

Quintessence

PORTES, MONSTRES & TRESORS 2



James Maniez, Olivier Boyaval, Ronan Salieri

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS

QUINTESSENCE

Version du 17/09/2024

Rédaction et maquette : James Manez.

Conception de la couverture : Olivier Boyaval.

Carte et feuille de personnage : Ronan Salieri, jeuxetfeerie.org.

Illustration de couverture : I am Sir Launcelot du Lake, King Ban's son of Benwick, and knight of the Round Table, de N.C. Wyeth.

Illustrations intérieures libres de droits : Albrecht Dürer, Alfred Rethel, Andrew Rackham, Clarke William Hogart, David Lewis Johnson, Gustave Doré, Howard Pyle.

Logo Dragon réalisé par Olivier Boyaval sous licence Creative Commons 2 : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>

Adaptation de Labyrinth Lord de Daniel Proctor, avec du matériel inspiré d'OSRIC de Stuart Marshall et Matthew Finch.

I. Introduction	2	Règles spéciales	31
Le jeu	3	Compagnons d'armes	32
Vocabulaire	4	Jet de sauvegarde	33
Les dés	4	Points d'expérience	33
Les dés et leur notation	5		
II. Personnages	6	V. Rencontres et combats	35
Comment créer son personnage ?	6	Rencontres	35
Caractéristiques	7	Combat	38
Caractéristique Principale	8	Tests de moral	42
Classes de Personnages	9	Exemple de combat	43
Points de vie	12	VI. Monstres	44
Classe d'Armure	12	Fiche de monstre	44
Jet de sauvegarde	13	Abréviations	46
Valeur d'Attaque	13	Quelques monstres	46
Alignement	13	VII. Trésors	49
Langues	13	Définir le trésor	50
Monnaie	14	Gemmes	51
Équipement	14	Joyaux	51
III. Sorts	17	Objets magiques	51
Généralités	17	VIII. Antre du maître	54
Description des sorts	19	Créer un labyrinthe	54
IV. L'aventure	27	Explorer un labyrinthe	57
L'équipe d'aventuriers	27	Animer une aventure	60
Aventures dans les labyrinthes	28		
Aventures en surface	30		

I. INTRODUCTION

Portes, Monstres & Trésors (PMT) est un jeu de rôle «à l'ancienne»: il émule, dans les limites de la légalité, les règles d'un jeu plus vieux, datant généralement des années 1970 ou 1980. Plus précisément, PMT est une adaptation du contenu libre de l'ouvrage Labyrinthe Lord de Goblinoid Games, qui s'inspire des anciennes éditions du plus célèbre des jeux de rôle.

Pourquoi vouloir reproduire des jeux aussi «dépassés»? D'abord pour que ceux qui les pratiquent toujours puissent préserver leurs ouvrages originaux et diffuser plus facilement des suppléments gratuits ou payants ou des variantes. Ensuite, pour inciter les curieux à découvrir des œuvres indémodables qui continuent de faire rêver petits et grands.

PMT: Quintessence vous propose une version concise du jeu.

Vous trouverez ici l'essentiel des règles: création de personnages, fonctionnement de la magie, règles d'aventures en labyrinthe ou en surface, gestion des rencontres et des combats.

Il existe deux autres versions de PMT :

PMT: Règles de Base (PMT: RB) est inspiré de l'édition B/X du plus célèbre des jeux de rôle.

PMT: Règles Avancées (PMT: RA) est une version plus étoffée et mieux illustrée, qui ajoute les options de la version avancée du plus célèbre des jeux de rôle.

Quelles sont les différences par rapport aux autres versions de PMT?

- Les joueurs incarnent par défaut des humains et n'ont accès qu'à trois classes de personnages, dont seuls les quatre premiers niveaux de progression sont détaillés. PMT:RB offre sept classes de personnages (dont trois classes de non-humains), avec quatorze niveaux de progression, et PMT:RA fournit encore plus de choix avec six races, onze classes et vingt niveaux de progression.
- Seulement quelques sorts de niveaux 1 et 2 sont décrits, alors que PMT:RA compte plus de trois-cents sorts allant jusqu'au niveau 9.
- Les listes d'équipement sont simplifiées.
- La plupart des options ont été supprimées, par exemple la classe d'armure ascendante ou le jet de sauvegarde unique.
- Les descriptions détaillées des monstres et des trésors sont absentes. Seuls quelques monstres sont présentés de façon abrégée.
- Les conseils de maîtrise se résument aux aventures en labyrinthe.

Pour avoir accès au matériel des autres versions, que ce soit en téléchargeant des PDF ou en consultant le wiki du jeu, rendez-vous sur <https://www.le-scriptorium.fr>

LE JEU

PMT distingue deux types de joueurs.

Le **Maitre des Trésors** (MdT) est l'animateur et l'arbitre du jeu : il devrait connaître les règles mieux que quiconque.

Les autres sont les joueurs proprement dits. Chaque joueur incarne un personnage (ou parfois plusieurs) appelé **personnage joueur** (PJ), qui évolue dans le monde proposé par le MdT. Tout PJ appartient à une classe, l'équivalent d'une profession. Cette classe va déterminer les capacités du personnage. L'expertise du PJ est symbolisée par son niveau de classe : un jeune aventurier débutant sera de niveau 1, un héros réputé pourrait être de niveau 9 ou plus.

Le MdT applique et interprète les règles, guide la progression de l'histoire, et joue le rôle des **personnages non joueurs** (PNJ). Les PNJ peuvent être des monstres (gobelins, orques, etc.) ou des personnages semblables à ceux des joueurs, à une différence près : c'est le MdT qui décide de leurs actions, de leur personnalité et de leurs motivations. Les **compagnons d'armes** sont un type particulier de PNJ, car ils sont recrutés par les PJ et participent à leurs aventures.

Les PJ vivront de nombreuses péripéties dans des labyrinthes remplis de monstres, dans des contrées sauvages, dans des villes... L'ensemble de ces péripéties, qui s'enchaînent selon une intrigue plus ou moins détaillée, forme une **aventure**. Une aventure peut s'étaler sur plusieurs séances de jeu. Le MdT peut concevoir une aventure lui-même ou utiliser des aventures déjà préparées par d'autres. Plusieurs aventures liées entre elles constituent une

campagne ; elles impliquent généralement les mêmes PJ.

Au cours d'une aventure, les PJ auront à interagir avec des PNJ ; dans ce genre de situation, appelée **rencontre**, le passage du temps et les mouvements sont gérés différemment, ce que nous verrons en détail plus loin dans l'ouvrage. Chaque aventure donne l'opportunité aux PJ de développer leurs capacités, cette progression étant mesurée au moyen de **points d'expérience** (PX). Les PX sont attribués en fonction de la puissance des monstres vaincus et des richesses récoltées. En accumulant des PX, les PJ pourront atteindre un niveau supérieur et ainsi obtenir des capacités spéciales et augmenter leurs **points de vie** (PV), qui représentent aussi bien leur endurance que leur résistance aux blessures. En termes de jeu, ces blessures sont désignées comme étant des **dommages** ou des points de dommages qui diminuent les points de vie.

Lorsque les joueurs voudront que leurs PJ accomplissent une action risquée, comme escalader une falaise sous le feu nourri d'archers ennemis, attaquer un monstre, ou se faufiler derrière un garde, le MdT leur demandera peut-être de lancer des dés pour savoir si l'action est réussie ou non. Parfois, un joueur devra effectuer un **jet de sauvegarde**, un lancer de dé qui détermine si son personnage évite des dangers tels qu'un sort maléfique.

Dans ce jeu, les notions de victoire ou de défaite sont relatives : un PJ peut mourir, mais cela ne signifie pas que celui qui tient le rôle du personnage a perdu la partie. De la même manière, il n'existe pas de mesure absolue du succès : tant que tout le monde s'amuse, le reste ne compte guère !

VOCABULAIRE

Des termes importants ont déjà été décrits et d'autres seront détaillés ultérieurement ; cependant, pour éviter toute confusion, une petite mise au point est de rigueur.

Le terme **niveau** a quatre sens différents.

- Nous avons déjà parlé du **niveau de classe**, qui représente l'expertise du personnage (niveau 1 pour un personnage débutant). C'est le sens habituel du terme niveau s'il est employé sans complément.
- Le **niveau de sort** donne une estimation du degré de puissance d'un sort : on parle par exemple de sort de niveau 1, de sort de niveau 2, etc. Il ne correspond pas directement au niveau de classe du personnage, même si, au fur et à mesure qu'il progresse dans son niveau de classe, un personnage capable d'utiliser la magie aura accès à des sorts plus puissants.
- Le **niveau d'un monstre** correspond directement au nombre de Dés de Vie (DV) que celui-ci possède. Par exemple, un monstre avec 2 DV peut être considéré comme un monstre de niveau 2. Cela indique à la fois le nombre de points de vie du monstre et le défi qu'il posera aux aventuriers.
- Enfin, le **niveau de labyrinthe** sert à indiquer la profondeur d'un complexe souterrain, chaque niveau représentant un « étage ». Ainsi, l'étage supérieur du labyrinthe, celui qui est le plus proche de la surface, correspond au niveau 1. En s'aventurant dans les profondeurs du labyrinthe, les personnages joueurs descen-

dront les « étages » : niveau 2, puis niveau 3, etc. Plus les personnages descendent, plus les dangers qu'ils rencontreront seront grands.

Le terme d'**aventure** désigne une séance de jeu ou un scénario complet qui peut durer plusieurs séances de jeu. De nombreuses publications utiliseront indifféremment les termes d'aventure, de module, ou de scénario. Plusieurs aventures liées entre elles, le plus souvent avec les mêmes personnages joueurs, forment une campagne.

Les **points d'expérience** mesurent la progression d'un personnage. Le MdT les attribue en fonction de la puissance des monstres vaincus par les personnages et des trésors que ces derniers ont amassés au cours de leurs aventures. Lorsqu'ils ont acquis suffisamment d'expérience, les personnages montent en niveau, ce qui leur permet de gagner des points de vie supplémentaires et donc de mieux résister aux dommages de toutes sortes, notamment ceux causés par les monstres.

Une **rencontre** correspond à une situation où les PJ et les PNJ interagissent. Lors d'une rencontre, le passage du temps et les mouvements sont mesurés différemment, ce qui sera détaillé plus loin.

Si certains des termes employés jusque-là vous laissent perplexes, rassurez-vous : ils seront expliqués plus en détail par la suite.

LES DÉS

Le MdT utilise six types de dés différents pour déterminer les résultats d'une action, mais un même dé peut être utilisé pour générer différentes gammes de chiffres. Nous allons détailler ci-contre les différents dés et leur notation.

Dé	Signification
d2	Un résultat de 1 à 2 qui est obtenu en lançant un dé à six faces, avec une valeur de $1-3 = 1$ et $4-6 = 2$
d3	Un résultat de 1 à 3 qui est obtenu en lançant un dé à six faces, avec une valeur de $1-2 = 1$, $3-4 = 2$ et $5-6 = 3$
d4	Dé à quatre faces
d6	Dé à six faces
d8	Dé à huit faces
d10	Dé à dix faces, un « 0 » indiquant un résultat de 10
d12	Dé à douze faces
d20	Dé à vingt faces
d% ou d00	Un résultat entre 1 et 100 obtenu en lançant deux d10, l'un des deux étant si possible un dé numéroté en dizaines. Dans ce cas, un 000 représente 100.

LES DÉS ET LEUR

NOTATION

Les jets de dés sont décrits au moyen d'expressions comme «3d4 + 3». Ici, cela signifie : lancez trois dés à quatre faces, faites la somme de leurs résultats, puis ajoutez trois. Le premier chiffre indique combien de dés sont à lancer. Le numéro juste après le «d» indique le type de dé à utiliser (parfois ce n'est pas un «vrai» dé, comme dans le cas du d2). Tout chiffre indiqué après cela représente une quantité à ajouter à soustraire ou à multiplier au résultat.

Abréviations

CA	Classe d'Armure
CT	Classe de Trésor
MdT	Maitre des Trésors
PA	Pièce d'Argent
PC	Pièce de Cuivre
PE	Pièce d'électrum
PO	Pièce d'Or
PJ	Personnage Joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PP	Pièce de Platine
PV	Point de Vie
PX	Points d'eXpérience



II. PERSONNAGES

COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE ?

1. Munissez-vous d'une feuille de personnage vierge.

2. Pour chaque caractéristique, lancez 3d6, faites la somme des résultats, et notez cette valeur sur la feuille en suivant l'ordre indiqué : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme.

3. Par défaut, vous incarnez un personnage humain. Choisissez une classe : clerc, guerrier ou magicien. Certaines classes exigent une valeur minimum dans une caractéristique. Si votre personnage ne satisfait pas aux critères de la classe désirée, consultez les autres classes.

4. Déterminez les points de vie (1d4, 1d6 ou 1d8 selon la classe + bonus de Constitution) et notez le résultat sur la feuille.

5. Notez sur la feuille les capacités spéciales de la classe de votre personnage.

6. Notez la Classe d'Armure (CA) du personnage selon le type d'armure acheté.

Un personnage sans armure a une CA de 9. Appliquez le modificateur de DEX à la Classe d'Armure (page 12).

7. Notez les jets de sauvegarde et les Valeurs d'Attaque du personnage (voir ci-dessous).

8. Les magiciens choisissent deux sorts profanes de niveau 1 et un de niveau 2. Par défaut, les clercs ont accès à tous les sorts divins de niveau 1.

9. Si le MdT désire gérer l'alignement, choisissez l'alignement de votre personnage (page 13).

10. Déterminez les langues connues de votre personnage. Il maîtrise au moins la langue commune, mais peut connaître d'autres langues selon son intelligence.

11. Notez l'équipement du personnage (voir page 14).

12. Enfin, donnez un nom à votre personnage, puis décrivez en quelques lignes son apparence, sa personnalité et éventuellement son historique.

Jet de sauvegarde d'un personnage de niveau 1

Classe	Souffle	Mort ou Poison	Paralytie ou Pétrification	Bâtons/ Baguettes	Sorts ou effets magiques
Clerc	16	11	14	12	15
Guerrier	15	12	14	13	16
Magicien	16	13	13	13	14

Valeurs d'attaque du personnage de niveau 1, quelle que soit sa classe

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont déterminées aléatoirement. Lancez 3d6 pour chaque caractéristique; le MdT peut vous autoriser à le faire dans n'importe quel ordre ou en respectant l'ordre de la feuille de personnage : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme.

Description

Caractéristique clé des guerriers, la **Force** (FOR) mesure la musculature et la puissance physique du personnage. Elle affecte la capacité d'un personnage à toucher un adversaire et à lui infliger des dégâts, ainsi que ses chances de forcer une porte.

Force	
Modificateur au toucher, aux dommages et au forçage de porte*	
Valeur	
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Une attaque réussie inflige au moins 1 dommage.

La **Dextérité** (DEX) représente la coordination visuomotrice, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Un personnage dextre est plus difficile à blesser et se montre plus précis lorsqu'il attaque à distance.

Dextérité		
Valeur	Modificateur de CA	Modificateur d'attaque à distance *
3	+ 3	- 3
4-5	+ 2	- 2
6-8	+ 1	- 1

9-12	0	0
13-15	- 1	+ 1
16-17	- 2	+ 2
18	- 3	+ 3

* Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux chances de toucher, pas aux dommages.

La **Constitution** (CON) représente la santé et l'endurance du personnage. Un bonus de Constitution augmente les points de vie du personnage, ce qui rend cette caractéristique importante pour toutes les classes.

Constitution	
Valeur	Modificateur de PV par Dé de Vie de classe*
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Quel que soit son modificateur, un personnage recevra un minimum de 1 point de vie par niveau.

L'**Intelligence** (INT) détermine à la fois les capacités d'apprentissage, de mémorisation et de raisonnement d'un personnage. Cette caractéristique est importante pour les magiciens.

Intelligence		
Valeur	Langues en +	Aptitude linguistiques
3	0	Incapable de lire ou d'écrire, parler incorrect
4-5	0	Incapable de lire ou d'écrire
6-8	0	Capacité partielle à écrire
9-12	0	Capable de lire et d'écrire
13-15	+ 1	Capable de lire et d'écrire
16-17	+ 2	Capable de lire et d'écrire
18	+ 3	Capable de lire et d'écrire

La **Sagesse** (SAG) reflète la volonté d'un personnage, son sens commun, sa perception et son intuition. C'est la caractéristique la plus importante pour les clercs.

Sagesse	
Modificateur aux jets de	
Valeur	sauvegarde (à tous les effets magiques)*
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Ce modificateur s'applique à tous les effets magiques ainsi qu'aux objets magiques comme les bâtons ou les baguettes. Par contre, il ne concerne ni les attaques de souffle ni les armes magiques.

Le **Charisme** (CHA) mesure la force de persuasion, le magnétisme personnel, les aptitudes de meneur et l'apparence physique du personnage. Cette caractéristique est importante pour estimer les réactions initiales des PNJ ou des monstres vis-à-vis du personnage lors d'une rencontre, mais aussi pour déterminer le nombre et le moral des compagnons d'armes (voir page 32).

Charisme			
Valeur	Ajuste-	Compa-	Moral
	ment aux	gnons	des com-
	réactions		pagnons
3	+ 2	1	4
4-5	+ 1	2	5
6-8	+ 1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	- 1	5	8
16-17	- 1	6	9
18	- 2	7	10

CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE

Une Caractéristique Principale représente une caractéristique importante pour une classe : sagesse pour un clerc, force pour un guerrier et intelligence pour un magicien.

Si la Caractéristique Principale est suffisamment élevée, le personnage peut recevoir un bonus à ses gains de PX et ainsi monter plus rapidement en niveaux.

Si la Caractéristique Principale du personnage n'est pas assez élevée pour bénéficier d'un bonus d'expérience, il est possible de sacrifier deux points d'une caractéristique donnée pour augmenter la Caractéristique Principale de 1 point. Cela peut être effectué plus d'une fois, mais aucune caractéristique ne peut être diminuée de la sorte à moins de 9. De plus, aucune caractéristique ne peut être diminuée si elle est aussi une Caractéristique Principale pour la classe choisie, même si elle est à quelques points au-dessus du minimum requis.

Caractéristique Principale	
Valeur	Ajustement à l'Expérience
3-5	- 10 %
6-8	- 5 %
9-12	0
13-15	+ 5 %
16-18	+ 10 %



CLASSES DE PERSONNAGES

Une classe correspond à un archétype assez large : un personnage guerrier peut ainsi tout aussi bien être un écuyer rêvant d'être adoubé qu'un ancien soldat ou un mercenaire sans foi ni loi.

Description : un court texte qui explique le rôle de la classe.

Caractéristique Principale : le personnage peut obtenir un bonus (ou un malus) d'expérience selon la valeur de cette caractéristique.

Dé de Vie : le type de dé à lancer pour déterminer les PV (1d4, 1d6, ou 1d8).

Restrictions : certaines classes n'ont pas accès à toutes les armes ou armures.

Capacités spéciales : recense les avantages spécifiques à la classe.

Clerc

Plus guerrier sacré que moine paisible, le clerc consacre sa vie au service d'une divinité. Sa ferveur est telle qu'il peut utiliser l'énergie divine sous la forme de sorts.

Caractéristique Principale : SAG.

Dé de Vie : d6.

RESTRICTIONS

Armes et armures : le clerc peut utiliser n'importe quelle armure. Par contre, une doctrine religieuse stricte l'empêche d'utiliser les armes tranchantes ou capables d'empaler, comme les épées, les haches et

les flèches. Il a toutefois droit aux frondes et aux armes contondantes telles que les masses.

Faveur divine : le clerc perd la faveur de son dieu s'il n'en respecte pas les commandements ou s'il brise les règles de son clergé. Il risque alors de subir des pénalités au choix du MdT : par exemple un malus à l'attaque (- 1) ou même une réduction du nombre de sorts disponibles.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Magie divine : par défaut, le clerc connaît tous les sorts divins qu'il est capable de lancer. Un clerc de niveau 1 connaît ainsi tous les sorts divins de niveau 1.

Renvoi de morts-vivants : le clerc peut renvoyer, voire détruire, des morts-vivants ; selon son niveau, cette capacité sera plus ou moins puissante. Par défaut, le renvoi dure 3d4 rounds. Les morts-vivants renvoyés chercheront à quitter la zone par tous les moyens et ne tenteront pas d'attaquer ou de se rapprocher du clerc. Le tableau de Renvoi de morts-vivants, à la page suivante, dispose de deux entrées : le nombre de DV du type de mort-vivant visé et le niveau du clerc. En croisant les deux entrées, vous verrez un tiret, un «R» ou un «D».

