

# LE JEU ET SES AIDES

## Les règles

## La fiche de guide

## Les fiches d'aventuriers



Un mini jeu de rôle  
pour jouer des parties  
d'à peu près une heure  
avec de jeunes joueuses  
trop nombreuses

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
V1.5 publiée en 2021 par Jdrlab  
(merci à Marie Viala pour sa relecture)



Ce jeu a été mis en page à l'aide de fontes libres.  
**Sans Merci**, une fonte de Jack Usine distribuée  
gratuitement par la manufacture de lettres Smeltery.  
**Sylexiad Sans**, une fonte de Dr. Robert Hillier créée  
spécifiquement pour les personnes dyslexiques.  
Dicier, une fonte de [ ] et autres symboles ludiques  
par Speak the Sky, sous licence CC BY 4.0.

# LES TRUCS EN PLUS

## Des camarades prêtes pour l'aventure

## Une guilde pré-illustrée

## Une guilde concurrente

## LA PARTIE

**LE SENS DE JEU** est défini au début de la partie, par exemple le sens des aiguilles d'une montre. On respecte ce sens durant toute la partie.

**LES ADVERSAIRES** ou l'environnement agissent quand les joueuses ratent un jet, quand l'arbitre veut donner à un aventurier une occasion de briller, quand la séance est mollassonne ou qu'il faut recentrer la table.

**UN TOUR DE JEU** peut durer entre quelques secondes (scène d'action) et plusieurs heures (voyage, exploration...) pour les aventuriers.

Le tour d'une joueuse prend fin quand elle lance les dés, utilise une capacité, ou plus généralement prend une décision qui fait évoluer la scène.

L'arbitre a la tâche parfois compliquée de s'assurer que les tours ne soient pas trop longs, tout en donnant aux joueuses l'opportunité de faire des choix intéressants.

**VOTER À MAIN LEVÉE** est une bonne manière de limiter la durée des parties. Faut-il tuer le monstre ou l'apprivoiser ? Partir à l'est ou au nord ?

Laissez les joueuses discuter, mais si la situation s'éternise : on vote.



## LES ACTIONS

Quand un aventurier entreprend une action dont le résultat est incertain :

- 1 Sa joueuse pose une **question** à laquelle on ne peut répondre que par *oui* ou *non*.
- 2 L'arbitre énonce les **conséquences** d'un possible échec. La joueuse peut négocier.
- 3 La joueuse lance **2D6** : un double 1 (□□) signifie un échec automatique (*Non et...*) ; sinon elle ajoute à la **somme** des dés :
  - › +1 si son concept est utile à l'action
  - › +1 si au moins un de ses objets ou son arme est utile à l'action
- 4 L'arbitre interprète le **résultat** de l'action d'après le barème suivant :

□ □

**+ BONUS SUCCÈS ? Idées de conséquences**



**Non et...** Les ennuis s'accumulent, un objet est cassé, l'aventurier reçoit 2 pts de Stress...

3-6

**Non** L'adversité frappe, un objet tombe, l'aventurier reçoit 1 pt de Stress...

7-9

**Oui mais...** Un obstacle apparaît, un aventurier est en danger, la camarade suivante subit -1 à son jet...

10-11

**Oui**

12+

**Oui et...** L'aventurier gagne un avantage, trouve un objet, donne +1 à la camarade suivante...

## LES ÉPREUVES

Si une situation est trop complexe pour être résolue en une seule action, l'arbitre peut la représenter par une épreuve et sa **difficulté**. Chaque jet de dés réussi fait diminuer la difficulté de 1 (sur un 12+ elle diminue de 2). Quand la difficulté atteint 0, les camarades remportent l'épreuve.

Durant une épreuve l'arbitre peut :

- **ajouter des règles** au jeu ;
- **diminuer la difficulté** si les camarades adoptent une approche pertinente ;
- **annuler l'épreuve** si elles changent de plan.

