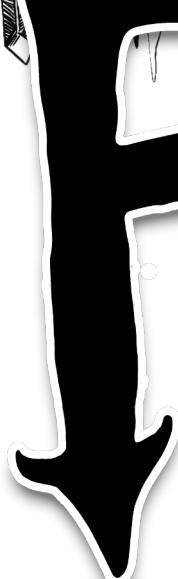


Fouines

Explorer ☠ Survivre ☠ Lancer la révolte !

Kit d'initiation

FOUINES



Explorer  Survivre  Lancer la révolte !

Idée originale

Yann Lieby

Textes

Yann Lieby, Michel Poupart, Matthieu Marchetti

Selecture

Arnyanka

Couverture et illustrations

Yann Lieby

Mise en page

Laurent et Micke de Aux Portes de l'Imaginaire

FOUINES est édité par SASU Faire Play Éditions
ISBN : 979-1-0978-3970-3
Titre et marque déposés.
© 2025 Faire Play Éditions
Tous droits réservés
1 Paesolu di Ghiaargħia - 20214 Zilia

Un peu d'histoire



Bien des siècles après la destruction du monde d'Alorne par les Visiteurs et leur élimination par le sacrifice des Grands Dragons, l'humanité a commencé à se reconstruire sur les ruines de l'ancien monde et à développer de nouvelles cités pour assurer son avenir.

Il y a quelques centaines d'années fut fondée la colonie minière de Solaire. D'abord coopérative, prospère et autogérée, elle devint un repaire de riches marchands et de nouveaux nobles attirés par l'appât du gain et par la puissance que pourrait procurer la commercialisation des artefacts des profondeurs.

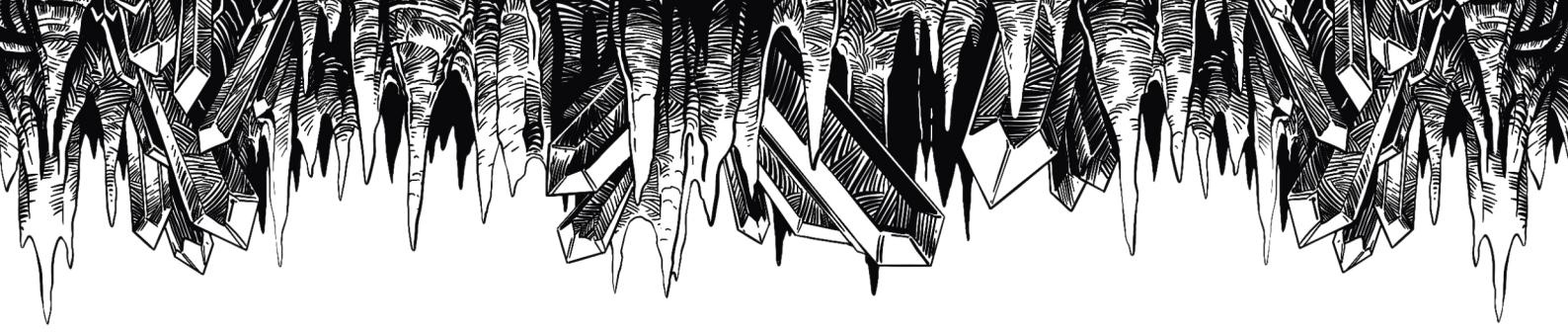
Au fur et à mesure des excavations, la ville devint de plus en plus profonde, et les populations finirent par se séparer en deux groupes : les **Surficiens**, riches et vivant à l'air libre, et les **Bourbeux**, les habitants de la ville basse.

Grâce aux découvertes des Bourbeux, Solaire prospéra. Oh, il y avait bien quelques équipes qui ne revenaient pas ou qui rapportaient parfois des choses qui auraient dû rester enfouies... Mais ce n'était que des détails pour les Surficiens. Ils recrutèrent les Bourbeux qui ne minaient pas et les forcèrent à travailler dans leurs usines de Solaire, des prisons de haute sécurité totalement fermées sur elles-mêmes.

Les habitants de la ville basse tentèrent de nombreuses fois de se révolter et finirent par presque arriver à leurs fins il y a cent ans. Cet événement, connu comme le Soulèvement, fut réprimé dans le sang. Et il provoqua la création de deux moyens de contrôler les Bourbeux et d'éviter toute nouvelle révolte...

Le premier fut la création du **Dédale**, un labyrinthe inextricable de galeries piégées, sans cesse arpentées par des gardes mécaniques, les argus. Le Dédale sépare le Bourbier de Solaire et il fait près de deux kilomètres de haut. Nul ne sait comment les émissaires, les courtiers qui négocient avec les fouines et dirigent les groupes d'esclaves, le traversent sans encombre.

Le second moyen fut la diffusion du **carmin** partout dans le Bourbier, un gaz de couleur rougeâtre qui inhibe les habitants adultes du Bourbier et limite fortement leurs capacités intellectuelles. Ce gaz est également une drogue à forte dépendance, qui tue les adultes s'ils n'y sont plus exposés. Les enfants y sont mystérieusement immunisés. Il confère une atmosphère rougeâtre et sinistre à la ville basse.



Les Fouines.....7

Les traits	7
Bonus et malus sur un jet	8
Le truc	8
Le surnom	10
Charge, matos et aubaine.....	11
Points de Cran	11

Le manuel des bleusailles.....12

Niveaux de difficulté	12
Dé de fortune	13
Agir de concert : le jet de groupe	13

La filoche.....14

Passes d'armes et combats à distance	15
Utilisation des traits en combat.....	18
Les armures	19
Combats à plusieurs	19

Combats à deux armes ou avec armes à distance au corps à corps	19
Dégâts physiques	20
Dégâts psychiques	20
Récupérer des PC	21

Le bon père et la fée bleue24

La Fée Bleue	24
Le Bon Père	25

Le Bérylame27

Synopsis.....	28
1. L'arrivée sur place	29
2. La harangue	30
3. L'expédition	32

Aides de jeu44

Un point sur l'inclusivité



Afin d'augmenter l'inclusivité du présent kit et du futur livre de base de FOUIINES, les auteurs ont décidé que le mot « Fouine » remplacerait le plus possible le mot « personnage ». Dans le même souci, l'arbitre du jeu est toujours appelée la « fée bleue » (en minuscule, afin de ne pas la confondre avec l'entité magique qui aide les fouines au cours du jeu qu'on écrira toujours « Fée Bleue »)

Les participants du jeu qui incarnent les Fouines autres que la fée bleue sont toujours appelés « joueurs ».



Les Fouines

Pans FOUINES, les joueurs incarnent des enfants laissés pour compte qui se sont organisés pour survivre dans les tréfonds misérables du **Gouffre**, un lieu singulier, saturé de magie, et où l'on peut trouver des artefacts de grande valeur, en faisant face à des menaces sans cesse renouvelées.

Être une bonne Fouine nécessite de connaître les sigles suivants :

PC: LES POINTS DE CRAN

L'énergie vitale, mais aussi la force d'âme d'une Fouine. C'est l'équivalent des « points de vie » dans beaucoup de jeux, même si dans FOUINES les personnages ne peuvent mourir. En revanche, une jauge à 0 signifie que la fouine est hors de combat ou incapable d'agir, car trop atteint psychiquement.

PM: LES POINTS DE MATOS

C'est la « monnaie » du jeu. Le Bourbier ne possède pas de devise et pratique le troc. Plus on a de PM, plus on est riche.

DF: LES DONS DE LA FÉE

De petites pièces de monnaie bleues et luminescentes, que votre bande de Fouines obtient quand l'une d'entre elles rêve de la Fée Bleue après avoir accompli de bonnes actions. Ils servent à obtenir des pouvoirs temporaires ou à guérir d'une balafre.

Les traits

Chaque Fouine se définit selon 4 traits, qui font office de caractéristiques en jeu. Quand vous voulez réaliser une action, vous faites un jet de trait. Le niveau indique le nombre de **D8** à lancer. Vous gardez **le plus élevé** et comparez ce résultat avec le seuil de difficulté fixée par la fée bleue ou le résultat du jet adverse.

MUSCLES

Muscles est utilisé pour le combat au corps à corps, avec ou sans arme, et pour déterminer le poids transportable. Ce trait s'utilise aussi pour les tâches athlétiques, comme l'escalade, la nage, la course ou pour les épreuves de force pure.

DOIGTÉ

Doigté est utilisé pour le combat à distance et pour tout ce qui implique de faire appel à la précision physique et à l'agilité. Quand il faut être discret, gracieux, minutieux, ou éviter un danger.

MÉNINGES

Méninges est utilisé pour tout ce qui est en rapport avec l'intellect, la perception, l'analyse des choses et des gens, la fabrication, la modification ou l'amélioration de machines ou d'objets, la connaissance et le savoir, la logique.

GUEULE

Gueule est le trait social, mais également la volonté de votre Fouine, quand il faut résister à la pression, convaincre, effrayer, amadouer ou séduire. Il sert aussi pour le dressage éventuel d'animaux et à résister à certaines capacités magiques.

Ces exemples ne sont cependant pas des limitations. C'est aux joueurs de trouver des manières intéressantes d'utiliser les traits : on peut aussi bien impressionner avec **Muscles** que bricoler en mobilisant à la fois **Méninges** et **Doigté**...

Bonus et malus sur un jet

Quand des circonstances particulières avantagent ou désavantagent les Fouines ou les antagonistes (du mauvais matériel, nécessité de faire vite, état psychique ou physique critique etc.), la fée bleue peut appliquer un malus ou un bonus de **+1 ou -1** au résultat du jet.

Dans certaines situations limite, un bonus ou malus peut monter à **+2 ou -2** mais c'est très rare et doit toujours se produire à la marge, par exemple **une fois par session**.

Le truc

Votre Fouine sait particulièrement bien faire quelque chose : c'est son **truc**.



Vous ne trouverez dans ce kit que les trucs et les surnoms nécessaires pour jouer avec les Fouines pré tirées fournies. Vous découvrirez plus de trucs et d'autres règles dans le futur livre de base de FOUINES, le jeu de rôle.

BOUGER

Vous lancez toujours 1 dé de plus pour **Muscles** quand il s'agit de grimper, sauter, courir, nager pour échapper à un poursuivant ou rattraper une créature. Sur un **coup de moule** (quand le dé de fortune fait 8, voir plus bas), vous gagnez **2 PC** pour une durée de **Muscles** ×10 minutes.

COGNER

Vous lancez 1 dé de plus pour **Muscles** quand il faut se battre au corps à corps, mais seulement 3 fois par combat. Sur un **coup de moule**, vous pouvez au choix (en plus du **+2 PC** de dégâts ou de récupération) :

- ➊ Infliger un malus de -2 à votre adversaire pour le prochain tour ;
- ➋ Le désarmer ;
- ➌ L'empêcher d'utiliser un de ses **coups fourrés** (actions spéciales des ennemis) pendant son tour.

BINOCLER

Vous lancez toujours 1 dé de plus pour **Méninges** quand vous étudiez un objet, une créature, un matériau ou un artefact du Gouffre avec des binocles de votre fabrication. Sur un **coup de moule** (succès critique), votre intuition vous révèle une information capitale sur le sujet de votre étude et une utilisation possible de ce savoir dans le cadre du scénario actuel.



VISER

Vous lancez 1 dé de plus pour **Doigté** quand il s'agit de viser ou de tirer en combat à distance, mais seulement 3 fois par combat. Sur un **coup de moule**, en plus du +2 PC de dégâts ou de récupération, vous pouvez bénéficier d'un +1 à votre meilleur dé pour tirer au prochain tour (vous avez repéré une faiblesse dans son armure) ou vous pouvez handicaper l'ennemi d'un -1 pour son prochain jet de trait.

Le surnom

Votre Fouine possède une particularité qui la distingue des autres et lui accorde certains avantages, parfois magiques, mais qui entraîne aussi certains inconvénients.

L'ANGUILLE

Vous avez les articulations hyperlaxes et pouvez vous faufiler dans des passages très étroits du moment qu'ils sont plus larges que votre tête. En revanche, quand vous utilisez cette capacité, vous ne devez porter aucune armure, bouclier, arme de taille « grosse » ni sac.