Un tiret signifie que le clerc n'a pas atteint un niveau suffisant pour renvoyer ce type de mort-vivant ;

Un «R» indique que le clerc renvoie automatiquement des morts-vivants ; lancez 2d6 pour connaître le nombre de DV que le clerc parvient à renvoyer ;

Un «D» signifie que le clerc détruit automatiquement la catégorie de morts-vivants visée ; lancez 2d6 pour savoir le nombre de DV de morts-vivants détruits ;

Un nombre indique que le joueur doit obtenir un résultat égal ou supérieur à ce nombre avec 2d6 pour renvoyer les morts-vivants. Si le jet est réussi, le joueur lance encore 2d6 : le résultat équivaut au nombre de DV que le clerc parvient à renvoyer.

Si le renvoi est réussi, au moins une créature sera renvoyée ou détruite, quel que soit le résultat du lancer pour connaître les DV renvoyés ou détruits.

Exemple : Pardue, un clerc de niveau 1, tente de renvoyer 4 squelettes maléfiques (1 DV chacun). Le tableau de Renvoi de morts-vivants indique un 7 à l'entrée correspondant à son niveau et aux morts-vivants de 1 DV. Il doit donc obtenir 7 ou plus avec 2d6. Il obtient un 9 : une réussite! Il lance à nouveau 2d6, cette fois pour savoir combien de DV il parvient à renvoyer : il obtient 3. Les squelettes ayant chacun 1 DV, cela signifie que trois d'entre eux fuient et qu'il ne reste plus qu'un ennemi à combattre!



Progression du clerc		
Expérience	Niveau	Dés de Vie (d6)
0	1	1
1 525	2	2
3 125	3	3
6 251	4	4

Liste des sorts du clerc		
	Niveau 1	Niveau 2
1	Détection de la Magie	Bénédiction *
2	Détection du Mal	Chant Sacré
3	Lumière*	Charme-Serpents
4	Protection contre le Mal	Détection de Pièges
5	Purification*	Immobilisation d'Humanoïdes
6	Regain d'Assurance	Parler aux Animaux
7	Résistance au Froid	Résistance au Feu
8	Soins Légers*	Silence (rayon de 5 m)

* Ce sort est réversible (voir page 18)

Renvoi de morts-vivants				
DV	Niveau du clerc			
	1	2	3	4
Mort-vivant				
1	7	5	3	R
2	9	7	5	3
3	11	9	7	5
4	—	11	9	7
5	—	—	11	9
6	—	—	—	11

Progression magique du clerc		
Niveau de classe	Niveau de sort	
	1	2
1	1	0
2	2	1
3	2	2
4	3	2



Guerrier

Soldat loyal ou vil mercenaire, le guerrier est souvent en première ligne dans les affrontements et a la lourde tâche de protéger les autres membres du groupe.

Caractéristique Principale : FOR.

Dé de Vie : d8.

Progression du guerrier		
Expérience	Niveau	Dés de Vie (d8)
0	1	1
2 035	2	2
4 065	3	3
8 125	4	4

Magicien

Le magicien lance des sorts qui peuvent changer le cours d'une bataille. Mais sans sa magie, il est très vulnérable...

Caractéristique Principale : INT.

Dé de Vie : d4.

RESTRICTIONS

Armes et armures : il manie uniquement la dague et ne porte ni armure ni bouclier.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Magie profane : le magicien transporte un grimoire dont les pages contiennent des formules de sorts. Il ne peut mémoriser qu'un nombre limité de sorts à la fois, qu'il pourra lancer à n'importe quel moment. Ce nombre augmente lorsqu'il progresse en niveaux. Le grimoire d'un magicien

débutant contient deux sorts profanes de niveau 1 et un sort profane de niveau 2.

Progression du magicien		
Expérience	Niveau	Dés de Vie (1d4)
0	1	1
2 500	2	2
5 000	3	3
10 000	4	4

Progression magique du magicien		
Niveau de classe	Niveau de sort	
	1	2
1	1	0
2	2	0
3	2	1
4	2	2

Liste des sorts du magicien		
	Niveau 1	Niveau 2
1	Bouclier	Débloccage
2	Charme-personne	Détection de l'Invisibilité
3	Détection de la Magie	Détection des Pensées
4	Disque Flottant	Détection du Mal
5	Lecture de la Magie	Force Fantasmagique
6	Lecture des Langages	Image Miroir
7	Lumière*	Invisibilité
8	Projectile Magique	Lévitacion
9	Protection contre le Mal	Localisation d'Objet
10	Sommeil	Lumière Continue
11	Ventriloquie	Toile d'Araignée
12	Verrouillage	Verrou Arcane

* Ce sort est réversible (voir page 18).

Jets de sauvegarde du clerc

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétrification	Bâtons/ Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	11	14	12	15

Jets de sauvegarde du magicien

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétrification	Bâtons/ Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-5	16	13	13	13	14

Jets de sauvegarde du guerrier

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétrification	Bâtons/ Baguettes	Sorts ou effets magiques
0 Humain	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4	13	10	12	11	14

POINTS DE VIE

Les PV mesurent la capacité d'un personnage à subir des dommages. Quand un personnage voit ses PV tomber à 0 ou moins, il meurt. Chaque classe de personnage dispose d'un type de dé différent à lancer pour déterminer les PV : d4, d6 ou d8. Au premier niveau et à chaque montée en niveau, les PV sont calculés ainsi :

- Lancer le Dé de Vie de la classe.
- Ajouter le modificateur de CON.
- Ajouter le résultat au total de PV.

Pour améliorer les chances de survie des PJ, vous pouvez leur accorder la valeur maximale du Dé de Vie de leur classe au niveau 1. Un magicien posséderait ainsi au moins 4 points de vie (Dé de Vie égal à 1d4).

Option : Dé de Vie maximum

Le personnage obtient la valeur maximale du Dé de Vie de sa classe. Ainsi, un guerrier de niveau 1 disposerait de 8 points de vie, sans compter le modificateur de CON.

CLASSE D'ARMURE

La CA représente la capacité du PJ à éviter les dommages en parant, en esquivant ou en comptant sur son armure.

Une CA faible ou négative indique une meilleure protection.

Le modificateur de DEX (voir page 7) s'applique à la CA. Prenons l'exemple d'un personnage sans armure (CA 9) ayant 16 en DEX (modificateur de - 2). Sa CA est égale à 7 (9 - 2).

CA de départ

Procédez aux achats d'équipement avant de calculer la CA du personnage. La formule est la suivante :

CA du personnage = CA de l'armure (9 si pas d'armure) + modificateur de DEX.

Par exemple, un personnage ayant acheté une cotte de mailles et doté d'une DEX de 13, soit un modificateur de - 1, aurait une CA de 5 (armure) - 1 (DEX) = 4

JETS DE SAUVEGARDE

Ces jets donnent une chance au personnage de se prémunir contre certaines menaces : souffle de dragon, poison, sort, etc. Lorsque de tels dangers se présentent, le MdT peut demander au joueur de lancer un jet de sauvegarde pour son personnage : si le résultat du lancer de dé, en tenant compte d'éventuels modificateurs, est supérieur ou égal à la valeur de la catégorie de sauvegarde appropriée, alors le test est réussi. Le MdT trouvera des informations supplémentaires à la page 33.

VALEUR D'ATTAQUE

La valeur d'attaque correspond au chiffre à obtenir pour que le PJ réussisse une attaque contre un adversaire d'une CA donnée. Ainsi, un PJ de niveau 1 devra obtenir 10 au moins avec 1d20 pour toucher un ennemi avec une CA de 9. Le modificateur de FOR, pour les attaques rapprochées, ou de DEX, pour les attaques à distance, est à ajouter au résultat du dé. Le tableau de la page 43 contient toutes les valeurs d'attaque.

ALIGNEMENT

L'alignement aide le joueur à définir les grandes lignes de la moralité de son personnage : se montrera-t-il altruiste ou égoïste, respectera-t-il les lois établies, etc.

Notez que les descriptions proposées sont des idéaux types : deux individus d'un même alignement ne vont pas se compor-

ter exactement de la même façon, ni avec le même zèle.

Loi : Les personnages loyaux estiment qu'il faut respecter l'ordre établi et que le bien-être collectif prime sur le bien-être individuel. Ils suivront les règles qu'ils estiment justes, essaieront de dire la vérité et aideront les autres si possible.

Neutralité : Les personnages neutres croient en l'existence d'un équilibre entre les idées de la loi et du chaos. Les actions qu'ils accomplissent, bonnes ou mauvaises, servent leurs propres intérêts plutôt que ceux des autres.

Chaos : Les personnages chaotiques croient que le hasard gouverne l'existence et que l'individu est la mesure de toutes choses. Par conséquent, ils ne se sentent pas tenus de respecter les règles et privilégieront leur bien-être à celui des autres.

LANGUES

Tous les personnages connaissent la langue commune, qui est par défaut celle de tous les humains. Cependant, le MdT peut établir qu'il existe différentes langues humaines ; il faudra alors en choisir une à la place de la langue commune.

Les personnages particulièrement intelligents connaissent des langues supplémentaires, qui peuvent être choisies par le MdT : par exemple, la langue d'une espèce de monstre, d'un peuple disparu ou d'une communauté d'érudits.

MONNAIE

La pièce de monnaie la plus commune est la pièce d'or (PO). Celle-ci vaut deux pièces d'électrum (PE) ou 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre. Il existe enfin les pièces de platine, qui valent 10 pièces d'or chacune. 10 pièces pèsent environ 0,5 kg. Afin de simplifier les calculs, le MdT peut utiliser la capacité de transport maximale du conteneur principal d'un personnage (un sac à dos dans la plupart des cas) pour déterminer le nombre de pièces pouvant être transportées. Par exemple, un personnage doté d'un petit sac à dos d'une capacité de 10 kg pourrait transporter jusqu'à 200 pièces, même si le sac contient déjà autre chose.

Valeur d'échange					
Pièces	PC	PA	PE	PO	PP
Pièce de cuivre (PC)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (PA)	10	1	1/5	1/10	1/100
Pièce d'électrum (PE)	50	5	1	1/2	1/20
Pièce d'or (PO)	100	10	2	1	1/10
Pièce de platine (PP)	1 000	100	20	10	1



ÉQUIPEMENT

Les personnages commencent avec l'équipement suivant :

Sac à dos de 20 kg contenant : 1 tente, 1 place, 10 jours de rations, 1 corde en chanvre de 15 m, 1 grappin, 8 torches, 1 couverture d'hiver, 2 gourdes, 2 silex et amorce, 10 pièces d'argent.

Chaque classe dispose en plus de l'équipement spécifique suivant :

Guerrier : 1 épée longue ou hache à 1 main, 1 bouclier, 1 arc court avec 1 carquois de 20 flèches, 1 armure de cuir.

Clerc : 1 masse, 1 bouclier, une armure de cuir, 1 fiole d'eau bénite, un symbole religieux (croix, amulette, etc.).

Magicien : 1 dague, 1 grimoire, 1 étui à carte avec de quoi écrire (plume et fiole d'encre).

Listes d'équipement

Armure	Prix	CA
Armure d'écailles	50 PO	6
Armure de cuir	6 PO	8
Armure de plaques	450 PO	3
Bouclier*	10 PO	- 1
Brigandine	30 PO	7
Casque	10 PO	—
Cotte de mailles	70 PO	5
Cuirasse segmentée	75 PO	4
Gambison	4 PO	8
Jazeran	85 PO	4
Sans armure	-	9

* Utiliser un bouclier réduit la CA de 1. Un bouclier ne peut être utilisé avec une arme à deux mains ou une arme de trait telle que l'arc ou une arbalète.

Arme	Prix	Dommages
Arbalète légère	30 PO	—
30 carreaux légers	7 PO	1d6
Arbalète lourde	50 PO	—
30 carreaux lourds	10 PO	2d4
Arc court	25 PO	—
Arc long	40 PO	—
20 flèches	5 PO	1d6
Arme d'hast*	7 PO	1d10
Bâton*	2 PO	1d6
Dague	3 PO	1d4
Épée à deux mains*	15 PO	1d10
Épée courte	7 PO	1d6
Épée longue	10 PO	1d8
Fléau	3 PO	1d6
Fléchette	5 PA	1d4
Fronde	2 PO	—
10 billes de fronde	1 PO	1d4
Gourdin	3 PO	1d4
Hache à 1 main	1 PO	1d6
Javelot	1 PO	1d6
Lance courte	3 PO	1d6
Marteau léger	1 PO	1d4
Marteau de guerre*	7 PO	1d8
Masse	5 PO	1d6

* Ces armes sont considérées comme étant des armes à deux mains.

Animaux et transports

terrestres	Prix
Alimentation (par jour)	5 PC
Âne	8 PO
Charriot	200 PO
Charrette	100 PO
Cheval de bât	40 PO
Cheval de monte	75 PO
Cheval de guerre	250 PO
Chien	3 PA
Chien de Garde	25 PO
Mule	30 PO
Poney	30 PO
Écurie (par jour)	5 PC

Équipement	Prix
Carquois (20 flèches ou 30 carreaux)	1 PO
Corde en chanvre (15 m)	1 PO
Couverture d'hiver	5 PA
Eau bénite (fiolle)	25 PO
Étui à carte ou à parchemin	1 PO
Gourde (vide)	3 PC
Fiolle pour encre, potion ou eau bénite	1 PO
Grappin	1 PO
Huile (fiolle de 0,5 L)	1 PA
Grimoire (vierge)	15 PO
Outils de crochetage	30 PO
Pelle	2 PO
Perche en bois, 3 m	2 PA
Pic de mineur	3 PO
Pied-de-biche	2 PO
Pointes en fer (12)	1 PO
Rations de voyage	5 PA
Sac à dos (vide)	2 PO
Sac de couchage	1 PA
Silex et amorce	2 PO
Tente (1 place)	5 PO
Torches (8)	3 PA
Vin (1 L)	1 PO



Description des objets

Quelques objets sont décrits ici. Si les joueurs veulent que leurs personnages achètent des objets non compris dans les listes d'équipement, le MdT peut utiliser les objets disponibles comme source d'inspiration en vue de déterminer les caractéristiques du nouvel équipement.

Bête de somme : La plupart des chevaux et des mules peuvent porter jusqu'à 90 kg et se déplacer à une vitesse de 36 m par tour.

Charriot : C'est un véhicule ouvert à quatre roues utilisé pour transporter des poids lourds. Généralement, deux ou quatre chevaux de bât (ou autres bêtes de somme) le tirent. Deux chevaux peuvent tirer un poids de 700 kg, contre 1 400 kg pour quatre chevaux. Un charriot peut se déplacer à la même vitesse et selon les mêmes conditions qu'une charrette.

Charrette : Une charrette est tirée par un ou deux grands chevaux ou 2-4 ânes ou mules ; sa vitesse est de 20 m par tour sur une route. Elle peut porter 200 kg si elle est poussée par un seul cheval ou deux mules, et 300 kg si elle est poussée par deux chevaux ou quatre mules.

Corde en chanvre : Elle peut supporter le poids de trois créatures de taille humaine.

Corde en soie : Plus solide qu'une corde en chanvre, cette corde peut supporter le poids de cinq créatures de taille humaine.

Eau Bénite : Cette eau bénite par un clerc est utilisée lors de certains rituels religieux et s'avère être une arme redoutable contre les morts-vivants.

Fiole : Une fiole contient 30 ml de liquide et ses dimensions ne dépassent généralement pas 2,5 cm de large pour 7,5 cm de haut.

Flasque d'huile : Elle peut être utilisée comme arme à distance ou pour alimenter une lampe.

Grappin : Cet objet peut servir à accrocher une corde et possède 3 à 4 dents.

Grimoire (vierge) : Il comprend 100 pages de parchemin, et chaque sort prend une page par niveau de sort.

Lanterne : Une lanterne peut être fermée pour cacher la lumière. Elle consomme une flasque d'huile toutes les 4 heures (24 tours) et éclaire dans un rayon de 9 mètres.

Outils de crochetage : Cette trousse comprend tout le nécessaire pour crocheter des serrures.

Pied-de-biche : Long de 1 à 1,5 m et fait en fer robuste, le pied-de-biche permet notamment de forcer des portes ou des coffres.

Rations de voyage : Cette nourriture est séchée en prévision de longs voyages, lorsque l'obtention d'autres sources de nourriture est incertaine.

Sac à dos : Il comporte deux lanières et peut être porté sur le dos, laissant ainsi les mains libres. Il peut contenir environ 20 kg.

Silex et amorce : Allumer une torche avec un silex et une amorce constitue une action complète et allumer tout autre feu avec ce matériel prend au moins aussi longtemps.

Torche : Une torche brûle pendant 1 heure et éclaire dans un rayon de 9 m. En combat, une torche inflige 1d4 dommages.

III. SORTS

GÉNÉRALITÉS

Deux types de magie sont décrits ici : la magie divine des clercs et la magie profane des magiciens. La magie profane implique une laborieuse mémorisation de formules inscrites sur des grimoires, alors que la magie divine est basée sur la prière et la méditation.

Avant de pouvoir lancer un sort, il faut l'avoir en mémoire. Le nombre de sorts mémorisés et leur puissance (classée en niveaux de sort) dépendent du niveau de classe du lanceur. Ensuite, lancer un sort implique d'accomplir une gestuelle précise, tout en prononçant les paroles ésotériques adéquates.

Une fois le sort lancé, toute trace de celui-ci s'efface de l'esprit du lanceur. Cependant, un personnage peut mémoriser le même sort plus d'une fois, tant qu'il respecte les limites de sorts indiquées dans le tableau de progression magique de sa classe.

Sorts de départ

Clercs : Tous les sorts divins de niveau 1.

Magiciens : 2 sorts profanes de niveau 1 et 1 sort profane de niveau 2.

Récupération des sorts

Tous les lanceurs de sorts ont besoin de huit heures de repos avant de pouvoir récupérer ou changer leurs sorts, puis doivent consacrer une heure à mémoriser les sorts choisis parmi ceux auxquels ils ont accès.

Apprendre des sorts

Clercs : Par défaut, ils ont accès à tous les sorts qu'ils sont capables de lancer et n'ont donc pas besoin d'apprendre de nouveaux sorts. Le MdT peut autoriser tous les sorts divins ou druidiques indiqués dans ce chapitre ou bien créer des listes de sorts spécifiques, par exemple pour refléter les domaines d'intervention de la divinité vénérée par un clerc.

Magiciens : Pour ajouter des sorts à leurs grimoires, les magiciens peuvent recourir aux services d'une guilde liée à leur classe lorsqu'ils progressent en niveau. Ils obtiennent ainsi de nouveaux sorts, déterminés aléatoirement ou par le MdT. Si le MdT n'autorise pas cette méthode, ils devront trouver par leurs propres moyens des parchemins de sorts ou même d'autres grimoires contenant de nouveaux sorts. La limite au nombre de sorts pouvant être appris est laissée à l'appréciation du MdT : par exemple 6 sorts de chaque niveau, ou $3 + \text{INT}$ sorts de chaque niveau.

Un sort provenant d'un parchemin disparaît de ce parchemin lorsqu'il est inscrit sur un grimoire ; par contre, copier des sorts d'un grimoire à un autre n'efface pas les sorts du grimoire copié.

Perte de grimoire

Si un grimoire est détruit ou perdu, un magicien pourra réécrire les sorts en faisant appel à sa mémoire ou en effectuant des recherches ; pour chaque niveau de sort, cela prendra 1 semaine de temps de jeu et 1 000 PO.

Par exemple, si deux sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2 doivent être remplacés, il faudra 4 semaines de travail, pour un cout de 4 000 PO. Cette activité requiert une concentration totale de la part du personnage, qui ne pourra pas s'engager dans d'autres occupations pendant ce temps.

Conditions de lancer

Les lanceurs de sorts doivent être capables de mouvoir leurs mains et de parler afin d'accomplir et de prononcer les gestes et les paroles nécessaires; ils ne peuvent utiliser leur magie s'ils sont ligotés, bâillonnés ou sous l'effet d'un sort de Silence. De plus, pendant le round où ils incantent un sort, ils ne peuvent accomplir aucune autre action (sauf si l'option Magie mobile est utilisée). Dans la plupart des cas, ils doivent avoir la ou les cibles du sort — monstre, personnage, zone d'effet — dans leur ligne de vue (sauf indication contraire dans la description du sort).

Option : Magie mobile

Les lanceurs de sorts peuvent utiliser leur mouvement de combat pendant le round où ils préparent un sort. Cela facilite l'utilisation des sorts de courte portée.

En cas de rencontre ou de combat, si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit annoncer son intention avant la détermination de l'initiative au début du round ; si le personnage est touché par un adversaire ou qu'il rate un jet de sauvegarde avant qu'il puisse lancer le sort, ce sort est interrompu et échoue, tout en s'effaçant de la mémoire du personnage.



