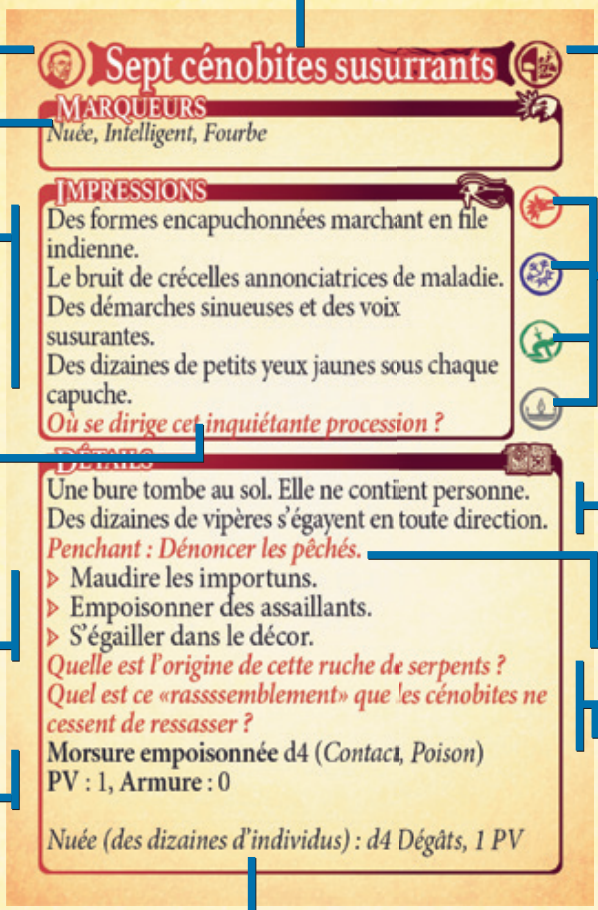
Légende



Type de carte

Intitulé

Danger ou découverte

Marqueurs narratifs

Impressions pour vos descriptions

Marqueurs principaux

Question à poser aux joueur•se•s

Description et infos

Penchant

Actions pour le•a MJ

Enjeux

Attributs de créature, PNJ ou Recrue

Informations diverses

Les *Marqueurs principaux* vous permettent de déterminer si la carte convient par rapport à la fiction.

Les *Marqueurs narratifs* vous aident à bien jouer la carte dans la fiction.

Légende

Danger et/ou découverte

 Danger

 Découverte *

 L'un ou l'autre

Type de carte

 Aire

 Créature

 Localité

 PNJ/Recrue

 Région

 Site

 Objet/aléa

Climat

 Polaire

 Tempéré

 Tropical

 Tous

Niveau de danger

 Civilisé *

 Sûr *

 Peu sûr *

 Périlleux *

Système politique

 Royaume *

 Seigneurie *

 Terres sauvages *

 Ville franche

Alignement

 Bon *

 Loyal *

 Neutre

 Chaotique

 Mauvais *

Localité

 Cité

 Ville

 Forteresse *

 Village

** Pictogrammes créés à partir de game-icons.net*

La forêt aux pendus



Illustrateur : Keny Widjaja

Auteur : Manuel Bedouet

EN TERRES SAUVAGES

La forêt aux pendus

Marqueurs

Forêt, Désolée, Maudite

Impressions

Une odeur de pourriture.
Des fruits gras, au jus collant tombant en gouttes sur les voyageurs.
Des murmures s'élèvent racontant comment ceux qui pendent furent autrefois hommes.
Lequel d'entre-vous reconnaît dans ces murmures la voix d'un ancêtre perdu ?

Détails

Dans cette forêt maudite aux arbres décharnés, des fruits aux formes improbables pourrissent sur les branches en murmurant des souvenirs de leur vie d'avant, celle où ils étaient des hommes. Quel acte terrible leur a valu une telle condamnation ? Nul ne le dira jamais. Une chose est sûre, ces gens-là n'étaient pas des enfants de cœur.
Comment peut-on libérer un pendu ?
Quel étrange objet ou rituel peut mettre fin à cette malédiction ?
Pourquoi le jus doucereux qui coule de leurs entrailles pourrissantes est-il si familier aux aventuriers ?

