




Sans Cœur Solitaire



EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS



Sans Cœur Solitaire



EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS

GÉNÉRIQUE

Textes : Frédéric Laly Maisak

Maquette et suivi éditorial : Julien Pirou

Couverture : Warmtail

Illustrations intérieures : Nikolay Akatov, Bruno Balixa, Sverker Castillo, Dominick, Grafik_art, Goran Gligović, Vagelio Kaliva, Lobard, Tithi « grandfailure » Luadthong, Nyothep, Dean Spencer, T Studio, Warmtail
Some artwork © 2021 Eric Lofgren, used with permission. All rights reserved.

Motifs, ornements et symboles : Anna Bogatyreva, Christos Georgiou, Ivan Gusev, Pixaroma, REXARD

Icônes : John Grümph (avec son aimable autorisation), Lorc & Delapouite (*game-icons.net*)

Relecture : Gérard Mercey

Site internet : <https://empyreal.pirou.games>




VERSION 1.0

Empyreal Media Productions et Sans Cœur sont des marques déposées.
Toute diffusion ou reproduction, en tout ou en partie, sous quelque forme que ce soit, sont interdites sans l'autorisation préalable de l'auteur. Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-494351-09-7

Dépôt légal : Octobre 2025



Is passaient effrayants, muets, masqués de fer.
Quelques-uns ressemblaient à des larves d'enfer ;
Leurs cimiers se dressaient difformes sur leurs heaumes,
On ne savait jamais d'où sortaient ces fantômes ;
On disait : « Qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Ils sont
Ceux qui punissent, ceux qui jugent, ceux qui vont. »
Tragiques, ils avaient l'attitude du rêve.
Ô les noirs chevaucheurs ! Ô les marcheurs sans trêve !

(« Les chevaliers errants », *La Légende des siècles*, Victor Hugo)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Note au sujet des dés

JOUER EN SOLITAIRE

Créer son personnage

Retour de l'Abîme

Générer une aventure

Table des Exploits

Table des Thèmes

Table d'Icônes

Les questions

Questions fermées

Questions ouvertes

Rebondissements

Table des rebondissements

Rencontres et dangers

Rencontres et dangers rares

Rencontres et dangers peu fréquents

Rencontres et dangers occasionnels

Rencontres et dangers fréquents

Rencontres et dangers très fréquents

Motivations des personnages non joueurs

Hexploration en solitaire

Champs

Collines

Forêts

7

7

8

8

8

8

9

10

11

12

12

12

13

13

14

15

16

16

16

16

17

17

18

20

20

20

21

Lacs

Landes

Ruines

Système de combat simplifié

Structure du tour de combat

Actions prioritaires et Réactions

Autres Actions

Difficulté des Actions

Avantages et désavantages narratifs

Conserver des traces de ses aventures

Pourquoi tenir un journal ?

Aides à la chronique

Sans Cœur solitaire... mais à plusieurs

21

22

22

23

23

24

24

24

26

26

26

27

29

ACTIONS DES CRÉATURES

31

Abomination

31

Afanc

32

Anguipède

32

Ankou

33

Arme hantée

34

Barghest

34

Bête glatissante

35

Cadavéreux

35

Chauve-souris vampire

36

Chevalier noir

36

Cheval

36

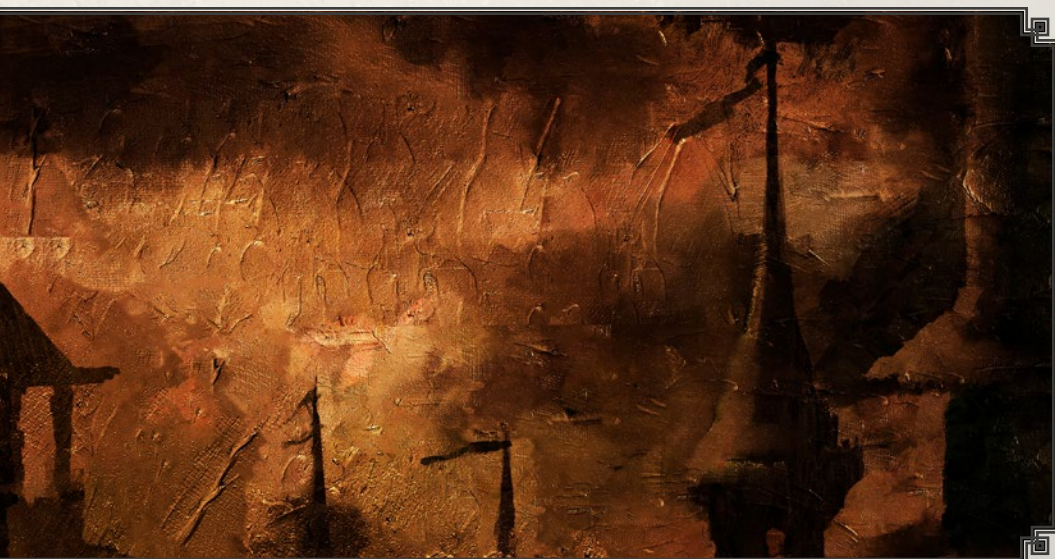
Chiroptérien

37





Corbeau-parleur	37	Spectre	57
Dame blanche	38	Sylphide	57
Démon caprin	39	Traqueur	58
Démon igné	39	Unicorne	58
Diablotin	40	Vampire	59
Dragon	40	Ver	59
Dryade	42		
Dullahan	42	ACTIONS DES MAÎTRES DES TÉNÉBRES	61
Écorceur	43	Alderic	61
Goétien	43	Corryn	62
Goule	44	Eigyr	62
Harpie	44	Gjord Noirelame	63
Héraut de la Mort Rouge	45	Ligeia	64
Hob	46	Trahearn	65
Incube	46	Valdis	65
Inquisiteur	47	Le Sans Nom	66
Loup	48	Baphomet	66
Loup-garou	48	Mammon	67
Lycan	49		
Malebête	50	EXEMPLE D'AVENTURE	69
Matagot	50	Étape 1 : Création du personnage	69
Maudit	51	Étape 2 : Retour de l'Abîme	69
Mortambule	51	Étape 3 : Exploration	70
Naïade	52	L'arrivée au village	73
Noble Faë	52	L'ancien sanctuaire	74
Noirelame	53	Au bord des Enfers	75
Ogre	54	L'autel maudit	76
Ombre	55	Combat contre l'ombre	78
Ours	55	À vous de jouer	80
Plante carnivore	56		
Sanglier	56		





INTRODUCTION



Sans Cœur en solitaire ?

Sans Cœur est, à mon humble avis, un jeu de rôle se prêtant parfaitement à des aventures en solitaire. Lorsque j'ai découvert le jeu, de nombreuses images et scènes où un héros se dressait seul face aux ténèbres me sont venues à l'esprit. Cela vous semblera peut-être curieux, mais bien avant d'y emmener mon groupe de joueurs, j'ai parcouru le **ROYAUME D'ÉRIDIE** en éclaireur.

Cela est certainement évident, mais jouer en solo ne ressemble en rien à une pratique classique guidée par un meneur de jeu. Même si la participation des joueurs au déroulement des aventures est cruciale et apporte en soi du grain à moudre pour le Meneur de Jeu, ils sont tributaires du scénario imaginé par leur hôte. En solo... vous ne savez jamais où vos pas vont vous mener ni de quel bois l'adversité sera faite !

Certes, il sera difficile de mener à terme votre quête de vengeance envers les traîtres composant la **TABLE DES SEPT**. Mais entretemps, vous pourrez vivre de nombreuses aventures qui ouvriront peut-être la voie à d'autres vers ce but ultime.

Sans Cœur propose déjà dans ses règles des outils s'approchant de ceux utilisés pour jouer une partie de jeu de rôle en solitaire. Le chapitre intitulé **Aventures en Éridien** (page 117 de *Sans Cœur*) permet d'**HEXPLORED** les terres d'Éridien grâce à des tables aléatoires déterminant le type d'une région, son environnement et les rencontres que l'on pourra y faire. Il n'y a donc pas de cartes prédéfinies des territoires composant Éridien. En cela, cette partie de l'ouvrage se rapproche des **ORACLES**, utilisés par les *soloïstes*.

Dans un jeu de rôle en solitaire, les Oracles sont des outils ou des tables de génération aléatoire utilisés par le joueur pour ajouter de l'imprévu et de l'incertitude à l'histoire qu'il crée seul. Ils peuvent produire des événements, des résultats de dés, des réponses à des questions ou des indications sur la direction de l'histoire, permettant ainsi de simuler une interaction avec un maître de jeu qui est naturellement absent.

Les pages de ce supplément vous donneront tous les outils pour forger vos aventures en solitaire. Que vous soyez habitués ou non à ce style de jeu, vous vous rendrez compte assez rapidement que l'utilisation des Oracles est très simple et peut-être même arriverez-vous à vous passer de certains d'entre eux rapidement et sans même en prendre conscience.

Bien évidemment, il vous faudra posséder le livre de règles de *Sans Cœur* pour pouvoir utiliser au mieux ce supplément. De nombreuses informations essentielles comme les caractéristiques des monstres, les Capacités, les Incantations... ne seront pas reprises dans ces pages.

NOTE AU SUJET DES DÉS

Bien que le **MOTEUR 3D** n'utilise que des dés à 6, 8 et 10 faces, certaines tables de ce supplément nécessitent l'utilisation de dés à 20 faces (D20). Si vous ne possédez pas de dés de ce type, vous pouvez leur substituer un ou plusieurs D10 en doublant le nombre de jets indiqué (par exemple, lancez 4D10 si la table indique 2D20). Cela signifiera toutefois qu'il sera impossible d'obtenir certains résultats.



JOUER EN SOLITAIRE

« Dans un voyage ce n'est pas la destination qui compte
mais toujours le chemin parcouru, et les détours surtout. »

(*Voyage au pays des meubles défunts*, Philippe Pollet-Villard)

CRÉER SON PERSONNAGE

Jouer en solo ne change rien à la création d'un personnage de *Sans Cœur* telle qu'elle est décrite pages 79 à 140 de *Sans Cœur*. L'Abîme ne vous fera pas de cadeau, même si votre destin est d'affronter seul les forces des Enfers...

RETOUR DE L'ABÎME

L'arrivée d'un Sans Cœur sur les terres d'Éridien est toujours motivée par les prières de ses habitants, contraints de faire face à une menace démoniaque. Qu'ils adressent leurs prières aux Trois Déeses ou que leur seule souffrance suffise à vous tirer de l'Abîme, vous vous réincarnerez en Asphodèle pour vous dresser contre l'indicible.

Mais comment débiter son aventure ? Peut-être avez-vous déjà une idée en tête ? S'il s'agit de votre toute première aventure en solo, essayez de rester simple, quitte à jouer un « cliché ». Des villageois ont peut-être besoin de votre aide pour anéantir la créature qui, toutes les nuits, tente de percer les défenses de leur village ? Des jeunes filles et garçons ont peut-être été enlevés pour servir à accomplir un sinistre rituel démoniaque ? Votre première aventure, même si l'on pourrait la considérer comme classique, peut certainement être le point de départ d'une trame beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord ! Et ce sont les Oracles qui vont vous permettre de développer tout cela.

Vous trouverez dans les pages suivantes deux tables conçues pour inspirer des aventures solitaires et immersives dans l'univers de *Sans Cœur*. Elles mettent l'accent sur des défis personnels, des révélations profondes et des confrontations intenses avec des éléments surnaturels et obscurs. En choisissant aléatoirement un verbe (l'**EXPLOIT**), un nom commun (le **THÈME**), et en les associant, vous pourrez créer des amorces d'aventures à l'atmosphère et au potentiel narratif riches. Un conseil, cependant : n'attendez pas que ces deux tables vous fournissent tous les détails de vos aventures. Faites-vous confiance et laissez libre cours à votre imagination !

Des questions simples comme « Qui ? Quoi ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? » peuvent également vous aider à étoffer le récit. En solitaire, il n'est pas très grave si vous, en tant que joueur, avez accès à des informations dont votre personnage ne dispose pas. Il s'agit de votre aventure !

GÉNÉRER UNE AVENTURE

Il n'est pas forcément évident de créer une amorce d'aventure à l'aide de deux mots tirés au hasard. Vous verrez pourtant qu'avec un peu d'expérience, l'exercice devient plus facile. Vous n'avez pas besoin de garder le sens premier des mots contenus dans ces deux tableaux. La plupart du temps, leur association sera l'étincelle qui enflammera votre imagination. Si un tirage ne vous convient pas, n'hésitez pas à relancer les dés. Et si l'association de deux mots vous emmène sur un autre chemin... tant mieux !



Voyons ensemble un exemple concret en utilisant le tirage suivant : **DÉJOUER** (Exploit) + **MALÉDICTION** (Thème).

Nous pourrions imaginer que votre personnage est tiré de l'Abîme par les prières de tout un village. Certains habitants semblent sous l'emprise d'une malédiction tourmentant leurs âmes. Quel personnage ou quelle créature en est responsable ? Quel pouvoir entre en jeu ? Dans quel but ?

Il ne vous reste plus qu'à appliquer les règles du chapitre **Aventures en Éridien (Règles & Univers**, page 117) afin de créer votre carte à hexagones en mode **NOCTURNE** ou **LUNAIRE** et à vous lancer dans l'aventure. Vous trouverez un exemple d'aventure construite sur cette base à partir de la **page 69**.

Il va de soi que ces deux tables peuvent vous servir tout au long de votre aventure, et ce, à chaque fois que vous aurez besoin d'un peu d'inspiration pour poursuivre votre récit.

TABLE DES EXPLOITS

Pour utiliser ces tables, lancez 2 dés à 20 faces (2D20), additionnez leurs résultats et cherchez l'Exploit ou le Thème qui correspond au nombre obtenu.

2D20	EXPLOIT	2D20	EXPLOIT
—	—	21	Condamner
2	Survivre	22	Dissimuler
3	Déjouer	23	Infiltrer
4	Échapper	24	Déterrer
5	Venger	25	Lier
6	Défendre	26	Récupérer
7	Explorer	27	Conjurer
8	Découvrir	28	Ensorceler
9	Affronter	29	Purifier
10	Exorciser	30	Piéger
11	Manipuler	31	Invoquer
12	Traverser	32	Délivrer
13	Conquérir	33	Maudire
14	Sauver	34	Pactiser
15	Traquer	35	Réveiller
16	Éviter	36	Marchander
17	Braver	37	Dérober
18	Détruire	38	Résister
19	Emprisonner	39	Accuser
20	Révéler	40	Affaiblir



TABLE DES THÈMES

2D20	ACTION	2D20	ACTION
—	—	21	Damnation
2	Sanctuaire	22	Trésor oublié
3	Château	23	Reliques maudites
4	Crypte	24	Malédiction
5	Sorcellerie	25	Écho du passé
6	Ténèbres	26	Sépulture
7	Labyrinthe	27	Rituel interrompu
8	Abîme	28	Faim inhumaine
9	Légende	29	Désolation
10	Pacte	30	Rébellion
11	Prophétie	31	Désespoir
12	Chimère	32	Offrande sanglante
13	Hérésie	33	Tromperie
14	Maladie	34	Courroux divin
15	Ravitaillement	35	Désillusion
16	Divinité	36	Fracture du temps
17	Résistance	37	Parasite
18	Héritage	38	Jugement
19	Ami	39	Énigme
20	Démon	40	Ombre

N'hésitez pas à créer vos propres listes d'Exploits et de Thèmes afin d'élargir vos perspectives.

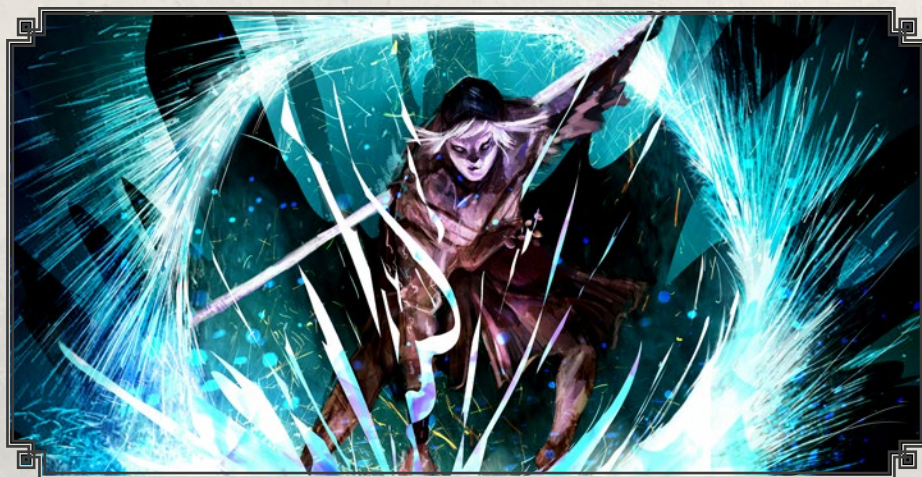


TABLE D'ICÔNES

Si votre imaginaire fonctionne mieux avec des images, vous pouvez également utiliser à la place ou en complément, le système d' Icônes que vos trouverez ci-contre. Lancez 2D20 deux fois et associez les images ainsi obtenues.

2D20	ICÔNE	2D20	ICÔNE	2D20	ICÔNE	2D20	ICÔNE
—	—	11		21		31	
2		12		22		32	
3		13		23		33	
4		14		24		34	
5		15		25		35	
6		16		26		36	
7		17		27		37	
8		18		28		38	
9		19		29		39	
10		20		30		40	

LES QUESTIONS

Poser des questions représente une part importante de l'expérience du jeu de rôle, qu'il s'agisse d'une partie à plusieurs ou d'une aventure en solitaire. Puis-je ouvrir cette porte ? Mon attaque parvient-elle à blesser ce monstre ?

En solo, on considère qu'il existe deux types de questions. Les questions ouvertes et les questions fermées. Une **QUESTION FERMÉE** est une question à laquelle on ne peut répondre que par **OUI** ou **NON**. Au contraire, une **QUESTION OUVERTE** admet toutes sortes de réponses.

QUESTIONS FERMÉES

N'hésitez jamais à vous poser une question fermée si vous avez un doute sur une situation. Me suis-je fait repérer ? Y a-t-il du monde dans cette auberge ? Cette personne fait-elle preuve de méfiance à mon égard ?

Puisque vous êtes seul face à votre fiche de personnage, personne ne peut répondre à vos questions. Vous allez donc laisser le hasard décider pour vous. Bien entendu, rien ne vous empêche de décider vous-même de la réponse à une question si cela va dans le sens du récit que vous êtes en train de construire. Mais dans la plupart des cas, vous lancerez un D6 et utiliserez la table ci-dessous pour répondre à une question fermée :

- **OUI** et **NON** sont des réponses franches et directes.
- **OUI, MAIS...** et **NON, MAIS...** indiquent que la réponse à votre question est tempérée respectivement par un désagrément ou au contraire une opportunité.
- **OUI, ET...** et **NON, ET...** indiquent que la réponse à votre question est renforcée par des effets additionnels.

D6	RÉPONSE
1	Oui
2	Non
3	Oui, mais...
4	Non, mais...
5	Oui, et...
6	Non, et...

Exemples : Ma question est « Ai-je réussi à désamorcer le piège dans le couloir ? » Je lance le D6 afin d'avoir la réponse.

