



BROKEN COMPASS



KIT DE DÉMARRAGE RAPIDE
VERSION FRANÇAISE



BROKEN COMPASS

AUTEURS: Riccardo « Rico » Sirignano et Simone Formicola

ILLUSTRATIONS: Daniela Giubellini

CONCEPTION GRAPHIQUE: Antonio D'Achille

TRADUCTION: Caterina Arzani

RÉVISIONS: Jamie Peter Watkins

PRODUCTEURS: Guilherme Goulart et Marcela Fabreti

CORRECTION: Jason Koepp

RESPONSABLE DE L'ACTIVITÉ JEUX DE RÔLE: Francesco Nepitello

ÉDITEUR: David Preti

PLAYTESTEURS:

Arturo Benzi, Nico Borgogni, Marco B. Bucci, Enrico Buscaroli, Andrea Buzzi, Claudia Cirillo, Claudia D'Aniello, Eleonora Ferrarini, Daniela Giubellini, Francesco « Sisco » Panitti, Michele Paroli

BÊTA-LECTEURS:

Luca Carbone, Elisa Ciatti, Claudia Cirillo, Alessandro Savino

REMERCIEMENTS:

Claudia Cirillo, Gloria Comandini, Simone Maccapani, Riccardo Gallori et Yari Montorsi (Cercatori di Atlantide), Andrea Felicioni, Chiara Listo et Giuseppe Vitale (Morgengabe), Admin T et Sesso Droga et D&D, Andrea « il Rosso » Lucca, Lucandrea Massaro (Io non gioco da solo), Mauro Monti (Casa Kilamdil), Eugenio M. Lauro, Francesco Nepitello, Roberto Petrillo, Raven Distribution, Daniele Priore, Selena Sanesi, QCBN - Quelli Che Ben Nerdano, Michele Paroli et tous nos contributeurs sur Kickstarter

VERSION FRANÇAISE



Une publication
Arkhane Asylum Publishing

DIRECTEUR DE PUBLICATION: Mathieu Saintout

SECRÉTAIRE D'ÉDITION: Fabien Marteau

TRADUCTION: Caroline Hammer

RELECTURE: Annie Le Meur

DIRECTEUR ARTISTIQUE: Christopher Guénard

MAQUETTE: Stéphanie Lairet

OFFICE MANAGER: Sabrina Beauflis

MOYENS GÉNÉRAUX: Raphaël Crouzat

© 2024 CMON Global Limited, tous droits réservés. **BROKEN COMPASS**, CMON et le logo CMON sont des marques déposées de CMON Global Limited; le logo Guillotine Press et le logo Guillotine Games sont des marques déposées de Guillotine Press Pte. Toute reproduction, même partielle, du présent ouvrage ou de certains de ses éléments sans l'autorisation préalable expresse des auteurs est strictement interdite.

Version française © 2024 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE 1	4
BROKEN COMPASS	6
LE MONDE DE BROKEN COMPASS	7
OÙ ET QUAND	9
PIERRES ANGULAIRES DE L'AVENTURE	10
PARTIE 2	12
COMMENT JOUER	14
JOUER ENSEMBLE	15
SAISON 1, ÉPISODE 1	18
VOYAGE ET DÉCOUVERTE	20
RIVAUX	22
SUIVEZ LA BOUSSOLE CASSÉE	24
PARTIE 3	26
FICHE D'AVENTURIER	28
NAISSANCE D'UN AVENTURIER	33
DÉFIS	36
DIFFICULTÉ D'UN DÉFI	38
PARTIE 4	48
DANGERS	50
AVEC UN PEU DE CHANCE	54
COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS?	60
ENNEMIS	64
MORT D'UN AVENTURIER	72
PILOTE : EN PLEINE TEMPÊTE	74
PREMIER PAS	76
AVENTURIERS PRÊTS À JOUER	77
DÉFINIR LE CONTEXTE	82
LA FUREUR DE QUETZALCOATL	90





PARTIE 1

L'ESPRIT D'AVENTURE

UBI

THE WINDUP

BROKEN COMPASS

Je connais bien ce regard.

Pas besoin de m'expliquer. Vous cherchez un temple maudit, ou peut-être que vous poursuivez des ordures qui ne se rendent pas compte que cette statue devrait être dans un musée! Non, pas un mot. Vous êtes l'un de ces pilleurs de tombes, comme cette femme en short et débardeur que j'ai croisée à plusieurs reprises, ou bien vous cherchez votre père qui a mystérieusement disparu il y a quelque temps. Ou vous devez « emprunter » la Constitution pour y trouver des indices concernant le Trésor des Templiers. Peut-être que vous faisiez seulement une randonnée paisible en haute montagne quand vous êtes tombé par hasard sur la cité des Morts ou même sur El Dorado!

Je le vois sur votre visage. Vous êtes un Aventurier. Et votre sourire suffisant m'indique que vous méritez une leçon que vous n'avez manifestement pas apprise la première fois. Vous êtes concentré sur le Trésor, rien d'autre n'a d'importance pour vous. Et ces bleus, les griffures sur vos joues, cette chemise déchirée et ce chapeau poussiéreux... Il est clair que le risque est votre seul et unique grand amour!

C'est pour ça que j'aime bien les gens comme vous. Peu importe ce que vous avez traversé, combien de fois vous avez été rossé, combien de ponts de cordes ont cédé sous vos pieds ou combien de fléchettes empoisonnées ont jailli des murs pour vous trouer le cuir, vous n'en avez jamais assez. Le Trésor est peut-être très loin et bien caché, mais vous n'abandonnerez jamais la chasse.

BROKEN COMPASS est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des Aventuriers à la recherche d'un Trésor. Les Aventuriers de **BROKEN COMPASS** sont des personnes d'action qui parcourent le monde pour relever les défis des grandes villes comme des terres sauvages inhospitalières. Les Aventuriers risquent leur vie chaque jour, poussés par la volonté de découvrir, d'apprendre ou d'obtenir quelque chose qui n'a pas de prix pour eux.

BROKEN COMPASS est basé sur le **système Fortune**: un ensemble de mécaniques de jeu qui utilisent de petits groupes de dés à six faces (qui seront appelés **d6** à partir de maintenant) pour déterminer le résultat de toute tâche pouvant impliquer des risques.

LE MONDE DE BROKEN COMPASS

Une cité exotique, fourmillant de gens qui parlent une langue inconnue. Une forêt impénétrable dans laquelle personne n'a jamais mis les pieds. Un monastère abandonné au sommet d'une haute montagne enneigée. Une épave perdue gisant au fond de l'océan. Tous ces endroits existent, éparpillés un peu partout dans le monde.

Les Amériques, l'Asie, l'Europe et l'Océanie sont présentes dans le monde de **BROKEN COMPASS**, là où les cartes et les manuels de géographie les situent, à peu près dans la configuration que vous avez apprise à l'école.

Utilisez tout ce que vous savez sur ces lieux. Ce que vous ne savez pas, vous pouvez le découvrir petit à petit comme un véritable explorateur. Lisez des ouvrages sur les différents pays, renseignez-vous et posez des questions. La moindre information est importante pour vivre l'Aventure à fond! Plus vous ajoutez de détails à votre monde, plus il va devenir réaliste et vivant et plus vos découvertes seront grandioses.

Mais n'oubliez pas que c'est votre histoire! Le monde dans lequel vous jouez est tel que vous voulez qu'il soit et il suit vos règles. Peut-être que la police est toujours prête à aider les gens ou peut-être qu'elle est pourrie jusqu'au trognon. Peut-être que le président des États-Unis ressemble à Harrison Ford, ou peut-être qu'il est plus proche de Morgan Freeman. Peut-être que les légendes racontées par les locaux ne sont que des histoires, mais peut-être qu'elles contiennent une part de vérité! Tout repose entre vos mains.



Cheveux en bataille

CHEVEUX ÉLÉGAEMMENT EN BATAILLE

Écharpe

ÉCHARPE BRANCHEE

FLINGUES !

Bottes de cavalerie

Pantalon taille haute

JEAN TAILLE BASSE

BOTTES

Années 1930

1999

OÙ ET QUAND



Hé, une seconde! Où est-ce que vous croyez aller comme ça? Avant de franchir le seuil de votre maison et de partir explorer le monde, prenez un moment pour vous familiariser avec ce monde.

Tout d'abord, vous devez déterminer où vous êtes et où votre Aventure commence. Vous pouvez être en train de vous promener sur les magnifiques boulevards de Paris ou peut-être de siroter un thé dans la chaleur du Caire. L'aventure peut frapper à votre porte dans beaucoup de villes et de lieux sauvages. Il vous suffit d'en choisir un et la Chance fera le reste!

Une fois que vous savez où vous êtes, vous avez intérêt à vous demander QUAND vous êtes. Vos vêtements peuvent constituer un bon indice. Si vous portez un pantalon kaki, une chemise et un chapeau, ou encore une jupe longue, vous pourriez être dans l'entre-deux-guerres. Si votre jean est coupé un peu trop long, vous êtes bien plus tard dans le temps.

Ce guide de présentation et le livre de base vous donneront tout ce dont vous avez besoin pour partir à l'aventure dans les années 90, avec beaucoup trop de jeans et sans aucun smartphone, tandis que l'extension **L'ÂGE D'OR** peut vous catapulter à l'âge d'or de l'exploration, les fabuleuses années 1930. Mais n'hésitez pas à explorer l'Histoire comme vous le désirez. Vous verrez que l'Aventure vous attend à toutes les époques!

PIERRES ANGULAIRES DE L'AVENTURE

L'Adventure est la clé de voûte de **BROKEN COMPASS**, et les pierres angulaires de l'Adventure sont le **voyage**, la **découverte** et l'**action**. Je vous vois lever les yeux au ciel. Après tout, vous êtes un Aventurier. Qui suis-je pour vous dire comment faire votre travail? Vous êtes manifestement plus que compétent, mais accordez-moi quelques minutes d'attention. Si vous voulez pimenter votre vie et trouver de splendides trésors, il vous suffit de voyager, de découvrir et d'agir. Tout le reste suivra naturellement!

Après tout, une Adventure sans voyage n'est qu'une bagarre au fond d'une ruelle et une Adventure sans découverte n'est qu'une expédition ennuyeuse. Et une Adventure sans action? C'est juste du tourisme. Et vous n'êtes pas un touriste. Vous êtes un Aventurier. Donc, voilà ce que vous devez faire :

VOYAGER

Peu importe que vous vous rendiez à l'autre bout du pays ou dans la jungle du Guatemala, l'important est de sortir de chez vous. Il se passe des choses à



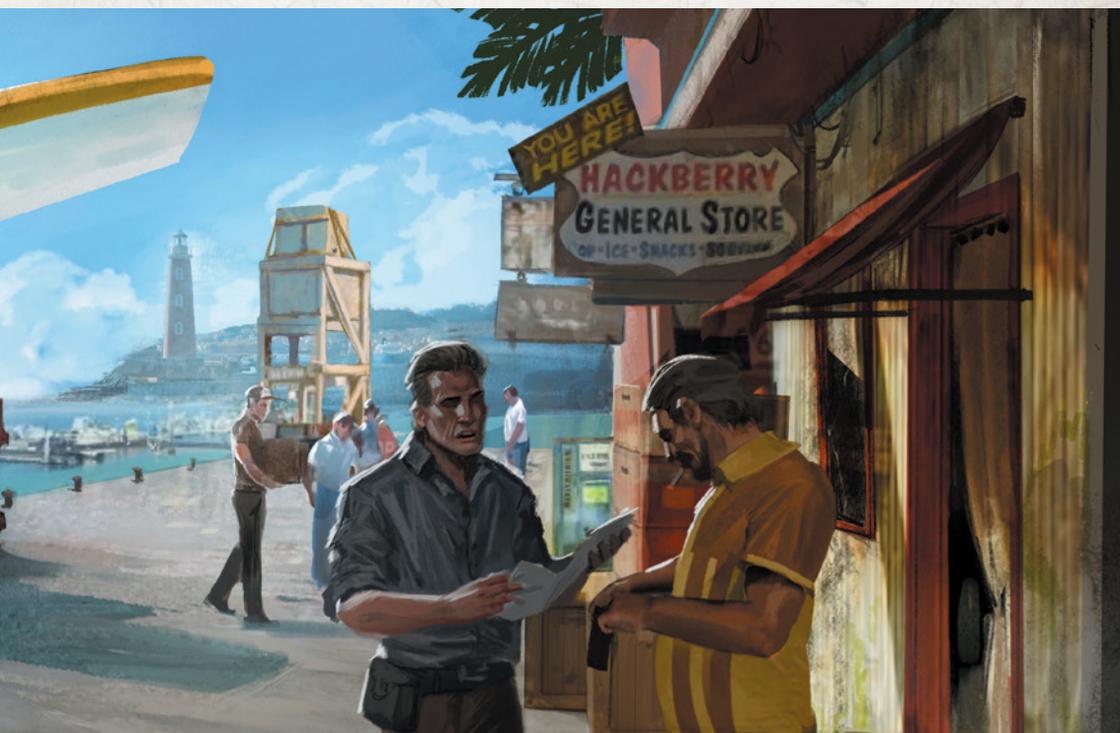
l'extérieur, beaucoup d'Aventures ont déjà eu lieu et sont tombées dans l'oubli, laissant derrière elles des Trésors abandonnés un peu partout dans le monde. Et beaucoup de ces Trésors négligés sont en or massif, si vous voyez ce que je veux dire. Un véritable Aventurier sait que les jambes sont faites pour marcher, les routes pour être sillonnées et les mers et les cieux pour être parcourus. Le monde vous attend !

DÉCOUVRIR

Pendant vos voyages, regardez autour de vous. Rencontrez de nouvelles personnes, découvrez de nouvelles cultures, déterrez les merveilles et les mystères cachés un peu partout dans l'environnement. Autrefois, les Aventuriers pouvaient découvrir des continents entiers, mais vous allez devoir vous contenter d'une cité perdue ou deux, peut-être même d'un temple ou, pourquoi pas, de compagnons de voyage et de nouvelles civilisations sur la route.

AGIR

Vous n'êtes pas le seul à avoir beaucoup d'espoir, un sourire arrogant et une veste en cuir, vous savez. Des trésors sont cachés quelque part dans le monde et, ne vous faites pas d'illusions, tout le monde les cherche ! Si vous voulez arriver le premier, vous allez devoir vous retrousser les manches et vous salir les mains. L'action est le sel de la vie et les cicatrices sont là pour vous le rappeler. Et si personne ne se met en travers de votre route, Dame Nature va y placer de nombreux obstacles.





PARTIE 2

LA CHASSE AU TRÉSOR



COMMENT JOUER

Pour commencer votre Aventure, il vous faut quelques amis, une feuille de papier, un crayon et une poignée de d6. Tout d'abord, l'un de vous va devoir occuper le poste de **maître de la Fortune** tandis que tous les autres incarneront les **Aventuriers**.

Le **maître de la Fortune** aura pour tâche de connaître l'histoire et les lieux où elle se déroule. C'est lui qui va devoir décrire les défis auxquels les **Aventuriers** vont être confrontés sur leur route. Il joue aussi tous les **Figurants** et les **Rivaux** qui interviennent au fur et à mesure que l'Aventure progresse. Enfin, il ne faut pas oublier que le maître de la Fortune doit s'amuser aussi. Après tout, il est un joueur comme les autres !

Chacun des autres joueurs incarne un **Aventurier**, une personne d'action qui part en quête de quelque chose. Généralement, les **Aventuriers** agissent et parlent en réaction aux scènes mises en place par le maître de la Fortune. Parfois, par exemple lorsqu'ils doivent prendre des risques ou lorsqu'ils sont confrontés à une situation imprévue, les **Aventuriers** peuvent utiliser leurs **compétences** et leur joueur lance alors plusieurs d6 pour déterminer si la **Chance** est de leur côté.

Chaque joueur dispose d'une **fiche d'Aventurier** sur laquelle il peut noter ses compétences, ses **Expertises** et les sentiments qu'il peut ressentir.



JOUER ENSEMBLE

Après avoir déterminé qui est le maître de la Fortune et qui sont les Aventuriers, **vous n'avez plus à penser à ces rôles.**

Ne voyez pas le fait d'être le maître de la Fortune comme une responsabilité et ne croyez pas que les Aventuriers ne font qu'écouter l'histoire et lancer les dés. Vous créez tous l'histoire ensemble !

Avant de commencer une Aventure, **discutez-en. Choisissez ensemble où vous vous trouvez**, quel est le **Trésor** et pourquoi vous le cherchez. Choisissez ce qui lie les Aventuriers les uns aux autres et qui sera votre **Rival**, à supposer que vous le connaissiez.

Quand le voyage commence, soyez proactifs et ouverts aux idées. C'est une Aventure ! N'importe quelle Aventure digne de ce nom est faite d'occasions à saisir et d'événements imprévus à affronter.

BROKEN COMPASS est un jeu et, comme beaucoup d'autres jeux, il comporte beaucoup de règles sur la manière de gérer différentes situations, mais certaines choses ne peuvent pas dépendre de règles, par exemple le fait de **s'amuser**. C'est pourquoi les règles ci-après ne sont pas des lois strictes à suivre impérativement, mais des principes pour vous guider et vous indiquer des manières d'utiliser ce jeu pour vous amuser avec vos amis et vivre une Aventure extraordinaire ensemble.



PARTAGEZ LE MONDE

Si vous êtes le maître de la Fortune et qu'un Aventurier vous demande: « Est-ce que je connais un bar en ville où je pourrais trouver cette information? », réfléchissez à la situation et, si elle le permet, contentez-vous de répondre: « Oui. » Laissez le joueur de l'Aventurier décrire le bar et les personnes qu'il espère y trouver. Ce sera plus facile pour vous deux et vous partagerez l'élaboration du monde et le plaisir de jeu!

Que vous soyez un maître de la Fortune ou un Aventurier, écoutez vos amis quand vous décrivez ce qui se passe et soyez attentif à ce qu'ils proposent. Vous serez surpris de voir les idées que vous pourrez trouver en travaillant ensemble. L'objectif d'un jeu de rôle est de permettre à tous ceux qui sont présents à la table de vivre les mêmes histoires et d'agir dans le même monde. Ne l'oubliez pas!

SOYEZ OUVERT

Si vous savez déjà d'où vous venez et où vous allez, vous n'avez même pas besoin de jouer. Les meilleurs Aventuriers sont ceux qui partent à l'Aventure sans savoir quel sera leur destin, et peut-être même sans savoir qui ils sont vraiment. Les doutes, les blancs à remplir et les questions sans réponse sont plus intéressants que la certitude absolue. Tout ce que vous ne savez pas sur votre Aventurier devient un espace de création qui, en jeu, vous permet de développer sa personnalité et l'histoire collective dans des scènes remplies d'émotions.