La vallée pétrifiée



Illustrateur : Keny Widjaja

Auteur : Magimax

EN TERRES SAUVAGES

La vallée pétrifiée

Marqueurs

Vallée, Labyrinthique, Magique

Impressions

Une vallée perdue.
Pas âme qui vive.
Des os titanesques éparpillés sur des hectares à la ronde.
Les rochers ? des dents. Les piliers ? des fémurs. Les voûtes ? des cages thoraciques.
Quelle fortune allez-vous pouvoir tirer de tout ça ?

Détails

Tous savent les trésors que l'on peut tirer d'un fémur de titan. Ici, il y en a pléthore sous forme de rochers, piliers ou arches d'os ! Nécropole, champ de bataille, charnier ? Allez savoir... Il y a là une fortune qui ne demande qu'à être récoltée. À condition d'éviter le basilic qui niche ici.

- Égarer les PJ.
- Séparer les PJ.
- Déclencher des phénomènes surnaturels.
- Eveiller l'attention du prédateur.
- Tomber face au basilic.

Quel groupe, préparé à affronter le basilic, utilise les PJ comme appât ?

Délires mycéliaux



Auteur : Manuel Bedouet

Illustrateur : Keny Widjaja

EN TERRES SAUVAGES

Délires mycéliaux

Marqueurs

Aliénant, Astral, 1 Utilisation

Impressions

Un tapis de minuscules champignons fluorescents.
L'espace se déforme.
Vos compagnons arborent des traits animaux.
Les plantes éclairent des vérités oubliées.
Un arbre danse au son de la neige qui tombe.
Quel secret révélez-vous sous leur emprise ?

Détails

Pour certains, ces minuscules champignons fluorescents et fascinants seraient de la magie pure qui remonte depuis les tréfonds du sol. Une chose est certaine : en absorber vous propulsera sur un autre plan d'existence pour quelques heures.
Quand vous mangez un champignon fluorescent, lancez 2d6+INT.
10+ : Vous émergez là où vous avez besoin de vous rendre.
7–9 : Choisissez 2.
☐ Vous n'êtes pas perdu.
☐ Vous n'avez rien perdu.
☐ Vous n'êtes pas dans une situation dangereuse.
6– : Prenez 1 PX et émergez dans une situation périlleuse.

L'essaim



Illustrateur : Yoann "Kellyan" Depriester

Auteur : Magimax

EN TERRES SAUVAGES

L'essaim

Marqueurs

Intelligence collective

Impressions

Un grondement souterrain sous les pieds.
Un cône de terre se forme devant vous et devient colline.
Le sommet vomit une nuée d'insectes énormes portant une gemme sur leur tête.
Qu'est-ce qui rend leurs carapaces scintillantes encore plus hypnotiques ?

Détails

L'essaim émerge, révélant le danger immédiat qui pèse sur la région, et l'entrée vers un royaume souterrain prometteur. En effet, chacun des insectes porte une gemme sur le sommet de son crâne, d'une taille proportionnelle à son rang.

Insecte-gemme
Horde, Petit, Organisé, Magique, Thésauriseur
Mandibules d6 (*Contact, Dévastateur, +1 Perçant*)
PV : 3, **Armure** : 2, **Qualités spéciales** : Vol
Penchant : S'emparer de gemmes pour la Reine.

- Ravager.
- Isoler un adversaire.
- Hypnotiser un adversaire.

De quelle taille est la gemme de la Reine ?

La ronce-broigne



Illustrateur : Méka-Drepth

Auteur : Manuel Bedouet

EN TERRES SAUVAGES

La ronce-broigne

Marqueurs

Armure 1, Atroce, Dévastateur

Impressions

Une liane brune ornée de crochets cramoisis.
La douleur des piqûres alors que la ronce s'étend sur la peau.
Le choc des armes qui ne parviennent pas à traverser la carapace qu'elle forme désormais.
Qui porte encore les stigmates d'une telle armure ?

