



GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

*Terra Incognita — Outils de table et aventure
d'introduction*



Sébastien Bellerose

HIC SUNT GAMES

Terra Incognita : Chroniques d'Or et de Sang

Terra Incognita — Outils de table et aventure d'introduction

© 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 Maître de Jeu	<i>Outils de table et Le Portage des Trois Croix</i>	4
Index	<i>Toutes les entrées par ordre alphabétique</i>	19

Guide du Maître de Jeu

Outils de table et Le Portage des Trois Croix

Guide du Maître de Jeu

Terra Incognita — outils de table et aventure d'introduction

Première partie : ce que tu gardes ouvert pendant la partie.

Seconde partie : une aventure prête à jouer.

PREMIÈRE PARTIE — OUTILS DE TABLE

1. LE JET, EN UNE LIGNE

d20 + modificateur de Trait + bonus de maîtrise contre un seuil

Fixer un seuil

Seuil	Ce que ça veut dire	Exemple
8	Presque automatique — ne demande pas de jet	Ouvrir une porte non verrouillée
10	Facile, mais l'échec est possible	Escalader un arbre, marchander un prix courant
12	Compétent — un professionnel réussit souvent	Pister sur neige fraîche, crocheter une serrure ordinaire

Seuil	Ce que ça veut dire	Exemple
15	Difficile — il faut du talent ou de la chance	Traverser un camp endormi, convaincre un hostile
18	Très difficile — un expert peut échouer	Pister trois jours après la neige, exorciser un maudit
20	À la limite du possible	Négocier une paix entre nations en guerre
22+	Réservé aux moments légendaires	—

Quand ne pas demander de jet

Ne fais pas rouler si l'échec n'est pas intéressant, si le personnage a manifestement les moyens, si un joueur vient de décrire une bonne idée, ou si un échec bloquerait toute l'aventure.

Le dé sert quand l'échec crée une histoire. Sinon, dis oui.

Les modificateurs de Trait

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

Le bonus de maîtrise

Palier	1-5	6-10	11-15	16-20
Bonus	+1	+2	+3	+4

Avantage et Désavantage

Deux d20, on garde le meilleur ou le pire. **Ils s'annulent et ne se cumulent jamais**, quel qu'en soit le nombre.

Accorde l'Avantage généreusement quand un joueur décrit une préparation, une embuscade, une aide, ou quand sa Nation ou son Background s'applique clairement. C'est ta principale récompense de table, et elle ne coûte rien à l'équilibre.

2. COMBAT

Ce dont chacun dispose par tour

Ressource	Quantité
Action	1
Mouvement	$2 \times 9 \text{ m} = \mathbf{18 \text{ m}}$
Action Bonus	1 (<i>si applicable</i>)
Réaction	1, hors de son tour
Sprint	Sacrifie l'Action — 27 m

Défense = **10 + modificateur d'Agilité** + armure. Pas de jet actif de défense.

Initiative = **d20 + modificateur d'Agilité**.

Blessures — la table la plus utilisée

On compare le total du jet d'attaque à la Défense de la cible.

Total du jet	Résultat
1 à 9	Raté — aucun effet
10 à 14	Touché léger — pas de saignement, guérit en 1-2 jours
15 à 19	Blessure significative — saignement, compte pour 1 des 3
20	Critique — Constitution vs 16 (corps) ou vs 18 (tête)
20 naturel + tête ou corps	Mort soudaine

Trois blessures significatives → inconscience automatique.

Rester conscient

Blessure reçue	Jet de Constitution
Significative (15-19)	vs 15
Critique (20+)	vs 16 corps · vs 18 tête

Doser une rencontre

Groupe de 4, palier 1-3	Adversaires
Escarmouche	4-6 humains ordinaires, ou 1 créature Faible
Combat sérieux	1 créature Modérée, ou 8-10 humains
Combat mortel	1 créature Élevée
À éviter	Toute créature Extrême

La Dangersité inscrite au Bestiaire est ton indicateur. Une créature Élevée contre un groupe de palier 1 fera tomber quelqu'un — c'est parfois voulu, mais ne le fais jamais par accident.