La réponse est **Non** : il n'y a pas d'ambiguïté. « Malheureusement le piège s'est déclenché avant que je puisse agir. »

La réponse est **Oui, mais...** : « Oui, j'ai réussi à désamorcer le piège, mais il a quand même causé des dégâts mineurs. »

La réponse est **Non, mais...** : « Non, je n'ai pas pu désamorcer le piège à temps, mais j'ai évité le pire en me protégeant rapidement. »

La réponse est **Oui, et...** : « J'ai désamorcé le piège et j'ai aussi découvert une cachette secrète derrière le mur piégé. »

La réponse est **Non, et...** : « Je n'ai pas réussi à désamorcer le piège et en plus il a alerté les gardes ennemis. »

Si vous souhaitez apporter une réponse simple et binaire (oui ou non) à une question, rien de plus simple : lancez le D6 et considérez que la réponse est **OUI** sur un résultat impair, et quelle est **NON** sur un résultat pair. Par exemple, si je pose la question « Cette personne affiche-t-elle un comportement hostile envers mon personnage ? » et que j'obtiens un 3 sur le D6, alors la réponse est oui.

QUESTIONS OUVERTES

Une question ouverte, quant à elle, invite plutôt la personne interrogée à fournir une réponse détaillée, réfléchie et souvent personnelle. Les questions ouvertes sont l'occasion d'explorer des idées, de forger des opinions ou d'invoquer des expériences.

Voici quelques exemples de questions ouvertes :

- Comment mon personnage réagit-il face à l'annonce d'une menace imminente pour le village ?
- Comment mon personnage justifie-t-il ses actions controversées pour protéger ses amis et alliés lors du dernier affrontement ?
- Quelle est la quête personnelle que mon personnage souhaite accomplir avant de pouvoir trouver la paix intérieure ?
- Quel est le plus grand regret de mon personnage concernant une décision prise lorsqu'il était encore en vie ?

Les réponses à ces questions demanderont un effort d'imagination supplémentaire. Pour certaines d'entre elles, nul besoin d'y répondre dans la minute : peut-être la réponse s'imposera-t-elle au cours de votre aventure.

REBONDISSEMENTS

Il peut fréquemment arriver d'être confronté au syndrome de la page blanche, et de ne plus savoir comment continuer son aventure en solitaire. Vous avez alors deux options. La première consiste à simplement faire une pause pour mieux revenir un peu plus tard. Des idées auront peut-être germé dans votre esprit pendant ce laps de temps, vous permettant de reprendre votre aventure.

La deuxième solution est d'invoquer un **REBONDISSEMENT**. Vous trouverez à la page suivante une liste de 20 événements pouvant avoir une influence sur la suite de votre aventure. Ces rebondissements peuvent être utilisés pour enrichir le récit et maintenir l'intérêt lors de parties en solo, en ajoutant des éléments imprévus et engageants.

Selon vos envies, vous pouvez soit laisser faire le hasard en utilisant le résultat d'un D20, soit parcourir les propositions et opter pour celle qui vous inspire, quitte à la modifier.



TABLE DES REBONDISSEMENTS

D20	REBONDISSEMENT
1	Murmure du passé : Le personnage découvre un ancien manuscrit révélant des secrets sur un culte oublié.
2	Ombre inquiétante : Une silhouette mystérieuse suit le personnage, disparaissant dès qu'il essaie de s'approcher.
3	Rencontre inopinée : Un voyageur blessé demande de l'aide, prétendant être poursuivi par des démons.
4	Apparition spectrale : Une apparition fantomatique guide le personnage vers un lieu caché ou un objet important.
5	Tempête surnaturelle : Une tempête étrange éclate, perturbant le voyage du personnage et révélant un fait particulier.
6	Objet envoûté : Un objet apparemment banal s'avère être imprégné d'un puissant enchantement.
7	Alliance inattendue : Une créature ou une personne auparavant hostile propose une trêve temporaire pour affronter un ennemi commun.
8	Rêve prophétique : Le personnage fait un rêve troublant qui lui donne des indices sur la prochaine étape de son aventure.
9	Rituel interrompu : Le personnage tombe sur un rituel en cours, et doit décider s'il doit intervenir ou observer.
10	Voix intérieure : Une voix mystérieuse commence à parler dans l'esprit du personnage, fournissant des conseils ou des mises en garde.
11	Portail caché : Le personnage découvre un portail à la destination inconnue.
12	Renversement de fortune : Un ennemi puissant est soudainement neutralisé par une force inconnue. Cette dernière laisse quelques indices sur son origine.
13	Trésor caché : Une cachette secrète est trouvée, contenant des objets magiques ou des informations cruciales.
14	Double jeu : Un allié s'avère être un espion ou a ses propres motifs cachés, créant une tension dramatique.
15	Attaque surprise : Une embuscade oblige le personnage à se défendre rapidement, révélant une nouvelle menace.
16	Signal de détresse : Une personne ou un phénomène étrange / magique appelle le personnage à l'aide, conduisant à une situation périlleuse.
17	Mutation inattendue : Un personnage ou une créature subit une transformation due à une force inconnue, modifiant la dynamique de l'aventure.
18	Chant envoûtant : Un chant mystérieux attire le personnage vers un lieu où il doit affronter une épreuve ou déjouer un piège.
19	Épidémie surnaturelle : Une maladie étrange se répand, et le personnage doit trouver un remède avant qu'il ne soit trop tard.
20	Vision de catastrophe : Le personnage a une vision d'une catastrophe imminente, lui donnant peu de temps pour agir et empêcher le désastre.



RENCONTRES ET DANGERS

Vous pourriez avoir besoin, au détour d'un chemin, de savoir si un danger ou une menace vous guette. Libre à vous d'imaginer ce que peut représenter l'adversité à laquelle doit faire face votre personnage.

Si toutefois l'inspiration vient à vous manquer, vous pouvez utiliser les tables qui suivent qui vous propose trois types de menaces et de rencontres. Vous y trouverez des dangers **ENVIRONNEMENTAUX**, des rencontres avec des **CRÉATURES** plus ou moins dangereuses ainsi que des rencontres avec des **HUMAINS**.

Commencez par déterminer le degré de (mal)chance qu'à votre personnage de faire face à une rencontre ou un danger éventuel. Il en existe cinq : **RARE**, **PEU FRÉQUENT**, **OCCASIONNEL**, **FRÉQUENT**, **TRÈS FRÉQUENT**. Référez-vous à la table correspondante et lancez 1D6 : le résultat indiquera s'il se passe quelque chose ou non !

Déterminez ensuite le niveau de danger (**FAIBLE**, **MODÉRÉ**, **ÉLEVÉ**, **TRÈS ÉLEVÉ**) ainsi que la nature de la menace : **ENVIRONNEMENT** / **CRÉATURE** / **HUMAIN**. Au croisement des deux entrées, vous aurez alors un exemple de ce à quoi votre personnage pourrait faire face.

Exemple : Pour la combinaison Peu Fréquent / Élevé / Créature, un résultat de 5 ou 6 mettra mon personnage face à un mortambule.



RENCONTRES ET DANGERS RARES

Résultat du D6 :

- **1 À 5** : aucune rencontre
- **6** : rencontre ou danger

NATURE DU DANGER	FAIBLE DANGER	DANGER MODÉRÉ	DANGER ÉLEVÉ	DANGER TRÈS ÉLEVÉ
<i>Environnement</i>	Tremblement de terre	Ouragan	Glissement de terrain	Éruption volcanique
<i>Créature</i>	Dryade	Loup solitaire	Démon	Vampire
<i>Humain</i>	Guerriers isolés	Groupe de cannibales	Noirelames	Chevalier noir

RENCONTRES ET DANGERS PEU FRÉQUENTS

Résultat du D6 :

- **1 À 4** : aucune rencontre
- **5 OU 6** : rencontre ou danger

NATURE DU DANGER	FAIBLE DANGER	DANGER MODÉRÉ	DANGER ÉLEVÉ	DANGER TRÈS ÉLEVÉ
<i>Environnement</i>	Pluie fine	Pluie glaciale	Orage soudain	Brouillard épais
<i>Créature</i>	Cadavéreux	Lycan	Mortambule	Ombre
<i>Humain</i>	Villageois	Marchand itinérant	Brigands	Patrouille

RENCONTRES ET DANGERS OCCASIONNELS

Résultat du D6 :

- **1 À 3** : aucune rencontre
- **4 À 6** : rencontre ou danger

NATURE DU DANGER	FAIBLE DANGER	DANGER MODÉRÉ	DANGER ÉLEVÉ	DANGER TRÈS ÉLEVÉ
<i>Environnement</i>	Vent fort	Foudre	Averse de grêle	Rivière en crue
<i>Créature</i>	Barghest	Meute de loups	Chiroptérien	Vampire
<i>Humain</i>	Groupe de voyageurs	Cultiste en cérémonie	Mercenaires en maraude	Chevalier noir



RENCONTRES ET DANGERS FRÉQUENTS

Résultat du D6 :

- **1 À 2** : aucune rencontre
- **3 À 6** : rencontre ou danger

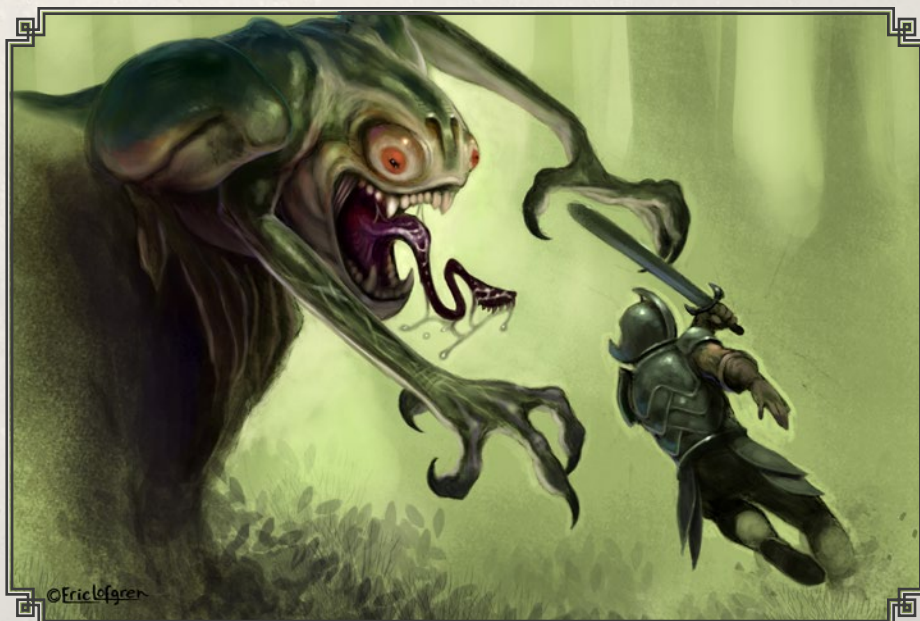
NATURE DU DANGER	FAIBLE DANGER	DANGER MODÉRÉ	DANGER ÉLEVÉ	DANGER TRÈS ÉLEVÉ
Environnement	Inondations	Tempête mineure	Incendie en forêt	Tempête violente
Créature	Gobelins	Malebête	Goule	Écorceur
Humain	Voyageurs en fuite	Inquisiteur	Soldats en fuite	Patrouille

RENCONTRES ET DANGERS TRÈS FRÉQUENTS

Résultat du D6 :

- **1** : aucune rencontre
- **5 À 6** : rencontre ou danger

NATURE DU DANGER	FAIBLE DANGER	DANGER MODÉRÉ	DANGER ÉLEVÉ	DANGER TRÈS ÉLEVÉ
Environnement	Brume légère	Froidure légère	Vents forts	Brise glaciale
Créature	Corbeau-parleur	Ogre	Chauve-souris	Dragon
Humain	Paysans	Pèlerin isolé	Éclaireur	Rebelle



MOTIVATIONS DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Lorsque vous rencontrerez des personnages non joueurs (PNJ), vous chercherez peut-être à connaître les motivations qui guident leurs vies. Cette simple information peut vous aider à enrichir le récit de votre aventure et même l'orienter dans une direction inattendue.

La table suivante vous donnera quelques exemples de motivations applicables à vos rencontres importantes. Son utilisation est optionnelle et les exemples donnés ne sont que... des exemples, que vous n'êtes donc absolument pas obligé de suivre ni de conserver tels quels.

D20	MOTIVATION	DESCRIPTION	EXEMPLE
1	Rédemption	Le PNJ cherche à expier des fautes passées ou à racheter une mauvaise action.	Un ancien chevalier qui a trahi son ordre et qui veut maintenant retrouver son honneur en aidant le Sans Cœur.
2	Vengeance	Le PNJ est motivé par un désir de vengeance contre ceux qui lui ont fait du tort.	Un villageois dont la famille a été massacrée par des Tourmentés et qui cherche à les détruire à tout prix.
3	Loyauté	Le PNJ est profondément loyal à une cause ou à un leader, et ses actions sont guidées par cette fidélité.	Un mage fidèle aux Trois Déeses qui utilise ses pouvoirs pour soutenir la lutte contre les forces obscures.
4	Quête de pouvoir	Le PNJ cherche à augmenter son pouvoir ou son influence, parfois par des moyens moralement discutables.	Un alchimiste prêt à tout pour acquérir des artefacts magiques, même à collaborer avec les forces obscures.
5	Protéger les innocents	Le PNJ est motivé par un désir de protéger les plus faibles et de défendre les innocents.	Une guérisseuse qui aide le Sans Cœur pour s'assurer que son village ne soit plus jamais attaqué.
6	Amour ou devoir familial	Les actions du PNJ sont guidées par l'amour pour un être cher ou un devoir envers sa famille.	Un père cherchant à retrouver sa fille enlevée par une secte obscure.
7	Curiosité et connaissance	Le PNJ est motivé par un désir insatiable de découvrir des secrets ou d'acquérir des connaissances interdites.	Un érudit qui rejoint le Sans Cœur pour explorer des cryptes anciennes et découvrir des vérités oubliées.
8	Survie	Le PNJ agit principalement pour sa propre survie ou celle de ses proches.	Un mercenaire qui accepte de travailler pour le Sans Cœur en échange de protection et de nourriture.
9	Culpabilité et regret	Le PNJ est tourmenté par des regrets passés et cherche à se racheter.	Un ancien ingromancien qui veut utiliser ses connaissances pour réparer les dégâts qu'il a causés.

D20	MOTIVATION	DESCRIPTION	EXEMPLE
10	Destruction du Mal	Le PNJ a une haine profonde pour les forces du mal et consacre sa vie à les éradiquer.	Un prêtre guerrier qui chasse les Tourmentés et autres créatures démoniaques sans relâche.
11	Ambition	Le PNJ vise à obtenir un rang élevé ou un poste de pouvoir au sein de sa communauté ou au-delà.	Un conseiller de village cherchant à devenir le chef en exploitant la situation cauchemardesque de ses compatriotes.
12	Protection d'un secret	Le PNJ protège un secret important, souvent lié à une menace plus grande.	Un gardien d'une ancienne bibliothèque qui aide le Sans Cœur pour s'assurer que les connaissances interdites ne tombent pas entre de mauvaises mains.
13	Curiosité malveillante	Le PNJ est attiré par le mal ou les forces obscures, parfois par simple curiosité morbide.	Un ingromancien amateur qui veut apprendre des secrets interdits.
14	Influence et manipulation	Le PNJ utilise les autres pour atteindre ses propres objectifs, souvent de manière sournoise.	Un conseiller rusé qui voit le Sans Cœur comme un pion dans son propre jeu de pouvoir.
15	Malédiction	Le PNJ est maudit et cherche à lever la malédiction qui pèse sur lui ou sur ses proches.	Un noble transformé en bête qui épaula le Sans Cœur en échange de son aide pour trouver un remède à sa malédiction.
16	Servitude aux forces obscures	Le PNJ est au service des forces obscures et agit contre le Sans Cœur pour empêcher son succès.	Un prêtre noir qui voit dans le Sans Cœur une menace pour son maître démoniaque et qui travaille en secret pour saboter ses efforts et renforcer l'influence du Mal.
17	Vengeance aveugle	Le PNJ est consumé par un désir de vengeance qui le pousse à des actions destructrices, souvent sans discernement et touchant des innocents.	Un ancien guerrier dont la famille a été massacrée, qui s'en prend indistinctement à tous ceux qu'il considère comme liés à ses ennemis, semant le chaos et la peur.
18	Fanatisme	Le PNJ est motivé par des croyances extrêmes et est prêt à commettre des actes cruels et violents pour imposer ses idéaux à autrui.	Un chef de secte fanatique qui impose des rituels sanguinaires et opprime les habitants sous prétexte de purifier le monde des infidèles.
19-20	Double motivation	Relancez 2D20 et combinez les deux motivations.	Le nouveau jet obtient les résultats 11 et 16, soit Ambition et Servitude aux forces obscures . Un dangereux cocktail s'il en est...

HEXPLORATION EN SOLITAIRE

Hous trouverez dans les pages qui suivent des exemples de descriptions que vous pouvez utiliser pour enrichir les lieux générés avec les règles d'hexploration (*Sans Cœur*, pages 181 à 185).

CHAMPS

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
<i>Habité (paisible)</i>	De vastes champs d'orge et de blé, entretenus par quelques paysans silencieux, jetant sans cesse des regards inquiets vers l'horizon.
<i>Habité (hostile)</i>	Le sol est marqué de traces de sabots et de griffes, et de nombreux sillons l'éventrent. Les paysans portent des armes rudimentaires, prêts à défendre leur dernière récolte.
<i>Habité (dévastée)</i>	Plus aucun grain ne pousse ici. La terre est couverte de cendres et les corps d'anciens fermiers se balancent au gré du vent, encore pendus à des fourches patibulaires. Un avertissement silencieux laissé par les pillards, ou pire...
<i>Sauvage (paisible)</i>	Les herbes folles ont repris leurs droits sur ces terres abandonnées. Quelques carcasses d'épouvantails pourrissent sous le vent, témoins d'un passé oublié.
<i>Sauvage (hostile)</i>	Une mer d'herbes hautes où rôdent des ombres silencieuses. À chaque pas, un bruissement dans le blé sec renforce l'impression d'être observé...
<i>Sauvage (dévastée)</i>	Les champs sont brûlés jusqu'à la dernière racine. La terre noire est parsemée d'ossements calcinés et de dépouilles d'animaux dont les cages thoraciques ont été vidées.

COLLINES

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
<i>Habité (paisible)</i>	Quelques masures accrochées aux pentes, entourées de murets de pierre. Un clocher solitaire perce le ciel, son glas sonnait comme une prière.
<i>Habité (hostile)</i>	Des feux brûlent au sommet des collines. Des sentinelles surveillent l'horizon. Ceux qui approchent sans invitation sont rarement revus.
<i>Habité (dévastée)</i>	Seuls demeurent des cercles de pierres brisées et des portes béantes là où se dressaient jadis de robustes fermes. Une brume froide s'accroche aux ruines.
<i>Sauvage (paisible)</i>	Les collines s'étendent à perte de vue, parsemées de rochers anciens et de hautes herbes, paisibles sous le regard des étoiles.
<i>Sauvage (hostile)</i>	Le vent siffle entre les roches couvertes de runes oubliées. Des silhouettes indistinctes se faufilent entre les pentes, toujours à la lisière du regard.
<i>Sauvage (dévastée)</i>	Chaque colline est une tombe. Des squelettes vêtus d'armures rongées par le temps émergent des crevasses, éternels combattants d'une guerre oubliée.