LA GRISAILLE

Vous avez été choisi par le **Bon Père** et commencez le jeu avec la balafre Terreur, vous avez une irrépressible phobie. Cette

balafre n'est pas guérissable, mais ne compte pas dans le décompte des **balafres** avant que vous ne vous transformiez en **malinfant**. Vous ne pouvez pas cacher votre nature, car vous avez la peau grise et les yeux rougeâtres. Vous pouvez au choix et une fois par jour : éviter une attaque en vous changeant en fumée, effrayer un animal ou végétal intelligent de votre taille ou plus petit, exsuder un poison paralysant qui affecte quiconque vous touche.

LA TIQUE

Une fois par combat, vous pouvez aspirer l'énergie vitale d'une créature vivante proche en lui volant 3 **PC**. Lancez 1 dé. Sur 1 ou 2 : c'est une Fouine de votre bande qui subit votre pouvoir.

LA TRUFFE

Votre flair est aiguisé et vous reconnaisssez facilement les odeurs, et êtes capable de les suivre. Lancez 1 dé. De 1 à 7, vous reconnaissiez une odeur. Si vous avez fait 8, vous pouvez la suivre sur plusieurs centaines de mètres. Quand vous combattez une créature possédant le **coup fourré** Nuage toxique, vous perdez toujours un tour par combat à vomir.



Charge, matos et aubaine

LA CHARGE

Toutes les Fouines ont **10 emplacements** d'objet dans leur sac à dos, et tous les objets occupent 1 emplacement. Les Fouines qui ont 2 en **Muscles** en ont **deux de plus (donc 12)** et celles qui ont 3, *encore deux de plus (donc 14)*. Si une Fouine tente de porter plus que son poids maximal, elle effectue ses jets de trait physiques à -1.

LE MATOS

Au démarrage, votre Fouine dispose de **12 PM**. Le Bourbier ne possède pas de monnaie et pratique le troc. Les **PM** permettent de savoir ce que votre Fouine détient et ce qu'elle peut échanger pour obtenir son premier matériel d'exploration.

LE JET D'AUBAINE

Les Fouines débutent en tant que Bleusailles et peuvent oublier des choses avant de partir. Mais on ne sait jamais...

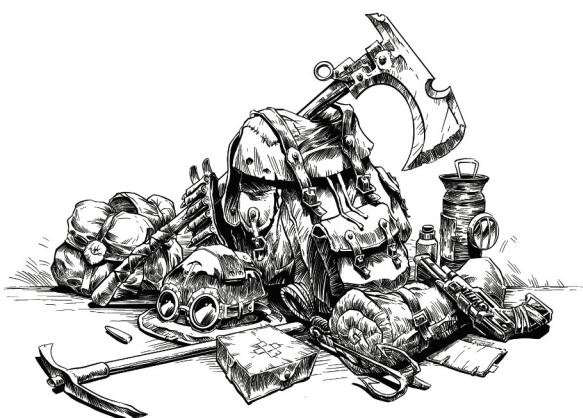
Si une Fouine cherche un objet dans son sac qui n'est pas indiqué sur la fiche de personnage, lancez un D8. S'il fait 8, l'objet est bel et bien **présent dans le sac !**

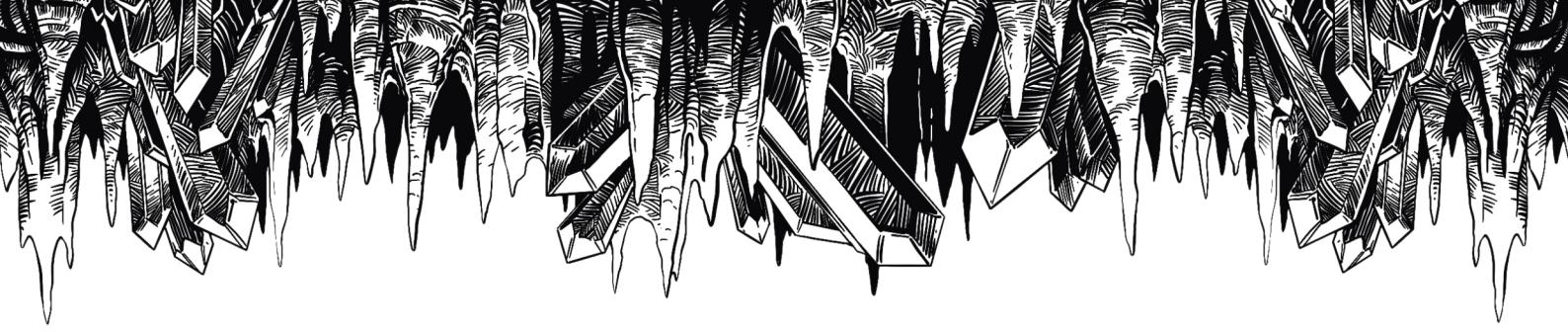
Évidemment, la fée bleue n'acceptera pas de tête nucléaire ou d'épée vorpale avec cette règle...

Points de Cran

Les PC représentent la capacité des Fouines à résister à l'adversité. Toutes les Fouines en possèdent 12 à la création. Repérez le premier marqueur sur la ligne de vie marquée « **PC** », sur votre fiche de personnage. **Les 12 cases qui le précèdent représentent vos PC de départ.**

Une Fouine perd des **PC** lorsqu'elle subit des attaques en combat, mais elle peut aussi en perdre si elle endure un choc psychique. Il ne faut pas oublier que les Fouines sont des enfants, et qu'elles n'ont pas eu beaucoup de repères en grandissant. Elles sont fortes et peuvent accomplir des exploits, mais elles sont facilement capables de fondre en larmes ou refuser d'avancer.





Le manuel des bleusailles

A chaque fois que l'issue d'une action est incertaine, on lance un nombre de dés à 8 faces (D8) égal à un niveau de trait (à gauche de la fiche de personnage), et on regarde le dé le plus élevé :

- ➊ Contre une difficulté fixe comme indiqué sur le tableau suivant : on égale ou on dépasse.
- ➋ Ou en essayant de faire plus qu'une opposition active qui elle aussi lance les dés. En cas d'égalité, on raconte ce qui s'est passé et on relance pour trancher.



Niveaux de difficulté

Il existe 4 niveaux de difficulté dans FOUINES, qui sont utilisés pour des difficultés fixes ou pour indiquer le nombre de dés de trait à lancer pour les jets en opposition des antagonistes, même pour les autres Fouines.

Tout est résumé dans un seul tableau :

Difficulté fixe		Opposition	
Du gâteau	4+	Mauviette ou Bleusaille	1 dé
Tranquille	5+	Teigne ou rat des tunnels	2 dés
Duraille	6+	Balèze ou traque-trésor	3 dés
Limite	7+	Cador ou marche-gouffre	4 dés

Dé de fortune

L'un des dés est différent. C'est le **dé de fortune** et il faut toujours le lancer.

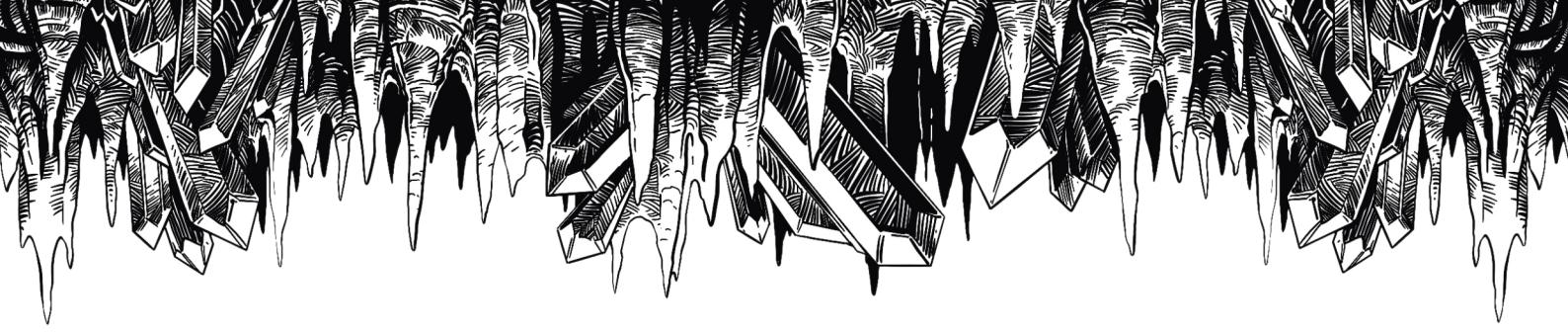
◊ Si ce dé fait **8**, il s'agit d'un **coup de moule**. L'action est évidemment couronnée de succès et s'y ajoute un **effet bénéfique**, notamment celui décrit par le **truc** de la Fouine. Si le joueur ne teste pas son truc, il choisit, avec l'accord de la **fée bleue**, l'effet bénéfique qui vient s'ajouter. **Important : Dans le cadre d'une opposition, un coup de moule bat toujours un simple 8.**

◊ Si ce dé fait **1**, et que l'action est un **échec**, il s'agit d'une **poissade**. Cela signifie que l'action échoue de manière **catastrophique**, sauf s'il s'agit du truc de la Fouine. À ce moment-là, ses compétences exceptionnelles lui permettent d'éviter la catastrophe et de transformer la **poissade** en simple **échec**. Mais s'il ne s'agit pas de son truc, la **fée bleue** propose une **conséquence grave** à cet échec, avec l'accord du joueur. Si l'action est réussie, elle y parvient de justesse et entraîne des complications mineures à définir, comme toujours, par la **fée bleue**, en accord avec le joueur.

Agir de concert : le jet de groupe

Si plusieurs Fouines agissent de concert, toutes les participantes lancent leurs dés. C'est un **jet de groupe**. La moitié +1 Fouines doivent réussir pour mener l'action à bien. Les joueurs peuvent choisir quel trait utiliser si c'est justifié (il peut donc être différent de ceux utilisés par les autres Fouines).





La filoche

Dans FOUINES, le combat se veut rapide et spectaculaire. Il fonctionne en théâtre de l'esprit, avec l'aide d'un petit support tactique simple qui indique juste qui se bat avec qui, qui est **caché**, qui est **hors combat** et à quelle distance se situent les protagonistes les uns des autres. Ce support s'appelle **le plateau d'escarmouche**. Dans FOUINES, on utilise également les passes d'armes, à savoir que tout se déroule en même temps et que c'est **le vainqueur de la passe qui inflige des dégâts ou des désagréments à son opposant**. Un combat se déroule en plusieurs tours de jeu et chaque tour suit la même structure :

◊ **La déclaration d'intention.** Chaque joueur indique à la **fée bleue** ce qu'il veut que sa Fouine fasse lors de ce tour. De son côté, la fée bleue décide également ce que ses antagonistes ou adversaires comptent faire lors de cette confrontation. **Chacun peut se montrer très précis et chercher à accomplir des actions plus complexes que simplement attaquer un opposant. Une action subtile ou osée sera plus dure à effectuer, mais peut octroyer un bonus au prochain tour ou infliger un malus aux adversaires.** Une fois ceci fait, la **fée bleue** commence par se concentrer sur les actions ne nécessitant pas de jet de trait, puis sur celles contre une difficulté fixe (notamment le combat à distance), puis enfin sur les passes d'armes au corps à corps en opposition.

⌚ **Gestes.** À son tour, la Fouine peut faire un **geste** (une action courte et sans opposition). **Deux gestes valent une action en termes de durée.**

⌚ **Actions et passes d'armes** (donc un jet de trait en opposition **contre une difficulté ou un jet adverse**). On résout les actions et les passes d'armes. Les actions contre une difficulté fixe doivent égaler ou dépasser le seuil. Celui qui a remporté une **passé d'armes** inflige les dégâts de son arme à l'adversaire, moins la valeur d'armure. **Si on participe à une passe d'armes au corps à corps ou qu'on essaie d'atteindre un objet ou un adversaire avec une arme à distance, on a utilisé son action et on ne peut que se défendre dans ce tour ou faire des gestes, sans infliger de dégâts, sauf si on fait un coup de moule.**

⌚ **La fin du tour.** Une fois toutes les actions et les gestes résolus, on fait le point sur la situation et on recommence un tour.

Passes d'armes et combats à distance

Des fois, faut cogner. Voilà comment ça se passe. Pas d'initiative, tout se déroule en même temps.

AU CORPS À CORPS

Au corps à corps, on fait une passe d'armes. Tous les participants lancent les dés (**Muscles** pour les Fouines).

Celui qui l'emporte inflige les dégâts de son arme. En cas de **coup de moule**, on peut infliger +2 aux dégâts ou bien récupérer +2 PC, au choix.

