Règles de Base

Portes, Monstres & Tresors 2

James Manez

Portes, Monstres & Trésors

Une adaptation du jeu Labyrinth Lord de Daniel Proctor, par James Manez

1re édition

Adaptation : James Manez, avec l'aide de Morkdhull et de Piouh pour le chapitre 6.

Mise en page : James Manez.

Conception de la couverture : Olivier « Etory » Boyaval.

Illustration de couverture : Neocaos sous licence Creative Commons.

Logo Dragon : Olivier « Etory » Boyaval sous licence Creative Commons.

Correction : Gangrene93, Nolendur, Tevildo et Thanatos.

2e édition

Adaptation et mise en page : James Manez.

Conception de la couverture : Olivier « Etory » Boyaval.

Carte de la page 210 et feuille de personnage réalisées par Olivier « Etory » Boyaval.

Plan de la page 237 réalisé par Ronan Salieri.

Illustration de première de couverture : The Face in the Pool par James Allen Saint-John, illustration libre de droits.

Logo OSR sous licence Attribution 3.0 Unported :

http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Illustrations intérieures par Andrew Rackham, Brehms Thierleben, Carl Emil Doepler, Charles M. Russel, Cornelis Cort, Edmund J. Sullivan, Ernst Stöhr, Franz Stuck, Giovanni Battista-Piranesi, Harry Clarke William Hogart, Hans Burgkmair l'Ancien, Hans Holbein le Jeune, Jacek Yerka, Joseph Jacobs, M. C. Escher, Paul Jamin, Renée Bull, Renthal, Wenceslas Hollar, Zdislav Beksinski.

Illustrations sous licence Attribution-ShareAlike 3.0 Unported : http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/

Goblin Guard doodle de ben1804, *Orque Terre du Milieu* d'Antoine Glédel, Ghoul de Vlados7, *Shaman Lookin' Sinister* de Frozen Pie22, I*n company of Dwarves* de SolidTom, *Tortue à tête de dragon* de Bernard Gagnon.

Le jeu et ses inspirations

Portes, Monstres & Trésors : Règles de Base reprend le contenu libre du jeu Labyrinth Lord, avec des règles optionnelles inspirées des jeux Engines & Empires, Épée & Sorcellerie, Lamentations of the Flame Princess, Sword & Wizardry, ainsi que du blog Tales of the Rambling Bumblers. Une partie du chapitre VIII est inspirée du jeu OSRIC.

Conversion des mesures

Les mesures de ce jeu sont des conversions d'unités anglo-saxonnes. N'hésitez pas à arrondir les valeurs, par exemple au plus proche : 0,3 devient 0,5, 36 devient 35, 18 devient 20, etc.

Remerciements

Merci en particulier à Gygax et à Arneson pour leur jeu fabuleux, à Daniel Proctor pour son rétroclone, à Olivier Boyaval pour sa collaboration toujours précieuse et à Tracatar pour ses suggestions. Merci aussi à Daniel Proctor, Gangrene93, griffesapin, fredmicroblog, jbbourgoin, JeePee, Kixkool, Hegan, Olivier Rousselin, Raskal, Tristelune, Snorri, Zolti88 ainsi qu'aux membres du Scriptorium et du Donjon du Dragon.

TABLE DES MATIÈRES

I - INTRODUCTION **1**

Comment jouer **1**

Vocabulaire **2**

L'esprit de PMT **3**

Conseils au joueur 3

Conseils au Maitre 4

Présentation du livre **5**

Que lire en priorité ? 5

Abréviations **5**

Les Dés **6**

II - PERSONNAGES **7**

Créer son personnage **7**

Caractéristiques **8**

Description 8

Détermination des caractéristiques 9

Choisir une classe **10**

Caractéristique Principale 10

Points de vie 11

Classes de personnages **12**

Humains 13

Semi-humains 21

Classe d'Armure **24**

Classe d'Armure de départ 24

Jet de sauvegarde **25**

Valeur d'Attaque **25**

Alignement **25**

Langages **28**

Héritage **28**

Pièces de monnaie **28**

Équipement **28**

Lots d'équipement 29

Listes d'équipement 31

III - SORTS **36**

Généralités **36**

Sorts de départ 36

Récupération des sorts 36

Apprendre des sorts 36

Perte de grimoire 36

Conditions de lancer 37

Jet de sauvegarde 37

Sorts réversibles 37
Effets cumulatifs des sorts 37
Détails des sorts 37
Description des sorts 38
Sorts divins 38
Sorts profanes 49

IV - L'AVENTURE 73
L'équipe d'aventuriers 73
Organisation de l'équipe 73
Les règles du labyrinthe 74
Temps et mouvement 74
Repos 74
Lumière et ténèbres 75
Portes 75
Pièges et détection de pièges 76
Aventures en surface 76
Temps et mouvement en surface 76
Perdre son chemin 77
Escalade 77
Rations et ravitaillement 77
Nage 78
Voyage aérien 78
Voyage maritime 78
Recruter des compagnons d'armes 78
Tester le moral 79
Compagnons d'armes et expérience 79
Spécialistes et mercenaires 79
Types de mercenaires 79
Types de spécialistes 81
Jet de sauvegarde 82
Points d'expérience 83

V - RENCONTRES ET COMBATS 85
Rencontres 85
Rencontre et temps 85
Séquence en labyrinthe 85
Séquence en surface 85
Monstres et rencontres 86
Monstres et surprise 86
Test d'initiative 86
Réactions des monstres 86
Mouvements lors des rencontres 86
Poursuites en labyrinthe 87
Poursuites en surface 87

Combat **88**
Mouvement en combat 88
Attaque 89
Combat de mêlée 89
Combat aérien 90
Combat à distance 90
Dommages et guérison 91
Aventures en mer **91**
Navires 92
Armement de navire 92
Conditions maritimes 92
Rencontres en mer 93
Poursuites maritimes 93
Combat maritime **93**
Navires et dommages 94
Exemples d'armes maritimes 94
Règles optionnelles **95**
Armes pour tous 95
Combats avec CA ascendante 95
Chaque coup compte 96
Coup de Maitre 96
Dommages fixes 96
Dommages variables 96
Manœuvres de combat 96
Initiative individuelle 97
Récupération rapide 97
Sbires 97
Tests de moral 97
Exemple de combat **98**

VI - Les Monstres **100**
Fiche de Monstre **100**
Abréviations 102
Liste des monstres **103**
A 103
B 105
C 107
D 113
F 121
G 123
H 130
K 136
L 136
M 140
N 146
O 149

P 152
R 156
S 158
V 169
W - Z 173
Tableaux de Rencontres 175

VII - Trésors 178
Définir le trésor 179
Gemmes 180
Joyaux 180
Objets magiques 180
Description 184
Potions 184
Anneaux 189
Parchemins 191
Baguettes, bâtons et sceptres 193
Objets magiques divers 196
Armes, armures et épées 202
Épées 203
Autres armes magiques 203
Épées intelligentes 204

VIII - L'antre du Maitre 207
Créer une région 207
Le lieu de départ 208
Créer un labyrinthe 209
Scénarios de labyrinthe 209
Création de la carte 210
Type de carte 210
Peupler le labyrinthe 210
Pièges 211
Groupes de PNJ 212
Rencontres uniques 212
Le prochain niveau 212
Terminer la conception du labyrinthe 213
Animer une aventure 213
Conseils généraux 213
Explorer un labyrinthe 216
Animer une aventure en surface 218
Jouer à haut niveau 220
Recherches magiques 220

Bâtir une forteresse 220

S'approprier le jeu 221

Simplifier le jeu 221

Rendre le jeu moins mortel 221

Traits personnels 222

Pour aller plus loin 222

Les communautés 222

IX- La Marche du Septentrion 223

Présentation générale 223

Histoire 223

Chronologie 224

Tour géographique 224

Les principaux villages 225

La population 226

Calendrier 226

Climat 227

Gouvernement 227

Les Factions de Sentinelles 227

Galerie de portraits 228

Parfondeval 229

Description 229

Le village 229

La forteresse 229

Le port fluvial 230

Les commerces 230

Personnages 230

Les Factions de Sentinelles 231

Jouer une Faction de Sentinelles 232

Pourquoi devenir une Sentinelle ? 232

Comment nommer votre personnage ? 232

Quel nom donner à votre Faction ? 232

Exemple de labyrinthe 233

Scénario : combattre le mal 233

Le repaire 233

Conception du labyrinthe 234

Description du labyrinthe 235

Carte du Septentrion 237

Index 240

I — Introduction

Alexandra l'elfe 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'abime, dans l'espoir d'atterrir saine et sauve de l'autre côté…

Vous êtes sur le point d'entrer dans un monde exaltant, où l'imagination est reine.

Portes, Monstres & Trésors (PMT) est un jeu de rôle. Comme dans nombre de jeux vidéos, vous incarnez un aventurier qui va explorer un environnement dangereux. Mais un jeu de rôle n'a pas de fin prédéterminée : alors que vous pourfendez des monstres, rassemblez des trésors et accumulez de l'expérience, vous seul déterminez votre destin !

Comment jouer

PMT distingue deux types de joueurs.

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

Les autres sont les joueurs proprement dits. Chaque joueur incarne un personnage (voire 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 monstres ainsi que des **personnages non joueurs** (PNJ). Les PNJ sont 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 personnages vivront de nombreuses péripéties dans des labyrinthes remplis de monstres, dans des contrées sauvages, dans des villes… L'ensemble de ces péripéties, qui s'enchainent 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**.

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 dans d'autres chapitres. Chaque aventure donne l'occasion 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** 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.

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, 9 et + pour un héros renommé). 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 d'un sort de niveau 1. 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 descendront 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 aux personnages en fonction de la puissance des monstres vaincus et des trésors 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.

L'esprit de PMT

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 de Labyrinth Lord, un jeu réalisé par Dan Proctor qui s'inspire des règles de l'édition B/X (1981) du plus célèbre des jeux de rôle.

Pourquoi vouloir reproduire une édition aussi ancienne ? D'abord pour que ceux qui pratiquent toujours cette édition puissent préserver leurs ouvrages originaux et diffuser plus facilement des aides de jeux gratuites ou des suppléments commerciaux. Ensuite, pour inciter les curieux à découvrir une édition qui, aujourd'hui encore, garde une saveur inimitable.

Afin d'aider les non-connaisseurs à s'imprégner de l'esprit du jeu, voici quelques conseils.

Conseils au joueur

Votre personnage ne nait pas héros, il le deviendra (peut-être). Au départ, votre personnage est très vulnérable : même un guerrier peut être terrassé en un ou deux coups. Le faire survivre et progresser au-delà du premier niveau nécessitera un mélange d'astuce, de prudence et de chance.

Comptez sur vos compagnons. Si votre personnage a l'occasion de recruter des compagnons d'armes, qu'il ne s'en prive pas ! Ces compagnons renforceront votre équipe et si jamais votre personnage venait à mourir, vous pourrez incarner un compagnon et ainsi poursuivre l'aventure.

Vos compétences priment sur celles de votre personnage. Vous ne pouvez pas compter sur une longue liste de compétences ou de capacités spéciales pour vous aider. Vous pensez que le marchand au regard de fouine ment à votre personnage ? Dans un autre jeu, vous auriez peut-être utilisé la capacité « perspicace » pour le démasquer ; dans PMT, il faudra l'interroger intelligemment pour le prendre en flagrant délit de mensonge.

Réfléchissez avant d'agir. Votre personnage étant fragile et doté de peu de capacités spéciales, vous devez vous montrer particulièrement attentif aux détails donnés par le Maitre des Trésors. N'hésitez pas à le questionner pour avoir des renseignements supplémentaires. Et lorsque vous annoncez les actions de votre personnage, essayez d'être précis. Par exemple, si votre personnage ouvre la porte d'une pièce inconnue, ne vous contentez pas de dire « il fouille la pièce », expliquez ce qu'il recherche en premier et si possible comment il recherche : va-t-il sonder d'abord le sol avec un bâton ou plutôt palper les murs à la recherche d'un passage secret ? En combat, tirez profit de l'environnement et utilisez votre équipement de façon créative : jetez de la terre sur les yeux de vos ennemis, déversez le contenu d'une flasque d'huile au sol puis lancez votre torche lorsque des monstres marchent dessus, etc.

