



GUIDE DU JOUEUR

*Terra Incognita — Tout ce qu'il faut savoir pour
votre première partie*



Sébastien Bellerose

HIC SUNT GAMES

Terra Incognita : Chroniques d'Or et de Sang

Terra Incognita — Tout ce qu'il faut savoir pour votre première partie

© 2026 Sébastien Bellerose

Publié par **Hic Sunt Games**

Joliette (Québec), Canada

hicsuntgames.com

ISBN : [à venir]

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur, sauf dans le cas de courtes citations dans un compte rendu critique et de certains autres usages non commerciaux permis par la *Loi sur le droit d'auteur* du Canada (L.R.C. 1985, ch. C-42).

Les nations, peuples et cultures représentés dans cet ouvrage existent ou ont existé. Ils sont traités avec le sérieux qui leur est dû, mais cet ouvrage demeure une œuvre de fiction destinée au jeu. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées, en dehors des figures historiques nommément citées, serait fortuite.

Première édition — 2026

Imprimé au Canada

Table des matières

Guide du Joueur	<i>Les règles expliquées simplement</i>	4
Index	<i>Toutes les entrées par ordre alphabétique</i>	9

Guide du Joueur

Les règles expliquées simplement

Guide du joueur

Terra Incognita — tout ce qu'il faut savoir pour votre première partie

Ce guide tient en quelques pages. Il ne remplace pas le Livre des Règles — il vous permet de jouer ce soir sans l'avoir lu.

1. DE QUOI IL S'AGIT

Vous incarnez une personne des Amériques, entre 1500 et 1700. Un coureur des bois, une guérisseuse algonquine, un marin corsaire, un jésuite, une sorcière. Le monde est celui qui a réellement existé — les fourrures, la neige, les mousquets qui s'enrayent, les nations qui négocient et celles qui se battent.

Et dans ce monde, les histoires qu'on se raconte le soir sont vraies. Le rougarou existe. Les esprits de la forêt aussi.

Le meneur de jeu, qu'on appelle le **MJ**, décrit le monde et joue tous les personnages que vous rencontrez. Vous décidez de ce que fait le vôtre. Quand l'issue est incertaine, on lance un dé.

2. VOTRE PERSONNAGE EN CINQ MINUTES

Un personnage se définit par quatre choses.

Sa Nation — d'où il vient. Français, Huron-Wendat, Espagnol, Kongo, Kalinago. Elle donne un avantage lié à sa culture.

Sa Classe — ce qu'il sait faire. Dix possibilités, du Combattant au Chaman.

Son Background — ce qu'il faisait avant. Forgeron, trappeur, scribe, esclave affranchi.

Ses six Traits — ce qu'il est physiquement et mentalement.

Les six Traits

Trait	Ce qu'il couvre
Force	Combat rapproché, porter, forcer
Agilité	Discrétion, tir, esquive
Constitution	Résister aux blessures, aux maladies, au froid
Perception	Repérer, pister, se méfier
Intelligence	Réfléchir, fabriquer, connaître, parler d'autres langues
Charisme/Volonté	Convaincre, commander, résister mentalement

Vous les tirez avec **4d6**, en retirant le dé le plus faible. Le résultat va de 3 à 18.

Le modificateur — le chiffre qui compte vraiment

On n'utilise jamais le score brut dans un jet. On utilise son modificateur.

Score	3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18
Modificateur	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

Une Force de 16 donne **+3**, pas +16. Notez le modificateur à côté de chaque score sur votre fiche, et oubliez le score.

3. COMMENT ON JOUE : LE JET

C'est la seule mécanique à retenir.

d20 + modificateur de Trait + bonus de maîtrise

contre un seuil fixé par le MJ

Vous lancez un dé à vingt faces, vous ajoutez, vous comparez.

Seuil	Difficulté
10	Facile
12	Compétent
15	Difficile
18	Très difficile
20+	À la limite du possible

Version simplifiée — l'échelle complète, avec exemples, se trouve au Chapitre I du Livre des Règles.

Le bonus de maîtrise

Certaines compétences sont **maîtrisées** — elles sont cochées sur votre fiche. Vous les tenez de votre Nation, de votre Classe, de votre Background, plus deux de votre choix.

Votre palier	Bonus
1 à 5	+1
6 à 10	+2
11 à 15	+3
16 à 20	+4

Une compétence non maîtrisée ne vous empêche pas d'agir — vous lancez quand même, avec votre seul modificateur de Trait.