L'égalité est possible et c'est au joueur de décider ce qui se passe :

- ⌚ Personne ne touche ;
- ⌚ Tout le monde relance pour départager ;
- ⌚ Tous les participants touchent leur adversaire.

En cas de **poissade**, la **fée bleue** trouvera une idée...



COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance n'est pas une passe d'armes, mais **un jet de Doigté contre une difficulté fixe**, déterminée par la fée bleue selon les circonstances dans lesquelles l'attaquant tente d'atteindre sa cible.

Cette difficulté est de **duraille** (6+) par défaut, avec -1 au résultat du jet si on essaie d'atteindre un ennemi qui se bat au corps à corps contre un allié mais elle peut varier selon la situation.

Dans le cas où deux belligérants se tirent dessus mutuellement et réussissent leur jet de doigté, on a aussi trois possibilité au choix du joueur :

- ➊ On relance pour départager ;
- ➋ Les deux attaquants à distance se touchent mutuellement ;
- ➌ Personne ne touche.

En cas de **coup de moule**, on peut infliger +2 PC de dégâts ou récupérer +2 PC au choix.

En cas de **poissade**, vous savez quoi faire...

UTILISER LE PLATEAU D'ESCARMOUCHE

Dans *FOUINES*, on utilise un petit plateau tactique appelé **plateau d'escarmouche**. Dessus, il y a 2 distances de combat : **la baston** (corps à corps) et **loin** (à distance). Ces distances sont indiquées sur le **plateau d'escarmouche** comme présenté dans l'illustration à la page suivante. Les **épées** symbolisent les zones de combat au corps à corps (**la baston**), les **cibles**, les positions des belligérants à distance (**loin**). Il y a aussi la **zone centrale (l'œil fermé)**, qui indique **quelles Fouines sont cachées** et également les coins (**tête de mort ailée**), qui signalent quelles sont celles qui sont **hors combat**.

Les détails exacts du positionnement de chacun, des structures et des objets présents, des obstacles, etc., sont fournis par les descriptions orales des joueurs et de la **fée bleue**. Tout le monde utilise de simples jetons de couleur, et se déplace et agit selon la description donnée lors de la déclaration d'intention.



Il est possible de rendre le plateau d'escarmouche intéressant en y ajoutant des détails, comme des objets ou des caractéristiques topographiques utiles pour le combat et son aspect cinématique. Tous les participants peuvent faire preuve d'imagination, mais c'est à la **fée bleue** de trancher.

◊ **Baston** : une Fouine au corps à corps peut uniquement attaquer avec une arme de mêlée ou à mains nues. **Si elle veut passer à loin, elle doit utiliser une action.**

◊ **Loin** : une Fouine loin peut uniquement attaquer avec des armes à distance. **Elle peut dépenser une action pour aller à la baston.**

◊ **Caché** : une Fouine cachée peut décider si elle attaque à distance ou au corps à corps selon ce qu'elle a décrit. Si elle le fait, elle n'est plus **cachée** et doit rejoindre la bonne zone du plateau d'escarmouche. Sortir de sa cachette permet d'octroyer un circonstanciel (à définir par la **fée bleue**) à la Fouine ou à un allié. Tant qu'elle demeure **cachée**, elle doit réussir un jet de **Doigté** à chaque tour pour continuer à le rester, dont la difficulté est fixée par la **fée bleue**.



◊ **Hors combat** : une Fouine hors combat n'a plus de **PC** ou a décidé de cesser de se battre. Si elle n'a plus de PC, elle va dans la zone **Hors combat** (les têtes de mort ailées) et ne peut plus participer à la confrontation. Si elle veut volontairement quitter le combat alors qu'elle a encore des **PC**, elle doit réussir un jet de **Muscles** ou de **Doigté**, selon ce que décrit son joueur, pour réussir à quitter le combat.

La **fée bleue** fixe la difficulté en conséquence. Si la Fouine échoue, elle regagne une zone de baston avec un malus de **-1** pour la prochaine passe d'armes. Si elle réussit, elle peut décider de se **cacher** (zone centrale) pour pouvoir revenir éventuellement ou de véritablement fuir sans possibilité de réintégrer le combat avant la fin des hostilités.



Utilisation des traits en combat

Un combat n'est pas qu'une série de passes d'armes et de déplacements. L'environnement, les objets présents, le terrain, les connaissances et le sens de l'observation peuvent tout à fait être bénéfiques dans la situation. Voici quelques idées pour que chacun puisse se montrer utile en combat, au-delà de la simple confrontation physique :

◊ **Muscles** : deux exemples, plutôt que d'infliger des dégâts, une Fouine peut vouloir bousculer ou repousser un ennemi. Les effets exacts sont à déterminer par la **fée bleue**, mais cette bousculade peut le repousser hors de la zone de corps à corps et l'obliger à revenir au contact après, ou rendre ses prochains dégâts moins élevés, car sa posture est moins ferme... **Muscles** peut aussi servir à soulever et jeter un objet faisant potentiellement plus de dégâts que l'arme. L'action s'effectuera alors avec un malus, mais fera plus mal...

◊ **Doigté** : l'agilité est utile en combat. Elle peut permettre à une Fouine d'éviter les désagréments dus à un terrain difficile, de prendre une position élevée en faisant une acrobatie, de déclencher un mécanisme ou une réaction en chaîne avec un tir bien placé sur un élément du décor...

◊ **Méninges** : l'intelligence et le sens de l'observation permettent d'identifier les faiblesses des adversaires, qui est leur chef, qui sont les combattants les moins aguerris, ou encore une caractéristique physique comme un mauvais champ de vision ou le défaut d'une armure...

◊ **Gueule** : le charisme et la volonté, outre le fait de pouvoir plus facilement résister à certains **coups fourrés**, peuvent servir à intimider ou effrayer des créatures possédant un instinct de survie (c'est souvent inutile contre les **machines**, les **spectres** ou les **sans-repos**). Mais aussi à proposer de se rendre ou à encourager les compagnons.



Les armures

Une armure n'empêche pas de se faire toucher mais absorbe les premiers **PC** perdus lors d'un combat. On l'indique en cochant les petits boucliers disponibles selon la taille de l'armure : de 2 à 6. Quand tous ont été cochés, On attaque les **PC** de la Fouine. Une armure se retape sans faire de jet en dehors du combat, sauf si on doit fuir ou enchaîner immédiatement sur une autre confrontation.

Par contre, une armure détruite (par le coup fourré « destruction d'armure » par exemple) doit être réparée proprement, le plus souvent de retour au Bourbier.

Combats à plusieurs

Si 2 attaquants ou plus ciblent le même adversaire, ils ont un bonus de **+1 à leurs jets de Muscles**. La cible doit faire autant de jets en opposition qu'il y a d'adversaires. Si elle remporte plusieurs oppositions, elle n'inflige de dégâts qu'à **un seul attaquant, comme d'habitude, sauf en cas de coup de moule**.

Combats à deux armes ou avec armes à distance au corps à corps

Certains joueurs voudront sûrement se battre avec une arme dans chaque main. C'est possible, mais uniquement avec 2 armes moyennes au maximum, et on n'effectue qu'un seul jet de trait. Une Fouine combattant ainsi subit un malus de **-1 à ses jets de trait, mais obtient un bonus de +1 aux dégâts**. Ceci est valable pour les armes à distance ou les armes de corps à corps.

Si elle tente d'utiliser une arme à distance au corps à corps, et donc dans le cadre d'une passe d'armes, elle subit un malus de **-2 à ses jets**.



Dégâts physiques

Quand une attaque porte ou que la Fouine est touchée par un effet physique violent, elle subit des dégâts physiques en termes de PC. **Chaque PC perdu est représenté par une coche X à faire dans une case de la fiche de personnage, en partant de la gauche de la jauge.** Quand toutes les cases d'une Fouine ont été cochées, elle est hors de combat (à 0 PC) : elle est inconsciente, paniquée, prostrée, en fuite selon les circonstances. En tout cas, le combat est un échec pour elle, et elle ne peut plus y participer.

◊ 2 à 3 cases cochées en une fois

correspondent aux dégâts d'une petite arme, ou à l'attaque physique d'antagonistes **mauviette** ou à une légère chute, ou à une commotion. Un gros bobo.



◊ 4 à 5 cases cochées en une fois

correspondent aux dégâts d'une arme moyenne ou à l'attaque physique d'un antagoniste **balèze**. Ça fait très mal et cela représente presque la moitié des PC d'une Fouine bleusaille ! Cela correspond également à une brûlure grave, à une chute de plusieurs mètres ou à une hémorragie externe.

◊ 6 à 7 cases cochées en une fois

représentent des dégâts très lourds. Cela dépasse la moitié des PC d'une Fouine bleusaille. Ce sont les dégâts d'une grosse arme ou d'un antagoniste **cador**, un membre broyé, une hémorragie interne grave, une très haute chute avec de multiples fractures, etc.

Les attaques à mains nues des humains normaux ne permettent de cocher les cases que si le **résultat du jet de Muscles est pair**. C'est toujours **1 PC** (une case cochée).

Dégâts psychiques

Une fouine peut subir des dégâts psychiques lorsqu'elle est confrontée à des choses terrifiantes, dérangeantes, à la perte d'un être cher ou d'un objet important, à un échec particulièrement cuisant ou humiliant ou à la présence d'un monstre



possédant le **coup fourré « terrifiant »**. La jauge est également celle des PC, **mais les cases cochées par des dégâts psychiques sont marquées d'un « . » à la place d'un X et on les pointe en partant de la droite**. Seules les fouines peuvent subir des dégâts psychiques. On y résiste en faisant un simple **jet de Gueule opposé à un seuil fixé par la fée bleue**.

◊ **1 case cochée** correspond à une légère contrariété comme la perte d'un objet, une moquerie finement observée de la part d'un compagnon, avoir vu un objet qui nous rappelle un proche disparu ou avec qui on est fâché.

◊ **2 à 3 cases cochées** correspondent à la vision d'un cadavre mutilé, avoir été publiquement humilié ou chassé, entendre un ami dire qu'il nous déteste.

◊ **4 à 5 cases cochées** correspondent à la vue du massacre d'innocents, la perte de son Doudou, rencontrer une créature horrible et se laisser manipuler par elle, Assister à la perte totale de conscience d'un compagnon frappé par la brume rouge qui ne sait plus qui vous êtes.

◊ **6 à 7 cases cochées** représentent un véritable traumatisme. Avoir son esprit broyé par un antagoniste puissant, assister à la mort définitive d'un ami, Voir déferler sur le Bourbier une horde de créatures inconnues ravageant tout sur leur passage ou assister à la torture d'un habitant du Bourbier par les questeurs sont de bons exemples.

Récupérer des PC

Les Fouines récupèrent naturellement de **1 à 3 cases physiques cochées en faisant une pause de quelques minutes**. Avec des soins basiques, comme des bandages, c'est une blessure unique facile à soigner. Ajoutez à cela quelques dizaines de minutes de repos, et tout rentre dans l'ordre. Mais à partir de **4 à 5 cases physiques**, les choses se compliquent. Il faut se reposer **2 heures à l'abri** et utiliser **des pouvoirs ou des objets**. Les effets peuvent se cumuler.

Une Fouine ne possédant **plus que 2 cases vierges** et qui n'a subi que des dégâts physiques n'est plus en état d'explorer. Elle peut encore marcher et combattre, mais **ne peut récupérer plus de la moitié de ses PC au maximum en utilisant le repos de 2 heures**. Pour dépasser cette limite, il existe 2 solutions :



◊ Elle doit retourner au Bourbier et aller dans un **hospice**, de petits établissements tenus par des Fouines à la retraite. La guérison totale ne prendra que quelques heures. Ce voyage de retour n'est pas forcément dénué de complications, mais est plus sûr que ce qui suivra...

◊ Mais s'il est impossible de retourner au Bourbier, car les Fouines sont prisonnières d'un **cosme** dont l'entrée a disparu ou a changé d'emplacement, ou que le chemin de retour est bloqué, vous avez la possibilité de vous reposer plus longtemps et de récupérer davantage en cherchant et en sécurisant un endroit sûr, qu'on appelle un **Havre**. Ceci peut être en soi une mini-aventure !