Jets de sauvegarde

Certains sorts, comme indiqué dans leur description, autorisent un jet de sauvegarde qui pourra, s'il est réussi, réduire ou éliminer l'effet du sort.

Sorts réversibles

Certains sorts sont réversibles. Le sort inverse est indiqué en gras dans la description du sort réversible. Les magiciens devront considérer le sort inverse comme un sort différent et donc le mémoriser à l'avance, mais ils auront le droit de mémoriser les deux formes du sort. Un clerc ou un druide peut utiliser n'importe quelle forme du sort sans avoir à prier séparément pour chaque version, sauf si le MdT estime que le sort inverse est incompatible avec la foi du clerc. Toutefois, un clerc peut s'attirer les foudres de son dieu s'il lance une version d'un sort dont les effets vont à l'encontre de son alignement.

Effets cumulatifs

Les sorts affectant des caractéristiques ou capacités différentes peuvent être combinés. De plus, les sorts peuvent s'ajouter aux effets d'objets magiques. Cependant, ils ne peuvent pas être combinés pour augmenter la même caractéristique ou capacité. Ainsi, un personnage ne peut pas cumuler les effets de deux sorts de Bénédiction : le deuxième sort remplacera le premier.

Détails des sorts

Les sorts sont détaillés dans les pages suivantes. Chaque entrée comprend trois catégories d'informations :

Niveau : Le type de magie (divin ou profane) et le niveau du sort. Le niveau de classe du lanceur détermine sa capacité à lancer ce sort.

Portée : Décrit la distance à laquelle le sort peut être lancé. Une portée de 0 signifie que l'effet du sort est centré sur le lanceur lui-même, alors qu'un sort avec une portée de 18 m peut être lancé à 18 m ou moins du lanceur. Une portée de Contact signifie que le lanceur doit toucher la cible désirée pour que le sort fonctionne. La zone d'effet du sort, qui équivaut parfois à la portée, est indiquée si nécessaire dans la description du sort.

Description : Une explication en quelques lignes du fonctionnement du sort.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont décrits ici par ordre alphabétique. Le terme « lanceur » désigne le personnage utilisant le sort, qu'il soit clerc ou magicien.

BÉNÉDICTION (RÉVERSIBLE)

Niveau : Divin 2

Durée : 6 tours

Portée : 18 m

Bénédition enhardit les alliés du lanceur, mais n'affecte pas les ennemis compris dans la zone d'effet de 6 m x 6 m. Chaque allié obtient un bonus de + 1 au moral, à ses jets d'attaque et à ses jets de dommages.

Malédiction n'affecte pas les alliés dans la zone d'effet et inflige des malus de - 1 aux ennemis au lieu des bonus indiqués plus haut.

BOUCLIER

Niveau : Profane 1

Durée : 2 tours

Portée : 0

Ce sort crée un champ de force invisible qui protège le lanceur. Pour la durée du sort, la CA du lanceur est égale à 2 contre les attaques de projectile et à 4 contre les autres types d'attaques.

CHARME-PERSONNE

Niveau : Profane 1

Durée : Spéciale

Portée : 36 m

La créature humanoïde ciblée par le sort considère le lanceur comme un ami et un allié de confiance : son attitude est considérée comme amicale. Les morts-vivants et les humanoïdes plus grands que des ogres ne sont pas affectés par ce sort. Le lanceur ne peut pas contrôler la personne charmée comme un automate, mais il est capable de lui donner des ordres, sous réserve de parler le langage de la créature ou d'être un habile pantomime. Ces ordres seront plus ou moins respectés en fonction de leur nature et de l'alignement de la cible ; de plus, la créature n'obéira pas à des ordres lui intimant des actions suicidaires ou douloureuses, bien qu'il soit possible de la convaincre d'accomplir quelque chose de dangereux. Tout acte de la part du lanceur ou de ses alliés apparents qui menace la créature charmée mettra fin au sort. Selon son intelligence, la créature charmée aura le droit d'effectuer des jets de sauvegarde contre les sorts à des intervalles plus ou moins espacés : tous les mois pour une INT de 8, toutes les semaines pour une INT de 9 à 12, et tous les jours pour une INT de 13 à 18. Enfin, Charme-personne peut être annulé par le sort Dissipation de la Magie.



CHARME-SERPENTS

Niveau : Divin 2

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 18 m

Le lanceur est capable d'affecter le comportement des serpents, en les rendant indifférents à lui et à son groupe. Il affecte un nombre de DV de serpents inférieur ou égal à son niveau de classe. Par exemple, un lanceur de niveau 7 peut affecter sept serpents avec 1 DV, deux serpents avec 3 DV et un avec 1 DV, trois serpents avec 2 DV et un avec 1 DV... Les serpents non hostiles sont charmés pendant $1d4 + 1$ tours. Les serpents hostiles sont plus difficiles à charmer : ils ne seront affectés que pour $1d4 + 1$ rounds.

CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS

Niveau : Divin 2

Durée : 1 round

Portée : 3 m

Le lanceur connaît immédiatement l'alignement d'un personnage ou d'un monstre à portée. Les objets magiques avec un alignement ainsi que la nature d'un endroit saint ou maudit seront également révélés.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Niveau : Divin 1, Profane 1

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Dans un rayon de 18 m autour du lanceur, tous les objets, créatures et autres éléments enchantés brillent pour la durée du sort. Le lanceur peut se déplacer pendant ce temps afin d'amener d'autres objets dans la zone d'effet du sort.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ

Niveau : Profane 2

Durée : 5 rounds par niveau

Portée : 3 m par niveau

Le lanceur peut voir des créatures ou des objets invisibles, cachés, éthérés ou astraux sous réserve qu'ils soient directement dans sa ligne de vue et à portée du sort.

DÉTECTION DE PENSÉES

Niveau : Profane 2

Durée : 12 tours

Portée : 18 m

Le lanceur peut choisir une direction et se concentrer pendant 1 tour. Après ce tour, il peut percevoir les pensées de toutes les créatures dans un rayon de 18 m. Il comprend la signification de toutes les pensées même s'il ne connaît pas le langage de la créature. Cependant, si plusieurs créatures sont à portée du sort, le mélange confus de leurs pensées oblige le lanceur à prendre un tour supplémentaire pour distinguer celles d'une créature spécifique. La capacité à entendre les pensées est bloquée par la présence de plomb ou de bois d'une épaisseur de 0,5 m ou plus.

DÉTECTION DE PIÈGES

Niveau : Divin 2

Durée : 2 tours

Portée : 9 m

Une lueur magique bleutée illumine une zone ou des objets piégés dans un rayon de 9 m autour du lanceur. Les pièges magiques et mécaniques sont détectés. Cependant, le sort ne fournit aucune indication sur la nature des pièges ou la façon de les désactiver.

DÉTECTION DU MAL

Niveau : Profane 2

Durée : 6 tours

Portée : 0

Le lanceur peut sentir la présence d'intentions maléfiques à son égard dans un rayon de 36 m autour de lui, qu'elles émanent d'êtres vivants ou d'objets enchantés : ces objets et créatures brilleront alors d'une lueur magique. Le MdT devra décider ce que signifie «maléfique» : certaines choses, comme les pièges, peuvent être dangereuses sans pour autant être maléfiques. Ce sort ne permet pas de lire dans les pensées.

DISQUE FLOTTANT

Niveau : Profane 1

Durée : 6 tours

Portée : 2 m

Le lanceur crée un champ de force légèrement concave, de 1 m de diamètre et de 0,5 cm de profondeur en son centre, qui flotte constamment à 1 m du sol. À moins d'un ordre du lanceur, le disque restera toujours à 2 m de distance de celui-ci et le suivra à la même vitesse que lui, de façon à maintenir cet intervalle. Lorsque le disque disparaît à la fin du sort, ce qu'il transportait tombe à terre.

FORCE FANTASMATIQUE

Niveau : Profane 2

Durée : Voir ci-dessous

Portée : Profane 36 m

Aussi longtemps que le lanceur garde sa concentration, il peut créer une illusion active et persistante dans une zone de 6 m sur 6. Une illusion disparaîtra si elle est touchée par une créature, mais un monstre illusoire peut être créé pour attaquer un adversaire. Un observateur ayant réussi un jet de sauvegarde contre les sorts perce l'illusion. Si le jet de sauvegarde échoue, l'illusion persiste et tout monstre illusoire semblera infliger des dommages lorsqu'il attaquera un adversaire. Ces dommages sont imaginaires, tout comme les effets spéciaux générés par l'attaque : si l'adversaire perd tous ses PV, il ne mourra pas, mais sombrera dans l'inconscience. Un monstre illusoire a une CA de 9 et il disparaîtra si un ennemi réussit une attaque contre lui. Notez que le lanceur ne peut pas accomplir d'autres actions alors qu'il se concentre sur le sort.

IMAGE MIROIR

Niveau : Profane 2

Durée : 6 tours

Portée : 0

1d4 répliques illusoires du lanceur apparaissent, compliquant ainsi la tâche des attaquants. Ces répliques imitent les actions du lanceur : préparation de sort, absorption de potion... Les ennemis qui tentent d'atteindre le lanceur devront d'abord détruire toutes les répliques; chacune disparaît dès qu'elle est attaquée, même s'il n'y a pas de contact physique.

IMMOBILISATION D'HUMANOÏDES

Niveau : Profane 3

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 36 m

Ce sort paralyse 1d4 humanoïdes s'ils échouent à un jet de sauvegarde contre les sorts, mais les morts-vivants et les monstres de grande taille, comme les géants, ne sont pas affectés. Il est possible de ne cibler qu'une seule créature, qui aura alors un malus de -2 à son jet de sauvegarde. Les cibles paralysées sont conscientes et respirent normalement, mais elles ne peuvent entreprendre aucune action, même parler.

INVISIBILITÉ

Niveau : Profane 2

Durée : Voir ci-dessous

Portée : Contact

La créature ou l'objet touché devient invisible, même en infravision. Si le sujet trans-

porte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 m de lui.

Un personnage invisible n'est pas silencieux pour autant; de plus, certaines conditions ou situations peuvent le rendre repérable, par exemple s'il marche dans une flaque ou dans la neige. Le sort dure indéfiniment, mais cesse dès que le sujet attaque quelqu'un ou quelque chose. On considère également comme une «attaque» tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir des escaliers, invoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, lui et son équipement redeviennent immédiatement visibles. Les sorts affectant uniquement les alliés du personnage, comme Bénédiction, ne sont pas considérés comme des attaques, même lorsque leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

LECTURE DE LA MAGIE

Niveau : Profane 1

Durée : 1 tour

Portée : 0

Le lanceur peut déchiffrer des instructions magiques sur des objets — armes, livres, parchemins, etc. — qui seraient normalement inintelligibles. Cela n'invoque généralement pas la magie contenue dans l'écriture, sauf éventuellement dans le cas d'un parchemin maudit. De plus, après avoir utilisé le sort, le lanceur sera désormais capable de lire le texte particulier qu'il voulait décoder sans avoir recours à Lecture de la Magie. Tous les grimoires sont rédigés de telle façon que seuls leurs possesseurs sont capables de les déchiffrer sans l'aide de Lecture de la Magie.

LECTURE DES LANGAGES

Niveau : Profane 1

Durée : 2 tours

Portée : 0

Pour la durée du sort, le lanceur peut lire n'importe quel langage, message codé, carte ou tout autre ensemble d'instructions écrites. Ce sort ne permet pas de parler une langue étrangère.

LÉVITATION

Niveau : Profane 2

Durée : 6 tours + 1 tour par niveau

Portée : 0

Le lanceur peut se déplacer vers le haut ou le bas comme il le désire. Il dirige mentalement ces mouvements à une vitesse de

6 m par round. Il ne peut pas se déplacer horizontalement, mais il a le droit de se hisser le long d'une falaise ou de pousser contre un plafond pour se déplacer latéralement (en général à la moitié de sa vitesse terrestre).

LOCALISATION D'OBJET

Niveau : Profane 2

Durée : 2 tours

Portée : 18 m + 3 m par niveau

Le lanceur détecte la direction d'un objet spécifique, pour peu qu'il le connaisse ou le visualise clairement; si l'image mentale que se fait le lanceur de l'objet n'est pas suffisamment proche de la réalité, le sort ne fonctionne pas. S'il cherche un type d'objet, il détecte celui qui est le plus proche. Ce sort ne peut être utilisé pour trouver des monstres ou des personnages.

LUMIÈRE (RÉVERSIBLE)

Niveau : Divin 1, Profane 1

Durée : 6 tours + 1 tour par niveau

Portée : 36 m

Un objet ciblé par ce sort brillera comme une torche, éclairant les alentours dans un rayon de 4,5 m. L'effet est immobile, mais peut être lancé sur un objet transportable. Ce sort peut aussi être lancé sur les yeux d'un monstre ou d'un personnage : si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle est aveuglée pendant 12 tours.

Ténèbres crée une zone de noirceur imperméable à la lumière (ainsi qu'à l'infravision et à la vision nocturne) dans un rayon de 4,5 m. Un sort de Lumière contre les effets d'un sort de Ténèbres.

LUMIÈRE CONTINUELLE (RÉVERSIBLE)

Niveau : Divin 3, Profane 2

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Ce sort crée de façon permanente une sphère lumineuse d'un diamètre de 18 m. Il peut être lancé sur des objets afin de rendre la sphère transportable, mais aussi sur une créature ; dans ce cas, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le sort est lancé avec succès sur les yeux d'une créature, celle-ci devient aveugle jusqu'à ce que le sort soit annulé par Dissipation de la Magie.

Le sort inverse, **Ténèbres Continuelles**, crée une sphère d'obscurité d'un diamètre de 18 m : la vision normale, l'infravision, les lampes, les torches ou le sort Lumière ne suffisent pas à percer les ténèbres. Le sort peut être contré avec Lumière Continue ou Dissipation de la Magie, et il peut aussi être lancé sur les yeux d'une créature pour l'aveugler.

PARLER AUX ANIMAUX

Niveau : Divin 2, Druidique 1

Durée : 6 tours

Portée : 9 m

Le lanceur peut comprendre les animaux ordinaires ou leurs déclinaisons « géantes » et communiquer avec eux : un type particulier d'animal, décidé au lancement du sort, pourra ainsi répondre à ses questions, ce qui ne le rendra pas pour autant plus amical ou coopératif que la normale. Un animal déjà amical envers le lanceur lui rendra peut-être un service.

PROJECTILE MAGIQUE

Niveau : Profane 1

Durée : 1 tour

Portée : 45 m

Une flèche lumineuse et intangible apparaît dans les airs à côté du lanceur : elle plane à proximité de lui et suit ses mouvements jusqu'à ce qu'il décide de la tirer sur une cible.

Une fois tirée, la flèche atteint automatiquement la cible et lui inflige 1d6 + 1 dommages. La cible doit être dans le champ de vision du lanceur, mais peut être en partie dissimulée.

Le magicien obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux de classe, soit trois projectiles au niveau 5, cinq au niveau 10, etc. Il peut répartir ces projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile n'affecte qu'un seul adversaire.

PROTECTION CONTRE LE MAL

Niveau : Divin 1, Profane 1

Durée : 12 tours

Portée : 0

Une barrière magique apparaît à 0,5 m autour du lanceur : elle le protège des attaques de créatures mal intentionnées (et de celles dont l'alignement diffère du lanceur), du contrôle mental, et des créatures invoquées. La barrière se déplace avec le lanceur et a deux effets majeurs.

Premièrement, le lanceur gagne un bonus de -1 à sa CA et de $+1$ à ses jets de sauvegarde, bonus qui s'applique contre toutes les attaques de créatures maléfiques et les effets qu'elles peuvent produire. Deuxièmement, la barrière empêche les créatures invoquées d'entrer en contact avec le lanceur : leurs attaques avec des armes naturelles sont inefficaces et elles sont repoussées si de telles attaques impliquent de toucher le lanceur. Cette protection contre les créatures invoquées prend fin dès que le lanceur tente de forcer la barrière ou d'attaquer une des créatures bloquées.

PURIFICATION (RÉVERSIBLE)

Niveau : Divin 1

Durée : Permanente

Portée : 3 m

Ce sort rend propre à la consommation de la nourriture ou de l'eau souillée, pourrie, empoisonnée, contaminée... Ce sort peut affecter 6 litres d'une boisson, une ration de voyage, ou une quantité de nourriture non préservée suffisante pour 12 personnes de taille humaine. Ce sort n'empêche pas la nourriture de se gâter ou de pourrir.

Putréfaction gâte la même quantité de nourriture et de boisson.

RÉSISTANCE AU FROID

Niveau : Divin 1

Durée : 6 tours

Portée : 9 m

La créature ciblée par ce sort n'est pas affectée par le froid non magique et bénéficie d'un bonus de $+2$ à tous les jets de sauvegarde contre les sorts ou attaques de souffle basées sur le froid. De plus, un dommage est soustrait à chaque dé de dommages d'une attaque basée sur le froid, jusqu'à un minimum de 1 dommage par dé.

RÉSISTANCE AU FEU

Niveau : Divin 2

Durée : 6 tours

Portée : 9 m

La créature ciblée par ce sort n'est pas affectée par la chaleur intense non magique et bénéficie d'un bonus de $+2$ à tous les jets de sauvegarde contre les sorts ou attaques de souffle basées sur la chaleur. De plus, un dommage est soustrait à chaque dé de dommages d'une attaque basée sur la chaleur, jusqu'à un minimum de 1 dommage par dé.

SOMMEIL

Niveau : Profane 1

Durée : 4d4 tours

Portée : 72 m

Ce sort plonge dans un sommeil magique une créature de $4 + 1$ DV ou jusqu'à 2d8 DV de créatures de moins de $4 + 1$ DV. Dans ce dernier cas, un monstre avec moins de 1 DV est considéré comme ayant 1 DV et les éventuels bonus au DV sont ignorés : un monstre avec 3 DV + 2 sera donc traité comme un monstre avec 3 DV.

Les créatures avec le moins de DV sont affectées en premier ; s'il ne reste pas suffisamment de DV pour affecter une créature (par exemple, il ne reste que 2 DV pour affecter un monstre avec 3 DV), ces DV sont gaspillés. Les créatures endormies sont sans défense : une arme tranchante peut les tuer instantanément. Elles se réveilleront si elles sont giflées ou blessées, mais ne réagiront pas aux bruits normaux. Sommeil n'affecte pas les morts-vivants.

TOILE D'ARAIGNÉE

Niveau : Profane 2

Durée : 48 tours

Portée : 3 m

Ce sort crée une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures dans une zone de 3 m sur 3. Les créatures affectées sont incapables de bouger, mais peuvent se libérer plus ou moins rapidement selon leur force. Toute créature avec une caractéristique de FOR entre 3 et 18 peut se libérer en 2d4 tours. Les créatures avec plus de 18 en FOR (que cette FOR soit augmentée magiquement ou non) peuvent se libérer en 4 rounds. Les fils de la toile sont inflammables : toutes les créatures prises dans une toile enflammée subissent 1d6 dommages de feu pendant 2 rounds avant de recouvrer la liberté.

VENTRILOQUIE

Niveau : Profane 1

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Pour la durée de Ventriloquie, le lanceur peut faire surgir sa voix de n'importe quel endroit à portée du sort.

VERROU ARCANÉ

Niveau : Profane 2

Durée : Permanente

Portée : 3 m

Ce sort verrouille magiquement la porte, le coffre ou le portail ciblé, d'une manière semblable au sort Verrouillage. Le lanceur peut passer outre son propre Verrou Arcané sans l'affecter pour autant. Les sorts Dissipation de la Magie ou Déblocage peuvent libérer une porte ou un objet verrouillé par ce sort : le premier met fin au sort alors que le deuxième ne fait qu'autoriser un passage. En outre, tout lanceur de sorts qui possède au moins 3 niveaux de classe de plus que le lanceur peut ignorer les effets du Verrou Arcané.

VERROUILLAGE

Niveau : Profane 1

Durée : 2d6 tours

Portée : 3 m

Ce sort bloque magiquement une porte, un portail, une fenêtre ou un volet en bois, en métal ou en pierre. Il empêche d'ouvrir l'objet protégé, exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. Déblocage ou Dissipation de la Magie font disparaître le Verrouillage.

IV. L'AVENTURE

L'ÉQUIPE D'AVENTURIERS

De nombreuses aventures se déroulent dans des labyrinthes, appelés aussi « donjons » : ce sont souvent des cavernes, des couloirs et des salles remplies de monstres, de pièges, d'énigmes et de trésors.