Travaillez en équipe. Un groupe divisé ou mal organisé mordra rapidement la poussière.

Votre temps est précieux. Lorsque votre personnage se retrouve dans un environnement dangereux, comme un labyrinthe ou une forêt inhospitalière, chaque action compte. Si vous perdez du temps à flâner, vous risquez de vous retrouver nez à nez avec des monstres errants…

Ne cherchez pas le combat à tout va. Certes, un combat vous apporte des points d'expérience, mais finalement assez peu par rapport à la découverte de trésors. De plus, il entame les ressources de votre groupe, comme les sorts, les points de vie, ou les potions. Plutôt que de brandir votre épée à la moindre occasion, n'hésitez donc pas à essayer de contourner ou de piéger les monstres.

Vous ne gagnerez pas toujours. Le monde de PMT n'est pas juste : tôt ou tard, vous rencontrerez des monstres trop puissants ou trop nombreux. Dans ce cas, mieux vaut fuir sans demander son reste. Et si jamais votre groupe se retrouve avec des blessés graves, un magicien à court de sorts, et des réserves de vivres presque épuisées, n'ayez pas honte de vous replier en lieu sûr…

Conseils au Maitre

La gestion des ressources est essentielle. Par défaut, PMT est un jeu où les personnages explorent un environnement inconnu et dangereux avec des moyens limités. Une grande partie de l'intérêt du jeu vient donc de la gestion des ressources mises à la disposition des personnages, car elle crée des dilemmes pour les joueurs : pourrai-je crocheter cette porte avant l'arrivée d'une patrouille, vaut-il mieux tirer mes dernières flèches contre ces monstres ou bien les garder pour plus tard ?

En notant le temps que les PJ passent à accomplir leurs actions, ainsi que les ressources qu'ils consomment, vous augmentez la tension de la partie. Les joueurs savent ainsi qu'ils doivent utiliser judicieusement leurs sorts et leurs objets s'ils veulent éviter de se retrouver démunis face au danger. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de passer des heures à gérer minutieusement l'encombrement des personnages, sinon le jeu se transformerait en réunion d'apothicaires, mais essayez au moins de tenir compte du temps : vous comprendrez alors l'intérêt du système des monstres errants (voir page 216), qui incite les joueurs à ne pas lambiner en chemin…

Soyez prêt à improviser des règles. Les règles de PMT ne cherchent pas à couvrir toutes les situations possibles. Si jamais les personnages doivent affronter des gobelins sur un pont en bois branlant et vermoulu qui enjambe un torrent, vous ne trouverez pas de règles sur mesure pour déterminer la solidité du pont par rapport à la masse d'un individu. Dès lors, vous avez le choix : vous contentez-vous de gérer ce combat comme n'importe quel autre combat, au risque de le rendre fade, ou prenez-vous en compte la spécificité de l'environnement ? Par exemple, vous pouvez lancer 1 dé à six faces chaque fois qu'un personnage se déplace : sur un 1, le sol cède sous les pas du personnage et il devra effectuer un nouveau jet pour ne pas avoir le pied coincé : jet de sauvegarde contre la paralysie, jet de Dextérité, etc.

L'aléatoire nourrit votre imagination. Les jeux à l'ancienne comme PMT comportent nombre de tableaux pour déterminer au hasard les réactions d'un groupe de monstres rencontrés par les personnages, les trésors des ennemis vaincus, les pouvoirs d'une épée magique… Vous n'avez pas à respecter aveuglément ces résultats : si vous préférez qu'un monstre ne possède aucun trésor, libre à vous. L'intérêt principal de ces tableaux est de vous donner des graines d'inspiration : à vous de les faire germer en creusant vos méninges !

Imaginons que les personnages aient vaincu un troll : par la grâce des dés, il s'avère que le monstre gardait une épée magique dans sa tanière. Votre premier réflexe serait peut-être d'ignorer ce résultat. Essayez plutôt de vous prêter au jeu des questions : comment cette épée s'est-elle retrouvée ici ? Était-elle en possession d'un infortuné guerrier que le troll a terrassé, quelqu'un a-t-il convaincu ou obligé le troll à la conserver, cherchait-on en fait à s'en débarrasser ? De fil en aiguille, vous trouverez peut-être des idées qui rendront votre aventure encore plus amusante et surprenante.

Vous êtes un arbitre plus qu'un guide. Votre tâche n'est pas d'obliger les joueurs à suivre scrupuleusement un scénario que vous auriez planifié de A à Z ; elle consiste à créer et à faire vivre un environnement que les joueurs auront envie de découvrir, avec des défis susceptibles de les amuser et de les stimuler : combats, pièges, énigmes, interactions avec des PNJ, etc.

Si un joueur annonce une action suicidaire pour son personnage, aidez-le éventuellement à se rendre compte des conséquences qu'elle implique, mais ne cherchez pas à le sauver coute que coute.

Présentation du livre

Le présent chapitre sert d'introduction aux concepts de base du jeu.

Le chapitre II, Personnages, explique comment créer et équiper un personnage.

Le chapitre III, Sorts, décrit les sorts accessibles aux personnages utilisant la magie.

Le chapitre IV, L'Aventure, décrit comment fonctionne le jeu dans les situations les plus courantes.

Le chapitre V, Rencontres et Combats, s'attarde sur deux éléments clés du jeu : les rencontres et les combats.

Le chapitre VI, Monstres, est un bestiaire détaillant plusieurs dizaines de monstres.

Le chapitre VII, Trésors, détaille les objets magiques que les personnages peuvent trouver lors de leurs aventures.

Le chapitre VIII, L'Antre du Maitre, est destiné au MdT, qui trouvera des conseils sur la création de régions et de labyrinthes, sur la façon d'animer une aventure, de s'approprier le jeu, etc.

Le chapitre IX, la Marche du Septentrion, présente un cadre de jeu simple ainsi qu'un exemple de labyrinthe.

Une fiche de personnage vierge est proposée en fin d'ouvrage.

Que lire en priorité ?

Joueur : I, II, puis IV et V. Les joueurs qui incarnent des lanceurs de sorts peuvent consulter le chapitre III.

Maitre des Trésors : I, II, III (sorts de niveaux 1 et 2), IV, V, VIII, et l'exemple de labyrinthe du chapitre IX. VI et VII peuvent être consultés au moment de la préparation d'une aventure.

Abréviations

CA	Classe d'Armure
CT	Classe de Trésor
DG	Dommages
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
PS	Point de Structure
PX	Points d'eXpérience

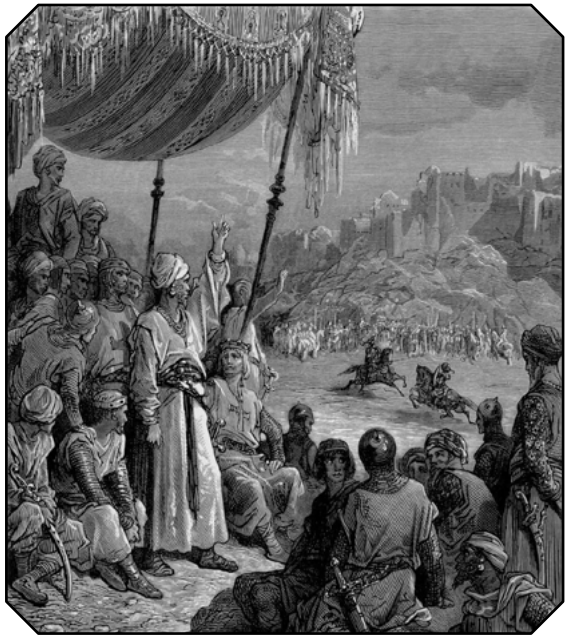
Les Dés

Le MdT utilise six types de dés différents pour déterminer les résultats d'une action. Ils sont présentés dans le tableau ci-contre.

Notation des dés

Les jets de dés sont décrits au moyen d'expressions comme «3d4 + 3». 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 (ce n'est pas toujours 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.

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.



II — Personnages

Créer son personnage

Cette synthèse donne une vue d'ensemble de la création d'un personnage. Le reste du chapitre vous aidera à comprendre les termes utilisés et à effectuer vos choix.

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

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. Choisissez une classe : elfe, clerc, guerrier, halfelin, nain ou voleur. Certaines classes exigent une valeur minimum dans une caractéristique.

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. Le personnage possède 3d8 x 10 pièces d'or (PO). Dépensez cet argent en choisissant des lots d'équipement (page 29) ou des objets présentés dans les listes d'équipement.

7. Notez la Classe d'Armure (CA) du personnage selon le type d'armure acheté. Un personnage sans armure a une CA de 9, ou de 10 s'il utilise la règle optionnelle de la CA ascendante (page 24). Appliquez le modificateur de DEX à la CA (page 20).

8. Notez les Jets de Sauvegarde et les Valeurs d'Attaque du personnage, qui sont indiquées ci-dessous. Si le MdT utilise la CA ascendante, indiquez, à la place des Valeurs d'Attaque, le Bonus d'Attaque, égal à 0.

9. Les elfes et les magiciens choisissent deux sorts profanes de niveau 1 et un de niveau 2. La liste des sorts est à la page 72.

10. Enfin, donnez un nom à votre personnage, puis décrivez son apparence, sa personnalité et, éventuellement, son historique.

Jet de sauvegarde d'un personnage de niveau 1

Classe	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/ Baguettes	Sorts ou effets magiques	Unique (option)
Clerc	16	11	14	12	15	14
Elfe	15	12	13	13	15	15
Guerrier	15	12	14	13	16	15
Halfelin et Nain	13	8	10	9	12	15
Magicien	16	13	13	13	14	14
Voleur	16	14	13	15	14	14

Valeurs d'attaque d'un 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

Description

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. Cette caractéristique est importante pour les guerriers, les nains, les elfes et les halfelins, parce qu'elle les aide à triompher en combat.

Force

Valeur	Modificateur au toucher, aux dommages et au forçage de porte*
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, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Cette caractéristique est la plus importante pour les voleurs et les halfelins.

Dextérité

Valeur	Modificateur de Classe d'Armure		Modificateur d'attaque à distance *	Initiative (option)**
	D***	A***		
3	+ 3	– 3	– 3	– 2
4-5	+ 2	– 2	– 2	– 1
6-8	+ 1	– 1	– 1	– 1
9-12	0	0	0	0
13-15	– 1	+ 1	+ 1	+ 1
16-17	– 2	+ 2	+ 2	+ 1
18	– 3	+ 3	+ 3	+ 2

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

** Ce modificateur n'est à prendre en compte que si l'initiative individuelle est utilisée, voir page 97.

***D : Descendante (par défaut), A : Ascendante (option).

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 et les elfes.

Intelligence

Valeur	Langues supplémentaires	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. Si l'Intelligence représente la capacité d'analyser l'information, la Sagesse symbolise la capacité à être conscient de son environnement immédiat et à être en harmonie avec lui. C'est la caractéristique la plus importante pour les clercs.

Sagesse

Valeur	Modificateur des jets de sauvegarde (sorts et 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, y compris ceux issus des objets magiques (anneau, bâton, etc.), mais pas contre les coups des armes magiques. Il ne s'applique pas non plus aux attaques de souffle.

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 78).

Charisme

Valeur	Ajustement aux réactions	Compagnons d'armes	Moral des compagnons
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

Détermination des caractéristiques

Méthode par défaut

Les caractéristiques sont déterminées aléatoirement. Le joueur lance 3d6 pour chaque caractéristique ; le MdT peut l'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.

Méthode de groupe

Cette méthode donne toujours la part belle à l'aléatoire, mais garantit des personnages de valeur égale.

