

TESTAMENT D6, LE JEU DE RÔLE BIBLIQUE

Salut à toi qui es en quête de Bible, mais un peu différemment ! *Testament d6, le jeu de rôle biblique* est une manière immersive et ludique d'entrer dans ces textes sans âge qui peuvent parfois sembler un peu éloignés de notre vie quotidienne actuelle.

Cependant, Martin Luther disait : "La Bible est une fontaine remarquable : plus on en tire et boit, plus elle stimule la soif." Cette célèbre citation rejoint pour moi un verset cher à mon cœur, une déclaration forte de la part de Jésus : « Si quelqu'un a soif, il peut venir à moi et boire. Celui qui croit en moi, des fleuves d'eau couleront de son cœur, et cette eau donne la vie. On lit cela dans les Livres Saints. » (Jean 7, 37-38)

De même, je souhaite de tout cœur que les aventures vécues grâce à *Testament* soient comme des gorgées qui invitent à puiser encore plus dans cette fontaine rafraichissante et vivifiante qu'est la Bible !

Quoi de mieux alors que de se dérouiller les méninges en allant faire une escapade dans la Jérusalem du temps des premiers rois d'Israël ? Ou aller explorer une de ces fameuses grottes de Qumran qui, paraît-il, recellent encore des secrets ? Ou peut-être s'embarquer sur les traces des apôtres, à la découverte des premières communautés chrétiennes ? Quoi qu'il en soit, l'aventure est là, elle frappe à ta porte. Bon, assez parlé ! On y va ?

INTRODUCTION

Testament est accessible tant aux habitués du jeu de rôle qu'aux débutants, de **7 à 77 ans** (environ). La gestion des ressources, ainsi que la longueur des parties, probablement de l'ordre de l'heure de jeu sans compter les explications, ne permettent pas vraiment à des enfants trop jeunes de jouer à ce jeu de rôle avant 7 ou 8 ans 1/3.

Comme son nom l'indique, *Testament d6* se joue avec des dés à six faces. Si tu n'en possèdes pas, pille les boîtes de tes jeux de société familiaux ancestraux (oui, c'est vous que je regarde, le *Monopoly* et les *Colons de Catane*) et, hop, c'est parti ! On peut lancer l'aventure.

REMARQUE PRÉLIMINAIRE

Dans ce document, le masculin est utilisé de manière systématique afin de faciliter la lecture.

CONTENU

Dans ce document, tu trouveras les règles de *Testament d6, le jeu de rôle biblique*, des feuilles de personnage vierges, ainsi qu'une aventure originale avec des personnages prêtés. Promis, toi et tes potes allez pouvoir rapidement vous dégourdir les jambes dans le désert du Néguev ou sur les rives du lac de Galilée.

Tu ne comprends pas certains mots utilisés ? Va faire un petit tour à la fin de ce document dans le lexique.

C'EST QUOI UN JEU DE RÔLE ?

Aha ! C'est vrai que s'il a été question de contenu, de dés et d'âge légal, je n'ai pas encore expliqué ce qu'est un jeu de rôle. Les aventures vécues avec *Testament* baignent dans un monde d'aventure, de combats et de manifestations merveilleuses.

Dans ce monde, chaque joueur incarne un personnage imaginaire, prêté ou créé de toutes pièces, qui fait partie d'un groupe. Ce personnage est représenté par une feuille de personnage qui permet de désigner quelles sont ses spécificités.

Un joueur tient le rôle de Maître de jeu (MJ) et fait office de narrateur et d'arbitre. Le rôle du MJ est de préparer et de diriger le scénario. Il crée une aventure pour les personnages, qui évoluent parmi ses dangers et décident du chemin à emprunter.

Testament s'appuie sur l'imagination. Il s'agit de détailler une scène que vivent les personnages, par exemple l'arrivée derrière les remparts d'une ville par une nuit de tempête de sable et imaginer comment un groupe d'aventuriers réagirait aux défis que représente cette scène.

À la différence d'une histoire racontée, *Testament* permet à tous d'être conteurs ensemble, et ses règles apportent une structure aux histoires et un moyen d'établir les conséquences de chaque action.

EN BREF

Un jeu de rôle, c'est avant tout un **jeu coopératif** où le concept de gagner ou perdre n'existe pas à la manière des jeux de société classiques. La seule victoire réside en ce que tous les joueurs aient pu s'amuser et tisser ensemble une histoire mémorable.

Les joueurs utilisent leurs jets de dé pour déterminer le succès ou l'échec de leur attaque, ou si leur personnage arrive à escalader une falaise, ou réaliser toute autre tâche périlleuse. Tout est possible, mais les dés rendent certaines issues plus probables que d'autres.

Tout au long de l'aventure, les joueurs vont progresser ensemble et coopérer en faisant face à des situations périlleuses, des tractations houleuses ou des combats intenses ! Des obstacles, des monstres, mais aussi des alliés.

Tous les personnages apparaissant pendant l'aventure qui ne sont pas contrôlés par les joueurs sont joués par le MJ. On appelle ces personnages des "personnages non-joueurs" (PNJs).



RÈGLES

CRÉATION DE PERSONNAGE

La feuille de personnage est l'endroit sur lequel se trouve les chiffres qui définissent ton personnage, ainsi que les compétences qu'il possède. Cette feuille est de taille A6 (environ) et est constituée de plusieurs sections.

LE NOM, LA DEVISE, L'HISTOIRE ET LA CASTE SOCIALE

Ces informations sont ce qui permet de se rendre compte au mieux de la manière d'incarner les personnages de *Testament*. Son nom, sa devise et son histoire donnent des indices sur la manière dont se comporte un personnage lorsqu'il est confronté à certaines situations spécifiques. La caste sociale tinte la manière de jouer le personnage en lui donnant des compétences uniques.

Prenons l'exemple d'un homme israélite du nom de *Jephté* dont la devise est "Discipline et loyauté avant tout!" Il travaille en tant que garde du Temple de Jérusalem, il appartient donc à la caste sociale des combattants. Il est vraisemblable que *Jephté* soit entraîné aux armes martiales, loyal aux prêtres de l'Éternel mais peu enclin à la réflexion philosophique ou même théologique.

ATTRIBUTS: AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Comme toute personne réelle, les personnages de *Testament* ont une personnalité nuancée. Ces nuances sont représentées dans le jeu sous la forme d'avantages et de désavantages. Chaque personnage possède un avantage et un désavantage.

Si nous reprenons l'exemple de *Jephté*, il pourrait avoir l'avantage *Endurci*, représentant sa force de conviction à toute épreuve (ou presque). Concernant le désavantage, il pourrait être *Dévoué* afin de représenter sa loyauté à toute épreuve envers le Temple de Jérusalem et ses prêtres, cela pouvant l'entraîner dans des situations peu enviables.

