

# Guide des Joueurs – Shadowdark

## \* L'esprit de Shadowdark

### *Principe*

Shadowdark est un jeu d'exploration dangereux, rapide et tendu. L'imagination prime sur les règles, c'est un qui privilégie la simplicité et l'improvisation. Il n'y pas de compétences ni de listes d'actions complexes.

C'est un jeu qui récompense l'exploration, la ruse, l'évitement des combats inutiles, la prise de risques calculée.

- On survit par l'**ingéniosité**, pas par l'optimisation.
- La **lumière**, le **temps** et les **ressources** sont des menaces constantes.
- Le combat est risqué, l'éviter est souvent la meilleure option.

### *Bien jouer à Shadowdark*

- Poser des questions.
- Surveiller la lumière.
- Éviter les combats inutiles.
- Coopérer.
- Être créatif.

Ce jeu récompense les décisions intelligentes, pas la prise de risque aveugle.

## \* Exploration et lumière

### *Principe*

- Aucun personnage ne voit dans le noir.
- Sans lumière : désavantage sur les actions et rencontres fréquentes.
- Gestion simplifiée des distances (« zones » : proche, moyen, lointain) pour favoriser le jeu narratif.

### *Allumer une torche (modifié par règle maison)*

- Pas de jet sauf si stress, fatigue ou blessure.
- Dans l'obscurité totale : **DEX DD 12**, avec désavantage sans outil ou talent.
- Une torche peut s'éteindre en cas de chute ou trébuchement.

### *Temps réel et temps en jeu*

Un des concepts originaux de *Shadowdark* est la gestion du temps et en particulier pour les torches.

Une torche dure **1 heure en temps réel** autour de la table, même si le combat ne représente que quelques secondes en jeu. Le temps s'étire ou se contracte dans *Shadowdark*, mais **le timer de torche reste réel** pour maintenir la pression.

Mais en même temps, il est possible de faire des ellipses pour des actions prenant beaucoup de temps en jeu et très peu autour de la table. Dans ce cas, on doit soustraire ce temps au chronomètre qui mesure le temps de combustion de la torche.

## \* Cr ation de personnage

- Caract ristiques : **3d6 dans l'ordre.**
- Classes simples, sans sous-classes.
- Ascendance descriptive, le terme « race » est remplac  par « ancestry »

## Points de vie (r gle maison)

- Niveau 1 : **PV maximum de la classe.**
- Le malus de CON est ignor  au niveau 1.

## \* Alignement et background

### Alignement : une boussole, pas une contrainte

L'alignement d crit **l'attitude morale g n rale** de votre personnage. Il ne limite pas vos actions et n'impose aucune r gle m canique. Il sert simplement   guider votre r leplay.

- **Loyal (L)** : Les personnages loyaux tendent vers l' quit , l'ordre et la vertu. Pour eux, il convient de travailler pour le bien commun.
- **Neutre (N)** : Les personnages neutres recherchent l' quilibre entre la Loi et le Chaos. Adeptes du cycle de la vie, qui se d veloppe puis d cline, ils consid rent qu'il faut laisser la nature suivre son cours.
- **Chaotique (C)** : Les personnages chaotiques tendent vers la destruction, l'ambition et la m chancet . Pour eux, les plus adapt s survivent.

Quel que soit votre alignement, vous jouez **en  quipe** : le Pacte du jeu repose sur la camaraderie et le respect.

## Origine & Historique du Personnage

Votre origine, votre pass  et vos motivations ne donnent **aucun bonus m canique**, mais ils enrichissent votre r leplay et influencent vos d cisions.

- **Votre culture ou peuple** (humain, elfe, nain, gobelin, etc.).
- **Votre m tier ou vie avant l'aventure** (soldat, artisan, vagabond, udit...).
- **Vos croyances** (un dieu, un id al, un serment).
- **Vos relations** (alli s, rivaux, famille).
- **Votre objectif personnel** (richesse, vengeance, gloire, savoir...).

Le MJ peut s'en servir pour cr er des opportunit s, des rumeurs ou des complications.

Votre background peut justifier vos choix, vos r actions et votre alignement, Il donne de la couleur   votre personnage sans alourdir les r gles.

## Conseils pour cr er un background efficace

- Restez **simple** : quelques phrases suffisent.
- Donnez **un trait marquant** (courageux, superstitieux, ambitieux...).
- Ajoutez **un lien** avec un lieu, une personne ou un vnement.
- Choisissez **un objectif clair** qui guide vos d cisions.