Procédure

1. Prendre une feuille, des d6 et de quoi écrire.

2. À tour de rôle, chaque joueur lance 3d6 et note le résultat du lancer sur la feuille, jusqu'à obtenir six résultats.

3. Sur sa feuille de personnage, chaque joueur attribue un résultat à une caractéristique. Il doit utiliser tous les résultats.

Variante

Pour accélérer la création des personnages, le MdT peut éviter la phase de lancer de dés et indiquer directement les valeurs à attribuer. Par exemple :

16, 13, 13, 10, 10, 8 ou 18, 16, 13, 13, 10, 8.

Méthodes par points

Procédure

Chaque joueur possède un capital de points à répartir entre les caractéristiques de son personnage. Si le MdT le désire, le nombre de points à investir pour augmenter une caractéristique peut s'accroitre si la valeur de la caractéristique est élevée. Cette méthode offre un plus grand contrôle au joueur, au détriment de la rapidité. Nous vous proposons ici deux variantes de la méthode.

Méthode avec dépense fixe

Par défaut, une caractéristique est égale à 8. Chaque joueur possède 24 points à répartir (soit une moyenne de 12 par caractéristique). Augmenter une caractéristique de 1 coute toujours 1 point. La valeur maximale d'une caractéristique est égale à 18.

Méthode avec points variables

Par défaut, chaque caractéristique est égale à 8. Le cout pour augmenter une caractéristique de 1 est fonction du tableau ci-dessous. La valeur maximale d'une caractéristique est égale à 18.

Point(s) à dépenser	Valeur cible de la caractéristique
1	9-12
2	13-15
3	16-17
4	18

Il faut donc dépenser 20 points pour qu'une caractéristique à 8 augmente à 18. Chaque joueur dispose d'un capital de 42 points à répartir (ce qui permet d'avoir un personnage avec des valeurs de 16,16, 13,13, 10, 10).

Choisir une classe

Maintenant que les caractéristiques ont été déterminées, le moment est venu de choisir la classe du personnage. 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.

Caractéristique Principale

Une Caractéristique Principale représente une caractéristique importante pour une classe : un guerrier est censé être fort, l'intelligence est primordiale pour un magicien, etc.

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

Augmenter une Caractéristique Principale

Si la Caractéristique Principale du personnage n'est pas assez élevée pour bénéficier d'un bonus d'expérience, deux points d'une caractéristique donnée peuvent être sacrifiés afin d'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 de 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 %

Option : Restrictions supplémentaires

La DEX ne peut être qu'augmentée, jamais diminuée. La CON et le CHA ne peuvent pas être modifiés.

Option : Caractéristique Principale inversée

Pour éviter que les personnages les moins gâtés par les dés soient encore plus défavorisés, vous pouvez inverser les valeurs du tableau : ainsi, un personnage avec une caractéristique Principale entre 3 et 5 recevrait un bonus de 10 % à son expérience.

Points de vie

Les points de vie (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, comme indiqué dans la rubrique des Classes de personnage. Au premier niveau et, sauf mention contraire, à chaque montée en niveau, les points de vie sont calculés ainsi :

1. Lancer le Dé de Vie de la classe.
2. Ajouter le Modificateur de Constitution.
3. Ajouter le résultat au total de PV.

Option : Relancer le Dé de Vie

Le MdT peut autoriser un joueur à relancer le Dé de Vie d'un personnage de niveau 1 si le résultat est un 1 ou un 2.

Option : Dé de Vie maximum

Le personnage dispose de 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.

Classes de personnages

Il existe deux groupes raciaux dans PMT : les humains et les semi-humains. Les humains peuvent être clercs, guerriers, magiciens ou voleurs, alors qu'il n'existe qu'une seule classe pour chaque type de semi-humain. Pourquoi ? Parce que PMT, par défaut, suggère un monde dominé par les humains, et où les semi-humains sont devenus aussi rares que mystérieux. De ce fait, un groupe d'aventuriers est censé être composé majoritairement d'humains, avec un ou deux semi-humains pour apporter une touche d'exotisme.

Bien entendu, les personnages semi-humains risquent d'attirer l'attention là où ils passent : ce n'est pas tous les jours que des villageois ont l'occasion de voir un nain ou un elfe !

Des Caractéristiques Principales élevées ou basses affectent l'expérience amassée par chaque classe (voir le tableau de Caractéristique Principale). Si une valeur de caractéristique minimum est indiquée, le personnage doit respecter ce prérequis pour avoir le droit de choisir cette classe.

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

Prérequis : La valeur de caractéristique minimale qu'un personnage doit posséder pour être admis dans cette classe.

Caractéristique Principale : La caractéristique considérée comme étant la plus importante pour cette classe.

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

Niveau maximum : Certaines classes ne peuvent progresser au-delà d'un certain niveau.

Armes et armures : Les types d'armes et d'armures qu'un personnage de cette classe peut utiliser.

Capacités spéciales : Recense les avantages spécifiques à la classe, certains étant accessibles dès le départ, d'autres lorsque le personnage atteint un niveau donné.

Classes et objets magiques

La plupart des objets magiques sont utilisables par toutes les classes, mais les restrictions d'armes et d'armures s'appliquent. Ainsi, un magicien peut manier une dague magique, mais pas une épée magique.

De plus, certains objets sont liés à des classes spécifiques. Par exemple, les baguettes, bâtons et sceptres magiques sont réservés aux lanceurs de sorts. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre Trésors.

Humains

Clerc

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.

Prérequis : Aucun.

Caractéristique Principale : SAG.

Dé de Vie : 1d6.

Niveau maximum : Aucun.

Armes et armures : Le clerc peut utiliser n'importe quelle armure. Par contre, une doctrine religieuse stricte l'interdit d'utiliser toute arme tranchante ou capable d'empaler, comme les épées, les haches et les flèches. Il a toutefois droit aux frondes et aux armes contondantes telles que les masses.

Capacités spéciales

Faveur Divine : Le clerc peut lancer des sorts divins, le nombre et la puissance de ces sorts dépendant de son niveau. S'il ne respecte pas les commandements de son dieu ou s'il brise les règles de son clergé, il risque de subir des pénalités. Celles-ci sont librement déterminées par le MdT, mais peuvent par exemple prendre la forme d'un malus à l'attaque (– 1) ou même une réduction du nombre de sorts disponibles.

Renvoi des 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 des morts-vivants 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 connaitre 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 de morts-vivants est réussi, au moins une créature sera renvoyée ou détruite, quel que soit le résultat du lancer pour connaitre les DV renvoyés ou détruits.

Exemple : Pardue le Saint, un clerc de niveau 1, tente de renvoyer 4 squelettes maléfiques (1 DV chacun). Quand le joueur de Pardue consulte le tableau de Renvoi des morts-vivants, il voit 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.

Citadelle : Au niveau 9, le clerc peut acquérir ou bâtir une citadelle. S'il a la faveur de son dieu, il bénéficie d'une intervention divine et peut ainsi acheter ou construire une citadelle à la moitié du prix normal. Une fois la citadelle établie, la réputation du clerc s'accroitra et il attirera 5d6 x 10 guerriers de 1er et de 2e niveau. Ces guerriers sont totalement dévoués au clerc : ils ne testent jamais leur moral. Le MdT choisit la proportion d'archers, d'infanterie, etc.

Renvoi de morts-vivants

DV Mort-vivant	Niveau de clerc 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
1	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D
4	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D
5	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D
6	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D
7	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D
8	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D
9	—	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D
Infernal*	—	—	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R

* Cette catégorie comprend les morts-vivants très puissants et les créatures impies telles que les démons et les diables.

Progression en niveaux du clerc

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
1 565	2	2
3 125	3	3
6 251	4	4
12 501	5	5
25 001	6	6
50 001	7	7
100 001	8	8
200 001	9	9
300 001	10	+1 PV seulement*
400 001	11	+2 PV seulement*
500 001	12	+3 PV seulement*
600 001	13	+4 PV seulement*
700 001	14	+5 PV seulement*

* Le modificateur de points de vie dû à la CON est ignoré.

Progression des sorts cléricaux

Niveau de classe	Niveau de sort 1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0
5	3	2	1	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0
8	4	3	3	2	0	0
9	4	4	3	2	1	0
10	5	4	3	3	2	0
11	5	4	4	3	2	1
12	5	5	4	3	3	2
13	6	5	4	4	3	2
14	6	5	5	4	3	3

Guerrier

Formé à l'art du combat, le guerrier est souvent en première ligne dans les affrontements et a la lourde tâche de protéger les autres membres du groupe.

Prérequis : Aucun.

Caractéristique Principale : FOR.

Dé de Vie : 1d8.

Niveau maximum : Aucun.

Armes et armures : Le guerrier peut utiliser n'importe quelles armes ou armures.

Capacités spéciales

Citadelle : En atteignant le niveau 9, le guerrier peut devenir un grand meneur d'hommes. Il prend le contrôle d'une terre, obtient un rang de chef dans sa société, et peut même construire son propre château s'il dispose des ressources nécessaires.

Progression en niveaux du guerrier

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d8)
0	1	1
2 035	2	2
4 065	3	3
8 125	4	4
16 251	5	5
32 501	6	6
65 001	7	7
120 001	8	8
240 001	9	9
360 001	10	+2 PV seulement*
480 001	11	+4 PV seulement*
600 001	12	+6 PV seulement*
720 001	13	+8 PV seulement*
840 001	14	+10 PV seulement*

* Le modificateur de points de vie dû à la constitution est ignoré.

Magicien

Grâce à sa connaissance des arcanes, le magicien lance des sorts redoutables, qui peuvent à eux seuls changer le cours d'une bataille. Mais sans sa magie, il est très vulnérable…

Prérequis : Aucun.

Caractéristique Principale : INT.

Dé de Vie : 1d4.

Niveau maximum : Aucun.

Armes et armures : Il ne peut utiliser ni bouclier ni armure et ne sait manier que la dague.

Capacités spéciales

Magie : 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.

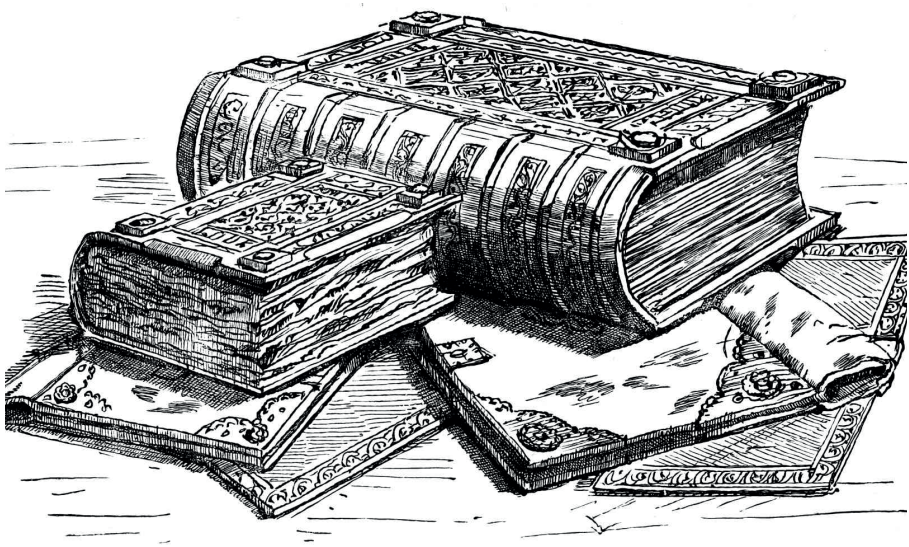
Création de sorts : Au niveau 9, le magicien peut créer des sorts et des objets magiques. Voir page 220.

Citadelle : Au niveau 11, le magicien peut construire son repaire, souvent une tour. Il attirera alors 1d6 apprentis magiciens de niveaux 1 à 3.

