### Tests de Dextérité (DEX)

Sauter un obstacle, se cacher dans l'ombre, se faufiler incognito, éviter une boule de feu, viser au canon

### Tests de Constitution (CON)

Résister au poison, lutter contre la stupéfaction, résister au froid glacial, boire plus qu'un roi nain

### Tests d'Intelligence (INT)

Résister à la télépathie, trouver le mot de passe, parler une autre langue, se souvenir d'une légende

### Tests de Sagesse (SAG)

Repérer les ennemis de loin, faire appel à votre foi, remarquer un piège, ressentir les sentiments d'une bête

### Tests de Charisme (CHA)

Intimider un garde, résister au lavage de cerveau, résister à la peur, commander la charge d'un escadron

## Les Terribles et Incroyables RÉSULTATS des TESTS

Passer ou échouer un Test peut être un grand moment lors d'une partie. Voici quelques exemples des bienfaits et des méfaits pour ceux qui osent tenter leur chance.

### TYPE

### RÉUSSI

### RATÉ

Résister FOR	Vous êtes un roc !	Bousculé, projeté ou broyé
Bondir DEX	Atterrir avec grâce	Trébucher et chuter
Empoisonné CON	Recevoir peu ou pas de dégâts	Subir des dégâts à long terme
Se remémorer INT	Mémoire rapide et précise	Oublier totalement ou mal se souvenir
Éclaireur SAG	Révéler des détails pertinents	Rater les intrus ou lancer une fausse alerte
Intimider CHA	Plier une personne à sa volonté	Rester peu convaincant et gémir

## JETS EN OPPOSITION

Chaque fois que vous luttez contre un adversaire, chacun lance le dé. Le plus haut l'emporte. Exemples : jets de FOR pour s'agripper, jets de DEX pour gagner à la course, jets de CHA pour remporter un argument crucial, jets d'INT pour lire ou cacher des pensées, ou jets de CON pour gagner un concours de boisson !

# TYPES DE TENTATIVES

## TENTATIVES

Les Tentatives sont des jets qui, réussis, sont suivis de jets d'Effort. Tout ce qui nécessite plusieurs étapes est une Tentative plutôt qu'un Test. Le type d'Effort le plus courant est l'Effort d'Armes, qui s'appelle Dégâts dans d'autres jeux. Les rôlistes savent comment gérer les dégâts : lancer pour l'attaque, puis pour les dégâts ! Les Tentatives et l'Effort fonctionnent de même, mais pour toutes sortes de tâches, pas seulement pour les dégâts.

Une Tentative utilise un D20, auquel s'ajoute la Stat correspondant à la situation. Le Butin peut aussi booster un jet de Tentative ou d'Effort. Notez que ci-dessous, aucun type d'Effort n'est répertorié. C'est parce qu'une « Attaque armée » peut utiliser l'Effort d'Armes (D6) ou l'Effort Magique (D8) selon l'arme utilisée. Une attaque à mains nues utilise l'Effort Basique (D4). Il en va ainsi pour toutes les Tentatives ! Si j'escalade une falaise de 1 Cœur, il me faut 10 Efforts pour la surmonter. Si je portais des Bottes Magiques d'Escalade, l'Effort serait magique ! Faire 10 Efforts avec un D8 est plus rapide qu'avec des bottes normales (Effort Basique, D4) !

## TENTATIVES CLASSIQUES

**Force** : Attaquer un ennemi avec une arme au contact, tordre les barreaux de la prison, fracasser un mur, forcer le sas fermé, abattre un arbre, grimper à la corde, forcer un coffre.

**Dextérité** : Attaquer une cible avec une arme à distance, bidouiller les engrenages d'un appareil d'horlogerie, crocheter soigneusement un coffre verrouillé.

**Constitution** : Un jet de Constitution permet de RÉCUPÉRER (voir : Récupération p. 21)

**Intelligence** : Lancer un Sort, déchiffrer une tablette, déjouer le verrou d'un coffre, apprendre un nouveau Sort, apprendre à piloter un vaisseau, localiser un endroit secret sur une carte

**Sagesse** : Canaliser un Pouvoir divin ou naturel, dresser un animal, panser les blessures d'un allié, suivre les traces d'une bête sauvage

**Charisme** : Gagner la confiance d'un bataillon, inspirer vos alliés, insuffler la peur dans le cœur d'un ennemi, se lier d'amitié avec un inconnu.