## \* Jets de dés et décisions

### *Principe*

On ne lance un dé **que si** :

1. Il y a pression temporelle,
2. Nécessite un savoir-faire, une maîtrise physique ou mentale, ou une expertise non triviale,
3. L'échec a une conséquence.

Sinon, l'action réussit automatiquement.

**Caller** : Un joueur est désigné comme Caller pour annoncer les actions du groupe, cela accélère l'exploration et évite les discussions interminables.

## \* Avantage et désavantage

Shadowdark utilise l'**avantage / désavantage** pour représenter les circonstances **et l'adéquation de la classe** à l'action tentée.

- **Avantage** : lance 2d20, garde le meilleur.
- **Désavantage** : lance 2d20, garde le pire.

Ces règles s'appliquent quand :

- la situation est favorable ou défavorable,
- l'action correspond (ou non) au savoir-faire naturel de la classe.

## \* Perception & Recherche

### *Principe*

Dans Shadowdark, **vous ne lancez pas un dé pour “voir si vous voyez quelque chose”**. Le jeu repose sur l'observation, la description et les décisions des joueurs, pas sur des jets automatiques. Si vous interagissez directement avec un élément important, le MJ vous donne l'information **sans jet**.

Shadowdark récompense les joueurs qui **posent les bonnes questions et explorent intelligemment**.

Si vous décrivez **ce que vous faites réellement** :

- “J'examine le sol autour de la dalle.”
- “Je regarde derrière la statue.”
- “Je fouille les fissures du mur.”

...alors vous trouvez automatiquement ce qui peut être trouvé **à cet endroit précis**.

Aucune compétence, aucun jet, juste de la logique et de l'attention.

### **Quand un jet est-il nécessaire ?**

Uniquement lorsque le temps presse, il y a un risque, ou un échec a des conséquences, le MJ demande un **test de caractéristique** (souvent INT ou SAG).

Exemples : Repérer un piège **en courant**, entendre un ennemi **avant qu'il ne vous surprenne**, fouiller une zone **sous la pression d'une menace**.

## \* Comment fonctionne la détection des pièmes

- **Seuls les voleurs** sont réellement formés pour détecter et désamorcer les pièmes (dé d'avantage).
- Mais tout le monde, peu importe la classe peut trouver un piège, s'il n'y a pas de contrainte de temps et s'ils utilisent des méthodes créatives pour trouver un piège.
- Sous pression (combat, fuite...), **un jet est nécessaire**, avec **avantage pour le voleur**.
- Un échec peut déclencher le piège ou donner une mauvaise information.

## \* Inventaire et équipement

- Slots = **FOR ou 10.**

### **Règle maison – Small / Petty items / Sac à gemmes**

- Small items : **3 par slot**
- Petty items : **10 par slot**
- Sac à gemmes/pièces d'or, soit 10 gemmes transportées gratuitement ou 100 pièces d'or

### **Armures (règle maison)**

- Armure portée : **1 slot**.
- Modules ou ajouts : +1 slot chacun.
- Armure transportée : nombre slots normal.

## \* Gestion des ressources – Dé d'usage (règle maison)

Certaines ressources n'occupent qu'un emplacement dans l'inventaire et utilisent un **dé d'usage (UD)**.

- 1–2 : le dé descend d'un cran.
- 3+ : aucun changement.

Exemples :

- Torches : UD d12
- Flèches, carreaux : UD d12
- Rations : UD d8

**Torches** : Test d'usage à chaque allumage, choc, immersion, passage dangereux, ou fin de scène d'exploration.

**Rations** : Test d'usage à chaque repos.

**Munitions** : Test d'usage après un combat où le PJ a tiré.

## \* Jetons de Chance

Les jetons de chance représentent les petits coups du destin qui favorisent les aventuriers.

### **Gagner un jeton de chance**

Vous démarrez avec un jeton de chance en début de partie et le MJ peut vous en attribuer lorsque vous :

- jouez votre personnage de manière marquante,
- prenez un risque intelligent,
- faites preuve de créativité,
- accomplissez une action héroïque ou mémorable.

Ce sont des **récompenses narratives** (jusqu'à 5 jetons maximum par PJ et par partie), pas des ressources automatiques.

### **Utiliser un jeton de chance**

Un jeton de chance permet :

- **de relancer un jet** que vous venez d'effectuer (attaque, test, dégâts, initiative...), on garde le résultat
- **d'annuler un coup critique reçu**, transformant l'attaque en coup normal.
- Règles maison : transformer une réussite en critique (à condition de ne pas avoir encore lancé les dégâts) ou donner un désavantage au MJ (doit être annoncé avant son jet).