ÉNERGIE VITALE: SANTÉ ET FOI

Les personnages ont deux manières de marquer le fait que leurs forces sont entamées: la **santé** et la **foi**. La santé représente les forces physiques du personnage. Elle a trois marqueurs progressifs: "*Egratigné*", "*Blessé*", "*Mutilé*" et "*Mort*".

La foi représente la colonne vertébrale psychique des personnages. De plus, la foi parle aussi de l'intégration sociale des personnages. Plus la foi est endommagée, plus le personnage est éloigné socialement de ses pairs. La foi a elle aussi trois marqueurs progressifs: "*Ebranlé*", "*Perturbé*", "*Désaxé*" et "*Scandaleux*".

Lorsqu'un personnage atteint le marqueur "*Mort*" ou "*Scandaleux*", il n'est plus jouable. Il est retiré de la partie.

REMARQUE

La jauge de foi des personnages renvoie à la perception que leurs pairs, de fervents croyants en Dieu, ont de ces personnages qui perdent la foi. Il ne s'agit nullement d'un jugement de valeur de la part de l'auteur.

LE NIVEAU

Dans les jeux de rôles, la puissance des personnages est représentée par un niveau. Plus le niveau est haut et plus le personnage est puissant. Dans *Testament*, le niveau des personnages est représenté par un chiffre sur le d6.

Si le niveau du personnage est de 3, lorsqu'il est en situation de stress, il lance le d6. Si le résultat du dé est compris entre 1 et 3, l'action est réussie. Si c'est lors d'un combat et que le personnage est armé, il fait autant de dégâts à la santé de son adversaire. Si le résultat du jet de dé est compris entre 4 et 6, c'est un échec. Tu retrouveras toutes les informations sur le déroulement d'une partie plus loin dans ce document.

EQUIPEMENT

Chaque personnage commence avec un objet qui lui est propre. Cela peut être une arme, des herbes médicinales, un rouleau de parchemin. Il faut que cela fasse sens que le personnage ait cet objet en sa possession.

EXEMPLE DE FEUILLE DE PERSONNAGE

JEPHTÉ BEN SHLOMO

Garde du Temple de Jérusalem / Combattant

NIVEAU 3

Niveau 4: Force brute ; intuition.

DEVISE:

Discipline et loyauté avant tout !

ÉQUIPEMENT:

Lance et bouclier

SANTÉ

Egratigné Blessé Mutilé Mort

[] [] [] []

FOI

Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[] [] [] []

Endurci (A) : grande force de conviction ; je résiste au premier dégât de foi de la partie.

Dévoué (D) : loyauté à toute épreuve envers le Temple de Jérusalem, ses prêtres et son honneur.



OPTIONS DE CRÉATION

Tous les personnages commencent avec **un niveau égal à 3**, la devise et l'histoire sont sujet à improvisation. Cependant, afin que le jeu soit équilibré, il convient de choisir une caste sociale, un avantage et un désavantage de la liste qui suit si tu n'utilises pas les prétiérés proposés. Des feuilles de personnage vierges sont disponibles à la fin de ce document.

Les compétences spécifiques données par **la caste sociale** sont déterminées par le MJ en cas de doute.

Certains **avantages ou désavantages** portent la mention "choix". Cette mention signifie que les joueurs doivent choisir l'origine de leur attribut quand ils le sélectionnent.

CASTE SOCIALE ACOLYTE

Les acolytes sont les élites culturelles du peuple. Assez rare, ils exercent principalement en tant que prêtre de l'Éternel ou en tant qu'apprentis. Ils sont ceux qui ont dédié leur vie à servir uniquement l'Éternel.

Les acolytes ont un niveau équivalent à 4 lorsqu'ils doivent faire preuve de perspicacité ou de compréhension du monde, que cela concerne le spirituel ou la matière.

ARISTOCRATE

Les aristocrates sont les élites politiques du peuple. Ils sont parmi les personnes les plus cultivées d'Israël, en ce qu'ils ont une éducation poussée. Proportionnellement les plus rares, ils sont des diplomates, des politiciens, des nobles.

Les aristocrates ont un niveau équivalent à 4 lorsqu'ils doivent faire preuve d'éloquence ou de connaissance de la politique, de la religion ou de l'économie.

COMBATTANT

Les combattants sont des personnes entraînées au maniement des armes et des boucliers. Ils sont relativement rares et souvent issus de familles de roturiers. Ils sont souvent issu d'une milice ou d'un corps de garde.

Les combattants ont un niveau équivalent à 4 lorsqu'ils doivent faire preuve de force brute ou d'intuition.

EXPERT

Les experts sont des travailleurs qui sont généralement plus riches et plus reconnus que les roturiers. Ils sont marchands, artisans, contre-maîtres.

Les experts ont un niveau équivalent à 4 lorsqu'ils doivent faire preuve d'ingéniosité ou d'éloquence.

ROTURIER

Les roturiers sont des travailleurs du peuple. La majorité du peuple d'Israël est constitué de roturiers, gagnants juste de quoi nourrir leur famille. Ils sont pêcheurs, bergers, paysans, garde-bêtes, brigands.

Les roturiers ont un niveau équivalent à 4 lorsqu'ils doivent faire preuve de résilience ou de discrétion.

AVANTAGES AMBIDEXTRE

J'ai la capacité d'utiliser mes deux bras de manière indépendante. Pendant un combat, lorsque j'attaque quelqu'un, je peux lancer le d6 deux fois et choisir quel jet je préfère pour l'utiliser.

ARTÉFACT (CHOIX)

Je possède un objet au pouvoir incroyable utilisable une fois par partie. Le choix se fait en accord avec le MJ.

CHASSEUR

Je connais bien la cartographie du pays. Je sais me débrouiller en pleine nature, notamment pour trouver de la nourriture et de l'eau.

CHEF

Je suis un chef naturel ou désigné par une hiérarchie. Lorsque je donne des ordres sensés, mes subalternes obéissent sans questionner mes raisons.

CHANCEUX

J'ai une chance extraordinaire. Une fois par partie, je transforme un de mes échecs en une réussite de justesse. Le nouveau résultat de mon d6 est 1.

COMPAGNON ANIMAL (CHOIX)

J'ai un compagnon animal dressé pour le combat (comme un chien bien dressé) ou pour les interactions sociales (comme un chat qui donnerait envie à tout le monde de le caresser ou un autre animal qui pourrait intriguer les gens), en accord avec le MJ. C'est le MJ qui joue ses réactions à mes ordres.

DIVINATION

J'ai un pouvoir de divination. Une fois par partie, je peux parler aux morts. Il faut néanmoins que cela se fasse discrètement car c'est une pratique très mal vue en Israël.