3. SURVIE

Fatigue

Niveau	État	Effet
0	Frais	Aucun
1	Fatigué	Désavantage aux efforts physiques intenses
2	Épuisé	Désavantage à tous les jets de Force et d'Agilité
3	À bout	Désavantage à tous les jets, vitesse ÷ 2
4	Critique	Idem, vitesse ÷ 4, Constitution vs 12 chaque tour
5	Inconscient	Tombe

Récupération

Repos	Durée	Fatigue physique	Fatigue magique	Par jour
Court	1-2 h	−1	−1	2×
Intermédiaire	4 h	—	−2	1×
Long	6-8 h	Retour à 0	Retour à 0	1×

Froid, chaleur, intempéries

Jet de Constitution — une fois par heure en exposition sévère, une fois par jour en exposition modérée.

Intensité	Seuil
Modérée — nuit fraîche	10
Sévère — gel, canicule	15
Extrême — blizzard	20

Résultat	Effet
Réussite	Rien ce cycle
Échec léger	Désavantage physique jusqu'au repos
Échec significatif	Fatigue +1, en plus
3 échecs cumulés	Hypothermie — traitée comme une maladie

Maladies

Niveau	Exemples	Constitution vs	Effet	Soin
Légère	Rhume, intoxication	10	Désavantage physique 1-3 j	Médecine vs 12
Grave	Dysenterie, malaria, typhus, scorbut	14	Désavantage total, Fatigue +1/jour	Médecine vs 16 + 3 j de repos
Mortelle	Variole, fièvre jaune, peste	18	−1 palier de blessure par jour	Médecine vs 20 + soins constants

Chutes

Hauteur	Effet
< 2 m	Rien
2-4 m	Agilité vs 12 · échec = touché léger
4-8 m	Agilité vs 15 · échec = blessure significative
8-15 m	Agilité vs 18 · échec = critique · réussite = significative quand même

Hauteur	Effet
15 m +	Critique automatique

Chute dans l'eau : un cran de moins.

4. MAGIE

Lancer : Trait clé + Magie vs le seuil du sort (*indiqué pour chaque sort — de 10 pour les plus simples à 20 pour les plus puissants*).

Résister : la cible jette contre la **Difficulté de résistance** du lanceur.

Difficulté de résistance = 10 + modificateur du Trait clé + bonus de palier

Trait clé : Intelligence pour l'Érudit · Charisme pour le Prêtre, le Chaman, le Praticien du Vaudou, la Sorcière et l'Artiste.

Fatigue magique

Catégorie	Palier	Constitution pour éviter
Faible	1-2	vs 10
Faible-Modéré	3	vs 12
Modéré	5-6	vs 14
Élevé	7-9	vs 18
Très élevé	—	Automatique, pas de jet

5. PROGRESSION

Palier	XP cumulée	Palier	XP cumulée
1	0	9	22 000
2	300	10	29 000
3	900	11	37 000
4	2 000	12	46 000

Palier	XP cumulée	Palier	XP cumulée
5	4 000	13	56 000
6	7 000	14	67 000
7	11 000	15	79 000
8	16 000	16	92 000

L'XP s'accorde à ta discrétion — accomplissements narratifs, objectifs de session, combats. Pas de calcul par ennemi.