EXEMPLES D'ÉPREUVES

*Faire le meilleur sorbet du village.*

*DIFF : nombre de joueuses /2*

*RÈGLE : Les camarades ont un tour de table pour réussir et -1 à leurs jets de dés tant qu'elles n'ont pas découvert l'ingrédient secret.*

*Trouver le nid des grenouilles dans les marais.*

*DIFF : nombre de joueuses /2*

*RÈGLE : Les camarades ont un tour de table pour réussir avant d'être repérées.*

*Vaincre un clan de gobelins.*

*DIFF : nombre de joueuses*

*RÈGLE : Quand une joueuse rate un jet de dés, le chaman peut soigner ses alliés et remonte la difficulté. Il faut l'éliminer en priorité !*

*Traverser une horde de zombies.*

*DIFF : nombre de joueuses /2*

*RÈGLE : L'innombrable et inépuisable horde inflige -1 aux jets de dés des camarades si elles tentent une approche frontale.*

## L'ENTRAÏDE

Après un jet de dés, les joueuses peuvent cocher 1 point de Stress et expliquer comment leur aventurier **aide** sa camarade pour améliorer d'un cran sa réussite.

En cas d'**action de groupe**, seule la joueuse dont c'est le tour lance les dés, mais elle peut s'appuyer sur le concept et les objets des camarades de son aventurier pour ce jet.

Ces actions sont souvent le moment idéal pour que les camarades clament ensemble la devise de la guilde.

## LE STRESS

Les aventuriers commencent chaque partie sans Stress. Quand un aventurier atteint 3 points de Stress, il est **épuisé**. Il peut continuer l'aventure, mais rate automatiquement toute action nécessitant de lancer les dés.

Il peut cependant décider de **se sacrifier** dans une action d'éclat :

- en **aidant** une camarade si ce n'est pas son tour ;
- en obtenant un dernier **Oui et...** sans jet de dés si c'est son tour.

*Ce jeu a été testé avec des joueuses nombreuses. Si elles sont quatre ou moins, l'arbitre peut autoriser un repos effaçant 1 ou 2 points de Stress par aventurier.*

## GLOSSAIRE

**Jeu de rôle**

*Un jeu de société dans lequel on raconte ensemble une histoire en jouant des personnages.*

**Joueuse**

*La personne autour d'une table ou devant un écran qui joue un aventurier dans une histoire rocambolesque.*

**Arbitre**

*La personne sympa qui se charge de décrire le monde et de réagir aux actions des aventuriers. C'est beaucoup de boulot, heureusement elle n'a pas de dés à lancer.*

**Aventurier**

*Le personnage que contrôle la joueuse dans l'histoire.*

**Camarade**

*L'aventurier d'une autre joueuse.*

**Guilde**

*Un groupe d'aventuriers qui se soutiennent et vont à l'aventure ensemble.*

**Devise**

*La phrase cool qu'on dit dans la guilde quand on fait un truc cool.*

## GUILDE

Les personnages appartiennent tous à la même guilde d'aventuriers plus ou moins héroïques... Les joueuses choisissent ensemble le **nom** et la **devise** de la guilde et remplissent sa fiche, qui évoluera au fil des aventures et peut - *devrait !* - être illustrée.

## CONCEPT

On commence par écrire un rapide concept de son aventurier en **4 mots maximum**.

EXEMPLES : *Alchimiste érudite et insupportable, Jeune garde bien entraînée, Vieille guerrière goblin coriace, Apprentie forgeronne agile, Nonne combattante silencieuse, etc.*

## CAPACITÉ

On choisit ensuite une capacité spéciale dont l'usage coûte 1 point de Stress. Par exemple :

**Belle-parleuse** : Fait accepter un mensonge raisonnable.

**Druidesse** : Peut discuter avec un animal.

**Garde du corps** : Protège ses camarades des attaques physiques pendant un tour de table.

**Ninja** : Apparaît là où elle ne devrait pas être.

Aucun jet de dés n'est nécessaire pour utiliser une capacité : l'aventurier réussit forcément.

## ÉQUIPEMENT

- On choisit l'**arme** fétiche de l'aventurier ;
- on choisit **2 objets** ; il pourra en porter 6 en tout (pièces d'armure et animaux inclus).

Un objet consommable est noté **x?** (par ex. : *Sommifère (x2)* ne peut servir que 2 fois).