Pourquoi les personnages se rendent-ils dans des lieux aussi périlleux ? Ils ont peut-être une tâche spécifique à remplir ou sont tout simplement attirés par l'aventure, la gloire ou les richesses. Afin d'améliorer leurs chances de survie, ils se réunissent en équipe. Chaque classe de personnage a son utilité : le guerrier combat en première ligne, le clerc soigne, le magicien lance les sorts offensifs les plus puissants. Parfois, l'équipe n'est pas assez nombreuse pour affronter les périls du labyrinthe ; elle peut alors embaucher des PNJ appelés compagnons d'armes (voir page 32) pour compléter ses effectifs. Le MdT peut aussi autoriser un joueur à incarner plus d'un personnage ; dans ce cas, les personnages du joueur doivent éviter de se faire des traitements de faveur, par exemple en s'échangeant des objets ou des richesses, sauf si le MdT estime la transaction valable.

Organisation

L'ordre de marche de l'équipe dépend de la largeur des passages d'un labyrinthe. Normalement, les personnages devraient se déplacer côte à côte, en paires. Avec un ordre de marche standard, les personnages les plus robustes seraient devant, suivis par les magiciens, et les personnages assez costauds, comme les clercs, protégé-

raient les arrières avec les éventuels guerriers restants. Il vaut mieux rédiger l'ordre de marche, de façon à ce que la position de chacun soit toujours connue. Si le MdT utilise une grande carte pour représenter le labyrinthe, les joueurs peuvent avoir recours à des dés, des morceaux de carton ou même des figurines pour représenter leurs personnages en ordre de marche.

Un joueur sera désigné comme cartographe. Il aura pour tâche de dessiner le labyrinthe au fur et à mesure de la progression du groupe afin d'éviter que celui-ci se perde. Les labyrinthes sont le plus souvent dessinés sur du papier millimétré. Plus encore que les autres joueurs, le cartographe doit prêter attention à toutes les descriptions du MdT sur les endroits traversés : une erreur mettrait en danger le groupe entier...

Si le personnage incarné par le cartographe meurt, celui-ci transmet la fonction à un autre joueur. En jeu, on considère que le personnage du nouveau cartographe prend la carte du défunt pour continuer sa tâche.



AVENTURES DANS LES

LABYRINTHES

Cette section présente les principales règles liées à l'exploration de labyrinthes.

Temps et mouvement

Dans un labyrinthe, l'unité temporelle de base est le tour, qui représente dix minutes de temps de jeu. Les actions de personnages qui prennent un tour peuvent inclure la recherche de portes secrètes ou de pièges dans une pièce de 3 m x 3 m, ainsi qu'un déplacement au maximum de la valeur de mouvement (36 m à moins d'être très encombré). Cette valeur de mouvement est nommée mouvement d'exploration et tient compte du fait que les personnages sont en train d'explorer le labyrinthe : ils font attention où ils mettent les pieds, cartographient les environs, et prennent soin d'éviter tout obstacle. Le mouvement de combat est utilisé lorsque les personnages font face à un péril plus immédiat : des monstres par exemple... Dans ce cas, l'unité temporelle est le round, qui représente dix secondes de temps de jeu. Les personnages se déplacent alors à 1/3 de leur mouvement à chaque round, soit 12 m en moyenne, à moins qu'ils utilisent leur vitesse de course, c'est-à-dire 36 m par round.

Toutes ces distances peuvent être mesurées précisément sur une carte quadrillée. Dans une carte à grande échelle, un carré représente habituellement 1,5 m. Dans tous les cas, c'est au MdT qu'il appartient de déterminer ce qui peut être accompli lors d'un tour ou d'un round.

Repos

Les personnages peuvent rester actifs 5 tours (exploration, combat, etc.), puis doivent se reposer 1 tour.

Les personnages qui ne se reposent pas sont **épuisés** : ils subissent un malus de - 2 à tous leurs jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de + 2 [- 2] à leur CA jusqu'à ce qu'ils se soient reposés 1 tour.

Course : Un personnage devient épuisé à la fin d'une course (voir Mouvement lors des rencontres, page 37) et doit donc se reposer 1 tour pour se rétablir.

Sorts : un personnage a besoin de huit heures de sommeil, puis d'une heure de mémorisation, pour récupérer ses sorts (voir page 17).

Guérison

Tous les êtres vivants regagnent des PV en se reposant ou en recourant à la magie. Un personnage ou un monstre regagne 1d3 PV pour chaque jour de repos complet, jusqu'à atteindre son total maximal de points de vie ; si le repos est interrompu, il ne regagnera aucun PV ce jour-là. La guérison magique, via des sorts ou des potions, agit instantanément. Il est possible de combiner guérison magique et naturelle.

Lumière et ténèbres

Pour évoluer dans des labyrinthes, les personnages auront sûrement besoin de torches ou de lanternes. Ces sources de lumière éclairent dans un rayon de 9 m. Les lanternes utilisent comme carburant des flasques d'huile, à raison d'une flasque d'huile tous les 24 tours pour un éclairage continu. Les torches brûlent continuellement pendant 6 tours avant de s'éteindre.

Les personnages ou les monstres qui transportent des sources de lumière ne peuvent pas surprendre des adversaires, parce que la lumière signale leur position.

De nombreux monstres et humanoïdes possèdent l'infravision. Les personnages avec l'infravision peuvent voir la chaleur qui irradie de toute chose. Généralement, les êtres vivants sont visibles avec des tons de rouge, de jaune et de bleu, alors que les objets « tièdes » sont gris et les objets froids sont noirs. Les humanoïdes ne peuvent pas lire avec cette lumière, parce que les petits détails ne sont pas discernables. Par contre, ils peuvent détecter les empreintes de pas d'une créature jusqu'à 4 rounds après son passage. L'infravision ne fonctionne que dans le noir : toute lumière, qu'elle soit d'origine magique ou non, l'interrompt.

Certaines créatures peuvent percevoir les rayonnements ultraviolets. Durant la nuit, cela leur permet de voir à une distance de 100 m. Toutefois, comme cette vision repose sur un fort rayonnement de fond, elle n'est pas utile dans un souterrain, à moins qu'il existe une source de rayonnement en guise d'éclairage. Les armes magiques émettent une énergie qui interfère avec la vision ultraviolette.

Enfin, les créatures aveugles, incapables de voir dans le noir ou qui attaquent un adversaire invisible subissent un malus de - 4 à leurs jets d'attaque.

Portes

Les labyrinthes comprennent souvent de nombreuses portes, dont certaines sont secrètes. La plupart sont verrouillées. S'il ne possède pas d'outils de crochetage, un personnage peut tenter de forcer une porte ; dans ce cas, le joueur lance 1d6 : un résultat de 2 ou moins indique que la tentative de son personnage réussit. Les

modificateurs de force s'appliquent, mais les chances de réussite doivent être au moins égales à 1/6 et ne peuvent dépasser 5/6. Par exemple, un personnage avec une FOR de 15 reçoit un bonus de + 1 pour forcer une porte ; il réussira sa tentative avec un jet de 3 ou moins sur 1d6. Un personnage avec une FOR de 5 subit un malus de - 2, mais comme les chances de réussite ne peuvent aller en dessous de 1, elles seront donc égales à 1.

Les portes secrètes ne peuvent être détectées que si les personnages les recherchent spécifiquement. Lorsqu'un joueur déclare que son personnage cherche des portes secrètes, le MdT lance 1d6 : un résultat de 1 indique un succès. Un personnage peut effectuer une seule tentative dans une zone donnée et la recherche dure 1 tour. Comme c'est le MdT qui lance les dés, le joueur ne sait jamais s'il a raté son jet ou s'il n'y a vraiment aucune porte dans la zone.

Si un joueur désire que son personnage écoute à une porte, le MdT lance là aussi 1d6 : en général, un résultat de 1 indique un succès. Un personnage ne peut effectuer qu'une seule tentative d'écoute par porte. Notez que certaines créatures ne font pas de bruit.

Pièges et détection de pièges

Les personnages réussissent à détecter des pièges en obtenant un résultat de 1 sur 1d6. Un joueur doit déclarer que son personnage cherche des pièges à un endroit ; le jet ne peut être effectué qu'une seule fois par endroit examiné et chaque tentative dure 1 tour pour une zone de 3 x 3 m. Comme le MdT lance le dé en secret, le joueur ne saura jamais s'il n'a pas réussi à détecter le piège ou s'il n'y avait vraiment aucun piège dans la zone.

Les pièges ont des déclencheurs spécifiques : ouvrir une porte, marcher sur un endroit particulier... À chaque fois qu'un personnage accomplit une action qui pourrait déclencher un piège, le MdT lance 1d6 : un résultat de 1 ou de 2 indique que le piège s'amorce. Normalement, un piège produit un effet spécifique qui ne peut pas être évité : une porte piégée qui plonge les personnages dans une fosse à piques, une serrure piégée qui dissimule une aiguille empoisonnée, etc.

AVENTURES EN SURFACE

Les aventures en surface partagent certaines similarités avec les aventures dans des labyrinthes : les joueurs doivent décider de leur destination, de l'équipement dont ils auront besoin, et de la manière dont ils comptent arriver à bon port. Là aussi, les personnages suivent un ordre de marche et un cartographe peut enregistrer la progression du groupe si la région est inconnue. Le MdT aura déjà préparé une carte au préalable, de façon à en connaître le tracé. Ce genre de carte est habituellement dessiné sur un papier millimétré avec une grille hexagonale, à une échelle de 18 ou 36 km par hexagone.

Dans une aventure en surface, les conditions du voyage revêtent une importance particulière : les personnages doivent-ils prévoir des habits chauds, acheter des chevaux pour se déplacer plus vite ou pour transporter plus d'équipement, ou encore se procurer un équipement spécial ?



Temps et mouvement en surface

Lorsque les personnages voyagent en surface, le MdT fait défiler le temps par incrément de journée, sauf dans le cas d'une rencontre, où le temps est mesuré en rounds. Contrairement aux aventures en labyrinthe, celles en surface n'utilisent pas souvent le tour comme unité de temps.

En surface, la valeur de mouvement des personnages est multipliée par 3. Un personnage qui se déplace de 36 m par tour dans un labyrinthe se déplacerait donc de 108 m par tour en surface. De plus, le nombre de km que les personnages peuvent effectuer en un jour est égal à leur mouvement d'exploration en labyrinthe. De ce fait, un personnage avec un mouvement d'exploration de 36 m par tour sera capable de se déplacer de 36 km par jour. Il est probable que les personnages ne marcheront pas tous à la même allure ; s'ils veulent rester en groupe, ils devront adopter le rythme du personnage le plus lent. Enfin, le type de terrain traversé affecte la vitesse de mouvement de base, qui est basée sur un chemin dégagé et des conditions de voyage favorables. Trois catégories de terrain sont présentées dans le tableau ci-dessous, mais le MdT peut en déterminer d'autres, comme la traversée de canyons ou de rivières.

Terrain	Mouvement réduit/ augmenté de...
Désert, collines, zones boisées	- 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	- 1/2
Voyage par route, che- min large et dégagé	+ 1/2

Par exemple, si les personnages se déplacent normalement de 36 km par jour, leur vitesse passera à 54 km (36 + 18) par jour s'ils suivent une grande route ou à 18 km (36 - 18) par jour s'ils traversent un marais.

Les personnages peuvent choisir d'effectuer une **marche forcée** : ils augmentent leur vitesse de + 1/2 pour une journée, mais ils seront épuisés (voir page 28) s'ils ne prennent pas ensuite un jour de repos.

Les personnages sont censés se reposer après chaque journée de trajet, sous peine d'être épuisés (voir page 28) le lendemain. Par défaut, le repos dure 8 heures ; le MdT peut autoriser un temps de récupération plus court.

Perdre son chemin

Les personnages peuvent suivre les chemins, routes et autres lieux bien connus sans problème, mais ils sont susceptibles de se perdre s'ils se déplacent à travers une étendue sauvage : dans ce cas-là, au début de chaque journée de voyage, le MdT lance 1d100 et consulte le tableau suivant pour déterminer si le groupe se perd.

Terrain	Chances de se perdre
Plaines	15 %
Montagnes ou collines	32 %
Forêt	32 %
Mer	32 %
Désert	50 %
Jungle ou marais	50 %

Si le groupe se perd, il ne s'en rendra sûrement pas compte tout de suite et pourra même se déplacer dans la mauvaise direction pendant plusieurs jours. Le MdT décide de la direction prise par le groupe et à quel point elle dévie de l'orientation originelle. La déviation peut être légère : ainsi, un groupe qui voudrait aller vers le sud se dirigerait en fait vers le sud-est ou le sud-ouest.

RÈGLES SPÉCIALES

Ces règles détaillent des situations pouvant survenir plus ou moins fréquemment lors d'une aventure.

NAGE

Tous les personnages sont censés savoir nager et ils se déplacent alors à la moitié de leur mouvement normal. Les personnages encombrés peuvent se noyer, si le MdT le désire : les personnages très encombrés, qui portent une armure de plaques ou une grande quantité de trésors, auront sûrement 90 % ou plus de chances de se noyer. Cette probabilité peut baisser jusqu'à 10 % avec des personnages qui portent une armure plus légère et moins de trésors. Avant d'effectuer un test pour savoir si les personnages se noient ou non, le MdT peut autoriser au préalable un test de FOR ou de CON.

Rations et ravitaillement

S'ils s'aventurent dans un labyrinthe, les personnages auront peut-être du mal à trouver de quoi manger, même s'ils pourront parfois tuer un monstre comestible : ils ont intérêt à apporter des rations.

En surface, les personnages peuvent chasser ou chercher de la nourriture. La recherche de nourriture — baies, noix, plantes comestibles ou petits animaux — ne ralentit pas le voyage. Le MdT lance 1d6 pour chaque jour de voyage que les personnages passent à chercher de la nourriture : un résultat de 1 indique que les personnages ont récupéré de quoi nourrir 1d6 créatures de taille humaine.

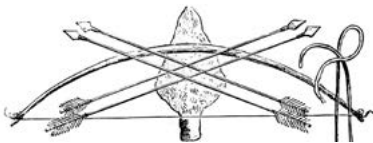
La chasse suit les mêmes règles, mais réussit sur un résultat de 1-2 et doit constituer la seule activité de la journée : aucun voyage n'est possible. De plus, pendant que le groupe chasse, le MdT testera la présence de monstre errant en s'aidant des tableaux de monstres appropriés au terrain.

Si les personnages n'ont pas de quoi se nourrir pendant un jour ou plus, le MdT peut leur assigner des malus au jet d'attaque, leur imposer des repos plus fréquents et une réduction de leur vitesse de déplacement, ou même, dans les cas extrêmes, leur enlever des PV.

Autres actions (optionnel)

Si un personnage essaie d'accomplir une action risquée qui n'entre dans aucun cas de figure décrit dans ce document, le MdT peut lui demander d'effectuer un jet de sauvegarde ou bien un test de la caractéristique appropriée. Par exemple, il peut demander un test de DEX si un personnage veut sauter au-dessus d'un précipice ou un test de FOR pour pousser un objet. Le joueur lance 1d20 et si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique testée, le test réussit. Sinon, c'est un échec. Un résultat de 1 correspond toujours à un succès, alors qu'un 20 indique toujours un échec.

Des modificateurs peuvent s'appliquer au jet : - 4 pour un test facile, + 4 pour un test difficile et + 8 pour un test extrêmement difficile. Le MdT peut réduire la valeur de la caractéristique testée (en la divisant par deux par exemple) s'il estime que l'action n'est pas appropriée à la classe ou aux savoir-faire du personnage.



COMPAGNONS D'ARMES

Les compagnons d'armes sont des PNJ qui prêtent mainforte aux PJ lors d'une aventure. Ils sont construits selon les mêmes règles que les PJ : ils ont des caractéristiques, une classe, des points de vie, peuvent acquérir des points d'expérience, etc. S'ils sont prêts à partager les risques des PJ, ils ne voudront pas leur servir d'esclave ou de chair à épée. En fait, si les PJ abusent d'eux, ils avertiront leurs compères de ces brimades et les PJ éprouveront bientôt les pires difficultés pour recruter d'autres compagnons.

Le PJ recruteur doit avoir un niveau égal ou supérieur au compagnon d'armes qu'il désire embaucher. De plus, son CHA limite le nombre de compagnons d'armes qu'il peut employer. Le recrutement s'opère au moyen d'une négociation durant laquelle le MdT incarne les recrues potentielles.

Les PJ peuvent aller démarcher dans des tavernes ou dans une guilde d'aventurier, déposer des petites annonces, etc. Ils devront expliquer la nature du travail ainsi que la rémunération : un salaire, un pourcentage des trésors découverts... De plus, ils sont censés payer pour tout équipement dont les compagnons d'armes auraient besoin au cours de l'aventure, par exemple des rations, des armes ou même des montures.

Une fois que les offres ont été proposées, le MdT lance 2d6 sur le tableau ci-dessous afin de déterminer les réactions des recrues potentielles.

Réaction à l'offre d'emploi	
Résultat	Réaction
2	Accepte l'offre*
3-5	Accepte l'offre
6-8	Relancer
9-11	Décline l'offre
12	Décline l'offre**

** L'offre est acceptée avec enthousiasme et le compagnon d'armes reçoit un bonus de + 1 à son moral pour la durée de l'aventure.*

*** La recrue potentielle réagit tellement mal à l'offre qu'elle répand des rumeurs négatives sur les PJ; s'ils recrutent dans cette ville ou région, les jets de réaction à leurs offres d'emplois seront augmentés de + 1.*

Tester le moral

Les compagnons d'armes ont une valeur de moral qui dépend du CHA du PJ recruteur. Cette valeur est ajustée selon les désirs du MdT : elle peut être augmentée si le PJ a fait preuve de bonté envers le compagnon d'armes, ou diminuée si le PJ a été cruel ou s'il n'a pas respecté ses engagements. Les tests de moral sont effectués à chaque fois que le compagnon d'armes est exposé à une situation particulièrement périlleuse, et aussi à la fin d'une aventure. Le MdT lance 2d6 : si le résultat est inférieur à la valeur de moral, en prenant en compte les ajustements du MdT, le test est réussi. Si le test échoue, le compagnon d'armes s'enfuira certainement ou, si l'échec survient à la fin d'une aventure, refusera de travailler à nouveau pour les PJ.

Compagnons d'armes et expérience

Le MdT incarne les compagnons d'armes. Ceux-ci acquièrent de l'expérience de la même manière que les PJ, peuvent monter en niveau et respectent les mêmes règles de classe. Toutefois, comme les compagnons d'armes se contentent généralement de suivre les instructions lors des aventures, ils ne reçoivent que la moitié des points d'expérience.

JET DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde permettent d'éviter tout ou partie des effets de certains sorts et attaques. Lorsqu'un personnage ou un monstre est affecté par un type de sort ou d'attaque qui demande un jet de sauvegarde, le MdT lance 1d20 et compare le résultat à la valeur de la catégorie de sauvegarde appropriée du personnage ou du monstre : un résultat égal ou supérieur à cette valeur indique un succès. Sinon, c'est un échec. Un succès peut totalement annuler les effets ou réduire de moitié les dommages. Parfois, une attaque peut infliger des dommages provenant de deux sources différentes : par exemple, une morsure empoisonnée inflige des dommages de morsure et de poison. En général, le poison tue si le jet de sauvegarde échoue ; les personnages et les PNJ peuvent l'utiliser comme arme, mais un poison efficace devrait être difficile à obtenir. La catégorie de sauvegarde appropriée et les effets d'un succès ou d'un échec au jet de sauvegarde sont indiqués dans la description du sort, de l'attaque ou du scénario.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Tous les personnages qui survivent à une aventure reçoivent des PX, en fonction des trésors récoltés et des monstres vaincus. Pour les trésors, on additionne la valeur en pièces d'or de chaque objet non magique et on convertit le tout en PX si nécessaire, au taux de 1 PX pour 1 PO. Par exemple, si un groupe trouve une statue en or qui vaut 500 PO et une gemme valant 250 PO, 750 PX seront répartis équitablement entre les membres du groupe.

Tous les monstres vaincus, que ce soit par la ruse ou les armes, donnent une quantité de PX qui dépend de leurs Dés de Vie (DV), avec un bonus s'ils disposent de capacités spéciales. Référez-vous au tableau ci-dessous pour plus de détails.