Un repère utile : environ 300 XP pour une première séance réussie, 500 à 800 pour avoir résolu une créature de Dangerosité Élevée, quelle que soit la méthode. **Récompense la résolution, pas le meurtre.**

6. IMPROVISER

Noms

Français — Trudel, Pelletier, Girard, Vaillant, Beaulieu, Marchand, Charest, Ouellet, Fournier, Larose · Jean-Baptiste, Étienne, Alphonse, Guillaume, Rose, Marguerite, Perrine, Jeanne

Algonquins et Wendat — Kìwedin, Nikan, Wàbìsì, Odjìg, Manidò, Sagima, Achak, Kinebik · Aki, Onenha, Tsiko, Karonhia

Anglais — Whitcombe, Ashby, Harrow, Pike, Bramble · Thomas, Nathaniel, Prudence, Abigail

Espagnols — de Alcántara, Rivas, Montoya, Salazar, Ordóñez · Diego, Beatriz, Alonso, Inés

Africains de la côte et des Antilles — Nzinga, Kimpa, Adjoa, Kwabena, Mansa, Fatou, Baba

Rencontres en forêt boréale

d8	Rencontre
1	Une trappe de castor déjà relevée — quelqu'un est passé
2	Un canot renversé sur la berge, intact, abandonné
3	Trois chasseurs algonquins qui reviennent bredouilles et méfiants
4	Une carcasse d'orignal, encore chaude, à moitié mangée
5	Un coureur des bois seul, trop bavard, qui cherche un compagnon de route

d8	Rencontre
6	Une croix de bois plantée sans nom
7	La fumée d'un feu à deux milles — amie ou pas
8	Rien. Trois jours de rien. La Fatigue monte

Rencontres en mer et dans les ports

d8	Rencontre
1	Une voile à l'horizon qui ne montre pas ses couleurs
2	Une chaloupe à la dérive, un survivant, une histoire douteuse
3	Un contrôle de douane espagnol trop intéressé par la cale
4	Un matelot fiévreux — jet de Médecine ou l'équipage y passe
5	Un recruteur qui offre une prime pour un voyage sans retour
6	Une épave sur un haut-fond, à marée basse
7	Une bagarre de taverne dont on ne peut pas sortir sans choisir un camp
8	Un prêtre qui veut monter à bord et refuse de dire pourquoi

Complications de voyage

d6	Complication
1	Un portage plus long que prévu — Fatigue +1 pour tous
2	La poudre a pris l'humidité — les armes à feu ratent sur 1-5
3	Un guide se perd, ou prétend s'être perdu
4	Trois jours de pluie ou de blizzard — jets de conditions extrêmes
5	Un membre du groupe tombe malade — maladie légère
6	On croise des gens qui vont dans l'autre sens et qui ont peur

Ce que coûte une action hors combat

Action	Temps
Fouiller une pièce correctement	10 minutes

Action	Temps
Crocheter une serrure ordinaire	1 minute
Soigner une blessure significative	1 heure + repos
Interroger sérieusement quelqu'un	30 minutes
Réparer une arme, ferrer un cheval	2 à 4 heures
Rituel majeur	Plusieurs heures, souvent jusqu'à minuit

7. QUAND ÇA DÉRAPE

Un joueur rate un jet crucial. Ne bloque pas l'aventure. Il réussit, mais ça coûte — du temps, du bruit, une blessure, une dette. L'échec ferme rarement une porte ; il change le prix.

Le groupe part complètement ailleurs. Laisse-le. Note ce que tu avais préparé et ressers-le trois séances plus tard sous un autre nom.

Un personnage meurt à la première séance. C'est possible dans ce système, et ce n'est pas un drame si tu l'as annoncé par la fiction. Prévois qu'un PNJ du lieu puisse être repris comme personnage.

Un joueur veut faire quelque chose que les règles ne couvrent pas. Choisis le Trait le plus proche, fixe un seuil dans la table du chapitre 1, et continue. Note ta décision pour rester cohérent plus tard.

Le combat s'éternise. Rappelle-toi qu'il n'y a pas de points de vie : trois blessures et c'est fini. Si ça traîne, c'est que personne n'atteint la marge de 15. Accorde des Avantages pour les bonnes idées.