## \* XP et progression

L'or rapporte pas des points d'expérience (1 par sac d'or) mais on peut aussi le dépenser pour faire la fête (carousing) et ainsi gagner des PX.

- XP donnée **immédiatement** quand un objectif est atteint.
- XP principalement issue du trésor.
- Dépenser de l'or (carousing, pour faire la fête) permet aussi de gagner de l'XP.

## \* Initiative et tours

- Initiative de camp.
- Jet unique au début du jeu : **1d20 + DEX**.
- Le plus haut commence, puis on joue **dans le sens horaire**.
- Un joueur peut céder sa place.
- Le MJ fait un seul jet pour tout le groupe d'ennemis

## \* Rencontres, Monstres & Danger Permanent

L'exploration dans Shadowdark est **vivante et dangereuse**. Le temps passe, les ténèbres avancent, et les monstres rôdent. Chaque décision compte.

### *Le temps joue contre vous*

Le MJ suit le passage du temps à l'aide d'un système interne (comme la **Crawling Clock**). Plus vous vous attardez, plus les risques augmentent : fouilles longues, hésitations, repos, bruit... tout peut attirer une menace.

### *Rencontres aléatoires*

À intervalles réguliers, le MJ effectue un **jet de rencontre** pour déterminer si quelque chose surgit de l'ombre. Une rencontre peut être : un monstre en patrouille, une créature en chasse, un groupe curieux ou indifférent, ou un événement imprévu. Vous ne savez jamais quand cela arrivera, mais vous savez que cela peut arriver à tout moment.

### *Les monstres, des êtres à part entière*

Les monstres ne sont pas des sacs de PV. Ils pensent, ressentent la peur, hésitent, fuient ou se rendent.

Quand un combat tourne mal pour eux, les monstres peuvent : perdre courage, battre en retraite, se rendre, avoir un dernier sursaut, chercher à négocier, ou appeler des renforts.

Le MJ gère cela en coulisses. Vous ne pouvez jamais être sûrs qu'un combat ira jusqu'au bout... ni qu'un ennemi vaincu restera jusqu'au bout.

### *Le repos est rare et risqué*

Dans un donjon, se reposer est une décision dangereuse. Chaque pause augmente les chances d'une rencontre. Shadowdark récompense les groupes qui avancent vite, planifient bien et économisent leurs ressources.

## \* Combat

- 1 action + 1 déplacement à proximité.
- Pas d'attaques d'opportunité.
- Bonus FOR/DEX **ne s'ajoutent jamais aux dégâts.**

### Résolution d'une attaque

On lance **1d20 + ton bonus d'attaque**, si le résultat est **égal ou supérieur à la CA** de la cible, l'attaque touche, on peut lancer le jet de dégât. Sur un 20 on fait un coup critique, sur un 1 un échec critique.

### Coups critiques (règle maison)

- Critique = **dégâts max de l'arme + un jet de dégâts.**
- Damage Dice : si le dé fait son maximum, il explose une fois.

### Classe d'Armure (CA)

La Classe d'Armure (CA) représente la difficulté à toucher ton personnage.

- La CA dépend **principalement de l'armure portée.**
- Elle est **fixe et n'augmente presque jamais avec le niveau.**
- Par défaut, la **DEX n'ajoute rien à la CA.**

Exemples de CA : Sans armure : CA 10, Armure légère : CA 11–12, Armure lourde : CA 13–14, Bouclier : +2 CA  
Un bouclier peut être sacrifié pour annuler un critique subi.

### Attaque surprise

Quand un personnage ou un monstre prend un ennemi par surprise. Il gagne l'initiative sans jet. Les ennemis surpris ne peuvent pas agir avant que l'attaquant ait pris son tour. C'est le seul bénéfice mécanique.

Le voleur peut profiter d'une cible non avertie(s'il se cache, disparaît de la vue ou se positionne sans être détecté) pour faire un Backstab au moins une fois par combat, qui lui donne un Avantage au jet d'attaque et double les dégâts.

### Défense active (règle maison) sauf si attaque surprise subie

Quand un monstre attaque, tu peux encaisser (jet d'attaque contre CA) ou une fois par round :

- **Parer** : 1d20 + FOR
- **Esquiver** : 1d20 + DEX

Résultat  $\geq$  15 : +2 CA contre l'attaque.

Critique : effets améliorés. Échec critique : complications.