Détails

Plante parasite sanguinaire, la ronce-broigne utilise ses épines pour s'accrocher et se nourrir de sang. Elle fournit à son hôte une armure efficace s'il supporte la douleur. On la trouve souvent enserrant encore la carcasse d'un précédent porteur. Il suffit de verser son sang pour s'attacher les faveurs de la ronce.

Sacrifiez 1 PV pour activer un pouvoir :

☐ Projeter des lianes.
☐ Renforcer la ronce (*+1 Armure*).
☐ Lacérer des agresseurs (*Proche*, *Allonge*, *+1 Perçant*).

Pour *Lacérer des agresseurs*, vous devez quand même Tailler en pièce.

Entretien avec les damnés



Auteur : Acritarche

Illustrateur : Keny Widjaja

EN TERRES SAUVAGES

Entretien avec les damnés

Marqueurs

Moyenne, Stable, Garnison, Guilde (Psionistes), Marché, Plaie (Jinkin), Puissance (politique au choix)

Impressions

Une forteresse aux murailles sombres.
Des cages toutes remplies de condamnés pourrissant, sauf une.
Un complexe système de chaines et poulies équilibrant les cages.
Qui d'entre vous doit impérativement poser une question à un mort ?

Détails

La cage vide permet de poser une question à un des condamnés.
Quand vous posez une question à un condamné, lancez 2d6+1 si vous êtes d'alignement *Mauvais*, -1 si vous êtes *Bon*, +0 sinon.
10+ : Le condamné vous obtient une réponse complète et sincère auprès d'un mort.
7–9 : Le condamné vous obtient une réponse incomplète ou partiellement fausse (au choix du MJ).
6– : Comme ci-dessus et vous restez bloqué dans la cage.

Jinkin : https ://bit.ly/2HdZBoh

La colline des arbres-méduses



Auteur : Acritarche

Illustrateur : Luka Rejec

EN TERRES SAUVAGES

La colline des arbres-méduses

Marqueurs

Colline, Forêt, Ressource (au choix), Sournoise

Impressions

Une haute colline escarpée.
Des arbres en forme de méduse, portés par leurs racines.
Un tapis de mousses fraîches et confortables.
Une odeur douceâtre et vanillée.
Pourquoi avez-vous l'impression d'être dans une forêt d'un autre temps ?

Détails

Cette forêt d'arbres-méduses est la dernière de son genre. D'ailleurs, toute la colline est un monde perdu datant du début du Long Oubli, cette période qui vit la reconquête de la gigantesque mégalopole du Dieu-Roi par la nature.
Penchant : Emprisonner lentement ses proies.

- Montrer le coin parfait pour monter un camp.
- Plonger dans un profond sommeil.
- Emprisonner dans des racines-tentacules.
- Digérer dans la canopée-estomac.

Quelle(s) ressource(s) unique(s) ne peut-on trouver qu'ici ?

La harde des jours



Illustrateur : Keny Widjaja

Auteur : Eric Nieudan

EN TERRES SAUVAGES

La harde des jours

Marqueurs

Horde

Impressions

Le grondement de milliers de pieds fourchus sur le sol.
Les grommellements mêlés de centaines de gueules porcines.
Une file ininterrompue de dos, de défenses et d'yeux fous.
Que peut bien fuir une harde si nombreuse ?

Détails

Piétinement d6+2 (*Proche*, *Puissant*)
PV : 3 **Armure** : 1

- Assourdir et aveugler.
- Tout saccager sur son passage.
- Changer de direction inopportunément.
- Éventrer avec ses défenses.

Quand vous traversez la harde, lancez 2d6+DEX.
10+ : Vous êtes couverts de boue ou de poussière, mais indemne.
7–9 : Choisissez 1 et le MJ choisit 1.