*Jeff : Je m'approche de l'autel, et j'essaie de lire les inscriptions étranges.*

*MJ : Il fait sombre ici. La cible est à 12 en ce moment. Jette INT.*

*Jeff : Ok, sur mon D20 j'ai un 11, et avec mon INT à +2, c'est un 13 ! Je viens d'y arriver.*

*MJ : Tu commences à déchiffrer les runes, mais il y en a beaucoup. Jet d'effort.*

*Jeff : Pas de magie pour m'aider ici, donc juste Effort Basique. J'ai un +1. Mon jet fait 3 donc un total de 4 à mon Effort de traduction.*

*MJ : Tu distingues plusieurs mots, dont « roi » et « Démon », mais tu es à mi-parcours de l'inscription. Reyna, que fais-tu ?*

*Amanda : Je vais voir si je peux l'aider. Même jet, BOOM ! 20 ! Donc un D4 pour Effort Basique, qui fait 3, et un D12 pour mon critique, qui fait 11 !*

*MJ : 18 d'Effort au total ! C'était juste une tâche à 1 Cœur. En travaillant ensemble, vous déchiffrez tout le texte, que voici : « Qui lira le poème du roi Démon faillira puis mourra ! »*

# DISTANCE

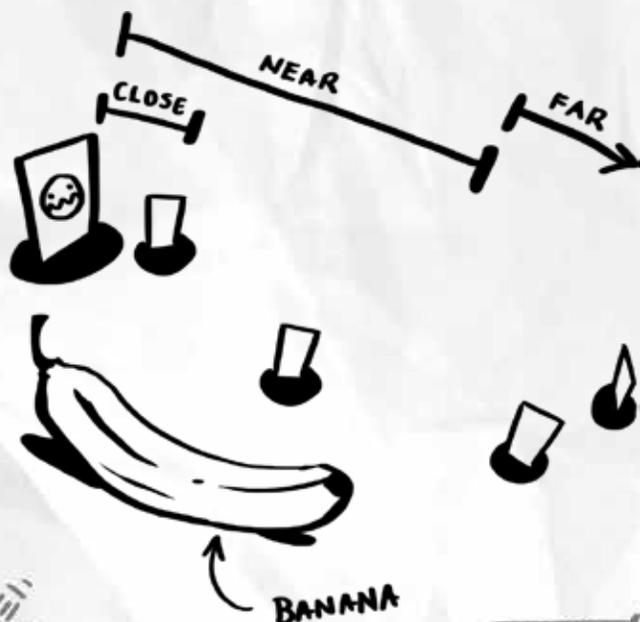
## MOUVEMENT

L'endroit où vous vous trouvez lors d'une bataille peut faire la différence entre victoire et défaite. Vous tenez-vous dans le vortex d'énergie en expansion, cloué là par une puissance maléfique, ou vous élancez-vous à travers la pièce, les épées scintillantes, enragé ? Êtes-vous coincé au combat face à une bête cuirassée, ou tirez-vous à l'abri d'une sombre alcôve ? Aller où vous voulez implique les règles de mouvement d'ICRPG.

Chaque rôliste a déjà demandé jusqu'où il pouvait aller à son tour. D'après les règles ci-dessus, vous savez que vous pouvez vous déplacer Loin, ou aller Près et agir. Alors, que sont Loin et Près en termes de jeu ?

- **LOIN**, c'est à environ 15 mètres. Quelques secondes lors d'un sprint. Un tir Loin peut être difficile, et certains sorts peuvent échouer. Tout ce qui dépasse 15 m compte comme LOIN. LOIN, c'est la distance maximum d'un personnage en un tour.
- **PRÈS** se situe à quelques pas. C'est assez près pour une lance, mais pas assez pour un poignard. C'est un tir facile, mais pas à bout de bras.
- **PROCHE** est face-à-face, au bout des doigts.

Si vous jouez sans support physique, c'est tout ce dont vous avez besoin pour débiter ! Si vous jouez sur une carte ou un plateau avec des figurines, utilisez simplement le système de distance à base de banane.



## QUAND LA DISTANCE COMPTE

Les termes Proche, Près et Loin vous éclaireront pour suivre qui se bat contre qui, ce que vous pouvez faire ou pas, et comment tirer le meilleur parti de vos capacités et de votre BUTIN. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de moments où la distance et le mouvement sont importants et ajoutent au jeu.