Si, lors du dixième jour de votre Aventure, un ami commence à parler de la fois où vous lui avez sauvé la vie il y a dix ans, jouez le jeu. Si le maître de la Fortune ramène le grand frère que votre Aventurier croyait mort (ou même dont il ne savait peut-être rien), jouez le jeu. Ajoutez de nouveaux détails à votre histoire. Laissez votre Aventurier grandir en chemin. Le voyage vous emmène découvrir le trésor, mais aussi de nouvelles choses sur vous-même !

LAISSEZ DE LA PLACE AUX AUTRES

Tout ne va pas tourner autour de vous. C'est une leçon que nous pensons déjà tous connaître, mais que nous oublions parfois tout simplement. Occasionnellement, l'histoire va mettre certains Aventuriers, voire un seul, sous le feu des projecteurs pendant un moment.

Et cela pourrait ne pas être vous. Ce sera vous tôt ou tard, mais pas tout le temps. Amusez-vous en écoutant les autres et en en apprenant plus sur vos amis, soyez transporté dans leur monde et regardez-les grandir. Vous aurez votre moment de gloire vous aussi et vos amis seront là pour le partager, ce qui le rendra encore plus émouvant. Même les meilleures histoires n'ont aucune importance si vous n'avez personne avec qui les partager.

LAISSEZ CERTAINES CHOSSES AU HASARD

Parfois, choisir ensemble est amusant. Mais d'autres fois, mieux vaut laisser la Chance mener la danse !

Le livre de base de **BROKEN COMPASS** vous donnera des règles détaillées pour déterminer aléatoirement où a lieu l'Aventure, qui est votre Rival et quel est le Trésor que vous cherchez.

SAISON 1, ÉPISODE 1

Pour les gens normaux, la vie n'est pas comme dans les films. Mais pour les Aventuriers, si! Dans **BROKEN COMPASS**, chaque séance de jeu de rôle représente un **épisode** d'une **saison** de votre série télé préférée.

Considérez chaque saison comme une saison de série télévisée, ou comme la préquelle ou la suite d'un film ou d'un roman. Elle fonctionne exactement de la même manière, c'est juste que vous en êtes le personnage principal.

Je vois que vous êtes impatient de vous lancer dans une nouvelle Aventure. C'est ça l'esprit d'un Aventurier! Vous avez déjà embarqué votre sac à dos et vous n'avez pas de temps à perdre à prendre des notes. Pas d'inquiétude! **BROKEN COMPASS** a tout prévu avec une saison d'introduction ainsi que plusieurs épisodes indépendants que vous pouvez jouer séparément ou articuler de façon à créer une autre saison. Ces épisodes sont faits pour être facilement modifiables et adaptables à n'importe quelle situation. Voyez-les comme un couteau suisse. Une fois que vous les avez dans votre poche, vous disposez toujours du bon outil pour la tâche à accomplir. **Vous voulez savoir comment? Jetez un œil aux dernières pages de ce livre.**



Toutes les **extensions** de **BROKEN COMPASS** contiennent une nouvelle saison et plusieurs épisodes pour prolonger votre Aventure dans de nouveaux contextes et à de nouvelles **époques**. La seule limite est votre imagination ! La première extension, **BROKEN COMPASS : L'ÂGE D'OR**, vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour situer vos Aventures dans les années 1930, ainsi que toute une saison prête à jouer.

Vous n'êtes pas sûr de la manière dont vous voulez aborder la saison ? Alors, jouez un **pilote** !

Les pilotes sont des épisodes d'introduction spéciaux qui peuvent avoir lieu des mois ou même des années avant le reste de la saison. Ils décrivent les raisons qui vous ont poussé à devenir un Aventurier ou à rejoindre ce groupe en particulier pour le voyage. Avec du papier et un crayon, remplissez votre fiche et commencez votre Aventure. Vous n'avez pas besoin de grand-chose d'autre. À la fin du pilote, n'hésitez pas à changer des choses çà et là ou à adopter un style complètement différent. Après tout, les pilotes servent à cela : à voir ce qui fonctionne ou non.

N'oubliez pas que l'important n'est ni d'où vous venez ni où vous allez. L'important est ce que vous recherchez. Les chiffres ne vous définissent pas. Ce sont vos actions dans le jeu et les risques que vous êtes prêt à prendre pour récupérer le Trésor qui disent la vérité sur vous. Voyagez, découvrez et agissez sans trop vous inquiéter de votre passé ou de votre futur. **L'important, c'est l'Aventure, et l'Aventure, c'est maintenant !**

Le livre de base de **BROKEN COMPASS** et l'extension **L'ÂGE D'OR** contiennent tout ce dont vous avez besoin pour créer votre propre saison et ses épisodes. Ils incluent également plusieurs épisodes prêts à jouer facilement modifiables pour correspondre à votre intrigue ou être joués les uns à la suite des autres comme une saison.

VOYAGE ET DECOUVERTE

Si vous voulez jouer un seul épisode et passer une soirée à partir à l'Aventure, vous n'aurez probablement pas l'occasion d'explorer les recoins isolés du monde. Un épisode typique pourrait vous emmener à la recherche d'une épave engloutie au fond de la mer, vous jeter dans un temple rempli de pièges ou vous faire vivre une course-poursuite à travers des ruelles et des marchés. Quand vous décidez que vous êtes prêt pour une Aventure plus longue, vous pouvez commencer votre saison.

Pendant une saison, vous allez voyager aux quatre coins du monde pour récupérer des Indices vous ouvrant la voie vers le Trésor en essayant de devancer votre Rival.

En voyageant d'une escale à l'autre, vous devrez gérer soigneusement vos ressources et surtout, ne pas perdre la notion du temps. En réussissant à atteindre certains objectifs, vous pourrez gagner du temps et garder de l'avance sur votre Rival. Mais si vous échouez, vous arriverez toujours avec un train de retard.



Pour gérer les ressources de l'équipe, un Aventurier doit rédiger un journal de voyage, une fiche spéciale qui indique toutes les ressources utilisées, l'état du véhicule de l'équipe et l'état de santé des gens qui l'accompagnent s'il en existe, mais surtout tout ce qui se passe pendant les épisodes.

Pendant le voyage, vous pouvez trouver de précieux renseignements sur le Trésor et sur votre Rival susceptibles de vous être utiles plus tard pour résoudre des énigmes ou prendre l'avantage quand la situation semble mal tourner. Ces Indices occupent un emplacement spécial dans le journal de voyage. Le nombre d'Indices que vous réussissez à trouver augmente vos chances de vaincre votre Rival et de récupérer le Trésor.

C'est pourquoi, pendant la saison, vous devez gérer vos ressources afin d'atteindre des parties spécifiques du monde, d'y arriver avant votre Rival, de collecter tous les Indices que vous trouvez puis de repartir en ayant progressé sur la route vers le Trésor.

Dans ce kit de démarrage rapide, vous trouverez des informations sur comment créer un Aventurier, relever les défis, affronter le danger et, plus généralement, jouer un pilote ou un épisode. Dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**, vous trouverez des explications détaillées sur comment planifier une saison ou un voyage et découvrir des Indices.

LE TEMPS PASSE VITE

Quand vous manquez de temps, votre Rival a un coup d'avance sur vous.

Cela peut faire la différence entre découvrir un Indice important le premier ou vous retrouver dans un camp de mercenaires grouillant d'activité.

Mais à quelque chose malheur est bon. Parfois, trouver en retard un Indice signifie que d'autres ont fait le sale travail pour vous. Il vous suffit de vous montrer malins et d'exploiter au mieux chaque situation !

Cela veut aussi dire qu'arriver les premiers peut présenter des inconvénients. Imaginez ce que vous ressentirez en ressortant enfin de ces ruines puant la pourriture avec l'idole dans vos mains... pour vous retrouver nez à nez avec votre Rival arborant un sourire suffisant et sa bande de mercenaires ! Affreux !

RIVAUX

Vous n'êtes pas les seuls à vouloir trouver le Trésor. Parmi les pilleurs de tombes à la petite semaine et les collectionneurs blasés qui rêvent de mettre la main sur d'anciennes reliques se cachent quelques personnes vraiment dangereuses. Et l'une d'entre elles au moins a décidé de chercher le même Trésor que vous. Mince alors !

Un Rival est un Aventurier qui a le même objectif que vous, mais des motivations totalement différentes et incompatibles avec les vôtres. Si vous voulez exposer cette statue dans un musée, votre Rival veut la vendre au marché noir. S'il veut obtenir un pouvoir mystique, vous pensez probablement que ce pouvoir ne devrait pas tomber entre les mains d'un humain, quel qu'il soit. En bref, votre Rival et vous ne pouvez pas trouver de compromis viable.



Ajoutez à cela que votre Rival a toujours plus d'argent, plus d'hommes, plus de moyens et plus de ressources de manière générale que vous. Ne me demandez pas comment. C'est vous qui avez pris les mauvaises décisions qui ont fait de vous un Aventurier sans le sou !

En résumé, si votre Rival et vous pouviez coopérer pour atteindre le Trésor, les choses deviendraient très faciles. Mais c'est impossible. Donc, vous allez devoir essayer de vous exploiter l'un l'autre, vous mettre des bâtons dans les roues, vous affronter à plusieurs reprises et peut-être même collaborer pendant une heure ou deux, mais jamais plus.

Généralement, les Rivaux sont des archéologues arrogants et prétentieux qui travaillent pour un riche collectionneur, ou peut-être des seigneurs de guerre locaux qui connaissent la jungle comme leur poche, ou même des milliardaires qui s'ennuient et veulent changer le monde (en pire). Ce sont tous des gens auxquels vous ne voulez pas avoir affaire. Mais ils ont aussi leurs propres motivations et leur propre histoire. Ne les sous-estimez pas. Au fur et à mesure que la saison progresse, vous pourriez trouver des Indices sur votre Rival, alors essayez de comprendre comment utiliser son passé et ses désirs contre lui, et peut-être que vous arriverez à le persuader d'agir différemment. Mais je ne compterais pas là-dessus si j'étais vous.

Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour créer le Rival parfait et décider des ressources dont il dispose dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**. Vous pourrez aussi en générer un aléatoirement en faisant quelques jets de dés !

RASSEMBLER DES INDICES

Ouvrez grand vos yeux et vos oreilles. N'importe quel Indice peut se révéler utile quand vous tentez de résoudre une Énigme. Pourquoi ?

Quand la grand-mère de la tribu vous donne une fleur bleue et vous dit qu'elle ressemble aux yeux de leur dieu protecteur, c'est un Indice. Par la suite, dans le temple ancien, vous trouvez une statue du dieu aux orbites vides. Sur un autel se trouvent plusieurs gemmes colorées. Grâce à l'Indice, vous savez que, pour résoudre cette Énigme, vous devez mettre les gemmes bleues dans les yeux de la statue !

Votre Rival recherche la Source de Vie et vous découvrez qu'il veut en récupérer l'eau pour sa fille atteinte d'une maladie en phase terminale. C'est un Indice. Pendant la confrontation finale, vous pouvez lui crier : « Et que penserait votre fille de ce que vous faites ? » et exploiter son moment de confusion.

SUIVEZ LA BOUSSOLE CASSÉE

Une boussole cassée ne pointe pas vers le nord, mais vous n'allez pas vers le nord. Soyons clairs, beaucoup des Trésors que vous pourriez rechercher sont légendaires, censés posséder un étrange pouvoir, entourés de supposées malédictions ou encore gardés par des monstres. Certains pans de l'Aventure peuvent être surnaturels.

Je ne sais pas si certaines de ces histoires sont vraies ou si aucune ne l'est. Ce que je sais, c'est que des rumeurs circulent et qu'elles sont plutôt inquiétantes. Des endroits lointains dont personne n'est jamais revenu, des temples remplis de pièges et d'appareils terribles et même des momies d'anciens pharaons prêtes à se lever de leur sarcophage du mauvais pied et à lâcher sur le monde les Dix Plaies d'Égypte !

Ce que je peux vous dire avec certitude, c'est que, quand vous vous rapprochez de quelque chose de mystérieux ou de surnaturel, votre boussole se met à devenir folle et ne sait plus quelle direction indiquer. Seul un idiot irait là où l'aiguille de la boussole tourne sur elle-même comme une roulette de casino, mais vous avez l'air assez fou pour vouloir suivre la boussole cassée !

Quand vous rencontrez quelque chose de surnaturel, c'est à vous de décider comment gérer la situation. Le maître de la Fortune décrit ce qui se passe et demande à chaque joueur d'un Aventurier comment il veut l'interpréter et quelles explications il invoque pour justifier ce qu'il voit. Les plus sceptiques d'entre vous pourraient trouver une démonstration scientifique démystifiant la vue de cette momie de pharaon émergeant d'une tempête de sable, ou juste se dire qu'ils ont des hallucinations. Les plus impressionnables pourraient voir le surnaturel même là où il n'y a que des tours de passe-passe et de la poudre aux yeux. C'est à vous de décider !

Pour gérer le surnaturel de manière convaincante, il est important de doser le crédible et l'incroyable en offrant au moins une explication partielle pour tout ce qui se passe. Peut-être que la momie est réellement maudite et a des

pouvoirs surnaturels. Peut-être que le pharaon a été scellé dans le sarcophage à cause d'une maladie rare qui lui donnait une vie bien plus longue que la normale, mais abattait tous ceux qui entraient en contact avec lui. Tout est possible!

Chaque Aventurier réagit différemment quand il est confronté à des événements surnaturels et chacun choisit en quoi croire et avoir foi. Il n'existe pas de vérité unique, mais beaucoup de vérités qui appartiennent à autant de points de vue et de manières de voir le monde.

Le livre de base de **BROKEN COMPASS** vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour gérer le surnaturel de manière captivante, tout en restant à cheval sur la frontière entre la science et la magie.



PARTIE 3

LE VOYAGE COMMENCE





FICHE D' AVENTURIER

Chaque Aventurier possède une fiche d'Aventurier indiquant tout ce dont il a besoin pour jouer et vivre de grandes Aventures. Voici ce que se trouve sur cette fiche pour vous aider à remplir la vôtre.

INFORMATIONS PERSONNELLES

Je suis : quel est le nom de votre Aventurier ou comment les autres l'appellent-ils en général ?

Appelez-moi si vous avez besoin d'un : décrivez votre Aventurier en utilisant 2 **descripteurs** choisis dans la liste des descripteurs. Par exemple, vous pouvez être un « Hommes d'action Risque-tout » ou un « Acolyte Pilote ».

Les endroits où je me sens chez moi : vous vous sentez chez vous dans les endroits dont vous connaissez la culture et la langue. Ces lieux sont votre **patrimoine**, votre **pays natal** et votre **lieu de travail**. Votre **patrimoine** représente le lieu et la culture où sont vos racines, l'endroit d'où viennent vos parents. Cela peut être un pays que vous n'avez en fait jamais visité, mais votre origine est là-bas. Votre **pays natal** est le lieu où vous avez grandi. Votre **lieu de travail** représente le pays dans lequel vous avez déménagé pour des raisons professionnelles. Par exemple, vous pouvez être citoyen des États-Unis (*pays natal*) né de parents afro-américains (*patrimoine*) qui a déménagé en Égypte (*lieu de travail*) pour étudier la Vallée des Rois. Vous pouvez être anglais, né et élevé en Angleterre de parents anglais et ne vous sentir chez vous qu'au Royaume-Uni. Les Aventuriers ont tendance à être cosmopolites et naturellement voyageurs.

Devise : une phrase qui décrit ce en quoi vous croyez ou qui vous guide pendant votre Aventure. Cela pourrait être « *Ensemble, nous sommes plus forts* » ou « *Sa place, c'est dans un musée* » ou peut-être « *J'ai survécu à pire !* »

CHANCE

Points de Chance : vous pouvez être aussi doué que vous voulez, mais sans un peu de Chance, vous n'allez pas survivre dans le vaste monde ! Les points de Chance représentent la quantité de Chance qu'il vous reste avant de n'avoir pas de Chance.

JE SUIS _____

APPELEZ-MOI SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN _____

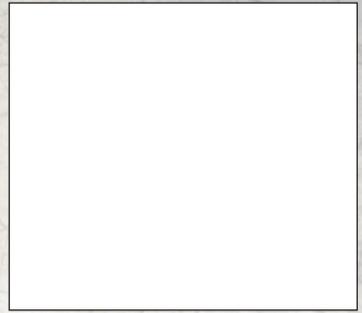
LES ENDROITS OÙ JE ME SENS CHEZ MOI _____

PATRIMOINE

PAYS NATAL

LIEU DE TRAVAIL

DEVISE



ACTION ◆◆

CASCADES ◆◆

COMBAT ◆◆

COMMANDEMENT ◆◆

SANG-FROID ◆◆

CALME ◆◆

CONDUITE ◆◆

TIR ◆◆

CONNAISSANCE ◆◆

CULTURE ◆◆

PREMIERS SOINS ◆◆

TECHNOLOGIE ◆◆

SOCIÉTÉ ◆◆

CHARME ◆◆

ÉLOQUENCE ◆◆

OBSERVATION ◆◆

NATURE ◆◆

EXPLORATION ◆◆

ROBUSTESSE ◆◆

SURVIE ◆◆

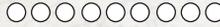
CRIME ◆◆

DEXTÉRITÉ ◆◆

FURTIVITÉ ◆◆

PRUDENCE ◆◆

CHANCE



PIÈCE DE CHANCE



JE ME SENS

PUISSANT + ◆	ACTION	EN SANG - ◆
AUDACIEUX + ◆	SANG-FROID	CHOQUÉ - ◆
CONCENTRÉ + ◆	CONNAISSANCE	ÉTOURDI - ◆
CONFIANT + ◆	SOCIÉTÉ	EMBARRASSÉ - ◆
FÉROCE + ◆	NATURE	BRISÉ - ◆
INTOUCHABLE + ◆	CRIME	EFFRAYÉ - ◆
_____ + ◆		_____ - ◆
_____ + ◆		_____ - ◆



EXPERTISE

ARMES ET ÉQUIPEMENTS



POCHES

SAC À DOS



	POCHES	SAC	SAC À DOS
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CICATRICES ET EXPÉRIENCES

SAC

CHARGEURS

Pièce de Chance : tous les Aventuriers ont une ou plusieurs pièces de Chance qui peuvent leur sauver la vie quand ils n'ont **pas de Chance**. Le nombre de pièces de Chance que vous possédez est noté sur votre fiche.

COMPÉTENCES ET DOMAINES

Les Aventuriers ont une vaste gamme de compétences à leur disposition, qu'ils vont devoir employer pour relever les défis et affronter le danger. Les compétences sont réparties dans 6 domaines différents qui représentent le contexte dans lequel elles entrent le plus souvent en jeu.