PX donnés par les monstres		
DV du monstre	PX de base	Bonus PX/capacité spéciale
Moins de 1	5	1
1	10	3
1+	15	6
2	20	9
2+	35	12
3	50	15
3+	65	35
4	80	55
4+	140	75
5	200	150
5+	260	200
6	320	250

La première étape dans le calcul des PX donnés par un monstre consiste à noter le nombre de base, par exemple 80 pour un monstre avec 4 DV. Ensuite, il faut multiplier la valeur bonus par le nombre de capacités spéciales que possède le monstre. Si un monstre avec 4 DV dispose de 3 capacités spéciales, le bonus total est 165 (55 x 3). Ainsi, un monstre avec 4 DV et 3 capacités spéciales rapporterait 245 PX. Les PX de chaque monstre vaincu sont calculés et additionnés à tous les PX provenant de trésors ; la somme sera ensuite divisée entre les membres du groupe, les compagnons d'armes comptant pour une demi-part.

Si un personnage obtient suffisamment de PX pour passer au niveau supérieur, le MdT a le choix entre deux options :

Lui accorder tout de suite la montée en niveau. C'est la solution la plus commode, mais aussi la moins réaliste.

Autoriser la montée en niveau uniquement lorsque le personnage a l'occasion de s'entraîner ou de se former, par exemple dans une ville entre deux aventures.

Les personnages ne devraient pas obtenir suffisamment de PX pour progresser de 2 niveaux ou plus en une seule aventure. Par exemple, si Alexandra la magicienne est de niveau 1 avec 0 PX, elle ne devrait pas recevoir plus de 5 000 PX en une seule aventure (ce qui est déjà énorme!), soit 1 PX de moins que la somme nécessaire pour atteindre le niveau 3.

Option : Système d'expérience simplifié

Quelle que soit sa classe, un PJ a besoin de 10 PX pour progresser au niveau supérieur. Aucun point d'expérience n'est attribué pour avoir récolté des trésors ou défait des monstres. À la place, 0 à 3 PX sont accordés à chaque PJ à la fin d'une séance de jeu. Si les PJ ont entrepris des actions constructives ou rempli des objectifs importants, la récompense sera bien sûr plus conséquente que s'ils n'ont rien fait du tout. Un minimum de 1 point sera accordé à un PJ ayant fait preuve d'esprit d'initiative et de bonne volonté, quel que soit le résultat de ses entreprises.

V. RENCONTRES ET COMBATS

RENCONTRES

Lors de l'exploration de labyrinthes, les personnages risquent de faire face à des monstres : ce genre de situation s'appelle une rencontre.

Le MdT décide des actions des monstres comme les joueurs décident de celles de leurs personnages. Il sait à l'avance le type et la puissance des monstres peuplant le labyrinthe, ainsi que les zones qu'ils fréquentent. Il détermine aussi s'il existe des monstres errants rencontrés aléatoirement. Les monstres peuvent habiter le labyrinthe ou s'y trouver pour une raison quelconque.

Rencontre et temps

Durant les rencontres et les combats, le temps est mesuré à l'échelle la plus fine : le round, qui correspond à dix secondes. Une minute comporte donc 6 rounds et une heure équivaut à 60 rounds.

Séquence en labyrinthe

Dans un labyrinthe, les personnages « consomment » des tours pour se déplacer, chercher des pièges, écouter tout bruit suspect ou fouiller différents lieux. Occasionnellement, le MdT lance les dés afin de déterminer si une rencontre aléatoire a lieu. Lorsque les personnages font face à des monstres, que le MdT ait planifié la rencontre ou qu'il l'ait déterminée aléatoirement, le temps sera désormais compté en rounds.

Ensuite, le MdT applique la procédure suivante :

1. Il lance 1d6 x 6 pour estimer la distance en mètres qui sépare les monstres des personnages. Si la rencontre a été planifiée, le MdT peut déjà connaître cette distance.
2. Il lance 1d6 afin de savoir si les personnages ou les monstres sont surpris.
3. Il détermine la réaction des monstres et les joueurs décident des actions des PJ.
4. Un des joueurs et le MdT lancent chacun 1d6 pour tester l'initiative.

Le MdT décide des actions des monstres et le temps progresse en rounds, le groupe avec l'initiative agissant en premier. L'initiative est relancée à chaque round. En général, une rencontre se termine lorsqu'un groupe part, s'enfuit ou est détruit.



Séquence en surface

Le déroulement est similaire à une séquence en labyrinthe, avec deux différences. D'abord, le MdT lance 1d100 au début de chaque jour pour déterminer si un groupe se perd (voir chapitre 4). Ensuite, le MdT lance 4d6 et multiplie le résultat par 10 afin de déterminer la distance en mètres séparant les monstres des personnages.

Monstres et rencontres

Les descriptions des monstres présentés dans le manuel complet de PMT ou le wiki indiquent le nombre de monstres rencontrés et leurs Dés de Vie. Les Dés de Vie d'un monstre coïncident avec le niveau du labyrinthe où il se trouve habituellement. Par exemple, un zombi avec 2 DV se trouvera certainement au niveau 2 d'un labyrinthe.

De la même manière, la rubrique Nombre de chaque description de monstre contient deux valeurs recommandées en cas de rencontre : la première indique le nombre de monstres rencontrés dans le labyrinthe : cette valeur peut être augmentée ou diminuée si ces monstres parcourent un niveau du labyrinthe plus élevé ou plus bas que leurs DV. La deuxième valeur s'applique si les personnages rencontrent ces monstres en surface ou dans leur antre.

Monstres et surprise

Lorsque les personnages et des monstres se rencontrent inopinément, le MdT effectue un test de surprise. Si les personnages font beaucoup de bruit, ils ont peu de chances de surprendre les monstres, et ils risquent d'être eux-mêmes pris au dépourvu si les monstres se déplacent en silence.

Le MdT lance 1d6 pour chaque groupe ou un seul d'entre eux. Un résultat de 1 ou de 2 signifie que le groupe est surpris et qu'il ne peut pas agir au cours du premier round ; l'autre groupe peut l'attaquer s'il n'est pas lui-même surpris. Tous les groupes peuvent agir normalement lors du premier round s'ils sont tous surpris ou si aucun ne l'est.

Réactions des monstres

De nombreux monstres attaqueront toujours les personnages qu'ils rencontreront. Cependant, le MdT peut décider qu'un monstre réagit différemment ou déterminer aléatoirement sa réaction.

Réaction du monstre	
Jet	Résultat
2	Amical, coopératif
3-5	Indifférent
6-8	Neutre, incertain
9-11	Agressif, peut attaquer
12	Hostile, attaque

Test d'initiative

Un 1d6 est lancé pour chaque groupe afin de tester son initiative. Le groupe avec le résultat le plus élevé agit en premier lors de ce round. L'autre groupe agit ensuite. S'il y a plus de deux groupes, les autres agissent dans l'ordre décroissant de leurs résultats au d6. Les groupes dont les résultats sont identiques agissent en même temps ce round-ci. Les actions possibles lors d'un round incluent par exemple le combat, la course, le lancer de sorts et les tentatives de communication.

Mouvements lors des rencontres

Lors d'une rencontre, les personnages se déplacent de leur valeur de mouvement de combat, qui correspond au mouvement d'exploration des personnages divisé par 3. Cette valeur indique le nombre de mètres qu'ils peuvent parcourir en un round. Par exemple, un personnage avec un mouvement d'exploration de 36 m aura un mouvement de combat de 12 m par round au maximum.

Un personnage qui court se déplace de sa valeur de mouvement d'exploration, mais il ne peut maintenir cette allure que pendant 30 rounds, soit ½ tour. Il est épuisé (page 28) à la fin de la course.

Poursuites en labyrinthe

S'ils s'estiment en mauvaise posture, les personnages peuvent choisir de fuir une rencontre et les monstres peuvent faire de même. Le groupe ayant le mouvement le plus élevé parviendra toujours à s'enfuir tant que le combat n'a pas commencé. Les personnages qui décident de poursuivre un monstre en fuite ne le rattraperont que s'ils sont plus rapides. Le MdT peut déterminer aléatoirement, au moyen du tableau de réaction du monstre, si un monstre poursuit les personnages ou non : un résultat de 7 à 12 indique que le monstre entame la poursuite. Cependant, un monstre cessera sa chasse si les personnages sortent de son champ de vision. Et les monstres qui apprécient les trésors ont 50 % de chances d'abandonner leur poursuite afin de s'emparer des trésors que les person-

nages laisseraient tomber (3-6 sur 1d6). Les monstres affamés ou moins intelligents peuvent réagir de façon similaire si les personnages leur abandonnent de la nourriture.

Poursuites à la surface

Parfois, un groupe voudra en fuir un autre avant que ce dernier arrive à proximité. Si un des groupes est surpris, l'autre réussit automatiquement à s'enfuir. Sinon, consultez le tableau des Poursuites en surface pour connaître les chances de succès d'une fuite. La taille des groupes influe sur les chances de succès : plus les poursuivants sont nombreux par rapport aux fuyards, moins ils auront de chances de les rattraper, car ils ne pourront pas se déplacer aussi vite ou aussi silencieusement. Quel que soit leur nombre ou celui de poursuivants, les fuyards ont au moins 5 % de chances de s'enfuir.

Poursuites en surface				
Taille du groupe des fuyards	Taille relative des poursuivants			
	Chances de base	Jusqu'à 25 %	26-75 %	76 % et +
Jusqu'à 4	50 %	0	+ 20 %	+ 40 %
5 à 12	35 %	0	+ 15 %	+ 25 %
13 à 24	25 %	0	+ 15 %	+ 25 %
25+	10 %	0	+ 15 %	+ 25 %

Exemple : si un groupe de 4 aventuriers fuit 1 monstre, il aura 50 % de chances de s'enfuir, car le nombre de monstres équivaut à 25 % du nombre de membres du groupe et aucun modificateur n'est donc ajouté. Par contre, si ce même groupe fuit 2 monstres, les probabilités de fuite montent à 70 %, car le MdT ajoute un modificateur de + 20, étant donné que le nombre de monstres est égal à 50 % du nombre de fuyards.

Le MdT peut modifier les probabilités en fonction des conditions et de l'environnement. Par exemple, si un groupe doit s'enfuir dans une zone densément boisée, le MdT peut lui accorder un bonus de 20-25 %. Et si les poursuivants sont deux fois plus rapides que les fuyards, ils peuvent recevoir un bonus de 20-25 % pour rattraper ces derniers.

Si le groupe des fuyards ne parvient pas à s'enfuir, cela signifie que l'autre groupe a réussi à le garder dans sa ligne de vue. Les poursuivants ont 50 % de chances de rattraper leurs proies si leur mouvement est supérieur. Si le jet échoue, les fuyards peuvent tenter à nouveau de s'enfuir. Le cycle se répète chaque jour jusqu'à ce qu'un des groupes s'échappe ou se fasse rattraper.

COMBAT

Dans la plupart des cas, un combat oppose deux groupes et suit le déroulement suivant :

1. Les joueurs annoncent leurs intentions. Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit l'annoncer maintenant et respecter les conditions de lancer indiquées à la page 18 ;

2. Chaque groupe lance 1d6 pour déterminer l'initiative. Le groupe vainqueur est le seul actif durant les étapes 3 à 7 ;

3. Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir pages 33 et 42) ;

4. Les mouvements sont effectués ;

5. Les jets d'attaque à distance sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la DEX, à l'arme, à la munition, à la magie, à la portée et à la couverture de la cible ;

6. Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués ;

7. Les jets d'attaque de mêlée sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la FOR, à l'arme ou à la magie ;

8. Le groupe suivant dans l'ordre d'initiative accomplit les étapes 3 à 7 ;

9. Quand tous les groupes participant à la bataille ont agi et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

Mouvement en combat

Monstres et personnages peuvent accomplir deux types de mouvement lors d'un combat, selon les règles décrites dans la rubrique Mouvement lors des rencontres (page 37). Un personnage peut utiliser son mouvement de combat (1/3 du mouvement d'exploration) et attaquer le même round, mais toute distance supplémentaire (s'il court par exemple) équivaut à une action complète pour ce round.

Séquence de combat : Variantes

Variante 1 : Étapes alternées. Cette variante réduit l'avantage du groupe détenant l'initiative. Le groupe ayant perdu l'initiative agit à la fin de chacune des étapes 3 à 7 : le groupe A se déplace,

puis le groupe B ; le groupe A effectue ses tirs à distance, puis le groupe B, etc.

Variante 2 : Priorité aux PJ. Cette variante favorise les PJ. Le groupe des PJ obtient automatiquement l'initiative.

Si le personnage est au contact d'un ennemi, les deux mouvements suivants sont possibles :

Repli — Le personnage peut reculer de la moitié de son mouvement de combat, sous réserve que le chemin de sa retraite soit dégagé. Il a le droit d'attaquer.

Retraite — Le personnage recule de plus de la moitié de son mouvement de combat. Il ne peut pas attaquer. De plus, toute créature qui l'attaque reçoit le bonus d'attaque contre un fuyard (voir Cas particuliers à la page suivante).

Attaque

Les joueurs lancent 1d20 lorsque leurs personnages effectuent une attaque à distance ou de mêlée. Le MdT lance les dés pour les attaques réalisées par des monstres, tandis que les joueurs ou le MdT, au choix, peuvent lancer les dés pour les compagnons d'armes. Plus le résultat est élevé, plus l'attaque a de chances de réussir.

Voici comment procéder après le jet :

1. Le MdT consulte le tableau d'attaque des personnages, lorsque c'est un personnage qui attaque, ou celle des monstres, lorsque c'est un monstre qui attaque. Ces tableaux se trouvent à la page 43.

2. Ensuite, il croise la ligne indiquant le niveau du personnage ou le DV du monstre avec la colonne correspondant à la CA de l'adversaire. Un résultat qui est égal ou au-dessus de la Valeur d'Attaque est une réussite. De plus, un résultat de 20 correspond toujours à une réussite et un résultat de 1 est toujours synonyme d'échec.

3. Les dommages sont alors lancés. Ils varient selon l'arme utilisée, comme indiqué dans le tableau des armes de la page 15 : par exemple, une épée longue inflige 1d8 dommages. Il faut ajouter aux dommages de l'arme les bonus dus à la FOR du personnage (combat de mêlée uniquement) ou à la magie. Les monstres ont des moyens d'attaques et des types de dommages beaucoup plus variés ; certains peuvent même attaquer plusieurs fois par round.

4. Les dommages infligés sont soustraits aux PV de l'adversaire touché. Tous les personnages et presque tous les monstres meurent lorsque leur total de PV tombe à 0 ou moins.

À moins de disposer de capacités spéciales (provenant de leur classe, d'un sort ou d'un objet magique), les personnages ne peuvent attaquer qu'une seule fois par round.

Les attaques de mêlée sont possibles lorsque les adversaires sont à 1,5 m ou moins les uns des autres. Les jets d'attaque et de dommages prennent en compte la FOR. Les attaques à distance sont possibles lorsque les adversaires sont à plus de 1,5 m les uns des autres ; les jets d'attaque utilisent alors la DEX au lieu de la FOR, mais la FOR n'affecte pas les dommages causés. Les deux types d'attaques prennent en compte les bonus donnés par les armes magiques.

Les sorts avec des zones d'effet affectent tous les personnages ou monstres qui sont dans cette zone lorsque le sort est lancé. Cependant, de nombreux sorts autorisent des jets de sauvegarde qui peuvent annuler ou réduire leurs effets.

Cas particuliers

Une **attaque par-derrière** ou **contre un fuyard** reçoit un bonus de + 2 et ignore le bonus à la CA dû au bouclier. Ces deux attaques sont mutuellement exclusives : attaquer un fuyard par-derrière donne un bonus de + 2 et non de + 4.

Un personnage **épuisé** subit un malus de - 2 à tous ses jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de + 2 [- 2] à sa CA.

Un personnage **surpris** est incapable d'agir et perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier.

Un personnage **étourdi** est incapable d'agir. Il perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier, et ses adversaires bénéficient d'un bonus de + 4 à leurs jets d'attaque contre lui.

Un personnage **paralysé ou inconscient** est à la merci de ses adversaires : toute attaque contre lui réussit automatiquement. En fait, celui qui le désire peut le tuer immédiatement.

La **visibilité et la lumière** affectent aussi les combats. Les personnages subissent un malus de - 4 à leurs jets d'attaque s'ils sont aveuglés ou dans le noir.



Combat de mêlée

Ce genre d'attaque est mené avec des armes telles que des épées ou des haches, lorsque les adversaires sont à 1,5 m ou moins les uns des autres. Les bonus dus à la FOR ou à des armes magiques modifient les jets d'attaque et de dommages. Les personnages ne disposent que d'une seule attaque par round. Par contre, certains monstres peuvent attaquer plusieurs fois. Par exemple, la musaraigne géante peut mordre deux fois par round.

Le MdT peut déterminer à sa guise le nombre d'attaquants pouvant toucher un adversaire. Normalement, seulement deux personnages peuvent combattre côte à côte dans un couloir de 3 m de large, à moins que tous les attaquants ne soient de petite taille.

Combat à distance

Le combat à distance respecte les règles normales pour l'initiative et la surprise, mais comporte quelques règles particulières que nous allons détailler ci-après.

ATTAQUE

Pour attaquer avec une arme à distance comme un arc, une fronde ou des objets de lancer, les adversaires doivent être éloignés de plus de 1,5 m. Le modificateur de DEX peut donner un bonus ou un malus au jet d'attaque à distance et les armes magiques peuvent donner un bonus au jet d'attaque ou de dommages. Par exemple, une flèche + 1 donne un bonus de + 1 aux dommages alors qu'un arc + 1 donne un bonus de + 1 au jet d'attaque.

PORTÉE

La portée des armes à distance est indiquée dans le tableau ci-contre : si la distance à laquelle se trouve la cible excède la portée de l'arme, il est impossible de l'atteindre avec cette arme. Il existe trois catégories de portée : portée courte, portée moyenne, et portée longue. L'attaquant reçoit un bonus de + 1 si la cible se trouve à portée courte et une pénalité de - 1 si la cible se trouve à portée longue.

Portée des armes à distance			
	Modificateur de portée		
	+ 1	0	- 1
Arme	Portée courte	Portée moyenne	Portée longue
Arbalète*	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m	Jusqu'à 72 m
Arc court	Jusqu'à 15 m	Jusqu'à 30 m	Jusqu'à 45 m
Arc long	Jusqu'à 21 m	Jusqu'à 42 m	Jusqu'à 63 m
Dague de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Eau bénite	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Fléchette	Jusqu'à 4,5 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 13,5 m
Fronde	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m
Hache de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Huile	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Javelot	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
Lance courte	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m

*Notez que les arbalètes attaquent un round sur deux.

COUVERTURE

La couverture de la cible est un autre facteur à prendre en compte. Un attaquant ne peut pas toucher un adversaire qui est entièrement caché par un abri : barrière, arbre, etc. Cependant, le MdT peut infliger au jet d'attaque à distance des malus allant de - 1 à - 4 si la cible n'est que partiellement abritée. Par exemple, si un personnage tente d'atteindre un adversaire situé derrière une petite fenêtre, le MdT peut lui donner un malus de - 4 ; la pénalité aurait été de - 1 si l'adversaire n'était que partiellement abrité derrière un petit meuble.

Armes spéciales

Eau bénite : Contenue dans un flacon, elle inflige 1d8 dommages à un mort-vivant si l'attaquant réussit son jet d'attaque. Elle perd ses propriétés lorsqu'elle est stockée dans tout autre conteneur que celui où elle a été versée lorsqu'elle a été bénie.

Flasque d'huile : Cette arme efficace inflige 1d8 dommages en cas d'attaque réussie. On peut l'enflammer avant de la lancer, ou après avoir versé l'huile au sol. Toute créature touchée par une flasque ou se déplaçant à travers l'huile enflammée subit les dommages indiqués plus haut, sauf dans deux cas : les créatures qui possèdent une attaque naturelle basée sur le feu (comme un élémentaire de feu) ne sont pas affectées et les spectres reçoivent seulement la moitié des dommages. Les dommages d'une flasque lancée durent 2 rounds, le temps que l'huile se consume. L'huile versée au sol peut couvrir un diamètre de 1,5 m et brûle pendant 1 tour entier.

Autres types de combat

COMBAT MONTÉ

Un personnage monté peut attaquer avec une lance s'il est à 20 m ou plus de son adversaire et qu'il a suffisamment d'espace pour manœuvrer. L'attaquant charge alors avec la lance et double les dégâts infligés en cas d'attaque réussie.

COMBAT SANS ARME

Ce type de combat suit la même procédure que les combats de mêlée, en dehors du fait que tous les dommages sont égaux à $1d2 +$ le modificateur de FOR.

TESTS DE MORAL

Les monstres ont une valeur de moral, qui représente leur courage lors d'une rencontre et qui est notée de 2 à 12 : un score de 2 représente un monstre qui ne combat jamais à moins d'y être contraint et un score de 12 indique un monstre qui se battra toujours à mort. Dans ces deux cas extrêmes, aucun test de moral n'est requis.