- **DISTANCE D'ATTAQUE** : Suis-je trop près ou trop loin pour attaquer ? Est-ce plus dur ou plus facile à cette distance ? Puis-je m'approcher sans danger ?
- **ZONES D'EFFET** : Les explosions, les toiles d'araignées et les nuages acides occupent tous des zones, habituellement Près. Garder vos distances peut vous sauver la vie.
- **TRAVERSÉE** : Les portes claquent, les portails se referment et disparaissent, les pièges s'enfoncent, et vous devez fuir rapidement. Si la distance est plus grande que Loin, alors y aller prendra plus d'un Tour. Décider quand se précipiter et quand avancer est une aptitude précieuse pour un joueur. Trop de héros ont péri à quelques pas du salut.
- **PRENDRE L'AVANTAGE** : Un combattant futé utilisera des armes longues ou de tir pour éviter un combat rapproché mortel avec un ennemi, ou lui refuser la même tactique.
- **CONTOURNER LES RÈGLES** : Le Butin et l'Expérience donnent aux personnages une capacité croissante à dépasser les limites de distance avec une vitesse inouïe, le vol, voire la téléportation. Ces capacités, combinées au sens tactique, rendent un combattant redoutable.
- **ARMES** : Un poignard ou une épée ne fonctionne que si vous êtes Proche, une longue lance peut être utilisée Près, et seuls les arcs ou les armes lancées peuvent frapper Loin.
- **COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES PERSONNAGES** : En règle générale, les alliés Proches peuvent chuchoter, peuvent parler Près normalement et les alliés Loin doivent crier pour se faire entendre. Suivez ces lignes directrices pour rester discret ou pour échanger des plans de bataille.

# TEMPS

## TEMPS CONTINU

Beaucoup de JDR distinguent le temps de combat, très détaillé, et le reste du temps, plus flou. Pas **ICRPG** ! **ICRPG** est TOUJOURS en tour par tour, que les joueurs voyagent, bricolent, fouillent des coffres, combattent des monstres, ou tombent amoureux. Le cadre temporel est souple, narratif et continu. Cette méthode permet d'éviter le flou qui peut se produire entre deux batailles, lorsque les joueurs errent sans but. Vous continuez à passer d'un joueur à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, quel que soit le cadre temporel du moment.

ICRPG utilise trois types de temps : Moments, Heures et Jours. Ceux-ci correspondent aux situations communes qui se produisent pendant un JDR : combat, repos et récupération, et temps longs entre les séances.

---

**MOMENTS** : Pendant le combat, chaque joueur joue son Tour qui représente quelques secondes d'effort héroïque et de tension. Le niveau de détail est maximal pour donner aux combats l'intensité qu'ils méritent. Ainsi, lorsque vous décrivez votre Action, considérez ce qui peut être accompli en 5 à 10 secondes.

Exemples d'actions réalisées lors d'un Moment :  
Frapper un ennemi à coups d'épée, enfoncer une porte, traverser le champ de bataille, enflammer un chariot, lire un sort ancien, activer l'hyperdrive

**HEURES** : Entre les batailles, les héros se reposent, pansent leurs plaies, prennent la route ou construisent des fortifications de fortune pour une attaque à venir. Chaque tour dure 1 à 3 heures, alors décrivez en conséquence. Les aventuriers assis autour d'un feu dans la nature hostile sont un exemple classique.

Exemples d'actions faites en quelques Heures :  
Réparer une armure cabossée, récupérer des Cœurs perdus, raconter une histoire héroïque, fabriquer des flèches, déchiffrer un parchemin mystérieux, faire le plein de l'hyperdrive

**JOURS** : Entre deux aventures, les personnages se retrouvent en ville, à bord d'un navire ou dans un bastion. Ils construisent du matériel, réparent ce qu'ils ont cassé, marchandent avec les commerçants et rôdent en quête de rumeurs dans les tavernes. Ces actions s'étendent sur 1 à 5 jours chacune. Ce n'est pas parce que le temps s'est allongé que le jeu part en vrille ! Les tours se déroulent autour de la table comme d'habitude, chaque joueur utilisant ses quelques jours pour avancer ses projets, en jetant les dés si nécessaire.

Exemples d'actions qui prennent des Jours :  
Construire une nouvelle aile du château, créer un objet magique, voyager dans un pays lointain, entraîner une armée, trouver une porte dimensionnelle, construire un nouvel hyperdrive



# DÉGOTER DU BUTIN

## EN QUÊTE DE TRÉSORS

Ah, la si douce sensation du Butin entre vos mains. Ne le niez pas, laissez l'avidité couler dans vos veines. Le trésor peut mener aux meilleurs instants de JDR. Ce n'est pas une mauvaise chose ! Dans ICRPG, le Butin est LA voie des personnages vers la puissance, alors suivez-la !

## COMMENT OBTENIR DU BUTIN

### RÉCOMPENSES JALON

Les Récompenses Jalon énumérées dans votre classe de personnage sont une des voies d'évolution de votre héros. Votre MJ peut annoncer : « ...et avec cette victoire, vous pouvez tous choisir une Récompense Jalon de votre classe ! » Le MJ peut aussi décider d'accorder une récompense en fonction de vos actions. C'est la façon dont ICRPG gère « le gain de niveau ».