Progression en niveaux du magicien

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d4)
0	1	1
2 501	2	2
5 001	3	3
10 001	4	4
20 001	5	5
40 001	6	6
80 001	7	7
160 001	8	8
310 001	9	9
460 001	10	+1 PV seulement*
610 001	11	+2 PV seulement*
760 001	12	+3 PV seulement*
910 001	13	+4 PV seulement*
1 060 001	14	+5 PV seulement*

* Le modificateur de points de vie dû à la constitution est ignoré.



Option : Renforcer le magicien

Armes supplémentaires : Arbalète, fléchettes, fronde

Sorts supplémentaires : Ajoutez 1 à la colonne des sorts de niveau 1. Ainsi un magicien de niveau 1 possède 2 sorts de niveau 1, un magicien de niveau 4 en possède 3, un magicien de niveau 8 en possède 4, etc.

Progression des sorts pour le magicien et l'elfe

	Niveau de sort						
Niveau de classe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0	0
5	2	2	1	0	0	0	0
6	2	2	2	0	0	0	0
7	3	2	2	1	0	0	0
8	3	3	2	2	0	0	0
9	3	3	3	2	1	0	0
10*	3	3	3	3	2	0	0
11	4	3	3	3	2	1	0
12	4	4	3	3	3	2	0
13	4	4	4	3	3	2	1
14	4	4	4	4	3	3	2

* Ceci est le niveau de sort maximum pour un elfe.

Voleur

Qu'il soit éclaireur, coupe-jarret ou pilleur de tombes, le voleur dispose de capacités uniques qui le rendent très utile dans une compagnie d'aventuriers. Il appartient souvent à la guilde des voleurs de la ville où il habite, qui lui offre un abri et des informations entre deux aventures. À la discrétion du MdT, il peut être obligé de remettre une partie de ses gains à sa guilde pour bénéficier de sa protection.

Prérequis : Aucun.

Caractéristique Principale : DEX.

Dé de Vie : 1d4.

Niveau maximum : Aucun.

Armes et armures : Le voleur a besoin d'être discret et aussi libre de ses mouvements que possible ; de ce fait, il est limité aux armures en cuir ou plus légères et n'utilise pas de bouclier. Par contre, il a accès à tous les types d'armes.

Capacités spéciales

Coup Sournois : Le voleur a la capacité de porter un coup sournois, qui lui donnera un Bonus d'Attaque de + 4 et multipliera ses dommages par 2 ; il doit au préalable parvenir à proximité d'un adversaire qui ne se rend pas compte de sa présence, en utilisant par exemple ses compétences Déplacement silencieux et Dissimulation.

Compétences de voleur : Elles augmentent au fur et à mesure de la progression du voleur (voir le tableau ci-dessous). Normalement, c'est le MdT qui effectue les lancers de dés pour ces compétences : un voleur ne sait pas toujours s'il a échoué ou non !

Compétences du voleur

Niveau	Crochetage, Déplacement silencieux, Détection & Désamorçage, Dissimulation, Vol à la tire	Escalade	Écoute
1	25 %	80 %	1-2
2	30 %	81 %	1-2
3	35 %	82 %	1-3
4	40 %	83 %	1-3
5	45 %	84 %	1-3
6	50 %	85 %	1-4
7	55 %	86 %	1-4
8	60 %	87 %	1-4
9	65 %	88 %	1-4
10	70 %	89 %	1-5
11	73 %	90 %	1-5
12	76 %	91 %	1-5
13	79 %	92 %	1-5
14	82 %	93 %	1-5

Crochetage : S'il dispose des outils nécessaires, le voleur peut crocheter une serrure à la fois ; s'il échoue, il ne peut pas recommencer à travailler sur cette serrure avant d'avoir atteint un niveau d'expérience supérieur. Le MdT accordera éventuellement une nouvelle tentative en fonction de la complexité de la serrure.

Déplacement silencieux : En cas de réussite, nul n'entend les mouvements du voleur. Le voleur pensera toujours être discret, jusqu'à ce que l'on réagisse à sa présence.

Détection et Désamorçage : Un voleur peut tenter, une seule fois par zone donnée, de détecter un piège ; un piège visible ou détecté peut être désamorcé avec un jet distinct.

Vol à la tire : Cette compétence est le gagne-pain du voleur qui n'a pas l'âme d'un aventurier, car c'est une source de profits rapides ! Un résultat égal à deux fois ou plus la valeur de la compétence signifie que la cible remarque la tentative de vol ; le MdT lancera alors 2d6 sur le tableau de Réaction (page 86) pour déterminer la réaction de la cible.

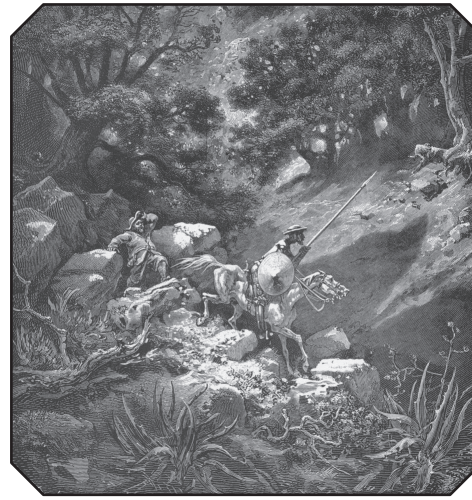
Escalade : Le voleur est capable d'escalader sans équipement des surfaces verticales comme les murs ou les falaises abruptes. Un jet de compétence est requis tous les 30 m, sous peine de tomber et de subir 1d6 dommages tous les 3 m de chute.

Dissimulation : Le voleur pensera toujours qu'il a réussi à se cacher, jusqu'à ce que les autres réagissent à sa présence. Il doit demeurer immobile lorsqu'il se cache.

Écoute : Le voleur est particulièrement habile pour détecter des bruits, que ce soit dans une grotte, un couloir, derrière une porte… Il doit demeurer silencieux et être dans un environnement paisible.

Déchiffrage : À partir du niveau 4, le voleur peut lire n'importe quelle langue non magique avec 80 % de chances de réussite. Si le test échoue, le voleur ne pourra lire l'écrit concerné tant qu'il n'aura pas atteint un niveau de classe plus élevé.

Repaire de voleurs : À partir du niveau 9, le voleur peut établir un repaire, et 2d6 apprentis voleurs de niveau 1 travailleront alors avec lui. Ces voleurs lui seront plus ou moins fidèles, mais ils ne seront pas automatiquement remplacés s'ils sont tués ou arrêtés : d'autres devront être recrutés. Un personnage ambitieux pourra éventuellement créer une guilde de voleurs avec l'aide de ses apprentis.



Magicien dilettante : À partir du niveau 10, le voleur peut lire et jeter des sorts contenus dans les parchemins de magie profane avec 90 % de chances de réussite. Un échec au test signifie que le sort ne fonctionne pas comme prévu : il peut générer un effet horrible ou préjudiciable au personnage, à la discrétion du MdT.

Progression en niveaux du voleur

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d4)
0	1	1
1 251	2	2
2 501	3	3
5 001	4	4
10 001	5	5
20 001	6	6
40 001	7	7
80 001	8	8
160 001	9	9
280 001	10	+2 PV seulement*
400 001	11	+4 PV seulement*
520 001	12	+6 PV seulement*
640 001	13	+8 PV seulement*
760 001	14	+10 PV seulement*

* Le modificateur de points de vie dû à la constitution est ignoré.

Option : Renforcer le voleur

Le Dé de Vie du voleur est 1d6 au lieu de 1d4. Le voleur peut porter une brigandine.

Option : Compétences de voleur simplifiées

Déplacement silencieux et Dissimulation sont regroupés dans la compétence Discrétion.

Les compétences sont notées sur 6 et ne peuvent dépasser cette valeur. Un voleur de niveau 1 possède 4 points en Escalade, 2 points en Écoute et 1 point dans chaque autre compétence. À chaque montée en niveau du voleur, son joueur peut augmenter 2 compétences de 1 point.

Le MdT lance 1d6 lorsqu'il veut effectuer un test. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, en tenant compte d'éventuels modificateurs, le test est réussi. Si une compétence est égale à 6, le MdT lance 2d6 : le personnage échoue seulement s'il obtient un double 6.

Semi-humains

Elfe

L'elfe est un être féérique qui se distingue de l'humain par sa minceur et ses oreilles pointues ; il pèse en moyenne 54 kg et sa taille est comprise entre 1,52 m et 1,67 m de haut. Bien qu'il soit un combattant redoutable, il préfère jouer, festoyer ou collectionner des sorts plutôt que fourbir ses armes.

Prérequis : INT 9.

Caractéristique Principale : FOR et INT. L'elfe doit avoir au moins 13 dans les deux caractéristiques principales pour obtenir le bonus de + 5 % en expérience, et une INT de 16 et une FOR de 13 pour obtenir le bonus de + 10 %.

Dé de Vie : 1d6.

Niveau maximum : 10.

Armes & armures : L'elfe peut utiliser n'importe quelle arme ou armure.

Capacités spéciales

Magie : L'elfe peut lancer des sorts comme un magicien. Référez-vous au tableau de Progression de sorts du magicien.

Infravision : L'infravision de l'elfe a une portée de 18 m.

Détection : S'il fouille les environs, l'elfe peut détecter les portes cachées ou secrètes avec un résultat de 1 ou 2 sur 1d6.

Immunité : L'elfe est totalement immunisé à la paralysie infligée par les goules.

Langues supplémentaires : L'elfe peut parler la langue commune, l'elfe, le gnoll, l'hobgobelin et l'orque.

Citadelle : Au niveau 9, l'elfe peut établir une citadelle dans un environnement naturel, comme une forêt ou une clairière. Cette citadelle ne doit pas s'imposer à la nature environnante, mais s'accorder harmonieusement à elle. Du fait du lien elfique avec la nature, les animaux ordinaires dans un rayon de 8 kilomètres autour de la citadelle seront amicaux envers les elfes et leur viendront en aide si besoin est, par exemple en leur prévenant d'un danger ou en transmettant des informations, voire des messages, à des destinataires à proximité. En échange, un seigneur elfe doit toujours défendre les animaux à l'intérieur de son territoire.

Un seigneur elfe ne peut recruter que des soldats et des mercenaires de sa race, mais a le droit d'employer des spécialistes d'autres races, comme un alchimiste humain ou un forgeron nain.

Progression en niveaux de l'elfe

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
4 065	2	2
8 125	3	3
16 251	4	4
32 501	5	5
65 001	6	6
130 001	7	7
200 001	8	8
400 001	9	9
600 001	10	+ 2 PV seulement*

* Le modificateur de points de vie dû à la constitution est ignoré.

Halfelin

L'halfelin est un petit semi-humain aux pieds velus et aux cheveux bouclés ; il ne dépasse pas le mètre de haut et pèse 30 kg en moyenne. D'une nature affable, il est amateur de loisirs et de bonne chère.

Prérequis : DEX 9, CON 9.

Caractéristique Principale : FOR et DEX. Un halfelin doit avoir au moins 13 dans une des deux caractéristiques principales pour obtenir le bonus de + 5 % en expérience, et 13 dans les deux caractéristiques pour obtenir le bonus de + 10 %.

Dé de Vie : 1d6.

Niveau maximum : 8.

Armes et armures : L'halfelin ne peut pas utiliser les armes de grande taille et celles à deux mains, mais tous les autres types d'armes et d'armures lui sont accessibles.

Capacités spéciales

Discrétion : Tant qu'il reste immobile et silencieux, l'halfelin se cache avec une efficacité de 90 % dans les bois et de 33 % (un résultat de 1 ou 2 sur 1d6) dans un souterrain, comme un labyrinthe ou une caverne.

Petit : Contre les adversaires plus grands que des humains, l'halfelin reçoit un bonus de – 2 [+ 2] à sa Classe d'Armure.

Tireur d'élite : L'halfelin reçoit un bonus de + 1 à toutes ses attaques avec des armes à projectile.

Vivacité : L'halfelin reçoit un bonus de +1 au jet d'initiative lorsqu'il est seul ou dans un groupe composé uniquement d'halfelins.

