# Histoire d'un aller et retour

Traduction de la Ver. 1.0 de
« *There and Back again* », de Ray Otus / Bruno Bord, pour la traduction française, 2018-2019.

## Introduction

Vous incarnez des aventuriers dans le monde de *Bilbo le Hobbit*. Plus précisément, ce monde tel qu'il a été décrit dans l'édition de 1937. Tout un chacun peut devenir un magicien, les trolls se changent en pierre quand ils sont frappés par la lumière du soleil, les animaux et les objets magiques peuvent parler, les elfes ne sont pas toujours aimables et les terres sauvages sont peuplées de terrifiantes créatures comme les gobelins, les araignées géantes ou même des dragons !

## Concept du personnage

Pour créer un personnage, commencez par définir un *Concept* en quelques mots en lien avec le monde du *Hobbit*. Il y a certains concepts « classiques », comme un nain des mines en exil, un cambrioleur hobbit, un étrange magicien, un rôdeur humain, un elfe des bois. Mais vous pouvez aussi devenir un historien elfe, un shérif hobbit, un forgeron elfe, un nain combattant des tunnels, un humain métamorphe, ou tout autre concept que vous imaginerez.

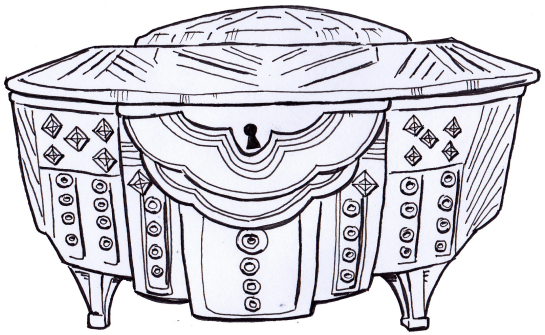
## Vigueur et Destin

Chaque personnage démarre avec 3 points de *Vigueur* et 2 points de *Destin*. Répartissez 5 points supplémentaires entre les deux scores.
La Vigueur représente le nombre de blessures que vous pouvez endurer avant de vous trouver mis à l'écart de l'action. Choisissez un bon score de Vigueur si vous voulez incarner un aventurier robuste.

Le Destin, que vous le représentiez comme votre chance, votre courage, ou la volonté des dieux, est une ressource à invoquer en cas de situation délicate. Choisissez un bon score de Destin si vous voulez que votre personnages soit adepte de la magie, que ce soit par nature ou par l'étude, ou qu'il ait quelques babioles enchantées.

Pendant vos aventures vous perdrez des points de Vigueur en prenant des blessures (ce qui peut arriver en cas d'échec à vos jets de dés) et vous dépenserez vos points de Destin pour vous tirer d'un mauvais pas ou utiliser la magie. Si votre Vigueur tombe à zéro, vous êtes Inapte jusqu'à ce qu'on vous soigne ou que vous vous reposiez. Si vous recevez une blessure alors que vous êtes Inapte, vous mourez.

Après un repos long dans un lieu sûr, un *Havre*, votre Vigueur et votre Destin retrouvent leurs valeurs initiales. Vous pouvez également récupérer des points de Vigueur ou de Destin quand vous *Reprenez courage !* Vous ne pourrez jamais aller au-dessus de votre score de V/D de départ, mais vous pouvez améliorer ces scores par l'*Expérience*.



## Traits et Talents

Choisissez deux *Traits* (en gras) et trois *Talents* (au total) à partir des listes qui suivent chacun de vos Traits (voir l'exemple ci-dessous).

- **Rimaille** : chanter, jouer d'un instrument, déclamer des vers, raconter des histoires
- **Énigme** : utiliser la logique, résoudre les énigmes, faire preuve d'esprit, lire les runes, parler d'autres langues
- **Combat** : combat martial à mains-nues, bagarre, prouesses de force
- **Débrouillardise** : survie (dans les terres sauvages), soins, herboristerie, pistage, armes à distance (y compris les armes de jet), guider, éclaireur
- **Discrétion** : esquive, se libérer de ses liens, se cacher, dissimuler quelque chose, se déplacer silencieusement
- **Artisanat** : forger, réparer, construire, estimer la valeur
- **Festoyer** : boire, cuisiner & déguster, charmer, marchander
- **Magie** : élaborer et produire des feux d'artifice, prendre forme animale, divination, soigner par la magie, connexion avec les animaux, etc. (vous pouvez créer un nouveau talent avec l'aide du MJ).