### PILLER UN ENNEMI DÉFAIT

En règle générale, chaque Cœur qu'un ennemi possède au-delà du premier (10 Points de Vie chacun) accordera une pièce de Butin ou un Coffre s'il est vaincu. Un coffre doit être ouvert, mais une simple « pièce » de Butin peut être déterminée immédiatement sur une table d100.

### QUI TROUVE, GARDE

Le monde est vaste et des objets de valeur ont été abandonnés, cachés ou mis en lieu sûr. Tous les fouineurs en rêvent. Comme les Butins d'un ennemi vaincu, ils peuvent être accessibles ou dans un Coffre.

### UN CADEAU ROYAL

Au cours d'une vie d'aventure, il y a des moments de consécration. Un roi octroie une faveur, les dieux matérialisent un don magique, ou une étrange race alien démontre sa gratitude par une puissante relique. Ces types de Butin ne sont pas tirés au sort, mais conçus par votre MJ et offerts à un joueur en particulier. Vous l'avez mérité.

## COFFRES

Parfois, le Butin que vous cherchez sera enfermé dans un Coffre. Cela ne signifie pas forcément un casier géant ou un coffre de pirate ; il peut aussi s'agir d'une petite boîte verrouillée ou une armoire fermée dans une armurerie. Quoi qu'il en soit, vous devrez fouiner, écraser, bidouiller ou désactiver habilement pour accéder au contenu. C'est l'heure de jeter les dés !

### OUVRIR UN COFFRE

Parfois, ouvrir un Coffre nécessitera une Tentative, puis un jet d'Effort pour que le travail soit fait. Il existe trois versions possibles de ce processus. Pour les Coffres Standard ou Résistants, si votre jet d'ouverture est un 20 naturel, lancez 1D100 DEUX FOIS.

### COFFRE SIMPLE

Pas de Tentative ni de Test ! Ouvrez le coffre avec un coup de pied, et lancez 1D100 sur la Liste de Butin choisie par le MJ.

### COFFRE STANDARD

Utilisez DEX, FOR ou INT (le meilleur des trois) contre la Cible actuelle. Avec un jet réussi, le Coffre s'ouvre et révèle ses merveilles.

### COFFRE RÉSISTANT

Utilisez DEX, FOR ou INT (le meilleur des trois) pour un jet contre la cible actuelle. Le Coffre possède 1 Cœur de défi à surmonter. Utilisez votre Effort Basique pour y parvenir, à moins que vous n'ayez les moyens d'améliorer ce jet avec de la magie. Rappelez-vous, si votre dé donne un 20 naturel, ajoutez 1D12 à votre D4 d'Effort Basique. Vous l'ouvrirez en un clin d'œil.



# TYPES DE BUTINS

## TYPES DE BUTINS

Aliment, Équipement et Sorts. Chaque type a ses propres usages, prodiges et limites.

### ALIMENT

Il peut s'agir de soins à base de viande d'ours séchée ou de bière crache-feu. Les Aliments Butin comportent un compteur. Une fois le compteur épuisé, les aliments ont disparu... La nourriture est facile à transporter et peut être confiée à un allié en un rien de temps. La consommation d'aliments ne prend que quelques secondes, ce qui ne compte pas comme un tour.

### ÉQUIPEMENT

Le type le plus commun de Butin est l'équipement : armure, vêtements, armes, etc. Le plus souvent des objets simples, mais quelques-uns nécessitent une certaine maîtrise pour être maniés ou portés. Réussissez un Test pour commencer à utiliser l'objet. L'équipement peut être détruit, perdu, échangé, donné... à moins qu'il ne soit maudit... mais ne vous inquiétez pas trop de cela.

### SORTS ET POUVOIRS

Les Sorts prennent de nombreuses formes telles que des manuscrits anciens, des visions divines ou des microprocesseurs aliens. Les Sorts existent sous forme matérielle, tandis que les Pouvoirs sont d'essence spirituelle. (Pour plus d'informations, voir LISTE DE SORTS p. 45-47.)