Chaque **pièce d'armure** peut encaisser une blessure (1 pt de Stress) par aventure. ☞

Un **compagnon animal** peut agir à la place de l'aventurier, avec +1 si l'action correspond à ses atouts (pas de bonus d'objet). En cas d'échec, il peut être blessé et devra être soigné à la ménagerie.



**Pisteuse** : Remonte n'importe quelle piste ou trouve son chemin.

**Sang de dragon** : Crache des flammes.

**Soignante** : Efface entièrement le Stress d'une camarade.

**Technique secrète** : Réussit une attaque et donne +1 à la camarade suivante.

Si une capacité est utile dans le cadre d'une **épreuve**, elle diminue sa difficulté de 2.



# LA GUILDE

NOM :

DEVISE :

## APRÈS UNE AVENTURE

### Nouvelle pièce ou laboratoire

Les camarades ajoutent une nouvelle pièce à leur guilde, qui n'en compte aucune à sa création. Pour ajouter un laboratoire, elles doivent avoir recruté au cours de leurs aventures une figurante capable de le gérer.

### Bénéfice pour les aventuriers

Chaque joueuse choisit une option dans les services qu'offre la guilde.

### La meilleure camarade

Élue par les joueuses, elle a le droit de faire un choix supplémentaire.

## LES PIÈCES

### LA BIBLIOTHÈQUE

L'endroit idéal pour apprendre et faire le point. La joueuse peut ajouter, changer ou enlever un mot au concept de son aventurier. (Le concept reste limité à 4 mots.)

### LA FORGE

L'aventurier choisit une nouvelle pièce d'armure (il peut en avoir jusqu'à 3) : bouclier, casque, plastron...

### L'INTENDANCE

L'aventurier choisit deux objets au choix :

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| • Boussole               | • Marteau et clous          |
| • Cape sombre            | • Menottes                  |
| • Colle extra-forte (x1) | • Pelle                     |
| • Grappin                | • Piège à ours (x1)         |
| • Instrument de musique  | • Poivre extra-piquant (x2) |
| • Lanterne               | • Scie                      |
|                          | • Vilebrequin               |

### LA MÉNAGERIE

Un aventurier ayant sympathisé pendant une aventure avec un animal peut l'adopter et l'installer dans la ménagerie. L'animal est alors considéré comme son compagnon animal : il est noté dans son inventaire et peut être enchanté. Si le compagnon animal est blessé, l'aventurier doit consacrer sa prochaine visite de la guilde à le soigner.

## LES LABORATOIRES

Pour être exploitées, ces pièces doivent être gérées par une figurante compétente recrutée durant une aventure.

### L'ATELIER LOUCHE

NOM DE LA FILOUTE :

L'aventurier choisit un objet au choix :

- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| • Bombe puante (x2)   | • Faux artefact          |
| • Chausse-trapes      | • Kit du piègeur         |
| • Dés pipés           | • Outils de crochetage   |
| • Déguisement         | • Somnifère (x1)         |
| • Flacon d'huile (x2) | • 4 m de filin invisible |
| • Fumigène (x1)       |                          |

### LE REPAIRE D'ALCHIMIE

NOM DE L'ALCHIMISTE :

L'aventurier obtient une potion au hasard :


- Araignée (permet de grimper aux parois et au plafond)
- Bon chien (la buveuse obéit au prochain ordre qu'elle reçoit)
- Caméléon (invisibilité pendant un tour)
- Léopard (fait repousser un membre fraîchement coupé)
- Serpent (ramollit les os et permet de passer par de petites ouvertures)
- Tortue (insensibilité aux coups mais lenteur extrême pendant deux tours)

### LE SALON D'ENCHANTEMENT

NOM DE L'ENCHANTERESSE :

Le bonus d'un objet ou un compagnon animal enchanté est +2 lorsqu'une condition, proposée par la joueuse et acceptée par l'arbitre, est remplie. (L'art d'enchanter les pièces d'armure s'est perdu au fil des siècles.)


EXEMPLES : Une épée trancheuse de géant, une oie redoutable la nuit, un banjo par-fait pour jouer quand il pleut...

 Ce petit crayon est une invitation à illustrer les figurantes recrutées (dans les médaillons) et la guilde (à droite).

# SODALITAS




Empty form area for character information.

**NOM :** STRESS   
**CONCEPT :** GUILDE :  
**CAPACITÉ :** Devise :  
«

**INVENTAIRE** >>>


**ARME**


Empty form area for character information.

**NOM :** STRESS   
**CONCEPT :** GUILDE :  
**CAPACITÉ :** Devise :  
«

**INVENTAIRE** >>>


**ARME**

Empty form area for character information.

**NOM :** STRESS   
**CONCEPT :** GUILDE :  
**CAPACITÉ :** Devise :  
«

**INVENTAIRE** >>>


**ARME**

FICHE D'AVENTURIER

FICHE D'AVENTURIER

NOM

INVENTAIRE

NOM

INVENTAIRE

CONCEPT

4 mots max

CONCEPT

4 mots max

CAPACITÉ

1 pt de Stress  
= réussite auto

CAPACITÉ

1 pt de Stress  
= réussite auto

GUILDE

Devise

«

»

GUILDE

Devise

«

»

STRESS



ARME

STRESS



ARME

se sacrifier < action d'éclat pour aider une camarade  
obtenir un dernier Oui et... sans jet

se sacrifier < action d'éclat pour aider une camarade  
obtenir un dernier Oui et... sans jet

SODALITAS

SODALITAS



# LA GUILDE

**NOM :** Magna Arbor

**DEVISE :** Nous sommes la forêt derrière l'arbre !

## APRÈS UNE AVENTURE

### Nouvelle pièce ou laboratoire

Les camarades ajoutent une nouvelle pièce à leur guilde, qui n'en compte aucune à sa création. Pour ajouter un laboratoire, elles doivent avoir recruté au cours de leurs aventures une figurante capable de le gérer.

### Bénéfice pour les aventuriers

Chaque joueuse choisit une option dans les services qu'offre la guilde.

### La meilleure camarade

Élue par les joueuses, elle a le droit de faire un choix supplémentaire.

## LES PIÈCES

### LA BIBLIOTHÈQUE

L'endroit idéal pour apprendre et faire le point. La joueuse peut ajouter, changer ou enlever un mot au concept de son aventurier. (Le concept reste limité à 4 mots.)

### LA FORGE

L'aventurier choisit une nouvelle pièce d'armure (il peut en avoir jusqu'à 3) : bouclier, casque, plastron...

### L'INTENDANCE

L'aventurier choisit deux objets au choix :

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| • Boussole               | • Marteau et clous          |
| • Cape sombre            | • Menottes                  |
| • Colle extra-forte (x1) | • Pelle                     |
| • Grappin                | • Piège à ours (x1)         |
| • Instrument de musique  | • Poivre extra-piquant (x2) |
| • Lanterne               | • Scie                      |
|                          | • Vilebrequin               |

### LA MÉNAGERIE

Un aventurier ayant sympathisé pendant une aventure avec un animal peut l'adopter et l'installer dans la ménagerie. L'animal est alors considéré comme son compagnon animal : il est noté dans son inventaire et peut être enchanté. Si le compagnon animal est blessé, l'aventurier doit consacrer sa prochaine visite de la guilde à le soigner.

## LES LABORATOIRES

Pour être exploitées, ces pièces doivent être gérées par une figurante compétente recrutée durant une aventure.

### L'ATELIER LOUCHE

NOM DE LA FILOUTE :

L'aventurier choisit un objet au choix :

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| • Bombe puante (x2)   | • Fumigène (x1)        |
| • Chausse-trapes      | • Kit du piègeur       |
| • Dés pipés           | • Outils de crochetage |
| • Déguisement         | • Somnifère (x1)       |
| • Faux artefact       | • 4 m de fil invisible |
| • Flacon d'huile (x2) |                        |

### LE REPAIRE D'ALCHIMIE

NOM DE L'ALCHIMISTE :

L'aventurier obtient une potion au hasard :