SECONDE PARTIE — LE PORTAGE DES TROIS CROIX

Aventure d'introduction

Nouvelle-France, février 1673 — quatre jours de canot à l'ouest de Québec

3 à 5 personnages de palier 1 · Trois à quatre heures

CE QUE LE MJ DOIT SAVOIR

Trois hommes ont disparu au Portage des Trois Croix depuis le début de l'hiver. Le poste compte quatorze habitants. **L'un d'eux est un rougarou, et il l'ignore à moitié.**

Le coupable est **Alphonse Girard, le forgeron**, maudit il y a sept ans en Normandie. Il se transforme certaines nuits, se réveille couvert de sang, et s'est construit une explication rassurante : il est somnambule, il chasse en dormant, les loups font le reste. Ce n'est pas un monstre qui joue la comédie — c'est un homme terrifié qui refuse de savoir.

Personne ne ment dans cette aventure. Le jésuite dit ce qu'il croit, les Algonquins disent ce qu'ils savent à qui mérite de l'entendre, Alphonse dit ce dont il s'est convaincu. Les joueurs recoupent des vérités partielles ; ils ne démasquent pas un menteur.

La fin n'est pas obligatoirement un combat. Le rougarou peut être libéré.

L'ACCROCHE

Ils arrivent à la tombée du jour, par moins vingt-cinq. Donne à chacun une raison :

livrer des fourrures et repartir avec du sel · porter une lettre du gouverneur au père Ambroise
· chercher un frère, un cousin, un associé parmi les disparus · fuir Québec sans le dire.

La rivière est prise, le portage enseveli, la prochaine relève dans trois semaines. **Ils sont coincés là — c'est le point à faire sentir dès la première scène.**

LE LIEU

Une palissade basse, plus contre les ours que contre les hommes. Six bâtiments : magasin, forge, chapelle, dortoir des engagés, maison du commis, écurie.

À trois cents pas en amont, séparé par un bosquet d'épinettes, un campement algonquin de trois wigwams, installé là depuis quatorze ans. Les deux communautés commercent, se saluent, et ne se mélangent pas.

Les trois croix sont plantées sur la butte. Personne ne sait plus qui y est enterré.

LES PERSONNAGES DU LIEU

Qui	Ce qu'il sait	Ce qu'il fait
Alphonse Girard , forgeron, 44 ans	Tout, et rien. Il refuse de savoir	Évite le prêtre. A fait poser un verrou à l'extérieur de sa porte

Qui	Ce qu'il sait	Ce qu'il fait
Père Ambroise Vaillant , jésuite, 61 ans	Que c'est un rougarou. Pas qui	N'ose pas le dire — un jésuite qui parle de loup-garou perd sa crédibilité
Marie Kiwedín , aînée algonquine, 58 ans	La nature de la chose, pas le nom	Ne parle pas aux Français. Parlera à qui aura fait quelque chose
Jacques Pelletier , marchand, 39 ans	Rien, et il ne veut rien savoir	Gêne l'enquête. Offre de l'argent pour qu'on conclue aux loups
Nikan , chasseur algonquin, 26 ans	A vu des traces qu'il n'a montrées à personne	En colère — le troisième disparu était son ami
Rose Pelletier , 35 ans	Tient le registre, remarque tout	Parlera si on la prend au sérieux
Étienne , commis, 19 ans	Rien	Mort de peur, prêt à accuser n'importe qui
Quatre engagés	Que le forgeron sort la nuit	Boivent, parlent trop fort

Les trois disparus

Guillaume Roy, engagé, à la première neige. **Pierre Sauvé**, coureur des bois de passage, à la Saint-Nicolas. **Aki**, chasseur algonquin de 23 ans, il y a onze jours — le seul dont on a retrouvé quelque chose.

ACTE I — LE POSTE

But : rendre le lieu vivant et donner envie de poser des questions.

Fais-leur passer la soirée. Le repas commun, l'eau-de-vie, les engagés bruyants, le jésuite qui observe, le forgeron qui mange seul et se retire tôt.

Laisse-les découvrir les disparitions par la conversation, pas par une annonce. Un engagé ivre est parfait.