FORÊTS

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
Habitée (paisible)	Un sentier sinueux traverse le bois jusqu'à un hameau caché. Quelques lampions chassent l'obscurité sous des branches basses et bienveillantes.
Habitée (hostile)	Des têtes d'animaux dépecés sont clouées aux troncs, signes de rituels sombres. Les habitants osent à peine s'aventurer sous cette canopée maudite.
Habitée (dévastée)	La forêt est mourante, chaque arbre suintant une sève noire et corrompue. Les rares cabanes encore debout sont enfoncées de l'intérieur, comme si leurs occupants avaient tenté de fuir... en vain.
Sauvage (paisible)	Un bois ancien où la mousse s'accroche aux troncs nouveaux. L'air y est humide et lourd de silence, seulement troublé par le chant d'une chouette lointaine.
Sauvage (hostile)	Des murmures diffus se répandent entre les feuillages, mais aucun vent ne les porte. Chaque racine semble prête à faire trébucher le voyageur, comme si la forêt elle-même voulait l'avaler.
Sauvage (dévastée)	Des arbres tordus aux cimes calcinées. Sous eux, le sol n'est plus qu'une terre fendue d'où s'échappent des vapeurs nauséabondes, preuve d'un mal tapi dans les profondeurs.

LACS

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
Habitée (paisible)	Un petit ponton de bois s'avance sur les eaux miroitantes. Des barques y flottent doucement, et une poignée de pêcheurs murmurent des prières en jetant leurs filets.
Habitée (hostile)	Les eaux du lac sont noires et agitées, comme si quelque chose respirait en dessous. Aucun habitant ne s'en approche, pas même pour y puiser de l'eau.
Habitée (dévastée)	Le village au bord du lac est englouti sous une brume épaisse. Des ombres errent sur la rive, et, parfois, un cri résonne depuis la surface glacée.
Sauvage (paisible)	Une étendue d'eau immobile sous un ciel clair, entourée de joncs bruisants. Un silence apaisant règne, troublé seulement par le plongeon d'un poisson fuyant un prédateur invisible.
Sauvage (hostile)	Une brume lourde masque la rive opposée. De temps en temps, des cercles concentriques déforment la surface, comme si quelque chose d'énorme s'éveillait sous les eaux.
Sauvage (dévastée)	L'eau du lac est rouge, comme du sang stagnant. Aucun poisson n'y survit, et l'air autour de la rive est chargé d'une odeur de chair putréfiée.



LANDES

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
Habité (paisible)	Des pierres dressées ponctuent les étendues herbeuses, marquant d'anciennes routes oubliées. Quelques bergers solitaires y gardent leurs troupeaux sous un ciel gris.
Habité (hostile)	Des feux de camp jalonnent l'horizon, signalant la présence de bandes errantes. Ici, la vie ne vaut pas grand-chose et les rencontres se terminent rarement sans effusion de sang.
Habité (dévastée)	Seuls des squelettes blanchis par le vent habitent ces terres. Chaque pas soulève une poussière noire, vestige d'un feu infernal qui a tout consumé.
Sauvage (paisible)	Une lande infinie, bercée par le souffle du vent. Les pierres et les collines se confondent sous la lueur pâle de la lune.
Sauvage (hostile)	Les hautes herbes cachent des pièges naturels et des charognes à demi dévorées. Des hurlements lointains résonnent, brisant l'illusion de tranquillité.
Sauvage (dévastée)	Le sol est fissuré, craquelé, comme si un immense brasier l'avait dévoré. À certains endroits, il semble bouger... comme s'il respirait.

RUINES

TYPE DE RÉGION	DESCRIPTION
Habité (paisible)	Quelques moines ont fait de ces ruines leur sanctuaire, allumant des torches pour repousser les ombres envahissantes.
Habité (hostile)	Des fanatiques occupent ces vestiges, murmurant d'anciennes prières à des divinités que le monde a oublié... ou voulu oublier.
Habité (dévastée)	Rien ne vit ici. Pas même les corbeaux. On y trouve seulement des statues brisées aux visages défigurés par le temps et la colère.
Sauvage (paisible)	De vieux murs à moitié effondrés émergent d'un tapis de mousse et de lierre. Les pierres sont froides mais inoffensives, sentinelles silencieuses gardant le souvenir d'une époque révolue.
Sauvage (hostile)	Des statues à demi ensevelies sous les gravats semblent observer les voyageurs. Une atmosphère pesante flotte dans l'air, et un murmure indistinct résonne lorsque le vent s'engouffre entre les ruines.
Sauvage (dévastée)	Tout ici est noirci, brisé, détruit. L'endroit n'a pas été abandonné : il a été anéanti. Et pourtant, parfois, les gravats bougent, comme si quelque chose rampait sous les décombres.





SYSTÈME DE COMBAT SIMPLIFIÉ

Le système décrit dans les paragraphes suivants a pour but de simplifier les combats afin de ne pas ralentir le rythme du récit. Le système de jeu décrit dans **Sans Cœur** (et plus particulièrement dans les chapitres **Règles**, pages 71 à 77, et **Combat**, pages 143 à 147) reste globalement inchangé. Le degré de difficulté (DD) pour toucher un adversaire est généralement égal à sa Résistance Physique, sauf dans le cas de certaines Incantations. Cependant le résultat de votre attaque va déterminer si l'opposition va répliquer ou non !

La règle est simple :

- **ATTAQUE RÉUSSIE** : vous infligez des dégâts et l'ennemi ne riposte pas.
- **ATTAQUE RATÉE** : vous n'infligez pas de dégâts et l'ennemi riposte.

Ce système permet de simplifier les combats en solo tout en gardant un certain dynamisme et une part d'incertitude, sans avoir à lancer trop de dés pour les adversaires.

STRUCTURE DU TOUR DE COMBAT

ÉTAPE 1 : Action du joueur.

- Le joueur effectue une Action basée sur une Capacité ou un Attribut.
- Si l'Action est une attaque et que le résultat de celle-ci est supérieur ou égal au DD de l'ennemi, l'attaque réussit et inflige des dégâts.
- Si les dégâts dépassent le Seuil de Blessure de la cible, celle-ci subit une Blessure.



ÉTAPE 2 : Réaction de l'ennemi.

Si le joueur échoue à toucher l'ennemi, ce dernier effectue une riposte, au choix :

- L'ennemi inflige des dégâts relatifs à ses Actions prioritaires en combat ou à ses Réactions basées sur les dommages subis (voir ci-dessous).
- L'ennemi effectue une autre action (fuite, appel de renforts...).

ÉTAPE 3 : Résolution.

Soustraire les dégâts subis aux Points de Vie de l'ennemi ou à l'Incandescence du personnage, et déterminer si l'un des combattants est vaincu.

ACTIONS PRIORITAIRES ET RÉACTIONS

Toutes les créatures décrites au chapitre **Bestiaire** (*Sans Cœur*, page 209) possèdent des Armes/Armures ainsi que des Traits. En raison de toutes ces options, il peut être difficile lors d'un combat géré sans Meneur de Jeu de déterminer quelles attaques vont être utilisées par un adversaire.

Pour y remédier, vous trouverez à partir de la **page 31**, pour chaque créature décrite dans *Sans Cœur*, une **FICHE D'ACTIONS** indiquant l'ordre de priorité de ces dernières.

Chacune de ces fiches contient deux types d'information : les Actions prioritaires en combat et les Réactions de la créature aux dommages subis lors de l'affrontement. Cela pourra vous servir de base pour simuler le comportement d'un ennemi comme le ferait un Meneur de Jeu. Évidemment, il est impossible de prévoir toutes les situations et tous les cas de figure, et il sera parfois nécessaire d'improviser.

Il vous faudra posséder le jeu de rôle *Sans Cœur* pour compléter ces informations avec les caractéristiques des créatures.



AUTRES ACTIONS



ien sûr, les aventures en solitaire ne se résument pas à un enchaînement de combats. Pour toutes les autres activités requérant un **Jet d'Action**, les règles du jeu de base restent totalement inchangées.

DIFFICULTÉ DES ACTIONS

Comme il est indiqué dans les règles de *Sans Cœur* à la page 73, le Degré de Difficulté (DD) d'une action est généralement compris entre 6 pour une action « simple » et 18 pour une action « surhumaine ».

Dans une partie en solitaire, c'est à vous que revient la tâche de choisir, pour chaque situation requérant un Jet d'Action, la difficulté la mieux adaptée et la plus honnête. Vous pouvez vous inspirer des quelques exemples fournis à la page suivante.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	EXEMPLES D' ACTIONS
6	Franchir un muret de taille moyenne. Franchir un cours d'eau peu profond et sans courant violent. Marcher sur un sol légèrement glissant.
8	Sauter par-dessus un fossé de largeur modérée. Forcer une serrure rudimentaire. Équilibrer une charge légère sur une surface instable.
10	Nager contre un courant faible. Convaincre un villageois de vous donner des informations simples. Grimper à un arbre aux branches accessibles.
12	Se faufiler discrètement derrière un garde attentif. Décrypter un message codé basique. Sauter d'un toit à un autre avec un écart raisonnable.
14	Escalader une paroi rocheuse sans équipement. Mentir à un personnage suspicieux pour obtenir une faveur importante. Courir à toute vitesse sur un terrain accidenté.
16	Négocier un cessez-le-feu entre deux factions ennemies. Se libérer d'entraves. Naviguer sur un navire à travers une tempête violente.
18	Repousser une charge de plusieurs adversaires simultanément. Décoder un ancien manuscrit écrit dans une langue oubliée. Réussir un saut acrobatique périlleux au-dessus d'un gouffre immense.





AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES NARRATIFS

Lorsque vous effectuez un jet, que ce soit par exemple pour l'utilisation d'un Attribut, d'une Capacité ou d'une Incantation, vous pourrez bénéficier d'un avantage narratif ou au contraire souffrir d'un désavantage en fonction du résultat que vous obtiendrez.

RÉSULTAT < DD ÷ 2	RÉSULTAT < DD	RÉSULTAT ≥ DD	RÉSULTAT ≥ DD × 1,5
Échec	Réussite partielle	Réussite standard	Réussite Majeure
Désavantage narratif	Aucun avantage	Aucun avantage	Avantage narratif

Un **AVANTAGE NARRATIF** peut prendre plusieurs formes :

- Dé de Fortune lors de votre prochaine action.
- Retournement de situation en votre faveur (votre ennemi brise sa lame, des renforts arrivent...), sur le principe du **OUI, ET...**

Un **DÉSAVANTAGE NARRATIF** peut prendre plusieurs formes :

- Dé d'Adversité lors de votre prochaine action.
- Retournement de situation en votre défaveur (votre personnage trébuche, une personne qui vous faisait confiance change d'attitude...) sur le principe du **NON, ET...**



CONSERVER DES TRACES DE SES AVENTURES

Dans l'univers vaste et imprévisible des jeux de rôle en solitaire, chaque décision, chaque rencontre et chaque découverte construit une histoire unique : votre **CHRONIQUE**. Nous recommandons de garder une trace de ce récit sous la forme d'un **JOURNAL**.

En tenant un journal de vos aventures, vous transformez chaque session de jeu en une expérience narrative riche et mémorable. Votre journal est un témoignage écrit de votre voyage et de vos exploits à travers ces mondes fantastiques, que vous pourrez même faire lire à d'autres joueurs si vous le souhaitez.

POURQUOI TENIR UN JOURNAL ?

Tenir un journal de vos aventures est bien plus qu'une simple formalité ; c'est une pratique qui enrichit votre expérience de jeu de multiples façons :

FACILITER LE SUIVI DES ÉVÉNEMENTS

- **Mémoire** : Le journal permet de garder une trace claire de vos actions et décisions ainsi que des événements importants, ce qui vous aidera à garder le fil de l'intrigue.
- **Cohérence** : Le journal vous aidera à faire en sorte que les éléments de votre chronique restent cohérents et connectés.



FACILITER L'IMMERSION

- **Narration** : Une fois couché sur papier, chaque moment marquant de l'aventure pourra être revisité, ce qui renforcera votre immersion dans le monde de jeu.
- **Personnalisation** : L'écriture du journal vous offre la possibilité d'ajouter des détails personnels, des pensées et des sentiments de votre personnage pour rendre l'aventure encore plus vivante.

FACILITER LA RÉFLEXION ET L'APPRENTISSAGE

- **Stratégie** : Garder une trace écrite de vos choix et de leurs conséquences vous permettra de les analyser afin d'améliorer vos compétences et stratégies de jeu.
- **Créativité** : N'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination en développant des histoires parallèles, des récits de personnages secondaires ou des légendes locales.



AIDES À LA CHRONIQUE

Vous trouverez ci-dessous quelques moyens pratiques à utiliser afin de garder une trace de votre chronique. Chacune de ces méthodes possède ses propres avantages et inconvénients, et le choix dépendra de vos préférences personnelles en matière d'organisation et de créativité. Il est également possible d'en combiner plusieurs.

JOURNAL DE CAMPAGNE

Un journal écrit dans lequel le joueur note les événements importants, les décisions prises, les personnages rencontrés, et les lieux visités.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Permet une grande flexibilité et beaucoup de créativité dans la narration. Facile à relire et à modifier.	Peut être chronophage. Nécessite une certaine organisation pour éviter de perdre des informations.

FICHES DE PERSONNAGES ET DE LIEUX

Cette méthode consiste à utiliser des fiches spécifiques pour chaque personnage, lieu ou événement. Ces fiches peuvent être organisées dans un classeur ou un dossier.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Structure les informations de manière claire et accessible. Facile à mettre à jour individuellement sans tout réécrire.	Peut devenir volumineux et difficile à gérer. Nécessite un système d'indexation pour retrouver rapidement les fiches.





OUTILS NUMÉRIQUES ET APPLICATIONS

Utiliser des applications spécifiques pour les jeux de rôle ou des outils de prise de notes numériques comme OneNote, Evernote ou Notion.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Facilite la recherche et l'organisation des informations. Possibilité d'ajouter des médias (images, cartes, etc.) pour enrichir le récit. Sauvegarde automatique et accès sur plusieurs appareils.	Courbe d'apprentissage pour maîtriser l'outil. Dépendance à la technologie (risques de pannes ou de pertes de données sans sauvegardes).

ENREGISTREMENTS AUDIO/VIDÉO

Enregistrer des sessions de jeu en audio ou vidéo pour les réécouter ou les revoir ultérieurement.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Capture les détails et l'émotion de chaque session. Utile pour revenir sur des points spécifiques sans avoir à tout réécrire.	Difficile à parcourir rapidement pour trouver des informations spécifiques. Nécessite du matériel d'enregistrement et de stockage.



CARTES HEURISTIQUES

Utiliser des cartes heuristiques, aussi appelées « cartes mentales », pour organiser les idées, les événements, et les relations entre les personnages et les lieux.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Visuel et intuitif pour voir les connexions entre les éléments de l'aventure. Facile à étendre et à modifier.	Peut devenir complexe à mesure que l'aventure progresse. Manque de détails pour des informations narratives précises.

LOGICIELS DE GESTION DE CAMPAGNE

Utiliser des logiciels dédiés à la gestion de campagnes de jeu de rôle comme Kanka, Obsidian Portal, World Anvil...

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Conçu spécifiquement pour le jeu de rôle avec des fonctionnalités adaptées. Permet une organisation sophistiquée et la génération de rapports ou de résumés.	Peut nécessiter un abonnement payant. Complexité initiale pour apprendre à utiliser toutes les fonctionnalités.

CARNET DE CROQUIS

Dessiner des cartes, des scènes ou des personnages dans un carnet de croquis pour visualiser l'aventure.

AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Ajoute une dimension artistique et visuelle. Utile pour les joueurs ayant une bonne mémoire visuelle.	Peut ne pas capturer tous les détails narratifs. Nécessite une certaine maîtrise du dessin pour être efficace.

SANS CŒUR SOLITAIRE... MAIS À PLUSIEURS

Si les règles énoncées dans ces pages ont d'abord été pensées pour le jeu en solitaire, rien n'interdit de les utiliser pour jouer à plusieurs sans Meneur de Jeu ! Dans ce cas de figure, les joueurs se relaient pour créer l'histoire à plusieurs voix, en utilisant les tables et générateurs de ce livret pour construire une narration partagée.

Un joueur devra tenir le journal afin de garder une trace de la chronique, mais ce rôle peut également être tenu à tour de rôle, passant entre de nouvelles mains à chaque session de jeu.



ACTIONS DES CRÉATURES



orsque vient le moment d'affronter un adversaire, référez-vous à sa **FICHE D'ACTIONS**. Cela vous donnera une idée globale de son comportement et des tactiques qu'il est susceptible d'employer, et vous aidera à coup sûr à raconter des affrontements épiques.



ABOMINATION

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. Combat rapproché :

- **Mains nues** : Utilisée principalement pour les attaques rapides et fortes.
- **Morsure** : Utilisée lorsque l'ennemi est à portée et semble affaibli. Si l'Abomination parvient à mordre et infliger des dégâts, elle régénère une partie de ses Points de Vie, ce qui prolonge sa capacité à rester en combat.

2. Capacités :

- **Charge** : Utilisée pour engager rapidement le combat avec une cible éloignée. Permet de renverser l'adversaire afin d'obtenir un avantage tactique.
- **Intimidation** : Utilisée pour essayer de démoraliser l'adversaire, rendant ses actions moins efficaces.

3. Réactions aux Blessures :

- **Adaptation en combat** : Si l'Abomination subit des dégâts significatifs, elle pourrait opter pour une approche plus défensive ou chercher à utiliser l'environnement à son avantage.
- **Éclaboussure d'Acide** : Chaque fois que l'Abomination subit une Blessure, une réaction d'éclaboussure d'acide se produit, infligeant des dégâts de type Corruption à l'assaillant.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Effectue des attaques agressives et directes.
26 % à 50 %	Utilise plus fréquemment ses Capacités Charge et Intimidation.
51 % à 75 %	Tente d'utiliser Éclaboussure d'Acide et effectue des attaques frénétiques.
76 % à 99 %	Entre dans une rage incontrôlable et se met à agir de manière erratique. Peut tenter de battre en retraite ou d'utiliser Morsure pour régénérer des PV.



AFANC

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Morsure (si l'ennemi n'est pas immobilisé) (CD : 1D8 + 6) :** Utilise la morsure pour immobiliser l'ennemi. Si l'ennemi est déjà immobilisé, passer à l'action suivante.
2. **Griffes (CD : 2D8 + 4) :** Utilise les griffes pour infliger des dégâts à un ennemi immobilisé par une morsure.
3. **Actions Multiples :** Effectue deux attaques par tour (par exemple une morsure et une attaque de griffes, ou deux attaques de griffes si l'ennemi est déjà immobilisé).

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les attaques agressives, utilise les griffes et la morsure.
26 % à 50 %	Prend des mesures pour libérer l'ennemi immobilisé si cela lui permet de se repositionner ou de s'échapper plus facilement.
51 % à 99 %	Tente de se replier vers une zone aquatique pour utiliser son trait Amphibie et s'échapper.