Au cours d'une rencontre, le MdT effectue des tests de moral dans deux cas de figure : lorsqu'un membre d'un groupe a été tué ou lorsque la moitié des membres d'un groupe sont tués ou incapacités. Le MdT lance alors $2d6$: si le résultat est plus élevé que la valeur de moral du monstre, le test échoue. Le monstre doit alors s'enfuir à sa vitesse de course ; s'il est au contact d'un ennemi, il effectue d'abord un repli ou une retraite. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de moral, le monstre poursuit le combat. Un monstre qui réussit deux fois ce test lors d'une rencontre se battra à mort.

Selon les circonstances, le MdT peut accorder des bonus ou des malus au moral allant de $+ 2$ à $- 2$. Ces ajustements ne s'appliquent pas aux monstres avec un moral de 2 ou de 12.

La valeur de CHA d'un personnage détermine le moral des compagnons d'armes. Ces derniers n'ont pas besoin d'effectuer des tests de moral lors d'une rencontre, à moins d'affronter un danger considérable. Normalement, les tests de moral sont effectués à la fin d'une aventure ; en cas d'échec au test, le compagnon d'armes peut refuser d'accompagner à nouveau les personnages. Le MdT peut accorder un bonus ou un malus de $+ 1$ ou de $- 1$ selon la façon dont les personnages ont traité le compagnon d'armes. Si celui-ci a été traité avec égard et qu'il a accompagné les personnages pendant 3 ou 4 aventures, son moral peut être augmenté de $+ 1$ de façon permanente.

Quand un personnage tente de se rendre à un PNJ, c'est au MdT de décider de la réaction du PNJ : accepte-t-il la demande, à quelles conditions, etc. En général, les PNJ ne se rendront qu'en dernier recours.

EXEMPLE DE COMBAT

Nous allons suivre les péripéties de quatre PJ : Alexandra (magicienne de niveau 1), Pardue le Vertueux (clerc de niveau 2), Niles (voleur de niveau 1) et Wigbryht (guerrier de niveau 1).

Les aventuriers descendent un corridor souterrain. Wigbryht ouvre la marche, suivi par Niles, Pardue et Alexandra. Soudain, quatre orques surgissent de l'alcôve où ils se cachaient. Le MdT effectue le test de surprise ; avec un résultat de 3 sur $1d6$, les PJ ne sont pas surpris. Par conséquent, les deux groupes pourront agir normalement lors du premier round.

Au début du round, les joueurs annoncent leurs intentions : Alexandra prépare un Projectile Magique, tandis que les autres personnages attaqueront les orques. Le MdT détermine ensuite quel groupe remporte l'initiative : il obtient un 6, contre 3 pour les joueurs. Les monstres agissent en premier.

Un orque va au contact d'Alexandra, un autre se dirige vers Niles et les deux derniers se jettent sur Wigbryht. Comme les orques n'utilisent ni sorts ni armes à distance, le MdT passe directement à l'étape du combat rapproché.

Le premier orque brandit son épée courte et attaque Alexandra. Le MdT lance 1d20 pour savoir si l'orque fait mouche : il obtient un 17. Comme il faut au moins 12 pour toucher Alexandra, dont la CA est égale à 8, l'attaque est réussie. Le MdT obtient ensuite 3 sur 1d6 au jet de dommages : Alexandra n'a plus désormais que 3 PV sur 6. L'offensive de l'orque aux prises avec Niles est moins brillante : un résultat de 4 signifie qu'il rate son coup.

Par contre, le MdT obtient de beaux résultats pour les deux derniers orques : 15 et 16. Ceux-ci parviennent donc à blesser Wigbryht (CA 5). Le premier orque inflige 4 dommages

et le deuxième 6, soit 10 dommages en tout. Wigbryht n'a que 7 PV, et son total passe à - 3. Le guerrier s'écroule.

C'est désormais aux PJ de répliquer. Alexandra ne peut se déplacer parce qu'elle est accaparée par son sort, Niles reste sur place et Pardue se déplace vers un des orques qui ont tué Wigbryht. Étant donné qu'aucun PJ ne peut tirer, le MdT saute l'étape des tirs à distance et passe à l'étape des sorts. Malheureusement, Alexandra a été blessée pendant son incantation : le lancer du Projectile Magique est donc interrompu et le sort est effacé de sa mémoire.

Reste l'étape du combat rapproché. Niles porte un coup à son adversaire. Un résultat d'au moins 13 est nécessaire pour toucher l'orque, qui a une CA de 6 : avec un résultat de 14, l'attaque réussit, mais Niles inflige seulement 1 dommage. La masse de Pardue s'abat sur un des meurtriers du guerrier (résultat de 15) et inflige 4 dommages, soit exactement le nombre de PV de l'orque : un coup mortel !

Il reste trois orques et trois PJ à la fin du round : la suite du combat promet d'être acharnée !

Attaque des personnages																		
Classes			Valeur d'Attaque : lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée															
Clerc	Guerrier	Magicien	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Humain 0		20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Attaque des monstres																		
Valeur d'Attaque : lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée																		
DV du monstre	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1 ou moins	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10		
1+ et 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9		
2+ et 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8		
3+ et 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7		

VI. MONSTRES

Dans PMT, le terme « monstre » désigne en général toute créature autre que les personnages joueurs. Les monstres décrits ici sont listés par ordre alphabétique et représentent des spécimens typiques de leur espèce ; le MdT peut bien sûr modifier à sa convenance les capacités et le niveau de puissance de n'importe quelle créature.

FICHE DE MONSTRE

Chaque fiche de monstre comprend les éléments suivants. Notez qu'en dehors des humains et sauf mention contraire, tous les monstres possèdent une infravision d'une portée de 18 m.

Nombre rencontré : Ce nombre représente le nombre habituel de monstres rencontrés par les PJ dans un niveau de labyrinthe égal aux dés de vie du monstre. Par exemple, si un monstre avec 4 DV dispose d'un Nombre rencontré de 1d8, alors on pourra rencontrer un groupe de 1d8 créatures de ce type au 4e niveau du labyrinthe. Le MdT peut ajuster le nombre de créatures si elles se trouvent dans d'autres niveaux du labyrinthe. En règle générale, le nombre devrait être diminué dans les niveaux de labyrinthe plus élevés, et augmenté dans les niveaux plus profonds. Cet ajustement vaut aussi pour les personnages de niveau de classe plus élevé qui explorent les niveaux de labyrinthe plus profonds, et pour les personnages de niveau plus faible qui explorent les niveaux de labyrinthe les plus élevés.

Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de monstres de ce type qui résident généralement dans un ancre ou un nid, ainsi que le nombre de créatures pouvant être rencontrées en surface.

Alignement : Les monstres sont d'alignement chaotique, neutre ou loyal. Les monstres sans intelligence ou n'ayant aucun intérêt pour la loi et le chaos sont considérés comme neutres. Si la règle optionnelle des langages d'alignement est utilisée, notez qu'un monstre doit posséder un minimum d'intelligence pour parler et comprendre son langage d'alignement. Si l'alignement avancé est employé, l'axe bien/mal est précisé pour certaines créatures ; dans les autres cas, le MdT peut considérer les créatures chaotiques comme étant chaotiques mauvaises et les créatures loyales comme étant loyales bonnes ou loyales neutres.

Mouvement : Deux chiffres sont présentés dans cette catégorie. Le premier désigne le mouvement d'exploration, en mètres par tour, et le deuxième le mouvement de combat, en mètres par round. Par défaut, ces valeurs concernent le mouvement terrestre, mais certaines fiches de monstre décrivent aussi la vitesse de vol ou de nage.

Classe d'Armure : En termes de jeu, la CA d'un monstre a la même signification que la CA d'un personnage joueur. Pour un monstre, cette valeur reflète non seulement son agilité, mais aussi son armure naturelle (peau épaisse, écailles, etc.).

Dé de Vie : en ce qui concerne les monstres, il a cinq emplois.

- Il est l'équivalent du niveau de classe d'un personnage ;
- Il sert à déterminer la puissance des attaques des monstres : sur le tableau d'Attaque des monstres, le nombre à atteindre pour toucher une Classe d'Armure dépend des DV du monstre ;
- Il influe sur le nombre de PX que les personnages gagnent en tuant un monstre, comme indiqué à la page 33 ;
- Il indique le nombre de d8 utilisés pour déterminer les PV d'un monstre. Par exemple, un monstre avec 2 DV aura 2d8 PV. Parfois, la valeur est accompagnée d'un chiffre précédé par un « + » ou un « - » ; dans ce cas, ce chiffre est ajouté ou soustrait au total de PV. Un monstre aura toujours au moins 1 PV. La valeur entre parenthèses correspond au nombre moyen de PV du monstre. Exemple : 1 (4 PV) ;
- Il informe sur le niveau de labyrinthe où se trouve généralement le monstre. Par exemple, un monstre avec 2 DV se situera normalement dans le deuxième niveau d'un labyrinthe. Comme noté plus haut, le nombre de monstres rencontrés devrait être ajusté si ceux-ci se trouvent dans un autre niveau de labyrinthe.

Attaque : cet élément décrit le nombre et la nature des attaques que le monstre peut effectuer à chaque round.

Dommages : Indiqués dans le même ordre que les attaques, les dommages sont représentés par un nombre et un type de dé à lancer, comme pour les dégâts causés par les personnages joueurs. Certains monstres emploient des attaques spéciales, comme l'acide, la charge ou le piétinement.

Sauvegarde : Comme les personnages, les monstres ont droit à des jets de sauvegarde, qui sont l'équivalent d'une classe (généralement la classe des guerriers) et d'un niveau de classe particuliers. Les monstres sans intelligence ont souvent une sauvegarde égale à celle d'un guerrier avec un niveau inférieur de moitié à leur DV (arrondir au supérieur). Les abréviations suivantes sont utilisées : Guerrier, G ; Magicien, M ; Clerc, C. Cette lettre est suivie d'un chiffre indiquant le niveau de classe.

Moral : Cette valeur est utilisée quand le MdT teste le moral du monstre avec 2d6, Voir page 42 pour plus de détails sur les Tests de Moral. Tout monstre qui échoue à ce test tente de fuir ou se rend.

Classe de Trésor : Ce chiffre romain renvoie au tableau des Classes de Trésor pour déterminer le trésor découvert dans l'antre du monstre. Généralement, le butin est gardé en lieu sûr, mais si la quantité de trésors est faible, le monstre peut l'avoir sur lui. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet en consultant les règles complètes de PMT.

PX : c'est le nombre de points d'expérience que rapporte le monstre, en tenant compte de ses DV et de ses éventuelles capacités spéciales. Si un monstre a des DV variables, les PX correspondent au DV le plus faible : un calcul sera nécessaire si un monstre possède plus de DV.

ABRÉVIATIONS

Les caractéristiques des monstres sont décrites selon le format suivant : #M : nombre de monstres rencontrés, AL, alignement, MV, mouvement ; CA, Classe d'Armure ; DV, Dé de Vie ; #AT, nombre d'attaques ; DG, dommages ; SV, sauvegarde ; ML, moral. L'alignement est abrégé comme suit : C, chaotique ; N, neutre, L, loyal ou, si l'alignement avancé est utilisé : LB, loyal bon ; LN, loyal neutre ; LM : loyal mauvais, NB, neutre bon ; N, neutre, NM, neutre mauvais ; CB, chaotique bon ; CN, chaotique neutre, CM, chaotique mauvais.

Par exemple :

AL N, MV 90 m, CA 6, DV 1 (4 PV), #AT 1, DG 1d4, SV G1, ML 7

QUELQUES MONSTRES

Référez-vous aux descriptions des Règles de Base ou des Règles Avancées pour plus d'information sur les capacités des monstres.

DV1 ou moins

ABEILLE TUEUSE, GÉANTE

#M 1d6 (5d6), AL N, MV 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4 PV, #AT 1 (pique), DG 1d3 poison, SV G1, ML 9, CT aucune, PX 7.

ANIMAUX EN TROUPEAUX, (CERFS, CHÈVRES, ETC.)

#M 0 (3d10), AL N, MV 72 m (24 m), CA 7, DV 1, #AT 1 (coup de corne), DG 1d4, SV G1, ML 5, CT aucune, PX 10.

CHAUVESOURIS, NORMALE

#M 1d100 (1d100), AL N, MV 3 m (1 m) Vol 36 m (12 m), CA 6, DV 1 PV, #AT confusion, DG aucun, SV 0 Humain, ML 6, CT aucune, PX 6.

ELFE

#M 1d4 (2d12), AL N, MV 36 m (12 m), CA 5, DV 1 + 1, #AT 1 (arme), DG 1d8 ou arme, SV E1, ML 8 (10 si chef elfe présent), CT XVIII, PX 15.

GOBELIN

#M 2d4 (6d10), AL C, MV 18 m (12 m), CA 6, DV 1 – 1 (3 PV), #AT 1 (arme), DG 1d6 ou arme, SV G0, ML 7, CT III (XX), PX 5.

KOBOLD

#M 4d4 (6d10), AL C, MV 18 m (12 m), CA 7, DV 1d4 PV, #AT 1 (arme), DG 1d4 ou arme – 1, SV G0, ML 6, CT I (XIII), PX 5.

HUMAIN, BRIGAND

#M 0 (1d4 x 10), AL C, MV 36 m (12 m), CA 8 (armure de cuir), DV 1 (4 PV), #AT 1 (arme), DG 1d6 ou arme, SV G1, ML 8, CT XXII, PX 10.

ORQUE

#M 2d4 (1d6 x 10), AL C, MV 36 m (12 m), CA 6, DV 1 (4 PV), #AT 1 (arme), DG 1d6 ou arme, SV G1, ML 8, CT XIX,

PX 10.

SQUELETTE

#M 3d4 (3d10), AL C, MV 18 m (6 m), CA 7, DV 1 (4 PV), #AT 1 (arme), DG 1d6 ou arme, SV G1, ML 12, CT XIX, PX 10, Spécial : Immunité au poison, aux sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation.

DV2

ARAIGNÉE GÉANTE, ARAIGNÉE-CRABE

#M 1d4(1d4), AL N, MV 36 m (12 m), CA 7, DV 2, #AT 1 (morsure), DG 1d8 poison (mort en 1d4 tours sauf si SV poison + 2), SV G2, ML 7, CT VI, PX 38, Spécial : Discrète (surprend avec 1-4 sur 1d6).

BABOUIN, SUPÉRIEUR

#M 2d6 (5d6), AL N, MV 36 m (12 m), CA 6, DV 2, #AT 2 (morsure, gourdin), DG 1d3/1d6, SV G2, ML 8, CT VI, PX 20.

CHAUVESOURIS, GÉANTE

#M 1d10 (1d10), AL N, MV 9 m (3 m) Vol 54 m (18 m), CA 6, DV 2, #AT 1 (morsure), DG 1d4, SV G1, ML 8, CT aucune, PX 20.

CHEVAL, DE MONTE

#M 0(1d10 x 1d10), AL N, MV 72 m (24 m), CA 7, DV 2, #AT 2 (2 sabots), DG 1d4/1d4, SV G1, ML 7, CT aucune, PX 20.

CRAPAUD, GÉANT

#M 1d4 (1d4), AL N, MV 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, #AT 1 (morsure), DG 1d4+1, SV G1, ML 6, CT aucune, PX 71.

CROCODILE, ORDINAIRE

#M 0 (1d8), AL N, MV 27 m (9 m) Nage 27 m (9 m), CA 5, DV 2, #AT 1 (morsure), DG 1d8, SV G1, ML 7, CT aucune, PX 29.

DRYADE

#M 0 (1d6), AL N, MV 36 m (12 m), CA 5, DV 2, #AT Charme-Personne, DG 0, SV G4, ML 6, CT XIX, PX 29.

GNOLL

#M 1d6 (3d6), AL C, MV 27 m (12 m), CA 5, DV 2 (8 PV), #AT 1 (arme), DG 2d4 ou arme + 1, SV G2, ML 8, CT XIX, PX 47.

LOUP ORDINAIRE

#M 2d6 (3d6), AL N, MV 54 m (18 m), CA 7, DV 2 + 2 (10 PV), #AT 1 (morsure), DG 1d6, SV G1, ML 8, CT aucune, PX 35.

ZOMBI

#M 2d4 (4d6), AL C, MV 36 m (12 m), CA 8, DV 2, #AT 1 (arme), DG 1d8 ou arme, SV G1, ML 12, CT aucune, PX 29, Spécial : Immunité au poison, aux sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation.

DV3

ARAIGNÉE GÉANTE, VEUVE NOIRE

#M 1d3 (1d3), AL N, MV 18 m (6 m) toile 36 m (12 m), CA 6, DV 3, #AT 1 (morsure), DG 2d6 poison (mort en 1 tour sauf SV poison), SV G2, ML 8, CT VI, PX 80, Spécial : Toile (voir le sort profane Toile d'Araignée, page 26).



CRABE GÉANT

#M 1d2 (1d6), AL N, MV 18 m (6 m), CA 2, DV 3, #AT 2 (pinces), DG 2d6/2d6, SV G2, ML 7, CT aucune, PX 50.

SANGLIER ORDINAIRE

#M 1d6 (1d6), AL N, MV 45 m (15 m), CA 7, DV 3 (12 PV), #AT 1 (défenses), DG 2d4, SV G2, ML 9, CT aucune, PX 50.

DV4

ÂME EN PEINE

#M 1d4 (1d6), AL C, MV 36 m (12 m), CA 3, DV 4, #AT 1 (toucher), DG 1d6, drain d'énergie 1nv ou DV, SV G4, ML 12, CT XVIII, PX 300, Spécial : Immunité aux armes non magiques, au poison, et aux sorts de Charme, Sommeil et Immobilisation, Résistance aux armes en argent (dommages réduits de 50 %).

ARAIGNÉE GÉANTE, ARAIGNÉE DANSEUSE

#M 1d3 (1d3), AL N, MV 36 m (12 m), CA 5, DV 4, #AT 1 (morsure), DG 2d6 poison magique, SV G2, ML 8, CT VI, PX 135, Spécial : poison magique (Danse Macabre : (Danse Macabre : - 4 jets d'attaque de la créature, bonus de + 4 pour la toucher ; toute créature qui voit la victime danse aussi sauf SV poison).

BELETTE, GÉANTE

#M 1d4 (1d6), AL N, MV 45 m (15 m), CA 7, DV 4 + 4, #AT 1 (morsure), DG 2d4,, SV G3, ML 8, CT VII, PX 290, Spécial : Infravision 9 m, 2d4 dégâts chaque round tant qu'elle reste accrochée à sa victime.

CENTAURE

#M 0 (2d10), AL N, MV 54 m (18 m), CA 5, DV 4, #AT 3 (2 sabots, arme), DG 1d6/1d6 + arme, SV G4, ML 8, CT XXII, PX 80.

CHIEN CLIGNOTANT

#M 1d6 (1d6), AL L, MV 36 m (12 m), CA 5, DV 4, #AT 1 (morsure), DG 1d6, SV G4, ML 6, CT XI, PX 135.

CUBE GÉLATINEUX

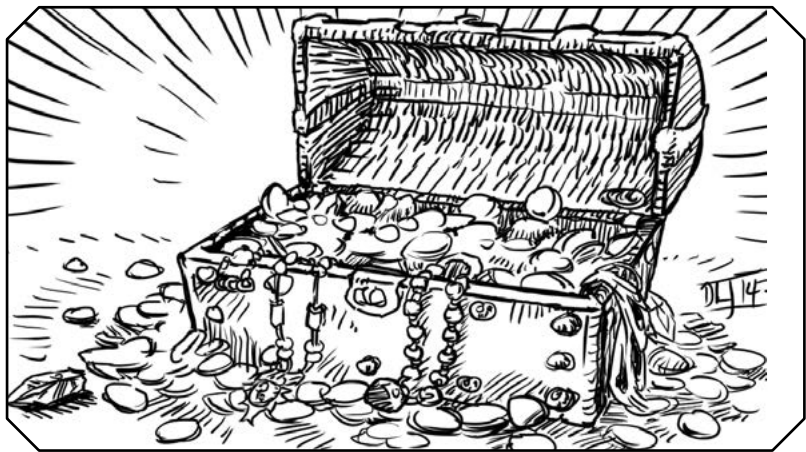
#M 1 (0), AL N, MV 18 m (6 m), CA 8, DV 4, #AT 1, DG 2d4 + paralysie (2d4 tours), SV G2, ML 12, CT VII, PX 245, Spécial : surprend avec 1-4 sur 1d6, paralysie, immunité aux éclairs et aux attaques de froid.