Citadelle : À partir du niveau 8, l'halfelin peut prendre le titre de shérif et bâtir une citadelle, de préférence dans une vallée aussi belle que paisible pour attirer ses congénères.

Option : Vivacité améliorée

+ 1 au jet d'initiative, quel que soit le groupe.

Progression en niveaux du halfelin

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
2 035	2	2
4 065	3	3
8 125	4	4
16 251	5	5
32 501	6	6
65 001	7	7
130 001	8	8

Nain

Le nain est un semi-humain petit, trapu et barbu ; ses cheveux, ses yeux et sa peau sont généralement de couleur terre. En moyenne, il fait 1,2 m de haut pour 75 kg. Réputé pour être bourru, en particulier vis-à-vis des elfes, il vit dans des souterrains et accorde beaucoup de valeur aux gemmes ainsi qu'aux métaux précieux.

Prérequis : CON 9.

Caractéristique Principale : FOR.

Dé de Vie : 1d8.

Niveau maximum : 12.

Armes et armures : Le nain ne peut pas utiliser les armes de grande taille et celles à deux mains, mais tous les autres types d'armes et d'armures lui sont accessibles.

Capacités spéciales

Détection : S'il est en train de fouiller les environs, le nain a 2 chances sur 6 (1-2 sur 1d6) de détecter des pièges, des murs illusoires, des constructions cachées, ou de remarquer des passages inclinés.

Infravision : Habitué à vivre sous terre, le nain est capable de voir dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres.

Langues supplémentaires : Le nain maitrise la langue commune et le parler nain. Ayant souvent été en contact avec les gobelins, les gnomes et les kobolds, il connait aussi les langages de ces créatures.

Résistance à la magie : Le nain est particulièrement robuste, avec notamment une grande résistance à la magie, ce que reflètent ses jets de sauvegarde.

Citadelle : À partir du niveau 9, le nain peut bâtir une citadelle souterraine qui attirera principalement des congénères de son clan, mais aussi éventuellement d'autres clans. Il ne peut recruter que des soldats et des mercenaires de sa race, mais a le droit d'employer des spécialistes d'autres races : un humain pour l'alchimie ou un elfe pour le lancer de sorts, par exemple.

Progression en niveaux du nain

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d8)
0	1	1
2 187	2	2
4 375	3	3
8 751	4	4
17 501	5	5
35 001	6	6
70 001	7	7
140 001	8	8
280 001	9	9
400 001	10	+3 PV seulement*
540 001	11	+6 PV seulement*
660 001	12	+9 PV seulement*

*Le modificateur de points de vie dû à la constitution est ignoré.

Classe d'Armure

La Classe d'Armure, ou CA, représente la capacité du personnage à éviter les dommages en parant, en esquivant ou grâce à la protection accordée par son armure.

Par défaut, nous utilisons le système traditionnel de **CA descendante** : une CA faible ou négative indique une meilleure protection. Dans ce système, un personnage sans armure possède une CA de 9.

Nous proposons aussi un système de **CA ascendante** : une CA élevée équivaut à une meilleure protection. Dans ce système, un personnage sans armure possède une CA de 10. Si la CA ascendante est utilisée, Le MdT doit gérer les combats en utilisant la règle présentée page 96.

Nous présenterons une CA ou un modificateur de CA en indiquant d'abord les chiffres du premier système, puis en notant entre crochets ceux du second. Par exemple, une CA de 9 [10] indique une valeur de 9 selon la CA descendante et une valeur de 10 selon la CA ascendante.

Le modificateur de DEX (page 28) influe sur la CA d'un personnage. Il suffit d'appliquer le modificateur approprié au système de CA choisi.

Si jamais vous avez besoin d'effectuer une conversion CA descendante/CA ascendante, vous pouvez utiliser la formule suivante :

CA ascendante = 19 – CA descendante.

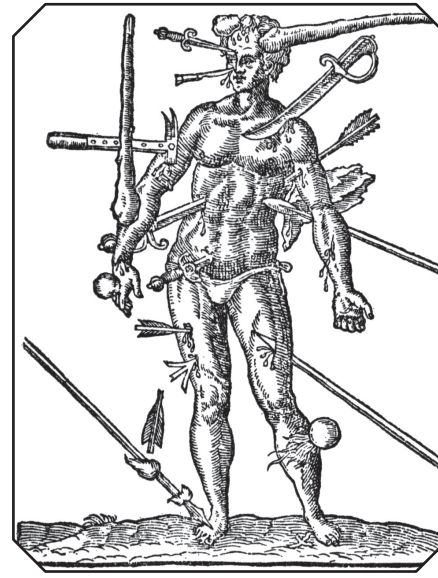
Classe d'Armure de départ

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

CA du personnage = CA de l'armure + modificateur de DEX.

CA Descendante : Un personnage avec une cotte de mailles et une DEX de 13, soit un modificateur de CA Descendante de – 1, aurait une CA de 5 (armure) – 1 (DEX) = 4.

CA Ascendante : Un personnage avec une cotte de mailles et un modificateur de DEX de 13, soit un modificateur de CA Ascendante de + 1, aurait une CA de 14 (armure) + 1 (DEX) = 15.



Jet 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 82.

Valeur d'Attaque

CA descendante : Le joueur note les valeurs appropriées grâce au tableau de la page 9 (PJ de niveau 1) ou de la page 93. Il connaitra ainsi le résultat à obtenir avec 1d20 pour que le PJ réussisse une attaque contre un adversaire d'une CA donnée. On ajoute au résultat du lancer de dé le modificateur de FOR pour les attaques rapprochées ou de DEX pour les attaques à distance.

CA ascendante : Il faut obtenir avec 1d20 un résultat supérieur ou égal à la CA de l'adversaire, en appliquant au résultat du lancer de dé le Bonus d'Attaque (0 au niveau 1 ou voir page 95) du PJ ainsi que le Modificateur de FOR, en cas d'attaque rapprochée, ou de DEX, en cas d'attaque à distance.

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 ou les bafouera-t-il à la première occasion, etc. Selon les préférences du MdT et des joueurs, l'alignement peut aussi bien représenter un cadre de pensée qu'un idéal à atteindre ou l'adhésion à une force cosmique similaire à celles décrites dans l'œuvre de Michael Moorcock.

Voici les trois choix disponibles :

Loi : Les personnages loyaux estiment qu'il faut respecter l'ordre établi et que le bienêtre collectif prime sur le bienêtre 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 rejettent toutes les règles et suivent leur humeur du moment, en privilégiant toujours leur propre bienêtre.

Influence de l'alignement

Prenons l'exemple d'un aventurier dont les compagnons sont capturés et promis à une mort certaine sans son intervention.

Un personnage loyal ira jusqu'à se sacrifier pour sauver ses compagnons et ne les abandonnera que s'il pense avoir une meilleure chance de les sauver ainsi, à moins que sa mission soit vraiment primordiale.

Un personnage neutre tentera de sauver ses amis seulement s'il ne court pas un danger trop important. Il n'hésitera pas à les abandonner s'il pense que le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Un personnage chaotique aidera le groupe uniquement s'il peut en tirer profit et si l'opération n'est pas trop risquée pour lui. Sa façon d'agir dépendra entièrement des avantages escomptés.

Jet de sauvegarde du clerc

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-14	8	3	8	4	6

Jet de sauvegarde de l'elfe

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-3	15	12	13	13	15
4-6	13	10	11	11	13
7-9	9	8	9	9	11
10	7	6	7	7	9

Jet de sauvegarde du guerrier

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-14	5	4	6	5	8

Jet de sauvegarde du nain et de l'halfelin

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-3	13	8	10	9	12
4-6	10	6	8	7	10
7-9	7	4	6	5	8
10-12	4	2	4	3	6

Jet de sauvegarde du magicien

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-14	12	9	9	9	8

Jet de sauvegarde du voleur

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	14	13	15	14
5-8	14	12	11	13	12
9-12	12	10	9	11	10
13-14	10	8	7	9	8

Jet de sauvegarde unique

Niveau	Elfe, Guerrier, Nain, Halfelin	Clerc, Magicien, Voleur
1	15	16
2	14	15
3	13	14
4	12	13
5	11	12
6	10	11
7	9	10
8	8	9
9	7	8
10	6	7
11 et +	6	6

Option : Jet de sauvegarde unique

Les catégories sont supprimées, mais certaines classes bénéficient de bonus à leur jet de sauvegarde contre certaines menaces :

Clerc : + 2 contre la paralysie et le poison.

Elfes et magicien : + 2 contre les sorts, dont ceux provenant de bâtons ou de baguettes magiques.

Nains et halfelins : + 4 contre la magie (sorts ou objets magiques), + 1 contre le poison.

Voleur : + 2 contre les pièges et les bâtons, baguettes et sceptres magiques.

Langues

Tous les personnages connaissent au moins la langue commune, qui est par défaut celle de tous les humains. Cependant, le MdT peut établir qu'il existe différentes langues humaines ; dans ce cas, une langue humaine particulière devra être choisie à la place de la langue commune.

Des personnages particulièrement intelligents peuvent obtenir des langues supplémentaires, au choix du MdT. En général, les monstres intelligents auront leur propre langage et au moins 20 % de chances de parler aussi la langue commune.

Héritage

Le MdT peut autoriser les joueurs à créer un testament pour leurs personnages, afin que ces derniers laissent leurs richesses à un héritier. Si cela est fait, le trésor doit être entreposé dans une banque respectable, qui demandera, en échange de ses services, des frais égaux à 10 % de la valeur du trésor. Un PJ peut tenter de transmettre le trésor par d'autres moyens, par exemple en l'enterrant et en laissant une carte à l'héritier, mais cela est plus risqué. Un personnage n'a droit qu'à un seul testament et son héritier doit être un nouveau personnage de niveau 1.

Pièces de 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. Par défaut, 10 pièces pèsent environ 0,5 kg, quelle que soit leur composition. Afin de simplifier les calculs, le MdT peut se baser sur 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.

Équipement

Les personnages ne partent pas à l'aventure totalement démunis ! Par défaut, ils disposent de 3d8 x 10 PO à dépenser. Pour éviter les inégalités, le MdT peut attribuer une somme fixe à chacun, par exemple 120 PO. Grâce à cet argent de départ, les personnages peuvent s'équiper en armes, en armures et en objets moins héroïques, mais diablement pratiques : sacs, cordes, torches, etc. Et si le MdT utilise les règles d'encombrement (voir page 75), les joueurs comprendront bien vite l'intérêt d'un âne ou d'une mule ! Si les règles d'encombrement ne sont pas utilisées, il est inutile de noter le poids des objets.

Deux options sont possibles. Soit le MdT laisse les joueurs équiper leurs personnages comme ils l'entendent avec l'argent de départ, ce qui peut prendre beaucoup de temps, soit il leur propose des lots d'équipement afin de faciliter leurs choix.

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

Lots d'équipement

Chaque personnage dispose de l'équipement standard, décrit ci-dessous. Le joueur, s'il le désire, choisit ensuite parmi les suppléments proposés, en fonction du type d'expédition et de son rôle dans l'équipe. Il vaut mieux qu'il s'entende avec les autres joueurs sur le type de matériel à acheter. Enfin, il note les suggestions d'armes et d'armures pour la classe de son personnage. Il ne restera plus alors qu'à répartir une partie du matériel entre les PJ.

Exemple : le guerrier Kurgan va bientôt vivre sa première aventure et doit se préparer en conséquence. Il reçoit d'abord l'équipement standard (9 PO, 14,5 kg), décide de rajouter 2 jours de rations de voyage (+ 1 PO, + 1 kg) et adopte toute la sélection d'armes et d'armures du guerrier (+ 94 PO, + 23 kg). Au total, il devra dépenser 94 PO et porter un poids total de 36 kg. Avec les 26 PO restants, il pourra éventuellement participer à l'achat d'une mule.

Équipement standard

Adapté à quasiment tous les aventuriers. Tout le matériel peut être contenu dans le sac à dos.