Exemple. Vous êtes au palier 1. Vous voulez traverser une clairière sans être vu. Votre Agilité est de 15, soit **+2**, et vous maîtrisez Furtivité, soit **+1**. Vous lancez d20 et ajoutez 3. Le MJ a fixé le seuil à 12. Vous faites 11 sur le dé, plus 3 : **14**. Vous passez.

Avantage et Désavantage

Quand quelque chose joue clairement pour vous — vous attaquez de dos, votre Nation vous donne un avantage ici — vous avez l'**Avantage** : lancez deux d20 et gardez le meilleur.

Quand quelque chose joue contre vous — vous êtes blessé, il fait nuit noire, vous nagez en armure — vous avez le **Désavantage** : lancez deux d20 et gardez le pire.

Les deux s'annulent. On ne les cumule jamais.

4. LE COMBAT

Votre tour

Chaque tour, vous disposez de :

- **1 Action** — attaquer, lancer un sort, soigner, crocheter une serrure
- **2 Mouvements** — 9 mètres chacun, soit 18 mètres au total
- **1 Action Bonus** — si votre classe ou la situation en offre une
- **1 Réaction** — hors de votre tour, une seule fois par tour

Vous pouvez sacrifier votre Action pour sprinter : 27 mètres.

Attaquer

Vous lancez **d20 + modificateur** contre la **Défense** de votre cible.

Votre propre Défense vaut **10 + votre modificateur d'Agilité**, plus votre armure s'il y en a une.

Il n'y a pas de jet de défense. Personne ne pare activement — le combat va vite.

Les blessures — le point le plus important

Terra Incognita n'a pas de points de vie. Ce qui compte, c'est **le total de votre jet d'attaque** face à la Défense adverse.

Total du jet	Résultat
1 à 9	Raté — aucun effet
10 à 14	Touché léger — pas de saignement, guérit seul
15 à 19	Blessure significative — saignement, compte pour 1 des 3
20	Critique — grave, potentiellement mortelle

Trois blessures significatives et vous tombez inconscient. Pas de barre de vie qui descend lentement : trois vraies blessures et c'est fini.

Autrement dit — **un combat est dangereux.** Fuir, négocier, tendre une embuscade, ce sont de vraies options, pas des aveux de faiblesse.

5. LA MAGIE, SI VOUS EN AVEZ

Six classes lancent des sorts : le Prêtre, le Chaman, le Praticien du Vaudou, la Sorcière, l'Érudit et l'Artiste.

Pour lancer, vous faites un jet de votre Trait clé plus votre compétence Magie, contre le seuil du sort. Chaque sort indique son seuil exact, de 10 pour les plus simples à 20 pour les plus puissants.

Pour résister, la cible jette contre votre **Difficulté de résistance**, que vous calculez une fois pour toutes :

$$\text{Difficulté de résistance} = 10 + \text{modificateur du Trait clé} + \text{bonus de palier}$$

La magie fatigue. Chaque sort peut vous coûter un niveau de Fatigue si vous ratez un jet de Constitution. Il n'y a pas de réserve de mana — votre corps est la ressource. Au niveau 5 de Fatigue, vous vous effondrez.

6. CE QU'IL FAUT RETENIR EN UNE PAGE

Lancez **d20 + modificateur + maîtrise** contre un seuil. C'est tout.

Le **modificateur** n'est pas le score. Une Force de 16 donne +3.

Votre **Défense** vaut 10 + modificateur d'Agilité.

Vous bougez de **9 mètres** par mouvement, deux fois par tour.

Trois blessures significatives et vous tombez.

Avantage : deux dés, gardez le meilleur. **Désavantage** : gardez le pire.

En cas de doute, demandez au MJ. Il tranche, et on continue.

Bienvenue dans les Amériques. Ne vous fiez pas trop à ce que vous croyez en savoir.

Index

Toutes les entrées du livre par ordre alphabétique

GUIDE DU JOUEUR

A

Attaquer	7
Avantage et Désavantage	6

C

contre un seuil fixé par le MJ	5
--------------------------------	---

D

d20 + modificateur de Trait + bonus de maîtrise	5
---	---

L

Le bonus de maîtrise	6
Le modificateur — le chiffre qui compte vraiment	5
Les blessures — le point le plus important	7
Les six Traits	5

T

Terra Incognita — tout ce qu'il faut savoir pour votre première partie	4
--	---

V

Votre tour	7
------------	---