ANGUIPÈDE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantation (Touche d'Impie) :** Utilise l'incantation pour affaiblir l'adversaire dès le début du combat.
2. **Combat rapproché :** Utilise les deux shamshirs pour attaquer grâce au trait Ambidextre, maximisant les dégâts physiques.
3. **Incantation supplémentaire (si Élite ou Champion) :** Utilise Éclaboussure d'Acide ou Poison pour infliger des effets néfastes supplémentaires à l'adversaire.
4. **Actions Multiples :** Effectue deux attaques par tour.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les attaques agressives en utilisant les shamshirs et les incantations.
26 % à 50 %	Utilise des incantations pour affaiblir l'ennemi tout en se repositionnant pour des attaques futures.
51 % à 99 %	Cherche à se replier, utilisant son trait Amphibie pour échapper au combat en se déplaçant si possible vers une zone aquatique.



ANKOU

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

- 1. Incantations (Doctrine de la Froiture) :** Priorité haute pour infliger des dégâts ou contrôler le champ de bataille. Par exemple : utilisation de sorts comme Souffle Glacial, Baiser de la Mort ou Blizzard pour infliger des dégâts directs ou entraver les mouvements de l'adversaire.
- 2. Combat rapproché :** Si l'adversaire est à portée, l'Ankou utilisera son fauchard pour infliger des dégâts physiques.
- 3. Intimidation :** Pour déstabiliser l'adversaire, réduisant son efficacité en combat. Peut être utilisée en début de combat pour tenter de faire perdre un tour à l'adversaire.
- 4. Entourloupe :** Pour créer des ouvertures ou obtenir des avantages tactiques. Peut inclure des feintes, des leurres ou des manipulations de l'environnement.
- 5. Gestion des Résistances et des Points de Vie :**
 - Utilisation des dés de Fortune pour se protéger contre des attaques particulièrement puissantes ou pour récupérer en urgence.
 - L'Ankou tire parti de ses Points de Vie et ses résistances élevées pour encaisser les dégâts tout en poursuivant ses attaques.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Reste agressif, utilisant principalement ses incantations offensives.
26 % à 50 %	Devient plus prudent, utilisant des incantations de contrôle et des actions défensives.
51 % à 75 %	Tente de désengager et d'utiliser des incantations pour ralentir ou entraver l'adversaire.
76 % à 99 %	Cherche à fuir ou tente de négocier avec son adversaire, lui offrant par exemple un objet magique en échange de sa magnanimité.





ARME HANTÉE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** : Selon le type d'arme hantée, utilise épée longue ou hache endommagée pour attaquer son adversaire.
2. **Positionnement** : Utilise Volant pour se repositionner stratégiquement afin d'éviter les attaques et préparer une contre-attaque.
3. **Discrétion** : Si la situation tourne à son désavantage, tente d'utiliser Discrétion pour se cacher et préparer une embuscade.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue d'attaquer de manière agressive.
26 % à 50 %	Utilise Volant pour se repositionner.
51 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher pour éviter la destruction, en utilisant si possible Discrétion.

BARGHEST

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Souffle Ardent** : Si possible, le Barghest commence le combat avec cette attaque pour infliger des dégâts de feu et potentiellement effrayer ou affaiblir l'adversaire.
2. **Combat rapproché** : Si le Souffle Ardent ne peut être utilisé ou si l'adversaire est trop proche :
 - **Griffes** : Utilisées en priorité pour leur rapidité et leur efficacité.
 - **Morsure** : Utilisée en complément ou si les griffes ne sont pas une option viable.
3. **Tactiques de Groupe** : Si d'autres barghests ou des alliés sont présents, ils coordonnent leurs attaques pour maximiser les dégâts infligés à l'adversaire.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue d'attaquer de manière agressive, utilise le Souffle Ardent dès que possible.
26 % à 50 %	Adopte une approche plus défensive, en essayant de se coordonner avec d'autres barghests ou démons présents.
51 % à 99 %	Tente de se retirer pour se régénérer ou appeler des renforts si possible.





BÊTE GLATISSANTE

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Utilisation des griffes ou morsure.
2. **Incantation :** Souffle Ardent si l'adversaire est à distance ou si un groupe d'ennemis est présent.
3. **Intimidation :** Pour tenter de réduire la combativité de l'adversaire ou provoquer la peur.
4. **Provocation :** Pour attirer l'attention de l'adversaire et le forcer à attaquer.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Utilise principalement ses attaques de combat rapproché.
26 % à 50 %	Commence à utiliser ses incantations et ses attaques à distance.
51 % à 75 %	Utilise plus fréquemment l'incantation Souffle Ardent pour essayer de garder le joueur à distance.
76 % à 99 %	Cherche à fuir ou utilise toutes ses capacités pour tenter une dernière attaque désespérée.

CADAVÉREUX

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :**
 - **Griffes :** Utilisées en priorité pour leur rapidité et leur efficacité.
 - **Morsure :** Utilisée en complément ou si les griffes ne sont pas une option viable.
2. **Incantations :**
 - **Animation de Cadavres :** Pour créer une Goule si un cadavre frais est disponible au moment du combat.
 - **Régénération :** En cas de Blessure.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Combat normalement en utilisant Griffes et Morsure.
26 % à 50 %	Priorise les attaques de Griffes.
51 % à 99 %	Utilise Régénération pour soigner une éventuelle Blessure, ou Animation de Cadavre pour créer une diversion et fuir.





CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Effectue des attaques à l'aide de ses griffes.
2. **Morsure vampirique :** Si l'ennemi est affaibli ou immobile, tente une morsure pour bénéficier des effets du Trait Vampire.
3. **Positionnement :** Ne reste jamais au contact très longtemps, et utilise son Trait Volant pour se mettre hors de portée des ripostes ennemies.
4. **Tactiques de groupe :** Attaque en groupe afin de submerger l'adversaire et le désorienter.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaque normalement, principalement avec ses griffes.
51 % à 80 %	Deviens plus mobile et utilise Morsure dès que possible.
81 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher pour reprendre des forces afin d'attaquer à nouveau.

CHEVALIER NOIR

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Utilisation prioritaire de la flamberge buveuse d'âme pour ses effets dévastateurs sur les Sans Cœurs (toute blessure infligée à un Sans Cœur réduit immédiatement son Incandescence à 0 et le renvoie dans les Limbes).
2. **Charge :** Utilisée pour engager rapidement un adversaire ou briser les lignes ennemies.
3. **Intimidation :** Utilisée pour affaiblir la volonté de l'adversaire, réduire son moral ou provoquer la peur.
4. **Monte :** En cas de combat monté, exploite la mobilité et les Capacités de son unicorn.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue le combat sans changement de stratégie.
26 % à 50 %	Renforce les attaques et tire parti des Tactiques de Groupe si des alliés sont présents.
51 % à 75 %	Utilise Intimidation pour tenter de désorienter l'adversaire et cherche des opportunités de retraite stratégique.
76 % à 99 %	Cherche à se retirer du combat, ou effectue une dernière attaque désespérée avec la flamberge.

CHEVAL

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Fuite :** Face à un danger, le cheval cherchera toujours à fuir et n'attaquera que s'il est acculé.





CHIROPTÉRIEN

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantation** : Utilise Brûlure dès que possible pour infliger des dégâts de feu à distance.
2. **Combat rapproché** :
 - **Kaskara** : Utilise principalement la kaskara, en particulier si l'adversaire porte une armure lourde ou possède un bouclier.
 - **Morsure** : Tente de mordre la cible si celle-ci ne porte que des vêtements ou une armure légère.
 - **Griffes** : Utilise les griffes en dernier recours ou si la cible est particulièrement faible.
3. **Tactiques de Groupe** : Profite de sa capacité à travailler en groupe pour effectuer des attaques coordonnées avec d'autres chiroptériens ou des alliés.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Effectue des attaques agressives pour dominer le combat.
26 % à 50 %	Attaque prudente, essayant de garder une distance de sécurité.
51 % à 75 %	Utilisation de toutes les Capacités offensives disponibles.
76 % à 99 %	Prend la fuite ou cherche à appeler des renforts.

CORBEAU-PARLEUR

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** : Alterne entre le bec et les serres en fonction de l'efficacité de l'attaque précédente.
2. **Positionnement** : Ne reste jamais au contact très longtemps, et utilise son Trait Volant pour se mettre hors de portée des ripostes ennemies.
3. **Entourloupe** : Cherche à désorienter l'adversaire, surtout si celui-ci montre des signes de confusion ou de faiblesse mentale.
4. **Rhétorique** : Tente de négocier une trêve ou cherche à semer la discorde si l'adversaire est intelligent et réceptif à la parole.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Continue l'assaut avec une préférence pour les attaques au bec.
51 % à 75 %	Utilise Entourloupe et Rhétorique pour tenter de gagner du temps ou tromper l'adversaire.
76 % à 99 %	Tente de fuir en volant et cherche à se cacher.



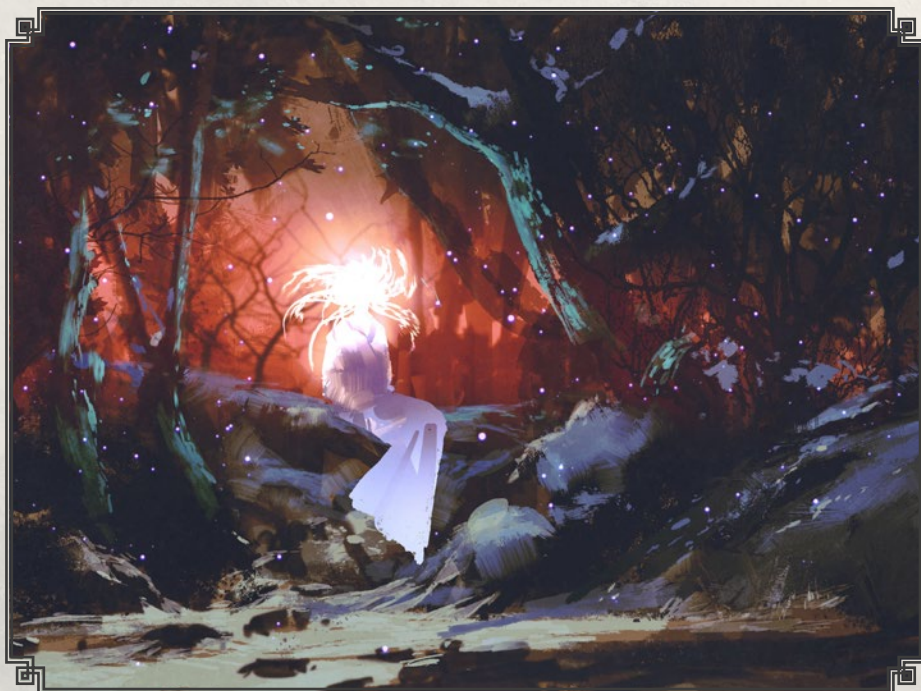
DAME BLANCHE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Évite tout combat direct et profite de ses traits Spectral et Tourmenté pour se déplacer à travers les obstacles et rester difficile à atteindre.
2. **Tourmenter** : Utilise l'incantation Silence de Mort pour empêcher l'adversaire de lancer des sorts ou d'utiliser des compétences vocales.
3. **Contrôle de zone** : Utilise l'incantation Brume pour créer une zone de confusion et limiter la visibilité de l'adversaire, et l'incantation Givre pour compliquer ses déplacements.
4. Continue d'utiliser Silence de Mort et Givre en alternance pour limiter les options de l'adversaire.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Suit l'ordre de priorité décrit ci-dessus, en alternant entre Silence de Mort, Brume, et Givre.
51 % à 75 %	Augmente l'utilisation de Givre pour nuire aux mouvements de l'adversaire, tout en se déplaçant constamment pour éviter ses attaques.
76 % à 99 %	Intensifie son utilisation de Brume pour créer plus de confusion et tente de se cacher ou de s'éloigner grâce à sa Discretion.





DÉMON CAPRIN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat à distance** : Utilise l'arc composite pour attaquer un ennemi à distance.
2. **Charge** : Utilise la capacité de Charge pour réduire rapidement la distance avec l'adversaire et tenter de le renverser, tout en effectuant une attaque à l'aide de ses cornes.
3. **Combat rapproché** : Utilise la pique pour des attaques puissantes au corps à corps. Si la pique n'est pas disponible ou après une attaque avec la pique, utilise ses cornes pour continuer le combat.
4. **Utilisation de la magie** : Si le démon possède de tels pouvoirs et que la situation l'exige, il utilise des incantations pour déstabiliser ou attaquer l'ennemi. Toutefois, le démon caprin donnera toujours la priorité aux attaques de combat rapproché.
5. **Tactiques de Groupe** : Si en groupe, le démon coordonne ses attaques avec ses congénères pour maximiser les dégâts et mettre la pression sur l'adversaire.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Continue les attaques à distance ou se rapproche pour utiliser la pique.
51 % à 75 %	Devient plus agressif, privilégie les attaques avec ses cornes et sa pique. Utilise des tactiques de groupe si en présence d'autres démons.
76 % à 99 %	Tente de battre en retraite et utilise des incantations pour créer une diversion. Si la fuite n'est pas possible, effectue des attaques désespérées pour infliger un maximum de dégâts avant de tomber.

DÉMON IGNÉ

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Souffle Ardent** : Si l'ennemi est à distance, utilise Souffle Ardent pour infliger des dégâts de Feu.
2. **Brasier** : Utilise Brasier pour infliger des dégâts de zone.
3. **Combat rapproché** : Utilise son corps de flammes pour attaquer les ennemis à portée.
4. **Positionnement** : Ne reste jamais au contact très longtemps, et utilise son Trait Volant pour se mettre hors de portée des ripostes ennemies.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue le combat sans changement de stratégie.
26 % à 50 %	Tente une Incantation défensive ou une esquive, puis reprend l'attaque.
51 % à 75 %	Utilise une Incantation pour causer un maximum de dégâts avant de fuir.
76 % à 99 %	Si son isopyre est fendue, cherche à infliger des dégâts massifs en explosant.





DIABLOÏN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Attaque avec couteau, gourdin ou hachette.
2. **Provocation :** Utilise cette Capacité pour perturber et distraire l'adversaire.
3. **Positionnement :** Reste toujours mobile pour éviter les ripostes ennemies.
4. **Escalade :** Tente de prendre une position avantageuse ou de fuir en cas de besoin.
5. **Tactiques de Groupe :** Si en groupe, le diabloïin coordonne ses attaques avec ses congénères pour maximiser les dégâts.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Agit de manière agressive, engageant directement les adversaires.
51 % à 75 %	Commence à utiliser plus de provocations pour se protéger et protéger ses alliés.
76 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher pour éviter la mort, tout en cherchant désespérément de l'Essence pour se régénérer ou se transformer.

DRAGON

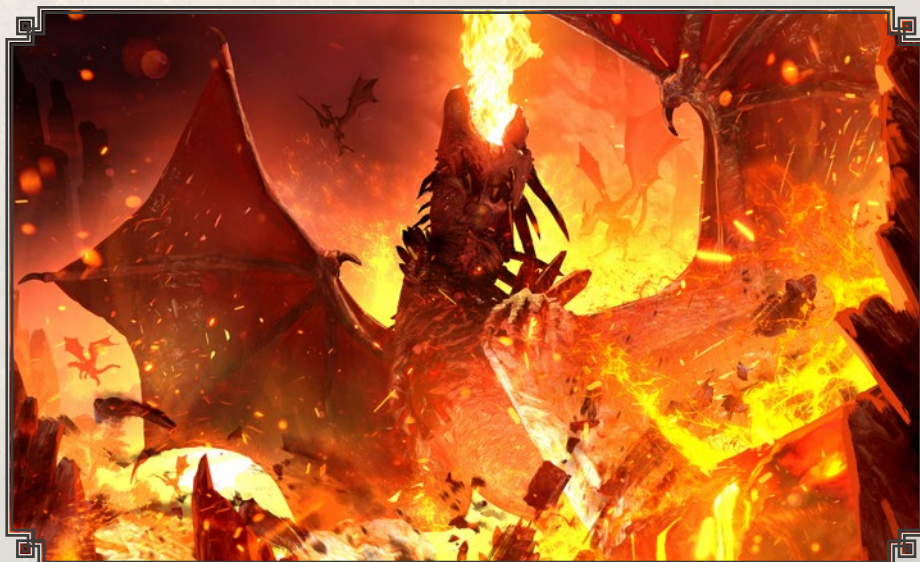
PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantations offensives :**
 - **Souffle Ardent :** Utilise cette incantation pour infliger des dégâts massifs sur une grande zone.
 - **Météore :** Pour infliger des dégâts explosifs à un groupe d'ennemis.
2. **Combat rapproché :**
 - **Griffes :** Utilise les griffes pour des dégâts directs et rapides.
 - **Queue :** Utilise la queue pour frapper les ennemis à distance moyenne.
 - **Morsure :** Complète les attaques physiques avec une morsure puissante.
3. **Incantations de soin :**
 - **Régénération :** Utilise cette incantation pour se soigner en cas de Blessure.
 - **Guérison :** Utilise cette incantation pour récupérer des Points de Vie si besoin.
4. **Incantations tactiques :**
 - **Incinération :** Pour infliger des brûlures continues sur les ennemis.
 - **Marque du Sacrifice :** Utilise cette incantation pour affaiblir un adversaire en particulier.
5. **Autres Incantations :**
 - **Éclaboussure d'Acide :** Pour attaquer des cibles protégées par des armures lourdes.
 - **Vapeurs Méphitiques :** Pour restreindre les mouvements des ennemis.



RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	<p>Tactique offensive : Utilise son Souffle Ardent pour infliger des dégâts massifs à distance.</p> <p>Combat rapproché : Utilise griffes et morsures pour attaquer en mêlée.</p> <p>Incantations : Utilise des incantations comme Brasier et Incinération pour maximiser les dégâts.</p>
26 % à 50 %	<p>Agressivité accrue : Devient plus agressif et augmente la fréquence de ses attaques en mêlée.</p> <p>Stratégie de repli temporaire : Peut s'éloigner temporairement pour utiliser des incantations à distance comme Météore ou Vapeurs Méphitiques.</p> <p>Soins : Commence à utiliser des sorts de guérison pour récupérer des points de vie.</p>
51 % à 75 %	<p>Attaque désespérée : Intensifie l'utilisation de son Souffle Ardent et de ses attaques de mêlée.</p> <p>Soins : Utilise Guérison et Régénération de manière plus fréquente pour récupérer des Points de Vie et soigner ses Blessures.</p> <p>Manipulation : Utilise des Capacités comme Entourloupe et Provocation pour déstabiliser l'adversaire.</p> <p>Sacrifice : Peut utiliser la Marque du Sacrifice pour infliger des dés d'adversité à l'adversaire.</p>
76 % à 99 %	<p>Tentative de fuite : Si la situation devient désespérée, le dragon peut essayer de fuir le combat en volant.</p> <p>Dernier souffle : Utilise son Souffle Ardent et ses incantations les plus destructrices.</p>





DRYADE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Incantations tactiques :

- **Entrave** : Immobilise l'adversaire pour limiter ses actions.
- **Lien Animal** : Utilise la faune locale pour distraire ou attaquer l'ennemi.
- **Nuée d'Insectes** : Perturbe l'adversaire et réduire sa visibilité.