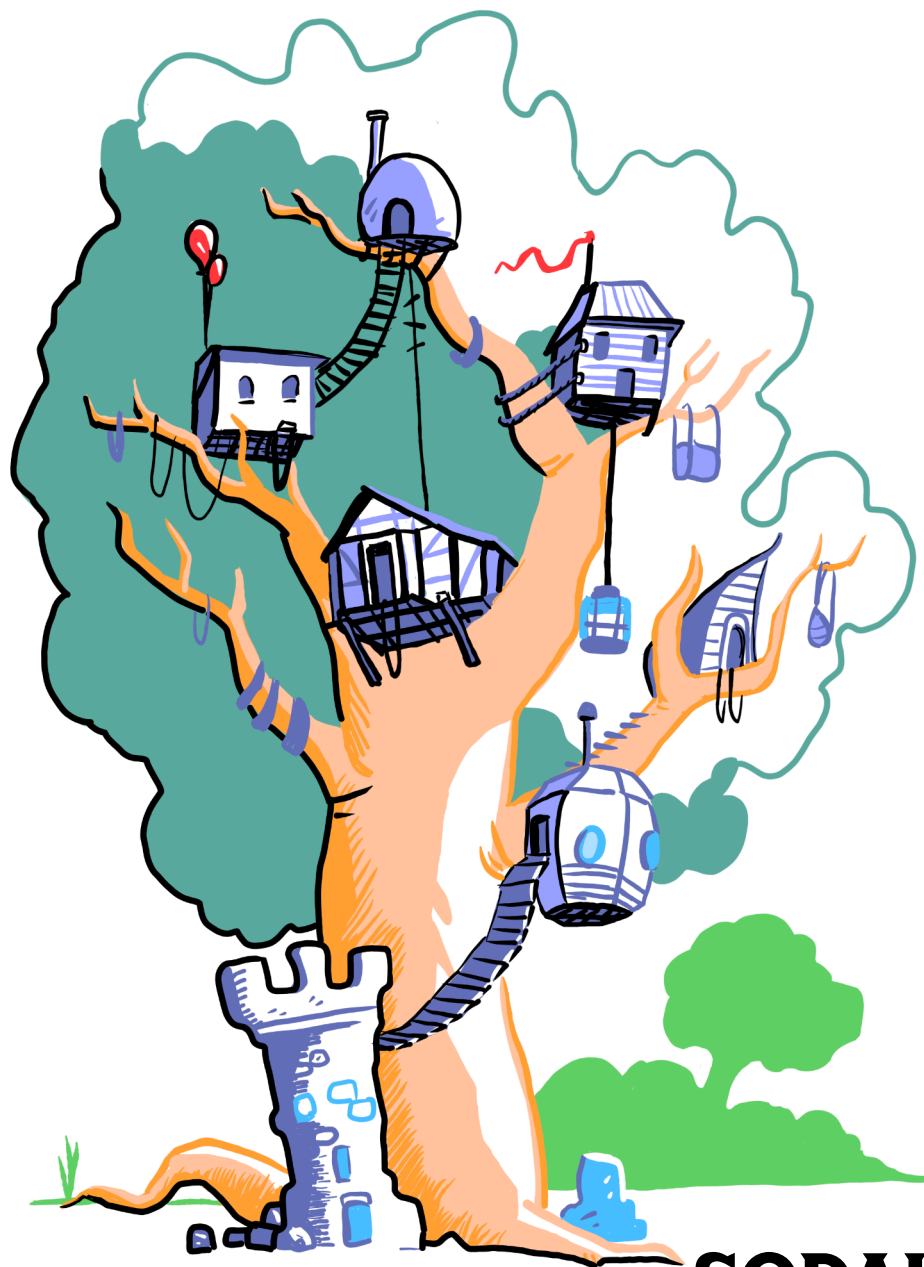
- Araignée (permet de grimper aux parois et au plafond)
- Bon chien (la buveuse obéit au prochain ordre qu'elle reçoit)
- Caméléon (invisibilité pendant un tour)
- Léopard (fait repousser un membre fraîchement coupé)
- Serpent (ramollit les os et permet de passer par de petites ouvertures)
- Tortue (insensibilité aux coups mais lenteur extrême pendant deux tours)


### LE SALON D'ENCHANTEMENT

NOM DE L'ENCHANTERESSE :

Le bonus d'un objet ou un compagnon animal enchanté est +2 lorsqu'une condition, proposée par la joueuse et acceptée par l'arbitre, est remplie. (L'art d'enchanter les pièces d'armure s'est perdu au fil des siècles.)

EXEMPLES : Une épée trancheuse de géant, une oie redoutable la nuit, un banjo par-fait pour jouer quand il pleut...



 Ce petit crayon est une invitation à illustrer les figurantes recrutées.

**SODALITAS**

# LES COLLECTIONNEURS

Des figurantes à utiliser seules ou en tant que guilde concurrente pour pimenter les aventures.

## Les Collectionneurs sont là pour :

- ☐ Voler un artefact
- ☐ Trouver un remède à la gênante lycanthropie de Bernard
- ☐ Ressusciter l'obsession d'Ahmad

## LEUR BASE : L'ancien château familial de Zéline

### H L'hospice de Balthazard

Les chances de guérison varient beaucoup selon les dernières lubies du médecin.

### P L'étrange porcherie

La descendance de Grouin est nombreuse et caractérielle.

### Q Les quartiers

Un labyrinthe de pièces habitées par les membres, une grande salle à manger, une bibliothèque pleine de romans d'amour.

- ☐ Trouver un ingrédient permettant de faire grandir Grouin encore plus
- ☐ Mener à bien le rituel étrange qui obsède Balthazard
- ☐ Remplir la même mission que les aventuriers

### N La Niche

Ancienne prison qui sert surtout à enfermer Bernard la nuit.

### C Les catacombes

D'innombrables squelettes parfois animés par les expériences d'Ahmad.

### T La salle au trésor

La collection d'artefacts de Zéline est gigantesque. Toute cette magie au même endroit, c'est bien trop dangereux.



« Nos lubies avant tout ! »

## ZÉLINE

*Noble déchue mais cultivée  
Collectionneuse d'artefacts*

Zéline veut :

- ☐-☐ Un objet appartenant à une figurante
- ☐-☐ L'objet préféré d'une camarade
- ☐ Un aventurier

Zéline est équipée de :

- ☐ Son anneau de gigantisme
- ☐ Ses chaussons de vol
- ☐ Son collier de contrôle animal
- ☐ Sa bague d'intangibilité
- ☐ Sa lance foudroyante
- ☐ Son élégante couronne de fleurs rares



## BERNARD

*Lycanthrope fatigué  
Collectionneur de romans d'amour*

Bernard veut :

- ☐ Qu'on enlève la flèche en argent plantée dans son épaule
- ☐ Un bain, du savon anti-puces et des habits
- ☐ Le septième tome de la saga *La Tornade de l'amour*
- ☐ Discuter du dernier rebondissement dans la saga *La Tornade de l'amour*
- ☐ Qu'on l'attache dans un coin avant la nuit
- ☐ Dévorer tous ceux qui croisent son chemin



## BALTHAZARD

*Médecin serviable mais inconstant  
Collectionneur de croyances*

Balthazard veut :

- ☐-☐ Rendre service
- ☐ Une relique rare
- ☐ Réaliser un rituel dangereux

Aujourd'hui, Balthazard croit en :

- ☐ L'amitié
- ☐ La science
- ☐ Knarp, dieu goblin farceur
- ☐ Khul, dieu cruel
- ☐ Thaal, dieu elfe de la mort
- ☐ Ama, déesse créatrice



## AHMAD

*Nécromant romantique  
Collectionneur de squelettes*

Ahmad veut :

- ☐-☐ Raconter son passé tragique
- ☐-☐ Un « nouveau » squelette pour sa collection
- ☐ Le corps d'un aventurier pour une résurrection

Dans son médaillon, un portrait de :

- ☐-☐ Sa maman
- ☐-☐ Son amour décédé
- ☐-☐ Un enfant ressemblant étrangement à un camarade



## FENA & GROUIN

*Druide autodidacte & cochon géant  
Collectionneuse de porcs & chouchou*

Fena veut :

- ☐-☐ Faire l'éloge de Grouin
- ☐-☐ Retrouver Grouin
- ☐-☐ Cacher Grouin qui s'est attiré des ennuis

Grouin veut :

- ☐-☐ Renifler un truc
- ☐-☐ Charger un truc
- ☐-☐ Manger un truc



**SODALITAS**