

# COUREURS

SEARCHERS

Vous êtes mercenaires, spadassins, explorateurs, espions ou voleurs.  
Vous avez appris à voyager léger, à tuer vite et à penser plus vite encore.

Que les prêtres, ces esclaves en robes, s'usent les genoux au service de leurs tyrans cosmiques.  
Que les magiciens, enchaînés à leurs livres, se perdent dans des recherches de plus en plus abstraites.  
Tôt ou tard, tous ont besoin de vous : pour un coup de force discret, pour un message à délivrer, pour une vengeance trop longtemps ajournée.

## VOUS ÊTES DES COUREURS D'ORAGES.

Coueurs d'Orages est une variante du jeu de rôle en une page Searchers of the Unknown de Nicolas « Snorri » Dessaux. Tout en essayant de conserver la simplicité et la rapidité de l'original, Coueurs d'Orages se veut un peu moins Old School au niveau de sa mécanique, davantage proche des éditions récentes du plus célèbre des jeux de rôle. Merci à François 6PO pour la relecture et ses conseils.

CREER SON PERSONNAGE

### 1 : LE DÉFINIR.

Quel est son nom ? Sa description physique ? Son passé ?

### 2 : CHOISIR SON ARMURE.

Type d'armure	Bonus d'action	Bonus de protection
pas d'armure	+6	+0
armure légère	+4	+2
armure mixte	+2	+4
armure lourde	+0	+6
bouclier	-1	+1

### 3 : CHOISIR SES ARMES.

L'arme est ...	Dégâts
... légère ou de jet	1d4
... à distance	1d6
... intermédiaire	1d8
... lourde (deux mains)	1d10

On notera que les Coueurs d'Orages n'aiment pas s'encombrer. Ainsi, un personnage équipé d'un bouclier ou d'une hache à deux mains (arme lourde) ne transportera pas d'arme à distance et devra se contenter de deux ou trois couteaux de jet à portée de main.

### 4 : CHOISIR SES CARRIÈRES.

Une carrière est définie **en quelques mots** et représente un ensemble d'aptitudes naturelles et de connaissances acquises par le personnage (exemples : *ancien soldat, berserker, homme des bois, barde itinérant, monte-en-l'air, chasseur de sorcières, officier de fortune, forgeron*, etc.). Un personnage de niveau 1 dispose d'une première carrière associée à une réserve de 2 "d6" d'héroïsme et d'une seconde carrière associée à une réserve d'un seul dé d'héroïsme.

Chaque niveau gagné par la suite lui permet d'ajouter un dé d'héroïsme supplémentaire dans la réserve associée à une, et **une seule**, de ses carrières. A partir du niveau 4, le joueur peut choisir de définir une troisième carrière pour son personnage (basée sur les aventures qu'il vient de vivre). Bien évidemment, il devra désormais choisir entre trois carrières pour investir chaque dé d'héroïsme nouvellement acquis.

### 5 : CALCULER SES POINTS DE VIE.

Un personnage de niveau 1 dispose d'une réserve de **10 points de vie**. Chaque niveau gagné par la suite lui permet d'augmenter sa réserve d'**1d6+2 PV** supplémentaires.

### 6 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR TOUR.

Un personnage de niveau 1 peut effectuer une attaque par tour de jeu. *A partir du niveau 5 le personnage peut effectuer deux attaques* durant un même tour. Quelque soit son niveau, lorsqu'un personnage abat un adversaire il peut effectuer un **enchaînement** et bénéficier en toute fin de tour (après que tous les autres protagonistes aient agi) d'une attaque supplémentaire gratuite contre un autre adversaire à portée. Un personnage ne peut bénéficier de cette attaque bonus qu'*une seule fois par tour*.

#### Exemple de personnage :

Thurim Olafson : guerrier nordique en quête d'exploits, niveau 1.  
Bonus d'action +1  
Bonus de protection +5 (cotte de maille & bouclier)  
Dégâts d8 (hache d'armes) ou d4 (deux dagues)  
Tueur de trolls (2d) & Skalde (1d)  
10 PV

**1 : FAITES HAUT !**

Toutes les actions du jeu sont résolues selon la mécanique suivante : **1d20+modificateur** contre seuil de difficulté. Plus le résultat final du jet est élevé, plus l'action a de chances de réussir.