## \* Survie et mort

### Tomber à 0 PV

- Le personnage tombe inconscient.
- Death Timer (en tours) : **1d4 + mod. CON.**
- S'il subit des dégâts à 0 PV : le death timer avance de **+1**, sur un critique : **+2**.

### Stabilisation (règle maison)

- À chaque tour, un personnage inconscient peut tenter un **jet de CON** (ND 12) pour revenir à **1 PV**.

### Blessures durables (règle maison)

Si 0 PV est causé par un **critique**, le personnage subit une **blessure durable.\*** Une arme dans chaque main

Il n'y a pas de règles prévues pour donner la possibilité d'utiliser deux armes à une main en même temps. Cependant, dans le Cursed Scroll N°2, il est fait mention du talent Black Lotus N°4 qui ajoute +1 à la classe d'armure du personnage lorsqu'il utilise deux armes à une main (classe pas encore à ma disposition au moment où j'écris ces lignes). L'utilisation de deux armes à une main est donc impossible pour les autres classes de personnage.

## \* Attaques sans armes (règle maison)

### Attaque à mains nues

Dégâts : 0 + mod. de Force (minimum 1).

Les coups de poing et de pied sont faibles mais toujours un peu dangereux.

**Saisir / Immobiliser** : Test opposé FOR vs FOR.

**Réussite** : la cible est immobilisée (ne peut pas se déplacer, désavantage aux attaques).

**Échec** : aucune prise.

**Pousser** : Test opposé FOR vs FOR ou DEX (au choix de la cible).

**Réussite** : vous poussez la cible de quelques mètres ou la faites tomber d'une corniche, d'un pont.

**Échec** : aucun effet.

**Désarmer** : Test opposé FOR vs DEX.

**Réussite** : la cible lâche son arme (au sol, à portée courte).

**Échec** : aucun effet.

## \* Magie

La magie est **risquée** et **instable**, un échec critique peut entraîner d'importantes conséquences.

Il n'y a pas de limite au nombre de sorts qu'on peut lancer, tant qu'il s'agit d'un sort connu.

- Lancer un sort = jet d'attribut sur ND 10 + niveau de sort (bonus Intelligence pour magiciens, bonus Sagesse pour Prêtres).
- Échec simple : le sort reste disponible.
- Échec critique ou échec : **jet d'UD pour déterminer si le sort est perdu.**

Un sort n'est pas perdu sur un simple échec ou sur un échec critique, et il ne peut être perdu que s'il a été au moins fois lancé avec succès dans la journée. Si c'est le cas et que le lanceur fait un échec critique (1 au dé) ou s'il rate son jet d'incantation, il doit faire un jet de dé d'usage (UD) pour le sort : 1-2 → le sort est perdu (UD tombe à 0), sinon, il reste disponible.

Lorsqu'un lanceur de sort souhaite prolonger l'effet d'un sort, il doit effectuer un jet de concentration.

### UD des sorts (règle maison)

- Niv. 1 : d6
- Niv. 2 : d8
- Niv. 3 : d10

### Concentration & Sorts Prolongés

- Certains sorts (comme Lumière) durent **tant que vous les maintenez**.
- Au **début de votre tour**, faites un **jet de concentration** :
  - Réussi → le sort continue. Raté → le sort se termine immédiatement.
  - Ce jet **ne consomme pas votre action**.
  - Vous ne pouvez maintenir **qu'un seul sort prolongé à la fois**.
  - Vous pouvez lancer un **sort instantané** tout en maintenant un sort prolongé.
  - Vous ne pouvez **pas** lancer un **deuxième sort prolongé** tant que le premier est actif.

### Parchemins

Tout le monde peut lancer sort inscrit sur un parchemin, il faut faire un jet de sort, le parchemin est toujours détruit après usage. Les non lanceurs de sort ont un UD plus élevé pour lancer le sort, ND 15 + niveau du sort (au lieu de ND 10 + niveau du sort). Un magicien peut aussi apprendre le sort depuis le parchemin, même s'il est d'un niveau supérieur.

### Magie chaotique

- Spellburn : sacrifier 1-3 points de carac pour renforcer un sort. On peut sacrifier 1 à 3 points dans une caractéristique (FOR, DEX, CON, INT, SAG ou CHA). Pour chaque point sacrifié, on gagne : +1 au jet d'incantation ou +1 aux dégâts du sort ou +1 à la difficulté du jet de sauvegarde du sort. Les points sacrifiés reviennent après un repos long.
- Mercurial Magic : signature magique permanente (chaque lanceur de sorts tire une fois un jet au niveau de la table Mercurial Magi, à la création du personnage, un effet qui colore **tous** ses sorts).