VII. TRÉSORS

Ce chapitre propose un système pour déterminer aléatoirement les trésors que peuvent récolter les personnages au cours de leurs aventures. Chaque monstre possède une Classe de Trésor (CT) qui renseigne sur le type et la quantité de richesses qu'il possède. Cette valeur n'est qu'indicative. Bien que les monstres aient généralement des CT en relation avec leur niveau de puissance, le MdT est libre de redéfinir les CT à sa guise : si un résultat du tableau de CT semble trop puissant, il peut

par exemple réduire la quantité de trésors. Le MdT peut aussi, pour chaque tableau de CT, choisir des quantités spécifiques de trésors ou d'objets magiques, selon la situation. Les trésors ne se résument pas forcément à des pièces de monnaie, des gemmes, des bijoux ou de la magie : ils peuvent aussi prendre la forme d'objets d'art, de tapisseries ou de sculptures. Dans ce cas, à moins de s'en servir comme décoration, il sera nécessaire d'estimer leur valeur afin de pouvoir les vendre.

Petits trésors individuels								
CT	PC	PA	PE	PO	PP	Gemmes	Bijoux	Magie
I	4d6	—	—	—	—	—	—	—
II	—	2d8 + 1	—	—	—	—	—	—
III	—	—	1d10 + 1	—	—	—	—	—
IV	—	—	—	1d8	—	—	—	—
V	—	—	—	—	1d6	—	—	—
VI	1d100 (70 %)	1d100 (5 %)	—	1d100 (5 %)	—	1d6 (7 %)	1d4 (3 %)	1 (3 %) au choix
VII	—	1d100 (15 %)	1d100 (7 %)	1d100 (8 %)	1d100 (5 %)	1d6 (15 %)	1d4 (5 %)	1 (7 %) au choix



Grands trésors (tanières)

CT	PC x 1000	PA x 1000	PE x 1000	PO x 1000	PP x 100	Gemmes	Bijoux	Magie
VIII	—	—	—	—	—	—	—	1d4 potions (45 %)
IX	—	—	—	—	—	—	—	2d4 potions (45 %)
X	—	—	—	1d8 (50 %)	3d12 (40 %)	2d8 + 4 (60 %)	1d12 (40 %)	—
XI	—	—	—	—	—	1d6 (40 %)	—	—
XII	—	1d8 (25 %)	1d4 (20 %)	—	—	—	—	—
XIII	1d6 (25 %)	1d4 (15 %)	—	—	—	—	—	—
XIV	—	—	—	—	2d4 (30 %)	1d12 (55 %)	1d8x10 (45 %)	1 (20 %), au choix
XV	2d12 (25 %)	1d100 (60 %)	1d8x10 (40 %)	1d4x10 (60 %)	4d6 (30 %)	—	1d10 (20 %)	6 (18 %), dont 4 au choix, 1 potion et 1 parchemin
XVI	—	—	—	1d6x10 (55 %)	1d4 (45 %)	2d8 (30 %)	1d8 (10 %)	6 (30 %), dont 5 au choix et 1 parchemin
XVII	—	3d6 (15 %)	1d6 (25 %)	2d6 (45 %)	1d4 (25 %)	4d6 (25 %)	1d8 (10 %)	5 (30 %), dont 3 au choix (sauf armes), 1 potion et 1 parchemin
XVIII	2d6 (7 %)	1d10 (35 %)	1d6 (20 %)	1d6 (30 %)	—	1d8 (15 %)	1d8 (10 %)	4 (30 %), dont 3 au choix et 1 parchemin
XIX	1d10 (10 %)	1d10 (15 %)	—	1d8 (55 %)	—	1d6 (40 %)	1d6 (40 %)	4 (15 %), dont 2 potions et 2 au choix
XX	1d12 (25 %)	1d6 (30 %)	1d6 (15 %)	—	—	1d6 (20 %)	1d6 (20 %)	2 (12 %) au choix
XXI	1d10 (45 %)	1d4 (25 %)	1d4 (30 %)	1d4 (20 %)	—	1d8 (30 %)	1d4 (20 %)	1 (12 %) armure, épée ou autre type d'arme
XXII	1d8 (30 %)	1d4 (20 %)	1d6 (25 %)	1d12 (40 %)	1d4 (20 %)	5d8 (55 %)	5d8 (45 %)	3 (25 %) au choix

DÉFINIR LE TRÉSOR

Après avoir choisi la ligne appropriée dans le tableau de CT, le MdT lance le dé indiqué dans chaque colonne afin de déterminer le type et la quantité de trésors obtenus. Lorsqu'un pourcentage est montré en dessous d'un type de dé, il doit d'abord lancer 1d100 : si la valeur du dé est inférieure

ou égale au pourcentage indiqué, cela signifie que ce type de trésor est présent, et qu'il peut lancer le dé correspondant. Si des objets magiques sont mentionnés, le MdT se reporte au tableau approprié (anneaux, potions, etc.) pour connaître le type d'objet magique trouvé. Au cas où seul le nombre d'objets magiques est indiqué, le MdT peut utiliser au préalable le tableau de Type d'objet magique.

GEMMES

Si les aventuriers trouvent des gemmes, le MdT lance les dés pour déterminer leur valeur en pièces d'or. Il est possible de leur attribuer la même valeur, de leur donner des valeurs individuelles ou de les diviser en groupes de valeurs différentes.

d100	Valeur de la gemme (PO)
01-15	10
16-30	25
31-45	50
46-60	75
61-75	100
76-90	250
91-95	500
96-00	1 000

JOYAUX

La valeur des bijoux peut être déterminée de la même façon que pour les gemmes.

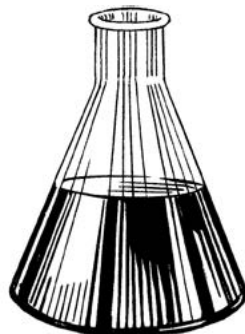
d100	Valeur du joyau (PO)
01-20	1d4 x 10
21-30	2d4 x 10
31-40	1d4 x 100
41-50	2d4 x 100
51-60	2d6 x 100
61-00	3d6 x 100

OBJETS MAGIQUES

Type d'objet magique	
d100	Tableau à consulter
01-20	Potions
21-25	Anneaux
26-56	Parchemins
57-61	Bâtons, baguettes et sceptres
62-66	Objets magiques divers
67-87	Épées
88-92	Armes diverses
93-00	Armures

Potions

d100	Type
01-03	Contrôle des animaux
04-06	Clairaudience
07-09	Clairvoyance
10-12	Escalade
13-17	Tromperie
18-20	Rapetissement
21-23	Contrôle des dragons
24-26	Détection de pensées
27-28	Guérison suprême
29-31	Résistance au feu
32-36	Vol
37-40	Forme gazeuse
41-43	Contrôle des géants
44-47	Force de Géant
48-50	Croissance
51-54	Guérison
55-58	Héroïsme
59-61	Contrôle des humanoïdes
62-64	Invisibilité
65-66	Invulnérabilité
67-69	Lévitacion
70-71	Longévité
72-73	Huile éthérée
74-75	Huile glissante
76-78	Philtre d'amour
79-81	Contrôle des plantes
82-83	Poison
84-85	Métamorphose
86-88	Rapidité
89-90	Superhéroïsme
91-93	Eau pure
94-95	Découverte de trésor
96-97	Contrôle des morts-vivants
98-00	Respiration aquatique



Anneaux

d100	Type
01-04	Commandement des animaux
05-09	Commandement des humains
10-15	Commandement des plantes
16-25	Tromperie
26-27	Bon génie
28-38	Résistance au feu
39-49	Invisibilité
50-70	Protection
71-72	Régénération
73-74	Stockage de sorts
75-80	Renvoi de sorts
81-84	Télékinésie
85-90	Marche sur l'onde
91-96	Faiblesse
97-00	Vision Transmatérielle

Parchemins

d100	Type
01-05	Maudit
06-15	Protection contre les élémentaires
16-25	Protection contre les lycanthropes
26-30	Protection contre la magie
31-40	Protection contre les morts-vivants
41-55	Sorts (1)
56-66	Sorts (2)
67-69	Sorts (3)
70-72	Sorts (4)
73-74	Sorts (5)
75	Sorts (6)
76	Sorts (7)
77-80	Carte au trésor (valeur 1d4 x 1 000 PO)
81-85	Carte au trésor (valeur 5d6 x 1 000 PO)
86-87	Carte au trésor (valeur 6d6 x 1 000 PO)
88-89	Carte au trésor (valeur 5d6 x1 000 PO, 5d6 gemmes)
90-91	Carte au trésor (valeur 1d6 gemmes ; 2d10 bijoux)
92-83	Carte au trésor (valeur 1 objet magique)
94-95	Carte au trésor (valeur 2 objets magiques)
96	Carte au trésor (valeur 3 objets magiques, pas d'arme)
97	Carte au trésor (valeur 3 objets magiques, +1 potion)
98	Carte au trésor (valeur 3 objets magiques, +1 potion, +1 parchemin)
99	Carte au trésor (valeur 5d6 x 1 000 PO, 1 objet magique)
00	Carte au trésor (valeur 5d6 gemmes, 2 objets magiques)

Objets magiques divers

d100	Type
01-02	Amulette d'antidéttection
03	Appareil du Crabe
04-05	Sac Dévorant
06-10	Sac sans fond
11	Bateau pliable
12-14	Bottes de Lévitacion
15-17	Bottes de Rapidité
18-20	Bottes de Sept Lieux
21	Bol de contrôle des élémentaires d'eau
22-23	Bracelets d'armure
24	Braséro de contrôle des élémentaires de feu
25-26	Broche de défense
27-29	Balais volant
30	Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air
31	Carillon d'ouverture
32-33	Cape de protection
34-36	Boule de cristal
37-38	Boule de cristal avec clairaudience
39-40	Boule de cristal avec détection de pensées
41	Cube de résistance au froid
42-43	Carafe intarissable
44-45	Cape de Déplacement
46	Timbales de Panique
47-49	Poudre d'Apparition
50-52	Poudre de Disparition
53	Bouteille d'Éfrit
54-57	Cape elfique
58-61	Bottes elfiques
62	Yeux de charme
63-64	Yeux d'aigle
65-67	Yeux de Pétrification
68-71	Tapis volant
72-74	Gantelets d'ogre
75-77	Ceinture de force de géant
78-80	Casque de changement d'alignement
81-84	Casque de compréhension
85	Casque de télépathie
86	Casque de téléportation
87	Cor de dévastation
88-90	Médaille des pensées
91-92	Médaille des pensées (30 m)
93	Miroir d'emprisonnement
94	Miroir d'opposition
95	Collier d'adaptation
96-97	Corde d'escalade
98-99	Scarabée de protection
00	Pierre de contrôle d'élémentaires de terre

Bâtons, baguettes et sceptres	
d100	Type
01-06	Sceptre d'annulation
07-08	Sceptre de Résurrection
09-10	Bâton de commandement [C]
11-20	Bâton de guérison [C]
21-22	Bâton de pouvoir [M/E]
23-26	Bâton d'anéantissement
27-28	Bâton de dépérissement
29	Bâton de sorcellerie
30-36	Bâton du serpent
37-40	Baguette de froid
41-45	Baguette de détection d'ennemis
46-50	Baguette de détection de la magie
51-55	Baguette de détection des métaux
56-60	Baguette de détection de portes secrètes
61-64	Baguette de détection de pièges
65-69	Baguette de négation
70-74	Baguette de peur
75-79	Baguette de boules de feu
80-84	Baguette d'illusion
85-88	Baguette d'éclairs
89-93	Baguette de projectiles magiques
94-96	Baguette de paralysie
97-00	Baguette de métamorphose

Armures	
d100	Type
01-15	Armure + 1
16-25	Armure + 1 et Bouclier + 1
26-27	Armure + 1 et Bouclier + 2
28	Armure + 1 et Bouclier + 3
29-32	Armure + 2
33-35	Armure + 2 et Bouclier + 1
36-38	Armure + 2 et Bouclier + 2
39	Armure + 2 et Bouclier + 3
40	Armure + 3
41	Armure + 3 et Bouclier + 1
42	Armure + 3 et Bouclier + 2
43	Armure + 3 et Bouclier + 3
44-63	Bouclier + 1
64-73	Bouclier + 2
74-79	Bouclier + 3
80-82	Armure – 1 (maudite)
83-85	Armure – 2 (maudite)
86	Armure – 1 (maudite) et bouclier + 1
87	Armure – 2 (maudite) et bouclier + 1
88-90	Armure CA 9 (maudite)
91-94	Bouclier – 1 (maudit)
95-97	Bouclier – 2 (maudit)
98-00	Bouclier CA 9 (maudit)

Épées	
d100	Type
01-39	Épée + 1
40-44	Épée + 1, + 2 contre les lycanthropes
45-49	Épée + 1, + 2 contre les lanceurs de sorts
50-53	Épée + 1, + 3 contre les mort-vivants
54-57	Épée + 1, + 3 contre les dragons
58-62	Épée + 1, + 3 contre les monstres qui régénèrent
63-67	Épée + 1, + 3 contre les monstres magiques
68-77	Épée + 1, lumière rayon de 9 m
78-81	Épée enflammée + 1
82	Épée voleuse de vie + 1
84-87	Épée + 1, localisation d'objets
88-90	Épée + 2
91-92	Épée + 2, charme personne
93-94	Épée + 3
95	Épée de froid + 3
96-97	Épée – 1 (maudite)
98-99	Épée – 2 (maudite)
00	Épée intelligente

Armes diverses	
d100	Type
01-10	Flèches + 1 (quantité 2d6)
11-12	Flèches + 1 (quantité 3d10)
13-18	Flèches + 2 (quantité 1d6)
19-21	Flèches + 3 (quantité 1d4)
22	Flèche mortelle + 3
23-31	Hache + 1
32-34	Hache + 2
35-41	Arc + 1
42-51	Carreaux + 1 (quantité 2d6)
52-53	Carreaux + 1 (quantité 3d10)
54-60	Carreaux + 2 (quantité 1d6)
61-63	Carreaux + 3 (quantité 1d4)
64-68	Dague + 1
69	Dague + 2, + 3 contre les gobelins, les kobolds et les orques
70-75	Fronde + 1
76-82	Lance + 1
83-86	Lance + 2
87	Lance + 3
88-94	Marteau de guerre + 1
95-99	Marteau de guerre + 2
00	Marteau de guerre + 2, marteau de lancer nain

VIII. ANTRE DU MAITRE

CRÉER UN LABYRINTHE

Ce guide aidera le MdT à créer un labyrinthe simple pour ses premières parties.

Accroche

Imaginez ce qui pousserait les PJ à s'aventurer dans le labyrinthe. Voici quelques raisons parmi d'autres :

L'exploration. Les PJ doivent cartographier un endroit inconnu ou un territoire ennemi.

Le combat contre le mal ou le chaos. Par exemple, les PJ ont été embauchés pour éliminer un être maléfique ou des monstres ayant envahi une région.

Fuir un endroit. Avant le début de l'aventure, les PJ sont emprisonnés (injustement ou non), réduits en esclavage, capturés par un monstre. À eux de trouver un moyen de s'échapper...

Un portail magique. Un portail magique amène les PJ dans un endroit inconnu, qui peut se trouver dans une autre zone du labyrinthe, voire dans un autre monde ou une autre époque.

Un sauvetage. Les PJ doivent sauver des prisonniers : victimes d'un rapt, créature capable de contrer une grave menace et qui a été emprisonnée dans un labyrinthe, etc.

Rechercher un peuple disparu. Les PJ cherchent des descendants d'une antique civilisation humanoïde.

Une quête. Un PNJ puissant, un roi ou un chef de guilda, demande aux personnages de lui amener un objet légendaire ou de retrouver un objet qui lui a été dérobé.

Création de la carte

En fonction de l'accroche, choisissez le labyrinthe où se déroulera l'aventure. Réfléchissez ensuite à ce que pourrait contenir le labyrinthe : monstres, pièges, PNJ, curiosités naturelles, etc. À ce stade, le but n'est pas de connaître précisément le labyrinthe, mais simplement d'avoir quelques idées pour vous aider à le dessiner.

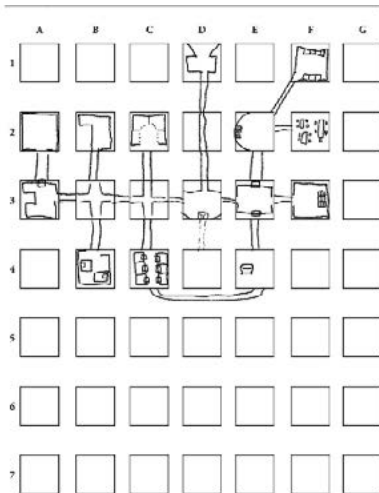
Maintenant, dessinez la carte du labyrinthe en vous adaptant à l'endroit choisi : des tunnels qui zigzaguent dans une caverne, des couloirs et des salles dans un château en ruines, etc. Nous recommandons l'échelle suivante : 1 carré = 3 m, mais si vous utilisez un tapis de jeu et des figurines de 25 mm, il vaut mieux utiliser l'échelle 1 carré = 1,5 m.

Type de carte

Au lieu de dessiner méticuleusement le labyrinthe, vous pouvez utiliser une grille similaire à celle présentée ci-dessous. Les carrés représentent les endroits majeurs du labyrinthe : salles, carrefours, etc. Les espaces entre les carrés sont utilisés pour relier ces différents endroits avec des traits qui symbolisent des voies d'accès : chemin, couloir, etc. Il est bien sûr possible de dessiner à l'intérieur ou autour d'un carré pour personnaliser un endroit.

Trésors sans protection					
Niveau du labyrinthe	PA	PO	Gemmes	Bijoux	Objets magiques (1)
1	2d4 x 100	1d4 x 10 (50 %)	1d4 (7 %)	1d4 (5 %)	3 %
2	2d6 x 100	1d6 x 100 (50 %)	1d6 (13 %)	1d6 (8 %)	5 %
3	2d8 x 100	2d4 x 10 (50 %)	1d6 (15 %)	1d6 (10 %)	7 %
4-5	1d8 x 1 000	3d4 x 100	1d8 (20 %)	1d8 (10 %)	9 %
6-7	1d8 x 2 000	1d4 x 1 000	1d8 (30 %)	1d8 (15 %)	15 %
8+	1d8 x 4 000	2d4 x 1 000	2d6 (40 %)	2d6 (20 %)	20 %

Nul besoin de dresser une carte précise : les informations concernant les endroits les plus importants seront notées sur une feuille à part, en utilisant la notation alphanumérique pour un référencement aisé : A1, A2, etc.



Peupler le labyrinthe

Une fois que la carte terminée, le MdT a pour tâche de remplir le labyrinthe de monstres, de pièges et de trésors, de manière aléatoire ou non. S'il opte pour la méthode aléatoire, il peut, pour chaque salle du labyrinthe, lancer 1d100 sur le tableau des Éléments de labyrinthe pour savoir ce que contient la salle, puis un autre 1d100 pour déterminer si elle recèle un trésor.

Éléments de labyrinthe		
d100	Éléments	Trésor
01-30	Vide	15 %
31-60	Monstre	50 %
61-75	Piège	30 %
76-00	Unique*	Variable

*Ce résultat peut représenter une rencontre ou un endroit spécial.

Si le MdT obtient un résultat «monstre» sur le tableau, il choisit un monstre approprié, par exemple un monstre avec 2 DV pour le deuxième niveau d'un labyrinthe. En cas de présence d'un trésor, ce dernier sera calculé en fonction de la Classe de Trésor du monstre rencontré ou bien du tableau des Trésors sans protection.

Si une pièce contient un trésor sans protection, celui-ci devrait être dissimulé : il peut par exemple être enterré, caché derrière un mur illusoire ou par de la maçonnerie, placé dans un coffre, etc.

Pièges

Voici quelques exemples de pièges à adapter en fonction du niveau du labyrinthe ou pour les rendre moins prévisibles.

Aiguille empoisonnée : Le personnage est paralysé pendant 1d4 rounds s'il rate un jet de sauvegarde contre les poisons.

Chute de rocher : Un rocher tombe d'un endroit caché et roule vers le personnage; celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou subir 1d6 dommages.

Flèche : Une flèche surgit d'un endroit caché, attaquant comme un guerrier de niveau 1 et infligeant 1d3 dommages.

Faux tranchante : Le personnage subit 1d6 dommages s'il rate un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Fléchette empoisonnée : Une fléchette est propulsée depuis un endroit caché, infligeant 1d2 dommages. Si le personnage rate un jet de sauvegarde contre les poisons, il subit 1d2 dommages supplémentaires.