- ☐ Vous perdez un objet important.
- ☐ Vous êtes piétiné et encaissez 3d6 Dégâts.
- ☐ La harde vous entraîne avec elle, les dieux savent où.
- ☐ Vous êtes bousculé en tous sens et en sortez Secoué.

Le clan d'Hiroum Zebandak



Auteur : Eric Nieudan

Illustrateur : Keny Widjaja

EN TERRES SAUVAGES

Le clan d'Hiroum Zebandak

Marqueurs

Groupe, Intelligent, Organisé

Impressions

Des appels de hyènes résonnent dans le lointain.
Des têtes hirsutes apparaissent soudain derrière les fourrés.
Un village de joyeux hommes-bêtes qui fêtent une chasse prolifique.
À quoi ressemble l'idole antique qui émerge parmi les huttes de bois et les champs d'orge ?

Détails

Ces Gnolls ont abandonné le mode de vie nomade de leurs ancêtres. Ce sont toujours de dangereux guerriers et des chasseurs hors pair.

- Proposer une alliance commerciale.
- Pourchasser une proie digne d'eux.
- Discuter de religion ou de philosophie.

Que proposent les Gnolls si les PJ réchappent d'une chasse à l'homme ?
Qu'est-ce qui a poussé ces Gnolls à se sédentariser ?

Comme Recrue : **Qualité** +1, **Loyauté** +0
Connaissance des Gnolls, Autosuffisante, Chasseuse, Furtive, Guerrière, Guide (Région)
Coût : Renommée ou Chasse
(Gnoll DW v.2 p. 209), ***Chasseuse*** *: Collecte 1d4 Rations par journée entière de chasse (1 Ration si zone Désolée)*

Bandits, bandits



Auteur : Acritarche

Illustrateur : Keny Widjaja

EN TERRES SAUVAGES

Bandits, bandits

Marqueurs

Groupe, Intelligent, Organisé

Impressions

Des bourgeois apprêtés comme pour une fête.
Des armes de parade rutilantes mais affûtées.
Une demande polie en langage fleuri mais ferme : «La bourse ou la vie ?».
Qui reconnaissez-vous dans cette bande de bourgeois détrousseurs de grands chemins ?

Détails

Armes de parade d6 (*Proche*)
PV : 6, **Armure** : 0
Penchant : Se refaire une fortune.

- Révéler des renforts inattendus.
- Proposer un marché acceptable.
- Se battre avec l'énergie du désespoir.

Comme Recrue : **Qualité** +1, **Loyauté** +1
Connaissance de la région, Groupe, Prudente
Coût : Vengeance
Qui les a chassés et s'est emparé de leurs fortunes ? Que promettent-ils à ceux qui les aideront à récupérer leurs prérogatives ?

Le sorcier du givre



Illustrateur : Keny Widjaja

Auteur : Manuel Bedouet

EN TERRES SAUVAGES

Le sorcier du givre

Marqueurs

Solitaire, Fourbe, Magique

Impressions

Un regard de lave à travers la glace.
Une étreinte brûlante qui envahit l'âme.
Des mots indistincts murmurés à travers la surface gelée.
Un visage qui rappelle des terreurs enfouies.
Quel acte terrible appelle sa malédiction ?

Détails

On ne sait pourquoi ce puissant sorcier n'apparait que dans les reflets de givre. Est-il prisonnier ? En tout cas, il peut, depuis son royaume de glace, foudroyer ceux qui ont le malheur de croiser son regard. Si vous devinez une silhouette dans la glace près de vous, surtout ne la toisez pas !

Quand vous croisez le regard du sorcier de givre, lancez 2d6+SAG.

10+ : Vous détournez les yeux à temps.
7–9 : Vous héritez d'une malédiction (au choix du MJ).
6– : Vous devenez l'esclave du sorcier.

Faut-il libérer le sorcier du givre ?
Qui l'a enfermé ici ? Et pour quel méfait ?