Quand c'est l'option **Havre** qui est choisie, le groupe fait **des jets de trait contre des difficultés choisies par la fée bleue**. Par exemple, **Muscles** et **Doigté** pour hisser du matériel en hauteur et construire un abri, **Méninges** pour repérer un bon emplacement et soigner, et **Gueule** pour encourager le ou les blessés. Selon les jets obtenus, la fée bleue peut faire intervenir des monstres, un défaut environnemental du lieu ou tout autre problème. Elle peut au contraire considérer que tout se déroule

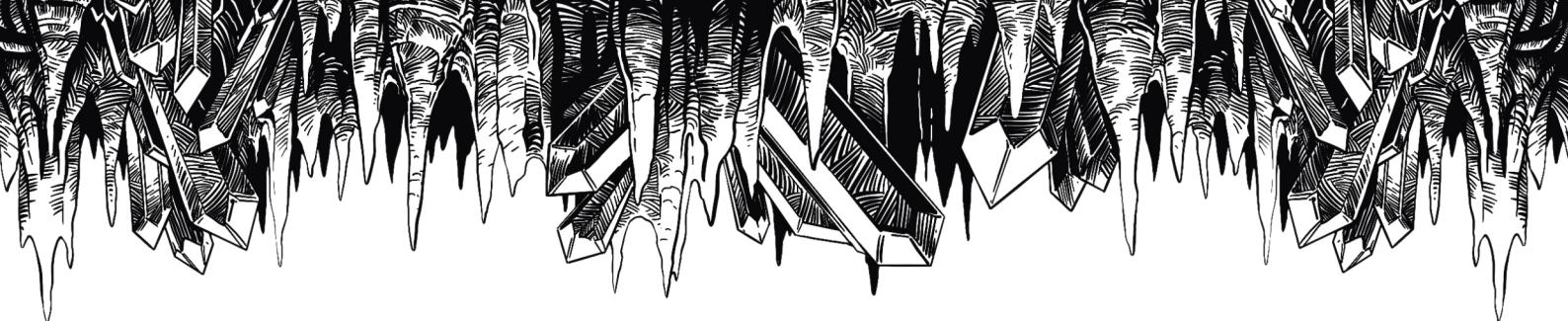
bien. Dans tous les cas, les Fouines gagnent **3D8 + 4 PC à se répartir à la fin d'un repos de 12 heures dans le Havre, même si ce repos a été entaché de pertes de PC**.

Il faut quelques minutes pour se remettre de 2 **PC** perdus et une demi-heure au calme en parlant à un ami ou une personne de confiance pour se remettre de 5 **PC** ou plus (les joueurs doivent interpréter la scène).

Les médecines ne guérissent que les Pertes de PC physiques.







Le bon père et la fée bleue

Peux entités antagonistes et mystérieuses se disputent pour avoir l'ascendant sur les Fouines.



La Fée Bleue

La **Fée Bleue** veut aider les Fouines à vaincre l'adversité et les récompense lorsqu'elles accomplissent des actions visant à soigner, protéger, apprendre ou fabriquer. Quand elles ont accumulé suffisamment de récompenses, elle leur octroie un pouvoir magique temporaire.

Quand une bande de Fouines a accumulé 3 dons de la Fée, ce qui arrive généralement après 5 ou 6 séances de jeu passées à bien agir, les joueurs choisissent une Fouine de la bande. Celle-ci peut alors les serrer contre son cœur avant de s'endormir et obtenir une faveur de la Fée Bleue en rêvant d'un câlin avec elle. Elle perd alors les dons de la Fée. Quand une faveur est donnée à une Fouine, il est impossible que plus de 2 membres de la bande possèdent la même.

Le Bon Père

Le Bon Père veut faire des Fouines ses esclaves, les malinfants. Quand elles accomplissent des actions visant à blesser, corrompre, mentir ou détruire, il leur propose parfois son aide. Il faut bien formuler sa requête : le Bon Père adore jouer sur les mots. Il s'exécute, mais inflige une affliction au demandeur : une **balafre**.

En jeu, lorsqu'une Fouine se trouve dans une situation délicate, elle peut parfois entendre une voix rassurante et profonde susurrer à son oreille quelque chose comme « Besoin d'un petit coup de main ? ».

Si elle accepte cette aide en prononçant à haute voix « Oui, papa », elle peut automatiquement accomplir l'exploit de son choix, du moment qu'il est autorisé par la fée bleue.

Mais... Elle subit une **balafre du Bon Père**, un désagrément permanent qui ne partira que dans certaines conditions, à déterminer par la **fée bleue**.

Elle tient au courant le joueur qui incarne la Fouine balafrée, mais ni elle ni le joueur en question ne doivent révéler la nature de la **balafre**. C'est l'interprétation du joueur qui le permet.





Le Bérylame

Ce court scénario d'introduction vous donnera un petit aperçu de l'univers de FOUINES ainsi que de son système.



Synopsis

C'est la première mission des Fouines. Elles vont devoir assister à une **harangue** en place publique dans les niveaux supérieurs, et y remporter un contrat de récupération d'un potentiel **bérylâme**, un artefact possédé par l'esprit d'un Visiteur, avec **Robos Ingtonus** ou **Tancred Panesta**, deux émissaires de Solaire très différents. Selon leur niveau de réussite, elles pourront bénéficier d'une aide substantielle de la part de leur émissaire ou seront au contraire lésées, voire arnaquées.

À l'entrée de la grotte indiquée sur le plan que leur a fourni l'émissaire, elles seront confrontées aux traces d'un combat titanesque entre des **vergoinfres** et une femelle **massetaupe**. Elles pourront combattre les vergoinfres blessés, amadouer et soigner la massetaupe ou l'éliminer ou la faire fuir. Si elles choisissent l'option pacifique avec la massetaupe, elles attireront l'attention de la Fée Bleue. Si elles choisissent de l'attaquer, elles attireront l'attention du Bon Père.

Par la suite, elles devront soit passer un antique pont en ruine **snorri** en utilisant un grappin, soit descendre en rappel le long d'une des piles du pont pour atteindre le pied de la formation rocheuse où se situe une entrée éboulée vers la zone de leur objectif. Elles peuvent donc aborder le micro-donjon par le bas ou par le haut.

Dans les lieux, elles trouveront en bas un vieil atelier de travail des **cristaux de croissance**. En haut, elles tomberont sur une petite communauté de **malinfants** sous l'emprise d'un bérylâme, un ancien cristal corrompu.

Elles devront confronter les malinfants et trouveront le bérylâme dans leur antre, au milieu d'un autel dédié au Bon Père.

Pictogrammes utilisé dans le texte



informations techniques des antagonistes



textes d'ambiance à lire aux joueurs



1. L'arrivée sur place



Vous venez à peine de commencer votre carrière de Fouines et n'avez pour l'instant que cabotiné sur les bords du Gouffre, rapportant de maigres trophées ornant une bannière un peu ridicule et de quoi permettre à votre famille et à votre quartier de subsister quelques jours. Mais vous allez enfin voir les choses en grand : la rumeur s'est répandue qu'une harangue a lieu durant ce cycle au niveau 8. Vous comptez bien vous y rendre et rafoler un contrat digne de ce nom !

Alors que vous jouissez de l'air plus frais et moins vicié de ce niveau et de la présence de chiens ou de porcs, animaux introuvables plus bas, un attroupement sur une place cernée par les mobilumes attire votre attention. Des adultes à l'œil hagard, des enfants misérables furetant partout et des bannières levées ne laissent aucun doute : c'est ici que les choses se passent !

Vous vous approchez...



❖ **Info à donner à Bon-œil :** Ton expérience en tant que crapoteuse quand tu étais enfant ne laisse aucun doute : une équipe de tire-laine travaille ici et dérobe de menues richesses dans les affaires des personnes présentes. Caché entre 2 bicoques délabrées, un enfant plus âgé semble mener ce petit monde...

Une petite crapoteuse s'approche du groupe et tente sa chance : **lancez 1 dé. 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 en partant de la gauche de la fée bleue** pour savoir qui est la victime potentielle.

Jet de **Méninges du gâteau** (4+) pour **Bon-œil** pour la détecter. Les autres doivent faire un jet **duraille** (6+). Si c'est un échec, la gamine vole une ration sans se faire prendre. Si c'est un succès, à elles de réagir...



Si les Fouines se montrent violentes, elles doivent vite faire face à une dizaine de **crapoteux** menaçants, certains sont armés. Selon la manière dont elles gèrent cette menace, elles peuvent gagner des points aux yeux des émissaires présents ou au contraire se ridiculiser. Si en revanche elles épargnent la gamine, voire lui donnent une demi-ration ou autre chose, l'évènement passe inaperçu, et les enfants présents notent que les vers chanceux sont généreux...

En fonction de ce qui s'est passé, haussez ou baissez d'un niveau de difficulté les jets demandés pour obtenir un contrat.

Si les Fouines ont fait preuve de pitié, elles ont attiré l'attention de la Fée Bleue. Le chef de la bande de crapoteux leur fait également un petit signe de tête et salue leur magnanimité.

2. La harangue

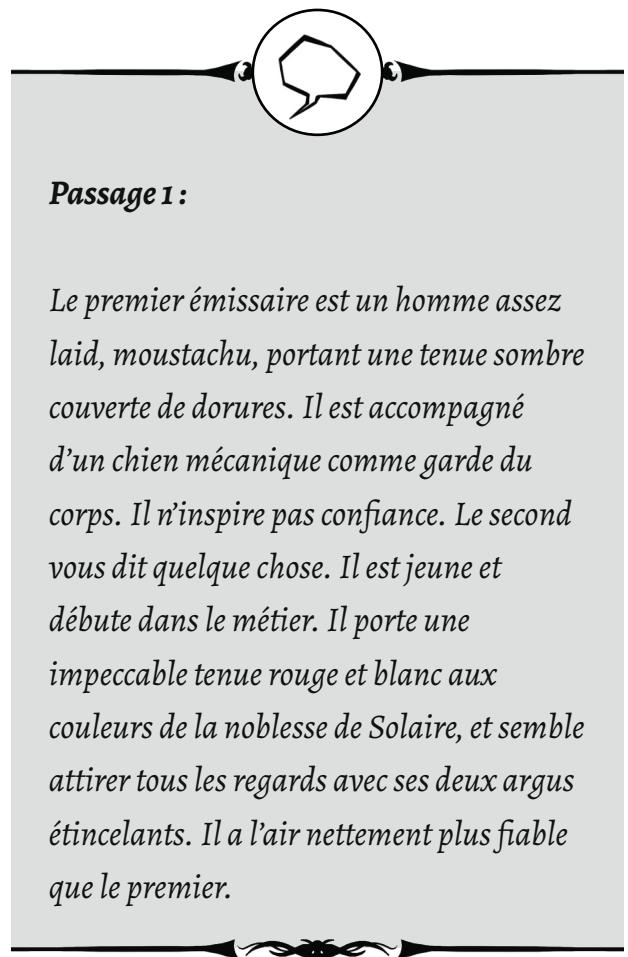
Les Fouines sont arrivées un peu tard, et il ne reste que 2 émissaires n'ayant pas encore signé de contrat. Les régulateurs parcourrent les lieux et notent les engagements respectifs de chacune des parties, en n'oubliant pas de prendre quelques discrets pots-de-vin au passage...

Toutes les Fouines font un jet de **Méninges** pour essayer d'identifier les émissaires. Il s'agit d'un jet **duraille** (6+). Comme indiqué dans les règles, **si la moitié plus 1 Fouines réussissent**, c'est un succès.

En cas de réussite, lisez le passage 1. Si l'une d'elles fait un coup de moule, lisez le passage 2.

En cas d'échec ou de **poissade**, elles ne savent strictement rien sur ces 2 émissaires.

LES ÉMISSAIRES DE SOLAIRE



Passage 1:

Le premier émissaire est un homme assez laid, moustachu, portant une tenue sombre couverte de dorures. Il est accompagné d'un chien mécanique comme garde du corps. Il n'inspire pas confiance. Le second vous dit quelque chose. Il est jeune et débute dans le métier. Il porte une impeccable tenue rouge et blanc aux couleurs de la noblesse de Solaire, et semble attirer tous les regards avec ses deux argus étincelants. Il a l'air nettement plus fiable que le premier.





Passage 2 :

L'émissaire situé à droite de l'estrade est Tancred Panesta, un filou corrompu qui passe son temps à essayer d'arnaquer les Fouines et à les menacer avec son argus personnel, un chien mécanique. Sa moustache huilée et sa tenue grandiloquente ne laissent aucun doute. Il faut le fuir comme la peste ! Celui de gauche... waouh ! Vous n'en croyez pas vos yeux ! c'est Robos Ingtonus, un jeune noble de la surface passionné de culture alfr (il pense en être un ou, en tout cas, avoir du sang immortel). Il est flanqué de ses deux argus aux gestes fluides et aux corps sculpturaux, Charybde et Sylla, et porte sa légendaire cape rouge et blanc aux couleurs de la maison du cardinal. Il a le vent en poupe, et on raconte qu'il est toujours réglo avec les Fouines. Ce serait bien de travailler avec lui.