2. Incantations de soin :

- **Régénération** : Utilise cette incantation pour se soigner en cas de Blessure.
- **Guérison** : Utilise cette incantation pour récupérer des Points de Vie si besoin.

3. Combat rapproché : Utilise des attaques de mêlée lorsque l'adversaire est suffisamment affaibli ou entravé.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Augmente l'utilisation de ses incantations tactiques pour maintenir l'adversaire à distance.
51 % à 75 %	Utilise en priorité ses incantations de soin.
76 % à 99 %	Tente de se fondre dans un arbre pour échapper au combat.

DULLAHAN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Incantations :

- **Touche de Feu** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.
- **Touche de Pureté** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.
- **Touche de Froideur** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.

2. Combat rapproché : Utilise sa khanda pour infliger des dégâts en mêlée.

3. Monte : En cas de combat monté, exploite la mobilité et les Capacités de son cheval, notamment pour charger ses adversaires.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Continue de combattre normalement avec des attaques de mêlée et des incantations.
51 % à 75 %	Privilégie les attaques à distance ou magiques, commence à utiliser sa monture pour des retraites stratégiques.
76 % à 99 %	Se concentre sur la défense, cherche davantage à exploiter les faiblesses de ses adversaires, et tente de fuir si la situation devient trop critique.





ÉCORCEUR

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** : Utilise son épée de ronces pour infliger des dégâts en mêlée.
2. **Entrave** : Immobilise ou ralentit un adversaire dangereux pour contrôler le flux du combat.
3. **Touche de Corruption** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.
4. **Guérison** : Se soigne ou soigne un allié si les Points de Vie deviennent critiques.
5. **Touche d'Impie** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.
6. **Défense** : Passe en défense totale pour limiter les dégâts subis.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Continue de combattre normalement avec des attaques de mêlée et des incantations.
51 % à 75 %	Passe en mode défensif, utilise Entrave pour ralentir l'adversaire et prépare une Guérison.
76 % à 99 %	Utilise Guérison immédiatement.

GOËTIEN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantations** : Utilise les incantations de la Doctrine maîtrisée pour affaiblir et blesser l'adversaire.
 - **Doctrine du Feu** : Lance des sorts pour infliger des dégâts directs.
 - **Doctrine de la Corruption** : Affaiblit les résistances de l'ennemi et inflige des malédictions.
 - **Doctrine de l'Impie** : Utilise des sorts pour manipuler et contrôler l'esprit de l'adversaire.
2. **Combat rapproché** : Utilise son bâton pour infliger des dégâts en mêlée.
3. **Défense** : Passe en défense totale pour limiter les dégâts subis.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Garde ses distances et utilise des attaques magiques pour infliger des dégâts tout en empêchant les ennemis de s'approcher.
26 % à 50 %	Combine ses attaques magiques avec des déplacements stratégiques pour éviter les dommages. Cherche à affaiblir l'ennemi avec des sorts de contrôle ou de dégâts progressifs.
51 % à 99 %	Se concentre sur sa survie en utilisant des sorts défensifs et en cherchant à se mettre hors de portée de l'ennemi.





GOULE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Combat rapproché :

- **Griffes** : Utilisées en premier en raison de leur rapidité.
- **Morsure** : Utilisée si la goule voit une occasion d'inoculer du poison.

2. Touche de Corruption (Élite ou Champion) : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.

3. Actions Multiples (Champion) : Effectue deux attaques par tour (par exemple une attaque de griffes suivie d'une morsure, ou une attaque de griffes suivie d'une incantation).

4. Tactiques de Groupe : Si en groupe, la goule coordonne ses attaques avec ses congénères pour maximiser les dégâts.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Attaque de manière agressive avec ses griffes et ses morsures.
36 % à 70 %	Devient plus prudente, et commence à utiliser davantage ses Capacités de survie pour chercher une retraite temporaire afin de récupérer.
71 % à 99 %	Tente de fuir le combat si elle n'a pas d'alliés à proximité. Si elle est acculée, elle utilise toutes ses capacités offensives pour une dernière attaque désespérée.

HARPIE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Provocation : Pour attirer l'attention de l'adversaire et le forcer à attaquer.

2. Combat rapproché :

- **Griffes** : Utilisées en premier pour des attaques rapides.
- **Morsure** : Utilisée lorsque les griffes ne suffisent pas ou si l'ennemi est déjà désorienté.

3. Actions Multiples (Élite ou Champion) : Effectue deux Actions par tour (par exemple une attaque de griffes suivie d'une morsure, ou une Provocation suivie d'une attaque de griffes).

4. Touche de Corruption (Champion) : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Attaque de manière agressive avec ses griffes et sa Capacité Provocation. Elle reste en mouvement constant pour éviter les contre-attaques.
36 % à 70 %	Devient plus prudente, utilisant davantage son vol pour esquiver les attaques.
71 % à 99 %	Tente de fuir le combat en prenant de la hauteur. Si elle ne peut pas fuir, elle utilise toutes ses capacités offensives pour une dernière tentative désespérée.



HÉRAUT DE LA MORT ROUGE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Déguisement** : Pour préparer une embuscade ou se protéger en se fondant parmi les vivants.
2. **Toucher spectral** : Pour infliger des dégâts et exposer l'ennemi à la Mort Rouge.
3. **Incantations** :
 - **Érosion** : Utilisée pour réduire les résistances de l'ennemi.
 - **Marque du Sacrifice** : Utilisée pour marquer un ennemi pour des attaques plus puissantes ultérieures.
 - **Masque** : Pour se cacher ou dissimuler ses actions.
 - **Putréfaction** : Pour infliger des dégâts continus et affaiblir physiquement l'ennemi.
 - **Vermine Grouillante** : Pour semer le chaos parmi ses adversaires.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Attaque de manière agressive, utilisant son toucher spectral pour infliger des dégâts initiaux et propager la Mort Rouge. Utilise ses incantations pour affaiblir les ennemis et se préparer à de nouvelles attaques.
36 % à 70 %	Devient plus prudent, utilisant ses capacités de déguisement et d'intimidation pour créer la confusion. Utilise Putréfaction et Vermine Grouillante pour affaiblir les ennemis et maintenir la pression sans s'exposer.
71 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher, utilisant Masque et Déguisement pour éviter les attaques. Si acculé, il utilise toutes ses capacités offensives, y compris des incantations puissantes comme Marque du Sacrifice, pour infliger le plus de dégâts possibles avant de succomber.





HOB

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Utilise son épée de ronces pour infliger des dégâts en mêlée.
 - **Épée courte :** Utilise l'épée courte pour des dégâts plus élevés.
 - **Ceste :** Si le hob est privé de son épée, il attaquera à coups de ceste.
2. **Tactiques de Groupe :** Si en groupe, le hob coordonne ses attaques avec ses congénères pour maximiser les dégâts.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Continue les attaques de mêlée avec l'épée courte.
51 % à 75 %	Utilise des actions défensives et cherche à se regrouper avec d'autres hobs.
76 % à 99 %	Tente de fuir ou appelle à l'aide des alliés proches.

INCUBE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charme :** Pour désorienter et contrôler mentalement l'ennemi.
2. **Incantations :**
 - **Cécité :** Pour affaiblir les adversaires et réduire leur capacité de riposte.
 - **Entrave :** Pour immobiliser l'ennemi et l'empêcher de fuir ou d'attaquer.
 - **Invisibilité :** Pour se cacher et préparer une attaque furtive.
3. **Combat rapproché :** Utilise son toucher spectral en dernier recours, par exemple s'il est acculé.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Utilise principalement sa Capacité Charme et ses Incantation pour dominer le combat. Il reste à distance pour éviter les combats rapprochés.
36 % à 70 %	Devient plus agressif avec ses incantations débilitantes comme Entrave et Cécité. Il utilise sa Discrétion pour se repositionner stratégiquement.
71 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher avec Invisibilité. S'il ne peut pas fuir, il utilise le Toucher Spectral de manière désespérée.



INQUISITEUR

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Utilise l'étoile du matin pour des attaques physiques puissantes.
2. **Incantations :**
 - **Touche de Feu** et **Touche de Pureté :** Pour exploiter la vulnérabilité de ses adversaires à ces deux Éléments.
 - **Brûlure :** Pour infliger des dégâts, en particulier à des adversaires vulnérables au Feu.
 - **Sceau** et **Immaculation :** Pour empêcher un ennemi d'utiliser des incantations et le priver de ses dés de fortune.
 - **Rune de Protection :** Pour augmenter sa résistance aux attaques magiques.
3. **Rhétorique** et **Exorcisme :** Pour découvrir les secrets d'un Sans Cœur afin de le bannir.
4. **Monte :** En cas de combat monté, exploite la mobilité et les Capacités de son cheval, notamment pour charger ses adversaires.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaque de manière agressive avec des incantations et l'étoile du matin.
51 % à 70 %	Passe en mode défensif, utilise Rune de Protection et cherche à créer les conditions pour pratiquer un Exorcisme.
71 % à 99 %	Priorise sa survie en se retirant du combat si nécessaire.





LOUP

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Fonce sur l'ennemi le plus vulnérable pour le renverser et lui infliger une morsure.
2. **Combat rapproché** :
 - **Morsure** : Attaque prioritaire.
 - **Griffes** : Utilisées après une tentative de morsure.
3. **Tactiques de Groupe** : Le loup fait généralement partie d'une meute, et coordonne ses actions avec ses congénères.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 10 %	Utilise Charge pour engager le combat, et donne la priorité à la morsure puis aux griffes en combat rapproché.
11 % à 80 %	Commence à utiliser Intimidation pour tenter de forcer l'ennemi à battre en retraite ou à commettre des erreurs. Priorise les Tactiques de Groupe pour maximiser l'efficacité des attaques en meute, si applicable.
81 % à 99 %	Utilise Acrobatie pour conserver la maîtrise du terrain. Tente de fuir si la situation tourne à son désavantage.

LOUP-GAROU

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** :
 - **Griffes** : Attaque par défaut.
 - **Morsure** : Si une occasion se présente, pour infliger plus de dégâts.
2. **Incantations** :
 - **Loup Spectral** : Invoqué pour obtenir un soutien durant le combat.
 - **Goût du Sang** : Pour récupérer des Points de Vie lors des attaques.
 - **Régénération** : Pour soigner une Blessure.
 - **Lien Animal** : Pour contrôler ou influencer des animaux proches.
 - **Forme de Bête** : Pour s'adapter à la situation, en particulièrement pour fuir.
3. **Intimidation** : Pour paralyser ses adversaires et semer la terreur.



RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Effectue principalement des attaques de mêlée très agressives.
51 % à 75 %	Adopte une stratégie plus subtile, en invoquant un ou plusieurs Loup Spectraux pour l'épauler et en utilisant Intimidation sur ses adversaires.
76 % à 99 %	Cherche à fuir ou à se cacher, notamment en adoptant une forme humaine à l'aide de sa Capacité Déguisement. Utilise si possible Goût du Sang pour récupérer des Points de Vie.

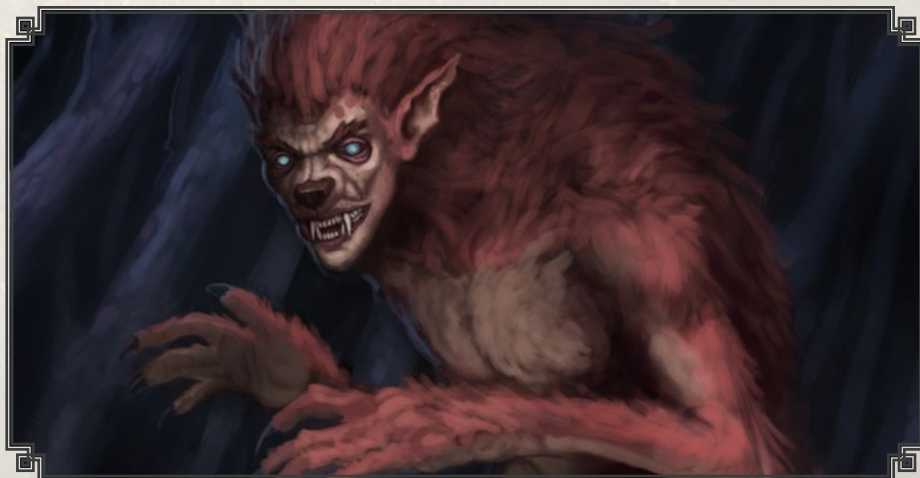
LYCAN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

- Charge :** Fonce sur l'ennemi pour le renverser et lui infliger une morsure.
- Combat rapproché :**
 - Griffes :** Attaque prioritaire.
 - Morsure :** Utilisée pour causer des dégâts plus importants.
- Lien Animal :** Pour contrôler ou influencer des animaux proches.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise ses attaques de griffes et morsures sans réserve, cherchant à dominer le combat par sa férocité.
51 % à 99 %	Devient plus prudent, évitant les attaques directes et essayant d'utiliser ses capacités de survie pour éviter les coups mortels. Il pourrait chercher à se replier ou à trouver des alliés pour l'assister.





MALEBÊTE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Utilisée pour se rapprocher rapidement de l'ennemi et engager le combat, si possible en renversant l'adversaire.
2. **Combat rapproché** : La Malebête excelle dans le combat au corps à corps, utilisant sa force brute pour dominer l'adversaire.
 - **Mains nues** : Utilisées pour infliger des dégâts significatifs rapidement.
 - **Morsure** : Utilisée pour des attaques puissantes, notamment sur les cibles portant uniquement des vêtements ou une armure légère.
3. **Effort** : La Malebête utilise sa force surhumaine pour saisir ses ennemis et les jeter au loin comme de simples poupées de chiffon, abattre les murs, arracher les arbres...
4. **Rage** : Entre dans une rage folle pendant 1 tour lorsqu'elle reçoit des dégâts, bénéficiant d'un dé de fortune sur ses actions de combat et souffrant d'un dé d'adversité sur toutes ses autres actions.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaques de mêlée extrêmement agressives.
51 % à 99 %	Entre dans une frénésie destructrice et attaque tout ce qui se trouve à sa portée, y compris l'environnement.

MATAGOT

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Manipulation** : Le matagot cherche à manipuler l'adversaire avec ses Capacités Charme et Entourloupe plutôt que le combattre directement.
2. **Incantations** :
 - **Bruit Fantôme** : Utilisé pour créer des distractions ou des diversions sonores.
 - **Clignement** : Permet des déplacements rapides et inattendus, rendant le matagot difficile à cibler.
 - **Doppelgänger** : Crée un double pour tromper l'ennemi.
 - **Fortune des Faës** : Utilisée pour influencer la chance ou le destin en faveur de ses alliés.
 - **Invisibilité** : Pour échapper au combat.
3. **Combat rapproché** : En ultime recours, le matagot utilisera ses griffes et sa morsure pour se défendre.





RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Se montre manipulateur et rusé, utilisant principalement Charme et Entour-loupe pour contrôler ses adversaires et les pousser à renoncer au combat.
51 % à 99 %	Priorise sa survie à l'aide d'Incantations.

MAUDIT

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat à distance :** Utilise sa fronde pour attaquer les adversaires à distance.
2. **Combat rapproché :** Utilise son bâton si l'ennemi est à portée.
3. **Fuite :** Prend la fuite si l'ennemi semble trop dangereux.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Tente d'attaquer à distance ou en mêlée, selon la situation.
51 % à 75 %	Cherche à battre en retraite, utilise la fronde pour essayer d'infliger des dégâts sans trop s'exposer.
76 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher.

MORTAMBULE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché :** Ne possédant généralement pas de conscience propre, le mortambule se contente d'attaquer l'ennemi le plus proche, de manière répétée et maladroite.
2. **Défense :** Au contraire, un mortambule animé par une âme en peine se montrera plus « créatif » lors des combats, et essaiera par exemple d'utiliser son bouclier pour parer les coups adverses, montrant ainsi qu'il n'est pas une simple marionnette.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaque sans stratégie ni réflexion.
51 % à 99 %	Si le mortambule n'est pas une simple marionnette ranimée par ingromance mais bien une âme en peine hantant les lieux, il commencera à montrer des comportements plus « humains », et cherchera par exemple à battre en retraite et à se protéger.





NAÏADE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Manipulation** : La naïade cherchera à manipuler l'adversaire avec sa Capacité Charme, généralement avec l'objectif de le conduire à sa perte.
2. **Combat rapproché** : Si l'adversaire est vulnérable, la naïade utilise ses griffes et sa morsure pour lui infliger des dégâts.
3. **Incantations** :
 - **Brume** : Crée un brouillard surnaturel pour se cacher ou désorienter l'ennemi.
 - **Dague de Glace** : Attaque magique à distance, infligeant des dégâts de type Froidure.
 - **Entrave** : Pour immobiliser l'ennemi ou accélérer son trépas, par exemple en l'entraînant dans les profondeurs.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise principalement son Charme et ses incantations pour contrôler le combat.
51 % à 75 %	Effectue davantage d'attaques directes en combat rapproché, tout en utilisant ses incantations pour désorienter l'adversaire.
76 % à 99 %	Cherche à fuir ou à se cacher en utilisant Brume et Entrave pour échapper au danger.

NÔBLE FAË

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantations** : Utilise en priorité les incantations suivantes.
 - **Invisibilité** : Pour se cacher et obtenir un avantage stratégique.
 - **Entrave** : Pour immobiliser ses adversaires.
 - **Danse des Lames** : Pour infliger de lourds dégâts en combat rapproché, en particulier face à de nombreux ennemis.
 - **Touche de Corruption** et **Touche d'Impie** : Pour exploiter la vulnérabilité de ses adversaires à ces deux Éléments.
 - **Télékinésie** : Pour manipuler des objets à distance et désarmer ses ennemis.
2. **Combat rapproché** : Si l'adversaire est au contact, la noble Faë attaque avec son épée longue.
3. **Combat à distance** : Si l'adversaire est à distance, la noble Faë attaque avec son arc long.



RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise principalement des incantations pour contrôler et manipuler.
51 % à 75 %	Combine incantations et attaques de mêlée en alternant attaque et défense.
76 % à 99 %	Cherche à fuir ou à se cacher, utilisant Invisibilité et Télékinésie pour échapper au danger.

NOIRELAME

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

- 1. Charge :** Pour se rapprocher de l'ennemi et tenter de le renverser.
- 2. Combat rapproché :** Utilise son espadon pour infliger de lourds dégâts.
- 3. Intimidation :** Utilisée pour déstabiliser l'ennemi et gagner un avantage psychologique.
- 4. Provocation :** Utilisée pour attirer l'attention de l'ennemi et le forcer à l'attaquer, protégeant ainsi ses alliés.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise pleinement sa force et ses Capacités pour mener des attaques agressives.
51 % à 75 %	Devient plus prudent, utilisant la Povocation et l'Intimidation pour manipuler le champ de bataille.
76 % à 99 %	Adopte une posture défensive, cherchant à protéger ses alliés ou à battre en retraite si nécessaire.



