- 3 -
Règles du jeu

Puisque vous avez joué à L'Invasion des bûcherons, l'aventure dont vous êtes l'héroïne, vous avez une petite idée des règles du jeu. Elles servent à déterminer la réussite ou l'échec d'une action entreprise par un monstre, garantissent le bon déroulement de la partie et aident la Fossoyeuse à résoudre différentes situations. Mais elles ne servent en aucun cas à bloquer les joueurs. Si une règle vous semble trop complexe ou incompatible avec votre manière de jouer, changez-la ou ignorez-la !

Les tests

Quand un monstre tente une action, il doit effectuer un test de caractéristique pour la réussir.

Un monstre est défini par trois caractéristiques : le Corps, l'Esprit et la Frayeur. Le Corps représente sa force, son endurance, son agilité et sa résistance physique. L'Esprit représente son intelligence, sa déduction, sa précision et sa résistance mentale. La Frayeur représente sa capacité à effrayer et son charisme.

Exemples d'actions associées à une caractéristique :

Corps	Esprit	Frayeur
Attaquer / Sauter / Escalader Porter / Nager / Courir / Mordre…	Tirer / Viser / Se cacher / Soigner Fouiller / Se repérer / Réparer Hypnotiser…	Effrayer / Discuter / Convaincre…

En fonction de la situation, la Fossoyeuse décide de la caractéristique à utiliser pour le test. Le monstre lance un nombre de D6 égal à la valeur de sa caractéristique. Un 4 ou un 5 sur un dé est une réussite. Un 6 est également une réussite et permet de lancer un dé supplémentaire immédiatement. Si ce dé indique encore un 6, on lance un nouveau dé supplémentaire, et ainsi de suite.

Niveau de difficulté

Les actions n'ont pas toutes le même niveau de difficulté. Marcher sur un terrain sans danger ne suppose pas de test, mais sauter par-dessus un ravin est une action difficile ! Si la difficulté n'est pas indiquée, c'est la Fossoyeuse qui détermine la difficulté du test en fonction de la situation.

Action facile : 1 réussite
Action moyenne : 2 réussites
Action difficile : 3 réussites

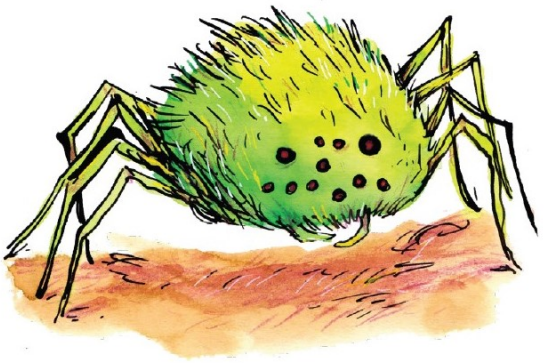
Exemple : Bergamote veut escalader un arbre pour récupérer un cerf-volant coincé dans les branches. La Fossoyeuse estime qu'il s'agit d'un test et que la difficulté est facile (1 réussite). Bergamote a 2 en. Il lance donc 2 dés. Il obtient un 3 et un 5. Le 5 est une réussite. Avec 1 réussite, Bergamote a atteint le niveau de difficulté requis, son action est donc un succès.

Tests de groupe

Certaines actions peuvent être très difficiles pour un seul monstre et demander trop de réussites : par exemple, déplacer un gros rocher. Si c'est possible, ces actions peuvent être entreprises à plusieurs, auquel cas la Fossoyeuse peut autoriser un test de groupe. Les monstres qui participent à l'action effectuent un test de la caractéristique concernée, et toutes les réussites sont additionnées.

Attention ! De la même manière que certaines actions ne demandent pas de test et sont automatiquement des réussites (je marche dans la rue), certaines sont tout simplement impossibles (soulever une montagne), mais la Fossoyeuse peut toujours en juger !

Le conflit



Les monstres seront souvent confrontés à des adversaires : on appelle cela un conflit.
Pour démarrer le conflit, chaque personnage (monstres et adversaires) joue à tour de rôle, en commençant par les monstres. Quand tous les personnages ont joué, on recommence un nouveau tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les monstres ou tous les adversaires soient sonnés ou effrayés. C'est la fin du conflit.

Si la Santé d'un monstre tombe à 0, celui-ci est sonné. Il ne peut plus agir quand vient son tour de jeu, tant qu'il n'est pas soigné.
Important : si un monstre est encore sonné à la fin d'un conflit, il récupère +1 s'il a l'occasion de se reposer quelques instants, ce qui est généralement le cas !
Attention : pendant un conflit, si tous les monstres sont sonnés, ils perdent l'aventure.

A son tour de jeu, un monstre peut se déplacer et effectuer une action.

Les actions

Voici les actions les plus courantes lors d'un conflit.

Attaquer

Lors d'une action, à son tour de jeu, un monstre peut attaquer un adversaire.
S'il attaque un adversaire à son contact, il doit effectuer un test .
S'il attaque à distance, il doit effectuer un test . Pour attaquer à distance, le monstre doit posséder des projectiles (cailloux, billes, pommes de pin…).
Le monstre inflige autant de Dégâts à son adversaire que le nombre de réussites obtenu à son test.
Lorsque l'adversaire a obtenu autant de Dégâts que sa valeur de , il est sonné (voir Les états, plus loin).

Effrayer

Un adversaire trop résistant sera moins difficile à effrayer qu'à combattre.
Pour faire une action, un monstre peut effectuer un test .
Le monstre inflige autant de Trouilles à un adversaire au contact que le nombre de réussites obtenu à son test.
Lorsque l'adversaire a obtenu autant de Trouilles que sa valeur de , il est effrayé (voir Les états, plus loin).

Lancer un sortilège

Pour faire une action, un monstre qui possède du Mana peut lancer un sortilège.
Chaque sortilège a un coût, de 1 à 3 . Selon son choix, le monstre coche dans sa réserve de Mana le nombre d'étoiles correspondant avant que les effets de son sortilège se déclenchent. Ces effets sont expliqués dans la liste des sortilèges des sorcières. Quand le monstre n'a plus de Mana dans sa réserve, il ne peut plus lancer de sortilèges.

Courir

Pour faire une action, un monstre peut courir pour s'éloigner du conflit afin de mieux se préparer, se reposer ou se cacher, par exemple.

Utiliser un élément du décor

Les monstres peuvent se servir des objets et du décor. Le monstre explique à la Fossoyeuse ce qu'il voudrait faire et celle-ci décide si l'action nécessite un test. Utiliser un élément du décor peut donner un avantage au monstre.

Laisser libre cours à son imagination !

Ce ne sont que des exemples de ce que peuvent faire les monstres pendant un conflit. En fonction de la situation décrite par la Fossoyeuse, ils auront certainement d'autres idées originales ! C'est le rôle de la Fossoyeuse de juger de la pertinence de l'action et de l'autoriser ou non.

Tour des adversaires

Lorsque tous les monstres ont joué leur tour, c'est à la Fossoyeuse de jouer les adversaires en résolvant leurs attaques. Si un adversaire possède plusieurs attaques (par exemple : attaque 1 et attaque 2), la Fossoyeuse utilise l'attaque 1 lors de son premier tour, puis l'attaque 2 lors de son deuxième tour, puis à nouveau l'attaque 1 lors de son troisième tour, et ainsi de suite. Les attaques de chaque adversaire sont expliquées dans leurs encadrés.

Les atouts et les sortilèges

Les atouts et les sortilèges sont expliqués dans le chapitre 2 : Les monstres, page **18**.

Les faiblesses (règle facultative)

Chaque monstre possède une faiblesse et une peur.
Les faiblesses sont des désavantages qui pénalisent le monstre sous certaines conditions et l'obligent généralement à lancer -1 dé à ses tests.
Les peurs obligent un monstre à éviter l'objet de sa peur. Il retrouve ses esprits quand l'objet de sa peur a disparu.

Exemple : Bergamote a la faiblesse Chaleur - 1, il lance donc -1 dé à ses tests lorsqu'il tente une action en plein soleil ou proche d'une source de chaleur. De plus, il a peur du feu et ne s'en approchera sous aucun prétexte.

Les faiblesses sont amusantes à jouer : elles reflètent la personnalité des monstres et permettent aux joueurs d'interpréter leurs personnages. Pour la Fossoyeuse, elles représentent de bonnes occasions de rebondissements scénaristiques et d'actions héroïques.

Exemple : imaginons que Bergamote, le profond, soit prisonnier d'une cabane en flammes avec son amie Capucine, la sorcière. Malheureusement, celle-ci a reçu un coup sur la tête et gît au sol, inconsciente. C'est le moment d'être héroïque, mais Bergamote va-t-il surmonter sa peur du feu pour la sauver ?

Mais cela implique de maîtriser un peu le jeu et d'être à l'aise avec l'improvisation, c'est pourquoi la règle des faiblesses est facultative.

Les objets et le troc

Chaque monstre possède des objets. A lui de voir s'il souhaite en utiliser pour une action. Ils ne sont pas soumis à des règles spécifiques. La Fossoyeuse jugera si leur utilisation est pertinente et peut donner lieu à un avantage pour le monstre afin de réussir son action.

Dans le jeu Trouilleville, il n'y a pas de monnaie officielle, le troc permet d'échanger des objets contre d'autres. Les monstres et la Fossoyeuse peuvent discuter pour trouver un accord. Dans certaines situations, la Fossoyeuse pourra demander un test pour convaincre un négociant d'accepter le troc.

Les états

Au cours d'une aventure, les monstres peuvent subir certains états. Notez-les dans la partie Atouts de votre fiche de monstre. Un monstre ne peut pas recevoir un état qu'il a déjà.

Sonné : lorsque la Santé d'un personnage tombe à 0, il est sonné. Un adversaire sonné est éliminé du conflit.
Un monstre sonné ne peut plus agir pendant un conflit tant qu'il n'est pas soigné. A la fin d'un conflit, un monstre sonné regagne automatiquement +1 , on imagine qu'il a pu se reposer un peu.

Effrayé : lorsque le trouillomètre d'un adversaire est plein, il est effrayé, il s'enfuit en courant et il est éliminé du conflit. Un monstre n'a pas de trouillomètre et, par conséquent, ne peut pas être effrayé.

Empoisonné : un monstre empoisonné subit -1 à la fin de chaque chapitre, tant qu'il ne reçoit pas d'antidote.
A la fin de l'aventure, il est automatiquement guéri, on imagine qu'il a eu le temps de se soigner.
Un adversaire empoisonné subit -1 , au début de chacun de ses tours, lors d'un conflit.

Malade : un monstre malade subit -1 à tous ses tests jusqu'à la fin de l'aventure. A la fin de l'aventure, il est automatiquement guéri. Les attaques d'un adversaire malade infligent 1 dégât de moins à un monstre.

Hypnotisé : un monstre hypnotisé ne peut rien faire lors de son tour de jeu, sauf un test 3 pour briser le charme. Lorsque la cause de son hypnose disparait, il retrouve ses esprits. Un adversaire hypnotisé ne peut plus attaquer lors de son tour, pendant un conflit.

Maudit : un monstre maudit rate automatiquement l'un de ses tests pendant l'aventure, au choix de la Fossoyeuse. Il reste maudit entre les aventures, tant qu'il n'est pas béni. Dans ce cas-là, les deux états s'annulent. Un adversaire maudit ne peut pas attaquer lors de son tour, pendant un conflit.

Béni : un monstre béni réussit automatiquement le test de son choix pendant l'aventure. Il reste béni entre les aventures, tant qu'il n'est pas maudit. Dans ce cas-là, les deux états s'annulent. Pendant un conflit, un adversaire béni effectue deux attaques lors de son tour.

Les aventures et les chapitres

Une aventure est un scénario complet proposant aux monstres d'accomplir une quête, dans une succession de péripéties, jusqu'au dénouement de l'histoire. Une aventure s'ouvre sur un chapitre d'introduction, qui installe le thème de l'histoire et la quête des monstres. On trouve ensuite 3 ou 4 chapitres qui forment une partie de jeu d'environ une heure. Enfin, un chapitre clôt l'aventure.
Un chapitre correspond à une scène, comme dans un film : les monstres arrivent dans un nouveau lieu et doivent surmonter des obstacles, affronter des dangers, rencontrer des personnages… afin de pouvoir passer au chapitre suivant.

De nombreux effets de jeu utilisent le chapitre comme unité de temps, les atouts, par exemple.

La saga et l'expérience

La saga est une grande histoire, composée de plusieurs aventures qui se suivent.
Dans ce premier livre, l'aventure **Fracas chez Baba Yaga** entame une saga. Les livres suivants proposeront de nouvelles aventures pour la continuer. Suivez leur sortie et téléchargez des aventures et des monstres inédits sur le site makaka-editions.com.

Vous êtes libres d'imaginer vos propres aventures pour poursuivre votre saga !
Le chapitre intitulé Le monde de Trouilleville permet justement à la Fossoyeuse de découvrir les quartiers, les secrets et les créatures de Trouilleville. Les graines d'aventures cherchent à stimuler l'imaginaire de la Fossoyeuse afin qu'elle élabore ses propres histoires. Le livre 2 de Trouilleville proposera un chapitre de conseils et d'idées pour créer ses aventures.

Une saga ne se joue pas en une fois. A la fin de chaque aventure, les monstres progressent d'un niveau : on dit qu'ils gagnent de l'expérience. A sa création, un monstre est au niveau 0. A la fin d'une saga, il pourra monter jusqu'au niveau 10 ! L'idéal est de garder le même monstre au cours d'une saga pour le voir progresser… Mais vous pouvez changer de monstre à chaque nouvelle aventure, si vous le souhaitez.

A la fin de chaque aventure, les monstres gagnent un niveau et choisissent parmi ces cinq options :

- Augmenter de 1 la valeur
- Augmenter de 1 la valeur
- Augmenter de 1 la valeur
- Augmenter de 1 la valeur
- Gagner un nouvel atout, un nouveau sortilège (pour les sorcières) ou une nouvelle invention (pour les savants fous).

S'il choisit d'augmenter **le Corps**, **l'Esprit**, **la Frayeur** **ou** **la Santé**, le monstre entoure son nouveau niveau d'expérience par la couleur de la caractéristique choisie, puis modifie la valeur de sa caractéristique .

Ex : Bergamote, le profond, vient de terminer sa première aventure. Il choisit d'augmenter son de 1. Il entoure en rouge le niveau 1 sur sa ligne d'expérience et note sa nouvelle valeur de . Il avait 2 en , il a désormais 3 et lancera à présent 3 dés à ses tests .

S'il choisit un nouvel atout, un sortilège ou invention, il entoure son nouveau niveau d'expérience en gris

Ex : Bergamote vient de terminer sa deuxième aventure. Cette fois, il souhaite gagner un nouvel atout et choisit du poison. Il le note, puis entoure en gris le niveau 2 sur sa ligne d'expérience.

Important : au cours d'une saga, chaque option ne peut être choisie que trois fois au maximum. Par exemple, un joueur ne peut améliorer que trois fois la valeur de de son monstre. Les couleurs servent à visualiser rapidement vos options.

Et après le niveau 10 ? Trouilleville est un jeu de rôle qui se concentre sur l'enfance et sur les apprentissages des monstres. Lorsqu'un monstre atteint le niveau 10 (donc après 10 aventures), on considère qu'il est devenu grand et effrayant et qu'il n'a plus rien à apprendre. Il est donc temps pour le joueur de créer un nouveau monstre pour commencer une nouvelle saga, et d'encadrer dans sa chambre la fiche de son monstre vétéran !

Conseils à la Fossoyeuse

Le rôle de la Fossoyeuse peut paraître un peu effrayant au départ… Il y a plusieurs éléments à gérer, c'est pourquoi il est conseillé de confier ce rôle à un adulte pendant les premières aventures.

Lire l'aventure

Pour commencer, la Fossoyeuse doit lire l'aventure attentivement, prendre connaissance des détails et des évènements, avant de la proposer aux joueurs. Des descriptifs et des conseils l'aident à mener la partie.