Yak-So, guide et chamane



Auteur : Eric Nieudan

Illustrateur : John Grümph

EN TERRES SAUVAGES

Yak-So, guide et chamane

Marqueurs

Solitaire, Furtif, Intelligent, Magique

Impressions

Une femme qui porte en elle une grande mélancolie.
Ses vêtements sont ceux d'une nomade constamment sur les routes.
À quoi servent les gri-gris et les talismans qu'elle porte aux poignets et au cou ?

Détails

Yak-So perd sa famille dans une attaque de monstres. Trois ans plus tard, elle exerce une terrible vengeance sur la tribu coupable. Elle passe un pacte avec Terraxus, le démon des vents nocturnes, et mène une armée de chasseurs possédés pour massacrer les monstres jusqu'au dernier. Pour prix de cette alliance, Yak-So a fait vœu de ne jamais passer deux nuits au même endroit.

Penchant : Apaiser les esprits.

- Assister pendant un rituel.
- Trouver un chemin impossible.
- Pressentir un danger.
- Disparaître pendant la nuit.

Qui veut se venger d'elle ?

Lame-esprit d8 (*Proche*, *+3 Perforant*)
PV : 12, **Armure** : 1

Tirage d'une carte

Ces jeux de CARTES DU DESTIN sont un supplément pour *En terres sauvages* de **Jason Lutes**.

Quand une ACTION DE VOYAGE (pp. 25-27) vous annonce une découverte et/ou un danger, tirez 3 ou 4 CARTES DU DESTIN et choisissez-en une qui se marie bien avec la RÉGION dans laquelle se trouve les PJ et avec la fiction, telle que déterminée jusqu'ici par le jeu. Les **pictogrammes** vont vous aider dans ce choix.

Vérifiez d'abord que le type de carte convienne. Si vous avez besoin d'un DANGER, excluez les cartes proposant uniquement une DÉCOUVERTE. Ensuite, consultez les MARQUEURS PRINCIPAUX pour **vérifier que la carte s'accorde avec la fiction**.

Par exemple, vos PJ se trouvent dans une région montagneuse tempérée, loin de toute forme de civilisation et vous avez déterminé ensemble que cet hiver était particulièrement rude. Le MENEUR *tire trois* CARTES DU DESTIN *:*

- L'hostellerie des Comtes-lépreux 
- La nécropole fumante 
- Le sorcier du givre 

La première carte doit être exclue (région civilisée et ville franche). La deuxième carte n'a aucune contre-indication. La troisième demande un arbitrage. Comme l'hiver est rude, cela compense le climat polaire. Par contre, l'entité royaume ne correspond pas. À moins de décider que ceci n'est qu'une première rencontre avec le sorcier car on approche de son domaine…

Utiliser une carte

Maintenant que vous avez choisi une CARTE DU DESTIN, il est temps de **décréter une courte pause**. Prenez bien le temps de la **lire selon son optique de jeu** : DANGER ou DÉCOUVERTE.

Les Marqueurs vous donnent plein d'infos pour **alimenter ou orienter la fiction**. S'ils ont un impact direct en jeu, pensez à comment les transcrire dans la fiction. Par exemple, la Nécropole fumante est DÉSOLÉE : décrivez un sol ingrat et sec.

Les Impressions sont de courtes descriptions **autour desquelles broder**. La question est souvent une **accroche pour impliquer les joueurs**. Par exemple, n'hésitez pas à enchérir sur les propositions de riches offrandes de la nécropole.

Les Détails donnent, selon les cas, des informations complémentaires ou d'ambiance, des ACTIONS de lieu, de monstre, etc., une ACTION SPÉCIALE et des enjeux. Donnez les informations complémentaires dès qu'un PJ DISCERNE LA RÉALITÉ ou ÉTALE SA SCIENCE (demandez-lui d'où il tire ces connaissances avec une question orientée). Les ACTIONS sont là pour être utilisées ! Visualisez bien **quand et comment les mettre en place**, surtout si elles forment un enchaînement. Enfin les enjeux vous guideront et détermineront quand vous avez épuisé le potentiel ludique de la carte du destin.

Une fois que vous vous sentez prêt, rappelez vos joueurs et mettez en scène la découverte des éléments de la carte.