OGRE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Pour se rapprocher de l'ennemi et tenter de le renverser.
2. **Combat rapproché** :
 - **Marteau de guerre** : Attaque par défaut capable d'infliger des dégâts massifs.
 - **Morsure** : Attaque secondaire, notamment contre des cibles portant uniquement des vêtements ou une armure légère.
3. **Capacités** :
 - **Effort** : Utilisée pour des actions nécessitant une force surhumaine.
 - **Survie** : Pour utiliser l'environnement de manière créative.
4. **Incantations** :
 - **Fureur de l'Ours** : Augmente les capacités de combat de l'ogre, lui permettant de causer plus de dégâts.
 - **Lien Animal** : Pour contrôler ou communiquer avec des animaux, offrant des avantages tactiques.
 - **Touche de Froldure** : Utilisée contre des ennemis vulnérables à cet Élément.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise toutes ses capacités et incantations pour infliger un maximum de dégâts.
51 % à 75 %	Commence à adopter une approche plus tactique, utilisant ses Capacités de manière plus réfléchie.
76 % à 99 %	Devient plus défensif, utilisant sa Capacité Survie pour éviter des dégâts supplémentaires, tout en cherchant à se retirer si possible.





OMBRE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Invisibilité** : Pour se cacher et espionner l'ennemi.
2. **Combat rapproché** : Attaque avec le toucher spectral si un ennemi se trouve à portée.
3. **Cécité** : Pour nuire à la perception de l'adversaire.
4. **Bruit Fantôme** : Pour distraire ou effrayer l'ennemi.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Préfère utiliser ses capacités de discrétion et d'espionnage, attaquant de manière opportuniste.
26 % à 50 %	Devient plus agressive, utilisant ses incantations plus fréquemment pour affaiblir l'ennemi tout en restant en mouvement pour éviter les attaques directes.
51 % à 75 %	Tente de se retirer du combat, utilisant l'Invisibilité pour fuir et se repositionner.
76 % à 99 %	Utilise la Discrétion et l'Invisibilité pour échapper à la mort.

OURS

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Pour se rapprocher de l'ennemi et tenter de le renverser.
2. **Combat rapproché** :
 - **Griffes** : Attaque par défaut.
 - **Morsure** : Utilisée pour achever un adversaire affaibli.
3. **Intimidation** : Utilisée pour effrayer l'ennemi et le pousser à fuir, en particulier si l'ours se trouve en infériorité numérique.
4. **Escalade** : Pour poursuivre les ennemis tentant de fuir, ou pour se réfugier en hauteur.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaque sans relâche, utilisant ses griffes et morsures de manière offensive.
51 % à 80 %	Devient plus prudent, notamment en utilisant Intimidation plus fréquemment pour tenter de faire fuir les ennemis et éviter de subir davantage de dégâts. Peut tenter de se retirer vers un endroit sûr si le combat tourne en sa défaveur.
81 % à 99 %	Adopte une attitude défensive et peut essayer de fuir pour sauver sa vie. Utilise Escalade pour trouver une position élevée et plus sûre. Si acculé, il se battra féroceement jusqu'à son dernier souffle.





PLANTE CARNIVORE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Combat rapproché :

- **Vrilles** : Attaque par défaut.
- **Morsure** : Si une cible est gravement blessée, la plante carnivore utilise sa morsure pour l'achever.

2. Incantations :

- **Entrave** : Utilisée pour immobiliser une cible trop mobile ou menaçante.
- **Cécité** : Pour désavantager un adversaire jugé trop puissant ou dangereux.
- **Nuée d'Insectes** : Pour distraire et affaiblir plusieurs ennemis.
- **Régénération** : Pour soigner une éventuelle Blessure.
- **Poison (Élite ou Champion)** : Pour infliger des dégâts sur la durée.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Se comporte de manière agressive en attaquant avec les vrilles en priorité. Utilise les incantations pour contrôler et affaiblir.
51 % à 75 %	Devient plus défensive. Priorise l'incantation Entrave pour limiter les mouvements des ennemis et gagner du temps pour se soigner avec Régénération si nécessaire.
76 % à 99 %	Se concentre uniquement sur la défense et la guérison.

SANGLIER

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Particulièrement dévastatrice, la Charge est utilisée pour prendre l'initiative et renverser l'ennemi.

2. Combat rapproché :

- **Défenses** : Utilisées de concert avec la Charge.
- **Sabots** : Utilisés lorsqu'il est nécessaire de varier les attaques ou si encerclé.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Adopte une attitude très agressive, chargeant tout ce qui lui apparaît comme une menace.
51 % à 75 %	Alterne les attaques avec ses défenses et ses sabots.
76 % à 99 %	Cherche si possible à se retirer du combat.





SPECTRE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** : Utilise le toucher spectral pour infliger des dégâts de Froidure.
2. **Incantations** :
 - **Silence de Mort** : Pour empêcher l'ennemi d'utiliser la magie, celle-ci étant le seul moyen d'infliger des dégâts au spectre.
 - **Givre** : Pour contrôler l'environnement et nuire aux déplacements de ses adversaires.
 - **Brume** : Pour désorienter ses ennemis.
 - **Bruit Fantôme** : Pour distraire et effrayer ses adversaires et les attirer dans des embuscades.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Effectue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Priorise l'utilisation de Brume pour se camoufler et rendre les attaques ennemies moins précises.
51 % à 75 %	Tente de fuir ou d'utiliser Bruit Fantôme pour créer une diversion et échapper au combat.
76 % à 99 %	Utilise Silence de Mort pour empêcher l'adversaire de lui infliger le coup de grâce et tente de se retirer du combat.

SYLPHIDE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Spectacle** : Utilise cette Capacité pour forcer l'ennemi à succomber à la chorémanie et à danser frénétiquement, le rendant vulnérable et l'empêchant d'attaquer efficacement.
2. **Incantations** :
 - **Entrave** : Pour immobiliser ou ralentir l'ennemi, facilitant les attaques ultérieures.
 - **Fortune des Faës** : Pour faire bénéficier de dés de Fortune à ses alliés.
 - **Brume** : Pour désorienter ses ennemis.
3. **Positionnement** : Ne reste jamais au contact très longtemps, et utilise son Trait Volant pour se mettre hors de portée des ripostes ennemies.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Effectue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Se montre plus agressive et effectue des attaques de combat rapproché.
51 % à 90 %	Tente d'utiliser Entrave pour ralentir l'ennemi et faciliter les attaques.
91 % à 99 %	Utilise Spectacle pour entraîner ses ennemis dans une sarabande endiablée, lui donnant l'occasion de fuir à tire-d'aile.





TRAQUEUR

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** : Utilise les griffes et la queue pour infliger des dégâts à l'ennemi.
2. **Incantations** :
 - **Invisibilité** : Devient invisible pour surprendre l'adversaire ou échapper à une situation dangereuse.
 - **Silence de Mort** : Pour empêcher l'ennemi d'utiliser la magie et de communiquer.
3. **Escalade** : Pour poursuivre les ennemis tentant de fuir, ou pour se réfugier en hauteur.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Priorise l'utilisation d'Invisibilité pour se repositionner et éviter les attaques.
51 % à 90 %	Utilise Silence de Mort pour empêcher l'ennemi de lancer des sorts ou de communiquer des stratégies.
91 % à 99 %	Utilise Invisibilité et Escalade pour fuir ou trouver une position avantageuse pour une contre-attaque.

UNICORNE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Charge** : Particulièrement dévastatrice, la Charge est utilisée pour prendre l'initiative et renverser l'ennemi.
2. **Combat rapproché** :
 - **Corne** : Utilisée de concert avec la Charge.
 - **Sabots** : Utilisés lorsqu'il est nécessaire de varier les attaques ou si encerclé.
 - **Morsure** : Attaque secondaire, notamment contre des cibles portant uniquement des vêtements ou une armure légère.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Deviens plus agressive, utilise principalement la Charge pour semer le chaos et renverser les ennemis.
51 % à 90 %	Utilise la Capacité Acrobatie pour se désengager et se mettre hors de portée.
91 % à 99 %	Utilise toutes ses Capacités pour fuir ou se protéger, quitte à charger à travers les rangs ennemis.





VAMPIRE

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Manipulation** : Utilise Charme et Entourloupe pour tromper l'adversaire et lui faire baisser sa garde.
2. **Combat rapproché** :
 - **Morsure** : Attaque préférée du vampire, pour boire le sang de ses victimes et ainsi regagner des Points de Vie.
 - **Grieffes** : Contre des ennemis vulnérables à l'Impie.
 - **Flissa abyssale** : Contre des ennemis vulnérables à la Corruption.
3. **Combat à distance** :
 - **Arbalète de poing** : Pour garder les ennemis à distance ou au contraire, achever les fuyards.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Utilise principalement la morsure pour regagner des Points de Vie.
51 % à 90 %	Devient plus défensif, utilise Charme et Entourloupe pour distraire et manipuler les adversaires.
91 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher, utilisant toutes ses Capacités pour éviter la mort.

VER

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Combat rapproché** :
 - **Sucs acides** : Attaque par défaut pouvant affecter tous les ennemis se trouvant au contact du ver.
 - **Morsure** : Contre les ennemis se trouvant à portée.
2. **Incantation** :
 - **Éclaboussure d'Acide** : Pour infliger des dégâts et endommager l'équipement
 - **Vapeurs Méphitiques** : Pour paralyser les adversaires dans une zone, facilitant la morsure.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Utilise les incantations Putréfaction et Érosion pour affaiblir et blesser l'ennemi.
51 % à 90 %	Devient plus défensif, utilisant Vapeurs Méphitiques et Vermine Grouillante pour distraire et paralyser les ennemis et se protéger.
91 % à 99 %	Tente de fuir ou de se cacher, utilisant toutes ses Capacités pour éviter la mort.





ACTIONS DES MAÎTRES DES TÉNÉBRES

Ln Sans Cœur solitaire a peu de chance de survivre face aux membres de la Table des Sept et leurs suzerains démoniaques. Si toutefois une telle confrontation devait se produire, vous pourrez utiliser les **FICHES D'ACTIONS** proposées dans les pages suivantes pour simuler le comportement de ces terrifiants adversaires.



ALDERIC

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

- 1. Incantations :** De par sa vaste connaissance de l'Art magique, Alderic peut utiliser toutes sortes de sortilèges en fonction de la situation et de ce qu'il cherche à accomplir.
 - **Usage offensif :** Puise dans les Doctrines de la Corruption et du Feu pour affaiblir ou détruire ses adversaires.
 - **Usage défensif :** Puise dans la Doctrine du Sacré pour se protéger.
 - **Contrôle :** Puise dans les Doctrines de la Froidure et de l'Impie pour immobiliser et contrôler ses adversaires, ou invoquer des renforts.
 - **Soins :** Puise dans la Doctrine de la Pureté pour se soigner.
- 2. Combat à distance :** Utilise son pistolet à rouet pour attaquer à distance si les incantations ne sont pas une option viable ou pour achever un ennemi déjà affaibli.
- 3. Rhétorique :** Manipule ou démoralise l'ennemi avec le pouvoir du simple verbe.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Bombarde l'ennemi de sorts offensifs pour dominer le combat.
26 % à 50 %	Commence à utiliser plus de sorts défensifs pour se protéger tout en maintenant la pression sur ses adversaires.
51 % à 90 %	Utilise en priorité des sorts de protection et de guérison, et ne reprend les attaques qu'une fois hors de danger immédiat.
91 % à 99 %	Donne la priorité à la guérison et à la défense. Si la situation échappe à son contrôle, invoque des familiers (mortambules, loups spectraux...) pour distraire l'adversaire pendant qu'il bat en retraite.



CORRYN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

- 1. Incantations :** Corryn connaît toutes les Incantations de la Doctrine de la Froidure. Utilise les incantations pour affaiblir l'ennemi en premier lieu, avec des sorts de contrôle ou de dommages selon la situation. Si l'adversaire semble résistant à la magie, privilégie les sorts de protection.
- 2. Combat rapproché :** Priorise les attaques visant à désarmer ou à désorienter l'adversaire, exploitant ses points faibles, en particulier si celui-ci est vulnérable à la Pureté.
- 3. Actions multiples :** Corryn peut effectuer jusqu'à 3 actions par tour. Il exploite cette aptitude en combinant attaques physiques et incantations.
- 4. Investigation :** Cherche à obtenir un maximum d'informations sur son adversaire, afin de déterminer ses faiblesses.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Maintient la pression et cherche à dominer le combat.
26 % à 50 %	Commence à utiliser des incantations de protection et des sorts pour affaiblir l'ennemi. Réduit les risques en gardant une distance stratégique.
51 % à 90 %	Privilégie les sorts défensifs, comme Silence de Mort et Palais de Glace. Cherche également des opportunités pour des attaques décisives si l'ennemi montre des signes de faiblesse.
91 % à 99 %	Deviens extrêmement prudent et pragmatique, n'hésitant pas à utiliser des incantations capables d'infliger une mort immédiate comme Baiser de la Mort. Considère une retraite stratégique si le combat semble perdu, en utilisant Invisibilité si nécessaire.

EIGYR

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

- 1. Combat rapproché :** Bien que damnée, Eigyr conserve une âme chevaleresque et affronte ses ennemis de manière honorable, à l'aide de sa fidèle épée bâtarde.
- 2. Intimidation :** Déstabilise ses adversaires avec des cris de guerre et démonstrations de force.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Attaque de manière agressive pour mettre l'adversaire sous pression.
51 % à 80 %	Deviens plus prudente, et cherche à impressionner l'adversaire avec Intimidation.
81 % à 99 %	Tente de se replier, voire de battre en retraite — non sans avoir complimenté l'ennemi pour ses talents de guerrier.





GJORD NOIRELAME

PRIORITÉS D'ACTIONS EN COMBAT

1. Combat rapproché :

- **Shamshir abyssal** : Contre des ennemis vulnérables à la Corruption.
- **Norgaliennne redoutable** : Pour infliger des Blessures et estropier ses adversaires.

2. Intimidation : Effraie les adversaires pour réduire leur efficacité au combat.

3. Charge : N'hésite pas à foncer tête baissée dans la mêlée, surtout si cela lui permet de renverser un adversaire au passage.

4. Actions multiples : Gjord peut effectuer jusqu'à 2 actions par tour. Il exploite cette aptitude en alternant attaques au shamshir et attaques à la norgaliennne.

5. Combat à distance : Gjord préfère le combat rapproché. Si toutefois il met la main sur une arme à distance, il n'hésite pas à l'utiliser pour achever des ennemis tentant de fuir le combat.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Attaque de manière agressive en combat rapproché, et en chargeant l'ennemi si nécessaire.
26 % à 50 %	Maintient la pression avec des attaques de mêlée et utilise l'Intimidation pour prendre l'ascendant sur ses adversaires.
51 % à 90 %	Cesse de jouer avec sa proie et devient plus pragmatique, cherchant à infliger un maximum de dégâts et de Blessures le plus rapidement possible.
91 % à 99 %	Donne la priorité à la survie, et tente de se replier tout en utilisant l'Intimidation pour dissuader l'ennemi de le poursuivre.

LIGEIA

PRIORITÉS D’ACTIONS EN COMBAT

- 1. **Charme** : Avant de porter le moindre coup, Ligeia tente d’amadouer et séduire ses ennemis pour mieux les contrôler et les monter les uns contre les autres.
- 2. **Incantations** : Ligeia maîtrise la Doctrine de l’Impie et peut puiser dans ses sortilèges pour s’adapter à la situation.
- 3. **Combat rapproché** :
 - **Morsure** : Comme tout vampire, Ligeia tente de mordre l’ennemi pour regagner des Points de Vie.
 - **Stylet abyssal** : Pour infliger des dégâts de Corruption à des ennemis en armure.
- 4. **Actions multiples** : Ligeia peut effectuer jusqu’à 3 actions par tour. Elle exploite cette aptitude en alternant attaques et incantations.
- 5. **Discrétion** : Ligeia utilise sa Capacité à se fondre dans les ténèbres pour préparer des embuscades ou fuir.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Continue les Actions listées ci-dessus.
26 % à 50 %	Devient plus mobile pour éviter les contre-attaques et garder l’avantage. Utilise Doppelgänger et Loup Spectral pour occuper plusieurs fronts et distraire l’ennemi.
51 % à 90 %	Cherche à se protéger à l’aide d’incantations comme Instinct de Préservation, et à se soigner à l’aide de la morsure ou de l’incantation Régénération (en cas de Blessure). Utilise Fureur de l’Ours pour décupler les dégâts infligés en combat rapproché.
91 % à 99 %	Tente de fuir ou de se repositionner avec le vol et la Discrétion.





TRAHEARN

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Combat rapproché :

- **Louve** : Attaque par défaut.
- **Falcata pyrique** : Contre des ennemis vulnérables au Feu.

2. **Incantations** : Trahearn maîtrise la Doctrine du Sacré et peut puiser dans ses sortilèges pour s'adapter à la situation.

3. **Provocation** : Pour attirer l'attention de l'adversaire et le pousser à la faute.

4. **Actions multiples** : Trahearn peut effectuer jusqu'à 2 actions par tour. Il exploite cette aptitude en alternant attaques et incantations.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Combat de manière brutale et agressive.
26 % à 50 %	Utilise Provocation de manière plus fréquente pour contrôler l'adversaire.
51 % à 80 %	Utilise des incantations pour se protéger et affaiblir ses ennemis.
81 % à 99 %	Tente de fuir, et fait appel à son garde du corps (le Sans Nom) pour couvrir ses arrières.

VALDIS

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantations** : Valdis peut utiliser toutes sortes de sortilèges en fonction de la situation et de ce qu'elle cherche à accomplir. Elle utilise en priorité des sorts de Feu pour infliger des dégâts directs. Les sorts de Corruption sont utilisés pour affaiblir et déstabiliser les ennemis. Enfin, les sorts de Pureté sont employés pour se protéger ou se soigner.

2. **Combat rapproché** : Utilise son toucher spectral pour infliger des dégâts de Feu.

3. **Alchimie** : Valdis maîtrise l'Alchimie. Les membres de sa garde rapprochée possèdent toujours des potions de soins et autres fioles de poison préparées en amont du combat (Valdis elle-même étant Spectrale, elle ne peut consommer de potions).

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 25 %	Utilise principalement des sorts de Feu et de Corruption.
26 % à 50 %	Maintient la pression sur l'ennemi en utilisant ses incantations de manière cruelle et sans pitié.
51 % à 80 %	Adopte une posture défensive, en utilisant des sorts de Pureté pour se protéger, annuler tout effet négatif et se soigner.
81 % à 99 %	Exploite sa nature Spectrale pour fuir le combat.





LE SANS NOM

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Protection du Roi :** Le Sans Nom a pour mission de protéger le Roi d'Éridien, Trahearn. Cette tâche reçoit toujours une priorité absolue.
2. **Combat rapproché :** Utilise principalement sa hache de guerre.
3. **Charge :** Si l'occasion se présente, charge l'ennemi pour briser ses lignes et le renverser.
4. **Incantations :** Le Sans Nom connaît quelques Incantations liées au Sacré et à la Pureté, qu'il utilise principalement pour se protéger et se soigner (à moins que le Roi ait besoin de soins en priorité).

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Utilise la Charge pour engager le combat. Enchaîne avec des attaques à la Hache de guerre.
36 % à 75 %	Utilise des incantations pour se défendre et se soigner.
76 % à 99 %	Se replie si le Roi est hors de danger. Dans le cas contraire, se bat jusqu'à la mort.