ENDURCI

J'ai une grande force de conviction. Je résiste au premier dégat de foi que je reçois de la partie.

ÉLU DE L'ÉTERNEL

J'ai été choisi par l'Éternel. Une fois par partie, je peux imposer les mains à quelqu'un d'autre que moi. Ce personnage regagne la totalité de sa santé ou de sa foi. Si cet attribut est utilisé sur un PNJ, je gagne automatiquement sa plus grande sympathie.

FAVEUR (CHOIX)

Quelqu'un m'est redevable et attend que je demande mon dû. Une fois par partie, je peux demander une faveur raisonnable, avec l'accord du MJ.



FORT

Je suis tellement entraîné et fort que je peux faire des tâches physiques qui paraissent surhumaines, avec l'accord du MJ. En combat, lorsque le résultat du d6 est de 3, je fais 4 dégâts au total (à la place de 3). Un résultat de 4 sur le dé est toujours un échec.

IRRÉSISTIBLE

Personne ne repousse mes avances sans une bonne raison. Quand je parle, les gens m'écoutent et, parfois, j'obtiens certains avantages sans rien demander.

LASCAR

Je connais le monde de la rue et ses trafics. J'ai des connections et un carnet d'adresse. Je suis compétent dans toute activité touchant au crochetage, pickpocket, déguisement ou cambriolage.

MIRACULÉ

J'ai survécu à un évènement mortel et un peu de cette chance m'habite encore. Une fois par partie, les dégâts que je reçois, que ceux-ci soient dans ma santé ou dans ma foi, sont réduits à 1.

NOTABLE

Je suis quelqu'un d'important de par mon rang militaire, religieux ou politique. J'ai des relations dans les hautes sphères, de la notoriété et de l'argent. Une fois par partie, je peux faire jouer mes relations pour intimider, soudoyer ou parlementer avec quelqu'un.

OBJET ADÉQUAT

Je suis plein de ressources. Une fois par partie, je tire un objet dont j'ai besoin de ma poche ou de mon sac. Je l'invente avec l'accord du MJ. Cela ne peut pas être une arme.

DÉSAVANTAGES

ADDICT (CHOIX)

Je suis dépendant à une substance toxique. Lorsque je suis en manque (à l'appréciation du MJ), je risque de perdre de la foi.

ATYPIQUE

Mon personnage est un étranger. Cela rend difficile (mais pas impossible) toute interaction sociale usuelle. Je peux parfois avoir des réactions qui surprennent les autres personnages ou les PNJs.

CHÉTIF

Je ne suis pas de très bonne constitution. Je n'arrive pas à faire des tâches qui sont physiquement très contraignantes. En combat, mes dégâts maximums sont de 2 (un résultat de 3 sur le dé est toujours une réussite).

CODE DE CONDUITE (CHOIX)

Je vis en respectant des règles, un code d'honneur ou une loi. L'idée de les transgresser est insoutenable et impensable.

DÉVASTÉ (CHOIX)

J'ai vécu un drame et mon humeur, ainsi que ma vision du monde en est à jamais changé. Quand on me demande comment je vais, je ne peux pas parler d'autre chose.

DÉVOUÉ (CHOIX)

Je suis aveuglément loyal envers une personne, une entité ou un groupe de personnes. S'il le faut, je mettrai ma vie en jeu.

ECERVELÉ

J'ai de la peine à obéir sagement. Une fois par partie, le MJ m'oblige à prendre une décision stupide ou à accomplir une action imprudente.

ENNEMI MORTEL (CHOIX)

Quelqu'un a des raisons d'en vouloir à ma vie. Il est sur ma piste et ne renoncera jamais.

LÉPREUX

Je suis malade et contagieux. Je suis mis au ban de la société d'office.

MAUVAISE MÉMOIRE

J'ai facilement la mémoire qui flanche. Une fois par partie, le MJ peut décider d'un évènement oublié par le personnage.

PARALYTIQUE (CHOIX)

Je suis en situation de handicap léger. Il y a une chose dont je suis incapable. De plus, je suis facilement mis à l'écart socialement à cause de ma situation.

PARANOÏAQUE

Je pense que le monde est contre moi. Je me méfie beaucoup des autres et j'ai l'impression d'être menacé en permanence.

PHOBIQUE (CHOIX)

J'ai peur de quelque chose. Toute confrontation avec l'objet de ma peur constitue un évènement terrifiant.

POSSÉDÉ

Je suis l'hôte d'un démon. Une fois par partie sur décision du MJ, j'agis de manière contraire à ma volonté et je fais le mal.

SCHIZOPHRÉNIE (CHOIX)

J'ai deux personnalités. Je ne contrôle pas quand je passe de l'une à l'autre.

TRAUMATISÉ (CHOIX)

Un évènement m'a laissé des séquelles. J'ai de la peine à ne pas le mentionner quand on me demande comment je vais.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Il est temps de s'attaquer aux derniers détails avant de partir à l'aventure. Parce que c'est de ça dont il est question dans *Testament*, l'aventure vécue et partagée.

Dans cette section, tu trouveras des informations précisant le déroulement d'une partie, ainsi que les derniers éléments de règles.

L'AVENTURE

Un groupe de personnages qui s'embarque pour une aventure gérée par un MJ, voilà le cœur du jeu de rôle *Testament*. Chaque personnage va apporter ses talents spécifiques au groupe et à l'aventure. Chaque personnage est différent et complémentaire au niveau de ses forces et faiblesses. Les aventuriers doivent coopérer pour pouvoir progresser dans l'aventure.

L'aventure est l'essence du jeu, une histoire avec un début, un milieu et une fin. Dans tous les cas, chaque aventure se doit d'être fantastique, qu'elle se passe dans les souterrains d'une ruine abandonnée, dans une ville grouillant d'activité ou au plus profond d'un désert. Elle met en scène une large diversité de personnages, ceux créés par les joueurs et le MJ.

Tout au long de leur périple, les personnages sont confrontés à toute une panoplie d'ennemis, d'objets et de situations qu'ils vont devoir gérer à leur manière. Bien sûr, c'est le groupe qui décide de la route à suivre pendant leur voyage à travers le monde.

Généralement, les aventures dans *Testament d6* sont plutôt courtes, de l'ordre d'une heure de jeu, sans compter le temps requis pour l'explication des règles du jeu. Il est toutefois envisageable de faire vivre à des mêmes personnages plusieurs aventures de suite.

Lors d'une partie de *Testament*, le schéma d'action est comme suit: d'abord le MJ décrit l'environnement. Il dit aux joueurs où ils sont placés, ce qui les entoure et les options qui s'offrent à eux comme le nombre de portes dans une pièce, ce qu'il y a sur une table, les personnes présentes dans une taverne, etc.

Ensuite, les joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent faire dans cette situation. Finalement, le MJ décrit le résultat des actions des joueurs. Les résultats d'actions amènent souvent à d'autres prises de décision, ce qui nous ramène à la première étape.

LES TROIS PILIERS DE L'AVENTURE

Testament d6 n'est pas uniquement centré autour du combat comme d'autres jeux de rôle. Cette situation est même plutôt rare et souvent mortelle !

Les aventuriers peuvent entreprendre toute action imaginée par les joueurs, mais il convient généralement de classer leurs activités en trois catégories : l'exploration, les interactions sociales et le combat.

L'exploration inclut à la fois les déplacements du groupe à grande ou petite échelle à travers le monde et l'environnement, l'interaction avec les objets et les situations qui demandent une certaine attention.

Cette partie du jeu demande parfois au MJ de faire des concessions aux joueurs concernant les actions qu'ils souhaitent mener.

Les interactions sociales consistent à faire discuter un aventurier avec quelqu'un (ou quelque chose) d'autre. Ces phases de jeu se passent concrètement entre le joueur et le MJ. Cela permet également de donner de la profondeur au monde dans lequel tu joues.

Les combats impliquent des attaques armées, les manœuvres tactiques, et concrètement tout ce qui peut être mis en œuvre pour battre son adversaire, que ce soit pour le tuer, le capturer ou le faire fuir. Le combat est un temps du jeu plus structuré, avec une attribution de tours de jeu afin que chacun ait la possibilité d'agir.

Comme nous jouons chacun à notre tour, tu peux oublier que les actions des personnages se font en un éclair. Pour représenter cet aspect, il convient de jouer rapidement et de ne pas parler les uns avec les autres.

PENDANT UN COMBAT

Plusieurs options s'offrent à toi:

- Attaquer, si ton personnage possède une arme.
- Gêner un ennemi, pour avantager ton groupe.
- Fuir, tout simplement.

REMARQUES SUR LE COMBAT

- Pour attaquer, il convient de se référer à la page 2, spécifiquement à la rubrique "le niveau".
- Si ton personnage est en pleine santé et qu'il se prend des dégâts maximums (sur la santé ou la foi), il coche le marqueur "mutilé" ou "désaxé" selon la source des dégâts, et coche un marqueur également dans l'autre statistique.

Cette règle sert à éviter qu'un personnage censé être héroïque ne meure en se prenant une seule attaque.

Les PNJs ne peuvent pas bénéficier de cette règle.

LE CADRE BIBLIQUE

Le monde de *Testament* est un monde de merveilles, de miracles et d'interventions directes de Dieu. C'est aussi un monde où se vit une réalité de type "merveilleux fantastique".

En effet, peu d'aventures de *Testament* ne se déroulent sans que le merveilleux ne s'en mêle. Qu'il soit bénéfique ou néfaste, le merveilleux se présente fréquemment sur la route des aventuriers.

Dans le monde biblique de *Testament*, les manifestations merveilleuses sur terre sont plutôt rares. Pour le commun des mortels, le merveilleux se résume souvent à quelques apparitions mineures ou anodines, un monstre fantastique, une prière exaucée.

SCÉNARIO D'INITIATION : UNE OMBRE SUR BETHBE'ER

Ce scénario permet de rapidement mettre le pied à l'étrier en prenant des personnages déjà prêts pour l'aventure. Tu trouveras les prétrisés dans les annexes.

Ce scénario est inspiré de l'aventure "No Other Gods !", publié en 2003 par *Highmoon Media Productions*.

CADRE DE L'AVENTURE

CONTEXTE HISTORIQUE

Ce scénario se situe dans la période précédant l'Exil d'Israël à Babylone. Cette déportation des élites religieuses et politiques vers Babylone s'achève en 587 avant Jésus-Christ. A cette date, Jérusalem est partiellement détruite.

Les livres bibliques 2 Rois et 2 Chroniques se terminent par l'Exil, le livre d'Esdras commence par l'Exil et raconte la suite, avec Néhémie, et les prophètes Jérémie et Ezéchiel qui le vivent l'un à Jérusalem l'autre à Babylone.

Le livre des Lamentations témoigne de la catastrophe sur place, tandis que les livres d'Aggée et Zacharie parlent du retour, des Psaumes y font explicitement référence. Tout cela marque l'importance de l'Exil dans nos Bibles et la charnière qu'il représente dans l'histoire d'Israël.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette aventure est basée sur le premier commandement donné par Dieu à Moïse: "*Tu n'auras pas d'autres dieux devant ma face*", dans le livre de l'Exode au chapitre 20, v. 3.

Les joueurs se rendent au village de Bethbe'er, une ville-étape dans le désert fondée autour d'un puits, et se rendent compte que la ville est anormalement bondée de voyageurs, notamment égyptiens et de femmes enceintes.

Après une enquête auprès de la population locale et des voyageurs, les joueurs apprennent l'existence d'une divinité mineure égyptienne nommée "Heqet" aux traits batraciens qui serait vénérée en secret dans le village. La vénérer permettrait d'assurer une fertilité aux femmes désirant concevoir.

LES HISTOIRES DE TESTAMENT

Le but des aventures vécues dans *Testament* est d'aborder le texte par la marge. Il ne s'agit pas de jouer Moïse face à Pharaon en Egypte, ni d'incarner Paul ou Pierre sur le chemin de Rome.

L'intérêt de *Testament* est de rendre vivante l'époque de la Bible en incarnant, le temps d'une partie, des personnages qui n'apparaissent pas dans les textes bibliques.

Cela permet d'éviter de se sentir prisonnier d'un rôle, par exemple, Moïse ne peut pas passer à côté du buisson ardent (Exode 3) en disant "tant pis, je continue ma vie comme si de rien n'était".

Quoi qu'il arrive, **c'est le plaisir de jouer ensemble qui prime !** Si tu es le MJ et que tu ne sais pas comment gérer une situation, improvise et fais ce qui te semble le plus juste. Garde seulement en tête que le plaisir collectif prime toujours !

Les joueurs peuvent aussi apprendre que, pendant les nuits de pleine lune, un brouillard enveloppe le village et qu'une idôle est présentée près du puits, accompagnée de créatures monstrueuses à forme de batraciens.

Assez rapidement, les joueurs se rendent compte qu'il se trame quelque chose autour du puits et décident d'aller investiguer là autour et, finalement, de pénétrer à l'intérieur.

Ils découvrent un réseau de cavernes souterraines dans lequel se terrent Jarah, une jeune femme juive locale disparue depuis plusieurs années, qui est devenue prêtresse de Heqet. Avec elle se terre une créature monstrueuse et imposante aux traits batraciens.

Jarah et la créature attaquent les joueurs alors que la statuette dorée de Heqet se trouve dans la même salle, à la merci des joueurs survivants une fois le combat terminé.

LE VILLAGE DE BETHBE'ER

Bethbe'er signifie en hébreu "la maison du puits". C'est un village fictif qui n'existerait pas sans sa position géographique qui en fait un relais idéal pour les marchands traversant Israël pour se rendre en Egypte, et inversement.

Comme il ne se trouve pas très loin de la frontière égyptienne, une partie importante des voyageurs sur place sont égyptiens.



Bethbe'er est un village du désert lové au coeur des collines rocheuses. Les maisons sont construites autour d'un puits, à proximité d'une route dans le désert du Néguev.

Les maisons aux toits plats entourent le puits en deux cercles concentriques. Les plus anciennes bâtisses sont troglodytes, creusées dans la colline surplombant le village.

Ce petit village semble avoir pris récemment une certaine importance. Malgré l'affluence chaque jour au marché, il n'y a pas de garde ou de milice organisée.

Quelques personnes équipées d'un bâton peuvent être remarquées çà et là, mais il s'agit en réalité de villageois défrayés par *Nit l'égyptienne*, une marchande influente qui semble contrôler le marché dans une certaine mesure.

La colline et ses cavernes sont à l'origine de la présence du village à ce lieu précis. La région possède par ailleurs un réseau de cavernes. Elles sont parfois utilisées par des nomades, des animaux sauvages mais aussi des bandits s'attaquant aux caravanes passant par la route.

C'est d'ailleurs dans une partie de ce réseau de caverne que le culte de "Heqet" dirigé par Jarah a élu domicile.

UNE OMBRE SUR BETHBE'ER

SEPT HEURES AVANT LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Les héros ont été convoqués à l'aube au Temple de Jérusalem par le Grand Prêtre en personne. Après des présentations d'usage, le Grand Prêtre a expliqué qu'il avait reçu un rapport parlant d'une ville au Sud de Jérusalem, perdue dans le désert du Néguev.

Cette ville nommée Bethbe'er était devenue une escale obligée pour les marchands voyageant entre le Nord et le Sud, situé à un jour de la frontière égyptienne.

Le Grand Prêtre a entendu qu'on y vénérât une idole, probablement d'origine égyptienne, et a chargé les héros d'aller enquêter sur place. Aux héros de choisir la manière dont ils souhaitent procéder.

UNE HEURE AVANT LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Les héros en chemin à travers le désert du Néguev ont subi une tempête de sable. Ils ont donc dû se mettre à l'abri pour se reposer après un long voyage à cheval dans le désert rocaillieux. Ils ont ensuite continué leur voyage vers la ville de Bethbe'er.

DIX MINUTES AVANT LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Les héros ont commencé à apercevoir les maisons de la ville de Bethbe'er. Cependant, ils ont remarqué au large de la route la forme inquiétante et impure d'un cadavre à moitié décomposé découvert par la tempête de sable.

Au-delà de l'horreur et du dégoût qu'ont inspiré cette découverte, un sentiment de mal-être a envahi le groupe. Le cadavre est monstrueusement difforme, les orbites énormes et les membres allongés se terminant en mains et pieds palmés...

LES POINTS D'INTÉRÊT DE BETHBE'ER

Un marché se tient chaque jour au centre du village. On peut principalement y trouver des vivres mais aussi quelques rares étalages de babioles et autres objets insolites, ces derniers provenant principalement d'Égypte.

On y trouve également quelques échoppes proposant du thé. De nombreuses personnes s'y rendent la journée. C'est au MJ de décider ce qui peut se trouver sur les étals du marché. Cela dépend aussi de l'intérêt des joueurs pour celui-ci.

Le puits, source de vie et de relation sociale, est hautement fréquenté de jour, presque exclusivement par des femmes. Il y a une concentration de femmes enceintes presque surnaturelle. Et les femmes qui ne sont pas enceintes sont entourées de leur progéniture.

Si les joueurs s'y rendent de jour avec l'intention d'aller l'examiner, ils remarquent des encoches dans l'intérieur du puits permettant de descendre. De jour, il convient de leur faire prendre conscience que ce n'est pas possible de descendre dans le puits et qu'il faut revenir à moment plus calme.

Autour du puits, il est possible de glâner de nombreuses informations utiles sur le village, ce qui s'y est passé et son fonctionnement, ainsi que sur les lieux d'intérêt et les personnes importantes.

Les femmes auront cependant tendance à se méfier d'un homme qui viendrait les questionner.

Les femmes n'ont ainsi pas peur de mentionner Heqet à une autre femme demandant des informations à ce sujet. Celles-ci pourraient même suggérer d'adresser des prières à la divinité égyptienne pour tomber enceinte.

Quoi qu'il arrive néanmoins, aucune femme ne sait qu'il existe un sanctuaire sous le puits. Personne ne mentionnera non plus une apparition de Jarah au moment du terme de sa grossesse.

Les femmes peuvent néanmoins mentionner les apparitions d'une prêtresse faisant défiler l'idole de Heqet auprès du puits les nuits de pleine lune.

Un autel à l'Éternel est dressé dans le cercle extérieur de maison, à côté de la maison de Zerah, prêtre de l'Éternel à la retraite, et de Jehu, maroquinier (artisan du cuir).

Les joueurs peuvent y prier l'Éternel. Néanmoins, cet endroit sert plutôt à attirer les joueurs vers Zerah car Jehu vient directement vers les joueurs lorsqu'ils passent du temps à l'autel.



PNJs IMPORTANTS DANS LE VILLAGE

- **Zerah l'aveugle**, prêtre de l'Eternel à la retraite et veuf. Zerah est très âgé et n'a plus d'autre famille que Jehu, son beau-fils. Sa fille est morte en couche avec le bébé. Il est rapidement agacé par son beau-fils.
Autrefois prêtre et héros, il est revenu d'une mission au seuil de la mort et aveugle. Il a depuis cessé son activité de prêtre sans renier l'Eternel pour autant. Il rechigne cependant à parler de son passé. Si Zerah est assailli de questions par les joueurs, il s'excuse au bout d'un moment, prétextant qu'il est très fatigué.
- **Jehu le maroquinier**, beau-fils de Zerah et veuf. Homme simple et peu cultivé, il s'occupe de son beau-père du mieux qu'il le peut. S'il se retrouve seul avec les joueurs, il excuse le comportement de son beau-père. Si les joueurs mentionnent qu'ils sont envoyés par le Temple de Jérusalem, Jehu se plie en quatre pour satisfaire leur moindre désir, par crainte de l'Eternel.
Si les joueurs posent des questions sur Zerah, il répond en parlant de son histoire. Il peut aussi répondre à de nombreuses questions sur le village. Il a entendu parler des défilés nocturnes de la prêtresse de Heqet mais n'en sait pas plus.
- **Nit l'égyptienne**, marchande à forte influence sur le petit marché de Bethbe'er. Elle reste globalement à distance du groupe. Elle n'intervient ou ne fait intervenir ses mercenaires improvisés que si elle se sent menacée d'une manière ou d'une autre vis-à-vis de son activité commerciale.
Nit privilégie quoi qu'il en soit la diplomatie à la violence. Elle ne sait rien de ce qui se trame dans le village concernant le culte de Heqet.
- **Jarah la disparue**, jeune femme hébraïque qui a disparu au moment où l'idole de Heqet est arrivée dans le village dans la cariole d'un marchand égyptien quelques mois avant que les joueurs arrivent dans le village.
Elle a dérobé l'idole mais s'est fait envoûté par celle-ci, perdant sa volonté et devenant malgré elle prêtresse de Heqet.

LE MANÈGE DE JARAH

Jarah sort du puits avec sa créature pour présenter l'idole lors des nuits de pleine lune mais elle se cache le visage pour que personne ne la reconnaisse.

Elle apparaît aussi lorsque le terme d'une grossesse est venu. Elle aide à mettre au monde les enfants, fait jurer aux femmes de ne jamais mentionner son existence et disparaît.

Jarah a également pris des jeunes pères en paiement pour la protection de Heqet sur le village. Ceux-ci se sont transformés en créatures monstrueuses aux traits batraciens au contact prolongé de l'idole.

Leur volonté est affaiblie mais leur corps également. Plusieurs d'entre eux sont morts "naturellement" peu après.

LE SANCTUAIRE DÉDIÉ À HEQET

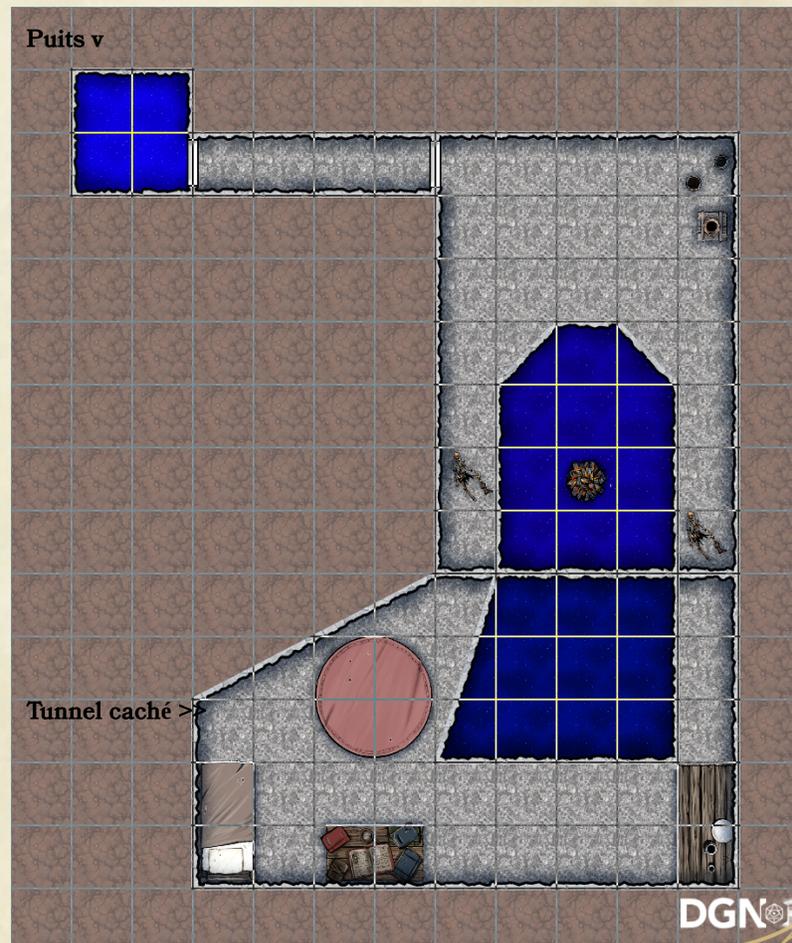
Cet endroit est accessible en descendant dans le puits. C'est là que se trouve l'idole de Heqet, la créature batracienne monstrueuse et Jarah la disparue.

Il est aussi possible de rejoindre ces cavernes naturelles aménagées en essayant de trouver des traces dans les environs du village. Une caverne avec un paillasse miteuse cache un tunnel permettant à Jarah et à la créature d'aller et venir en toute quiétude.

C'est dans ce sanctuaire qu'aura lieu la bataille entre les joueurs et les suivants de Heqet. Depuis le puits, un couloir creusé dans la roche menant à une pièce sombre avec petit lac intérieur.

Sur les berges se trouvent deux cadavres de monstres à forme batracienne. Au milieu du lac, sur un promontoire rocheux se trouve une statuette en forme de grenouille en terre glaise sans valeur ni pouvoir particulier.

En passant sous l'eau par un conduit inondé, les joueurs arrivent dans la salle principale du sanctuaire où se trouvent Jarah la disparue et la dernière créature transformée, ainsi que l'idole. La carte du sanctuaire se trouve ci-dessous.



JARAH LA DISPARUE

Prêtresse de Heqet / Acolyte

Antagoniste

NIVEAU 3

ÉQUIPEMENT:

Bâton

SANTÉ

Egratignée Blessée Mutilée Morte

[] [] [] []

Blasphématrice (A) : Jarah connaît la foi d'Israël et sait comment attaquer la foi de ceux qui ont foi en l'Éternel. En combat, elle attaque directement la foi de ses adversaires avec ses paroles blasphématoires (cela se déroule comme une attaque normale).

Chétive (D) : Jarah n'est pas de très bonne constitution. En combat, ses dégâts maximums physiques sont de 2 (3 est toujours une réussite).

CRÉATURE DE HEQET

Humain monstrueux batracien / Roturier

Antagoniste

NIVEAU 3

ÉQUIPEMENT:

Griffes acérées

SANTÉ

Egratigné Blessé Mutilé Mort

[] [] [] []

Amphibie (A) : peut respirer sous l'eau.

Dévoué (D) : loyauté à toute épreuve envers Jarah et Heqet, jusqu'à se mettre corps et âme entre la prêtresse (ou l'idole) et ses assaillants.

DÉROULEMENT PROBABLE DU SCÉNARIO

- Présentation des personnages
- Arrivée au village en milieu d'après midi
- Exploration dans le village jusqu'à la fermeture du marché
- Discussion chez Zerah (repas et logis)
- Exploration dans le village à nouveau le lendemain
- Descente dans le puits et découverte des souterrains
- Combat avec Jarah et la créature
- Destruction de l'idole

ET SI ÇA PÉDALE DANS LE YOGHURT ?

N'hésite pas à suggérer de revenir vers Zerah pour glâner plus d'informations ou à tenter de se mêler à la foule de femmes autour du puits.

Autour de ces occasions de role-play peuvent naître des initiatives originales qu'il convient de récompenser en bonnes informations !



QUELQUES NOTES

QUELQUES ENVIES DE COMPLEXITÉ ?

Super ! J'aime aussi les jeux où tu te casses la tronche à calculer des bonus ! Plus sérieusement, en tant que joueur et MJ de JDR d20 (Pathfinder et Donjons et Dragons, principalement), j'ai commencé ce projet en adaptant un scénario au système de Donjons et Dragons 5ème édition et en créant des prêtérés.

Sachant que le système d20 était trop complexe pour des grands débutants et ses parties trop longues, je savais qu'il fallait une version plus simple et rapide d'utilisation. J'ai eu un déclic lorsque, confinement pour cause de Coronavirus oblige, ma fille a décidé de sortir les revues de Sombre 3 et 6 que j'avais acheté quelques années auparavant à une convention lausannoise alors que j'étais du linge, heureux de la voir autonome pour un petit moment.

J'ai donc décidé de revoir mes objectifs à la baisse en retroussant mes manches pour m'attaquer à une version d6 de Testament en relisant les commentaires de Johan Scipion sur *Sombre Zéro*.

DEVOTIONIS

Il faut avouer que mon premier projet, nommé *Devotionis*, projetait de proposer un jdr d20 basé sur D&D 5 (afin de ne pas partir de nulle part) articulé à partir d'un concept, les dévotions, réparties en trois catégories:

Les dévotions martiales (combat en mêlée ou à distance, tactiques spéciales et autres joyeusetés), les dévotions arcanes (magie non cantonnée à des classes spécifiques) et les dévotions instinctives (les compétences et les jets de sauvegarde).

TESTAMENT D20

Suivez le projet Testament ! Une version "d20" verra le jour (juré craché) entre 2021 et 2022. Testament d20 sera donc basé sur le SRD de D&D 5 soit tel quel avec des ajouts (comme l'a fait Black Books Editions avec son jdr *Héros et Dragons*), soit avec l'intégration du système *Spheres of Power* et *Spheres of Might*, signé par *Drop Dead Studio* originellement écrit pour Pathfinder, suivant mon intuition première pour *Devotionis*.

Suite à un kickstarter réussi en mars 2020, *Drop Dead Studio* promet de livrer l'adaptation au système D&D 5 en décembre 2020. Cela pourrait me permettre de plancher sur le système en simplifiant la manicette.

LICENCE CREATIVE COMMONS

Le titulaire des droits autorise toute utilisation de l'œuvre originale (y compris à des fins commerciales) ainsi que la création d'œuvres dérivées.

Cela à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale et à condition de l'attribuer à son l'auteur en citant son nom.



QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR

Je m'appelle Sylvain Corbaz et je suis pasteur en Suisse dans l'*Église Évangélique Réformée du canton de Vaud (EERV)*, dans la [paroisse des Avançons](#), pour les communes de Bex et Gryon. J'ai également un ministère plus particulier auprès des familles, également sur la paroisse voisine d'Ollon-Villars.

Parmi mes divers engagements au nom de l'EERV, je suis délégué à la Cevaa, communauté d'églises en mission, ainsi que délégué au Synode Missionnaire de *DM-échanges et mission*. Je suis également engagé dans l'organisation du Camp Biblique Oecuménique de Vaumarcus, camp qui m'a permis de faire mes armes à l'utilisation du jeu de rôle à but catéchétique pour des pré-adolescents (10 à 13 ans).

Formé à la théologie protestante, j'ai fait mon parcours à la faculté de théologie et de sciences des religions de Lausanne, de Neuchâtel et de Genève, ainsi qu'à la Facoltà Valdese à Rome.

Pendant mes études, je me suis formé à la paléographie et j'ai travaillé comme collaborateur de recherche sur l'édition critique grecque de l'évangile apocryphe *Les Actes de Pilate*, aussi connu sous le nom de *Évangile de Nicodème*.

Passionné d'histoire ancienne et de jeu de rôles depuis l'adolescence, je me suis mis en tête en préparant mes examens de consécration d'essayer de concilier ministère pastoral, histoire ancienne et jeu de rôle, à but catéchétique et, surtout, parce que c'est monstre fun !

QUELQUES PERSONNES À REMERCIER !

La mise en page a été réalisée sur le magnifique site *The Homebrewery*. Un énorme merci à eux !

Les images sont toutes en provenance directe du site internet d'images libres de droit [Pixabay](#), principalement de l'artiste "[JeffJacobs1990](#)". L'image pour le village de Bethbé'er est une photo du village de Matmata en Tunisie prise par "[Ulysse](#)". La carte du sanctuaire de Heqet a été créée sur le site internet "[DungeonFog](#)".

Le système de jeu est inspiré du jeu de rôle français [Sombre](#), notamment par son système *Sombre Zéro* qui m'a apporté le déclic. Ce jeu de rôle a été publié par Johan Scipion.

L'EERV, l'[Église Évangélique Réformée du canton de Vaud](#) est mon employeur et m'a donné la possibilité d'avoir un ministère incluant la créativité. Je remercie ses responsables, ainsi que tous mes collègues qui m'ont soutenu et me soutiennent encore dans ce projet.

Mes relecteurs Cyril, Hélène et Alice qui m'ont permis de creuser le concept et de l'améliorer !

QUELQUES ENVIES DE FEED-BACK ?

Des suggestions sur le jeu en lui-même ? Des envies de scénarios ? Des propositions d'adaptations ? Des questions qui restent ? Écris-moi seulement à l'adresse mail suivante: sylvain.corbaz (chez) [eerv.ch](#)



ANNEXES

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	page 1
C'est quoi un jeu de rôle ?	
Règles	page 2
Création de personnage	
Options de création	page 3
Déroulement d'une partie	page 5
L'aventure	
Le cadre biblique	
Scénario d'initiation	page 6
Cadre de l'aventure	
Une ombre sur Bethbe'er	page 7
Quelques notes	page 10
Quelques envies de complexité ?	
Quelques mots sur l'auteur	
Quelques personnes à remercier !	
Quelques envies de feed-back ?	
Annexes	page 11
Banque de personnages prêtirés	
Feuilles de personnage vierges	page 13

PETIT LEXIQUE

On sait jamais, ça pourrait être utile, n'est-ce pas ? Voici quelques mots qui pourraient apparaître dans ce document...