*La Magie nécessite 1 point de Destin pour être utilisée, en plus des points de bonus dépensés. De même, il n'est pas possible d'utiliser la Magie sans le Trait idoine.*

### Exemple de personnage

**Forzo, Shérif Hobbit**
Vigueur : 6 / Destin : 4
**Festoyer** : boire
**Débrouillardise** : éclaireur, armes à distance

## Lancer les dés

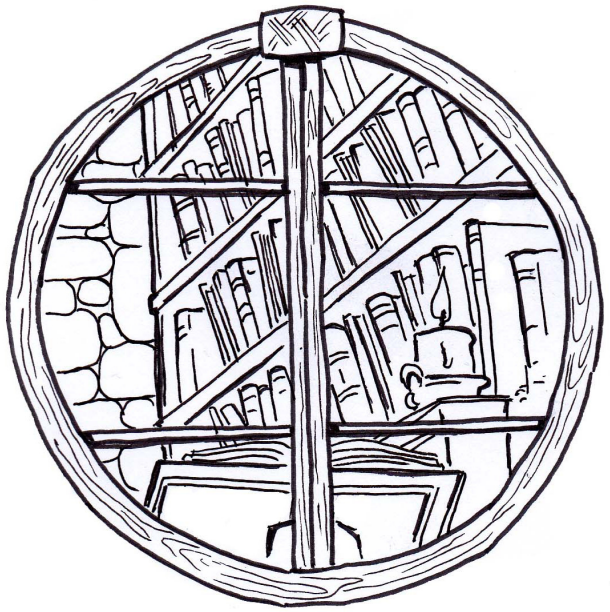
Quand vous voulez faire quelque chose de risqué ou de compliqué, ou quand le MJ vous le demande, prenez 2d6. Mais avant de les lancer…

- **Magie ?** Dépensez 1 point de Destin si vous utilisez le Trait de Magie.
- **Avantagé ?** Si vous êtes avantagé, prenez un d6 supplémentaire. Si vous êtes **Désavantagé**, retirez un d6. *Avoir un talent est un avantage, ne pas avoir de trait est un désavantage.* Le MJ déterminera quels traits / talents sont pertinents et fera l'arbitrage final sur les avantages et désavantages… mais vous pouvez essayer de négocier.
- **Lancez et comptez les succès** Vous ne lancerez pas plus de 3d6 ou moins de 1d6. Si au moins un des dés montre un 5 ou un 6 = c'est un succès. Autrement vous échouez et vous prenez une blessure.
- **Utilisez votre Destin** pour ajouter un dé supplémentaire par point dépensé. Vous pouvez aller au-delà de 3d6 de cette manière !
- **Si tous vos dés montrent un 1**, C'est un Revers. Quelque chose de très désagréable arrive ; le MJ dira ce que c'est (notez que vous pouvez utiliser vos points de Destin pour échapper au Revers).

*Tous les jets sont faits par les joueurs et les joueuses. Le MJ décrira la situation et vous demandera ce que vous faites ou vous présentera la menace imminente et forcera vos personnages à réagir.*

## Reprenez Courage !

On peut retrouver son courage par bien des moyens. Si vous chantez, déclamez une strophe, ou narrez l'histoire des héros d'antan dans un lieu sombre et dangereux, faites un jet de Rimaille. Un succès vous donnera le choix de récupérer 1 point de Destin ou 2 points de Vigueur (le MJ peut proposer d'autres possibilités). Les meilleurs sujets pour ces improvisations sont les merveilles de la nature, les festins gargantuesques, les anecdotes savoureuses ou les fables racontant les tragédies amoureuses ou les preux sacrifices.



## Les Havres et les Terres Sauvages

Durant vos aventures vous voyagerez de lieux en paix vers de terribles dangers (et retour). Ces lieux à l'abri sont appelés des Havres, où la plupart des peuples civilisés résident et les pires dangers sont maintenus au-delà de frontières bien gardées. Au loin se trouvent les Terres Sauvages. Ces territoires n'ont jamais été domptées par la civilisation, ou annexées par les forces du mal et du chaos. Il vous faudra vous trouver dans un Havre pour recouvrir votre Vigueur, votre Destin, et faire progresser votre personnage.

## Compagnons

Des amis, acolytes ou tout autre type de personnage peut rejoindre votre troupe. Ils auront entre 1 et 3 talents et peuvent être contrôlés par quiconque dans le groupe. Si un compagnon entreprend une tâche pour laquelle il est compétent, il aura 1 seul dé à sa disposition - on n'applique ni avantage, ni désavantage. S'il essaie de faire quelque chose sans compétence, le MJ décidera si cette tâche est accomplie ou non.

## Ressources

Vous commencerez avec un d6 positionné sur le 2 pour indiquer les Ressources de votre groupe. Pour faire des achats conséquents, faites un jet de dé ≤ Ressources. Inutile de faire un jet pour des achats modestes ou de routine, seulement quand vous vous équipez pour la grande aventure ou essayer d'acheter quelque chose de très cher ou de très rare. De même, le MJ peut augmenter ou diminuer votre dé de Ressource si vous vous faites voler, si vous effectuez une grosse dépense, si vous trouvez un trésor, etc.

