

Seul dans les Souterrains

I. Concept

Jouer de l'exploration de souterrains (Dungeon-Crawl ou Porte Monstre Trésor) avec des règles allégées. Le tout en utilisant des Modules existants ou un Générateur de Donjon comme par exemple « *Les Catacombes de la Ville Morte* ».

1. Matériel

- Ces règles
 - Une fiche de perso
 - Crayon/Gomme
 - Un Module ou un Générateur de Donjon
 - Une feuille quadrillée pour dessiner le Plan
 - Des Jetons représentant les Ressources, ... (non obligatoires)
- Des Dés (D4 à D20, ...) :
- D4, D6 et D8 pour les PV, les dégâts
 - D10 pour les dégâts et certains tests
 - D10 pour la Fatigue
 - D10 pour la Dangerosité
 - D12 pour le déroulement d'un Tour
 - D20 pour résoudre les situations

II. Personnage

Votre personnage est un aventurier. La motivation qui l'amène à parcourir les Souterrains est laissée à votre bon plaisir (ou celle du Module utilisé).

1. Nom

Choisissez un nom pour votre personnage... Ou laissez-le anonyme des fois qu'il meure trop vite...

2. DV et PV

Le PJ commence à 1 Dé de Vie (DV).

Choisissez le nombre de faces de ses Dés de Vie et les avantages allant avec :

Nombre de faces des DV	Avantages
D8	• 1 Race/Surnom/Trait • 1 Domaine de Compétence
D6	• Idem D8 + : • 1 avantage supplémentaire au choix
D4	• Idem D8 + : • 2 avantages supplémentaires au choix

Les avantages supplémentaires possibles sont :

- 1 Race/Surnom/Trait supplémentaire
- 1 Domaine de Compétence supplémentaire
- Un Don au choix : Consacré, Infravision, Magie

Vous commencez avec le maximum de PV possible suivant votre type de DV (4 pour D4, ...).

Ou alors la jouer à l'ancienne, dans ce cas lancez un dé du nombre de faces choisi pour connaître votre total de Points de Vie (PV).

3. Race/Surnom/Trait

Choisissez une Race, un Surnom ou un Trait (RST).

Tous les jets où ce RST justifie une meilleure maîtrise de la situation se font avec un **Bonus de 2**.



4. Domaine de Compétence

Choisissez un Domaine de Compétence (ou déterminez-le avec 1D6) :

- | | |
|---|---|
| ☐ Observation : <i>Fouille, Surprise</i> | ☐ Doigts de Fée : <i>Désamorcer, Crocheter</i> |
| ☐ Agilité : <i>Rencontre, Discrétion, Acrobatie, Fuite</i> | ☐ Charisme : <i>Charme, Négociation, Corruption, ...</i> |
| ☐ Maître d'Arme : <i>Attaque, jet Moral Ennemi</i> | ☐ Sagesse : <i>Jet de Sauvegarde, Magie, Cacher</i> |

Un jet raté peut être relancé si l'action était dans un Domaine de Compétence de votre personnage.

5. Les Dons

a. Consacré

Ce don donne des capacités issues du Divin :

Capacité	Durée	Effet
Repousser les Morts-vivants	1 Round	Détruit DV Morts-Vivant ayant moins de DV que le personnage. Déclenche un test de Moral chez les Mort-Vivant.
Soins (consomme 1 Ressource)	1 Tour	Réduit la Fatigue de 2, soigne la Maladie et les Poisons.

b. Infravision

Ce don permet de voir dans l'obscurité sans avoir besoin de source lumineuse. Il permet ainsi de s'épargner le transport de torches ou de lanterne et de ne pas subir le Malus de 4 pour les jets effectués à l'aveugle. Attention toutefois aux Morts-Vivant et autres créatures qui ne sont pas visibles par l'Infravision (et donc les combattre dans l'obscurité se fait avec le Malus de 4).

c. Magie

Ce don permet d'utiliser la Magie. Votre personnage a à sa disposition plusieurs Sortilèges possibles :

Sortilège	Durée	Effet
Bouclier	5 Round	Augmente la CA de 3
Invisibilité	2 Tours	Les Ennemis sont automatiquement Surpris en début de Rencontre et ont un Malus de 4 pour toucher. Les tests de Fuite et de Discrétion sont automatiquement réussis.
Lumière	6 Tours	Eclaire une zone de rayon 3 cases autour du Magicien (comme une Torche)
Sanctuaire	6 Tours	Création d'une zone fixe dans laquelle aucune Rencontre ne peut avoir lieu.
Trait de Feu	Instantané	DV Magicien $\geq$ DV ennemi : tué automatiquement DV Magicien < DV ennemi : (nb DV Magicien) D6 de dégâts de Feu Magique

Utiliser la Magie prend un Round et il faut :

- Dépenser une Ressource
- Réussir un test de Magie : $D20 + DV + Bonus \geq CA Perso + Malus$

Si le test de Magie est réussi, le sortilège prend effet immédiatement.

Après le lancement (réussi ou non) du Sortilège : lancez un D10 (*Le 0 du dé vaut 0*), si le résultat est supérieur à la Fatigue actuelle, augmentez de 1 la Fatigue OU la Dangersité.

6. Equipement

a. Encombrement

L'Encombrement d'un objet représente tant son poids que la praticité à le transporter dans les Souterrains. Pour savoir à quel point votre personnage est encombré, additionnez l'Encombrement de toutes ses possessions (les éléments ayant moins de 1 en Enc. valent 0) et consultez le tableau pour voir les effets :

Encombrement	Statut	Déplacement	Malus aux jets
≤ 15	Normal	1 case pour 1 Round	/
>15 jusqu'à ≤ 20	Encombré	1 case pour 2 Round	2
>20 jusqu'à ≤ 25	Surchargé	1 case pour 3 Round	4

A partir de 25 d'encombrement, il est impossible d'évoluer dans les Souterrains. Mieux vaut cacher une partie de ses possessions en espérant pouvoir venir les récupérer plus tard...

b. Richesse de départ

Vous pouvez décider que votre personnage a tout ce qu'il faut pour bien démarrer son exploration ou bien la jouer à l'ancienne (mode OSR) avec 3d6*10 Pièces d'Or (PO) pour démarrer et acheter votre équipement avec cette bourse. Ou encore le faire partir sans rien...

c. Armure

Choisissez une armure parmi les suivantes, vous pouvez aussi prendre un Bouclier.

Armure	Classe d'Armure	Encombrement	Prix
Pas d'armure	10	0	/
Armure de cuir	12	3	10 PO
Cotte de mailles	14	6	75 PO
Armure de Plates	16	9	400 PO
Bouclier	+1	1	10 PO

Le Bouclier se porte dans la main secondaire et empêche son utilisation pour porter autre chose comme une lanterne ou une torche par exemple.

Note : Le parti pris de « Seul dans les Souterrains » est de considérer que plus la Classe d'Armure (CA) est élevée, plus il est difficile de toucher.

Si vous avez des caractéristiques d'adversaires en CA descendante (plus la CA est faible, plus il est difficile de toucher), soustrayez-la CA descendante de 20 pour obtenir une CA compatible avec ces règles.

d. Armes

Choisissez des armes parmi les suivantes :

Arme	Domages	Encombrement	Prix
Petite (Dague, Fronde, ...)	1D4	0	3 PO
Moyenne, de tir (Arc, arbalète légère, ...)	1D6	1	20 PO
Moyenne, de mêlée (Masse, Epée, ...)	1D8	1	10 PO
Lourde (Epée à 2 mains, Hache de bataille, arbalète, ...)	1D10	2	30 PO

Les armes Lourdes empêchent l'utilisation d'un bouclier ou de quoi que ce soit dans la main secondaire. Pensez-y, l'Ennemi ne laissera pas votre personnage poser délicatement sa fragile lanterne avant d'attaquer...

e. L'éclairage

Choisissez comment votre personnage va faire pour y voir dans les parties obscures des Souterrains :

Eclairage	Encombrement	Remarques	Prix
Torches	1 pour 6 torches	1D4 dégâts de feu	1 PO les 6
Lanterne	1	1D4 dégâts de feu, mais la lanterne est détruite	20PO
Infravision	0	Ne visualise pas les morts vivants	/
Sort Lumière	0	Nécessite de lancer le sort	/

Agir dans le noir, à l'aveugle, sans aucun moyen d'y voir se fait avec un **Malus de 4** aux jets.

f. Les Trésors

Les Trésors récoltés dans les Souterrains peuvent prendre bien des formes :

Forme du Trésor	Enc.	Remarques
Pièces	1 pour 200 pièces	A transporter dans un contenant : • En dépensant une Ressource (Enc. 0) • Dans un contenant trouvé sur place (l'Enc. Du Contenant s'ajoute à celui des pièces)
Ressource	1 pour 2 R	Voir paragraphe g Le reste : les Ressources
Objet de valeur de petite taille	1	Jusqu'à taille d'une lanterne
Objet de valeur de taille moyenne	2	Jusqu'à taille d'une épée à 2 mains
Objet de valeur de grande taille	4	Au-delà

Si vous êtes chanceux, vous devrez faire des choix ; privilégiez à ce moment le meilleur rapport Valeur/Encombrement et cachez le reste pour plus tard... Et n'oubliez pas de garder quelques Ressources...

g. Le reste : les Ressources

On ne va pas dans les Souterrains sans se préparer un minimum. Pour faciliter la gestion des multiples bricoles et effets possibles, on considère la notion globale de Ressource.

Une Ressource peut représenter toute sorte d'équipement plus ou moins consommables en dehors de ceux déjà évoqués :

- Corde
- Pansements
- Rations
- Flasque d'huile
- Outils divers
- ...

Ces Ressources ont pu être acquises avant d'entrer dans les Souterrains ou bien trouvée au cours de l'exploration ou de Fouilles (cf. Fouille, Recherche de Pièges/Passages Secrets).

	Encombrement	Prix
1 Ressource	1 pour 2 Ressources	2PO

A certains moments vous **devez** dépenser une Ressource :

- Fin d'un combat (*ou Fatigue +1*)
- Tous les 5 Tours (*ou Fatigue +1*)
- Après une perte de PV (*ou Fatigue +2 au lieu de simplement +1*)
- Pour utiliser la Magie (*ou pas de Magie*)

A d'autres vous **pouvez** dépenser une ou plusieurs Ressource(s) pour gagner un **Bonus de 2** par Ressource dépensée sur un jet. Ce bonus est possible quel que soit le type de jet. C'est à ce moment que vous définissez exactement ce que représente la (les) Ressource(s) dépensée(s).

III. Parcourir les Souterrains

Une fois votre personnage créé, il peut se lancer dans l'exploration de Souterrains.

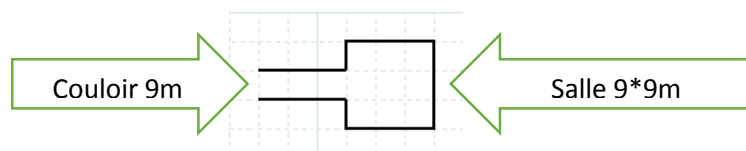
1. Cartographie

Pour faciliter la cartographie, on parlera en case.

Une case correspond à un carré de 3m de côté, soit la largeur de base d'un couloir.

Un couloir « standard » fait 3m de large, soit 1 case.

Un couloir long de 9m fera donc 3 cases de long par 1 de large. Et une salle de 9m*9m fera 3 cases par 3 cases :



Si vous utilisez un générateur procédural de Donjon, voici quelques idées pour agrémenter vos Plans :

Sols	Portes	Murs	Éléments	Vers d'autres niveaux...
Gravats	Porte	Marbre/Albâtre	Puits	Trappe
Terre battue	Porte verrouillée	Alcôve	Autel	Conduit
Dallage inégal	Porte forcée	Fresques anciennes	Corps momifié	Escalier
Dallage	Passage secret	Peintures anciennes	Cercle Magique	Autres
Pierre lisse	Grille	Murs lisse	Mobilier brisé	Inondé
Eclairage :	Aucun	Torche	Lampe	Eboulement

2. Temps et déplacement

L'unité de temps de base est le Tour. Cela correspond à 10mn.

Durant un Tour (10mn), un personnage non encombré parcourt 12 cases (soit 36m). Cette vitesse correspond à une exploration prudente des Souterrains.

On considère qu'un Tour est divisé en 12 Rounds (un peu moins d'une minute).

Vous pouvez utiliser un D12 pour tenir le compte des Rounds d'un Tour. Chaque fois que vous effectuez une action, vous l'incrémentez. Quand il arrive à 12, un nouveau Tour commence.

Tous les 5 Tours, votre personnage doit se reposer pendant au moins 1 Tour et consommer 1 Ressource. Si vous ne le faites pas, la Fatigue augmentera de 1 par condition non remplie, elle peut donc augmenter de 2 d'un coup.

Tous les 6 Tours, il faut faire un test de Rencontre pour savoir si votre personnage croise la route d'une patrouille ou d'un Monstre Errant : $D20 + DV + Bonus \geq 5 + Malus$ (dont *Dangerosité*)

Action	Coût en Rounds
Parcourir une case	1
Parcourir une case en étant Encombré	2
Parcourir une case en étant Surchargé	3
Fouiller moins de 4 cases	6
Fouiller plus de 5 cases	12 (1 Tour)
Courir (fuite, poursuite) 4 cases	1 (ou 2 ou 3 suivant Encombrement)
Passe d'arme (attaque de tous les belligérants)	1
Repos	12 (1 Tour)
Crocheter/Forcer/Créer une cache	12 (1 Tour)

3. Voir

S'éclairer dans les zones sombres des Souterrains peut être à la fois salvateur et prise de risque (les Ennemis peuvent vous repérer et monter une embuscade...).

Quelle que soit votre choix, la zone couverte est de 9m en ligne droite (3 cases).

Possibilités pour y voir dans les parties obscures des Souterrains :

Eclairage	Durée	Remarques
Torches	6 Tours (1h)	1D4 dégâts de feu
Lanterne	24 Tours (4h)	1D4 dégâts de feu, répand de l'huile, mais la lanterne est détruite. Chaque round, la victime devra réussir un JS pour éteindre ou subir 1D4 dégâts de feu supplémentaire.
Infra vision	Tout le temps	Choix possible à la création du personnage. Ne visualise pas les morts vivants.
Magie : Lumière	6 Tours (1h)	Choix possible à la création du personnage. Pour lancer le sort : 1. Dépenser une Ressource 2. Réussir un test de Magie : $D20 + DV + Bonus \geq CA Perso + Malus$ 3. Vérifier l'augmentation de fatigue Si le test de Magie est réussi, le sortilège prend effet immédiatement.

Les Lanternes se rechargent avec de l'Huile. On peut dépenser une Ressource pour cela.

Agir dans le noir, à l'aveugle, sans aucun moyen d'y voir se fait avec un **Malus de 4** aux jets.



4. La Fatigue

La Fatigue est une échelle de 0 à 9 représentant la fatigue que votre personnage va accumuler tout au long de son exploration. Vous pouvez utiliser un D10 (le 0 valant 0) pour le suivi de la Fatigue.

La Fatigue augmente quand :	Augmentation de la Fatigue
- Tous les 5 tours (<i>sauf</i> <i>Si un Tour de Repos est pris</i> <i>Si consommation d'une Ressource</i>	2 (<i>réduit à 0 si les 2 conditions sont remplies, à 1 si une seule</i>)
Après un Combat	1 (<i>réduit à 0 en consommant une Ressource</i>)
Après une perte de PV	2 (<i>réduit à 1 en consommant une Ressource</i>)
Si votre personnage est à 0PV	1
Après une tentative (réussie ou non) de Magie (<i>Vous pouvez augmenter la Dangerosité à la place</i>)	1 si D10 > Fatigue actuelle (<i>Le 0 du dé vaut 0</i>)
La Fatigue baisse quand :	Baisse de la Fatigue
Tous les 3 Tours de Repos d'affilé si une Ressource a bien été dépensée lors du 1er.	1

La Fatigue vient en malus de tous les tests.

Attention : si la Fatigue vaut déjà 9 et doit augmenter : à la place votre personnage s'évanoui et ne reprendra ses esprits qu'après 6 Tours... S'il ne lui est rien arrivé durant son inconscience...

5. La Dangerosité

La Dangerosité représente la façon dont les habitants des Souterrains perçoivent votre personnage.

Quand votre personnage pénètre dans les Souterrains la vie y est (relativement) tranquille.

Puis il débarque, rencontre quelques habitants, déclenche quelques pièges et rafle quelques trésors.

Au bout d'un moment les Kobolds évitent votre personnage et le Sorcier maléfique du coin préfère envoyer une escouade de Trolls s'occuper de de son cas...

Comme pour la Fatigue on utilise une échelle de 0 à 9 (et donc un D10 pour suivre l'évolution. Pensez à prendre un dé de couleur différente. Une bonne couleur rouge fera bien l'affaire).

La Dangerosité augmente quand votre personnage :	Augmentation de la Dangerosité
- Gagne un combat (Echec au Moral, mort du dernier Ennemi) - Déclenche un piège - Est bruyant (forcer une Porte, un Coffre, ...) - A la place d'une augmentation de Fatigue après Magie	1
Fouille	1 si D10 > Dangerosité actuelle (<i>le 0 du dé vaut 0</i>)
La Dangerosité baisse quand votre personnage :	Baisse de la Dangerosité
- Perd un combat (<i>Fuite, inconscience, ...</i>) - Fini une Rencontre sans Combat (<i>Négociation, discrétion, ...</i>) - Tous les 6 Tours (1h) après 24 Tours (4h) sans augmentation de la Dangerosité	1

La Dangerosité entre en jeu pour :

Déterminer le niveau des Rencontres :	Utilisez la moyenne entre votre nombre de DV et votre Dangerosité pour connaître le Niveau des Souterrains qui sert de base pour cela. <i>Plus la Dangerosité est élevée, plus les Rencontres seront fortes.</i>
Test de Rencontre et Surprise	S'ajoute au Malus. <i>Plus la Dangerosité est élevée, plus les chances de Rencontre sont importantes et chacun risque d'être surpris par ce qu'il y a en face.</i>
Moral des Ennemis	S'ajoute au D10 de Moral. <i>Plus la Dangerosité est élevée, plus votre personnage impressionne ses ennemis</i>

Attention : si la Dangerosité vaut 9 et doit augmenter, à la place votre personnage rencontrera une patrouille dans 1D4 Tours. Il est peut-être temps de sortir des Souterrains et de se faire oublier...

6. Dommages

En combat, les dommages sont infligés en fonction de l'arme :

Arme	Dommages
Mains nues	1D2
Torche, Lanterne	1D4 + Feu
Petite (Dague, Fronde, ...)	1D4
Moyenne, de tir (Arc, arbalète légère, ...)	1D6
Moyenne, de mêlée (Mace, Epée, ...)	1D8
Lourde (Epée à deux mains, Hache de bataille, arbalète, ...)	1D10

D'autres choses peuvent infliger des dégâts (Pièges, chutes, ...) :

Si quelque chose peut tuer	Dommages
Un homme	1d8
Un cheval	2d8
Un ogre	4d8

Selon les circonstances, pensez aux Jets de Sauvegarde pour éviter les dommages supplémentaires ou ne subir que la moitié des Dégâts.

7. Points de vie à 0

Pour déterminer les PV de base d'un Ennemi, lancez autant de dés qu'il a de DV. Le type de dé, dépend du monstre. Le dé de base est le D6.

Un Ennemi dont les PV arrivent à 0 est mort ou inconscient en fonction de votre choix.

Quand votre personnage tombe à 0PV, lancez un D10 (*Le 0 du dé vaut 0*). Si le résultat est strictement supérieur à la Fatigue, votre personnage n'est qu'inconscient, sinon, il est mort.

Notez que si votre personnage tombe à 0 PV et que sa fatigue est déjà à 9, c'est la mort subite.

Si votre personnage est inconscient, il reprendra connaissance 6 Tours plus tard avec tous ses points de vie s'il ne lui est rien arrivé durant le temps de son inconscience...

La Fatigue augmente de 1.

8. Repos et Guérison

Après un combat ou une perte de PV, s'il n'est pas à 0, votre personnage récupère immédiatement l'intégralité de ses PV.

Quand il récupère ses PV, la Fatigue augmente de 2 à moins qu'une Ressource ne soit consommée, auquel cas, la Fatigue n'augmentera que de 1.

Exemple, après combat où votre personnage y a laissé des plumes :

- *Fatigue +1 OU 1 Ressource pour prendre un peu de sucre après l'effort*
- *Fatigue +1 OU 1 Ressource pour la rasade d'alcool et les bandages sur la blessure*
- *Fatigue +1 pour ce bel hématome ou courbature ou estafilade ou os cassé « mais ce n'est pas grave, la douleur n'est qu'une information. »*

Votre personnage doit aussi se reposer et consommer une Ressource tous les 5 Tours. S'il ne le fait pas, la Fatigue peut augmenter jusque 2 (1 pour le Repos non pris, 1 pour la Ressource non consommée).



IV. Résolution de situations

1. Base

La base de la résolution est de lancer un D20 auquel on ajoute son nombre de DV ainsi que les éventuels Bonus.

Un 20 sur le dé est toujours une Réussite.	Un 1 sur le dé est toujours un Echec.
---	--

Dans les autres cas, le résultat doit être supérieur ou égal à la Difficulté additionné aux éventuels Malus pour que ce soit une Réussite.

$$\text{D20} + \text{DV} + \text{Bonus} \geq \text{Difficulté} + \text{Malus}$$

Si le jet est un échec mais qu'il s'effectue dans un Domaine de Compétence de votre personnage, vous pouvez relancer le D20 pour une seconde tentative.

Certains Bonus/Malus sont toujours à prendre en compte quel que soit le test :

Bonus	Malus
- Dépense d'une Ressource : 2 - Utilisation d'un RST : 2 - Suivant la situation : de 0 à 2	- Encombrement : Encombré : 2/Surchargé : 4 - Fatigue - Suivant la situation : de 0 à 2

Ci-après vous trouverez les types de situations les plus courantes.

Des Bonus/Malus supplémentaires peuvent s'ajouter à ceux du tableau ci-dessus.

Pour chacun sera aussi indiqué la Difficulté de base.

Vous pouvez en inventer d'autres, l'essentiel étant de définir :

- une difficulté de base (*10 est une moyenne*)
- les Bonus et Malus qui peuvent influencer sur la réussite de ce test.
- Les conséquences d'une réussite et d'un échec.

2. Fouille

Fouiller demande du temps et peut augmenter la Dangersité. Mais c'est aussi un moyen de récupérer de précieuses Ressources ou d'éviter que votre personne ne finisse pas au fond d'un trou...

La difficulté de base est de 17. : $\text{D20} + \text{DV} + \text{Bonus} \geq 17 + \text{Malus}$

Bonus	Malus
	À l'Aveugle : 4

Si le test est réussi, votre personnage fait des trouvailles :

- +1D6 Ressources
- S'il existe un piège : trouvé ! Reste à les désamorcer ou les contourner sans les activer...
- S'il existe des Passages secrets : trouvé ! Reste à l'ouvrir et découvrir ce qu'il y a derrière...

Si le test est raté votre personnage ne repère pas ce qu'il cherche :

- S'il y a un piège : le Piège est déclenché immédiatement. Appliquez les effets du Piège et augmentez de 1 la Dangersité.

Dans tous les cas, lancez un D10 (*Le 0 du dé vaut 0*), si le résultat est strictement supérieur à la Dangersité, celle-ci augmente de 1.



3. Rencontre

Tous les 6 Tours, vous devez faire un test de Rencontre pour savoir si votre personnage croise la route d'une patrouille ou d'un monstre errant.

La difficulté de base est de 5 : $D20 + DV + Bonus \geq 5 + Malus$

Bonus	Malus
	- Dangerosité - À l'Aveugle : 4

Une réussite signifie que votre personnage sait se faire suffisamment discret ou est suffisamment chanceux pour ne pas croiser quelqu'un.

Un échec signifie une Rencontre. Reportez-vous au Module ou au Générateur procédural de Donjon que vous utilisez pour déterminer la nature de la Rencontre.

La distance entre votre personnage et la Rencontre est de 1D6 cases. (Pensez que les sources de lumières n'éclairent que jusqu'à 3 cases)

Vous devez effectuer un test de Surprise pour votre personnage et pour ce qu'il rencontre.

Une Rencontre ne débouche pas forcément sur un combat. Une fois la Surprise passée, suivant la nature de la rencontre, il peut être possible de négocier, corrompre ou de passer inaperçu.

4. Surprise

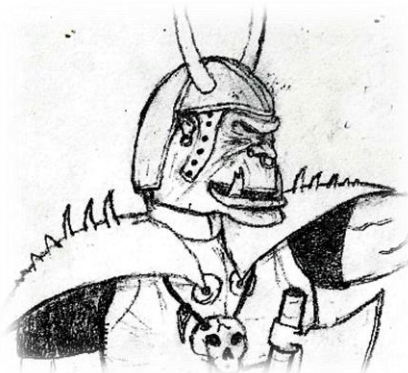
Quand une Rencontre a lieu, il peut y avoir Surprise des deux côtés.

La difficulté de base est de 5 : $D20 + DV + Bonus \geq 5 + Malus$

Bonus	Malus
	- Dangerosité (pour les deux côtés) - À l'Aveugle : 4

Un échec signifie que votre personnage est Surpris. Il ne pourra pas agir durant le 1^{er} Round de cette Rencontre. Une réussite offre en plus la possibilité de tenter un test de discrétion. Mais attention, s'il est raté, on considérera que les ennemis ont réussi leur test de surprise !

Ceux d'en face feront le même jet avec les mêmes conséquences en cas d'échec de leur part (ou pas suivant la nature de la rencontre, ... Les Mort-vivants, tout ça, ...)



5. Discrétion, Acrobatie, Fuite

Quand votre personnage doit faire preuve de furtivité, d'agilité ou encore de vitesse, sa difficulté de base est sa propre CA. Plus on est engoncé dans une armure lourde, plus ce genre d'action est difficile.

La difficulté de base est la CA de votre personnage : $D20 + DV + Bonus \geq CA \text{ du personnage} + Malus$

Bonus	Malus
	À l'Aveugle : 4

Dans le cas de la discrétion, le test doit être initié avant que la Rencontre ai lieu.

Un échec signifie :

- Discrétion : les Ennemis réussissent automatiquement leur test de Surprise
- Acrobatie : votre personnage chute et se prend des dégâts.
- Fuite : reportez-vous au chapitre 10. Combat f. Fuite

6. Charme, Négociation, Corruption, ...

Bien que ça ne soit pas toujours possible, il vaut mieux parfois savoir éviter un combat par la discussion.

La difficulté de base est de 15 : $D20 + DV + Bonus \geq 15 + Malus$

Bonus	Malus
Dépense d'une valeur de 10PO : 2	- Total de DV d'en face - À l'Aveugle : 4

Suivant la situation et les protagonistes, déterminez l'enjeu avant de lancer le dé.

Les deux parties de l'enjeu doivent se valoir et le OU qui s'appliquera sur un échec doit être négatif pour votre personnage.

Exemples :

- Les autres acceptent de laisser en paix OU attaquent.
- Les autres acceptent de partager le trésor OU de tout garder pour eux.

7. Magie

Si votre personnage a le Don de Magie, il peut lancer un Sortilège.

Pour savoir si le Sortilège fait effet, la difficulté de base est sa propre CA. Tout comme pour la Discrétion, Acrobatie, Fuite, plus on est engoncé dans une armure lourde, plus ce genre d'action est difficile.

La difficulté de base est la CA de votre personnage : $D20 + DV + Bonus \geq CA \text{ du personnage} + Malus$

N'oubliez pas que pour utiliser la Magie, il faut consommer 1 Ressource avant de lancer le Sortilège (cette Ressource ne donne donc pas de bonus de +2).

Après le lancement du Sortilège, qu'il soit réussi ou non, lancez un D10 (*Le 0 du dé vaut 0*), si le résultat est supérieur à la Fatigue actuelle, augmentez de 1 la Fatigue OU la Dangerosité.

8. Cache

Votre personnage peut créer une Cache pour y placer des affaires dont il n'a pas besoin de suite ou qu'il préfère laisser pour éventuellement le récupérer plus tard. Mais une Cache peut être visitée et ça n'est qu'au moment où votre personnage y reviendra qu'il trouvera ce qu'il a laissé... ou pas...

Lors de la création de la cache, vous pouvez dépenser des Ressources pour l'améliorer. Chaque Ressource dépensée donnera +2 en Bonus au test effectué quand votre personnage retourne à sa Cache.

La difficulté de base est de 10 : $D20 + DV + Bonus \geq 15 + Malus$

Bonus	Malus
Par Ressources dépensées à la création : 2	- À l'Aveugle : 4 - Par jour depuis la dernière visite : 1

Si le test est réussi, la cache n'a pas été découverte.

Si le test est raté, la cache a été trouvée et pillée, il manque tout ou partie de ce que vous aviez laissé.

9. Attaque

Lors d'une attaque, la difficulté de base pour toucher est la CA de l'Ennemi.

La difficulté de base est la CA de l'Ennemi : $D20 + DV + Bonus \geq CA \text{ de l'Ennemi} + Malus$

Bonus	Malus
	À l'Aveugle : 4

Une réussite signifie que le coup a porté, il faudra alors lancer les Dommages et les retirer du total de PV de la victime.

10. Jets de Sauvegarde, Désamorcer, Force, Autre

Pour toutes les autres situations : Désamorcer un piège, supporter une chute, ne pas prendre feu, crocheter une serrure, forcer une Porte, ...

La difficulté de base est de 15 : $D20 + DV + Bonus \geq 15 + Malus$

Bonus	Malus
	À l'Aveugle : 0 ou 4 suivant l'action

11. Combat

Lors d'une Rencontre dans les Souterrains, il peut y avoir combat.

Vous avez aussi le droit de définir que votre personnage essaye de parlementer, charmer, soudoyer, ... ou encore de se cacher, fuir, ...

Vous devrez tout d'abord déterminer la Surprise pour savoir si votre personnage est en capacité d'agir.

a. Surprise

Faites un test de Surprise pour votre personnage. S'il est raté, votre personnage est Surpris. Si vous réussissez vous pouvez tenter un test de discrétion pour éviter la Rencontre.

Faites de même, avec la même conséquence pour le groupe Rencontré.

Ceux qui sont Surpris n'agissent pas lors du premier round. Ils ne peuvent ni poursuivre ni attaquer.

$$\text{Test de Surprise : D20 + DV + Bonus} \geq 5 + \text{Malus}$$

La Dangerosité est utilisée en malus pour les Ennemis.

b. Initiative

Il faut déterminer qui agit en premier. Pour chacun des protagonistes, calculez l'initiative :

$$\text{Initiative} = \text{D10} + \text{sa propre CA} + \text{Malus}$$

Malus		
• Encombrement : Encombré : 2/Surchargé : 4	• À l'Aveugle : 4	• La Fatigue

Chaque Round chacun agira de l'initiative la plus petite à la plus élevée en effectuant les Attaques et les éventuels Dommages. En cas d'égalité, les protagonistes agissent en même temps.

c. Attaque

Il faut réussir un test d'Attaque pour toucher

$$\text{Test de d'Attaque : D20 + DV + Bonus} \geq \text{CA Adversaire} + \text{Malus}$$

Si le test est réussi, des dommages sont infligés à l'adversaire de l'attaquant.

d. Points de vie (PV) et Dommages

Pour déterminer les PV de base d'un Ennemi, lancez autant de dés qu'il a de DV. Le type de dé, dépend du monstre. Le dé de base est le D6.

Si une attaque touche, lancer le dé de dommage de l'arme et retranchez le résultat des PV de la victime.

Si les PV sont réduits à 0, la victime du coup est inconsciente ou morte suivant les circonstances.

e. Moral

Les Ennemis doivent faire un jet de Moral la 1^{ère} fois que chacune de ces situations arrive :

- Après le premier mort dans leur camp.
- Si votre personnage utilise Magie ou Consacré.
- Si la moitié de l'effectif (en DV) disparaît.
- Si le Chef disparaît.

Tout ennemi ou groupe d'ennemi dont le résultat d'un $\text{D10} + \text{Dangerosité}$ est supérieur au total des DV fuient ou se rendent (*Le 0 du D10 vaut 0*).

$$\text{D10} + \text{Bonus} + \text{Dangerosité} \geq \text{total des DV} + \text{Malus}$$

Bonus	Malus
• Ennemis Couards : de 0 à 4 (Extrêmement couard)	• Ennemis Courageux : 0 à 4 (Fanatiques, Berseker, ...)

Notez que certaines créatures ne fuiront jamais, les Morts-Vivants entre autres...

f. Fuite

Quand c'est son tour d'initiative, votre personnage peut fuir au lieu d'attaquer.

Une fuite se résout par une série de test de Fuite, au moins deux :

Le premier pour distancer sans se prendre de coup, le second pour semer les éventuels poursuivants.

$$D20 + DV + \text{Bonus} \geq \text{CA du personnage} + \text{Malus}$$

- Si c'est une réussite, votre personnage distance les Ennemis.
- Si non, votre personnage se prend un coup avant de les distancer. Lancez le D de dommage de la meilleure arme ennemie et retranchez le résultat des PV de votre personnage.

Dans tous les cas : baissez votre Dangerosité de 1.

Chaque fois qu'ils sont distancés, les Ennemis peuvent décider d'Abandonner ou de Poursuivre.

Si $D10 + \text{Dangerosité} + \text{Bonus} \geq \text{total des DV Ennemis}$, il y a Abandon.

$$D10 + \text{Bonus} + \text{Dangerosité} \geq \text{total des DV}$$

Bonus	Malus
• De 0 à 2 en laissant tomber 1 Encombrement de Trésors (dépend de la nature de l'Ennemi et de son intérêt à la chose)	• À l'Aveugle : 4

S'il y a toujours Poursuite, refaites le test de Fuite : $D20 + DV + \text{Bonus} \geq \text{CA du personnage} + \text{Malus}$.

- Réussite : votre personnage sème ses poursuivants
- Raté, les poursuivants tiennent la distance, il faudra refaire un test de Fuite :
 - Raté à nouveau signifie qu'ils rattrapent votre personnage
 - Réussi signifie que votre personnage garde la distance

Dit autrement :

-
- 2 tests de Fuite réussis d'affilé signifient que votre personnage sème ses poursuivants.
 - 2 tests de Fuite ratés d'affilé signifient que votre personnage est à nouveau engagé dans le combat.
 - Chaque fois que votre personnage distance ses poursuivants, ils peuvent Abandonner.
-

S'il n'y a pas de poursuite, qu'il y a abandon ou si votre personnage a semé les autres, il pourra souffler quelques couloirs plus loin.

g. Après le combat

La Dangerosité évolue en fonction de l'issue du combat (+1 en cas de victoire, -1 en cas de défaite).

Si votre personnage est toujours en vie, reportez-vous à Repos et Guérison.



V. Evoluer

1. Gain d'Expérience

Votre personnage gagne de l'expérience (px) au fur et à mesure de son exploration :

- **Rencontre initialement amicale** : (DV total des Ennemis) x 50px.
- **Rencontre hostile finie avec succès** : (DV total des Ennemis) x 100px.
(Ennemis abattus ou en fuite, négociation réussie, fuite, esquive du combat)
- **Rencontre achevée sur un échec** : (DV total des Ennemis) x 20px.
(Laissé pour mort, dépouillé sans combattre, négociation ratée...)
- **Piège survécu** : 10px
- **Au cours de l'exploration** :
 - **Par nouvelle section découverte** : 10px
*Une section étant une zone homogène (Une salle/pièce, un couloir de même facture...)
La moindre différence signifiant une nouvelle section :
Par exemple un couloir dallé se poursuivant en terre battue correspond à 2 sections.*
 - **Pour une découverte archéologique** : 50px
Statues, fresques, peintures, vestiges, tombes, ...
 - **Pour une découverte sur l'agencement des Souterrains** : 20px
Nouvelle sortie, accès à un autre niveau, passage secret, salle avec une fonction, ...
- **A sa sortie du Souterrain** : (Valeur globale en PO des trésors et objets trouvés) px.
On considère les pièces et la Valeur des objets trouvés au cours de cette exploration et encore en possession du personnage. Si votre personnage ressort après s'être fait dépouillé, cela donnera au pire 0px.

2. Gain de DV

Un personnage gagne un DV tous les $1000 \times (2)^{DV \text{ actuel}}$ px soit :

Nouveau DV	Au-delà de
1	0px
2	2000px
3	4000px
4	8000px
5	16000px
6	32000px
7	64000px
8	128000px
9	256000px

Et ainsi de suite.

Mais déjà rendu à 9DV votre personnage voudra certainement prendre sa retraite. Il a survécu jusque-là, il a bien mis un peu de pécule de côté ?

Quand votre personnage gagne un nouveau DV, lancez autant de dés (D4, D6 ou D8 selon votre choix à la création) que de DV et faites la somme.

- Si la somme est supérieure à votre total de PV, prenez ce résultat comme nouveau total de PV
- Sinon, augmentez votre total de PV de 1

Tous les 4 DV, votre personnage gagne une action supplémentaire par Round de combat :

- DV 1 à 4 => 1 action
- DV 5 à 8 => 2 actions
- DV 9 et + => 3 actions

Vous effectuerez un test d'initiative pour chaque action de votre personnage. Cette action peut être une attaque ou une fuite.

VI. En ville

Quand votre personnage n'est pas au fin fond des Souterrains, il fait marcher l'économie locale avec ce qu'il a ramassé dans ses expéditions...

Voici quelques tarifs.

Type	Enc.	Prix en PO	
Armures			CA
Pas d'armure	0	/	10
Armure de cuir	3	10	12
Cotte de mailles	6	75	14
Armure de Plates	9	400	16
Bouclier	1	10	1
Armes			Dégâts
Petite : <i>daguer, fronde, ...</i>	0	3	1D4
Moyenne de Tir : <i>arc, arbalète légère, ...</i>	1	20	1D6
Moyenne de mêlée : <i>épée, masse, ...</i>	1	10	1D8
Lourde : <i>épée à 2 mains, arbalète lourde, hache de bataille, ...</i>	2	30	1D10
Eclairage			Durée
Torches (par 6)	1	1	6 Tours
Lanterne	1	20	24 Tours
Ressources			Effet
Ressources : <i>Corde, pansements, rations, flasques d'huile, outils divers, ...</i>	1 enc. pour 2	2	+2 en Bonus
Services			
Nuit à l'auberge	Entre 0,2 et 0,5		
Repas (<i>Correspond à 1 Repos avec dépense de Ressource</i>)	Entre 0,1 et 1		
Tournée générale	1		
Location d'un habitat (à la semaine)	Entre 0,1 et 100		
Banque : Garde le dépôt.	10% du dépôt		
Adhésion à une Guilde/Organisation/Culte : Assure hébergement et repas, services selon le type	10% des découvertes		

Le prix d'un Objet Magique est Coût de base x (100 x bonus apporté).

Vous n'en trouverez jamais à la vente. Cette indication sert pour le calcul des gains de PX et la revente.

Les prix à la revente d'équipements trouvés dans les Souterrains sont de base à 50% de ces tarifs. Vous pouvez tenter un test de Négociation pour améliorer ce % d'autant que vous voulez (max 100%). Mais si le test est raté, cela baissera d'autant le prix de rachat.

Par exemple, si vous tentez de revendre à 60% (soit +10) de la valeur mais que votre personnage échoue sa Négociation, le marchand aura pris cet objet à 40% (50 -10). Une fois le test de Négociation tenté, la vente est forcément résolue, quel que soit le résultat.

Une nuitée dans un lieu permet de s'assurer de ne pas être dérangé dans son repos.

Correspondance des monnaies :

Pièces de Platine	Pièces d'Or (PO)	Pièces d'Electrum	Pièces d'Argent	Pièces de Cuivre
0,02	0,1	0,2	1	10
0,2	1	2	10	100
1	5	10	50	500



Annexes

1. Inspirations

- Nicolas 'Snorri' Dessaux. **Aventures Fantastiques**. Frightful Hobgoblin. Février 2014. 76p.
<http://www.legrog.org/jeux/aventures-fantastiques>
- Le Grümph. **Dragon de Poche**. Chibi. Mai 2015. 296p.
<http://www.legrog.org/jeux/dragon-de-poche/dragon-de-poche-2-2eme-ed-fr>
- Le Grümph. **Oltéré !**. John Doe. Juillet 2013. 144p. <http://www.legrog.org/jeux/oltree/oltree-fr>
- L'OSR pour les Nuls. Forum CasusNo <http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=24&t=27163>
- James 'Arasmo' Manez, Daniel Proctor. **Porte Monstre Trésor**. Le Scriptorium. Mars 2015. 212p.
<http://www.legrog.org/jeux/labyrinth-lord/portes-monstres-tresors-2eme-ed-fr>
- Nicolas 'Snorri' Dessaux. **Searchers of the Unknown**. Wizard In a Bottle. Août 2009. 1p.
<https://sites.google.com/site/wizardinabottle/searchers-of-the-unknown>
- Marv Breig, Matthew Finch. **Swords & Wizardry Whitebox**. Les Livres de l'Ours. Mars 2014. 150p.
<http://livresdelours.blogspot.fr/p/nos-jeux.html>
- NetHack DevTeam. **Nethack**. Jeu vidéo. Décembre 2015. <http://nethack.org>
- Scott Slomiany. **Epic Solitaire Notebook Adventure**. Jeu de société solo. Décembre 2009.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/51199/epic-solitaire-notebook-adventures>

2. Générateurs procéduraux de Donjons

- Patrice 'Kabuki Kaiser' Crespy. **Les Catacombes de la Ville Morte**. Les 12 Singes. Juillet 2015. 128p.
<http://www.legrog.org/jeux/osric/catacombes-de-la-ville-morte-fr>
- Paul Hughes. **Random Generator as a Dungeon Map Poster**. Blog of Holding. Mai 2012
http://blogofholding.com/?page_id=3294
- Matthew Finch, Stuart Marshall et Co-auteurs. **OSRIC**. Décembre 2012
<http://www.legrog.org/jeux/osric/osric-2eme-ed-2eme-imp-fr>
<http://knka.org/OSRICv2.2FR.pdf>

3. Lexique

- **CA** : Classe d'armure, plus la Classe d'Armure (CA) est élevée, plus il est difficile de toucher.
- **Case** : Unité de mesure correspondant à un carré de 3m par 3m.
Une case sur papier quadrillé pour le Plan des Souterrains.
- **D4, D6, D8, D10, D12, D20** : Types de dé. Le chiffre indiquant le nombre de faces.
Notez que la plupart des D10 sont numérotés de 0 à 9. Dans « Seul dans les Souterrains », le 0 du D10 vaudra toujours 0.
- **Domaine de Compétence** : Choisi à la création du personnage. Permet de relancer un jet raté pour un test où il s'applique.
- **Don** : Choisi à la création du personnage. Donne une habilité particulière (Infravision ou Magie).
- **DV** : Dés de vie, nombre représentant la puissance de votre personnage ou des Ennemis
- **Niveau des Souterrains** : Moyenne entre le nombre de DV de votre personnage et la Dangerosité Actuelle.
« Niveau » auquel les Souterrains (ses habitants, ...) considèrent votre personnage.
- **OSR** : Old School Renaissance, mouvance d'écriture de Jeux de rôle s'inspirant des toutes premières versions de Jeu de rôle.
- **Plan** : Dessin des Souterrains pour retrouver le chemin de la sortie...
- **PO** : Pièce d'or, unité de valeur monétaire.
- **PV** : Points de Vie, Obtenu en lançant autant de dé que de DV (D8 pour les Ennemis, de D4 à D8 pour votre Personnage suivant ses choix à la création)
- **Repos** : Période d'un Tour (minimum) sans interruption durant laquelle votre personnage ne fait aucune action.
- **Round** : Unité de temps correspondant au temps d'avancée prudente d'exploration d'une case.
- **RST** : Race, un Surnom ou un Trait. Défini à la création du personnage. Permet un Bonus de 2 pour les jets où il peut s'appliquer.
- **Tour** : Unité de temps correspondant à 10mn et composé de 12 Rounds.

Seul dans les Souterrains : Fiche de personnage

Nom :		Dés de Vie (type :) : <i>Gain d'un DV tous les 1000x(2)^{DV actuel} px</i>		PV : <i>Si 0 : Inconscience 6 Tours ou mort</i>															
Race/Surnom/Trait : <i>Bonus de 2 à un test</i>			PX <i>+100*DV's adverses pour une rencontre finie avec succès +20*DV's adverses pour une rencontre achevée sur un échec +10 pour un piège survécu +10 par nouvelle section découverte +50 pour une découverte archéologique +20 pour une découverte sur l'agencement des Souterrains +1 par PO (en valeur globale des trésors) sortie des Souterrains</i>																
Domaine de Compétence : ☐ Observation ☐ Agilité ☐ Maître d'Arme ☐ Doigts de Fée ☐ Charisme ☐ Sagesse <i>Relance d'un test raté</i>																			
Don ☐ Consacré ☐ Infravision ☐ Magie <i>Capacités divines Voir sans éclairage Utiliser la Magie</i>																			
Fatigue <i>Malus de Fatigue à tous les tests</i>																			
Armure <i>Difficulté aux tests d'Attaque des Ennemis Difficulté à ses tests de Discrétion, Acrobatie, Fuite</i>		CA		Total Encombrement <i>>15 : Malus de 2, déplacement 2 Rounds/Case >20 : Malus de 4, déplacement 3 Rounds/Case >25 : Impossible d'agir ou bouger</i>															
		Enc.																	
Arme	Dégâts	Enc.	Ressources 2 = 1 Enc. <i>Bonus de 2 à un Test Recharger une Lanterne Utiliser la Magie Consommer :</i> - Après combat ou +1 Fatigue - Tous les 5 tours ou +1 Fatigue - Après de perte PV pour n'avoir que +1 Fatigue au lieu de +2																
Lumière <i>Action à l'aveugle : Malus de 4</i> ☐ Torche : (6 Tours) ☐ Lanterne : (24 Tours)	Durée Restante	Enc.	Notes/Possessions/Titres Rappels sur les Tests : Un 20 sur le dé est toujours une Réussite. Un 1 sur le dé est toujours un Echec. D20 + DV + Bonus ≥ Difficulté + Malus																
Trésors <i>200 Pièces = 1 Enc.</i>		Enc.																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tests courants :</th> <th>Difficulté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fouille (Ressources, Piège & Passage Secret)</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Rencontre, Surprise</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Discrétion, Acrobatie, Fuite, Magie</td> <td>CA perso</td> </tr> <tr> <td>Attaque</td> <td>CA adv.</td> </tr> <tr> <td>Cacher</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Charme, Négociation, Corruption Jets de Sauvegarde, Autre (désamorcer, crocheter, forcer, ...)</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>						Tests courants :	Difficulté	Fouille (Ressources, Piège & Passage Secret)	17	Rencontre, Surprise	5	Discrétion, Acrobatie, Fuite, Magie	CA perso	Attaque	CA adv.	Cacher	10	Charme, Négociation, Corruption Jets de Sauvegarde, Autre (désamorcer, crocheter, forcer, ...)	15
Tests courants :	Difficulté																		
Fouille (Ressources, Piège & Passage Secret)	17																		
Rencontre, Surprise	5																		
Discrétion, Acrobatie, Fuite, Magie	CA perso																		
Attaque	CA adv.																		
Cacher	10																		
Charme, Négociation, Corruption Jets de Sauvegarde, Autre (désamorcer, crocheter, forcer, ...)	15																		