Sac à dos (20 kg), 2 PO, 1 kg

Silex et amorce, 2 PO, —

Couverture d'hiver, 5 PA, 1,5 kg

Gourde, 3 PC, 0,5 kg

10 fioles d'huile de 0,5 L, 10 PA, 0,5 kg

4 jours de rations de voyage, 20 PA, 2 kg

Corde en chanvre de 15 m de long, 1 PO, 5 kg

8 Torches, 3 PA, 4 kg

Prix total : 5 PO, 38 PA, 3 PC, arrondi à 9 PO

Poids total : 14,5 kg

Supplément confort

Pratique en cas de mauvais temps…

Tente, 1 place, 5 PO, 5 kg

Supplément Destination lointaine

1 jour de ration de voyage, + 5 PA, +0,5 kg

Supplément labyrinthe

Ces objets sont encombrants, mais très utiles en labyrinthe pour déjouer des pièges et débloquer des éboulis. Mieux vaut répartir les objets entre les PJ ou prévoir une bête de somme.

Perche en bois de 3 m de long, 2 PA, 4 kg

Pied-de-biche, 2 PO, 2,5 kg

Pelle, 2 PO, 4 kg

Pic de Mineur, 3 PO, 5 kg

Prix total : 7 PO, 2 PA, arrondi à 7 PO

Poids total : 15,5 kg

Supplément cartographe

Tout le nécessaire pour réaliser des cartes !

Étui à carte, 1 PO, 0,25 kg

Plume d'oie, 1 PA, —

2 feuilles de parchemin, 4 PO, —

Encre (fiole de 30 ml), 8 PO, —

Prix total : 13 PO, 1 PA arrondi à 13 PO

Poids total : 0,25 kg

Supplément magicien

Un magicien a intérêt à avoir de quoi noter ses nouveaux sorts sur son grimoire, ainsi qu'un grimoire de rechange en cas de coup dur !

Grimoire, 15 PO, 1,5 kg

Encre (fiole de 30 ml), 8 PO, —

Plume d'oie, 1 PA, —

Prix total : 23 PO, 1PA, arrondi à 23 PO

Poids total : 1,5 kg

Supplément voleur

Si le voleur veut escalader ou crocheter facilement, il a intérêt à prendre ces deux objets !

12 pointes en fer (Pitons), 1 PO, 4 kg

Outils de crochetage, 30 PO, 0,5 kg

Prix total : 31 PO

Poids total : 4,5 kg

Supplément clerc

Ce symbole religieux aidera le clerc à garder foi en son dieu dans les moments difficiles et à repousser les morts-vivants.

Symbole religieux en bois, 1 PO, —

Suggestions d'armes et d'armures

Clerc

Brigandine, 30 PO, 10 kg

Bouclier, 10 PO, 5 kg

Casque, 10 PO, 2,5 kg

Fronde, 2 PO, —

Masse, 5 PO, 1,5 kg

10 pierres de fronde, —, 1,5 kg

Prix total : 57 PO

Poids total : 20,5 kg

Guerrier

Arc court, 25 PO, 1 kg

Brigandine, 30 PO, 10 kg

Bouclier, 10 PO, 5 kg

Carquois + 20 flèches, 6 PO, 2 kg

Dague, 3 PO, 0,5 kg

Épée longue, 10 PO, 2 kg

Prix total : 94 PO

Poids total : 23 kg

Magicien

Bâton, 2 PO, 4 kg

Dague, 3 PO, 0,5 kg

10 Fléchettes, 5 PO, 1 kg

Prix total : 31 PO

Poids total : 4,5 kg

Voleur

Arc court, 25 PO, 1 kg

Armure de cuir, 6 PO, 7,5 kg

Carquois + 20 flèches, 6 PO, 2 kg

Dague, 3 PO, 0,5 kg

Épée courte, 7 PO, 1kg

Prix total : 47 PO

Poids total : 12 kg

Listes d'équipement

Armures

Armure	Prix	CA	Poids
Armure d'écailles	50 PO	6 [13]	18 kg
Armure de cuir	6 PO	8 [11]	7,5 kg
Armure de plaques	450 PO	3 [16]	23 kg
Bouclier	10 PO	– 1 [+ 1]*	5 kg
Brigandine	30 PO	7 [12]	10 kg
Barde (pour cheval)	150 PO	5 [14]	30 kg
Casque	10 PO	—	2,5 kg
Cotte de mailles	70 PO	5 [14]	14 kg
Cuirasse segmentée	75 PO	4 [15]	20 kg
Gambison	4 PO	8 [11]	5 kg
Jaseran	85 PO	4 [15]	15 kg
Sans armure	—	9 [10]	—

* Utiliser un bouclier réduit la Classe d'Armure de 1 (ou l'augmente de 1 si le MdT utilise la CA ascendante). Un bouclier ne peut être utilisé avec une arme à deux mains ou une arme de trait telle que l'arc ou l'arbalète.

Armes

Arme	Prix	Dommages	Poids
Arbalète légère	30 PO	—	2 kg
30 carreaux légers	7 PO	1d6	3 kg
Arbalète lourde	50 PO	—	4 kg
30 carreaux lourds	10 PO	2d4	4 kg
Arc court	25 PO	—	1 kg
Arc long	40 PO	—	1.5 kg
20 flèches	5 PO	1d6	1,5 kg
Arme d'hast*	7 PO	1d10	7,5 kg
Bâton*	2 PO	1d6	2 kg
Cimeterre	15 PO	1d8	2 kg
Dague	3 PO	1d4	0.5 kg
Dague en argent	30 PO	1d4	0,5 kg
Épée à deux mains*	15 PO	1d10	7,5 kg
Épée bâtarde**	20 PO	1d8/2d4	3 kg
Épée courte	7 PO	1d6	1 kg
Épée longue	10 PO	1d8	2 kg
Fléau	3 PO	1d6	2,5 kg
Fléau lourd**	8 PO	1d8	5 kg
Fléchette	5 PA	1d4	0,25 kg
Fronde	2 PO	—	0 kg
10 billes de fronde	1 PO	1d4	2,5 kg
Gourdin	3 PO	1d4	1,5 kg
Hache à 1 main	1 PO	1d6	1,5 kg
Hache de bataille*	6 PO	1d8	3 kg
Javelot	1 PO	1d6	1 kg
Lance courte	3 PO	1d6	3 kg
Lance longue	7 PO	1d6	5 kg
Marteau léger	1 PO	1d4	1 kg
Marteau de guerre*	7 PO	1d8	2,5 kg
Masse	5 PO	1d6	1,5 kg
Morgenstern*	5 PO	1d8	3 kg

* Arme considérée comme étant une arme à deux mains.

** Peut être utilisée à une ou deux mains.

Équipement d'aventurier

Équipement	Prix	Poids
Ail (3 gousses)	5 PO	—
Aliments frais	2 PA	0,5kg
Bougies (10)	10 PC	—
Bouteille de vin en verre	2 PO	—
Carquois (20 flèches ou 30 carreaux)	1 PO	0,5 kg
Chaines (3 m)	30 PO	1 kg

Corde en chanvre (15 m)	1 PO	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 PO	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 PA	1,5 kg
Eau bénite (fiole)	25 PO	0,5 kg
Échelle, 3 m	5 PC	10 kg
Encre (fiole de 30 ml)	8 PO	—
Étui à carte ou à parchemin	1 PO	0,5 kg
Gourde (vide)	3 PC	0,5-1 kg
Fiole pour encre, potion ou eau bénite	1 PO	0,1 kg
Grappin	1 PO	2 kg
Herbe aux loups (une poignée)	10 PO	—
Huile (fiole de 0,5 L)	1 PA	0.5 kg
Lanterne	9 PO	1,5 kg
Grimoire (vierge)	15 PO	1,5 kg
Longue-vue	1 000 PO	0,5 kg
Marteau	5 PA	1 kg
Menottes	15 PO	1 kg
Miroir de poche en acier	10 PO	0,25 kg
Outils de crochetage	30 PO	0,5 kg
Outre à eau/vin	1 PO	2 kg
Palan	5 PO	2,5 kg
Papier (feuille)	4 PA	—
Parchemin (feuille)	2 PO	—
Pelle	2 PO	4 kg
Perche en bois, 3 m	2 PA	4 kg
Pic de mineur	3 PO	5 kg
Pied-de-biche	2 PO	2,5 kg
Pieux en bois (3)	5 PC	0,5 kg
Plume d'oie	1 PA	—
Pointes en fer (12)	1 PO	4 kg
Rations de voyage	5 PA	0,5 kg
Sac à dos (vide)	2 PO	1 kg
Sac de couchage	1 PA	2,5 kg
Sac, grand (vide)	2 PA	0,5 kg
Sacoche	1 PA	0,25 kg
Selle	25 PO	12 kg
Serrure	20 PO	0,5 kg
Silex et amorce	2 PO	—
Symbole religieux (argent)	25 PO	0,5 kg
Symbole religieux en bois	1 PO	—
Tente (10 places)	25 PO	10 kg
Tente (1 place)	5 PO	5 kg
Torches (8)	3 PA	4 kg
Vin (1 L)	1 PO	0,5 kg

Animaux et transports terrestres

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

Transports maritimes

Transport maritime	Prix
Canoé	55 PO
Canot de sauvetage	800 PO
Embarcation fluviale	4 000 PO
Embarcation maritime	2 000 PO
Galère, grande	32 000 PO
Galère, petite	12 000 PO
Galère, de guerre	65 000 PO
Knorr	17 000 PO
Navire à voiles, grand	22 000 PO
Navire à voiles, petit	7 000 PO
Navire à voiles, transport	30 000 PO
Radeau	1 PO par m²

Description des objets

La plupart des objets listés ci-dessus 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 des nouveaux objets.

Barde (pour cheval) : Cette armure de cuir avec des plaques de métal protège les chevaux. Elle pèse 30 kg et donne une Classe d'Armure de 5 [14] au cheval.

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.

Bougie : Une bougie éclaire dans un rayon de 1,5 m pour une durée de 1 heure.

Canoë : C'est une petite embarcation qui pèse 25 kg. Elle peut transporter jusqu'à 280 kg et mesure 4,5 m de long.

Canot de sauvetage : C'est une embarcation de 1 à 1,5 m de large et de 6 m de long, avec un tirant d'eau de 0,3 à 0,6 m et capable de transporter 700 kg. Elle est pourvue de rations suffisantes pour nourrir pendant une semaine 10 créatures de taille humaine. Le mât peut être abaissé pour stocker plus facilement le canot sur une galère : une grande galère en possède généralement deux ou trois, contre un ou deux pour une petite galère. Un canot pèse 250 kg et chaque canot d'une galère limitera donc d'autant le poids transportable par la galère.

Charriot : Ce véhicule ouvert à quatre roues est tiré par deux ou quatre chevaux de bât (ou autres bêtes de somme). Deux chevaux peuvent tirer un poids de 700 kg, contre 1 400 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 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.

Encre : Les encres de couleur autre que le noir coutent le double du prix indiqué.

Embarcation fluviale : Une embarcation fluviale peut transporter 1 400 kg, fait 3 m de large, mesure entre 6 et 9 m de long et son tirant d'eau est de 0,6 à 1 mètre. Des rames ou des perches sont utilisées pour la mouvoir. Le cout d'une embarcation augmente de 1 000 PO si elle comporte un toit.

Embarcation maritime : de dimensions similaires à l'embarcation fluviale, elle est mue par des voiles et peut transporter 900 kg.

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.

Galère, grande : C'est un navire de 4,5 à 6 m de large et de 36 à 45 m de long, avec un tirant d'eau de 1 m. Elle peut transporter jusqu'à 2 000 kg. L'équipage comprend le capitaine, 70 marins et 180 rameurs. Parfois, une galère peut être équipée de catapultes et d'un éperon.