BAPHOMET

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. **Incantations :** Priorité absolue à l'utilisation des incantations pour affaiblir l'adversaire ou renforcer ses propres capacités. Baphomet privilégie les Doctrines de la Corruption, du Feu et de l'Impie selon la situation.
2. **Combat à distance :** Utilise des incantations de Feu pour infliger des dégâts aux ennemis avant que ceux-ci n'arrivent au contact.
3. **Combat rapproché :**
 - **Bardiche abyssale :** Attaque par défaut, très efficace contre les ennemis vulnérables à la Corruption..
 - **Cornes et morsure :** Utilisées principalement pour humilier ou achever l'adversaire.
4. **Manipulation :** Exploite sa Capacité Charme pour tenter de retourner des ennemis faibles d'esprit contre leurs alliés.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 50 %	Utilise principalement des incantations offensives et des attaques de mêlée pour infliger des dégâts. Utilise parfois des incantations de protection ou de renforcement.
51 % à 75 %	Deviens plus subtil et cherche à manipuler ses adversaires à son avantage.
76 % à 99 %	Passe en mode défensif tout en cherchant à se désengager du combat ou à fuir.





MAMMON

PRIORITÉS D' ACTIONS EN COMBAT

1. Incantations :

- **Doctrine de la Corruption :** Utilise des sorts pour affaiblir et corrompre l'adversaire.
- **Doctrine de la Froidure :** Emploie des incantations pour restreindre les mouvements de l'ennemi.
- **Doctrine du Sacré :** Détourne la puissance sacrée pour se renforcer ou infliger des dégâts liés à cet Élément.

2. Combat rapproché :

- **Épieu de guerre élégiaque :** Arme principale, dévastatrice contre les ennemis vulnérables à la Froidure.
- **Cornes et griffes :** Utilisées pour varier les attaques, en particulier si Mammon commence à perdre patience.

RÉACTIONS EN FONCTION DES DOMMAGES SUBIS

PV PERDUS	RÉACTION
0 % à 35 %	Utilise une incantation de Corruption pour affaiblir l'ennemi. Attaque avec l'épieu de guerre élégiaque. Utilise une incantation de Froidure pour restreindre l'adversaire.
36 % à 75 %	Utilise une incantation de Sacré pour se renforcer. Attaque avec les griffes pour des dégâts rapides. Utilise une incantation de Corruption pour maintenir la pression.
76 % à 99 %	Utilise une incantation de Froidure pour entraver l'ennemi et se protéger. Attaque avec les cornes pour des dégâts rapides et violents. Utilise une ultime incantation de Sacré avant de se retirer.



EXEMPLE D'AVENTURE

Les pages qui suivent sont un exemple de **CHRONIQUE**, le récit d'une aventure vécue par l'auteur de ce supplément. Vous y trouverez une description détaillée des étapes de création de l'aventure au fur et à mesure de son déroulement, et une illustration de la manière dont une histoire cohérente émerge progressivement, au fil des lancers de dés et des associations d'idées.



ÉTAPE 1 : CRÉATION DU PERSONNAGE

THÉOBALD SOMBREFORGE était un artisan renommé du village de **BRISEPIERRE**, connu pour sa force exceptionnelle et son habileté à manier les armes. Vivant une vie simple mais pleine de défis, il était respecté par les siens pour son dévouement et sa bravoure.

Lors d'une attaque nocturne de maraudeurs, Théobald prit les armes pour défendre son village. Malgré son courage et sa ténacité, il fut submergé par les assaillants, supérieurs en nombre. Sa mort héroïque permit aux villageois de s'échapper, et son sacrifice resta gravé dans les mémoires.

Cependant, Théobald ne trouva pas la paix. Son esprit, hanté par sa propre rigueur et son incapacité à faire des compromis, le retint dans l'Abîme. Pour trouver la rédemption, Théobald devra apprendre à tempérer sa nature implacable et trouver un équilibre entre la justice et la clémence.

Vous pouvez retrouver la fiche de personnage de Théobald à la **page 71**.

ÉTAPE 2 : RETOUR DE L'ABÎME

Cette étape permet de commencer à imaginer la raison pour laquelle notre personnage quitte l'Abîme pour se réincarner en Éridien. Pour ce faire, je vais utiliser les tables d'Exploits et de Thèmes (**page 9** et **page 10**) et lancer 1D20 sur chacune d'elles.

J'obtiens un 3 pour l'Exploit et un 1 pour le Thème, soit **DÉJOUER / MALÉDICTION**.

L'action va se dérouler aux abords d'un village auquel je donne le nom d'**IKREST**. Je décide que mon personnage a été tiré des Limbes par les prières désespérées des habitants ce hameau perdu afin de déjouer la malédiction qui le ronge. Chaque nuit, certains habitants se lèvent, le regard vide, et ouvrent eux-mêmes leurs portes aux ténèbres. Nombre d'entre eux ont déjà péri ! Une force invisible, liée à une ancienne trahison, tisse ce sortilège infernal. Laquelle ? C'est ce que je vais tenter de découvrir, dans la peau de Théobald.

Voilà comment l'Exploit et le Thème tirés au hasard peuvent devenir l'amorce d'un scénario.

Comme vous pourrez vous en rendre compte, il peut être facile de se laisser aller à de nombreuses conjectures lorsqu'on laisse son imagination vagabonder. Le piège à éviter est de se laisser submerger par les idées, au risque de s'éparpiller et de créer une histoire trop alambiquée.

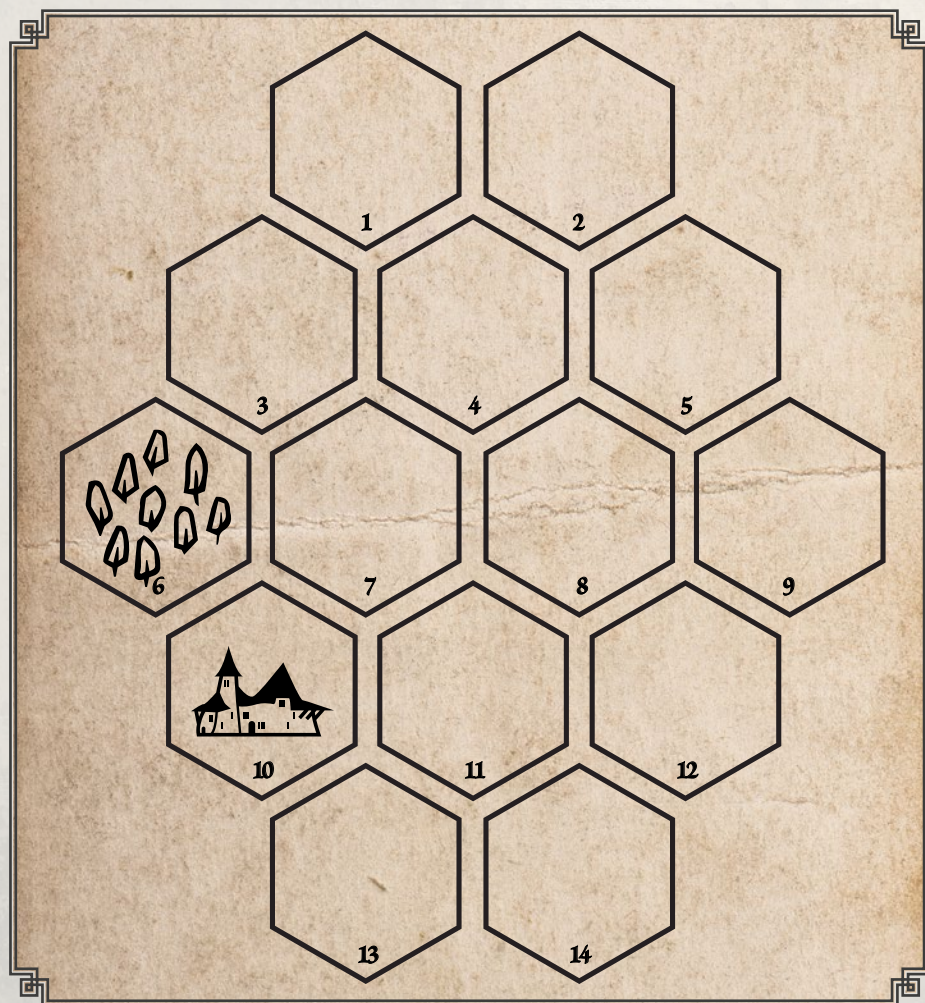
Je vous conseille de noter toutes les idées qui pourraient vous venir à l'esprit pour ensuite faire un tri. Demandez-vous ce qui pourrait fonctionner dans le cadre d'une aventure, pour rappel, se déroulera la plupart du temps en mode **NOCTURNE**, c'est-à-dire, le temps d'une seule nuit de pleine lune.

Bien entendu, il est tout à fait possible de garder certaines idées intéressantes qui pourront être développées par la suite à travers d'autres scénarios.

ÉTAPE 3 : HEXPLORATION

Pour cet exemple, je ne développerai pas entièrement la carte d'Hexploration. Il s'agit d'une histoire assez courte qui pourrait servir d'introduction à une aventure plus conséquente.

En temps normal, les Sans Cœurs se matérialisent dans une région Paisible, ce qui sera donc le cas de la forêt où commencera l'aventure. Au vu de la malédiction frappant Ikrest, je décide que le village lui-même sera une région Hostile.



ESSENCE

RÉSISTANCE MENTALE
6

CARACTÈRE
1D6 + 2

POUVOIR
2

DISCERN.
1D6 + 2

RÉSISTANCE PHYSIQUE
10(+2)

MAÎTRISE
1D6 + 3

RAPIDITÉ
12

VIGUEUR
1D6 + 3

RÉSISTANCE PHYSIQUE
15(+2)


SEUIL DE BLESSURE
14

ROBUSTESSE
1D6 + 3

CARRIÈRE
8

PRESTANCE
1D6 + 1

THEOBALD SOMBREFORGE



Sans Cœur

TRAITS

Ambidextre

Athlétique

Obsession (forges)

FAIBLESSES

Pureté

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
Combat rapproché	3	
Dextérité	3	
Endurance	2	
Esquive	2	
Intimidation	1	
Réparation	3	

INCANTATIONS (1D10 + POUVOIR) ▲	Coût
Brasier	6
Feu Follet	2

ARMES & BOUCLIER	EMP.	CD/CP
Épée (forgée par lui)	MD	1D8 + 2
Hache de guerre	MG	1D8 + 3
	Dos	
	Ceint.	

ARMURE	CP
Armure de cuir clouté	R.Phys. + 3

ACCESSOIRES	EMP.	EFFET
	Tête	
	Cou	
	MD	
	MG	

INVENTAIRE (DIVERS)
Kit de cambriole

- 27
- 26
- 25
- 24
- 23
- 22
- 21
- 20
- 19
- 18
- 17
- 16
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

INCANDESCENCE



Afin de conserver une trace de mes déplacements, je vais par ailleurs utiliser un tableau listant les régions traversées, leur type, leur environnement et une courte description, sur le principe de ceux présents aux pages 276 et 280 de *Sans Cœur*.

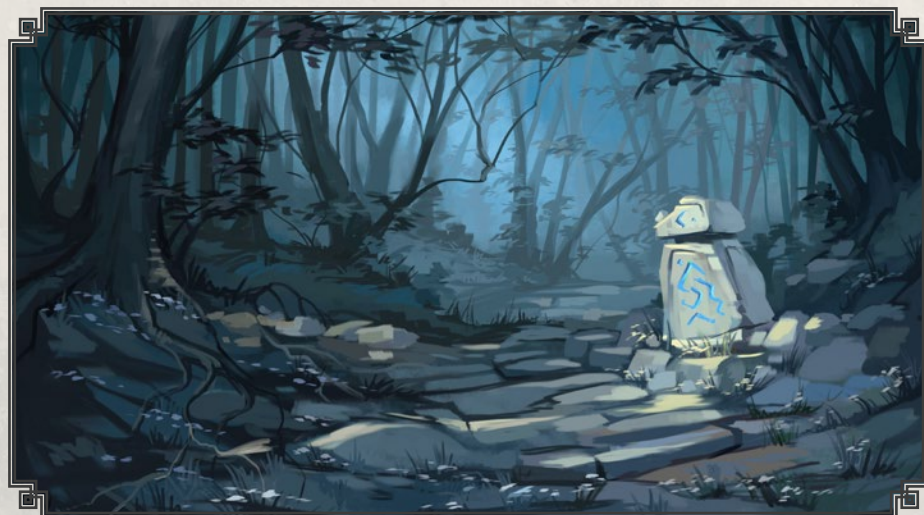
NUM.	TYPE DE RÉGION	ENVIRON.	DESCRIPTION
6	Sauvage (paisible)	Forêt	Une petite chapelle dédiée à Hestia, dissimulée dans le creux d'un grand chêne.
10	Habitée (hostile)	Village (Ikrest)	Hameau comptant une vingtaine de maisons, protégées par de solides fortifications. Quelques masures sont abandonnées.

En suivant les instructions et conseils du chapitre *Aventures en Éridien* (*Sans Cœur*, page 177), j'ai inscrit sur ma carte l'emplacement d'arrivée de Théobald ainsi que celui du village d'Ikrest. J'en ai fait une description très brève afin de pouvoir ajouter des éléments au fil de mon récit.

Comme je le disais dans l'introduction du présent ouvrage, *Sans Cœur* est un jeu qui se prête naturellement aux aventures en solitaire. Les différents environnements font l'objet de descriptions suffisamment détaillées pour vous inspirer. Des idées de rencontres sont données à la page 187 du livre de règles, dans la section *Contenu des Régions*. De nombreux personnages non-joueurs sont quant à eux décrits à partir de la page 205, et ne demandent qu'à peupler vos aventures. Ne vous restait plus qu'à leur trouver un nom et, éventuellement, une motivation.



À présent que la mise en place est terminée, place à l'aventure. Théobald se matérialise près d'un vieil autel décrépit. La plainte du vent ressemble aux murmures des Trois Déesses...



L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Mes pieds foulent une terre noire de pluie et de cendres. Instinctivement, je sens que les prières qui m'ont tiré des Limbes proviennent du sud-est. Je décide de ne pas perdre de temps et je me mets en route.

J'arrive aux abords d'un petit village, dont les habitants me fixent, partagés entre espoir et crainte. Je sais au plus profond de moi que je ne suis pas un sauveur mais une arme invoquée depuis les profondeurs de l'Abîme. Mais je suis certainement leur dernière chance !

Question fermée : Les villageois coopèrent-ils spontanément ?

Résultat du D6 : 4 (Non, mais...)

Ils se méfient de moi. Ils savent certainement ce que sont les Sans Cœurs : des âmes sans repos, ramenées parmi les vivants par les feux de la vengeance et de la rédemption. **Mais** le vieux prêtre fidèle aux Trois Déesses insiste pour me recevoir. Il a vu un signe dans les flammes des bougies se consumant sur l'autel : une silhouette comme la mienne, portant le symbole de l'Asphodèle.

AMARYN, le prêtre, me fait part des tourments qui rongent les habitants de son village sans avoir, malheureusement, d'explication à me fournir sur l'origine de cette malédiction.

J'effectue un jet sur la table des rebondissements.

Résultat du D20 : 7 (Alliance inattendue)

C'est alors qu'une silhouette se glisse dans la pièce. Une créature que je devrais combattre — une **GOULE**, au visage tordu par la corruption. Mais curieusement, celle-ci n'attaque pas. « *Je peux te mener à la source de la malédiction... Si tu m'écoutes.* »

L'option la plus logique serait de dégainer ma lame et d'anéantir cette créature des ténèbres. Mais malgré mon envie viscérale de la tuer, son comportement m'intrigue. J'aimerais savoir qui est cette goule et surtout, ce qu'elle peut faire pour m'aider dans ma quête.

Question ouverte : Qui est cette goule et pourquoi veut-elle m'aider ?

J'effectue un jet sur la table des motivations des PNJ.

Résultat du D20 : 9 (Culpabilité et regret)

Après un instant de réflexion, j'imagine que cette goule, autrefois un être humain, était l'ancien prêtre du village, dont les actions passées sont la cause de la malédiction qui frappe aujourd'hui Ikrest. Il pensait protéger le village d'une force démoniaque, mais son rituel n'a fait que remplacer la menace par une autre, plus dangereuse encore. Ce Mal l'a consumé et transformé en ce qu'il est aujourd'hui.

« Je suis **YORIC**... En voulant sauver ce village, je l'ai enchaîné aux Enfers. Chaque nuit, je les vois marcher, comme moi... Perdus entre vie et mort. Si tu veux briser cette malédiction, tu devras comprendre ce que j'ai fait — et le défaire ! »



À ce stade de l'aventure, je décide de faire un jet sur les tables d'Exploits et de Thèmes afin de savoir en quoi peut consister son aide.

Exploit : 12 (Traverser)
Thème : 25 (Écho du passé)

Yoric connaît un passage oublié, un tunnel cérémoniel enfoui sous un ancien sanctuaire depuis longtemps abandonné. Ce passage permettrait d'accéder directement à l'autel maudit où repose l'origine de la malédiction.

Question fermée : La traversée aura-t-elle une influence sur moi ?
Résultat du D6 : 5 (Oui, et...)

Je décide que ce passage, emprunt des échos d'une grande tragédie, mettra à l'épreuve ma propre nature de revenant et réveillera peut-être des souvenirs de mon passé ou de ma mort. Cela me permettra d'étoffer un peu l'histoire personnelle de Théobald.

Je pose alors une autre question fermée qui peut avoir son importance...

Question fermée : Puis-je faire confiance à Yoric ?
Résultat du D6 : 5 (Oui, et...)

Oui, il dit la vérité. **Et** il est prêt à m'accompagner jusqu'au seuil de l'autel maudit, risquant sa propre existence pour m'aider. Il veut racheter sa faute, même si cela signifie sa destruction définitive.

Je rajoute une destination sur ma carte, à la case numéro 11 : l'**ANCIEN SANCTUAIRE**. En arrivant sur les lieux, il se sera passé deux heures sur les huit dont je dispose. Je rajoute également ce lieu dans mon tableau et j'en fais une courte description.



NUM.	TYPE DE RÉGION	ENVIRON.	DESCRIPTION
11	Désert (hostile)	Ancien sanctuaire	Ancien sanctuaire de la Triade, corrompu et maudit.

L'ANCIEN SANCTUAIRE

La pluie ruisselle entre les pierres fendues du sanctuaire. Yoric, dont la silhouette émaciée et tordue semble plus que jamais blasphématoire en ces lieux, m'indique une dalle descellée. Sous la pierre, un escalier noirci s'enfonce dans la terre. « Si tu es prêt à affronter les horreurs du passé, suis-moi. »

Toujours sur mes gardes, je lui emboîte le pas, prêt à défier les dangers qui m'attendent !

Les marches noircies par l'humidité sont glissantes. À chaque pas, la pierre semble respirer sous mes bottes, comme si le tunnel lui-même attendait ma venue. Yoric avance sans bruit, son corps décharné se fondant dans les ténèbres.



« Je ne peux aller plus loin qu'au seuil de la faille, murmure-t-il. Si je m'enfonce trop, les Enfers m'avalent. Mais toi... toi tu es déjà mort, alors peut-être... »

Même si je ne connais pas encore sa nature précise, je décide de considérer la source de la malédiction comme un « personnage » à part entière et de poser une question fermée.