L'émissaire plus jeune semble attirer plus de monde. Mais il y a bien quatre bandes en concurrence et il va falloir attirer l'attention et se mettre en avant, d'autant que certaines bandes possèdent de plus belles bannières que la vôtre.

Laissez les joueurs proposer des idées. En fonction de la manière dont ils ont géré l'altercation avec les crapoteux, proposez des jets de trait **tranquille** ou au contraire **limite**... Les Fouines peuvent faire une démonstration martiale, demander à la plus loquace de faire un discours dithyrambique, faire réaliser un trickshot de fou par la tireuse de la bande ou un mélange de tout cela.

Si elles échouent, Robos se désintéresse des Fouines, et elles se retrouvent obligées de travailler avec Tancred. Si elles réussissent, il les choisit.

En fonction de quel est leur émissaire, interprétez les ainsi :

⌚ Tancred est désabusé et peu bavard. Il s'exprime dans une langue un peu vulgaire. Il n'essaie pas de séduire les Fouines, mais tente vaguement de leur imposer en vantant ses propres mérites. Il n'est pas très crédible. Il propose une semaine de rations de la **surface** pour tout le monde et 4 médecines du Bourbier aux Fouines, et leur offre un câble en **étheracier**. Il veut que les Fouines mettent la main sur un berylâme potentiel repéré par une autre équipe de Fouines de retour



d'expédition. Il leur fournit donc une carte assez précise et un sac de confinement. Ce dernier objet sert à neutraliser les pouvoirs psychiques d'un berylâme une fois placé à l'intérieur.

◊ Robos est flamboyant, positif et très charismatique. Il dit être fier de lancer la carrière de si prometteuses Fouines et sourit à tous. Il propose une semaine de rations de la surface pour tout le monde et 4 médecines de Solaire si les Fouines lui rapportent un berylâme potentiel repéré par une équipe de Fouines de retour d'une expédition. Il leur fournit donc une carte assez précise et aussi un sac de confinement afin de neutraliser les pouvoirs psychiques d'un berylâme une fois placé à l'intérieur. De plus, si elles mettent la main sur un artefact magique **alfr**, il leur fera cadeau d'une arme en airain : une belle épée courte alfr qu'il leur présente.



Il est possible de négocier davantage avec Tancred sur un jet **duraille** (6+). Ce dernier n'est pas très en fonds et a besoin de se refaire. Il proposera alors de remplacer les médecines du Bourbier par des médecines de Solaire. Les Fouines peuvent aussi exiger que le contrat soit signé en présence d'un régulateur, ce qui augmentera leurs chances que Tancred tienne ses engagements. (Si c'est le cas, le régulateur est honnête et surveille de près Tancred, connaissant bien sa réputation de filou.)

Robos est quant à lui intraitable, sauf sur un coup de moule avec une difficulté **limite** (7+). Il accepte alors de leur offrir également un grappin en étheracier.

3. L'expédition

Faites une ellipse sur la première partie du voyage, qui dure une journée et se déroule sans encombre. Retirez aux fouines une ration et l'équivalent de 8 heures de lumière (de nombreuses zones du Gouffre sont éclairées par des animaux, des champignons et des végétaux bioluminescents).

Puis les Fouines vont faire leur première rencontre dans le Gouffre (o) :





Après être descendus en rappel le long d'un boyau étroit couvert d'une mousse jaunâtre, vous arrivez dans une grande cavité baignée d'une lueur rosâtre qui émane d'un parterre de champignons hauts de 15 à 50 cm. Pendant un instant, vous avez l'étrange sensation que quelques-uns de ces derniers bougeaient, puis se sont immobilisés dès votre arrivée.

Les Fouines peuvent vouloir en apprendre plus. Si c'est le cas, elles doivent réussir un **jet de groupe méninges duraille** (6+) à +1. Elles découvriront un champignon à la couleur un peu moins soutenue, qui semble respirer très faiblement. Sinon, elles luttent pendant quelques dizaines de minutes, mais ne trouvent rien.

Si elles réussissent, une fois démasqué, le chamignon (une sorte de petit humanoïde fongique) tente de fuir, accompagné de quelques-uns de ses congénères, par des fissures dans les parois. Mais un bon jet de **Gueule duraille** (6+) peut réussir à les amadouer.

En cas de réussite, le plus gros (sûrement le plus vieux) des chamignons s'approche. Il est équipé d'un petit bâton de marche et tente de se redresser pour paraître menaçant. Il fait comprendre par des gestes qu'il veut goûter un morceau de ration en pointant un minuscule appendice dans la direction des besaces des Fouines.

Si elles échouent, tant pis... Mais elles peuvent noter sur leur carte l'emplacement et revenir plus tard. Si les Fouines acceptent, le champignon trouve ça délicieux (il se frotte le ventre) et leur offre en échange un morceau de champignon étrange, vert et duveteux, en leur faisant signe de le goûter. Si l'une d'entre elles se dévoue, elle trouve ça plutôt bon, bien qu'un peu fort. Elle gagne 1 **PC** supplémentaire jusqu'à la fin du prochain combat.

Une fois l'échange effectué, les champignons vaquent à leurs occupations, qui consistent à récolter des champignons dans leur petit champ personnel.

Si les Fouines se montrent violentes, les champignons fuiront aussi vite que possible.

Peu de temps après, les Fouines arrivent à l'entrée de la grotte naturelle (en (1) sur le plan).



1. LES RESTES D'UN COMBAT ENTRE DES VERGOINFRES ET UNE MASSETAUPE

Cette grande cavité naturelle couverte de stalactites et de stalagmites brisées récemment est riche en **lichten** (un lichen produisant une lumière bleutée suffisamment forte pour éclairer presque toute la scène). L'endroit semble avoir été ravagé depuis peu par un combat entre de grosses créatures du Gouffre. Des **jets de groupe de Méninges** et l'utilisation du truc binocle permettent de récolter les indices suivants :

Un trou large de 80 cm dans la roche tendre du mur ouest peut avoir été creusé par des vergoinfres : les rainures caractéristiques des bords vont dans ce sens.

Des traces parallèles et profondes indiquent des coups de griffe sur les formations rocheuses, peut-être celles d'une massetaupe. Dans la lumière bleue, il est difficile d'identifier les traces de sang. De cette salle partent 3 corridors. Un à l'ouest, un à l'est et un au nord.

Les jets pour cette salle sont **Méninges duraille** (6+). (**Tami** peut également repérer les odeurs des 2 types de créatures, comme indiqué par son surnom.)

Après avoir compris ce qui s'est passé, les Fouines vont avoir le choix : elles peuvent pister les vergoinfres pour les combattre et récolter leur bile, une substance très utile pour la création d'un Doudou, mais ce sera un combat difficile. Elles peuvent aussi pister la massetaupe et la combattre pour récupérer ses incisives, un trophée de choix pour la bannière (tout aussi dangereux), ou tenter de la soigner (au contraire des vergoinfres, qui ne peuvent être amadoués). Un combat attirera forcément l'attention du Bon Père, qui ne manquera pas de proposer son aide au cœur de la bagarre. Si les Fouines tentent d'amadouer et de soigner la massetaupe, elles recevront 1 **don de la Fée** lors de leur prochaine nuit de sommeil, si elles réussissent, elles en obtiendront 2 !

Les Fouines peuvent également décider de continuer directement vers leur objectif sans prendre de risques.

2. ET 3. LE REFUGE DES CRÉATURES

De petites grottes en roche dure non éclairées dans lesquelles sont réfugiées les créatures précédentes blessées. Les lieux sont étroits, et si elle est attaquée, la créature sera acculée et se battra jusqu'à la mort. Les vergoinfres (2) sont repliés sur eux-mêmes, couverts de lacerations. Ils attaquent dès que les Fouines se montrent.



La massetaupe (3) grogne de manière menaçante dès qu'on l'approche, léchant ses plaies en gémissant.

En cas de combat et si le joueur tombe sur un **coup de moule** : les stalactites et stalagmites peuvent servir aux Fouines pour infliger des dégâts supplémentaires en repoussant les créatures dessus. Comme indiqué dans les règles, des jets autres que



Moral : Fanatique, voire suicidaire

Communication : Par des gestes et des mots, possibilité de calmer

Réaction : Méfiante ou neutre si la communication a fonctionné.

Cador : 30 PC (normalement c'est 45 mais la massetaupe est blessée). Lance 4 dés, 8 PC de dégâts.

Coups fourrés

Agripper et blesser (une fois) : La créature agrippe une Fouine. Si la Fouine rate un jet de Muscles ou Doigté (contre les 4 dés de la massetaupe), elle subit 3 PC de dégâts supplémentaires et est relâchée par la suite. Si elle réussit, elle se libère tout de suite.

Destruction d'armure (deux fois) : La créature attaque si brutalement qu'elle détruit l'armure d'un adversaire par combat. Elle n'a pas besoin de faire de jet pour ça et peut le faire quand elle veut. Une armure détruite par ce coup fourré doit être réparée.

Instinct de survie : Fuite en cas de dégâts trop importants, retour à l'antre.

Spécial : Les massetaupes sentent les vibrations dans le sol à une distance de 100 mètres, et celles-ci les attirent.



Doigté et Muscles peuvent être faits pour obtenir des infos et faciliter/rendre intéressant le combat.

Rappelez-vous qu'il faut faire un jet pour **Bougonne** la caprisse, la chèvre de Bon-œil : si le dé fait 1, elle est blessée, mais peut continuer l'exploration. Mais au prochain combat, si elle refait 1, elle s'échappe ou meurt de manière catastrophique, provoquant la perte irrémédiable de ce qu'elle portait sur elle.

Un jet de difficulté **limite** (7+) est requis pour tenter d'amadouer la massetaupe, pareil pour la soigner (en utilisant une médecine). Le fait de l'amadouer permet

d'éviter le combat. En revanche, une **poissade** provoque le combat. Un simple échec la fait se redresser et avancer vers les Fouines en boitant, mais elle n'attaque pas : les Fouines peuvent fuir. Elle tente alors de regagner son antre en traînant la patte.

Enfin, ces 2 cavernes ne sont pas éclairées, et les moyens d'éclairage des Fouines peuvent se briser ou s'éteindre en cas de **poissade...**

Si les Fouines décident de poursuivre leur chemin sans explorer en prenant le corridor central et de revenir par la suite dans la grotte 1 ou la grotte 2, elles trouveront celle des vergoinfres vide, ils ont rampé et



Moral : suicidaire

Communication : impossible

Réaction : Attaquent à vue

Teigne : 12 PC (légèrement blessés). Lancez 2 dés, 5 PC de dégâts.

Coups fourrés passifs

Sang acide : Quand elle est blessée par une arme au corps à corps, la créature peut l'abîmer à cause de son sang acide. Lancez 1 dé. Si 1-4 sort, l'arme fait 1 PC de dégât de moins jusqu'à sa réparation.

Force décuplée : La créature inflige toujours 5 PC de dégâts au lieu des 4 indiqués par le profil de base



regagné leur trou dans la zone 1, et la massetaupe a fui la sienne.

4. L'ANCIEN PONT SNORRI ET LA STRUCTURE COUVERTE DE CRISTAUX LUMINESCENTS

Pour continuer l'aventure, les Fouines vont devoir prendre le corridor central nord. Décrivez ce qu'elles voient arriver au bout :



Le corridor donne sur une grande salle inondée et sur un ancien pont de facture Snorri. Il est en très mauvais état, et les statues qui le flanquaient se sont effondrées en contrebas. Son centre s'est également écroulé, et le saut est impossible à effectuer. Le tablier du pont se situe à 6 mètres de haut et il est soutenu par 3 piles partiellement immergées. De l'autre côté du pont se trouve une structure vaguement régulière, envahie de cristaux luminescents, sûrement un bâtiment snorri en ruine. Les cristaux permettent d'éclairer les lieux à peu près correctement. Des sons étouffés de chants aigus et criards proviennent de la structure centrale...

Un jet de **Méninges duraille** (6+) permet d'identifier partiellement les paroles des chants : vous entendez du bourbeux mais aussi des mots dans la langue des Visiteurs.