ACTION : vous avez besoin d'Action quand vous combattez, quand vous courez ou quand vous devez prendre le commandement d'une situation donnée.

Cascades : se déplacer dans des circonstances dangereuses ou de manière acrobatique, par exemple sauter d'un train ou courir en esquivant les balles.

Combat : combattre des ennemis au corps à corps (avec ou sans armes).

Commandement : commander, inspirer ou mener les autres.

SANG-FROID : vous avez besoin de Sang-froid quand la situation est grave ou stressante et que vous devez rester calme, concentré et agir vite.

Conduite : conduire ou piloter n'importe quel type de véhicule.

Calme : rester calme et maître de soi face au danger, résister au choc d'un spectacle particulièrement sanglant.

Tir : la capacité à tirer avec une arme à feu et à utiliser un arc et des flèches ou toute autre arme à distance.

CONNAISSANCE : vous avez besoin de Connaissance quand vous devez faire appel à vos études et aux notions techniques ou théoriques que vous avez apprises.

Culture : les connaissances générales sur une vaste gamme de sujets, l'éducation universitaire, la compréhension des coutumes locales.

Premiers soins : bander les blessures, dissiper les sentiments négatifs, diagnostiquer les maladies.

Technologie : utiliser, fabriquer ou réparer des appareils mécaniques et électroniques.

SOCIÉTÉ : Société entre en jeu quand vous interagissez avec d'autres personnes ou au sein des communautés humaines.

Charme : se montrer élégant ou attirant, faire une bonne première impression, séduire quelqu'un.

Éloquence : l'art de parler, de persuader, de duper ou de négocier.

Observation : trouver quelque chose ou quelqu'un, remarquer les détails et comprendre les émotions ou les mensonges de son prochain.

NATURE : Nature entre en jeu quand vous vous retrouvez dans un milieu hostile.

Exploration : escalader, plonger, randonner et voyager en terrain hostile.

Robustesse : être capable de supporter de mauvaises conditions environnementales, être fort et en forme physiquement.

Survie : savoir comment survivre sans matériel, chasser, pouvoir se débrouiller avec les moyens du bord pour monter le camp afin d'avoir un lieu sûr.

CRIME : Crime entre en jeu quand vous essayez d'agir en secret.

Dextérité : savoir comment voler un sac à main, crocheter une serrure, faire des tours de passe-passe et du travail de précision.

Furtivité : se cacher, se déplacer silencieusement, être capable de prendre quelqu'un en filature.

Prudence : repérer les dangers, éviter les poursuivants et les pièges.

JE ME SENS...

Partir à l'aventure implique de risquer gros pour gagner gros. Quand vous jouez à **BROKEN COMPASS**, un Aventurier peut connaître des sentiments positifs ou négatifs qui vont influencer sa capacité à relever les défis et affronter le danger.

Sur la fiche d'Aventurier, vous trouverez une liste de **sentiments positifs** dans la colonne de gauche et de **sentiments négatifs** dans la colonne de droite.

EXPERTISE

Les Aventuriers prennent constamment beaucoup de risques, mais ils ont aussi des points forts sur lesquels ils peuvent compter même dans les situations désespérées. L'Expertise indique les situations dans lesquelles les joueurs peuvent **relancer** les dés s'ils n'obtiennent pas de succès sur un jet. Les Aventuriers obtiennent 1 Expertise correspondant à chacun de leurs **descripteurs**, plus 1 Expertise de leur choix.

CICATRICES ET EXPÉRIENCES

Au fur et à mesure que les Aventuriers réussissent des exploits, le voyage les change et leur laisse des expériences et des cicatrices qui vont marquer leur développement pendant l'histoire. Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour faire grandir votre Aventurier au fil des saisons dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**.

INVENTAIRE, ARMES ET ÉQUIPEMENTS

Les armes et les équipements sont des accessoires spéciaux qui vous permettent d'effectuer des actions spéciales ou qui vous fournissent un **avantage** (ou vous infligent un **désavantage**) dans certaines situations. Par exemple, un grappin vous donne un avantage sur les tâches impliquant de l'escalade, tandis qu'un pistolet vous permet de tirer.

Votre **inventaire** est divisé en 3 parties : les poches, le sac et le sac à dos.

Les **poches** contiennent tout ce qu'un Aventurier garde à portée de main. Elles peuvent accueillir un nombre limité d'objets et 2 Chargeurs.

Un **sac** peut être un sac à main, une sacoche ou un autre petit contenant similaire qui ne gêne pas les mouvements, mais risque de se perdre dans certaines situations.

Un **sac à dos** est le contenant portatif le plus large, mais il peut constituer une gêne pour certaines tâches et devient vite lourd à porter. De plus, sortir un objet d'un sac à dos nécessite un certain temps pour s'arrêter et fouiller dedans !

Chargeurs : vous n'êtes pas obligé de noter combien de balles il vous reste, mais les Chargeurs sont en revanche assez importants. C'est ici que vous pouvez noter le type (par exemple pistolet) et le nombre de Chargeurs que vous avez dans vos poches, votre sac et votre sac à dos respectivement.



NAISSANCE D'UN AVENTURIER

La création d'un Aventurier est un procédé simple qui ne comporte que quelques étapes rapides. Pas besoin de définir qui vous êtes dans les moindres détails ni de trop vous inquiéter de tout. Partez à l'aventure et montrez au monde ce que vous valez par vos actions ! Si vous découvrez que vous n'aimez pas quelque chose, vous pouvez toujours le modifier après le pilote.

1. CHOISISSEZ 2 DESCRIPTEURS : tout d'abord, choisissez 2 descripteurs dans la liste des descripteurs. Ces 2 mots sont les seules choses que vous avez besoin de savoir pour partir vivre votre Aventure.

Dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**, vous trouverez 18 descripteurs :

- Acolyte
- Chasseur
- Costaud
- Escroc
- Espion
- Explorateur
- Homme d'action
- Médecin
- Pilote
- Pistolero
- Professeur
- Rebelle
- Reporter
- Risque-tout
- Séducteur
- Soldat
- Technophile
- Voleur

Chaque descripteur vous accorde 1 diamant dans un domaine donné, 8 diamants à répartir entre 8 compétences et 1 Expertise. Par exemple :

ACOLYTE

DOMAINE

Sang-froid
(ou
Connaissance)

EXPERTISE

Soutien

COMPÉTENCES :

Cascades
Conduite
Tir
Culture
Premiers soins
Technologie
Éloquence
Exploration

PILOTE

DOMAINE

Sang-froid
(ou Crime)

EXPERTISE

Type de
véhicule
favori

COMPÉTENCES :

Cascades
Calmé
Conduite
Tir
Technologie
Charme
Dextérité
Prudence

2. REMPLISSEZ VOS DIAMANTS : après avoir choisi 2 descripteurs, vous pouvez remplir 1 diamant pour chaque domaine et chaque compétence décrits dans vos descripteurs. Si 2 descripteurs vous donnent un diamant pour la même compétence, vous pouvez remplir 2 diamants pour cette compétence.

Une fois que vous avez rempli tous les diamants que vous obtenez de cette manière, vous pouvez personnaliser votre Aventurier en remplissant 2 autres diamants de compétence de votre choix. Ces diamants peuvent aussi concerner une compétence que vous possédez déjà.

Par exemple, voici la fiche de notre **Acolyte Pilote**.

ACTION ◆◆◇

CASCADES ◆◆◇

COMBAT ◆◇◇

COMMANDEMENT ◆◇◇

Les diamants noirs sont remplis sur toutes les fiches d'Aventurier. Les diamants bleus ont été obtenus par les descripteurs et les diamants jaunes ont été choisis par nous.

SANG-FROID ◆◆◇

CALME ◆◇◇

CONDUITE ◆◆◇

TIR ◆◆◇

Cette fiche n'est qu'un exemple. Normalement, vous n'êtes pas obligé de remplir vos diamants avec différentes couleurs.

CONNAISSANCE ◆◆◇

CULTURE ◆◇◇

PREMIERS SOINS ◆◆◇

TECHNOLOGIE ◆◆◇

Quand un Aventurier est confronté à un **défi**, son joueur lance un nombre de d6 égal au nombre de diamants qu'il possède dans ce domaine + le nombre de diamants de la compétence testée.

SOCIÉTÉ ◆◆◇

CHARME ◆◇◇

ÉLOQUENCE ◆◆◇

OBSERVATION ◆◆◇

Par exemple, quand notre **Acolyte Pilote** doit tirer, son joueur va lancer 6 dés: 3 pour le domaine *Sang-froid* + 3 pour la compétence *Tir*.

NATURE ◆◆◇

EXPLORATION ◆◆◇

ROBUSTESSE ◆◇◇

SURVIE ◆◇◇

CRIME ◆◆◇

DEXTÉRITÉ ◆◆◇

FURTIVITÉ ◆◇◇

PRUDENCE ◆◆◇

C'EST BUDAPEST QUI RECOMMENCE

Peu importe ce qui s'est passé avant aujourd'hui. L'important est de savoir ce qui va se passer à partir de maintenant. Écrire une autobiographie dans laquelle vous expliquez précisément les événements qui ont eu lieu dans votre vie jusqu'à ce jour ne va pas vous rapprocher du Trésor. Vous n'avez pas de temps à perdre avec ce genre de brouilles.

Quand vous jouez, vous créez non seulement votre futur, mais aussi votre passé. Vous pouvez le faire en quelques mots ou par de petits gestes envers vos compagnons. Installez une alchimie, partagez votre monde et soyez ouvert aux suggestions des autres.

Si des ennemis sont en train de tirer sur votre groupe et que quelqu'un se tourne vers vous en souriant et dit : « C'est Budapest qui recommence », vous pouvez répondre : « Comme au bon vieux temps » ou peut-être : « Ne t'attire pas d'ennuis cette fois » ou « On n'en a PAS gardé le même souvenir. » Quoi qu'il en soit, c'est CETTE RÉPLIQUE le passé, pas ce que vous avez écrit sur une feuille de papier. Essayez !

3. NOTEZ VOS EXPERTISES : ajoutez les Expertises de vos 2 descripteurs à votre liste d'Expertises. Puis ajoutez 1 Expertise de plus de votre choix. Vous pouvez en choisir une dans la liste ou inventer la vôtre. Voici quelques idées intéressantes : *Tir à l'arc*, *Chirurgie*, *Arts martiaux* ou *Archéologie*.

Quand vous êtes confronté à une tâche concernant l'une de vos Expertises, vous pouvez toujours **relancer** n'importe quel dé qui ne fait pas partie d'un succès.

4. PIÈCES DE CHANCE ET ÉQUIPEMENTS : tous les Aventuriers commencent le jeu avec 1 pièce de Chance. Notez 1 dans la pièce de Chance sur votre fiche. Si vous avez des armes et des équipements, ajoutez-les sur votre fiche maintenant.

Vous pouvez toujours demander au maître de la Fortune de vous autoriser à avoir des objets qui pourraient être utiles ou avoir une importance sentimentale pour votre Aventurier.

5. INFORMATIONS PERSONNELLES : maintenant, vous n'avez plus qu'à décider de votre nom, des endroits où vous vous sentez chez vous et de votre devise. Vous êtes prêt à partir !



N'importe quel Aventurier digne de ce nom peut facilement enlever le couvercle d'un bocal ou sauter une clôture ! Pour les gens comme vous, ces choses vont sans dire.

Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour la moindre action triviale. Pour mettre vos **compétences** à l'épreuve, il faut un vrai **défi**.

Un défi est une action tentée par un Aventurier dans un but spécifique qui pourrait se terminer en **accident**.

Escalader une paroi rocheuse, tirer sur une cible ou traduire un manuscrit ancien sont tous des exemples de défis.

Rater un défi peut entraîner un **accident**, une conséquence de l'action différente de ce que vous espériez.

Par exemple, si un accident survient parce que vous avez raté le défi *traduire un manuscrit ancien*, cela peut vouloir dire que vous avez besoin de beaucoup plus de temps que prévu, que vous l'avez mal traduit ou même que vous l'avez bien traduit, mais que vous avez obtenu des informations dangereuses qui pourraient vous détourner de votre but !

Un défi lors duquel l'échec peut entraîner une blessure, voire pire, est appelé un **danger**.

FAIS-LE OU NE LE FAIS PAS ; IL N'Y A PAS D'ESSAI

Quand les Aventuriers décident de faire quelque chose, ils trouvent forcément un moyen d'y arriver ! Rater un défi ne signifie pas nécessairement qu'ils vont rester plantés là à se gratter la tête, incapables de faire quoi que ce soit, ou se ridiculiser devant tout le monde. Un échec peut simplement signifier que les choses ne se passent pas comme vous l'aviez prévu et que vous devez gérer des accidents.

Par exemple, si un Aventurier échoue en tentant d'enfoncer une porte, cela ne veut pas forcément dire que la porte ne bouge pas. Elle peut être pulvérisée juste sous le nez des gardiens de la prison qui faisaient leur ronde !

L'échec fait autant partie de l'Aventure que le reste. La seule règle est de continuer à avancer, à vivre l'action et à raconter l'histoire. Le succès ou l'échec n'y changent rien : l'Aventure ne s'arrête pas !



DIFFICULTÉ D'UN DÉFI

Un défi peut être n'importe quelle tâche dangereuse, allant d'esquiver une volée de fléchettes empoisonnées à sauter d'un avion en visant un canot de sauvetage en dessous. Il va sans dire que certains défis sont plus difficiles que d'autres et que quelques-uns peuvent même sembler impossibles. Tout d'abord, vous devez jauger à quel point vous vous êtes mis dans le pétrin.

Il existe quatre catégories de défi :

DE BASE : escalader un mur, tirer sur une cible à courte portée, arrêter la voiture avant qu'elle quitte la route sur la falaise et plonge dans le vide.

IMPORTANT : escalader une montagne enneigée, tirer sur une cible à longue portée, attraper une liane au vol pendant votre chute dans un précipice.

EXTRÊME : faire atterrir un avion en feu dans la jungle sans que les personnes à bord soient blessées, abattre un hélicoptère en lançant un appareil photo dessus parce que vous êtes à court de balles, sauter d'un train en marche avant qu'il entre dans un tunnel tout en tenant quelqu'un d'autre dans vos bras.

IMPOSSIBLE : vaincre la momie d'un ancien pharaon éveillée par une malédiction en combat rapproché, survivre une nuit entière au sommet d'une montagne glacée sans aucun équipement à part les vêtements que vous avez sur le dos, survivre à une chute d'un avion sans parachute et vous relever en un seul morceau et avec votre sens de l'humour intact.

RELEVER UN DÉFI

Pour réussir un défi, vous devez mettre à l'épreuve une **compétence** en lançant quelques **d6** dans le but d'obtenir 1 ou plusieurs **succès**.

Le nombre de d6 à lancer est déterminé par le nombre de **diamants** que l'Aventurier possède dans la compétence mise à l'épreuve + le nombre de diamants qu'il possède dans le domaine concerné. Dans beaucoup de cas, les compétences sont déjà associées au domaine correspondant, mais parfois, le maître de la Fortune peut demander à ce qu'une compétence soit mise à l'épreuve dans un domaine différent.

Par exemple, la compétence *Premiers soins* est généralement liée au domaine *Connaissance*. Donc, quand vous essayez de soigner un ami qui a reçu une balle dans la jambe, vous devez lancer un nombre de d6 égal à votre nombre de diamants en *Connaissance* + votre nombre de diamants en *Premiers soins*.

Cependant, si votre ami est en état de choc et se débat comme un fou furieux et que vous devez vous occuper de lui dans un avion en chute libre, le maître de la Fortune peut décider que cette tâche de *Premiers soins* en particulier est dans le domaine du *Sang-froid*.

Le maître de la Fortune peut aussi décider d'ajouter ou de retirer jusqu'à 3 dés de ce total en donnant des **avantages** ou en infligeant des **désavantages**. Chaque avantage fournit 1 dé supplémentaire à l'Aventurier (ce qui peut faire monter son nombre de dés à lancer jusqu'à 9 maximum) tandis que chaque désavantage lui en retire 1 (mais son nombre de dés à lancer ne peut pas tomber en dessous de 2 de cette manière). Les avantages et les désavantages peuvent découler d'actions particulièrement efficaces ou imprudentes ou de sentiments positifs ou négatifs.

Une fois que vous avez déterminé le nombre de dés à lancer et que vous avez fait le jet, vous pouvez compter le nombre de **succès** pour savoir si vous avez réussi le défi ou si un accident est survenu.

Quand vous êtes confronté à une tâche complexe ou quand vous ne savez pas trop quelle compétence est mise à l'épreuve, posez-vous la question suivante: « Qu'est-ce qui peut mal tourner? » Par exemple, tirer sur un ennemi qui retient un de vos amis en otage peut ne pas être une tâche de *Tir* mais une tâche de *Calme* et, en cas d'échec, votre Aventurier n'a pas le courage d'appuyer sur la détente.

COMPTER LES SUCCÈS

Vous obtenez un succès si, après avoir lancé les d6, 2 dés ou plus tombent sur la même face. Et ce, quel que soit le chiffre inscrit sur cette face : une paire de 2 est tout autant un succès qu'une paire de 3 et trois 1 ont la même valeur que trois 6.

Pour les défis, il existe quatre types de succès :

DE BASE : [deux fois le même] quand 2 dés donnent le même chiffre.

IMPORTANT : [trois fois le même] quand 3 dés donnent le même chiffre.

EXTRÊME : [quatre fois le même] quand 4 dés donnent le même chiffre.

IMPOSSIBLE : [cinq fois le même] quand 5 dés donnent le même chiffre.

Pour réussir un défi de base, il vous faut un succès de base. Pour réussir un défi important, il vous faut un succès important, et ainsi de suite. C'est aussi simple que ça !

Si le succès que vous obtenez est plus élevé que nécessaire, vous pouvez par exemple réussir un défi plus complexe ou obtenir des avantages donnés par le maître de la Fortune (donc, avec un succès important, vous réussissez tous les défis de base et un succès extrême vous permet de triompher de tous les défis de base ou importants). Si vous obtenez plusieurs succès sur le même jet, vous pouvez accomplir davantage de tâches.

Par exemple, si le maître de la Fortune décide que *toucher la cible* est un défi de base, l'Aventurier la touche avec un simple succès de base. Si le joueur de l'Aventurier obtient 2 succès de base, l'Aventurier peut à la fois toucher la cible et atteindre un couvert. Et avec un succès important, l'Aventurier peut même abattre l'ennemi en un seul coup !

RELANCER

Parfois, réussir ne suffit pas. Vous devez accomplir un exploit éclatant pour vous sortir du pétrin avec le Trésor.

Quand un Aventurier est confronté à une tâche dans l'un de ses domaines d'Expertise, son joueur peut décider de relancer tous les dés qui ne font pas partie

d'un succès pour tenter d'obtenir davantage de succès. Dans ce cas, il ne peut pas choisir quels dés garder et quels dés relancer: il doit garder tous les dés faisant partie d'un succès et relancer le reste.

Par exemple, un **Médecin** tente une tâche de **Premiers soins** avec 6 dés et son joueur obtient le résultat 1, 1, 2, 4, 5, 6. Il peut alors faire appel à l'Expertise de l'Aventurier en *Médecine* et relancer tous les dés sauf la paire de 1. S'il obtient davantage de succès ou d'autres 1, le résultat ne peut que s'améliorer!

RISQUE

Si un Aventurier est confronté à une tâche et obtient au moins 1 succès, mais ne possède pas d'Expertise applicable, il peut décider de s'acharner et de prendre un **risque**.

Si l'Aventurier prend un **risque**, son joueur relance tous les dés qui ne faisaient pas partie d'un succès. S'il obtient d'autres succès, le résultat s'améliore d'autant, mais s'il n'en obtient pas, il perd 1 des succès qu'il avait obtenus sur le premier jet.

REPRENDRE UN RISQUE

Après avoir relancé les dés grâce à une Expertise ou avoir pris un risque et gagné au moins 1 succès supplémentaire, le joueur d'un Aventurier peut décider que cela ne suffit toujours pas et tenter **le tout pour le tout**. En tentant **le tout pour le tout**, le joueur peut relancer les dés une deuxième fois. S'il obtient davantage de succès, le résultat s'améliore d'autant, mais s'il n'obtient pas de succès supplémentaire, il perd **TOUS** les succès qu'il a déjà obtenus. La tâche entière est alors un échec!

C'EST MON BOULOT!

L'Expertise d'un Aventurier représente les sujets sur lesquels il est particulièrement doué et pour lesquels il ne craint pas l'échec. Chaque fois qu'un Aventurier est confronté à une tâche, son joueur peut consulter le maître de la Fortune et les autres joueurs pour déterminer si l'une des Expertises de son Aventurier entre en jeu et lui permet de relancer les dés gratuitement.

Par exemple, l'Expertise **Pistolets** n'est pas seulement applicable pour tirer, elle peut aussi servir à reconnaître un modèle en particulier, à réparer un pistolet ou à évaluer sa valeur.

3 X 1

Pour un défi, 3 petits succès peuvent se transformer en un succès plus grand. Dans le cadre des défis uniquement, 3 succès de base donnent 1 succès important et 3 succès importants donnent un succès extrême.

SCÈNE N° 1 : DÉFI ET SUCCÈS

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Après avoir franchi l'entrée du temple, vous vous retrouvez devant un ravin si profond que la lumière de vos lampes torches n'atteint pas le fond. De l'autre côté du fossé, vous voyez quelque chose qui ressemble à un pont-levis relevé. Pour passer, vous devez l'abaisser.

AVENTURIER

J'éclaire les environs avec ma lampe torche pour chercher un mécanisme servant à abaisser le pont-levis.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Tu vois un grand levier en métal à gauche du pont-levis. Malheureusement, il est de l'autre côté du ravin.

AVENTURIER

Je prends mon fidèle pistolet et je tente de tirer sur le levier pour l'abaisser.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Le levier est assez loin, mais il est aussi assez grand et surtout, c'est une cible immobile, donc pas trop difficile à toucher. Considère cette tâche comme 1 défi DE BASE.

AVENTURIER

[Fait un jet de TIR. Lance 5 dés (3 pour ses diamants en SANG-FROID et 2 pour ceux en TIR) et obtient 1 succès DE BASE.]

Je touche le levier du premier coup et j'espère que cela va suffire à abaisser le pont-levis.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

La balle touche le levier et le pousse vers le mur. Tu entends un gros crissement métallique venant des rouages rouillés et le pont-levis bouge pendant un instant, éparpillant une poussière datant de plusieurs siècles. Puis le levier revient à sa position initiale et tout s'arrête. Tu te rends maintenant compte qu'il y a un deuxième levier à droite du pont-levis. Il faut les pousser tous les deux pour l'abaisser. Tu dois donc réussir 2 défis DE BASE.

AVENTURIER

Zut. Je remets mon chapeau en place et je me prépare à tirer de nouveau. Je vise le levier de gauche, je tire puis je répète immédiatement l'opération pour le levier de droite.

[Fait un jet de TIR. Lance 5 dés et obtient 2 succès DE BASE.]

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Le levier de gauche s'incline quand ta balle le touche. Le levier de droite est touché juste après et s'incline aussi. Une fois que les deux leviers ont été poussés, le pont-levis s'abaisse et vous montre la voie pour continuer votre Aventure.

RATER UN DÉFI

Si vous ratez un défi, ne vous découragez pas. Cela arrive même aux meilleurs Aventuriers... et vous êtes loin de faire partie des meilleurs !

Le jugement vous semble dur ? Alors, voyez les choses ainsi : quand vous tentez de relever un défi, c'est parce que vous pensez que vos actions vont vous rapprocher de votre but, n'est-ce pas ? Par exemple, quand vous enfoncez une porte, votre objectif n'est pas de détruire la porte, mais de sortir (ou d'entrer). Quand vous essayez d'escalader une montagne, votre but n'est pas de grimper, mais d'atteindre le sommet. Quand vous envisagez la situation de cette manière, l'échec n'implique pas que vous n'atteignez pas votre objectif, il implique que **vous avez des ennuis en cours de route.**

Vous enfoncez la porte, mais vous tombez sur une patrouille. Vous escaladez la montagne, mais vous découvrez que vous êtes parti dans la mauvaise direction. Les accidents sont fréquents et variés. C'est au maître de la Fortune et à tous les joueurs des Aventuriers de tenter de les décrire et d'agir en fonction d'eux avec une seule et unique règle : l'Aventure DOIT continuer !



Si vous tentez de séduire le conjoint d'un dangereux criminel, l'échec peut signifier que vos avances ne sont pas les bienvenues, mais aussi qu'elles ont réussi et que le criminel l'a remarqué et est furieux contre vous pour cela. Au lieu de passer la nuit à flirter et à récolter de précieux renseignements, vous pouvez finir à jouer au billard dans une salle privée avec un groupe de malfrats armés qui font des plaisanteries auxquelles vous ne comprenez rien.

Si votre but était d'obtenir des informations importantes, la séduction ne vous a pas aidé et vous a amené dans un endroit (très) dangereux. Vous pouvez maintenant tenter de vous en sortir par la ruse.

Chaque défi est un embranchement. Vous pouvez le réussir et emprunter la promenade de santé ensoleillée qui vous mène directement à votre objectif, entouré de petits lapins et de pâquerettes, ou vous pouvez échouer et finir sur la longue route sombre et sinueuse, entouré par les yeux brillants de bêtes affamées.

Au final, peu importe le résultat, mais vous ne pouvez pas vous contenter de rester immobile et de regarder fixement l'embranchement. C'est ce qui se passe ensuite qui va faire avancer l'histoire.

Et en fin de compte, les choses se passeront comme elles se passeront et l'Aventure gagnera toujours. Avec ou sans accidents, les Aventuriers parviennent toujours à arriver là où la Chance veut qu'ils aillent. Ils peuvent être en retard, en piteux état ou débarquer d'une façon totalement inattendue. Ce qui compte, c'est qu'ils avancent. Si vous hésitez, vous avez déjà perdu!

QUEL GRAND HÉROS !

Dans le cas improbable où le joueur d'un Aventurier obtiendrait six fois le même résultat (6 dés donnant la même face), vous ne calculez plus les succès normalement ! L'Aventurier devient le personnage phare de la scène et résout la situation comme il le désire. Peu importe le nombre d'ennemis ou de pièges qu'il doit affronter, tout se passe toujours mieux que prévu.

DONNE-MOI UN COUP DE MAIN

L'union fait incontestablement la force. Quand un Aventurier est confronté à un défi, mais est aidé par quelqu'un d'autre, il peut gagner un avantage. Dans ce cas, le maître de la Fortune doit décider si la personne qui aide a les moyens et les capacités nécessaires pour faire la différence.

SCÈNE N° 2 : DÉFI ET ÉCHEC

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Le camp de votre Rival est vaste et bien fourni en matériel. Des équipes d'hommes lourdement armés font rapidement la navette entre les grandes tentes pour déplacer des caisses et des machines. Personne ne t'a remarquée.

AVENTURIÈRE

J'attends le bon moment pour me faufler dans l'une des plus grandes tentes.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Dès que deux personnes sortent de la tente en discutant à voix basse, tu saisis ta chance pendant qu'elles sont distraites et tu te faufiles sans être vue. Personne ne te cherche pour l'instant, donc tu n'as pas de mal à échapper aux regards.

AVENTURIER

Je cherche une radio. Je dois trouver un moyen d'avertir mes amis.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

La radio est juste devant toi, posée sur une table en bois avec d'autres machines et des papiers. Mais quand tu essaies de l'allumer, tu te rends compte qu'elle n'est pas branchée. On dirait qu'ils n'ont pas fini d'installer cette tente. Si tu veux utiliser la radio, tu vas d'abord devoir la brancher et l'allumer. C'est 1 défi DE BASE.

AVENTURIÈRE

Ça ne devrait pas être trop dur. Je commence à brancher les câbles du mieux que je peux. Dès que je peux l'allumer, j'essaie de la régler sur la fréquence que nous utilisons et je dis aux autres que je suis à l'intérieur du camp ennemi.

[Fait un jet de TECHNOLOGIE. Lance 4 dés (2 pour ses diamants en CONNAISSANCE et 2 pour ceux en TECHNOLOGIE), mais n'obtient pas de succès.]

MAÎTRE DE LA FORTUNE

C'est un échec! La radio s'allume. Tu entends les voix de tes amis à l'autre bout: « Où es-tu? »

AVENTURIÈRE

Je parle doucement pour que personne d'autre ne puisse m'entendre. « Je suis dans le camp, au sud. J'ai besoin d'aide! »

MAÎTRE DE LA FORTUNE

La voix de tes amis faiblit et est en partie couverte par des parasites. « OK... Reste... On arrive. » Puis elle disparaît totalement. Tu penses qu'ils ont reçu ton message et tu soupères de soulagement, croyant t'être tirée d'affaire. Alors que tu es sur le point de raccrocher la radio, voilà un accident. Une voix que tu ne connais pas parle. « Qui utilise cette fréquence? À tous les hommes, un intrus est là. » À l'extérieur de la tente, une alarme se met à retentir à plein volume. Tu as réussi à envoyer ton message, mais à quel prix?





PARTIE 4

PIÈGES ET BALLES



DANGERS

Maintenant que vous savez quoi faire quand vous êtes confronté à un défi, vous pensez peut-être enfin pouvoir parcourir le monde et rapporter une jolie part du Trésor? Eh bien, je crois qu'on a oublié de vous parler des périls que vous trouverez en chemin.

Vous pensiez peut-être qu'une tribu vieille de plusieurs siècles se contenterait tout simplement de laisser son idole en or au centre d'une pièce, de fermer la porte et d'oublier son existence? Oooh non. La tribu prend bien soin de la cacher dans la pièce la plus profonde des entrailles du temple. Et de plus, ses membres passent leur vie entière à construire toutes sortes de pièges et d'autres appareils redoutables pour pouvoir dormir tranquilles en sachant que les gens comme les Aventuriers ne ressortiront pas vivants du bâtiment!

Croyez-moi, si vous voulez vraiment sauver votre peau, vous devez apprendre à surmonter les dangers que vous allez rencontrer en chemin.

Les **dangers** sont tout simplement des défis qui mettent en péril votre santé, voire votre vie.

Plonger en bas d'une chute d'eau, combattre des ennemis et fuir un rocher géant qui roule vers vous sont des tâches qui sont toutes considérées comme des **dangers**.

Si vous réussissez à surmonter un danger, vous pourrez raconter cette histoire, car vous y avez survécu... et vous pourrez aussi vous attirer de nouveaux ennuis.

ÊTRE CONFRONTÉ AU DANGER

Un rocher géant roule dans votre direction. Le pont de cordes sur lequel vous vous étiez engagé cède sous vos pieds. La mitrailleuse d'un camion ennemi ouvre le feu. Si vous choisissez de partir à l'Aventure, vous risquez d'être confronté à de nombreux types de dangers.

Lorsque vous êtes confronté au danger, le maître de la Fortune doit tout d'abord vous expliquer **ce qui est en jeu** et quel est le niveau de **difficulté** de la tâche. Dans certains cas, la solution peut être assez simple.

Donc, par exemple, si un rocher géant se met à dévaler une pente dans votre direction, la seule chose sensée à faire est de fuir. Le maître de la Fortune décide que vous êtes face à un danger important (donc il va vous falloir un succès important pour le surmonter) et que ce qui est en jeu est de se faire écraser. Donc, le joueur de l'Aventurier doit faire un jet de dés pour cette tâche et espérer que son Aventurier soit plus rapide que le rocher !

D'autres situations peuvent être plus compliquées, car un danger peut avoir plusieurs implications qui doivent toutes être gérées en même temps.

Donc, si le pont de cordes sur lequel vous vous étiez engagé cède sous vos pieds, vous êtes dans le pétrin. Le maître de la Fortune décide que vous êtes confronté à 2 dangers en même temps ! Le premier est un danger important et si vous échouez, vous tomberez dans le précipice et ce sera terminé pour vous. Le deuxième est un danger de base et si vous échouez, vous perdrez le pistolet que vous teniez imprudemment en main ou, pire, votre sac qui contient le Trésor ! Ce qui signifie que pour surmonter cette tâche, vous allez devoir obtenir 1 succès important et 1 succès de base **sur le même jet**. Pour chaque échec, vous subirez les conséquences correspondantes. Notez bien qu'un succès important vous permet de surmonter les dangers de base et qu'un succès extrême vous permet de surmonter les dangers importants.

ÉCHOUER FACE À UN DANGER

Si vous ne parvenez pas à surmonter un danger ou ses conséquences, vous devez en subir les effets. Si l'enjeu était de perdre un objet, désolé, mais il est perdu. Faites avec ! Cela dit, si votre vie était en jeu, tout n'est peut-être pas perdu !

3 DANGERS EN MÊME TEMPS

Si vous quittez votre pays natal pour partir à la chasse au trésor, vous allez à coup sûr vous attirer un paquet d'ennuis ! Si un seul danger vous effraie déjà, alors attendez de vous retrouver cerné de tous côtés par les dangers.

Un malheur n'arrive jamais seul ! Si *plonger en bas d'une chute d'eau* est 1 danger important et *esquiver des flèches* est 1 danger de base, alors *plonger en bas d'une chute d'eau tout en esquivant des flèches* est 1 danger important + 1 danger de base. Vous voyez où je veux en venir ? Pour pouvoir facilement garder tous les dangers à l'esprit, vous devez générer **AU MAXIMUM 3 dangers à la fois, jamais plus**. Si un Aventurier est confronté à 3 dangers de base lors d'une même scène et qu'un autre danger se présente, combinez les 4 dangers en un seul danger important, etc.

SCÈNE N° 3 : PLUSIEURS DANGERS

MAÎTRE DE LA FORTUNE

*Tu soulèves la gemme de son piédestal de pierre.
Pendant un instant, tu crois qu'aucun piège ne s'est déclenché, mais dès que tu te retournes, la pierre émet un gros cliquetis et s'abaisse de quelques centimètres. Quelques secondes plus tard, toute la pièce se met à trembler, comme si un séisme secouait l'endroit. Tu ne peux sortir qu'en empruntant le couloir, mais le sol est en train de s'effondrer sous tes pieds.*

AVENTURIER

Pas de temps à perdre. Je tiens fermement la gemme et je me mets à courir vers la sortie dans l'espoir de l'atteindre avant que le sol se soit complètement effondré.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Certaines parties du sol ont déjà disparu. Pour arriver de l'autre côté, tu vas devoir bondir de dalle en dalle. L'enjeu est important, tu pourrais soit tomber [danger IMPORTANT], soit lâcher la gemme par accident et la perdre dans le vide [danger DE BASE].

AVENTURIER

[Fait un jet de CASCADES. Lance 6 dés (3 pour ses diamants en ACTION et 3 pour ceux en CASCADES) et obtient 1 succès IMPORTANT et 1 succès DE BASE.]

*Je cours aussi vite que possible et, quand les dalles se mettent à tomber, je saute en avant en essayant de garder une longueur d'avance sur l'effondrement. Je ne me retourne jamais et je hurle à mes amis « Sortez ! Sortez tous !
Ça s'effondre ! »*

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Tu réussis à t'échapper et tu vois enfin littéralement la lumière au bout du tunnel, là où tes amis sont déjà à l'abri du danger. Malheureusement pour toi, le temple a un dernier piège en réserve, qui a été activé par le séisme! Tandis que tu continues de courir et que le sol continue de céder sous tes pieds, une volée de fléchettes empoisonnées jaillit des murs dans ta direction. L'enjeu est de plus en plus important. Maintenant, en plus de risquer de tomber [danger IMPORTANT] et de perdre la gemme [danger DE BASE], tu risques aussi d'être touché par les fléchettes [danger DE BASE]. Il y a 3 dangers!

AVENTURIER

[Fait un jet de CASCADES et obtient 2 succès IMPORTANTS. Un vrai coup de Chance.]

Je garde la gemme sous ma veste et je baisse la tête en continuant de courir au travers des fléchettes. Dès que la sortie est assez proche, je saute la tête la première vers la lumière. J'en ai soupé de ce satané temple!

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Une volée de fléchettes passe à quelques centimètres de ton nez et le reste siffle derrière tes oreilles. Tu sors héroïquement du temple en te jetant au-delà du seuil qui n'est plus qu'une pile de gravats quelques secondes après. La gemme est en sécurité entre tes mains!

AVEC UN PEU DE CHANCE

Soyons très clairs sur un point. Si vous n'aviez pas un minimum de Chance, vous seriez déjà mort. Les seuls Aventuriers malchanceux sont les squelettes à chapeau que vous trouvez empalés sur des pièges en cours de route.

Quand une personne normale est confrontée à un danger, elle a deux options : soit elle le surmonte, soit elle connaît une fin atroce. Les Aventuriers, en revanche, peuvent compter sur une bonne dose de **Chance** qui les aide à se sortir des situations les plus désespérées.

Chaque fois qu'un Aventurier rate une tâche liée à un danger dont l'enjeu est une blessure sérieuse ou même la mort, sa propre Chance entre en jeu. Au lieu de simplement casser sa pipe, il perd automatiquement un certain nombre de **points de Chance** en fonction de l'étendue du danger et il survit impudemment à son échec.

Par exemple, si vous sautez d'une falaise puis tentez d'attraper une liane pour ne pas finir en purée cent mètres plus bas, un échec ne signifie pas nécessairement que vous y passez. S'il vous reste suffisamment de points de Chance à utiliser, vous pouvez échapper à cet échec. Peut-être que vous n'attrapez pas la liane que vous visiez, mais qu'en tombant, vous vous prenez dans une autre liane. Un énorme coup de Chance !

Pour être plus précis, un **échec** sur une tâche liée à un danger signifie ce qui suit :

DANGER DE BASE : vous perdez 1 point de Chance.

DANGER IMPORTANT : vous perdez 3 points de Chance.

DANGER EXTRÊME : vous perdez 9 points de Chance.

DANGER IMPOSSIBLE : vous dépensez tous vos points, vous n'avez pas de Chance et vous devez utiliser une pièce de Chance pour survivre.

Chaque fois que vous êtes confronté au **danger** ou à un **ennemi** et que vous échouez, vous perdez de la Chance. Vous avez 10 points à remplir sur votre fiche. Une fois qu'ils sont tous pleins, vous n'avez **plus de Chance**, et là les choses ont tendance à mal tourner.

Si vous n'avez **pas de Chance**, vous ne pouvez plus compter sur votre Chance pour vous sauver la vie. Si vous échouez de nouveau face à un danger, alors vous mettez vraiment votre vie en danger. La seule façon d'échapper à une **mort certaine** est d'utiliser une **pièce de Chance**.

PIÈCE DE CHANCE

Votre pièce de Chance est à la fois votre meilleure amie, votre atout dans la manche et votre bouée de sauvetage! Vous pouvez l'utiliser de nombreuses manières, mais voici les principales:

- Vous sauver d'une **mort certaine** quand vous n'avez pas de Chance.
- Obtenir 1 **succès extrême** sur un **défi** avant de lancer les dés.
- Retirer ou éviter un **sentiment négatif**.

Pour utiliser une pièce de Chance, il vous suffit d'indiquer à votre maître de la Fortune que c'est ce que vous faites, et c'est tout. Après avoir utilisé une pièce de Chance, vous devez lancer une pièce pour savoir si vous conservez votre pièce de Chance ou si elle est dépensée et si le maître de la Fortune la récupère.

PILE: Veinard! Vous avez fait un pari et vous l'avez gagné. Non seulement vous obtenez le bénéfice que vous avez choisi, mais vous gardez aussi votre pièce de Chance et vous pourrez la réutiliser.

FACE: soyons positifs, votre pièce de Chance a fait son travail malgré tout. Maintenant, vous devez lui dire au revoir et la donner au maître de la Fortune jusqu'à ce que vous en trouviez une autre.

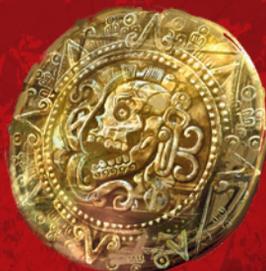
GAGNER UNE PIÈCE DE CHANCE

Au début d'une histoire, chaque Aventurier est doté de 1 pièce de Chance et le maître de la Fortune a 1 pièce de Chance par Aventurier à la table.

Donc, la table comporte toujours deux fois plus de pièces de Chance que d'Aventuriers.

Quand un Aventurier suit sa devise ou fait quelque chose d'héroïque, d'excitant ou de classe, le maître de la Fortune peut le récompenser en lui donnant une pièce de Chance, et ce, jusqu'à ce que le maître n'en ait plus.

Avoir une pièce de Chance est un filet de sécurité, mais ne comptez pas trop sur votre patte de lapin. Après tout, le lapin dont elle vient en avait quatre et il n'a pas survécu pour autant!



DONNER UNE PIÈCE DE CHANCE

Les pièces de Chance appartiennent à un Aventurier donné et elles ne peuvent sous aucun prétexte être offertes à quelqu'un d'autre. Cependant, si un Aventurier est confronté à une mort certaine et n'a pas de pièce de Chance pour se sauver, le joueur d'un autre Aventurier peut décider d'utiliser sa pièce de Chance pour aider son ami à la dernière minute. Dans ce cas, le joueur donne immédiatement la pièce de Chance au maître de la Fortune sans pouvoir la lancer et sans aucune chance de la garder !

PAS DE CHANCE

Vous n'avez **pas de Chance** quand vous perdez une quantité de points de Chance supérieure ou égale à celle que vous possédez.

En bref, tant qu'il vous reste au moins 1 point de Chance, vous pouvez encore éviter n'importe quel type de danger sans devoir faire appel à votre pièce de Chance.

Les pièces de Chance entrent en jeu quand vous n'avez déjà pas de Chance et que vous échouez de nouveau, alors soyez prudent !

LIMITER LES DÉGÂTS

Si vous n'arrivez pas à surmonter un danger, vous pouvez toujours essayer de limiter les dégâts en utilisant les succès que vous avez obtenus pour éviter de perdre une partie de votre Chance, même si vous ne pouvez pas accomplir la tâche.

Dans ce cas, vous récupérez 1 point de Chance par succès de base et 3 points de Chance par succès important.

Donc, si vous ratez un jet pour un danger important, mais que vous avez obtenu 1 succès de base, vous ne perdez que 2 points de Chance au lieu de 3, et si vous avez obtenu 2 succès de base, vous ne perdez que 1 point de Chance. Si vous ratez un jet pour un danger extrême, mais que vous avez obtenu 1 succès important, vous ne perdez que 6 points de Chance au lieu de 9 !

Mais il est impossible d'éviter tous les dégâts dans ce cas de figure. Si un Aventurier réussit à limiter les dégâts au point où il ne devrait pas perdre de point de Chance, il perd quand même 1 point de Chance. Ce n'est que justice !

RÉCUPÉRER DE LA CHANCE

Vous pouvez appeler cela les probabilités, le karma, la magie ou le destin. Personne ne sait ni comment ni pourquoi, mais à un moment donné, la Chance vous tourne le dos et vous devez vous débrouiller tout seul.

La seule manière de récupérer de la Chance consiste à vous sortir du pétrin dans lequel vous vous êtes mis. Vous récupérez tous vos points de Chance quand vous arrivez en lieu sûr et que vous avez un moment pour reprendre votre souffle.

Vous vous trouvez en **lieu sûr** quand vous êtes certain qu'aucun danger n'est présent dans les environs. Cela peut signifier plusieurs choses. Les exemples de lieu sûr les plus courants sont les suivants :

- à la fin d'une séquence, par exemple une fois que vous êtes sorti du temple rempli de pièges et de fosses ;
- un **camp** que quelqu'un a monté dans la nature pour se reposer ou, plus simplement, une chambre d'hôtel ou une planque ;
- quand vous **reprenez votre souffle** après avoir affronté plusieurs dangers et avant d'en affronter d'autres. Cela peut être après avoir sauté en parachute d'un avion en flammes, tandis que vous attendez de pied ferme les mercenaires armés qui vous suivent. Reprendre son souffle n'est pas toujours possible, mais quand vous en avez l'occasion, saisissez-la !



SCÈNE N° 4 : ÉCHEC ET CHANCE

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Devant toi, un éperon rocheux s'étend jusqu'à finir au sommet d'une chute d'eau. Derrière toi, quatre jeeps bourrées de soldats qui mettent leur fusil à l'épaule. On dirait que cette journée commence très mal.

AVENTURIÈRE

Je regarde l'éperon puis les soldats dans mon rétroviseur. Il n'y a qu'une seule solution. J'appuie sur le champignon et je fonce vers le bord de l'éperon. Peut-être qu'en accumulant assez de vitesse, je peux réussir le saut jusqu'à la corniche de l'autre côté.

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Tu te rapproches de l'éperon et ta jeep accélère et arrive à sa vitesse maximum. Le saut est suffisamment haut pour représenter 1 danger EXTRÊME, tandis que les soldats qui te tirent dessus sont 1 danger IMPORTANT. Il semblerait qu'ils n'aient pas l'intention d'avancer aussi près du bord.

AVENTURIÈRE

Je baisse la tête et je ne regarde même pas dans le rétroviseur, de toute façon je ne peux plus, les balles ont fait éclater le miroir! Je garde les yeux fixés sur mon objectif et j'accélère autant que possible. Je dois le faire, il n'y a aucun autre moyen.

[Fait un jet de CONDUITE. Lance 5 dés (2 pour ses diamants en SANG-FROID et 3 pour ceux en CONDUITE) et obtient 1 succès IMPORTANT.]

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Avec ton succès *IMPORTANT*, tu évites le danger *IMPORTANT*.

Les balles de tes ennemis touchent le sol tout autour de ta voiture, soulevant un énorme nuage de poussière. Certaines ricochent sur la carrosserie de la jeep, mais aucune ne te touche. Cependant, tu as échoué à surmonter le danger *EXTRÊME* ! Alors que le saut se rapproche, tu réalises que tu ne vas pas arriver à franchir la distance. La panique s'empare de toi pendant une seconde et tu ralentis inconsciemment. Quand tu atteins le bord de l'éperon rocheux, impossible pour toi de réussir le saut.

Tu peux remercier ta bonne étoile, parce que quelques secondes avant que les roues quittent le sol, l'un des ennemis décide de te tirer dessus avec un lance-roquettes !

La roquette atterrit derrière toi et le souffle de l'explosion propulse ta jeep de l'autre côté de la chute d'eau. Tu *PERDS* 9 points de *Chance*, mais tu atteins l'autre côté avec une épave fumante qui pourrait peut-être encore rouler.

AVENTURIÈRE

Je ferme les yeux, prête à faire mes adieux au monde.

Quand l'explosion touche l'arrière de mon véhicule, je suis certaine que c'est la fin. Puis je sens la jeep toucher le sol, j'ouvre les yeux et je suis encore au volant. Les soldats derrière moi n'en croient pas plus leurs yeux que moi. Je me tourne vers mes amis :

« Je vous avais dit que ce serait facile ! »

COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS ?

La vie d'Aventurier est difficile. Tout le monde vous demande où vous allez, mais personne ne se préoccupe de comment vous vous sentez !

Votre fiche comporte une colonne « **Je me sens** » qui sert à noter comment vous vous sentez physiquement, psychologiquement et émotionnellement. Je sais que vous êtes quelqu'un de coriace et que vous pensez toujours être au top, mais cela peut ne pas toujours être le cas. Vous pouvez être gonflé à bloc un jour et une vraie loque le lendemain. Même les meilleurs ont leurs mauvais jours !

Les Aventuriers peuvent ressentir jusqu'à 3 sentiments en même temps. S'ils ont 3 sentiments négatifs, ils ne peuvent pas recevoir le bénéfice d'un sentiment positif.

Si un Aventurier qui ressent déjà un sentiment positif est touché par un sentiment négatif, il ne doit pas noter le sentiment négatif, mais retirer un sentiment positif de son choix.



JE ME SENS BIEN

Commençons par le positif. Quand vous faites quelque chose de particulièrement excitant ou que vous obtenez des résultats exceptionnellement bons dans un domaine en particulier, le maître de la Fortune peut vous récompenser par un **sentiment positif**.

Les sentiments positifs sont énumérés dans la colonne de gauche de votre fiche et vous accordent un **avantage** sur toutes les tâches dans un domaine donné.

PUISSANT : avantage en Action

AUDACIEUX : avantage en Sang-froid

CONCENTRÉ : avantage en Connaissance

CONFIANT : avantage en Société

FÉROCE : avantage en Nature

INTOUCHABLE : avantage en Crime

JE ME SENS MAL

Parfois, la Chance ne suffit pas. Quand vous êtes sérieusement blessé par quelque chose ou que vous échouez dans une tâche essentielle, vous subissez un **sentiment négatif**.

Les sentiments négatifs sont énumérés dans la colonne de droite de votre fiche et vous infligent un **désavantage** sur toutes les tâches dans un domaine donné.

EN SANG : désavantage en Action

CHOQUÉ : désavantage en Sang-froid

ÉTOURDI : désavantage en Connaissance

EMBARRASSÉ : désavantage en Société

BRISÉ : désavantage en Nature

EFFRAYÉ : désavantage en Crime

JE ME SENS COMME UNE LOQUE

Lorsque vous avez déjà 3 sentiments négatifs et que vous en subissez un quatrième, vous recevez le sentiment négatif **UNE LOQUE** à la place. Quand vous êtes Une loque, vous subissez un désavantage sur toutes vos tâches. Et si vous vous posiez la question, oui, ce désavantage s'ajoute à tous les autres désavantages des sentiments négatifs que vous aviez déjà. Et inutile de faire la grimace ! Voyez le bon côté des choses : une fois que vous êtes **Une loque**, vous ne pouvez plus subir de sentiment négatif supplémentaire.

JOUER VOS SENTIMENTS

Les Aventuriers sont des durs à cuire qui ont survécu à tout.

Ils montrent rarement voire jamais leurs sentiments. Vous pouvez être Choqué et ne faire qu'en rire avec un sourire provocateur sur le visage. Vous pouvez vous sentir Audacieux, mais continuer à agir avec calme et en vous maîtrisant. Même si vous êtes Brisé, vous pouvez dire que ce n'est qu'une égratignure.

Vous n'êtes pas obligé d'interpréter vos sentiments en jeu, sauf si vous pensez que c'est pertinent ou que cela correspond bien au caractère de votre Aventurier. En revanche, vous êtes obligé de subir les désavantages. Ils sont toujours là et vous ne pouvez pas les supprimer simplement en les ignorant!

CAS DANS LESQUELS ATTRIBUER UN SENTIMENT

Chaque fois qu'un Aventurier fait quelque chose d'époustouflant, qu'il a un coup de génie qui sauve la situation ou que son joueur a beaucoup de chance sur un jet de dés, quand tous les joueurs hurlent : « WOUHOU ! » et l'applaudissent, vous pouvez attribuer un sentiment positif. Si vous êtes le maître de la Fortune, soyez fier de dire à un joueur : « Joli ! Tu te sens Puissant ! » ou « Bien sûr, tout est clair, tu te sens vraiment Concentré ! » Valider officiellement un succès ou une excellente idée donne toujours de la confiance !

D'un autre côté, quand un joueur obtient un échec retentissant, quand même la Chance ne peut pas espérer sauver l'Aventurier ou simplement quand l'histoire part dans une direction défavorable aux Aventuriers, c'est là que les vrais problèmes commencent. Par exemple, quand un Aventurier est confronté à un danger extrême et n'obtient même pas un maigre succès de base, vous devez vous résoudre à dire des choses comme : « Tu t'écrases au sol et tu te sens Brisé ». Perdre de la Chance ne suffit pas. D'ailleurs, l'Aventurier a déjà de la chance de s'en tirer avec un simple sentiment négatif !

De la même manière, si un Aventurier échoue lors d'une tâche de Calme essentielle face à un ours, vous devez dire au joueur : « La bête rugit et les vibrations t'ébranlent jusqu'au plus profond de ton être. Tu es Effrayé. » Ou bien quand un Aventurier décide d'encaisser une balle pour sauver un ami, vous pouvez devoir dire : « La balle te transperce. Tu es En sang. »

Utilisez les sentiments négatifs de manière responsable. Ils ne doivent pas devenir une manière de punir les Aventuriers, mais servir à pimenter le voyage et à le rendre encore plus excitant.

DANGERS ET ENNEMIS

Certains dangers, comme les pièges, et certains ennemis ne vont pas se contenter de vous faire perdre des points de Chance. Ils peuvent vraiment vous faire souffrir. La première fois que vous ratez une tâche quand vous interagissez avec eux, vous subissez un sentiment négatif en plus de perdre la quantité de points de Chance appropriée.

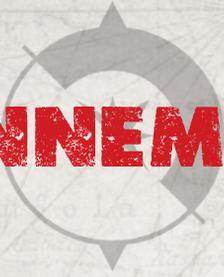
Dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**, vous trouverez des descriptions de ce genre de dangers et d'ennemis, ainsi que les sentiments négatifs qu'ils peuvent infliger.

Par exemple, si vous ratez une tâche contre un ennemi qui brandit un **lance-missiles**, vous pouvez perdre des points de Chance pour vous en sortir vivant, mais vous ne pouvez pas échapper au sentiment d'être Brisé qui en découle.

RETIRER UN SENTIMENT

Les sentiments positifs se dissipent à la fin d'un épisode ou quand une ellipse catapulte les Aventuriers plusieurs heures ou plusieurs jours plus tard. Vous perdez également un sentiment positif quand vous subissez un sentiment négatif, mais heureusement, cela vous permet d'éviter le sentiment négatif correspondant. Par exemple, si vous vous sentez *Puissant* et que vous ratez une tâche qui devrait donc vous laisser *En sang*, au lieu de cela, vous cessez de vous sentir *Puissant* et vous ne subissez pas de sentiment négatif.

Vous pouvez retirer un sentiment négatif en utilisant une pièce de Chance ou en accomplissant des tâches spécifiques. Par exemple, les sentiments *En sang* et *Brisé* peuvent être retirés en accomplissant des tâches importantes de **Premiers soins** tandis que, pour cesser de vous sentir *Choqué*, vous devez reprendre votre souffle et parler avec des amis en **lieu sûr**. Ce n'est qu'après leur avoir raconté ce qui s'est passé et ce que vous avez ressenti que vous pourrez reprendre du poil de la bête ! Dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**, vous trouverez une description détaillée des principaux sentiments et de comment les retirer ainsi qu'une liste de nouveaux sentiments spécifiques qui enrichiront votre histoire !



ENNEMIS

Vous êtes presque prêt à partir, mais je dois vous avertir d'une dernière chose. Vous n'êtes pas le seul à vouloir mettre la main sur le Trésor!

Beaucoup de gens seraient prêts à tout pour voler l'œuvre de votre vie sous votre nez, et la plupart ont assez d'argent pour payer beaucoup d'autres gros bras armés qui obéiront à leurs ordres. Vous saisissez?

Mais ne perdez pas courage. Voyez-vous, si un défi est une tâche qui pourrait bien ou mal tourner et si un danger est un défi où votre vie est en jeu, **un ennemi est un danger sur lequel vous pouvez tirer**. Tout est une question de point de vue.

QU'EST-CE QU'UN ENNEMI

Les ennemis fonctionnent exactement de la même manière que les **dangers** et, comme pour les dangers, vous pouvez rencontrer des ennemis de base, importants, extrêmes et, très, très rarement, impossibles.

Quand vous vous retrouvez entraîné dans une bagarre ou une fusillade, le maître de la Fortune doit déterminer quel type d'ennemis vous affrontez en fonction de leur nombre et des circonstances. Un ennemi de base peut par exemple être un seul individu sans armes, un groupe de gens qui vous tirent dessus, mais de très loin, ou des ivrognes agressifs et bagarreurs.

Après avoir défini le type d'ennemi que vous avez rencontré, vous êtes prêt à l'affronter!

FUSILADES

Si un ennemi de base vous tire dessus, vous devez obtenir un succès de base pour esquiver. Quand un ennemi tire, les joueurs de TOUS les Aventuriers qui pourraient raisonnablement se trouver dans sa ligne de tir doivent faire un jet pour éviter que leur personnage soit touché s'il ne veut pas finir en passoire. La compétence utilisée pour esquiver les balles est généralement Cascades, mais rien n'entrave la créativité des Aventuriers! De la même manière, toucher un ennemi de base nécessite un succès de base. C'est un système simple.

FORCE D'UN ENNEMI

Dans **BROKEN COMPASS**, un ennemi n'est pas forcément une seule personne. Cela peut être un groupe de gens, un hélicoptère, etc.

Tout d'abord, le maître de la Fortune doit décrire les ennemis comme dans un film et vous dire si ce sont des hordes de mercenaires ou un seul ours affamé. Une fois le décor planté, le maître de la Fortune peut préciser le nombre d'ennemis présents sur le terrain et leur difficulté.

Par exemple, des douzaines de soldats qui vous tirent dessus pourraient être considérés comme 3 dangers importants à affronter simultanément tandis qu'un gang de voyous peut être vu comme 2 dangers de base. Et même s'il est seul, un unique monstre géant peut être considéré comme 2 ou 3 dangers!

Dans le livre de base de **BROKEN COMPASS**, vous trouverez des exemples des ennemis les plus courants et de leur difficulté, mais tout maître de la Fortune peut facilement déterminer le type d'ennemi qu'il doit faire intervenir en fonction des circonstances.

SCÈNE :

Un groupe de trois mercenaires tend une embuscade à un Aventurier et leur tire dessus. Le maître de la Fortune détermine qu'ils représentent un danger de base. L'Aventurier tente de bondir derrière un couvert pour esquiver les tirs. Son joueur fait un jet de Cascades et obtient un succès de base, donc le personnage réussit à éviter toutes les balles.

Maintenant, c'est au tour de l'Aventurier! Il veut rendre les coups de feu et tirer sur les ennemis. Son joueur fait un jet de Tir et obtient 2 succès de base. Les ennemis ont été touchés deux fois!

VIDER LE CHARGEUR

Peu importe combien de balles vous avez tirées et combien il vous en reste. Tant que vous réussissez la tâche, votre arme continue de tirer sans problème. Mais en cas d'échec sur un jet de Tir, vous avez vidé votre chargeur sans réussir à toucher la cible ou bien votre arme n'a pas tiré, car elle est déchargée. Vous devez recharger! Parfois, vous pouvez décider de vider le chargeur pour gagner un avantage sur un jet de Tir. Ce qui peut être la bonne chose à faire, mais n'oubliez pas de recharger une fois que vous avez terminé.

IL A TIRÉ LE PREMIER !

Quelqu'un essaie de vous duper ou pire, ou alors c'est vous qui essayez de le tromper, peut-être même pour une bonne cause. Les situations peuvent être très variées, mais elles ont toutes tendance à finir par un pic de tension et par des châtaignes et des balles qui commencent à partir !

Quand le combat commence, le maître de la Fortune doit décider qui a tiré ou frappé en premier.

Pendant le combat, les Aventuriers décident dans quel ordre ils agissent les uns par rapport aux autres et comment se déplacer au mieux pour coordonner leurs actions, mais ils agissent tous avant ou après les ennemis, en fonction de qui a agi le premier !

BAGARRE

Lors d'une bagarre en combat rapproché, la situation est différente. Le joueur de chaque Aventurier lance les dés une fois pour déterminer s'il prend le dessus ou non. Par exemple, lors d'une bagarre contre un ennemi de base, si vous obtenez un succès de base, vous touchez l'ennemi et vous n'êtes pas touché. En cas d'échec, vous ratez votre coup et vous vous faites rosser ! Pendant une bagarre, les joueurs de TOUS les Aventuriers impliqués doivent faire un jet pour la tâche.

SCÈNE :

Une bagarre éclate. Le maître de la Fortune détermine que les ivrognes balourds qui attaquent représentent 1 danger de base.

L'Aventurier décide de rendre les coups. Son joueur fait un jet de Combat et obtient 1 succès de base. L'Aventurier évite d'être touché et donne un coup de poing.

La bagarre continue. Le joueur de l'Aventurier fait un autre jet de Combat, mais échoue. Cette fois, l'Aventurier prend un coup (et perd des points de Chance).

VAINCRE UN ENNEMI

Pour toucher un ennemi de base, il vous faut un succès de base. Pour toucher un ennemi important, il vous faut un succès important et ainsi de suite.

Quand un ennemi a été touché 3 fois, il a eu son compte. Soit il s'enfuit, soit il est assommé, soit il perd d'une manière ou d'une autre.

Mais il existe des manières de se débarrasser rapidement d'un ennemi :

DANS LA TÊTE ! : si vous obtenez un succès qui est 1 niveau au-dessus de celui dont vous avez besoin (important au lieu de de base, extrême au lieu d'important), l'ennemi est abattu d'un seul coup bien placé.

REGARDE UN PEU ÇA ! : si vous obtenez un succès qui est 2 niveaux au-dessus de celui dont vous avez besoin (extrême au lieu de de base, impossible au lieu d'important), vous réussissez à éliminer TOUS les ennemis de ce type d'un seul coup. Vous avez peut-être tiré dans un baril d'explosifs ou démoli l'échafaudage sur lequel ils se tenaient. Peu importe comment, l'important est de savoir si quelqu'un a vu ce que vous venez d'accomplir !



SCÈNE N° 5 : COMBAT

MAÎTRE DE LA FORTUNE

« Merci beaucoup. » Vous entendez résonner la voix de votre Rival, qui arrive dans la grotte avec une poignée d'hommes armés. « Nous n'aurions pas réussi sans vous. À présent, si cela ne vous ennuie pas, veuillez me remettre le manuscrit. »

PROFESSEUR

Je mets le manuscrit dans mon sac et je tire mon pistolet.

HOMME D'ACTION

« Oh, génial. Venez le chercher si vous y tenez tant que ça ! » J'essaie de l'occuper tout en m'avançant vers le rocher derrière lequel j'ai posé mon fusil.

PROFESSEUR

« Qu'est-ce que vous faites ? »

MAÎTRE DE LA FORTUNE

« Ah oui. Voyez-vous, je ne crois pas que vous soyez en position d'exiger quoi que ce soit », dit-il tout en montrant ses hommes de la main, et vous vous retrouvez mis en joue par plusieurs fusils. « Vous n'êtes que deux et nous sommes dix... »

Pendant ce temps, l'Homme d'action s'est rapproché de son fusil derrière le rocher et personne d'autre que le Professeur ne semble l'avoir remarqué.

PROFESSEUR

Je vois ce qu'il veut faire. Je ne veux pas que les ennemis s'en rendent compte, mais j'essaie de secouer la tête négativement. Ce n'est pas une bonne idée.

HOMME D'ACTION

Je réponds au regard inquiet du Professeur par un clin d'œil. Et je parle au Rival. « Pour vous dire la vérité, nous sommes trois! Dites bonjour à mon ami ici présent. » Je mets le fusil en joue et je tire sur les hommes. Et je vais vider mon chargeur sur eux pour faire bonne mesure!

[Fait un jet de TIR. Lance 7 dés (3 pour ses diamants en SANG-FROID et 3 pour ceux en TIR, plus 1 pour l'avantage donné par le fait de vider le chargeur) et obtient 2 succès importants.]

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Tu es à court de balles, mais le tir de barrage prend les ennemis par surprise. Trois ou quatre d'entre eux tombent au sol. Les hommes de votre Rival sont un ennemi IMPORTANT, donc tu l'as touché deux fois! Ceux qui sont encore debout veulent répliquer au tir. Vous devez tous les deux faire un jet pour esquiver 1 danger IMPORTANT. Les enjeux sont élevés. Vous pourriez être touchés et mourir ici!

HOMME D'ACTION

[Fait un jet de CASCADES. Lance 5 dés (3 pour ses diamants en ACTION et 2 pour ceux en CASCADES) et obtient 1 succès IMPORTANT et 1 succès DE BASE.]

Exactement ce que j'avais prévu. Je fais une roulade pour me mettre derrière le rocher. Avec mon succès IMPORTANT, j'évite les balles. J'utilise le succès DE BASE que j'ai obtenu pour me mettre à couvert!

PROFESSEUR

[Fait un jet de CASCADES. Lance 3 dés (2 pour ses diamants en SANG-FROID et 1 pour celui en CASCADES) et obtient 1 succès DE BASE.]

J'essaie aussi de me mettre à couvert, mais je n'ai pas l'habitude de me faire tirer dessus, moi!

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Il te fallait un succès IMPORTANT, donc c'est un échec.

Tu te jettes au sol pour tenter d'éviter les balles, mais tu t'y prends assez mal. Quand l'un des hommes de main te vise, votre Rival l'arrête d'un geste: « Idiot, tu risques d'abîmer le manuscrit! » Cet ordre semble t'avoir sauvé. Tu devrais perdre 3 points de Chance, mais comme tu as obtenu un succès DE BASE, tu n'en perds que 2!

Le Rival crie à ses hommes: « Arrêtez de tirer et récupérez-moi ce satané bouquin! » Les hommes baissent leurs fusils et se rapprochent de vous. Même sans armes, ils représentent 1 danger IMPORTANT.

HOMME D'ACTION

Je hurle: « Fuyez avec le livre! Je m'occupe d'eux! » et je m'interpose entre le Professeur et les hommes.

PROFESSEUR

Je tente de profiter de cette diversion pour m'enfuir un peu plus loin et me cacher derrière un gros rocher.

Je n'ai pas l'intention de me battre.

[Fait un jet de FURTIVITÉ. Lance 5 dés (2 pour ses diamants en CRIME et 3 pour ceux en FURTIVITÉ) et obtient 1 succès IMPORTANT et 1 succès DE BASE.]

Avec le succès IMPORTANT, je m'écarte des hostilités et je me cache quelque part. Comme j'ai aussi obtenu un succès DE BASE, je l'utilise pour ouvrir le manuscrit et commencer à le lire. Je pourrais le perdre d'un instant à l'autre alors mieux vaut sauter sur l'occasion!

HOMME D'ACTION

Je ne vais pas me dégonfler juste parce qu'ils sont plus nombreux. J'essaie de les combattre du mieux que je peux avec le fusil déchargé et d'éviter leurs coups. Peu importe que je me fasse toucher, je couvre juste la fuite du Professeur.

[Fait un jet de COMBAT. Lance 5 dés (2 pour ses diamants en ACTION et 3 pour ceux en COMBAT) et obtient 1 succès IMPORTANT.]

MAÎTRE DE LA FORTUNE

Vous avez tous les deux réussi. Le Professeur se cache de l'ennemi et commence à lire le manuscrit. Les pages sont rédigées dans une langue ancienne, du sumérien apparemment. En décrypter la signification va prendre du temps (et nécessiter un bon jet de CULTURE). Pendant ce temps, l'Homme d'action a obtenu un succès IMPORTANT. C'est suffisant pour parer les attaques ennemies et contre-attaquer. Ce qui donne 3 touches! Les ennemis vaincus tombent au sol autour de toi et te laissent chancelant, mais toujours debout. Mais votre Rival ne va pas abandonner si facilement. D'autres hommes arrivent depuis le tunnel. « Allez, bande d'idiots incompetents! Vous ne voyez pas qu'ils s'enfuient? » Mieux vaut commencer à courir.

MORT D'UN AVENTURIER

Nous savions tous que ce chapitre allait arriver tôt ou tard. C'est dommage parce que j'ai fini par beaucoup aimer votre sourire suffisant et votre visage d'escroc arrogant. Je serais triste d'apprendre que vous êtes parti parcourir le monde, mais que vous n'y avez trouvé que le bout de votre chemin. Mais ainsi va la vie. Sur cent personnes qui partent à l'Aventure, une seule arrive jusqu'au Trésor!

Quand vous n'avez **pas de Chance** et que vous avez épuisé vos **pièces de Chance**, vous ne pouvez plus vous permettre de faire d'erreur. Si vous échouez face à un danger ou à un ennemi, alors c'est vraiment fini pour vous. Je parle d'une **mort certaine**.

MORT CERTAINE

Les Aventuriers confrontés à une mort certaine peuvent être tombés dans un gouffre sans fond, être restés coincés dans l'hélicoptère qu'ils ont fait s'écraser ou avoir été transpercés de balles. Pour le dire clairement, leur Aventure a pris fin. À ce moment-là plus qu'à tout autre, le maître de la Fortune doit consulter les joueurs des Aventuriers, surtout celui de l'Aventurier confronté à une mort certaine, et permettre au personnage d'avoir une fin héroïque et mémorable.

Un Aventurier ne se contente pas de mourir. Il se bat jusqu'au bout. Et même quand il perd, il perd comme un héros.

Quand un Aventurier est confronté à une mort certaine, le joueur donne sa fiche au maître de la Fortune pour un éventuel usage ultérieur et peut choisir de se joindre à l'Aventure avec un nouvel Aventurier ou de prendre le contrôle de l'un des Figurants déjà introduits dans l'histoire par le maître de la Fortune.

REVENIR D'ENTRE LES MORTS

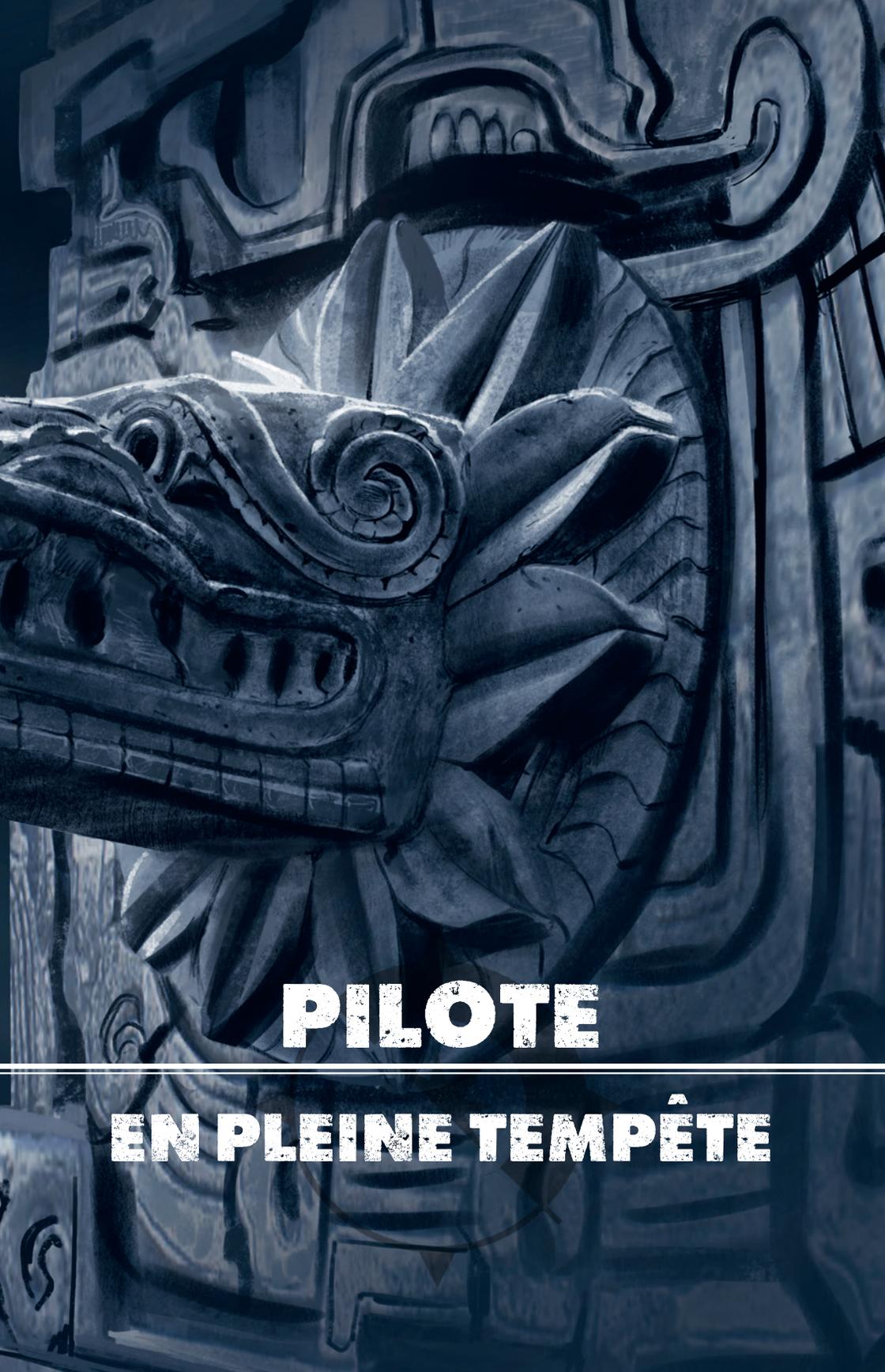
Ce qui est amusant avec une **mort certaine**, c'est qu'elle n'est que quasiment certaine.

Un Aventurier n'est jamais vraiment mort avant d'avoir été enterré à six pieds sous terre. Voilà pourquoi la plupart d'entre eux préfèrent se jeter dans un précipice ou disparaître dans l'océan et, plus généralement, font beaucoup d'efforts pour que leur corps ne soit jamais retrouvé.

Si un Aventurier est confronté à une telle mort, la seule chose certaine est que la table ne le reverra plus pendant un bon moment. Mais rien ne l'empêche de revenir lors de la prochaine saison par exemple, de retour d'entre les morts et avec une incroyable histoire à raconter sur sa survie miraculeuse. Ce genre de chose arrive sans arrêt !







PILOTE

EN PLEINE TEMPÊTE



PREMIER PAS

Regardez-vous! Parcourant joyeusement le tarmac avec votre sac sur le dos, dansant presque sur place d'impatience. Maintenant, je n'ai vraiment plus aucun conseil à vous donner. Il ne vous reste plus qu'à partir à l'Aventure et à montrer au monde de quoi vous êtes fait.

Pourquoi est-ce que vous êtes encore là? Vous hésitez? Le monde est vaste, l'histoire sans fin et le Trésor dépasse vos rêves les plus fous. Il est vrai que le premier pas est le plus difficile. Mais pas d'inquiétude, nous avons une Aventure prête à jouer. Un **pilote** pour entamer votre grand voyage.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour jouer sans trop de préparation ni d'informations. Il vous suffit de choisir un **Aventurier**, de définir votre **contexte** et... c'est tout!

CONTEXTE

L'Aventure n'est qu'un contenant prêt à être rempli de vos idées. Le pilote d'introduction a lieu à un endroit et à une époque qui ne sont pas définis. Il a juste lieu. Il en va de même pour tous les épisodes que vous trouverez dans **BROKEN COMPASS** et dans l'extension **L'ÂGE D'OR**.

Le contexte est constitué de variables que vous pouvez facilement modifier : le **Rival**, le **Trésor** et les **lieux**. Vos amis et vous pouvez librement choisir tous ces éléments.

Par exemple, un épisode peut être décrit comme se déroulant dans un temple précolombien perdu dans la jungle. Mais le plus souvent, vous pourriez lire une description indiquant que l'épisode commence dans des **RUINES** au cœur d'un **LIEU SAUVAGE**.

Vos amis et vous devez décider si les **RUINES** sont un château ou un sous-marin perdu et si le **LIEU SAUVAGE** est le sommet d'une montagne enneigée ou le fond de l'océan! L'Aventure n'appartient qu'à vous. Personne ne peut l'écrire à votre place.

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est prêt et en place. La préparation est terminée. Vous n'avez plus qu'à laisser libre cours à votre imagination et à déterminer le déroulement de votre histoire!

AVENTURIERS PRÊTS À JOUER

L'une des meilleures manières de démarrer votre **pilote** est de choisir lequel des Aventuriers prêts à jouer vous voulez incarner. Ils ont tous été créés à l'aide des **descripteurs** que vous trouverez dans le livre de base de **BROKEN COMPASS** et leurs **fiches d'Aventurier** sont incluses dans ce kit de démarrage rapide.

Comme tout Aventurier qui se respecte, tous les Aventuriers prêts à jouer n'ont ni passé ni objectif prédéfini. Ils n'ont besoin que de deux **descripteurs**, d'une **devise** et d'un brûlant désir d'action !

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Aventurier, asseyez-vous et faites un tour de table lors duquel chacun décide des objectifs de son Aventurier et des relations avec les autres Aventuriers. Par exemple, le premier joueur peut dire : « Je cherche le Trésor depuis des années, j'ai trouvé une nouvelle piste récemment et j'ai décidé d'embaucher les autres » ou « Je ne connais qu'un seul de mes compagnons et c'est pour lui que je suis là. » Vous n'avez besoin que d'une seule phrase courte et claire pour **définir la relation de votre Aventurier avec les autres Aventuriers** pour l'instant.

Avant de continuer, examinons les quatre Aventuriers des pages qui suivent.



JAKE O'DONNELL
HOMME D ACTION
RISQUE-TOUT

« J'ai survécu à pire! »

Si vous aimez les décharges d'adrénaline et que vous préférez agir d'abord et réfléchir ensuite, Jake est l'Aventurier fait pour vous! Souriez et sortez le flingue.



DONNIE « DIDI » DALTON
ACOLYTE ESCROC

*« Un tiens vaut mieux
que deux tu l'auras. »*

Si vous aimez contrôler la situation et que vous pensez pouvoir vous sortir de n'importe quel pétrin en baratinant, Didi est votre homme. Prenez un cigare et préparez-vous à lancer: « Je vous l'avais bien dit. »



DRE LAURA BENOIT
EXPLORATRICE
PROFESSEUSE

*« Finissez ce que vous
avez commencé. »*

Si vous avez le sentiment que pour que le travail soit bien fait, il faut le faire vous-même et que les gens ne devraient pas parler de ce qu'ils n'ont pas étudié, la docteure Benoit est là pour vous. Suivez la boussole et trouvez les réponses.



CALEB STONE

SOLDAT COSTAUD

*« Je n'abandonne jamais
un homme à terre. »*

Si vous pensez pouvoir mater à mains nues n'importe quel problème et que vous savez retrouver votre chemin dans une jungle armé uniquement d'un couteau et de la bonne attitude, choisissez Stone. Prenez une machette et taillez votre propre voie.

DÉFINIR LE CONTEXTE

Tous les épisodes de **BROKEN COMPASS** sont conçus pour pouvoir être adaptés à n'importe quelle histoire et être joués soit en tant qu'épisodes indépendants, soit dans le cadre d'une saison. Cela vous permet d'avoir toujours quelques heures de jeu déjà prêtes sans avoir besoin de beaucoup de préparation avant !

Pour vous aider à adapter tous les épisodes à votre Aventure, vous allez constater que les épisodes ont une structure bien définie, mais pas de **contexte**. **Le contexte est un ensemble de détails qui rendent votre histoire unique.** Par exemple, il inclut le **lieu** où se déroulent les événements, le **Trésor** que vous recherchez et le **Rival** que vous affrontez.

En définissant le contexte une fois que tout le monde est assis autour de la table, vous pouvez modifier l'épisode autant de fois que vous le désirez pour tous les styles et les préférences.

Une fois que tous les joueurs sont installés à la table et ont choisi leur Aventurier, le maître de la Fortune doit poser quelques questions simples pour établir le contexte du jeu. **Tout d'abord, les joueurs doivent décider si les Aventuriers se connaissent et, si oui, comment.** Pas besoin de longues histoires, seulement de quelques phrases pour comprendre qui connaît qui et pourquoi tout le monde est réuni. Ensuite, chaque joueur peut demander un objet, un accessoire ou une arme en particulier pour son Aventurier qu'il estime utile ou important.

L'étape suivante consiste à décider où et quand. À quelle époque votre histoire se déroule-t-elle ? Décidez-en ensemble, votez, remettez-vous-en au maître de la Fortune ou même lancez un dé ! Une fois que vous avez décidé des coordonnées, c'est au tour du Trésor. **Quel Trésor recherchez-vous et pourquoi ?** C'est peut-être la question la plus importante, car la direction de votre voyage en dépend.

La dernière question, mais non la moindre consiste à définir qui est votre Rival, à supposer que vous le connaissiez !

Une fois que tout est décidé et que tout le monde est satisfait, le maître de la Fortune doit résumer tout ce que vous avez déterminé et essayer de raconter l'histoire qui a réuni les Aventuriers pour ce voyage. Installez-vous confortablement, l'épisode va commencer !

EN PLEINE TEMPÊTE

Passons aux choses sérieuses. Dans les pages qui suivent, vous trouverez un épisode spécial, un pilote d'introduction intitulé **En pleine tempête**. Pour jouer cet épisode, vous devez définir les éléments suivants :

L'ÉPOQUE : pour l'instant, il vaut peut-être mieux rester en 1999. Mais si vous pensez avoir les connaissances nécessaires, n'hésitez pas à explorer l'Histoire.

LE LIEU SAUVAGE : le cœur de la forêt amazonienne, les montagnes enneigées du Népal, le désert du Sahara. Tout endroit difficile à atteindre, dur à explorer et rempli de dangers peut convenir !

LES RUINES ANCIENNES : un temple maudit, un château sinistre, une pyramide enterrée. N'importe quel bâtiment appartenant au passé.

LA CLÉ : une bague, une amulette, un livre, une statuette... bref, n'importe quel objet physique qui pourrait être nécessaire pour ouvrir la voie vers le Trésor.

LE TRÉSOR : vous n'allez certes pas le trouver demain, mais mieux vaut savoir ce que vous cherchez avant de partir en chasse.

LE RIVAL : qui d'autre est intéressé par le Trésor ? Et surtout, à quels hommes de main cette personne peut-elle faire appel ? A-t-elle embauché une armée de mercenaires ou un gang de malfrats ?

Une fois que vous avez répondu à ces quelques questions, vous êtes prêt à tourner cette page et à partir vivre votre Aventure.

Si vous n'avez pas d'idées, ne vous inquiétez pas. Après le pilote, vous trouverez un petit cadeau : tout un contexte prêt à jouer intitulé **La fureur de Quetzalcoatl**. Nous avons tout prévu !

J'AIME QUAND UN ACCROC SE DÉROULE SANS PLAN

Cet épisode a été rédigé de façon à avoir une structure prédéterminée, mais il se passe toujours des choses inattendues lors d'une Aventure. Si vous êtes le maître de la Fortune, vous devez vous attendre à tout ! C'est dans la nature des Aventuriers. Vous ne savez jamais ni où ils vont fourrer leur nez ni quelle piste ils vont suivre. Mais pas de panique. Il existe quelques règles simples.

Improviser : n'ayez pas peur d'explorer l'inconnu, d'inventer les choses au fur et à mesure et de vous amuser. Ce n'est qu'un jeu, alors ne vous mettez pas la pression !

S'adapter : suivez le raisonnement des Aventuriers, développez leurs idées et jouez avec eux. Qui sait où vous finirez ?

Surmonter : ne soyez pas paralysé par la panique. Continuez de raconter l'histoire. Votre première idée n'a pas besoin d'être parfaite, vous pouvez toujours l'ajuster au fur et à mesure.

SCÈNE N° 1 : DANS UN ABRI DU LIEU SAUVAGE, DE JOUR, EN INTÉRIEUR

Une tempête se prépare. La voiture des Aventuriers s'arrête devant un abri solitaire en plein milieu d'un **LIEU SAUVAGE**. Ils ont la **CLÉ** et cherchent quelqu'un qui puisse l'interpréter.
FONDU AU NOIR

Les Aventuriers sont tous entassés à l'intérieur du vieil abri. De l'autre côté de la table, un **vieil homme** au visage tanné se verse un verre d'alcool en les ignorant. S'ils essaient de lui parler, il leur répond calmement, mais dans une langue morte inconnue. Quand les Aventuriers lui donnent la **CLÉ**, le vieil homme l'étudie en la palpant. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il prononce péniblement quelques phrases que les Aventuriers comprennent.

VIEIL HOMME

Où... où avez-vous trouvé ça ?

Ses yeux aveugles transpercent les Aventuriers sans les voir. Une larme coule sur sa joue. Son abri est poussiéreux et encombré de bric-à-brac. Il est manifestement seul ici depuis longtemps. À l'extérieur de la petite pièce, la tempête commence.

VIEIL HOMME

*Cela fait tant d'années. Beaucoup de gens sont morts pour cette **CLÉ**. Beaucoup de mes amis...*

Il marque une pause. Effrayé, il attrape la main de l'Aventurier le plus proche et lui redonne la **CLÉ**. Il ne lâche pas sa main et le regarde droit dans les yeux.

VIEIL HOMME

*Vous êtes en grand danger. Vous devez agir vite ! La **CLÉ** va ouvrir la voie. Apportez-la à...*

Le tonnerre gronde brusquement. Les yeux du vieil homme s'écarquillent alors qu'il s'interrompt brutalement en bégayant quelques syllabes et tombe au sol. Une balle l'a touché dans le dos. Peu après, une pluie de balles transperce les murs de l'abri [**2 dangers DE BASE**]. Un groupe d'hommes armés et des véhicules lourds se rapprochent au même rythme que la tempête.

Les Aventuriers doivent prendre la **CLÉ** et fuir.

SCÈNE N° 2 : DANS LE LIEU SAUVAGE, DE JOUR, EN EXTÉRIEUR

Pas un instant pour reprendre votre souffle. Les Aventuriers doivent atteindre leur véhicule dès que possible s'ils veulent avoir un espoir d'échapper à leurs poursuivants. Vous sentez tous la tempête dont l'électricité statique vous hérisse les poils. L'air est empli de plomb et de tension.

POURSUIVANTS

*Ne les laissez pas s'enfuir ! Il faut récupérer la **CLÉ** !*

Les poursuivants disposent de plusieurs véhicules et ont tous l'air lourdement armés. Ils se divisent en 2 groupes et tentent d'attaquer les Aventuriers depuis la gauche et la droite [**2 ennemis IMPORTANTS**]. L'Aventurier conducteur doit non seulement vous sortir tous de là, mais aussi éviter d'embourber le véhicule sur ce terrain naturel [**+1 danger DE BASE**]. Si les Aventuriers se retrouvent à devoir continuer à pied parce que le véhicule est embourbé, ils subissent tous 1 désavantage sur toutes leurs tâches physiques.

Après trois rounds de poursuite ou une fois que tous les ennemis ont été vaincus, la tempête s'abat sur les Aventuriers. L'intempérie est si violente qu'il leur est presque impossible de communiquer entre eux.

Traverser la tempête est difficile [**3 dangers DE BASE**] et les Aventuriers doivent prendre garde à la fois aux obstacles qu'ils trouvent sur le chemin et au danger d'être emportés par le vent.

Au fur et à mesure que la tempête gagne en intensité, elle devient insoutenable et tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol est soufflé et éparpillé un peu partout sur le chemin, comme si les objets étaient tombés du ciel. Après deux rounds ou une fois que le joueur d'un Aventurier a utilisé une **pièce de Chance**, la situation se dégrade. Les Aventuriers, ou au moins l'un d'entre eux, semblent glisser, le sol cède sous leurs pieds et un gouffre s'ouvre à cause de l'effondrement. Les malchanceux font une chute de plusieurs mètres et se sentent **BRISÉS** par ce plongeon. Quiconque se trouve encore à la surface est obligé de sauter dans le gouffre pour éviter d'être englouti par la tempête [**défi DE BASE**].

Mais en tombant dans cette grande caverne souterraine, les Aventuriers sont arrivés dans un lieu qui semble à la fois à l'abri de la tempête et de leurs ennemis, c'est pourquoi ils peuvent tous récupérer leur Chance.

SCÈNE N° 3 : DANS LES RUINES ANCIENNES, DE JOUR, EN INTÉRIEUR

L'immense caverne s'enfonce davantage dans les profondeurs du **LIEU SAUVAGE**. Un Aventurier attentif [**défi DE BASE**] remarque que les parois de la grotte sont naturelles, mais que son sol a été aplani par la main de l'homme.

Pendant qu'ils marchent, les Aventuriers entendent la tempête rugir au-dessus d'eux. Il faudrait être fou pour ressortir à l'extérieur maintenant. En continuant leur chemin, et en marchant prudemment sur ce terrain accidenté, les Aventuriers arrivent devant l'entrée de **RUINES ANCIENNES**. Le grand portique qui menait autrefois à l'intérieur des ruines s'est effondré, usé par le temps, et n'est à présent plus qu'une pile de gravats. Mais le même symbole que celui tracé sur la **CLÉ** est présent sur les pierres, à peine visible. Serait-ce l'endroit dont parlait le vieil homme ?

En analysant les formations de gravats [**défi DE BASE**], vous vous rendez compte que les **RUINES ANCIENNES** ont été démolies par quelqu'un, comme s'il essayait d'enterrer pour toujours un secret dangereux et d'empêcher qui que ce soit d'autre d'y accéder. Vous devez trouver un moyen d'avancer malgré les décombres de roche, que ce soit en les escaladant ou en creusant un tunnel en dessous. Dans les deux cas, vous devez sérieusement vous retrousser les manches [**défi IMPORTANT**].

FONDU AU NOIR

Au-delà des gravats, les **RUINES ANCIENNES** se poursuivent par un long couloir. Sur les murs écaillés, vous voyez le symbole de la **CLÉ** qui se répète plusieurs fois. Sous l'un de ces symboles, le squelette d'un homme a laissé un dernier message du passé.

NOTE

*C'est la fin. Personne n'atteindra le **TRÉSOR**. Je vais mourir ici avec cette terrible malédiction.*

Il semblerait que l'homme soit mort de faim ou de maladie. À partir de là, les **RUINES ANCIENNES** s'enfoncent encore plus loin dans la terre et les salles deviennent de plus en plus larges. Les ténèbres enveloppent rapidement le groupe et sans source de lumière, les Aventuriers subissent 1 **désavantage** sur toutes leurs tâches. Au bout du couloir, le plafond disparaît au-dessus de vos têtes et le sol s'incline abruptement pour se terminer en ravin.

En regardant par-dessus le rebord, vous pouvez à peine en voir le fond. Atteindre l'autre côté du précipice en sautant n'est peut-être pas impossible [**danger EXTRÊME**], mais il y a forcément un moyen plus sûr d'avancer. Sur le mur, vous trouvez un vieux mécanisme. Une fois que vous réussissez à le faire fonctionner, la terre semble trembler et une passerelle de pierre s'élève depuis le ravin, reposant sur un unique pilier central.

Un Aventurier observateur remarque [**défi DE BASE**] une gravure de texte presque effacée sur l'extrémité du pont qui se trouve du côté du groupe. Si les personnages parviennent à traduire le texte [**défi IMPORTANT**], cela donne quelque chose comme :

GRAVURE

Abandonnez vos amis et votre famille.

C'est un **INDICE** très précieux. Pour avancer sans risque, les Aventuriers doivent passer un par un. Si 2 personnes ou plus s'engagent sur le pont en même temps, la passerelle se met à tourner sur son axe et des lames tranchantes émergent du sol [**2 dangers IMPORTANTS**]. De plus, quiconque tient une source de lumière risque de la laisser tomber [**+1 danger DE BASE**]. Si les Aventuriers obtiennent l'**INDICE** et s'avancent un à la fois, ils peuvent tous facilement éviter le piège. Tous sauf un, du moins. Le pont est très vieux et très usé et le mécanisme était immobile depuis des siècles. Quand le dernier Aventurier traverse la passerelle, non seulement tous les pièges se déclenchent sans raison, mais toute la structure commence à s'effondrer sous ses pieds [**3 dangers IMPORTANTS**].

FONDU AU NOIR

Les **RUINES ANCIENNES** continuent de s'enfoncer plus profondément sous terre. Sans lampe torche, les Aventuriers font le chemin dans le noir total. Ils ne peuvent pas s'arrêter pour reprendre leur souffle. Manifestement, les **RUINES ANCIENNES** pourraient s'écrouler à tout moment et les hurlements de la tempête filtrent par les fissures dans les murs. La seule façon de se sortir de cette situation, c'est d'avancer. Un autre vaste couloir emmène le groupe dans une petite salle circulaire.

SCÈNE N° 4 : SALLE AU TRÉSOR, DE JOUR, EN INTÉRIEUR

La chambre abandonnée abrite un grand brasero et tout ce qu'il faut pour y allumer un feu. Une fois qu'il a pris, les flammes se répandent par un labyrinthe de petits canaux sillonnant les murs et éclairent la salle de tous les côtés par une spirale de feu. Les cercles de lumière tracés sur le sol convergent vers un seul et même endroit : un piédestal de pierre marqué du même symbole que la **CLÉ**.

Maintenant qu'elle est illuminée, la pièce semble bien préservée. Une multitude de squelettes poussiéreux sont allongés au sol ou appuyés contre les murs. En examinant soigneusement les restes [**défi IMPORTANT**], un Aventurier comprend qu'ils ont tous été tués par-derrière, peut-être par les personnes qui ont fait s'effondrer l'entrée des **RUINES ANCIENNES**. Il semblerait que ces gens n'aient reculé devant rien pour empêcher les autres de découvrir le **TRÉSOR**. L'un des squelettes est étendu au sol dans une position étrange, un poignard encore enfoncé entre deux vertèbres. Il semble avoir une main sur sa bouche.

Si un Aventurier décide de fouiller dans la bouche du squelette, il risque de devenir **EFFRAYÉ** (ou **EMBARRASSÉ** selon sa réaction) après y avoir mis la main, car un gros insecte [**défi IMPORTANT de Calme**] en sort. Après cela, quelqu'un peut remarquer que le squelette a quelque chose dans la bouche : un message. C'est un **INDICE** concernant le **TRÉSOR**.

INDICE

Eau. Terre. Feu. Air.

Interrompre le rayon de lumière là où il touche le sol n'a aucun effet. La lumière en spirale est un **INDICE** concret qui montre où vous ne devez PAS mettre les pieds pour ne pas courir de risque. Pour atteindre l'autre côté sans risque, les Aventuriers doivent avancer dans l'ombre uniquement. Pour réussir à traverser le cercle le plus large, les Aventuriers doivent juste faire preuve d'un minimum de prudence. S'ils mettent un pied dans la lumière, cela déclenche le premier piège et deux grandes faux sortent des murs, se balançant d'avant en arrière comme des pendules avant de retourner dans leurs niches [**2 dangers IMPORTANTS**]. Plus vous vous rapprochez du piédestal, plus les cercles sont proches les uns des autres et moins vous avez d'ombre sur laquelle marcher.

Pour éviter de poser le pied au mauvais endroit, les Aventuriers ont besoin d'une bonne dose de FURTIVITÉ [défi IMPORTANT]. Si un Aventurier met le pied dans la lumière, il est enveloppé par une gerbe de flammes jaillissant du piédestal [1 danger IMPORTANT] pendant quelques secondes et doit veiller à ne pas laisser tomber la CLÉ [+1 danger DE BASE].

Au sommet du piédestal se trouve un trou poussiéreux qui, une fois nettoyé, semble avoir la même forme que la CLÉ. Après avoir inséré la CLÉ, les RUINES ANCIENNES tremblent et quelques pierres tombent des murs. Dix petites gemmes atteignent la surface du piédestal, chacune d'une couleur différente. La seule manière d'ouvrir la serrure consiste à appuyer sur les gemmes dans le bon ordre. La combinaison est la suivante: bleu, vert, rouge et blanc, ce qui peut être compris en réfléchissant à l'INDICE. Si les Aventuriers entrent la mauvaise combinaison, des flammes surgissent de nouveau du piédestal.

Une fois que les personnages ont tapé la bonne combinaison, le piédestal rentre dans le sol avec la CLÉ et les gemmes. La chambre vibre comme si elle était secouée par un séisme et le plafond s'ouvre comme les pétales d'une fleur. De gros blocs de pierre s'écrasent au sol. La tempête s'engouffre dans la pièce avec fureur et quiconque ne parvient pas à s'accrocher fermement à quelque chose risque d'être soufflé contre un mur et de perdre ses équipements [3 dangers DE BASE].

Les vents de la tempête s'infiltrent par de longues fissures dans les murs et activent un autre mécanisme lourd qui fait s'élever un deuxième piédestal et ferme le plafond au-dessus du groupe. Sur ce piédestal doré se trouve un autre objet précieux: une CARTE cryptique qui va mener au TRÉSOR.

Et c'est à cet instant que des dizaines d'hommes armés font irruption dans la pièce. Leurs rangs s'écartent pour laisser passer leur chef, le RIVAL.

RIVAL

Merci beaucoup. Je vais prendre cela.

Fin de l'épisode.

LA FUREUR DE QUETZALCOATL

CONTEXTE POUR EN PLEINE TEMPÊTE

ÉPOQUE : 1999.

LIEU SAUVAGE : jungle mexicaine.

RUINES ANCIENNES : la pyramide enterrée de Quetzalcoatl.

CLÉ : une dague en or portant l'effigie de Quetzalcoatl.

TRÉSOR : l'or de Montezuma.

RIVAL : Julio Romero, ancien colonel de l'armée renvoyé pour ses crimes.

Les Aventuriers commencent le pilote assis dans une jeep qui progresse difficilement dans la jungle. L'un de leurs contacts leur a juré ses grands dieux que la seule personne qui peut les aider à déchiffrer la signification de la dague est un vieil ermite vivant loin de la civilisation.

Après plusieurs heures passées à tourner en rond jusqu'à ce que le réservoir du véhicule soit presque vide, les Aventuriers aperçoivent l'humble tente rouge et jaune où ils espèrent trouver des réponses.

Le ciel s'assombrit rapidement, annonçant l'arrivée de la pluie.

À l'extérieur de la tente se trouve un petit jardin désert. À l'intérieur, une forte odeur de tabac émane d'un cigare roulé à la main entre les doigts d'un vieil homme natif de la région. Il ne parle qu'un obscur dialecte uto-aztèque. Quand les Aventuriers lui posent des questions, il se contente d'émettre des grognements inintelligibles tout en arborant un grand sourire agaçant. Il est totalement aveugle, mais cela ne se voit pas, car il connaît sa tente par cœur.

Quand il touche la dague, il ne parvient qu'à bégayer quelque chose au sujet de Quetzalcoatl avant d'être sauvagement assassiné d'une balle dans le dos par les gros bras du colonel Romero.

6 camions militaires suivent les Aventuriers, 3 sur leur gauche et 3 sur leur droite, tandis que la pluie se met à tomber dru, ajoutant encore davantage de complications à leur débandade par un sentier sinueux dans la jungle. Après quelques secondes, la pluie devient une véritable tempête tropicale qui s'abat sur les Aventuriers comme une massue et, heureusement pour eux, fait s'effondrer le sol sous leurs pieds pour dévoiler une caverne naturelle où ils trouvent les ruines d'une pyramide ancienne consacrée au culte de Quetzalcoatl.

Les squelettes à l'intérieur du temple sont ceux de conquistadors espagnols qui semblent s'être massacrés entre eux. On dirait qu'ils ont trouvé l'endroit où était caché l'or de Montezuma, mais qu'ils se sont retournés les uns contre les autres, peut-être effrayés par la malédiction censée peser sur lui.

Il semblerait que certains des conquistadors aient tué les autres puis fait s'effondrer l'entrée de la pyramide pour s'assurer que personne ne trouve jamais l'or.

La carte indiquant l'emplacement de l'or de Montezuma est un joyau de la taille d'une main humaine, un diamant contenant une fine veine d'or. Quand la gemme est exposée à la lumière, cette veine dessine une carte de la jungle pointant droit vers l'emplacement mystérieux où les Aztèques d'autrefois ont caché le plus grand trésor de tous les temps.



JE SUIS JAKE O'DONNELL

APPELEZ-MOI SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN HOMME D'ACTION RISQUE-TOUT

LES ENDROITS OÙ JE ME SENS CHEZ MOI IRLANDE ÉTATS-UNIS BRÉSIL
PATRIMOINE PAYS NATAL LIEU DE TRAVAIL

J'ai survécu à pire !

DEVISE



ACTION ◆◆

CASCADES ◆◆◆

COMBAT ◆◆◆

COMMANDEMENT ◆◆◆

SANG-FROID ◆◆◆

CALME ◆◆◆

CONDUITE ◆◆◆

TIR ◆◆◆

CONNAISSANCE ◆◆◆

CULTURE ◆◆◆

PREMIERS SOINS ◆◆◆

TECHNOLOGIE ◆◆◆

SOCIÉTÉ ◆◆◆

CHARME ◆◆◆

ÉLOQUENCE ◆◆◆

OBSERVATION ◆◆◆

NATURE ◆◆◆

EXPLORATION ◆◆◆

ROBUSTESSE ◆◆◆

SURVIE ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

DEXTÉRITÉ ◆◆◆

FURTIVITÉ ◆◆◆

PRUDENCE ◆◆◆

CHANCE



BROKEN COMPASS

JE ME SENS

PUISSANT +◇ ACTION EN SANG -◇

AUDACIEUX +◇ SANG-FROID CHOQUÉ -◇

CONCENTRÉ +◇ CONNAISSANCE ÉTOURDI -◇

CONFIANT +◇ SOCIÉTÉ EMBARRASSÉ -◇

FÉROCE +◇ NATURE BRISÉ -◇

INTOUCHABLE +◇ CRIME EFFRAYÉ -◇

_____ +◇ _____ -◇

_____ +◇ _____ -◇



HÉROÏSME

HAUTEURS

PISTOLETS

EXPERTISE

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

PISTOLET	Vous permet de tirer
GRAPPIN	Relié à 30 m de corde
_____	_____
_____	_____
_____	_____

POCHES

Couteau suisse

SAC

SAC À DOS



Pistolet	2	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

CHARGEURS

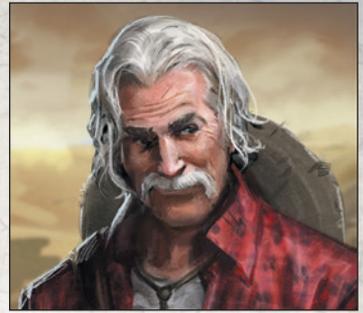
CICATRICES ET EXPÉRIENCES

JE SUIS DONNIE « DIDI » DALTON

APPELÉZ-MOI SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN ACOLYTE ESCROC

LES ENDROITS OÙ JE ME SENS CHEZ MOI LAKOTA ÉTATS-UNIS BRÉSIL
PATRIMOINE PAYS NATAL LIEU DE TRAVAIL

Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras
DEVISE



ACTION ◆◆

- CASCADES ◆◆◆
- COMBAT ◆◆◆
- COMMANDEMENT ◆◆◆

SANG-FROID ◆◆◆

- CALME ◆◆◆
- CONDUITE ◆◆◆
- TIR ◆◆◆

CONNAISSANCE ◆◆◆

- CULTURE ◆◆◆
- PREMIERS SOINS ◆◆◆
- TECHNOLOGIE ◆◆◆

SOCIÉTÉ ◆◆◆

- CHARME ◆◆◆
- ÉLOQUENCE ◆◆◆
- OBSERVATION ◆◆◆

NATURE ◆◆◆

- EXPLORATION ◆◆◆
- ROBUSTESSE ◆◆◆
- SURVIE ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

- DEXTÉRITÉ ◆◆◆
- FURTIVITÉ ◆◆◆
- PRUDENCE ◆◆◆

CHANCE

○○○○○○○○○○○



BROKEN COMPASS

JE ME SENS

- | | | |
|----------------|--------------|---------------|
| PUISSANT +◆ | ACTION | EN SANG -◇ |
| AUDACIEUX +◆ | SANG-FROID | CHOQUÉ -◇ |
| CONCENTRÉ +◆ | CONNAISSANCE | ÉTOURDI -◇ |
| CONFIANT +◆ | SOCIÉTÉ | EMBARRASSÉ -◇ |
| FÉROCE +◆ | NATURE | BRISÉ -◇ |
| INTOUCHABLE +◆ | CRIME | EFFRAYÉ -◇ |
| _____ +◆ | | _____ -◇ |
| _____ +◆ | | _____ -◇ |



- SOUTIEN
- MENSONGES
- CONTREBANDE
-
-
-

EXPERTISE

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

PISTOLET	Vous permet de tirer
CHAPEAU DE PAILLE	Vous protège du soleil

POCHES

Briquet
Cigare
Outils de crochetage
Flasque
Jumelles

SAC À DOS



	POCHES	SAC	SAC À DOS
Pistolet	2	2	

CICATRICES ET EXPÉRIENCES

SAC

CHARGEURS

JE SUIS DRE LAURA BENOIT

APPELÉZ-MOI SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN EXPLORATRICE PROFESSEUSE

LES ENDROITS OÙ JE ME SENS CHEZ MOI FRANCE CANADA FRANCE
PATRIMOINE PAYS NATAL LIEU DE TRAVAIL

Finissez ce que vous avez commencé
DEVISE



ACTION ◆◆

CASCADES ◆◆◆

COMBAT ◆◆◆

COMMANDEMENT ◆◆◆

SANG-FROID ◆◆

CALME ◆◆◆

CONDUITE ◆◆◆

TIR ◆◆◆

CONNAISSANCE ◆◆

CULTURE ◆◆◆

PREMIERS SOINS ◆◆◆

TECHNOLOGIE ◆◆◆

SOCIÉTÉ ◆◆

CHARME ◆◆◆

ÉLOQUENCE ◆◆◆

OBSERVATION ◆◆◆

NATURE ◆◆

EXPLORATION ◆◆◆

ROBUSTESSE ◆◆◆

SURVIE ◆◆◆

CRIME ◆◆

DEXTÉRITÉ ◆◆◆

FURTIVITÉ ◆◆◆

PRUDENCE ◆◆◆

CHANCE

○○○○○○○○○○○



BROKEN COMPASS

JE ME SENS

PUISSANT	+◆	ACTION	EN SANG	-◆
AUDACIEUX	+◆	SANG-FROID	CHOQUÉ	-◆
CONCENTRÉ	+◆	CONNAISSANCE	ÉTOURDI	-◆
CONFIANT	+◆	SOCIÉTÉ	EMBARRASSÉ	-◆
FÉROCE	+◆	NATURE	BRISÉ	-◆
INTOUCHABLE	+◆	CRIME	EFFRAYÉ	-◆
	+◆			-◆
	+◆			-◆



ARCHÉOLOGIE

ORIENTATION

ESCALADE

EXPERTISE

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

PISTOLET	Vous permet de tirer

POCHES

SAC À DOS

Boussole
Journal
Outils d'archéologie
Carte



POCHES	SAC	SAC À DOS
Pistolet	2	

CICATRICES ET EXPÉRIENCES

SAC

CHARGEURS

JE SUIS CALEB STONE

APPELÉZ-MOI SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN SOLDAT COSTAUD

LES ENDROITS OÙ JE ME SENS CHEZ MOI SAMOA ÉTATS-UNIS FRANCE
PATRIMOINE PAYS NATAL LIEU DE TRAVAIL

Je n'abandonne jamais un homme à terre
DEVISE



ACTION ◆◆

CASCADES ◆◆◆

COMBAT ◆◆◆

COMMANDEMENT ◆◆◆

SANG-FROID ◆◆◆

CALME ◆◆◆

CONDUITE ◆◆◆

TIR ◆◆◆

CONNAISSANCE ◆◆◆

CULTURE ◆◆◆

PREMIERS SOINS ◆◆◆

TECHNOLOGIE ◆◆◆

SOCIÉTÉ ◆◆◆

CHARME ◆◆◆

ÉLOQUENCE ◆◆◆

OBSERVATION ◆◆◆

NATURE ◆◆◆

EXPLORATION ◆◆◆

ROBUSTESSE ◆◆◆

SURVIE ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

DEXTÉRITÉ ◆◆◆

FURTIVITÉ ◆◆◆

PRUDENCE ◆◆◆

CHANCE

○○○○○○○○○○○



BROKEN COMPASS

JE ME SENS

PUISSANT +◇	ACTION	EN SANG -◇
AUDACIEUX +◇	SANG-FROID	CHOQUÉ -◇
CONCENTRÉ +◇	CONNAISSANCE	ÉTOURDI -◇
CONFIANT +◇	SOCIÉTÉ	EMBARRASSÉ -◇
FÉROCE +◇	NATURE	BRISÉ -◇
INTOUCHABLE +◇	CRIME	EFFRAYÉ -◇
_____ +◇		_____ -◇
_____ +◇		_____ -◇



TÂCHES MILITAIRES

FORCE

BAGARRE

EXPERTISE

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

REVOLVER	Vous permet de tirer
MACHETTE	Tranche la végétation
_____	_____
_____	_____
_____	_____

POCHES

SAC À DOS

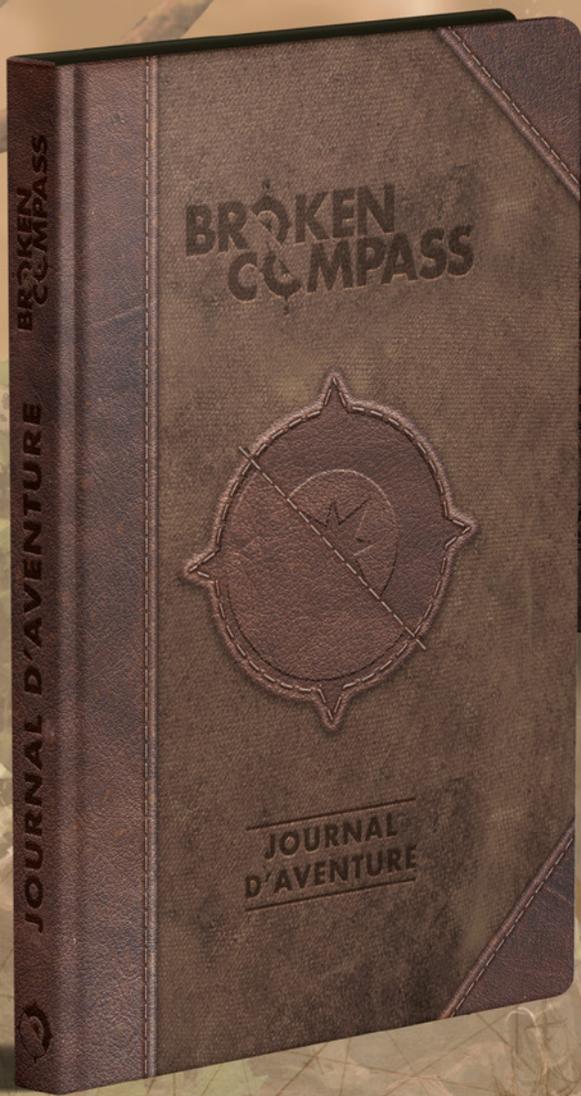


POCHES	SAC	SAC À DOS
Revolver	2	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
	72	72 79

CICATRICES ET EXPÉRIENCES

SAC

CHARGEURS





DÉCOUVREZ
LA GAMME

**BROKEN
COMPASS**

- LE JOURNAL D'AVENTURE
- L'ÂGE D'OR
- JOLLY ROGER
- VOYAGES EXTRAORDINAIRES
- UNIVERS PARALLÈLES
- ET L'ÉCRAN DE JEU



**EN PRÉCOMMANDE
PARTICIPATIVE
DU 19 SEPTEMBRE
AU 8 OCTOBRE 2024
SUR**



GAME ON
TABLETOP

<https://www.gameontabletop.com/cf4211/broken-compass-le-jeu-de-role-d-aventures.html>