Question fermée : La malédiction est-elle « consciente » de ma présence ?

Résultat du D6 : 6 (Non, et...)

Non, le Mal qui hante ces profondeurs ne m'a pas encore senti. **Et** une ancienne protection rituelle apposée autrefois par Yoric semble encore partiellement active sur le tunnel. Cela me donne une opportunité : progresser discrètement et peut-être obtenir des informations cruciales avant d'être confronté directement aux forces des ténébres.

Il devrait s'agir d'un **Jet de Discretion**, mais comme je ne possède pas cette Capacité, je vais devoir effectuer un **Jet de Prestance**. Ce n'est pas exactement le point fort de Théobald : cet Attribut a une Valeur de 1. Je décide de brûler un point d'Incandescence avant de bénéficier d'un dé de Fortune sur cette Action.

Difficulté : 10

Résultat du Jet de Prestance (2D6 + 1) : 6 + 5 = 11 (Réussite Standard)

Voilà un point d'Incandescence bien dépensé : je me glisse entre les ombres avec la souplesse d'un spectre et n'éveille aucune présence, quelle qu'elle soit.



AU BORD DES ENFERS

Yoric me guide au bord d'une fissure béante au fond de laquelle rougeoient des flammes infernales. Au-delà, un pont de pierre brisé, suspendu dans le vide, mène à une chambre circulaire où brille une lumière verdâtre. C'est là que repose le site du rituel devenu cœur de la malédiction — une stèle couverte de glyphes en partie effacés. Au pied du mégalithe se trouve un squelette.

Question ouverte : À qui appartient le squelette ?

Plutôt que m'en remettre au hasard, je décide de chercher l'inspiration en parcourant la liste des Motivations des PNJ. Je m'arrête sur la motivation 6 : **Amour ou devoir familial**.

Une idée germe dans mon esprit. Et si Yoric avait sacrifié quelqu'un de son propre sang ?

« Ce sont les restes de mon fils, **ALDAN**... »

Je plante mes yeux dans les siens — du moins ce qu'il en reste. Incapables de soutenir la fureur de mon regard, les pupilles vitreuses de Yoric semblent trembler sous le poids de la honte qui l'accable. J'attrape son cou putréfié et le soulève avec rage.



« Comment as-tu pu faire une chose pareille ? Sacrifier ton propre sang ? »

Yoric ne cherche même pas à se dégager de mon étreinte. Sa gorge émet un râle, mélange de tristesse et de rage.

« Crois-tu que cette question ne me hante pas depuis des décennies ? Crois-tu que mes nuits ne sont pas peuplées par le regard de mon propre fils posé sur moi quand j'ai tracé le dernier glyphe ? »

Il tremble.

« Des démons surgissaient sans répit des entrailles de l'Asphodèle. Le village n'avait aucune chance. Ils allaient tous mourir, Sans Cœur ! Les Trois Déeses nous avaient abandonnés. J'ai suivi les enseignements interdits, ceux que mon propre maître m'avait défendu de lire. Ils parlaient de rituels plus vieux que l'humanité elle-même. Le pouvoir de la Reine de l'Hiver battrait la route aux forces infernales... à condition de lui offrir un sang lié au mien. »

Il se tord de douleur, confronté à ce souvenir.

« J'étais faible. J'ai cru pouvoir tromper les forces que j'invoquais... Mais on ne dupe pas impunément la souveraine des Faës. Elle m'a pris mon fils et m'a laissé... ça ! »

Il désigne son propre corps, cette carcasse rongée par la Corruption.

Question fermée : Les regrets de Yoric sont-ils sincères ?

Résultat du D6 : 3 (Oui, mais...)

Oui, il cherche réellement à briser la malédiction. **Mais** il sait que pour y parvenir, il me faudra non seulement affronter la créature issue de son rituel raté, mais aussi l'esprit vengeur de son fils, incapable de passer dans l'Abîme.

« Si tu vas jusqu'au bout... il faudra affronter mon fils. Ce sera à toi de décider s'il peut être sauvé... ou s'il doit être détruit. »

Yoric a donc sacrifié son propre fils. Par peur. Par faiblesse. Pour sauver son village. Je pourrais le juger. Mais je décide que Théobald a également des choses à se reprocher. Moi aussi j'ai tué, menti et peut-être même trahi la confiance de ma famille ou de mes amis. Peut-être que la suite des événements me permettra d'étoffer le passé de mon personnage.

Alors je décide d'aller jusqu'au bout. Pas pour Yoric. Pas pour les Trois Déeses. Mais parce que moi aussi, je cherche quelque chose à sauver dans ce monde. Et peut-être que ce village et ce fils perdu seront les prémices de ma rédemption...

L'AUTEL MAUDIT

Franchir le pont n'est pas une tâche très difficile. Il est brisé par endroits mais rien n'empêche réellement de le traverser. Nous nous retrouvons donc devant l'autel et sa stèle gravée, au centre de la chambre circulaire évoquée plus tôt, baignée par une lueur verdâtre.

Mais il y a quelque chose d'autre... Une ombre mouvante qui flotte autour de la pierre votive et semble veiller sur la dépouille d'Aldan.

Question fermée : L'ombre m'a-t-elle repérée ?

Résultat du D6 : 5 (Oui, et...)



Oui, l'entité m'a senti dès que j'ai franchi le pont. **Et** elle va tenter de me déstabiliser en faisant ressurgir des fragments de souvenirs de ma vie passée !

« Toi... Nous nous sommes déjà croisés dans l'Abîme... As-tu oublié ?

— Je ne te crois pas ! Comment pourrions-nous nous connaître ? »

Si la créature veut faire référence à un instant précis de mon passé, pourquoi ne pas revivre les instants ayant précédé ma mort ? Que s'est-il passé le jour où mon village a été attaqué qui pourrait évoquer en moi un tel sentiment de doute, voire même de honte ?

Cette histoire ayant pour thèmes la peur et la trahison, je me dis que moi aussi j'ai peut-être succombé à la peur. Sous son emprise, Théobald a peut-être trahi un être cher, tout comme Yoric a trahi Aldan ! Et pourquoi pas un frère ? Après tout, je ne suis peut-être pas le héros que je croyais être aux yeux des habitants de mon village ?

« Tu m'as laissé mourir » me dit l'ombre. Sa voix n'a rien d'un grondement démoniaque. Elle est faible, humaine... un écho d'un passé révolu. La silhouette, informe et pourtant étrangement familière, se tord et palpite sous la lumière malsaine.

La créature s'immobilise. Une brume noire suinte du sol, formant peu à peu ce qui ressemble à des fragments d'armure, une lame brisée, une main tendue vers moi. Cette posture... je la connais.

« Galathan... mon frère ! »

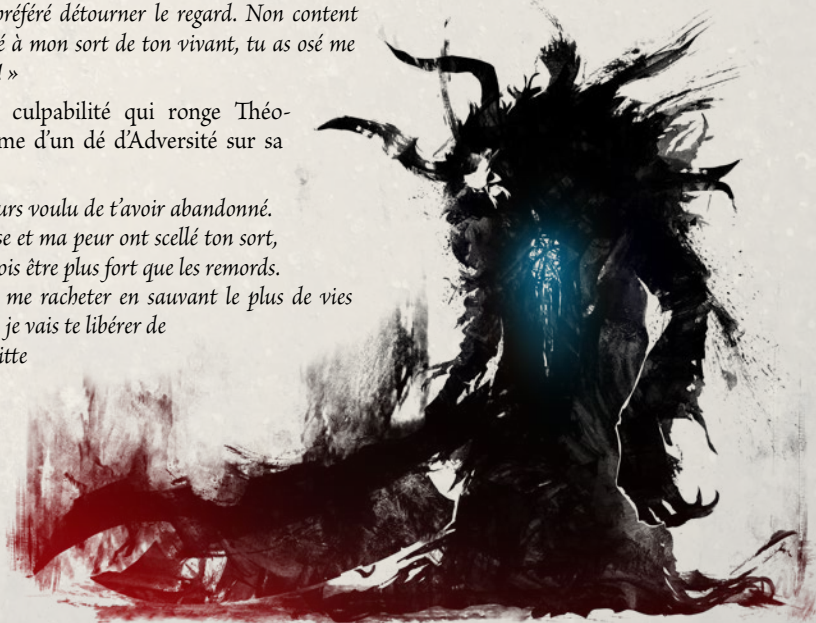
Galathan était mon frère de sang. Je me souviens — quelle douleur affreuse ! —, qu'il a péri par ma faute. Quand notre village a été attaqué par une bande de maraudeurs, j'ai choisi de le sacrifier pour sauver quelques villageois et ma propre peau alors même que, genou à terre, la main tendue vers moi, il m'appelait à l'aide...

Ce n'était pas une trahison motivée par la haine, mais par ma propre survie et par la peur alors même que quelques instants plus tard, je le rejoignis dans la tombe. Cet acte, invisible aux yeux de tous, m'a coûté mon honneur et le salut de mon âme... et aujourd'hui, il revient pour me hanter !

« Tu m'as suivi dans la mort. Mais chaque fois que j'ai cherché à te retrouver dans l'Abîme, tu as préféré détourner le regard. Non content de m'avoir abandonné à mon sort de ton vivant, tu as osé me rejeter dans l'au-delà ! »

Je décide que la culpabilité qui ronge Théobald prendra la forme d'un dé d'Adversité sur sa prochaine Action.

« Je m'en suis toujours voulu de t'avoir abandonné. Je sais que ma faiblesse et ma peur ont scellé ton sort, mais aujourd'hui je dois être plus fort que les remords. Aujourd'hui, je peux me racheter en sauvant le plus de vies possible. Aujourd'hui, je vais te libérer de cette malédiction, quitte à t'affronter ! »



Les murs de la chambre tremblent sous le poids des souvenirs de Théobald. Les images affluent telles les eaux d'un torrent furieux. Nos mains jointes, enfants, jurant de toujours être présents l'un pour l'autre. Son regard, ce jour-là, quand j'ai fui alors qu'il me tendait la main. Le bruit sourd de sa chute, son souffle coupé net par une lame ennemie, pendant que moi... je courais.

Ma main tremble sur la garde de mon épée, mais cette fois je suis décidé à faire face.

COMBAT CONTRE L'OMBRE

Avant de commencer un combat, assurez-vous d'avoir sous les yeux une Table des Multiples (*Sans Cœur*, page 304), les paragraphes détaillant les Degrés de Difficulté et les Degrés de Réussite (pages 73-74) ainsi que le rappel de l'utilisation des Dés de Fortune et d'Adversité (page 75).

Pour ce combat, je vais utiliser la fiche du bestiaire correspondant à l'OMBRE (*Sans Cœur*, page 252) ainsi que sa fiche d'Actions que vous trouverez dans le présent ouvrage, **page 55**.

Les Ombres étant insensibles aux attaques physiques, je vais devoir infliger des dégâts magiques à la créature si je veux la vaincre. Il y a cependant un problème : le sort Brasier que possède Théobald possède un Degré de Difficulté basé sur la Résistance Physique. Les Ombres étant par nature intangibles, elles ne possèdent pas cette caractéristique.

Qu'à cela ne tienne ! La fonction première d'un jeu de rôle est de s'amuser, quitte à détourner un peu les règles. Il semble logique qu'une ombre craigne la lumière émise par les flammes magiques du Brasier. Je pars donc du principe que cette incantation sera efficace contre cette créature, même de manière indirecte.

En début de tour, j'utilise mon Geste pour brûler un point d'Incandescence afin de bénéficier d'un dé de Fortune sur mon Jet, dans l'espoir de contrebalancer le dé d'Adversité dont je souffre suite aux révélations de la créature. Mon Action consistera quant à elle à effectuer une Incantation.

Résistance Magique de l'ombre : 15

Résultat du Jet d'Incantation ((1D10 + 1D10 - 1D10) + 2) :
(8 + 5 (dé de Fortune) - 3 (dé d'Adversité)) + 2 (Pouvoir) = 12 (Réussite Partielle)

Puisqu'il s'agit d'une Réussite Partielle, les effets du sort seront réduits de moitié.

Dégâts ((1D8 + 2) + 2) : (5 + 2) ÷ 2 = 4

(Rappel : en cas de division, les résultats sont arrondis à l'entier supérieur)

Le feu danse dans mes paumes, illuminant les ténèbres oppressantes du sanctuaire maudit. Soudain, l'air autour de la créature s'embrase. L'ombre hurle en se tordant, ses contours déformés par l'éclat des flammes. Lancer ce sortilège me coûte 6 points d'Incandescence, ce que je n'oublie pas de noter sur ma fiche.

Puisque mon attaque a réussi, l'ombre ne contre-attaque pas. Mais je décide que son emprise sur moi se manifeste à chaque fois que je lui inflige des dommages. Sa voix s'immisce dans mon esprit, suscitant une nouvelle vision...

« Crois-tu vraiment qu'un simple feu pourra consumer tes fautes ? »

Un frisson me parcourt l'échine, et le doute m'assaille. Puis-je vraiment venir à bout de l'ombre de mon frère de cette façon ?

Je décide de voir s'il n'y aurait pas un autre moyen d'arriver à mes fins. Peut-être que les glyphes encore visibles sur l'autel pourraient me fournir un autre moyen de lutter efficacement ?

Le feu de mon Brasier s'atténue peu à peu, illuminant brièvement l'autel maudit. Je tente de déchiffrer les symboles qui courent le long de la pierre noire, espérant y déceler un indice, un moyen de briser le rituel sans simplement combattre à l'aveugle.

Il s'agit de runes Faës, relativement communes en Éridien. Je donne donc à leur déchiffrement un Degré de Difficulté de 10. L'heure n'est pas aux comptes d'apothicaire : je décide de brûler un autre point d'Incandescence en échange d'un dé de Fortune.

Difficulté : 10

Résultat du Jet de Discernement (2D6 + 2) : 3 + 5 + 2 = 10 (Réussite Standard)

Je décide de faire un nouveau jet sur les tables d'Exploits et de Thèmes.

Exploit : 25 (Lier)

Thème : 19 (Ami)

Il me vient alors une idée. Ce rituel n'a pas seulement condamné Aldan à l'errance. Il a créé un lien indissociable entre Yoric et son fils. L'ombre que j'affronte n'est pas vraiment mon frère. C'est une manifestation de la malédiction, et cette dernière n'a rien à voir avec moi : elle est le fruit de la haine qu'Aldan porte à son père. Si Yoric accepte de mourir... son fils sera libéré et l'ombre disparaîtra !

Je me retourne vers Yoric, qui jusque-là était resté en retrait, tremblant, pendant que j'affrontais le produit de son crime. Mon regard plonge dans le sien, et sans échanger un mot, il comprend que je sais désormais comment lever la malédiction.

« Ton fils est piégé ici à cause de toi. Ta damnation est la clé de sa libération. »

Un silence pesant s'installe. L'ombre vengeresse tourne autour de l'autel, sifflant entre les flammes mourantes de mon Brasier.

« Je... Je ne voulais pas... Pas ça. Mais alors... il y a un moyen de le sauver ? »

— Oui. Mais cela implique que tu renonces à ton salut. Que tu offres ce qui reste de ton âme à la Reine de l'Hiver. »

Question fermée : Yoric accepte-t-il de se sacrifier ?

Résultat du D6 : 4 (Non, mais...)

Yoric hésite. Ses mains tremblent. Il semble chercher une autre solution, un autre moyen d'échapper à son destin.

« Non... Je... Je peux encore trouver une autre voie ! Il doit bien y avoir une autre façon de... »

Mais soudain, une force invisible le projette contre l'autel, dont les glyphes s'illuminent d'un éclat rouge vif.

« TU AS ASSEZ HÉSITÉ, PÈRE ! TU M'AS SACRIFIÉ SANS HÉSITER. VAS-TU RECULER, MAINTENANT QUE L'HEURE EST VENUE DE PAYER TA DETTE ? »



Yoric crie, son corps secoué par des spasmes. Le rituel l'appelle. Mór réclame son dû.

Même si tout cela est déchirant et tellement absurde, je ne suis pas là pour le réconforter. Qui noue un pacte avec la souveraine des Faës doit en accepter les conséquences. Mór ne fait pas de cadeaux, et moi non plus. S'il n'a pas hésité quand il s'agissait de sacrifier son propre fils, il n'a plus le droit de faire machine arrière maintenant.

Je m'approche de lui. Mon ombre se projette sur l'autel, menaçante. Ma voix gronde.

« Assez de lâcheté, Yoric. Tu ne peux pas racheter ta faute sans en payer le prix. Si tu recules encore... alors ta place est aux Enfers ! »

Il frissonne sous mon regard. Il sait que je suis prêt à le pousser moi-même dans la fissure infernale s'il ne se décide pas. J'effectue un Jet d'Intimidation. À nouveau, je dépense un point d'Incandescence pour obtenir un dé de Fortune. C'est maintenant que tout va se jouer.

Résistance Mentale de Yoric : 12

Résultat du Jet d'Intimidation ((1D10 + 1D10) + 1) : (3 + 1) + 1 = 5 (Échec)

Yoric tremble, mais il ne cède pas. Ses mains se crispent contre la pierre de l'autel.

« Non... Non... il doit y avoir un autre moyen... Je... Mór fera de moi son esclave... »

Sa voix se brise sous le poids des remords, mais il s'obstine à refuser son sort. C'en est trop pour l'ombre qui hurle de rage.

« TU N'AS PAS LE CHOIX, PÈRE ! »

L'ombre plonge sur Yoric. Il n'a plus le luxe de choisir : le rituel l'engloutit de force. Il hurle une dernière fois mon nom avant que son corps ne disparaisse à jamais.

Une violente onde de choc traverse le souterrain. La malédiction sur le village s'estompe, mais... à quel prix ?


À VOUS DE JOUER

Cette triste histoire n'est peut-être pas tout à fait achevée.

Yoric est anéanti, son âme corrompue désormais ajoutée à la collection de la Reine de l'Hiver. L'esprit d'Aldan est libéré mais le refus de Yoric d'accepter son châtiment n'a fait qu'attiser la haine de son fils. Qui en sera désormais l'objet ?

Et que va faire Théobald à présent ? Va-t-il quitter ce sanctuaire maudit, ou va-t-il partir en quête d'un moyen de libérer l'âme d'Aldan de la haine qui l'habite, pour s'assurer que sa vengeance ne reviendra pas hanter le village ? Et sur un plan plus personnel, va-t-il chercher le pardon de son frère ou continuer à nier son passé ?





Plongez en solitaire dans l'univers sombre et captivant de **SANS CŒUR** avec ce guide contenant les outils nécessaires pour vivre des aventures inoubliables, même sans compagnons de table :

- Un **SYSTÈME DE COMBAT** simplifié.
- De **NOMBREUSES TABLES** pour générer votre aventure à la volée.
- Un système de **QUESTIONS OUVERTES ET FERMÉES** pour jouer sans Meneur de Jeu.
- Des **FICHES D'ACTIONS** pour toutes les créatures du livre de règles.

Que vous soyez un vétéran de *Sans Cœur* ou un nouveau venu, ce livret est le compagnon idéal pour explorer le royaume maudit d'Éridien en toute autonomie. Votre créativité est la seule limite !

Un exemplaire du livre de règles de *Sans Cœur* est nécessaire pour utiliser ce supplément.



EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS