

COMPAGNONS DE VOYAGE

“« Un voyage ne se mesure pas aux lieues parcourues, mais aux liens que nous tissons en chemin. J’ai vu, plus souvent qu’à son tour, des aventuriers devenir plus proches encore que la famille. »”

– JOURNAL DE RAGNAR

COMPAGNONS DE VOYAGE

est un système qui modélise le processus par lequel un groupe de voyageurs, initialement composé d’inconnus, se transforme en une bande soudée au gré des épreuves et des tribulations rencontrées sur la route. Le groupe d’aventuriers tisse un lien indéfectible tandis qu’ils bravent les dangers, partagent des rires autour du feu de camp et affrontent, côte à côte, les défis du voyage.

NIVEAU DE LIEN DU GROUPE

Le lien collectif du groupe est représenté par son Niveau de Lien ; celui-ci se renforce à mesure que les membres surmontent ensemble les défis, célébrant leurs victoires et endurant les épreuves. Les niveaux doivent être consignés au moment même où ils surviennent, marquant ainsi les instants significatifs de lutte commune, de triomphe ou d’évolution. Le nombre de jalons atteints détermine le Niveau de Lien du groupe : **Vagabonds, Voyageurs ou Éclaireurs**. Chaque niveau incarne non seulement leurs accomplissements partagés, mais aussi cette entente tacite qui se développe entre eux, débloquent de nouvelles capacités reflétant la connexion forgée sur les chemins.

LIENS HÉROÏQUES

Les **Liens Héroïques** sont des actions spéciales qui reflètent la capacité instinctive du groupe à se soutenir mutuellement dans les moments difficiles, puisant leur force dans leur parcours commun. À mesure que le Niveau de Lien du groupe augmente, ses membres disposent chaque jour de davantage d’occasions d’utiliser des Liens Héroïques, témoignant ainsi de l’approfondissement de leur connexion. Tout membre du groupe peut déclencher l’un des Effets des Liens Héroïques. Les Liens Héroïques disponibles dépendent du Niveau de Lien du groupe ; des Liens plus puissants se débloquent à mesure que leur lien se renforce. Ces Liens Héroïques incarnent la compréhension et le soutien qui ne naissent que de l’épreuve d’innombrables défis surmontés ensemble. **Le groupe peut utiliser un maximum de 2 Liens Héroïques par jour, et ne peut pas utiliser le même Lien Héroïque deux fois au cours d’une même journée.**

CONTES DU SENTIER

Lors de leurs voyages ou de leurs campements, les personnages sont encouragés à partager des histoires personnelles ou des secrets de leur passé, conférant ainsi de la profondeur à leur périple. Ces « Contes du sentier » sont consignés comme autant de Niveau du Lien de voyage du groupe ; ils incarnent les moments qui tissent la confiance et la camaraderie. Le MJ est invité à intégrer ces récits au fil conducteur de la campagne, les transformant en occasions de développement pour les personnages et d’enrichissement narratif. Les joueurs peuvent se référer à ces expériences partagées pour justifier leurs actions ou conférer une portée émotionnelle à leurs décisions. Pour stimuler l’inspiration, n’hésitez pas à effectuer un jet sur le tableau ci-dessous.

D10 PARTAGE UNE ANECDOTE AU SUJET DE ...

- | | |
|----|--|
| 1 | Un souvenir d’enfance. |
| 2 | Un échec passé ou un regret. |
| 3 | Une tradition familiale. |
| 4 | Une amour ou une amitié perdue. |
| 5 | Un mentor ou une figure influente de votre vie. |
| 6 | Les origines d’une blessure, un tatouage ou une cicatrice. |
| 7 | La raison de votre décision de partir à l’aventure. |
| 8 | Une expérience étrange inexplicable. |
| 9 | Un moment drôle et embarrassant pour vous. |
| 10 | Une trahison que vous avez subie ou commise. |

SUPPLEMENT

NIVEAUX DE LIENS HÉROÏQUES

NIVEAU ÉVÈNEMENT

- Premiers pas : Terminez votre première aventure ensemble.
- Preuve de confiance : Chaque membre du groupe a révélé une histoire personnelle (Contes du sentier).
- Marche de l'amitié : Chaque membre du groupe a révélé deux histoires personnelles (Contes du sentier).
- Voyage de la fraternité : Chaque membre du groupe a révélé trois histoires personnelles (Contes du sentier).
- Rescapé : Fuyez un combat mortel contre un monstre.
- Expertise partagée : Utilisez la règle « L'aide des autres » pour réussir un jet de dés.
- Retour aux sources : Retournez sur un site d'aventure déjà visité que vous aviez fui.
- Souffle de vie : Réanimez avec succès un personnage alors qu'il est aux portes de la mort.
- Objets cachés : Découvrez ensemble une porte dérobée.
- Perdus dans la traduction : Subissez les conséquences d'une mauvaise interprétation d'un mythe ou d'une légende, tombant ainsi dans un piège ou un danger inattendu.
- L'Heure la plus sombre : Survivez à un combat alors qu'un seul personnage est encore debout.
- Pierre et Récit : Laissez votre empreinte sur un lieu d'importance.
- Une légende en devenir : Sauvez une auberge, un village ou une caravane d'une catastrophe imminente !
- La Longue Route : Subissez les effets du manque de sommeil.
- Alliés inattendus : Obtenez l'aide d'un PNJ ou d'une créature qui était initialement hostile au groupe.
- Honneur aux défunts : Perdez un personnage au cours d'une aventure.
- Le Difficile Adieu : Abandonnez ou perdez un objet ou une personne d'importance pour le groupe, par nécessité pour la poursuite du voyage.
- Gardiens du serment : Le groupe prête un serment collectif — tel que rendre justice ou venir en aide à quelqu'un dans le besoin — et le mène à terme.
- Un choix difficile : Le groupe doit prendre une décision délicate sur laquelle tous les membres ne sont pas initialement d'accord.

LIENS HÉROÏQUES

VAGABONDS

◆ **Pré-requis:** Niveau 4+

Tombé à Pic : Lorsqu'un personnage subit des dégâts de chute, un autre personnage peut amortir sa chute au dernier moment, répartissant ainsi les dégâts entre les deux.

Motivation : Par une action gratuite, offrez un regain de motivation pour aider un autre personnage à récupérer 1D4 points de Volonté.

Partage des dégâts : Lorsqu'un allié est sur le point d'être réduit à 0 point de vie, redirigez la moitié des dégâts vers vous-même.

Soutien Moral : Reprenez à votre compte une Condition affectant un autre personnage.

Résurrection désespérée : Acceptez de subir une Condition en échange d'un avantage sur un jet de soin visant à sauver la vie d'un autre membre du groupe.

VOYAGEURS

◆ **Pré-requis:** Niveau 8+

Camping en équipe : Lors de la préparation d'un campement, tous les personnages partagent le meilleur jet de **SURVIE**.

J'ai appris ça de mes amis : Après un échec à un jet de compétence, relancez-le en utilisant le niveau de compétence d'un autre membre du groupe (ne peut pas être utilisé sur un jet de Démon).

Comme au bon vieux temps : En plein combat, deux personnages récupèrent un état en se remémorant une expérience partagée.

Passe-passe : Utilisez un objet de l'inventaire d'un autre personnage comme si l'échange avait été effectué au préalable.

ÉCLAIREURS

◆ **Pré-requis:** Niveau 12+

Le Plan depuis le début : En cas d'échec à un jet, un autre personnage peut immédiatement relancer la même compétence, comme si cet échec faisait partie du plan.

Transposition : Avant qu'une attaque ennemie ne touche sa cible, les personnages peuvent échanger leurs places, comme s'ils s'étaient fait passer l'un pour l'autre. C'est alors le personnage permuté qui encaisse le coup.

Signe secret : Un personnage peut lancer un « Maintenant ! », permettant à un autre personnage d'effectuer une Action libre supplémentaire, quel que soit l'ordre d'initiative.

Allié révélé : Un ancien allié surgit soudainement de l'ombre pour venir en aide aux personnages. Ne peut être utilisé qu'une seule fois pour un allié donné.

CREDITS:

This game supplement was created using the [DragonBrew](#) template by Sibling Dex

Background based on "[Parchment Paper Background](#)" by Andrea Stöckel (CC0)

This game is not affiliated with, sponsored, or endorsed by Fria Ligan AB.

This supplement was created under Fria Ligan AB's [Dragonbane Third Party Supplement License](#).

AUTEUR:

Cătălin Zima-Zegreanu (traduit par Inteheartofdarkness)