## Expérience

Les personnages gagnent 1 XP (point d'expérience) à chaque fois qu'ils contribuent aux connaissances de l'univers en composant des rimes, en s'appropriant un trésor ou en ayant rencontré un danger durant leurs aventures et en ayant réussi à le vaincre ou à l'éviter. Quand ils sont dans un Havre, les joueurs peuvent dépenser 5 XP pour gagner de manière permanente +1 point de Vigueur, +1 point de Destin, un nouveau Trait ou un nouveau Talent issu d'un Trait qu'ils possèdent déjà.

## Pour le Meneur de jeu

Vous jouez le monde et tout ce qui s'y trouve. Quand un personnage veut faire quelque chose de dangereux ou de difficile, demandez un jet de dés. Inutile de jeter les dés quand c'est facile ; ça passe. Ne pas jeter les dés quand c'est impossible (notez qu'une action facile qui implique la Magie coûte tout de même 1 point de Destin, même sans jet de dés).

Après chaque lancer de dés, la fiction progresse ! Ne permettez pas de seconde tentative pour une même action à moins que la situation aie changé significativement.

## Échec

Sur un échec aux dés les choses empirent. À l'occasion vous pouvez envisager « l'échec en progressant », autorisant un succès qui en coûterait ou handicaperait les personnages. Sur un échec aux dés vous pouvez infliger une blessure (-1 Vigueur). Les monstres vraiment imposants, les pièges mortels, les chutes d'une grande hauteur, etc. peuvent infliger 2, voire 3 blessures.
Renchérissez toujours en cas de Revers ! Causez des dommages collatéraux, clouez-les sur place, détruisez une de leurs ressources, que leur Magie se retourne contre eux ou qu'ils perdent le contrôle d'un de leurs objets magiques.

## Dangers

Le monde est rempli d'endroits périlleux, de créatures et de personnes dangereuses.
Quand vous faites apparaître un nouveau danger, prévoyez de faire une liste des choses qui pourraient arriver si les personnages n'interviennent pas. Quand un personnage échoue dans une action importante ou que la situation stagne, vous pouvez cocher une de ces choses pour que le monde devienne plus menaçant. Assurez-vous que ces événements funestes laissent leur trace dans le monde, même si ces manifestations sont lointaines ou invisibles.
De même, attribuez aux personnages et aux créatures dangereuses des points de Vigueur (pour voir combien de blessures elles peuvent encaisser) et des points de Destin (pour utiliser la magie). Listez leurs pouvoirs à l'avance et imaginez à quoi pourrait ressembler leur utilisation.

## Objets magiques

Les objets magiques peuvent être soit Merveilleux, soit des Reliques.
Les objets Merveilleux portent souvent des noms et ont des effets subtils et passifs (ex : luire à proximité de créatures malfaisantes). Les Reliques confèrent un Talent de Magie, comme l'invisibilité, mais les personnages devront dépenser 1 point de Destin pour l'utiliser / activer le pouvoir.

Les objets magiques peuvent évidemment être perdus, brisés, à plat ou détériorés. Et certains auront leur propre personnalité et volonté !

## Exemples de dangers

**Chevaucheurs de Wargs aux Crocs Sanglants**
V1 (par gobelin), V1 (par warg)
☐ Flaire la piste d'un personnage
☐ Rassemble les wargs
☐ Attaque dans l'obscurité / dans un lieu inattendu

**Tilly-la-Noire, Reine des toiles de la forêt de Grand'Peur**
V5 (énorme araignée), D1 (dissimulation de piège derrière une illusion)
**Venimeuse** : inflige 2 blessures à la fois
☐ Fabrique des pièges autour du palais des elfes
☐ Utilise un prisonnier comme appât
☐ Piège / tue autant d'elfes que possible
☐ S'empare de la route de la forêt

**Fantôme des Tertres**
V4, D3
**Magique** : Insensible aux dommages non-magiques, Chant de sommeil, Pétrifier d'effroi

**Le Bourbier des Lamentations**
☐ Un brouillard impénétrable s'abat brusquement
☐ Provoque maladie et mutations
☐ Faire surgir un être malfaisant des temps jadis

## Inventaire du personnage

**Nom & Concept**

**Vigueur**
Départ : ___ Actuel : ___

**Destin**
Départ : ___ Actuel :___

**Traits & Talents**

Le texte de *Histoire d'un aller et retour* est CC-BY-NC-SA Ray Otus & Bruno Bord, 2018-2019. Le terme « hobbit » et *Bilbo le Hobbit* sont la propriété de Tolkien Estate et sont utilisés sans leur permission.
Toutes les illustrations sont CC-BY-NC-SA Guillaume Jentey, 2019.

Original disponible sur :
http://jellysawgames.blogspot.com/2018/11/there-and-back-again.html