Comment	Jet	Ce qu'on obtient
Écouter les engagés	Perspécacité 10	Trois disparus, pas deux. Le forgeron sort la nuit
Parler au père Ambroise	Persuasion 12	Il conseille de ne pas s'attarder. Il évite le mot « loup »
Interroger le marchand	Perspécacité 12	Il minimise, insiste sur les loups, offre du crédit
Consulter le registre	Investigation 12	Les disparitions tombent à 11, 12 et 11 jours d'intervalle

Comment	Jet	Ce qu'on obtient
Observer la forge	Vigilance 15	Le verrou est du mauvais côté de la porte

Deux ou trois de ces éléments suffisent pour la première soirée. Ne donne pas tout.

La nuit

Vers trois heures, un hurlement. Long, trop grave, trop proche. Les chiens deviennent fous, puis se taisent d'un coup.

Si quelqu'un sort — on ne voit rien à dix pas. **Vigilance vs 15** révèle des traces qui contournent la palissade, plus larges qu'un loup, et qui sur trois ou quatre foulées ressemblent à des pas d'homme.

Au matin, un chien manque. On le retrouve à midi, ouvert, dans un banc de neige.

ACTE II — L'ENQUÊTE

But : laisser les joueurs recouper trois sources qui ne se parlent pas.

La piste du jésuite

Le père Ambroise cède si on lui montre qu'on ne se moquera pas — **Persuasion vs 15**, ou automatiquement si un personnage religieux l'aborde en confrère.

Il sort un livre de sa malle et parle du rougarou : la malédiction qui frappe celui qui a manqué le carême sept années de suite. Il insiste sur un point — **celui-ci garde une part de conscience**. Ce n'est pas une bête ; c'est un homme qui se souvient.

Et il ajoute l'essentiel : **on peut l'absoudre**. Il faut le rituel, un lieu consacré, et que le maudit consente ou soit maîtrisé.

La piste algonquine

Marie Kìwedín ne parle pas sur demande. **Elle parle à qui a fait quelque chose** — soigné un enfant fiévreux, apporté de la viande, demandé la permission d'entrer plutôt que de forcer.

Aucun jet. Tu reconnais le geste, c'est tout.

Elle dit alors : *cette chose n'est pas de chez nous, elle est venue avec eux*. Elle n'emploie aucun nom. Elle précise que ça se nourrit toutes les onze ou douze nuits, que ça ne sort pas par tempête, et qu'il faut chercher **quelqu'un qui a peur de lui-même**.

Nikan montre ce qu'il a caché : à deux milles en amont, le ceinturon d'Aki, boucle de laiton mordue net en deux. Autour, la neige est tassée sur trois mètres. **Quelque chose s'est débattu contre soi-même.**

La piste matérielle

Où	Jet	Ce qu'on trouve
La forge, Alphonse absent	Crochetage 15	Des chaînes de sa fabrication, usées à l'intérieur des maillons
Sa paille	Investigation 12	Du sang séché, beaucoup, et pas le sien
Ses vêtements sur la corde	Vigilance 12	Déchirés aux coutures, recousus, redéchirés
Le registre	Investigation 15	Il a commandé six fois plus de chaîne qu'un poste n'en consomme
Le calendrier	Aucun	Les disparitions tombent aux pleines lunes. La prochaine est cette nuit

Dès que deux joueurs recourent, laissez-les conclure. Ne fais pas durer l'enquête au-delà de son plaisir.

Le pivot

Alphonse ne fuit pas, ne nie pas, n'attaque pas. Il s'assoit, pose ses mains sur la table :

— *Je sais pas ce que je fais la nuit. Je le sais pas vraiment. J'ai fait faire le verrou pour qu'on m'enferme, mais y a personne qui veut tourner la clé sur un homme.*

— *Si vous êtes venus pour ça, faites-le à soir. Avant la lune.*

Laissez le silence s'installer avant que quelqu'un réponde.

ACTE III — LA PLEINE LUNE

Prépare les trois issues.

A — L'absolution

Dans la chapelle, Alphonse consentant ou enchaîné. Le rituel dure jusqu'à minuit.