- **JDR**: l'acronyme de "jeu de rôle".
- **d6**: dé à six faces, tout comme d20 renvoie à un dé à vingt faces.
- **Scénario**: une aventure.
- **Prétiré**: Personnage fabriqué à l'avance, souvent afin de gagner du temps en début de partie.
- **MJ**: C'est le Maître de Jeu, la personne qui a préparé l'aventure que vivent les joueurs et qui met celle-ci en récit.
- **PNJ**: Personnage non-joueur. Cela désigne tous les personnages de l'aventure qui sont contrôlés par le MJ.
- **Role-play**: Aussi abrégé "RP", on peut traduire par "jouer un rôle". Ce terme désigne l'essence des phases d'interaction sociale. C'est le fait d'incarner son personnage lors d'un dialogue, soit avec d'autres joueurs, soit avec des PNJs.

BANQUE DE PERSONNAGES PRÉTIRÉS

EZEKIEL BEN GABRIEL

Prêtre de l'Eternel / Acolyte

NIVEAU: 3

Niveau 4: *Perspicacité ; Compréhension du monde.*

DEVISE:

L'Eternel ne transige jamais avec ceux qui brisent ses commandements.

ÉQUIPEMENT:

Laisser-passer du Temple de Jérusalem

SANTÉ

Egratigné	Blessé	Mutilé	Mort
[]	[]	[]	[]

FOI

Ebranlé	Perturbé	Désaxé	Scandaleux
[]	[]	[]	[]

Elu de l'Eternel (A) : 1x par partie, imposition des mains à quelqu'un d'autre que moi ; personnage regagne la totalité de sa santé ou de sa foi.

Chétif (D) : mauvaise constitution, n'arrive pas à faire des tâches contraignantes. Dégâts maximums de 2 (3 sur dé est toujours une réussite).

JEPHTÉ BEN SHLOMO

Garde du Temple de Jérusalem / Combattant

NIVEAU 3

Niveau 4: *Force brute ; intuition.*

DEVISE:

Discipline et loyauté avant tout !

ÉQUIPEMENT:

Lance et bouclier

SANTÉ

Egratigné	Blessé	Mutilé	Mort
[]	[]	[]	[]

FOI

Ebranlé	Perturbé	Désaxé	Scandaleux
[]	[]	[]	[]

Endurci (A) : grande force de conviction ; résiste au premier dégât de foi de la partie. **Dévoué (D)** : loyauté à toute épreuve envers le Temple de Jérusalem, ses prêtres et son honneur.

TIRSA BEN YONAS

Pisteuse itinérante / Roturière

NIVEAU 3

Niveau 4: Résilience ; Discrétion.

DEVISE:

Je parcourerai et cartographierai tout Canaan.

ÉQUIPEMENT:

Arc, flèches et cartes d'Israël

SANTÉ

Egratignée Blessée Mutilée Morte

[] [] [] []

FOI

Ebranlée Perturbée Désaxée Scandaleuse

[] [] [] []

Chasseuse (A) : je connais la cartographie du pays et sais me débrouiller en pleine nature, notamment pour trouver de la nourriture et de l'eau.

Ecervelée (D) : peine à obéir ; une fois par partie, le MJ m'oblige à prendre une décision stupide ou à accomplir une action imprudente.

MANOA BEN SERAFIM

Psalmiste de la cour royale / Aristocrate

NIVEAU 3

Niveau 4: Connaissances ; Eloquence.

DEVISE:

La vie est trop courte pour s'ennuyer !

ÉQUIPEMENT:

Chophar et parfums

SANTÉ

Egratigné Blessé Mutilé Mort

[] [] [] []

FOI

Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[] [] [] []

Irrésistible (A) : personne ne repousse mes avances sans une bonne raison. Quand je parle, les gens m'écoutent et, parfois, j'obtiens certains avantages sans rien demander.

Addict (D) : je suis dépendant à une substance toxique. Lorsque je suis en manque (à l'appréciation du MJ), je risque de perdre de la foi.

AHIMAAS BEN AVRAHAM

Mage astronome babylonien converti / Expert

NIVEAU 3

Niveau 4: Ingéniosité ; Eloquence.

DEVISE:

Je souhaite cacher mon identité et servir l'Eternel avec mes connaissances.

ÉQUIPEMENT:

Livres, nécessaire pour écrire

SANTÉ

Egratigné Blessé Mutilé Mort

[] [] [] []

FOI

Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[] [] [] []

Objet adéquat (A) : une fois par partie, je peux tirer un objet de ma poche ou de mon sac (pas une arme), inventé avec l'accord du MJ.

Atypique (D) : personnage étranger, interactions sociales usuelles difficiles avec les autres personnages ou les PNJs.

MIKAL BEN YONATHAN

Criminelle libérée sous conditions / Roturière

NIVEAU 3

Niveau 4: Résilience ; Discrétion.

DEVISE:

Tout est bon pour survivre.

ÉQUIPEMENT:

Dague et matériel de crochetage

SANTÉ

Egratignée Blessée Mutilée Morte

[] [] [] []

FOI

Ebranlée Perturbée Désaxée Scandaleuse

[] [] [] []

Lascare (A) : je connais le monde de la rue et ses trafics ; compétente en crochetage, pickpocket, déguisement ou cambriolage.

Paranoïaque (D) : je pense que le monde est contre moi, je me méfie beaucoup des autres et impression d'être menacée en permanence.

FEUILLES DE PERSONNAGE VIERGES

NOM:
Histoire:

NIVEAU 3
Niveau 4:

DEVISE:
.....

ÉQUIPEMENT:
.....

SANTÉ
Egratigné Blessé Mutilé Mort

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

FOI
Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

Avantage :

Désavantage :

NOM:
Histoire:

NIVEAU 3
Niveau 4:

DEVISE:
.....

ÉQUIPEMENT:
.....

SANTÉ
Egratigné Blessé Mutilé Mort

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

FOI
Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

Avantage :

Désavantage :

NOM:
Histoire:

NIVEAU 3
Niveau 4:

DEVISE:
.....

ÉQUIPEMENT:
.....

SANTÉ
Egratigné Blessé Mutilé Mort

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

FOI
Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

Avantage :

Désavantage :

NOM:
Histoire:

NIVEAU 3
Niveau 4:

DEVISE:
.....

ÉQUIPEMENT:
.....

SANTÉ
Egratigné Blessé Mutilé Mort

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

FOI
Ebranlé Perturbé Désaxé Scandaleux

[]	[]	[]	[]
-----	-----	-----	-----

Avantage :

Désavantage :