**2 : AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE.**

Lorsque un joueur doit lancer un d20, la situation exacte ou la pertinence de l'action à effectuer peuvent influencer lourdement sur ses chances de succès. Si, pour une raison ou une autre, le personnage est **avantagé**, le joueur peut alors lancer **2d20 et utiliser le meilleur** des deux résultats obtenus pour calculer son score final. A l'inverse, un personnage **désavantagé** lancera **2d20 et conservera le plus mauvais** des deux résultats obtenus.

**3 : DÉS D'HÉROÏSME.**

Lorsque un joueur effectue un jet de dé **en rapport direct** avec une des carrières de son personnage, il peut puiser **un d6** d'héroïsme dans la réserve associée et le lancer pour augmenter son résultat final. Dans ce cas, la valeur du dé d'héroïsme est **ajoutée au résultat du jet initial**. A noter : la décision de lancer un dé d'héroïsme s'effectue **après** le jet initial mais **avant** l'annonce du résultat de l'action par le meneur de jeu.

**1 : L'INITIATIVE.**

Chaque joueur lance **1d20 + bonus d'action** et les personnages attaquent ensuite dans l'ordre décroissant des résultats obtenus. Si un personnage suffisamment expérimenté bénéficie de plusieurs attaques par tour, le joueur lance alors **1d20 pour chacune des attaques du personnage**.

**2 : ATTAQUE ET DÉFENSE.**

Pour que son personnage attaque, le joueur lance **1d20+niveau**. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au seuil de défense de son adversaire, l'attaque touche. Lorsque son personnage est attaqué, le joueur lance **1d20+bonus de protection**. Si le résultat obtenu est *supérieur ou égal* au seuil d'attaque de son adversaire, l'attaque est esquivée.

**3 : DÉGÂTS.**

Lorsqu'une attaque porte, un jet de dégâts (utilisant le dé **correspondant à l'arme utilisée**) est effectué est le résultat est soustrait de la réserve de points de vie de la cible. Lorsqu'un PNJ atteint 0 PV, il meurt. Lorsqu'un PJ atteint 0 PV il est mis hors de combat et son destin final dépendra de la situation...

**1 : ACROBATIES ET DISCRÉTION.**

Que ce soit pour passer derrière une sentinelle ou pour escalader la tour d'un sorcier, les aventuriers les plus légers sont à la fête ! Pour effectuer toutes les actions de ce type le joueur lance **1d20+niveau+bonus d'action**. Sur un résultat final de **16 ou plus** l'action est une réussite !

**2 : SAUVEGARDES ET TACHES INGRATES.**

Pour toutes les actions n'appartenant pas à la catégorie précédente, y compris les jets à effectuer dans les situations désespérées (comme résister à la domination mentale d'un vampire par exemple) le joueur lance seulement **1d20+niveau**. Là encore, le seuil fatidique de difficulté est **16**.

**3 : RÉCUPÉRATION.**

Un personnage blessé récupère un nombre de points de vie égal **son niveau pour chaque tranche d'une heure de repos réel** (tranquillité et liberté de mouvement complète). Il récupère **l'intégralité** de ses dés d'héroïsme lors d'un repos long de 8 heures. *On ne peut faire qu'un seul repos de ce type par tranche de 24 heures.*

**4 : DANGERS DIVERS ET VARIÉS.**

Si quelque chose peut tuer un homme normal, comme une chute, du poison ou le projectile magique d'un nécromancien, lancez **1d8** dégâts. Si quelque chose peut tuer un cheval, lancez **2d8**. Si quelque chose peut tuer un ogre, lancez **4d8**. *Jamais plus.*

**5 : MAGIE.**

Recycler les sorts habituels de l'Ancêtre : partez du principe que **les sorts de combat durent 1d6 tours et les sorts utilitaires 1d6 heures**. Pour la portée d'effet partez sur la base d'une pièce de donjon ou d'une personne par niveau du sort (le meilleur des deux). Les dégâts sont calculés comme dans le chapitre précédent. Un personnage peut utiliser un  **parchemin de sort** si le niveau du sort est **inférieur ou égal à la moitié du sien**.

**6 : PROGRESSION ET NIVEAUX.**

Les personnages gagnent un niveau quand le conteur le décide. **Le niveau maximum de progression est le niveau 6**. Une fois ce pallier atteint, les joueurs peuvent encore faire progresser leur personnage mais uniquement en gagnant, de temps en temps, un dé d'héroïsme supplémentaire (toujours en fonction du rythme de leurs aventures).