Galère, petite : C'est un navire de 3 à 4,5 m de large et de 30 à 36 m de long, avec un tirant d'eau de 1 m. Elle peut transporter jusqu'à 2 000 kg. L'équipage comprend le capitaine, 40 marins et 60 rameurs. Parfois, une galère peut être équipée de catapultes et d'un éperon.

Galère de guerre : Souvent le vaisseau amiral d'une flotte, la galère de guerre est un navire de 3 à 4,5 m de large et de 30 à 36 m de long, avec un tirant d'eau de 1 m. Elle peut transporter jusqu'à 2000 kg. L'équipage comprend le capitaine, 100 marins et 300 rameurs. En général, une galère est équipée de trois catapultes et d'un éperon.

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.

Knorr : C'est un navire étroit mesurant 3 à 4,5 m de large et de 20 à 25 m de long, avec un tirant d'eau de 0,6 à 0,9 m. Il peut transporter jusqu'à 2000 kg. Il est capable de se déplacer à voile ou à rames, nécessitant dans ce cas 60 rameurs. L'équipage comprend un capitaine et 75 marins, dont 60 peuvent ramer lorsque le vent est faible.

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.

Marteau : Au combat, ce petit marteau inflige 1d4 dommages. On l'utilise pour la construction ou comme un maillet avec des pointes en bois ou en fer.

Menottes : On les utilise pour lier les mains ou les pieds.

Navire à voiles, grand : C'est un navire de 8 à 10 m de large et de 30 à 45 m de long, avec un tirant d'eau de 3 à 3,5 m, et capable de transporter un poids de 13,5 tonnes. Il possède trois mâts avec des voiles carrées et il est parfois équipé de catapultes. L'équipage comprend le capitaine et 70 marins.

Navire à voiles, petit : C'est un navire de 6 à 10 m de large et de 20 à 25 m de long, avec un tirant d'eau de 1,5 à 2,5 m. Il est capable de transporter jusqu'à 4,5 tonnes. Il ne possède qu'un seul mât. L'équipage comprend le capitaine et 12 marins.

Navire à voiles, transport : Semblable au grand navire à voiles, il est spécifiquement conçu pour transporter des troupes, des montures et de l'équipement militaire.

Outils de voleur : Cette trousse comprend tout ce dont un voleur a besoin pour crocheter des serrures.

Outre à eau/vin : Fabriquée à partir de peaux d'animaux, une outre peut contenir 1 litre de fluide.

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.

Radeau : Un radeau peut être une embarcation «professionnelle» ou improvisée dont les dimensions ne dépassent pas 12 x 12 m. Chaque portion de 3 x 3 m d'un radeau improvisé nécessite 1 à 3 jours de construction. Une zone de 3 x 3 m d'un radeau bien construit peut contenir 600 kg, contre seulement 250 kg pour un radeau improvisé.

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

Rations standards : Cette nourriture est fraiche et ne se conservera pas plus de quelques jours. Le prix indiqué reflète le prix des produits frais pour un membre de la milice, ou l'alimentation la plus simple d'une auberge.

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

Sac, large : Peut contenir 30 kg d'équipement.

Sac, petit : Peut contenir 10 kg d'équipement.

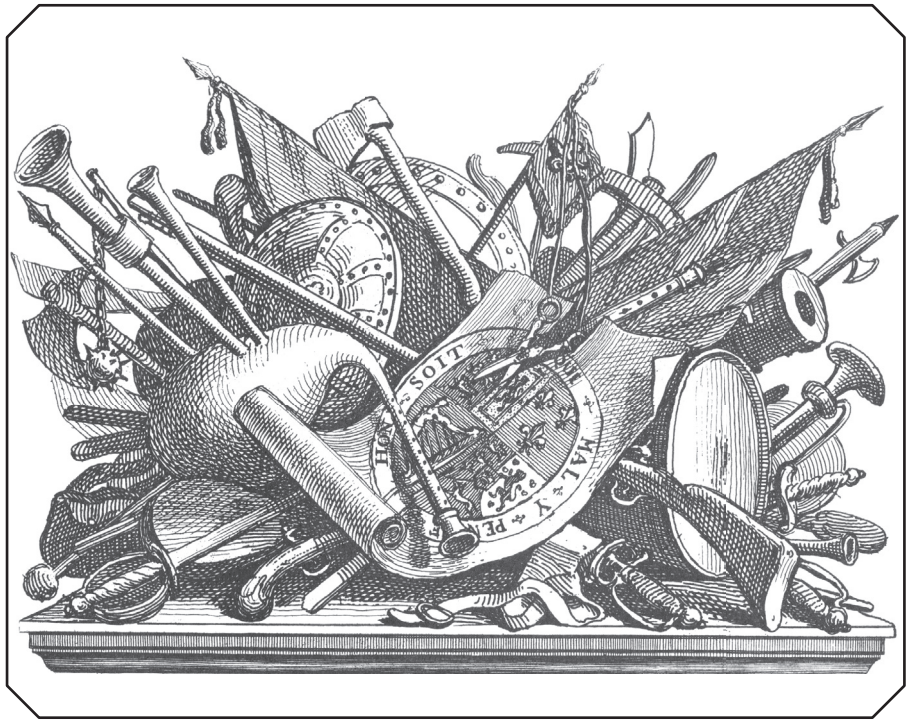
Sacoche pour monture : Peut contenir 15 kg d'équipement.

Serrure : C'est une serrure en fer banale, avec une clé.

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.

Symbole religieux : Un clerc se doit de posséder un tel symbole, qui diffère en fonction de la religion, mais qui est souvent porté comme collier.

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



III — Sorts

Généralités

Les clercs, les elfes et les magiciens peuvent lancer des sorts. Au préalable, ils doivent les 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 indiquées dans les tableaux de progression de sorts (page 14 pour le clerc et page 17 pour l'elfe et le magicien).

La magie des magiciens et des elfes fonctionne différemment de celle des clercs : les uns mémorisent des sorts dits «profanes», qui sont des concentrés d'énergie magique, à partir de grimoires, alors que les autres reçoivent leurs sorts par l'entremise de prières adressées à leurs dieux.

Sorts de départ

Un clerc a accès à tous les sorts divins de niveau 1. Un magicien ou un elfe peut inscrire sur son grimoire deux sorts profanes de niveau 1 et un sort de niveau 2, tous les autres sorts devant être ajoutés au grimoire au fil de ses aventures.

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

Les clercs, lorsqu'ils prient pour des sorts, ont accès à tous les sorts divins qu'ils sont capables de lancer. Ils n'ont donc pas besoin d'apprendre des sorts.

Pour ajouter des sorts à leurs grimoires, les magiciens et les elfes 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. Elle peut par exemple être égale à l'INT du lanceur de sorts.

Perte de grimoire

Si un grimoire est détruit ou perdu, un magicien ou un elfe 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, page 96). 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).

Lors d'une rencontre, 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 (voir page 88) ; 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 et les elfes devront mémoriser à l'avance le sort inversé, qui sera considéré comme un sort différent, mais ils pourront mémoriser les deux formes du sort. Un clerc peut utiliser n'importe quelle forme du sort sans avoir à prier séparément pour chaque version, bien que le MdT puisse limiter cela si le sort inversé est incompatible avec la foi du clerc. 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 des sorts

Les sorts qui affectent 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 quatre types d'informations.

Niveau : Correspond au niveau du sort. Le niveau de classe du lanceur détermine sa capacité à lancer ou non ce sort.

Durée : La période d'activité du sort.

Portée : Décrit l'endroit où l'effet du sort est centré. Avec une portée de 0, l'effet du sort est centré sur le lanceur lui-même ; avec une portée de 18 m, l'effet peut être centré à un endroit 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 et sont divisés entre sorts divins (pour les clercs) et sorts profanes (pour les magiciens et les elfes). Ces sorts sont listés par niveau à la fin de cette section.

Sorts divins

Abaissement des Eaux

Niveau : 4

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 36 m

Le clerc est capable d'abaisser de 5 % le volume d'eau ou de n'importe quel autre liquide dans une zone de 0,5 m² par niveau de classe. Par exemple, un clerc de niveau 10 peut réduire le niveau d'eau de 50 % dans une zone de 5 m².

Animation des Morts

Niveau : 3

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Ce sort transforme les os ou les corps de créatures mortes en squelettes ou zombis animés qui obéissent aux ordres vocaux du lanceur. Les morts-vivants peuvent suivre le clerc ou demeurer à un endroit et attaquer toute créature qui y pénètre. Ils restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'un sort de Dissipation de la Magie soit utilisé sur eux.

Le clerc peut animer un nombre de DV de zombis ou de squelettes égal à son niveau de classe. Par exemple, un clerc de niveau 7 peut animer sept squelettes, mais seulement trois zombis. Ces créatures sont dénuées d'intelligence et ne conservent aucune des capacités qu'elles avaient de leur vivant. Tous les squelettes ont une CA de 7 [12] et un nombre de DV égal à celui des créatures qu'ils étaient de leur vivant ; les zombis ont une CA de 8 [11] et un nombre de DV égal à celui des créatures vivantes qu'ils étaient + 1. Note importante : un personnage qui est animé de cette manière n'aura pas un DV correspondant à son niveau de classe, mais le DV standard d'un squelette ou d'un zombi. Un personnage loyal qui lance ce sort peut perdre la faveur de son dieu.

Animation d'Objets

Niveau : 6

Durée : 1 round par niveau

Portée : 9 m

Le clerc anime des objets sur une surface de 0,3 m² par niveau de sort ; ces objets peuvent être composés de n'importe quel matériau non magique, mais le sort ne peut pas cibler des objets portés par une créature. Chaque objet animé de cette manière attaque immédiatement toute chose ou créature désignée par le clerc.

Le MdT devra interpréter le sort en fonction des objets pour que ceux-ci se déplacent d'une façon logique par rapport à leur forme : cordes rampantes, chaises qui marchent, fioles qui roulent… Leur mouvement devrait être compris entre 3 m et 40 m par round. Par exemple, une chaise pourrait se déplacer de 40 m par round, mais un objet encombrant et sans «jambes», comme un coffre, serait limité à une vitesse de 3 m par round.

La Valeur d'Attaque des objets est identique à celle du lanceur. La fréquence des attaques et leurs dommages dépendront des armes disponibles et de la taille de l'objet animé : de 1 par round à 1 tous les 5 rounds pour la fréquence d'attaque, et de 1d4 à 5d4 selon la type et la taille de l'objet pour les dommages (ou 1d6 pour tous les objets si les règles de dommages variables ne sont pas utilisées, voir page 96). Le MdT aura aussi à déterminer les PV des objets.

Appel d'Animaux

Niveau : 6

Durée : 2 rounds par niveau

Portée : 9 m

Le clerc peut invoquer des mammifères normaux pour attaquer des ennemis qu'il a désignés. Le nombre d'animaux invoqués dépend du niveau du clerc. Celui-ci invoque 1 DV d'animaux par niveau de classe, et chaque + 1 est calculé comme ¼ d'un Dé de Vie. Par exemple, un clerc de niveau 9 peut invoquer 9 DV d'animaux, soit 9 animaux avec 1 DV ou 3 animaux avec 3 DV, ou deux animaux avec 4 + 2 DV. Les animaux invoqués combattront jusqu'à la mort ou jusqu'à la fin du sort.

Bâtons à Serpents

Niveau : 4

Durée : 6 tours

Portée : 36 m

Le clerc peut transformer 2d8 bâtons en serpents qui obéissent à ses ordres. Il y a 50 % de chances pour que ces serpents soient venimeux. Une fois tués ou à la fin du sort, les serpents redeviennent des bâtons. Les caractéristiques des serpents sont les suivantes : AL N, MV 30 m, CA 6 [13], DV 1, #AT 1, DM 1d4, JS G1, ML 7.

Bénédiction (Réversible)

Niveau : 2

Durée : 6 tours

Portée : 18 m

Bénédiction enhardit les alliés du clerc, 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.

Charme-serpents

Niveau : 2

Portée : Voir plus bas

Portée : 18 m

Le clerc 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 clerc 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.