Fosse camouflée : La fosse fait 3 m de profondeur ou plus (1d6 dommages par tranche de 3 m de profondeur).

Fosse hérissée de piques : Similaire à la fosse camouflée, mais le personnage tombe sur 1d4 piques qui infligent chacune 1d6 dommages en plus des dégâts causés par la chute.

Herse : Le personnage doit réussir un jet de DEX ou subir 1d3 dommages. Le chemin sera bloqué et les membres du groupe peuvent se retrouver séparés.

Plafond qui s'écroule : Chaque personnage dans un rayon de 3 m subit 1d3 dommages s'il rate un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Groupes de PNJ

Des groupes de PNJ plus ou moins amicaux peuvent se trouver dans les environs. Pour déterminer leur composition, le MdT peut suivre la procédure suivante.

Effectifs du groupe : Lancez 1d4 + 4.

Classe des PNJ : Choisir la classe de chaque PNJ ou lancer 1d6 : 1-2, Clerc; 3-5, Guerrier; 6, Magicien.

Alignement : Choisir l'alignement des PNJ ou lancer 1d6 : 1-2, Loyal; 3-4, Neutre; 5-6, Chaotique.

Niveau des PNJ : Donner aux PNJ le même niveau que les personnages ou que le niveau de labyrinthe où les personnages les rencontrent. Sinon, lancer 1d6 et consulter le tableau ci-dessous.

d6	Niveau PNJ
1-2	Même niveau que le niveau des PJ ou que le niveau moyen des PJ
3-4	Niveau des PJ ou niveau moyen des PJ + 1
5-6	Niveau des PJ ou niveau moyen des PJ + 2

Si les personnages rencontrent un groupe de PNJ en surface, le MdT peut prendre pour base le niveau moyen des PJ et ajouter (50 %) ou soustraire (50 %) 1d4 niveaux à chaque PNJ. Si le niveau de labyrinthe ou le niveau moyen d'un groupe est plus élevé que le niveau maximum autorisé pour un semi-humain, le MdT peut donner à ce semi-humain le niveau maximum pour sa classe.

Le MdT n'a plus qu'à attribuer aléatoirement des sorts aux clercs et aux magiciens, à donner aux PNJ un nombre d'objets magiques similaire à celui que possèdent les PJ, et à déterminer l'ordre de marche des PNJ. En cas de rencontre en surface, les PNJ ont 75 % de chances d'avoir des montures.

Rencontres uniques

En plus des pièges, d'autres situations uniques peuvent avoir lieu : statues parlantes, fosses qui donnent sur d'autres salles ou niveaux de labyrinthe, illusions magiques, portes secrètes, portes de téléportation, fontaines mystérieuses, etc.

Le prochain niveau

Si le labyrinthe contient plusieurs niveaux, réfléchissez à son aspect tridimensionnel. Par exemple, vous pouvez concevoir des niveaux qui ne se succèdent pas toujours de façon linéaire et imaginer des « sous-niveaux » plus petits contenant des rencontres, des menaces et des trésors particuliers. Ces zones peuvent être difficiles d'accès ou bien dissimulées par des portes secrètes.

N'hésitez pas à varier les niveaux lorsque cela est approprié : cavernes naturelles, cavernes creusées par des monstres ou des humanoïdes, zones en brique ou en pierre taillée... Des escaliers ou des passages en pente, voire des passages aquatiques, pourraient relier certains niveaux, et des zones de téléportation transporteraient les personnages à des niveaux ou sous-niveaux isolés... Laissez votre créativité vous guider !

Finitions

Nous encourageons le MdT à décrire les salles et couloirs du labyrinthe : quelle est leur odeur, leur apparence, quelles créatures vivent là et quels sont les signes de leur présence ? La description doit être suffisante pour que les joueurs s'intéressent au labyrinthe, sans ralentir outre mesure le jeu.

Pour gagner du temps, le MdT peut préparer une description générique pour la plupart des lieux et détailler seulement une partie d'entre eux, par exemple les pièces avec des rencontres spéciales.

S'il improvise des descriptions durant la partie, il a intérêt à noter immédiatement les informations les plus importantes, afin de rester cohérent au cas où les personnages reviennent sur leurs pas.

EXPLORER UN LABYRINTHE

Le MdT peut structurer une aventure en labyrinthe selon des étapes précises. Cet exemple détaille le déroulement d'un tour, qui équivaut à 10 minutes de temps réel, en indiquant les principales actions possibles. Les informations sont reprises du chapitre 4, avec quelques précisions supplémentaires.

1. TEST DE MONSTRES ERRANTS

Les monstres errants remplissent deux objectifs. Tout d'abord, ils renforcent l'illusion d'un monde vivant, sans que le MdT ait à s'encombrer d'emplois du temps précis pour ses créatures. Deuxièmement, ils aident à maintenir une pression constante sur les joueurs, les encourageant ainsi à ne pas perdre de temps. Sinon, les personnages des joueurs pourraient à loisir inspecter chaque recoin d'un labyrinthe, ce qui nuirait considérablement au rythme de l'aventure.

Par défaut, le MdT lance 1d6 tous les deux tours, et les personnages tombent sur des monstres errants sur un résultat de 1. La fréquence des jets et la probabilité de rencontrer des monstres peuvent varier selon le type de labyrinthe, son niveau de profondeur, et les précautions prises par les personnages. Par exemple, un groupe silencieux, discret, qui évite les zones avec des signes de passage et ne reste jamais longtemps au même endroit, devrait rencontrer moins de monstres errants que s'ils courent partout en hurlant. Comme indiqué à la page 35, les monstres apparaissent à 1d6 x 6 m des personnages dans un labyrinthe.

2. DÉCLARATION D'ACTION

Les joueurs décrivent les actions de leur personnage ou du groupe entier, qui seront ensuite résolues par le MdT.

Déplacement : Par défaut, les PJ utilisent le mouvement d'exploration (36 m par tour), qui leur permet d'explorer et de cartographier les environs tout en restant relativement discrets.

S'ils décident de se déplacer plus rapidement, Le MdT peut les autoriser à utiliser leur mouvement de combat (12 m par round) à la place, mais ils ne pourront plus cartographier et tomberont plus facilement dans un piège ou des monstres errants. Le mouvement de combat peut aussi être accordé si les PJ parcourent des zones déjà explorées et sécurisées du labyrinthe.

Enfin, un PJ peut courir jusqu'à 36 m par round pendant 30 rounds, soit 1/2 tour, mais cela l'épuisera (voir page suivante).

Écouter : Une seule tentative par zone (couloir, pièce, porte). Chances de réussite : 1 sur 1d6. Seuls les bruits les plus

forts peuvent être entendus. Pour de bonnes conditions d'écoute, il vaut mieux que le groupe reste silencieux et que les casques et autres capuches soient enlevés. Normalement, c'est le MdT qui effectue un test d'écoute si besoin : le joueur reste ainsi dans l'expectative.

Forcer une porte : Le personnage lance 1d6 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 2 + son modificateur de FOR. Un résultat de 1 signifie une réussite, même si le modificateur de FOR est négatif. Selon la taille de la porte, deux personnages ou plus peuvent tenter de forcer la porte : le MdT peut alors autoriser un test par personnage ou se contenter d'un test avec un bonus de + 2 ou + 4 par personnage supplémentaire. Une tentative dure 1 minute. Si la première tentative échoue, de nouvelles tentatives peuvent être effectuées sans malus, en dehors du temps perdu et du vacarme causé. Le MdT peut décider que le bruit risque d'attirer des monstres proches ou de les rendre méfiants. Par exemple, il peut augmenter la probabilité de monstres errants (1-3 ou 1-4 sur 1d6) ou estimer qu'il n'est plus possible de prendre un adversaire par surprise après un essai raté.

Chercher des portes secrètes, des passages secrets, des pièges, etc. 1 tour par zone de 3 m x 3 m. 1 seule tentative par zone. Chances de réussite par défaut : 1 sur 1d6.

Cela prend un tour par zone de 3 m x 3 m ; chaque PJ n'a droit qu'à une seule tentative par zone. Les chances de réussite sont égales à 1 sur 1d6 par défaut, à 1-2 sur 1d6 pour les races dotées de la capacité Perception ou Race souterraine, ou au pourcentage de la compétence de voleur Détection/désamorçage.

Le MdT peut dialoguer avec le joueur qui tente l'action : celui-ci, s'il le questionne de façon pertinente et prend soin de bien décrire ce qu'il entreprend, obtient un bonus à son test ou un succès automatique. Par exemple, le joueur annonce que son personnage tapote sur une section de mur ; le MdT lui dit qu'il entend un bruit creux à un endroit. Le joueur décrit ensuite sa tentative pour enclencher ce qu'il pense être une porte secrète : recherche de pierres mal ajustées, de fissures, etc. Toutefois, si la description du joueur est inappropriée (recherche au mauvais endroit, utilisation d'outils inadaptés, etc.), son personnage pourra subir un malus au test, voire échouer automatiquement !

Un tel dialogue peut renforcer l'immersion, mais risque aussi de devenir fastidieux ou de limiter l'intérêt des compétences de voleur si elle est utilisée systématiquement. Le MdT, s'il le désire, peut laisser les joueurs choisir : le test direct a souvent moins de chances de réussir, tandis que la description double le temps de l'action, ce qui accroît le risque de rencontrer des monstres errants.

Lancer un sort : Le lanceur de sorts doit respecter les conditions de lancer expliquées à la page 18.

Repos : Les personnages peuvent rester actifs 5 tours (exploration, combat, etc.), puis doivent se reposer 1 tour.

Les personnages qui ne se reposent pas sont **épuisés** : ils subissent un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de $+2$ [-2] à leur CA jusqu'à ce qu'ils se soient reposés 1 tour.

Un personnage devient épuisé à la fin d'une course et doit donc se reposer 1 tour pour se rétablir.

Pour récupérer ses sorts, un personnage

a besoin de huit heures de repos, puis d'une heure de mémorisation.

Autres activités : Le MdT détermine la durée d'une tentative et les chances de succès d'après les descriptions du joueur et au besoin, via un test. Dans la plupart des cas, le bon sens du MdT et des joueurs suffit à déterminer la réussite ou non d'une action. Les aventuriers, même débutants, devraient être capables d'accomplir automatiquement des actions ordinaires si les circonstances ne sont pas défavorables ou stressantes.

3. RENCONTRE

Si une rencontre, aléatoire ou planifiée, survient, le MdT détermine la surprise, la distance d'engagement, les réactions des PNJ et fait jouer la rencontre (négociation, fuite, combat).

4. COMPTABILITÉ

Si besoin est, le MdT note la fin du tour et les ressources utilisées par les joueurs (points de vie perdus, fin d'un sort, torche consommée, etc.)

Durée des actions

Comme chaque tour représente 10 minutes de temps réel, un personnage peut sans problème dégainer une épée, se déplacer vers une porte et tenter de l'ouvrir en un tour. Des actions plus longues, comme l'examen minutieux d'une pièce de 300 m², peuvent prendre plusieurs tours : dans ce cas, les PJ seraient bien avisés d'établir une garde pour éviter d'être attaqués par surprise ! Pour que l'exploration de labyrinthe soit intéressante, il vaut mieux mettre en valeur les actions significatives qui nécessitent des prises de décisions et limiter le nombre de jets de dés entre ces actions.

ANIMER UNE AVENTURE

LE MdT EN TANT QU'ARBITRE

Si ce jeu propose de nombreuses règles, il est loin de couvrir toutes les situations; le MdT devra souvent faire appel à son bon sens pour décider des chances de succès d'une action ou de la probabilité d'un événement. Bien entendu, il peut recueillir les suggestions des joueurs sur l'interprétation d'une règle ou d'une situation, mais c'est lui qui aura le dernier mot.

Dans tous les cas, le MdT est censé rester neutre dans ses décisions, sans prendre le parti des personnages, des monstres ou des PNJ.

TÂCHES IMPOSSIBLES

À moins qu'une action ne soit complètement inappropriée, un personnage devrait avoir au moins une petite chance de succès lorsqu'il tente quelque chose. Les tests de caractéristique (voir page 32) conviennent à la plupart des actions. Sinon, le MdT peut accorder une petite chance (1-2 sur 20 par exemple) de réussite aux actions très risquées ou presque impossibles.

CARTOGRAPHIE

Le MdT dispose en général d'une carte plus ou moins complète du lieu de votre aventure. Par contre, si les joueurs en veulent une, ils doivent la dessiner !

Le joueur cartographe réalise la carte d'après les descriptions du MdT. Tant que les personnages utilisent le mouvement d'exploration, le MdT peut donner les dimensions précises des pièces et autres couloirs.

La plupart du temps, le joueur se conten-

tera d'un croquis rapide. Une carte détaillée n'est véritablement utile que dans les labyrinthes les plus complexes, avec moult téléporteurs, pièges, portes secrètes et dédales.

Lorsque le joueur dessine une carte, son personnage le fait aussi. Celui-ci doit donc avoir de la lumière et de quoi écrire, tout en se déplaçant lentement (mouvement d'exploration). De plus, tout événement qui affecte la carte du personnage affecte celle du joueur : une carte perdue ou détruite durant l'aventure n'est plus accessible « en vrai » ! Et si le joueur veut des copies de secours pour son personnage, il devra les réaliser lui-même !

Enfin, nous conseillons au MdT de tenir compte de l'impact de la cartographie dans le monde des personnages : si les cartes sont difficiles à réaliser (pas ou peu de moyens de scrutation magique, prix du matériel et des supports d'écriture) et qu'il existe beaucoup de zones inexplorées, leur commerce sera certainement très prisé et une carte détaillée vaudra alors très cher.

Si les joueurs n'ont pas envie de cartographier, contentez-vous de labyrinthes simples ou bien donnez-leur accès à des cartes plus ou moins précises; l'obtention de ces cartes peut même être une source d'aventures !

SAVOIR DU JOUEUR CONTRE SAVOIR DU PERSONNAGE

Le savoir du personnage ne recoupe pas forcément celui du joueur : même si ce dernier a lu toutes les descriptions des monstres de PMT, son personnage ne peut pas agir en se basant sur ces connaissances.

De plus, lorsque des personnages rencontrent des monstres, le MdT décrira physiquement ces derniers sans révéler leur nom ou leurs capacités spéciales, leurs

points de vie ou tout détail non visible immédiatement. De plus, quand un monstre prend les personnages par surprise, ceux-ci ne devraient pas savoir qui les attaque.

La description des objets magiques suit les mêmes principes : leur nom et leurs capacités spéciales ne doivent pas être révélés. Laissez les personnages découvrir par eux-mêmes la nature des objets qu'ils obtiennent.

PERSONNAGES ET TRÉSORS

Il incombe aux joueurs de décider comment leurs personnages répartissent les trésors et objets magiques obtenus lors d'une aventure. Ils choisiront probablement de diviser équitablement le trésor entre chaque personnage présent. Les compagnons d'armes peuvent accepter une demi-part, mais s'ils reçoivent moins, ils subiront des malus au jet de moral à la fin de l'aventure et risqueront donc de quitter le groupe.

Les objets magiques peuvent être répartis en fonction des classes qui peuvent les utiliser ou bien en permettant à chaque personnage de choisir à tour de rôle des objets, avec éventuellement un jet de 1d20 pour déterminer l'ordre de passage.

RICHESSSE DU PERSONNAGE

L'appât du gain figure parmi les principales motivations d'un aventurier. Pour que les personnages s'intéressent à l'acquisition de nouvelles richesses, le MdT peut les encourager à la dépense ou leur soustraire de l'argent par d'autres moyens.

Par exemple, les guerriers devront entretenir et réparer leur équipement, les magiciens devront acheter des composants pour

leurs sorts ou des ouvrages de référence pour leurs études magiques, alors que les clercs seront surement amenés à faire des donations à leur église ; le gouvernement local peut imposer des taxes concernant les aventuriers ; les personnages peuvent acheter des objets magiques mineurs à des prix très élevés, etc.

Le MdT peut même décider que seules les richesses dépensées dans des activités correspondant à leur statut et à leur classe (recherches magiques pour le magicien, entraînement pour le guerrier, donations pour le clerc, etc.) rapportent des points d'expérience : trouver un beau magot ne suffit plus ! Cela peut amener un dilemme intéressant pour le joueur : doit-il acheter un meilleur équipement ou plutôt investir dans des points d'expérience ?

Les mesures extrêmes, comme le vol de richesses, sont à employer avec précaution, car elles risquent de gâcher le plaisir des joueurs.

MONSTRES ET PNJ EN JEU

Les monstres et PNJ intelligents auront leurs propres motivations, pensées et stratégies ; de plus, ils utiliseront des astuces semblables à celles que les PJ pourraient imaginer.

Les monstres et les PNJ sont susceptibles de nouer des alliances contre d'autres monstres et PNJ ou de recruter des gardes. Dans la plupart des cas, le MdT les jouera comme s'ils avaient autant à perdre que les PJ : après tout, eux aussi cherchent à survivre ! Certains PNJ pourront tenir rancune aux personnages et chercher à les poursuivre ou à se venger au moment opportun.

PJ DE NIVEAUX DIFFÉRENTS

La mort d'anciens personnages ou l'arrivée de nouveaux joueurs entraîne la création de nouveaux personnages. Cependant, un groupe avec des personnages de niveaux différents risque de poser des problèmes.

Voici deux possibilités :

- Les nouveaux personnages sont créés avec 1 niveau de moins que le personnage du groupe avec le niveau le plus bas.
- Le groupe est séparé entre deux sous-groupes, l'un comprenant les PJ de haut niveau et l'autre ceux de bas niveau.

Licence Portes, Monstres & Trésors

Vous pouvez utiliser tout le texte de cet ouvrage pour réaliser vos propres jeux et aides de jeu, sous réserve de respecter la licence OGL indiquée ci-contre. Les seules restrictions concernent l'utilisation commerciale de la marque et du logo Portes, Monstres & Trésors. Si jamais vous désirez commercialiser un produit dérivé (aide de jeu, scénario, etc.) pour le jeu Portes, Monstres & Trésors, nous vous invitons à consulter la page suivante : <https://le-scriptorium.fr/jeux-de-role/portes-monstres-tresors/>

Les illustrations de l'ouvrage sont libres de droits, mais pas les deux cartes ni la feuille de personnage.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (« Wizards »). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) «Contributors » means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) «Derivative Material » means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) « Distribute » means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) «Open Game Content » means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) « Product Identity » means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts ; creatures characters ; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ;

(f) « Trademark » means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) « Use », « Used » or « Using » means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) « You » or « Your » means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the

COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co - adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Labyrinth Lord Copyright © 2010 Dan Proctor

Portes, Monstres & Trésors © 2011 James Manez

END OF LICENSE



Portes, Monstres & Trésors

LA MARCHÉ DU SEPTENTRION



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
8						
9						
10						

Portes, Monstres & Trésors

FICHE DE PERSONNAGE - LA MARCHÉ DU SEPTENTRION







NOM DU PERSONNAGE

CLASSE

ALIGNEMENT

NIVEAU

CARACTÉRISTIQUES & AJUSTEMENTS
JETS DE SAUVEGARDE

FOR		SOUFFLES
DEA		POISON & MORI
CON		PÉTRIFICATION & PARALYSIE
INT		BÂTONS ET BAGUETTES
SAC		SORTS ET ORIFÈRES MAGIQUES
CHA		

TALENTS DE CLASSE

POINTS DE VIE

DE DE VIE

SORTS

CLASSE D'ARMURE - LANCEZ 1D20 POUR TOUCHER

ARMES & ÉQUIPEMENT



OBJETS MAGIQUES



EXPÉRIENCE

XP MAXIMUM POUR LE NIVEAU SUIVANT



TRÉSORS

PIÈCES D'OR

Alexandra brandit de nouveau son épée, mais les gobelins ne cessaient de se rapprocher ; derrière elle s'étendait le gouffre sombre où, quelques instants auparavant, avait disparu son compagnon. Elle se retourna et s'élança par-dessus l'abîme, dans l'espoir d'atterrir saine et sauve de l'autre côté...

Portes, Monstres & Trésors est un jeu à l'ancienne qui émule les vieilles éditions du plus célèbre des jeux de rôle.

PMT Quintessence s'adresse à ceux qui désirent une version épurée du jeu avant de passer aux règles complètes.

L'essentiel des règles pour jouer des personnages de niveau 1 à 4 : création, magie, rencontres et combats...

Des conseils pour créer et animer des aventures dans des labyrinthes.

Un condensé de jeu à l'ancienne !



Le Scriptorium

Artisans de l'imaginaire

Le Scriptorium est un
label de création et
de traduction
de fictions

Rejoignez-nous sur
<https://le-scriptorium.fr>



d100.fr

Créez, Jouez, Rêvez