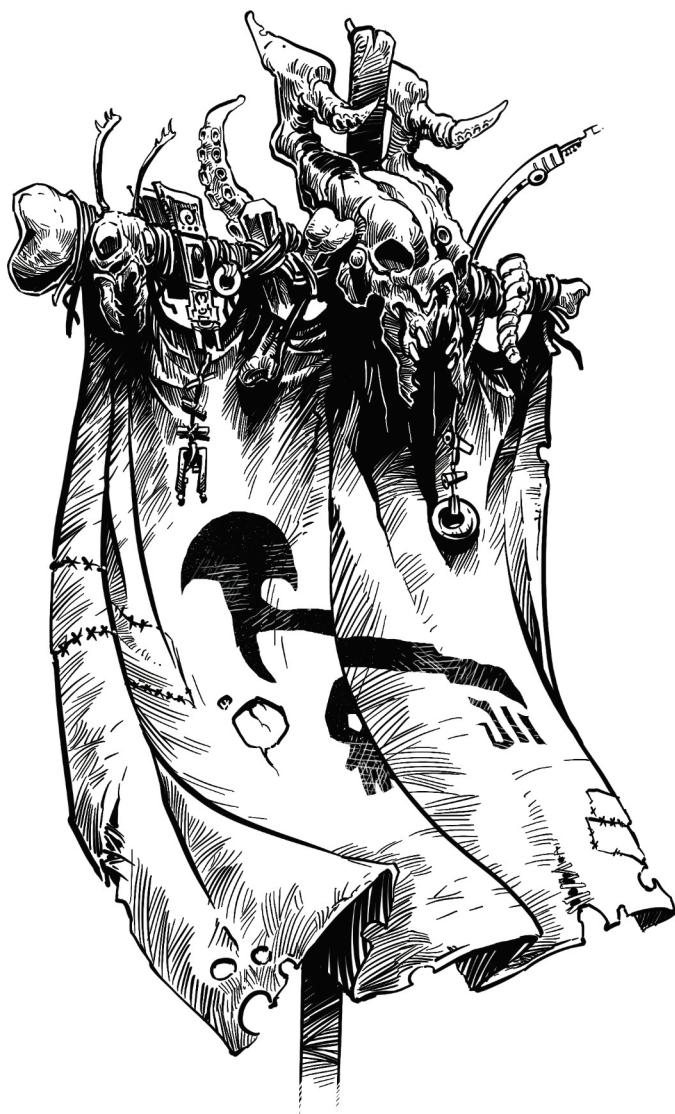
C'est une prière étrange au Bon Père selon Cervelle, qui a fait partie de la Fratrie.

Laissez les joueurs se demander quoi faire, mais il n'existe pas 36 solutions. Les Fouines peuvent improviser un pont de fortune en lançant un grappin : jet de **Doigté tranquille** (5+) pour utiliser ce fameux pont une fois créé, ou décider de descendre en rappel jusqu'au pied des piles et traverser à gué de pile en pile pour rejoindre la base de la structure (pas de jet). Un échec pour utiliser le grappin indique simplement que la Fouine chute. Elle subit 3 **PC** de dégâts ou 2 **PC** si un jet de **Doigté duraille** (6+) est réussi. L'armure ne s'applique pas. Une poissade fait tomber le grappin et le câble, et oblige les Fouines à passer par en bas



pour le récupérer. Il est perdu dans les algorties (voir plus bas).

Si les Fouines passent par le haut, elles arrivent en (6). Si elles passent par le bas, elles arrivent en (7). Mais en chemin, elles vont devoir traverser les algorties (5).



5. LES ALGORTIES.

Pour repérer les algorties, il faut faire un jet de **Méninges duraille** (6+) et un autre jet de même difficulté pour les identifier. En cas d'échec, les Fouines pensent qu'il s'agit juste d'algues inoffensives. Ce sont en réalité des plantes à larges feuilles noires qui poussent sous l'eau, paralysent les petits animaux et les capturent avec leurs poils urticants pour les digérer. Si les Fouines échouent à les repérer ou à les identifier, elles se font piquer et subissent 2 **PC** de dégâts physiques (l'armure ne s'applique pas). Elles peuvent aussi éviter de prendre des risques en nageant en eau plus profonde afin de les éviter. Des jets de **Muscles** pour nager ou sauter de difficulté **tranquille** ou **duraille** sont à proposer avec à chaque fois des conséquences désagréables (rations inutilisables, perte d'une arme dans les profondeurs, armure abîmée, etc.)

Souvenez-vous que Cervelle a peur de l'eau ! S'il tombe dedans, faites-lui faire un jet de **Gueule duraille**. S'il échoue, il perd 3 **PC** psychiques.



6. L'ENTRÉE DE LA STRUCTURE SNORRI



Sur cette large corniche, les chants sont plus forts et clairs. Des arêtes de poissons du Gouffre et des cannes à pêche de fortune jonchent le sol. Des graffitis à la gloire du Bon Père et des insultes en Bourbeux couvrent certains antiques murs et cristaux. Une odeur de sueur et de renfermé s'échappe de l'intérieur de l'entrée. Une lumière sourde se reflète dans les cristaux. Elle semble venir de la partie nord-ouest, à l'intérieur. Une sensation bizarre de pression sur le crâne s'empare de vous. Vous entendez également chuchoter parfois dans votre esprit.

Les chuchotements sont dans la langue des Visiteurs. Chaque Fouine présente doit faire un jet de **Gueule tranquille** (5+) (pas de jet de groupe possible) ou en subir les effets : de temps en temps et à partir de maintenant, faites-les agir de manière irrationnelle, y compris en combat. Mettre le sac de confinement sur sa tête protège la Fouine, mais la gêne dans ses actions : -1 à tous les jets de **trait**. Tout cela est valable tant que les Fouines restent dans la partie supérieure de la structure snorri.

7. ENTRÉE DÉROBÉE À MOITIÉ ÉBOULÉE



Proche de l'eau, une partie de la roche s'est érodée et éboulée. L'intérieur est plongé dans une demi-obscurité, à peine éclairée indirectement par un trou de 60 cm de large dans le plafond. Une odeur de fierte vous agresse et satire les lieux, et pour cause : un tas d'excréments récents se situe en contrebas du trou. Outre cela, des outils étranges, des étaux mangés par la corrosion et des caisses éventrées sont éparpillés dans les lieux. Un squelette de petite taille, couvert de mousse, est encastré dans d'étranges cristaux ronds et lisses comme s'ils avaient poussé à l'intérieur de son corps. Il tient un petit tube en airain finement ouvrillé dans la main gauche.

Une fouille des lieux permet de découvrir qu'une partie des cristaux sont des **cristaux de croissance**, des roches magiques conçues pour être sculptées par les sons. Dans la main du squelette se trouve un petit tube ouvrillé en airain. Un jet de **Méninges duraille** (6+) permet de l'identifier comme un lithofifre, qui permet justement de donner forme aux cristaux de croissance, malheureusement faussé. Mais peut-être qu'un ingénieur de la surface pourrait le réparer ?



Les Fouines peuvent facilement penser qu'elles sont en fait dans les latrines des enfants qui psalmodient plus haut. Un trou étroit dans le plafond de la pièce peut permettre à une Fouine de s'y faufiler. Il mène en (8), où elle trouvera une corde à faire descendre dans les latrines pour aider les autres à monter.

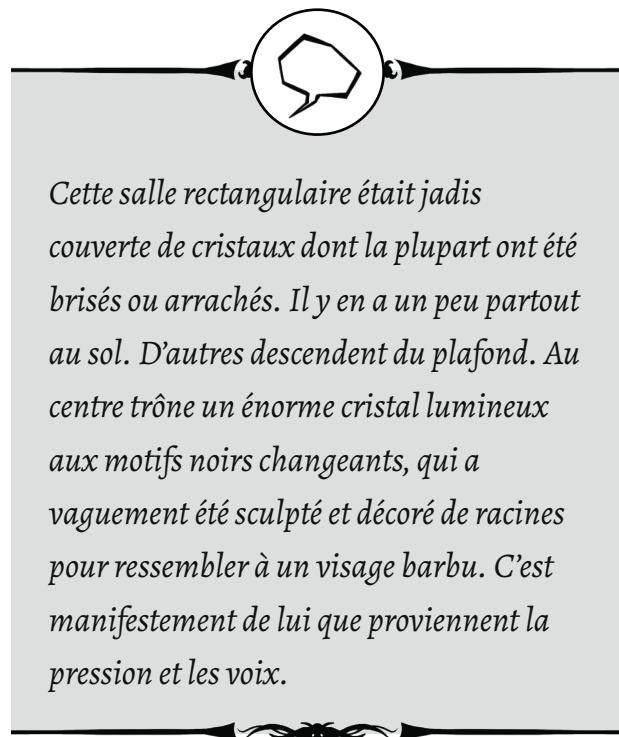
8. COUCHAGE ET LATRINES

Si les Fouines sont passées par l'entrée dérobée, elles se hissent en dehors du trou des latrines pour y découvrir un lieu éclairé par un brasero de champignons brûleurs. Des couchages crasseux et usés, de petits pots en terre avec des restes de poissons et des amas de babioles recouvrent le sol. La pression sur les tempes des Fouines augmente. Elles entendent les voix chuchoter plus fort et elles doivent se concentrer pour ne pas les écouter. Cette pièce donne sur un couloir faisant un coude d'où viennent (ou venaient si les malinfants ont été mis en fuite ou éliminés) les prières entendues auparavant. Si les Fouines sont passées par le pont, elles ne découvriront ce lieu que plus tard, après la confrontation avec les malinfants.

Si des Fouines n'ont pas réussi à éviter l'influence du berylâme, c'est le moment de les faire agir comme bon vous semble pour

créer des ennuis. Elles peuvent chanter ou bien faire volontairement du bruit en cassant tout, se séparer sans raison apparente du groupe et se précipiter dans le couloir vers les voix...

9. LA SALLE DE L'AUTEL ET LE BÉRYLÂME



Cette salle rectangulaire était jadis couverte de cristaux dont la plupart ont été brisés ou arrachés. Il y en a un peu partout au sol. D'autres descendent du plafond. Au centre trône un énorme cristal lumineux aux motifs noirs changeants, qui a vaguement été sculpté et décoré de racines pour ressembler à un visage barbu. C'est manifestement de lui que proviennent la pression et les voix.

Il s'agit du berylâme. Trois malinfants à genoux le prient comme s'il s'agissait du Bon Père et semblent sous son emprise.

Quelles que soient les actions des Fouines, un combat éclatera. Toutefois, si elles viennent des latrines, les malinfants leur tournent le dos et ont du mal à se défendre au premier tour (infligez-leur un -1 à leurs jets de trait). Si, au cours du combat, le sac



de confinement est placé sur le berylâme (faites en sorte que cette action soit délicate à effectuer...), les malinfants perdent leurs moyens pendant un tour (ils subissent aussi un malus de -1), car ils retrouvent subitement leurs esprits. Si c'est le cas, ils peuvent se rendre ou vouloir s'enfuir.

Si les Fouines épargnent au moins un malinfant, la **fée bleue** les récompensera d'un **don de la Fée**.



Teigne : 12 PC. Lancent 2 dés, 4 PC de dégâts ou selon l'arme (l'un d'entre eux a un grosse arme qui fait 6 dégâts, une sorte de massue taillée dans une énorme mâchoire)

1 coup fourré chacun :

Poison : Les adversaires de la créature ont 1 chance sur 4 de prendre 2 PC de dégâts quand ils l'attaquent au corps à corps (l'armure ne s'applique pas).

Invisible : La créature peut subitement se rendre invisible jusqu'à ce qu'elle attaque à +2. Elle ne peut être détectée à l'œil nu. Avec les lunettes d'une Fouine dont le truc est binocler, c'est un jet de Méninges limite (7+).

Désarmer : La créature est experte dans l'art du désarmement. Une fois par combat, elle lance 1 dé. Elle a 1 chance sur 2 de désarmer un adversaire sur une attaque réussie. Cela marche uniquement avec les attaques au corps à corps. Un adversaire désarmé lance ses jets de combat à -2 et ne cause que 1 PC de dégâts.

Spécial : Gueule de dragon snorri : Artefact en mauvais état. Il s'agit d'une arme à feu antique en forme de gueule de dragon en airain. Elle a 1 chance sur 2 d'explorer si on l'utilise. Si elle explose, elle inflige 4 PC de dégâts au tireur. Si elle fonctionne, elle inflige 8 PC à la cible avant d'explorer de toute façon, provoquant le même effet... Les fragments sont récupérables.