Magie vs 18 pour le père Ambroise — ou pour un personnage prêtre, avec l'aide d'Ambroise qui donne l'Avantage.

La transformation commence quand même. Chaque tour, maintenir Alphonse demande **Force vs 16**, deux personnages minimum.

Réussite — la bête reflue. Alphonse s'effondre, vivant, humain, et il pleure. Il partira au printemps.

Échec — le rituel casse, le rougarou est libre dans une chapelle fermée, et le combat commence au pire endroit.

B — La chasse

Laisse-les préparer. Une embuscade bien montée mérite l'Avantage au premier tour. La forge, la palissade, la rivière gelée sont utilisables.

Caractéristiques — Rougarou, forme animale (voir *Bestiaire*)

Défense	13
Blessures	5
Vitesse	12 m
Attaques	2 par tour
Morsure	Force vs Défense — blessure significative + Constitution vs 18 ou malédiction transmise
Griffes	Agilité vs Défense — 2 attaques

Trois choses à ne pas oublier. Il garde une conscience partielle : s'il croise le regard de quelqu'un qui l'a bien traité, il hésite un tour. Il fuit à deux blessures restantes plutôt que de mourir — il court vers la rivière. Et **pour un groupe de palier 1, ce combat est mortel.**

C'est voulu. Mais préviens par la fiction, pas hors-jeu : le père Ambroise raconte avoir vu un homme mourir de ça.

C — L'enfermement

La solution des lâches, et elle est légitime. Enchaîné dans la forge, la clé tournée, on attend le dégel pour l'emmener à Québec.

Ça marche. La nuit est atroce — les hurlements traversent le poste jusqu'à l'aube et personne ne dort.

Et ça laisse une question ouverte : **qu'est-ce que Québec fait d'un homme comme ça en 1673 ?** La réponse est le bûcher, et les joueurs le savent.

APRÈS

500 à 800 XP, par n'importe quelle voie. L'absolution vaut autant que la mise à mort.

Ce qui reste ouvert. Le corps d'Aki n'a jamais été retrouvé. Les trois croix n'ont toujours pas de noms. La lettre du père Ambroise à Québec est restée sans réponse, et il commence à se demander pourquoi. Et si quelqu'un a été mordu, la prochaine pleine lune est dans vingt-neuf jours.

TROIS CONSEILS POUR CETTE AVENTURE

Le froid est un personnage. Les doigts qui gèlent, la poudre humide, le mousquet qui rate. C'est ce qui distingue ce monde d'un donjon.

Marie Kiwedin récompense une attitude, pas un jet. C'est la seule règle sociale de l'aventure et la plus importante. Si tes joueurs traitent le camp algonquin comme un distributeur d'informations, elle ne dira rien — et ils échoueront à comprendre à temps.

Ne punis pas la fuite. S'ils partent au premier hurlement, laisse-les. Ils reviendront au printemps, et le poste comptera cinq habitants de moins.

Index

Toutes les entrées du livre par ordre alphabétique

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

A

A — L'absolution	17
Avantage et Désavantage	5
Aventure d'introduction	12

B

B — La chasse	17
Blessures — la table la plus utilisée	6

C

C — L'enfermement	17
Ce dont chacun dispose par tour	6
Ce que coûte une action hors combat	11
Chutes	8
Complications de voyage	11

D

Doser une rencontre	7
---------------------	---

F

Fatigue	7
Fatigue magique	9
Fixer un seuil	4
Froid, chaleur, intempéries	8

L

La nuit	15
La piste algonquine	15
La piste du jésuite	15
La piste matérielle	16
Le bonus de maîtrise	5
Le pivot	16
Les modificateurs de Trait	5

Les trois disparus	14
M	
Maladies	8
N	
Noms	10
Q	
Quand ne pas demander de jet	5
R	
Récupération	7
Rencontres en forêt boréale	10
Rencontres en mer et dans les ports	11
Rester conscient	6
T	
Terra Incognita — outils de table et aventure d'introduction	4