*Où est tout le BUTIN ? J'ai placé les LISTES de BUTIN à la fin du livre. Mes joueurs ont spécifiquement demandé que le BUTIN ne soit révélé qu'une fois acquis, donc je les ai cachées. Si cet élément de surprise n'est pas souhaitable à votre table, alors laissez vos joueurs les lire et baver d'envie.*

*Les LISTES de BUTIN commencent à la p. 196.*



# AGONIE ET MORT

312877



## LES GARS, JE CROIS QUE JE SUIS MORT

Vous ratez le Test, votre armure est foutue, et vous êtes à 1 PV depuis une heure. Le cervorreur vous fouette et inflige 12 d'Effort Magique. La pièce bascule en arrière, vous chutez, l'obscurité s'abat. Vous, mon cher héros, êtes Mourant. Chaque jeu d'aventure propose des règles de mort. Voici une innovation effrayante d'ICRPG. Jetez un œil à votre feuille de personnage. Quelque part, vous verrez un petit crâne. Si humble, si puissant.



Familiarisez-vous avec cet humble petit crâne, car un jour votre vie en dépendra littéralement. Voici comment ça marche.

**1 :** Lorsque vos points de vie atteignent 0, vous êtes « Mourant ». Inconscient, en sang et bientôt *ad patres*.

**2 :** Au Tour suivant votre chute, lancez 1D6 pour la durée de votre Agonie. Après ce nombre de VOS Tours, vous êtes absolument, définitivement, MORT. Priez pour ne pas tirer un 1. Utilisez ce dé comme compte à rebours, ou marquez le chiffre actuel sur le trait « avant la mort ».

**3 :** À chacun des Tours de votre compte à rebours, lancez un D20. Sur un 20, relevez-vous miraculeusement avec 1 PV. Votre blessure était superficielle.

**4 :** Pour arrêter le compte à rebours mortel, un allié doit vous rejoindre et vous aider. Il tend la main, relève ta tête, fait pression et dit : « Ne meurs pas, mec ! » puis doit réussir un Test de SAG ou INT. Ce simple geste arrête le compte à rebours, mais vous restez KO jusqu'à guérison, par des médicaments, des soins magiques ou du repos.

**5 :** Si vous subissez des dégâts vous amenant à -20 points de vie ou pire en un seul coup, vous êtes pulvérisé. Il n'y a même pas un cadavre.

*On me pose beaucoup de questions sur la mort d'un personnage. Les règles importent moins que les émotions et le travail d'équipe. Il n'y a pas de réponse facile ! Tout d'abord, NE SOYEZ PAS ÉQUIVOQUE. Une mort ne doit pas être déroutante, douteuse ou « incertaine ». Soyez clair, décisif. Si un joueur meurt selon les règles, en toute équité, pour la gloire et les compagnons... on se souviendra d'une bonne mort. Deuxièmement, PRÉVOYEZ LA SUITE. La séance est terminée ? Le personnage tué disparaît-il tandis qu'un nouveau héros s'approche ? Soyez prêts. Si c'est un vieux PJ, envisagez une quête de résurrection. Rendez-la épique, c'est ainsi que naissent les légendes.*

# RÉCUPÉRATION

## RÉCUPÉRATION

Pour chaque Cœur, vous avez 10 Points de Vie (PV) à perdre, mais comment récupérer ces points de vie au-delà des bandages, sorts de guérison et nanoréparations ? Simple : utilisez l'action de RÉCUPÉRATION !

La RÉCUPÉRATION, c'est quand vous utilisez un tour pour tout arrêter et simplement respirer. Déchirez un morceau de votre tunique pour vous panser, crachez une dent ou aspergez-vous d'eau fraîche. Selon le type de temps dans lequel vous êtes, les résultats sont légèrement différents. C'est l'occasion de vous reposer ! Familiarisez-vous bien avec ces règles !



**MOMENTS** : En situation de combat, vous avez peu de chances de récupérer. Pas de sécurité et seulement quelques secondes à perdre. Si vous passez un tour de combat en récupération, jetez CON contre la Cible actuelle pour récupérer 1 Point de Vie. Oui, 1. Ajoutez votre bonus de CON et récupérez le total. C'est là que la Constitution se distingue.

**HEURES** : Entre deux batailles, mais SEULEMENT EN SÉCURITÉ, utilisez un Tour pour récupérer 1 Cœur. Pas de jet. Le concept de « sécurité » est ici crucial. Le coin humide et fangeux d'un donjon est-il « sûr » ? Seule l'histoire le dira. Si vous n'êtes pas en sécurité, un Tour sacrifié rapporte 1 PV + CON, sans jet de dé. Ce sacrifice d'un Tour peut sembler sans conséquences, mais en temps continu, chaque PV est précieux.

**JOURS** : Si vous passez des jours entiers en sécurité, récupérez tous vos Cœurs sans jet, sans problème. Si votre épreuve a été assez pénible, le MJ peut choisir de vous infliger une séquelle ou une affreuse cicatrice. C'est une toute autre histoire...