Durant le combat, en particulier si une Fouine est en mauvaise posture, le Bon Père proposera son aide à la Fouine la plus mal en point.

Conseils pour donner du cachet à ce combat :

- ◊ Les lieux sont anciens, et une partie du plafond ou des parois peuvent s'écrouler, provoquant autant d'effets intéressants associés.
- ◊ Si les malinfants sont encore sous le contrôle du berylâme, ils combattront jusqu'à la mort et l'un d'entre eux pourra utiliser une **gueule de dragon snorri** (voir plus bas) qui explosera juste après utilisation.
- ◊ Les fragments de cristaux au sol peuvent blesser si on tombe ou marche dessus. Les malinfants ont de nombreuses écorchures aux pieds.
- ◊ Un cristal est veiné de soufre. Il prendra feu si une lampe à **huile de galine** entre en contact avec lui.

10. LA CACHE DU CHEF



Vous voyez un trou camouflé par un amas de cristaux posés sur une trappe au sol. C'est la cache au trésor du chef. Elle renferme un petit coffret de facture alfr en airain. Totalement hermétique, mais possédant un creux sur une de ses faces en forme d'épée. Un petit pavé droit est accroché à cette boîte. Quand il s'ouvre, il émet une douce musique, mais un léger cliquetis aussi, et en tombent de petites formes...

C'est un simple tangram. Les joueurs vont devoir reconstituer l'épée avec les pièces en une minute, la **fée bleue** chronomètre. S'ils n'y arrivent pas, le coffret explose, blessant de 4 **PC** toutes les créatures présentes dans la salle, sauf en cas de jet de Doigté tranquille réussi.

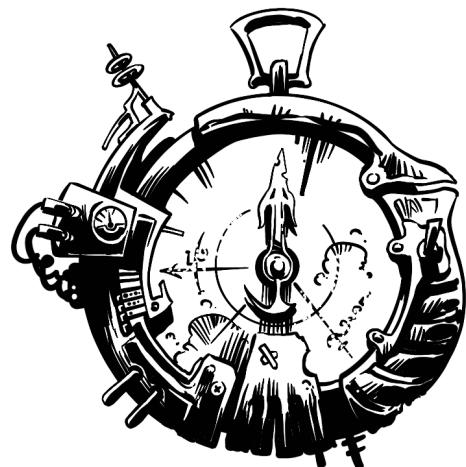
À l'intérieur se trouve un anneau en airain **draconique**, manifestement magique, décoré de motifs solaires. Typiquement le genre de relique qui fera plaisir à Robos !

Si les joueurs décident de le garder, c'est un anneau de lumière. Il peut servir à éclairer

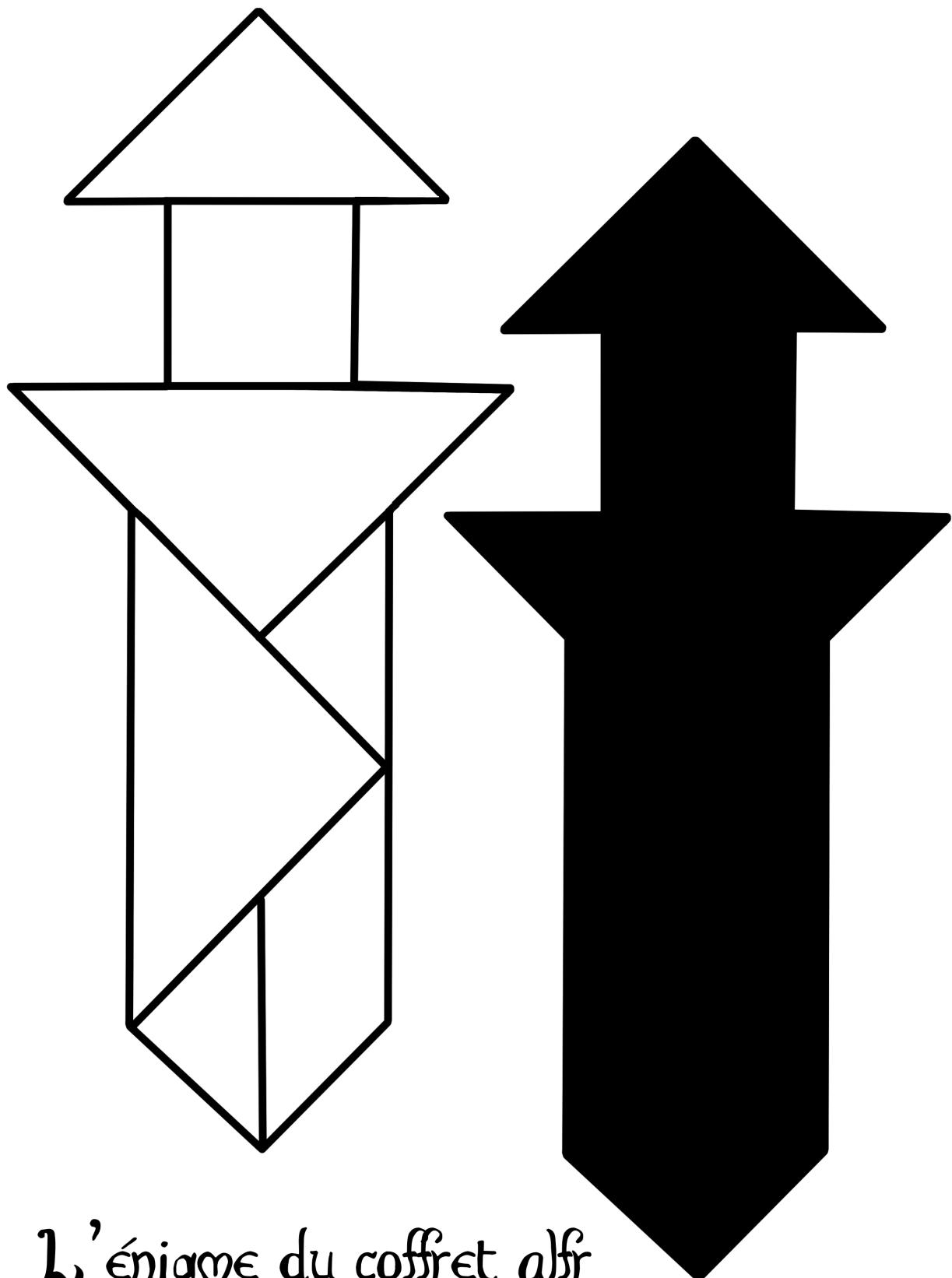


comme une **lampe rayon**, mais finira par s'éteindre définitivement. Il possède 3 charges de 10 heures. Il est également possible de consommer toutes les charges en une fois : la **fée bleue** lance 2 dés, les additionne et obtient les dégâts de feu que fait la gueule de dragon. À la suite de quoi l'objet fond.

Les Fouines viennent de terminer leur première excursion dans le Gouffre !