La parole pour tous

La Fossoyeuse décrit l'ambiance et la situation aux joueurs, mais ce n'est pas la seule à parler. Ensuite, elle leur donne la parole, en prononçant la formule magique : « Que faites-vous ? » Cela doit les encourager à réagir et à prendre part activement à l'histoire. La Fossoyeuse rebondit alors sur les choix des monstres pour développer l'aventure. Il est fort probable qu'ils prennent des décisions qui ne sont pas décrites dans le livre : c'est justement là que la magie du jeu de rôle opère ! La Fossoyeuse va simplement réagir de manière logique, sans bloquer les monstres dans leur élan. Elle peut demander un test à réussir, si nécessaire.

Tous ensemble

La Fossoyeuse ne joue pas contre les monstres, même si, en plus d'être la narratrice, elle interprète les adversaires. Son but n'est pas d'empêcher les monstres de réussir leur quête, mais plutôt de pimenter le jeu en leur mettant quelques bâtons dans les roues : cela encourage les actions héroïques et rend l'aventure mémorable ! Une aventure trop facile sera ennuyeuse, mais si elle est impossible à réussir, personne ne s'amusera et elle deviendra frustrante pour tous. La Fossoyeuse écoute et encourage ses joueurs !

Exemple d'un début de partie

La Fossoyeuse a lu l'aventure au moins une fois avant de commencer la partie, elle connait les chemins et les secrets de l'histoire. Les joueurs ont choisi leur monstre. Les dés sont placés au centre de la table, à la portée de tous. Après avoir fait un tour de table où chacun présente son personnage, la Fossoyeuse lit le texte d'introduction de l'aventure. C'est parti !

La Fossoyeuse : Vous vous baladez dans la forêt de la Silencieuse, non loin de Trouilleville, à la recherche de champignons pour les potions de Baba Yaga. Au pied d'un grand chêne, vous en trouvez de magnifiques, toxiques à souhait. Vous êtes en train de les ramasser lorsque vous entendez une voix, non loin de là. Que faites-vous ?
Bergamote : J'écoute attentivement pour trouver d'où vient le cri.
La Fossoyeuse : Très bien. En te concentrant, tu arrives à repérer la voix, plus au nord, en direction des broussailles.
Capucine : Super ! On va voir !
Silence : D'acc, mais on avance prudemment au cas où il y aurait un danger derrière les buissons…
La Fossoyeuse : Très bien. Vous vous approchez discrètement de la voix, en vous camouflant derrière des fourrés. A travers les feuilles, vous découvrez une petite clairière où se trouve un vieux puits.
Capucine : La voix vient du puits ?
La Fossoyeuse : Oui, aucun doute là-dessus.
Capucine : On s'approche !
La Fossoyeuse : Bien. Vous vous avancez jusqu'au puits. En regardant par-dessus le rebord, vous notez qu'il est très profond et étroit. On ne voit pas le fond. La voix s'est arrêtée.
Silence : J'appelle. «Ohé, y a quelqu'un ? »
La Fossoyeuse : Une voix d'enfant te répond. « Aidez-moi, s'il vous plait. Je suis tombé dans ce puits et je suis coincé. »
Bergamote : Bon, il faut le sauver. Je suis un profond, l'eau, ça me connait !
Capucine : D'acc, mais comment on descend ? Je peux utiliser mon balai magique ?
La Fossoyeuse : Non, malheureusement, le puits est trop étroit.
Silence : J'ai une liane, on peut l'utiliser pour descendre en rappel.
La Fossoyeuse : Très bien. Qui descend ?
Bergamote : Moi ! Je passe devant.
La Fossoyeuse : Attention, les pierres sont glissantes, fais un test Corps 1 pour descendre sans danger.
Bergamote : J'ai 2 en Corps. (Il lance 2D6). 1 et 4, ça me fait une réussite !
La Fossoyeuse : Parfait, ton test est un succès. Tu descends sans encombre au fond du puits. Lorsque tu rejoins l'eau, la pénombre t'empêche de voir clairement, mais il te semble bien qu'il n'y a personne…

Et ainsi de suite ! L'histoire va continuer de se construire au fil du dialogue entre la Fossoyeuse et les monstres, suivant les choix des joueurs et les rebondissements du scénario… jusqu'à la conclusion de l'aventure.