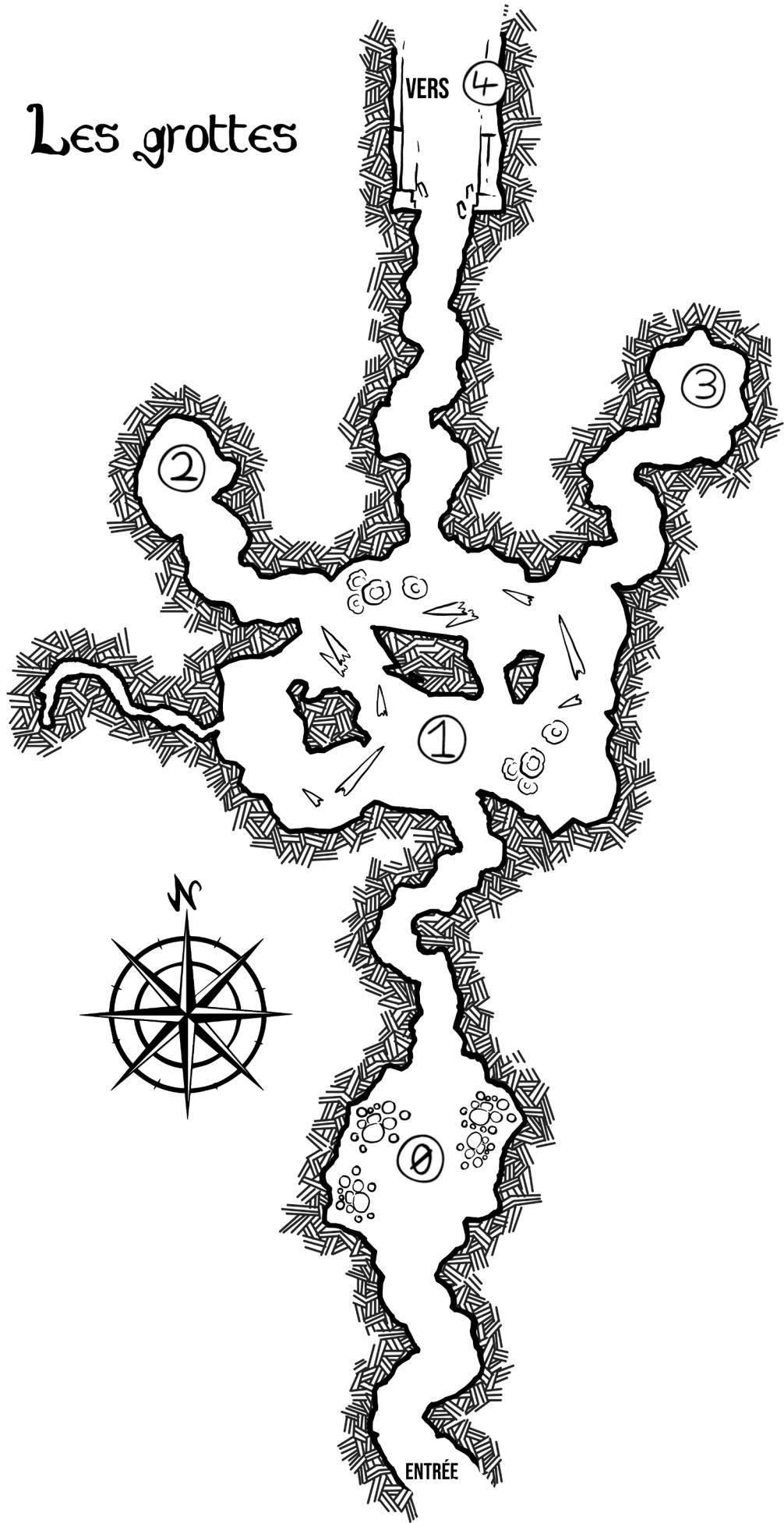


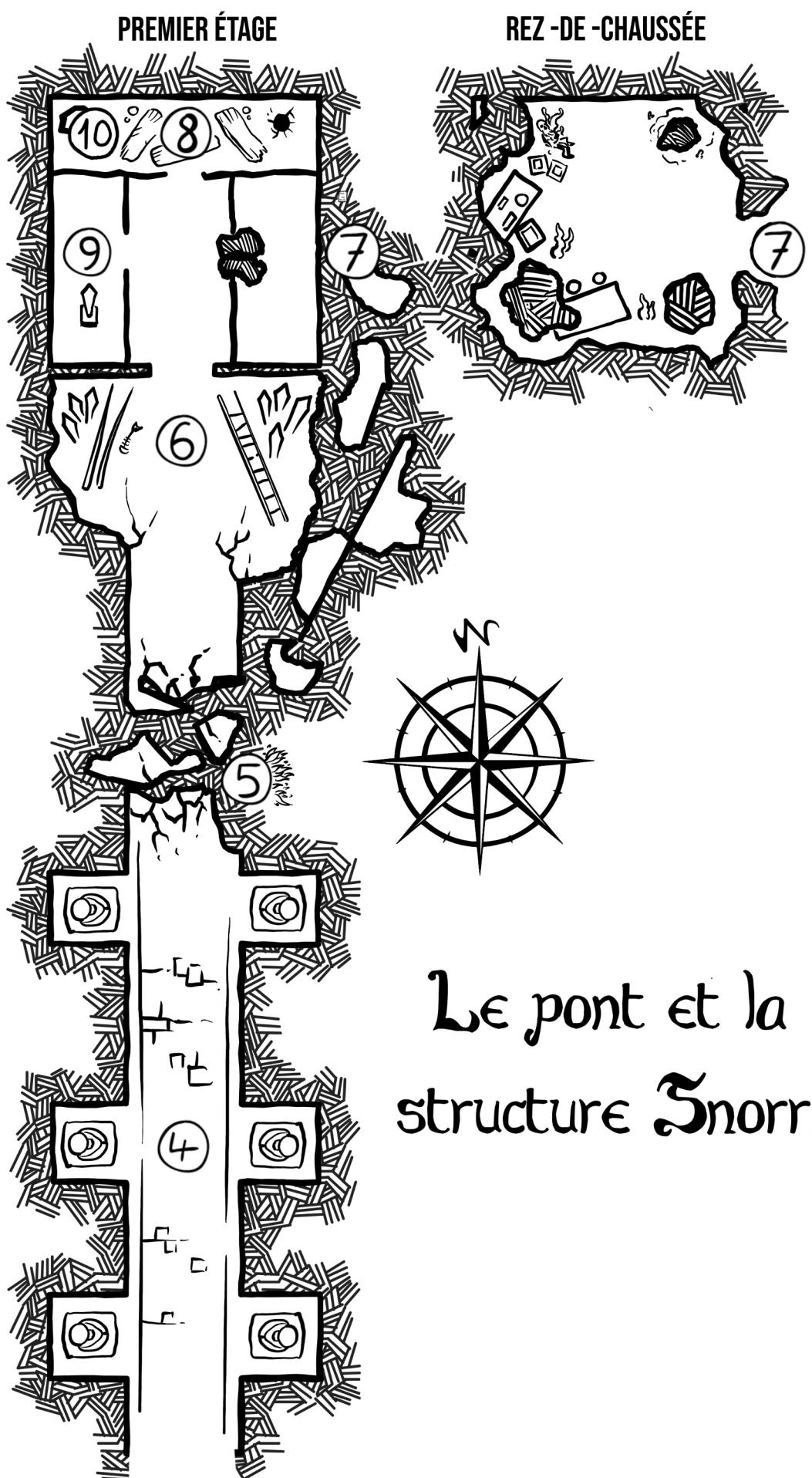
Aides de jeu



L'énigme du coffret alfr

Les grottes





Le pont et la
structure Snorri





Bon-œil a 10 ans. Toute petite, elle a dirigé un groupe de tire-laine du Bourbier. Elle utilisait son pouvoir pour se faufiler partout et voler. Elle protège sa mère, mais la voit vieillir et dépérir chaque jour un peu plus. Son meilleur ami, c'est Cervelle. Ensemble, ils ont décidé de trouver les meilleures recettes de cuisine pour améliorer l'ordinaire du Bourbier. Leur objectif commun est de parcourir le Gouffre pour y récolter des ingrédients inédits et délicieux. Elle a la cote auprès de Galana Vorne, une émissaire qui l'a prise sous son aile et qui accepte parfois de l'aider. Sa sœur, Bijou, est une crapoteuse infirme. Elle la couve, et gare à qui lui ferait du mal... Bon-œil possède une caprisse, une chèvre de bât du Bourbier, qu'elle a appelée Bougonne. Ces animaux sont rétifs, mais solides et utiles en expédition.



Cervelle est le plus jeune de la bande. Il a 8 ans. Il est très intelligent et a une mémoire phénoménale, mais est petit et malingre. Il a encore ses deux parents, mais ne ressent pas grand-chose pour eux. Son petit frère crapoteux, Bobi, est un enfant normal, mais fragile. Il essaie de lui apprendre ce qu'il sait, sans grand succès. Cervelle est une grisaille, un enfant maudit à la naissance par le Bon Père. Quand il était tout petit, il a fait partie de la Fratrie, le culte du Bon Père, mais il a fui à cause des maltraitances des malinfants. Il subit sans broncher le racisme envers les grisailles, mais c'est parfois dur à accepter. Cervelle aime fort Bon-œil, mais se méfie de Gifle, qui a fait partie d'un groupe de crapoteux anti-grisailles quand il était plus jeune. Il est ami avec une rougearde recherchée, Cynty, qui s'y connaît en culture alfr, mais qui commence à perdre la mémoire (elle a 15 ans).

Tami a 11 ans. Elle pense qu'elle est la cheffe de la bande, même si les autres sont moins sûrs... Quand elle était plus jeune et pas encore une Fouine, sa sœur a essayé de la tuer pour un peu de nourriture : leurs deux parents sont morts très tôt et elles ont été élevées par leur quartier. Elle sait bien se battre et s'entraîne souvent avec Gifle, avec qui elle est en compétition lorsque ça castagne. Elle connaît bien Sylvo la Grisaille, un membre d'une bande rivale, le Poing-cristal, qu'elle a connu lorsqu'ils étaient tous les deux crapoteux et qu'elle a défendu lors d'une agression raciste (les grisailles sont mal vues dans le Bourbier).



Tami a un jour été sauvée d'une bagarre par Bon-œil, qui a jeté un énorme boulon entre les deux yeux du chef de la bande qui l'attaquait. Elle lui doit une faveur.

Gifle est le doyen, il a 12 ans. C'est un solide gaillard pour un enfant, et il tape comme personne avec son énorme marteau. Il a une sœur Fouine, Torgnole, qu'il passe son temps à vouloir dissuader de descendre, ce qui l'agace au plus haut point. Il a appris à tolérer Cervelle, mais continue à se méfier de lui. Il connaît lui aussi Cynty. Son plus gros souci, c'est qu'il est recherché par les questeurs pour avoir un jour attaqué un convoi de ravitaillement dans les niveaux supérieurs. Son cas n'est pas une priorité pour Solaire, mais il doit régulièrement se planquer quand ils descendant. Il n'aime pas étudier et laisse ça aux autres. Mais quand il faut résoudre un problème en le détruisant, il répond présent.



Fouines

Explorer • Survivre • Lancer la révolte !



Joueur :

Rang : BLEUSAILLE

Fouine : BON Oeil

Signe draconique : ZÉRIN

Bande : LES VERS CHANCEUX



Historique :

MÈRE ENCORE EN VIE, UNE SOEUR CRAPOTEUSE, UN ÉMISSAIRE T'AIME BIEN. ANCIENNE CRAPOTEUSE AGUERRIE DE LA FOSSE.

Relations :

ELLE ADORE CUISINER AVEC CERVELLE. TAMI A UNE DETTE ENVERS ELLE.

Surnom

L'ANGUILLE : RAMPER DANS DES CONDUITS À PEINE PLUS LARGE QUE VOTRE TÊTE MAIS SANS SAC OU ARMURE

Truc

Coup de moule ?

Muscles

1

Doigté

3

VISER : +1 DÉ POUR LE COMBAT À DISTANCE 3X PAR COMBAT

+1 AU PROCHAIN TIR OU -1 AU PROCHAIN JET DE L'ADVERSAIRE

Méninges

2

Gueule

1



Dons de la Fée bleue

Faveur de la fée

Balafres du Bon Père

Première balafre

Seconde balafre

Armes

MÉGARBALÈTE
SURIN.

5
2

Armure

MANTEAU PLAQUÉ



Doudou

Effet:



Charge



MÉGARBALÈTE

X=max

SURIN

5

MANTEAU PLAQUÉ

PELLE DE MALVAISE QUALITÉ 1/1DÉ

CHAUSSE-TRAPPES -1 DÉ POURSUITE

COUCHAGE (ÉVITE -1 PC AU RÉVEIL)

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

MÉDECINE DE SOLAIRE +2PC

10X

MÉDECINE +2PC, SAUF 1 OU 2 : ÉCHEC

COMME SOUVENT AVEC LES NATIFS DE ZÉRIN, LE DRAGON DE FOUDRE, BON Oeil À UN TEMPÉRAMENT EXPLOSIF ET DÉTESTE PERDRE SON TEMPS

BOUGONNE LA CAPRISSE : SE CACHE EN COMBAT. LA FÉE BLEUE LANCE UN DÉ. SI 1 SORT, ELLE EST BLESSÉE. AU PROCHAIN COMBAT DU MÊME SCÉNARIO, SI 1 RESSORT ENCORE, ELLE MEURT. 15 OBJETS

15

Fouines

Explorer • Survivre • Lancer la révolte !



Joueur :

Rang : BLEUSAILLE

Fouine : CERVELLE Signe draconique : WÈLDE

Bande : LES VERS CHANCEUX



Historique :

DEUX PARENTS, UN FRÈRE CRAPOTEUX, UN ROUGEARD RECHERCHÉ, A FAIT PARTIE DE LA FRATRIE, LE CULTE DU BON PÈRE.

Relations :

CERVELLE SE MÉFIE DE SON ANCIEN ENNEMI, GIFLE. IL ADORE CUISINER AVEC BON Oeil

Surnom

LA GRISAILLE : UNE FOIS PAR JOUR : EFFRAYER UN ANIMAL, ÉVITER UNE ATTAQUE, PARALYSER PAR LE TOUCHER

Truc

Coup de moule ?

Muscles

1

Doigté

2

Méninges

3

BINOCLER +1 DÉ GRÂCE À VOS LUNETTES
POUR OBSERVER/ANALYSER

Gueule

1



Dons de la Fée bleue

Faveur de la fée

Balafres du Bon Père

Première balafre

Seconde balafre

Armes

MÉCHAFLINGUE

3

CANIF

2

Armure

GROS CASQUE EN BRONZE

Axe

Charge



MÉCHAFLINGUE

X=max

GROS CASQUE EN BRONZE

5

CANIF

LAMPE-RAYON 2H. PEUT AVEUGLER

PIOLET DE MALVAISE QUALITÉ (1/1D6)

Doudou

Effet:



COUCHAGE (ÉVITE -1 PC AU RÉVEIL)

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

MÉDECINE DE SOLAIRE +2PC

10X

CARNET DE NOTES +1 RECHERCHE.

COMME SOUVENT AVEC LES NATIFS DE WÈLDE LE DRAGON DES BÊTES, CERVELLE A UN TEMPÉRAMENT PRÉVISIBLE ET A UN BON INSTINCT.

GRISAILLE : VOUS ÊTES MAL VU DANS LE BOURBIER, ON VOUS FAIT MOINS CONFiance CAR VOUS ÊTES MARQUÉ PAR LE BON PÈRE
TERREUR : PEUR PANIQUE DE L'EAU

15

Fouines

Explorer • Survivre • Lancer la révolte !

Joueur :

Fouine : **GIFLE**

Signe draconique : **HYÈDRE**

Rang : **BLEUSAILLE**

Bande : **LES VERS CHANCELIX**



Historique : ORPHELIN, UNE SOEUR FOULINE, CONNAÎT UN ROUGEARD EN CAVALE, EST LUI-MÊME RECHERCHÉ PAR LES QUESTEURS.

Relations : LUI ET TAMI SONT EN COMPÉTITION EN COMBAT, CERVELLE EST UN ANCIEN ENNEMI DONT IL SE MÉFIE ENCORE

Surnom

LA TIQUE : VOUS VOLEZ 3PC À UN ADVERSAIRE PROCHE. UN DÉ : 1 OU 2 C'EST UN ALLIÉ

Muscles

Truc

Coup de moule ?

3

COIGNER : +1 DÉ COMBAT AU CAC 3X PAR COMBAT.

EN COMBAT CAC : -2 À L'ADVERSAIRE AU PROCHAIN TOUR OU DÉSARMER OU EMPêCHER UTILISATION D'UN COUP FOURRÉ

2

Doigté

1

Méninges

1

Gueule



Dons de la Fée bleue

Faveur de la fée

Balafres du Bon Père

Première balafre

Seconde balafre

Armes

TRÈS GROS MARTEAU
LANCE-BOULON



6
3

Charge

X=max

TRÈS GROS MARTEAU

CUIRASSE BRICOLÉE

COUCHAGE (ÉVITE -1 PC AU RÉVEIL)

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

RATION DU BOURBIER POUR 2 JOURS

5

MÉDECINE DE SOLAIRE +2PC

MÉDECINE +2PC, SAUF 1/2 : ÉCHEC

GRAPPIN BRICOLÉ (CASSE 1/1DÉ)

CORDE ARTISANALE (CASSE 1/1DÉ)

10

Armure

CUIRASSE BRICOLÉE



Doudou



Effet:



COMME SOUVENT AVEC LES NATIFS DE HYÈDRE, LA DRAGONNE DE L'EAU, GIFLE A UN ESPRIT FUYANT MAIS QUI TENTE TOUJOURS DE TROUVER UNE SOLUTION

X

15



9 791097 839703

FAIRE PLAY



Editions