Colonne de Feu

Niveau : 5

Durée : Instantanée

Portée : 18 m

Ce sort produit une colonne verticale de feu de 9 m de haut et de 3 m de diamètre. La cible subit 6d8 dommages, mais seulement 3d8 si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts.

Connaissance des Alignements

Niveau : 2

Durée : 1 round

Portée : 3 m

Le clerc connait 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.

Communion

Niveau : 5

Durée : 3 tours

Portée : 0

Le clerc fait appel à sa divinité afin d'obtenir des connaissances : il peut poser trois questions fermées (réponse par oui ou par non) et, une fois par année, il peut en poser six. Ce sort peut être lancé seulement une fois par semaine. Les puissances divines n'apprécient guère qu'on fasse appel à elles pour des affaires triviales, ou qu'on les sollicite trop souvent. Le MdT devra s'assurer qu'un joueur n'abuse pas de ce sort.

Création d'Eau et de Nourriture

Niveau : 4

Durée : Permanente

Portée : 3 m

Le clerc peut créer 30 litres d'eau ou de nourriture par niveau de classe. 30 litres de nourriture peuvent nourrir trois humains ou créatures de taille similaire, ou bien un animal plus grand, comme une mule.

Croissance Animale

Niveau : 3

Durée : 12 tours

Portée : 36 m

Ce sort, lancé sur un animal normal non magique, double la taille de ce dernier. La cible peut être une version «géante» d'un animal, mais les animaux intelligents ne sont pas affectés.

Délivrance de Malédiction (réversible)

Niveau : 3

Durée : Permanente

Portée : Contact

Ce sort lève immédiatement une malédiction qui affecte une créature, et lui permet aussi de se débarrasser d'un objet maudit, comme une pièce d'armure ou une arme… Toutefois, le sort ne peut annuler la malédiction affectant ces objets. Il contre et dissipe Infliction de Malédiction.

La cible d'une **Infliction de Malédiction** subit des effets indésirables qui dépendent de la puissance du clerc et des souhaits du MdT. Certaines limites doivent tout de même être posées, comme un malus maximum de – 2 aux jets de sauvegarde et de – 4 aux chances de toucher, ou une réduction de 50 % d'une caractéristique. En réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts, la victime peut éviter les effets du sort.

Détection de la Magie

Niveau : 1

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Le clerc peut voir une aura magique sur les créatures ou les objets enchantés dans un rayon de 18 m. Ceci inclut les objets magiques permanents, mais aussi les objets ou créatures qui sont sous l'influence d'un sort ou d'un enchantement.

Détection de Mensonge (réversible)

Niveau : 4

Durée : 1 round par niveau

Portée : 9 m

La cible de ce sort sait si les paroles entendues sont des vérités ou des mensonges.

Mensonge Indétectable annule l'effet de Détection de Mensonge ou permet de raconter des mensonges convaincants.

Détection de Pièges

Niveau : 2

Durée : 2 tours

Portée : 9 m

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

Détection du Mal

Niveau : 1

Durée : 6 tours

Portée : 36 m

Dans un rayon de 18 m autour du lanceur, les êtres et les objets enchantés aux intentions maléfiques brilleront d'une lueur magique. Le MdT devra décider ce que signifie «maléfique» : certaines choses, comme les pièges, peuvent être potentiellement dangereuses sans pour autant être maléfiques. Ce sort permet seulement de détecter des intentions maléfiques, pas de connaitre leur nature précise.

Dispersion du Mal

Niveau : 5

Durée : 1 tour

Portée : 9 m

Quand ce sort est lancé, le clerc ne peut accomplir aucune autre action : il doit se concentrer sur le sort tant que celui-ci est actif. Tous les morts-vivants et autres créatures enchantées qui s'approchent à 9 m ou moins du clerc doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être détruits ; en cas de réussite, ils s'enfuient. Au lieu de lancer ce sort dans un rayon de 9 m, le clerc peut cibler un seul monstre, qui subira alors un malus de – 2 à son jet de sauvegarde. De plus, Dispersion du Mal peut être utilisé pour enlever un objet maudit d'un personnage à portée du sort.

Dissipation de la Magie

Niveau : 3

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Une fois lancé, Dissipation de la Magie peut annuler les effets de sort compris dans un espace de 20 m². Tous les sorts lancés par des créatures dont le niveau de classe est inférieur ou égal à celui du clerc sont automatiquement annulés. Pour chaque niveau que la créature possède en plus par rapport au clerc, les chances de réussite du sort baissent de 5 % (effet cumulatif). Par exemple, si un clerc de niveau 7 tente de dissiper les effets d'un magicien de niveau 10, il y a 15 % de chances pour que la Dissipation échoue.

Fracasser

Niveau : 3

Durée : 1 tour

Portée : 9 m

Le clerc enchante une arme pour qu'elle inflige 1d6 dommages supplémentaires. Grâce à cet enchantement, une arme non magique peut être efficace, tant que dure le sort, contre les monstres normalement seulement affectés par des armes magiques.

Guérison (réversible)

Niveau : 6

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le clerc canalise l'énergie divine vers une créature afin d'éradiquer toute blessure ou affliction. Le sort met immédiatement fin à toutes les conditions suivantes qui affectent la cible : maladie, fatigue, confusion, et poison. Seuls 1d4 PV ne sont pas soignés.

Douleur réduit la cible touchée à 1d4 PV et inflige la même maladie que Contamination.

Guérison de Maladie (réversible)

Niveau : 3

Durée : Permanente

Portée : 9 m

Ce sort tue instantanément la vase verte (voir page 171) et guérit instantanément une maladie affectant la créature ciblée. Le sort soigne aussi la putréfaction de momie ou la lycanthropie.

Contamination inflige une terrible maladie à la victime, qui mourra en 2d12 jours et qui subira un malus de – 2 à tous ses jets d'attaque. Un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé et le mal peut être soigné avec Guérison de Maladies. Les autres sorts curatifs n'ont aucun effet, et le temps normal de récupération de PV est multiplié par deux.

Immobilisation d'Humanoïdes

Niveau : 2

Durée : 9 tours

Portée : 18 m

Ce sort paralyse 1d4 humanoïdes, pour peu qu'ils échouent à un jet de sauvegarde contre les sorts. Les morts-vivants et les monstres de plus 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.

Lithomancie

Niveau : 6

Durée : 1 tour

Portée : Contact

Le clerc est capable de parler avec les pierres, naturelles ou maçonnées ; celles-ci peuvent évoquer ce qui les a touchées (objet, créature, etc.) et ce qui est caché ou abrité derrière ou en dessous d'elles. Les pierres donnent des descriptions complètes si on le leur demande, avec toutes les limites dues à leur perception, leur sens des perspectives et leurs connaissances.

Lumière (Réversible)

Niveau : 1

Durée : 12 tours

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

Niveau : 3

Durée : Voir ci-dessous

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.

Localisation d'Objet

Niveau : 3

Durée : 2 tours

Portée : 36 m

Le clerc peut détecter la direction d'un objet spécifique, pour peu qu'il le connaisse ou le visualise clairement ; si l'image mentale que se fait le clerc de l'objet n'est pas suffisamment proche de la réalité, le sort ne fonctionnera pas. Le clerc peut aussi chercher un type d'objet et dans ce cas détectera celui le plus proche. Ce sort ne peut être utilisé pour trouver des monstres ou des personnages.

Mot de Rappel

Niveau : 6

Durée : Instantanée

Portée : 0

En prononçant le Mot de Rappel, le clerc est téléporté vers son sanctuaire, qu'il doit désigner lors de la préparation du sort et qui doit être un endroit très familier. La téléportation n'a pas de limite de distance ni de risque d'erreur. En plus de sa personne, le clerc peut transporter 1,5 kg par niveau.

Neutralisation du poison (réversible)

Niveau : 4

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le clerc neutralise toutes sortes de poisons ou de venins contenus dans la créature ou l'objet touché. Une créature empoisonnée ne subit aucun effet additionnel du poison, et tous les effets temporaires cessent ; cependant, le sort n'annule pas les effets instantanés, comme les dommages, ni les effets persistants. Ce sort peut ressusciter un personnage mort d'empoisonnement depuis 10 rounds ou moins.

Poison, l'inverse de ce sort, tue la cible touchée en un tour. Le sort fonctionne seulement si le lanceur réussit un jet d'attaque et que la cible rate son jet de sauvegarde contre le poison. Il est possible de ralentir ou de neutraliser magiquement ce poison.

Nuée d'Insectes

Niveau : 5

Durée : 1 jour

Portée : 144 m

Le clerc choisit un point à portée du sort : une nuée de locustes est alors invoquée dans un rayon de 9 m autour de ce point. La nuée fait fuir les créatures situées dans la zone si elles ont 2 DV ou moins. Jusqu'à la fin du sort et tant qu'il reste concentré, le clerc peut contrôler la nuée et l'amener à se déplacer de 6 m par round. Il perd le contrôle de la nuée dès que celle-ci se trouve hors de portée du sort ou qu'une attaque contre lui réussit. Le sort ne fonctionne pas sous terre.

Mur de Lames

Niveau 6

Durée : 3 rounds par niveau

Portée : 9 m

Ce sort crée un rideau immobile et vertical de lames tournoyantes formées d'énergie pure. Toute créature traversant ce mur subit 8d8 dommages. La zone d'effet du sort doit être choisie au lancement et peut être comprise entre 1,5 m² et 6 m².

Parler aux animaux

Niveau : 2

Durée : 6 tours

Portée : 9 m

Le clerc peut comprendre les animaux ordinaires ou leurs variétés «géantes» et communiquer avec eux : une espèce d'animal, décidée 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 clerc lui rendra peut-être une faveur ou un service.

Parler aux plantes

Niveau : 4

Durée : 3 tours

Portée : 9 m

Le clerc est capable de communiquer avec les plantes normales et les créatures végétales comme les hommes-arbres, en leur posant des questions et en recevant des réponses de leur part ; il peut par exemple leur demander de se déplacer de façon à dégager un chemin qui serait

d'ordinaire infranchissable ou difficile d'accès. Le sort ne rend pas les créatures végétales plus amicales ou coopératives que la normale ; cependant, si une telle créature est déjà amicale vis-vis du clerc, elle peut lui accorder une faveur ou lui rendre un service.

Protection Contre le Mal

Niveau : 1

Durée : 12 tours

Portée : Contact

Ce sort protège la cible des attaques d'adversaires maléfiques. Il crée une barrière magique autour de la cible qui se meut en même temps que cette dernière et lui donne un bonus de – 1 [+ 1] à la CA et de + 1 à ses jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent à tout effet ou attaque causé par un être maléfique.

De plus, ce sort empêche les créatures charmées, invoquées, contrôlées magiquement, ou possédées de toucher la cible : de ce fait, toute attaque rapprochée de ces créatures échoue automatiquement. Cependant, elles peuvent attaquer à distance. Cette protection contre ces créatures prend fin si la cible tente d'attaquer une de ces créatures ou essaie de forcer la barrière.

Protection contre le Mal (rayon 3 m)

Niveau : 4

Durée : 12 tours

Portée : Contact

Ce sort fonctionne exactement comme le sort Protection contre le Mal, à la différence que la barrière protectrice s'étend à un rayon de 10 m autour du clerc ou de sa cible, ce qui permet à des alliés de rester à proximité et de bénéficier des effets du sort.

Purification (réversible)

Niveau : 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.

Quête (réversible)

Niveau : 5

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 9 m

Quand ce sort est lancé sur un personnage, un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé ; s'il est réussi, le sort ne fonctionne pas, mais s'il échoue, le clerc peut obliger le personnage ciblé à accomplir une quête. Celle-ci peut être dangereuse, mais le personnage ne peut être amené à s'infliger volontairement du mal.

Si le personnage ciblé refuse de partir en quête, il subira une malédiction dont la nature sera fixée par le MdT. Le seul moyen d'être délivré de cette malédiction est d'entreprendre la quête, et ce n'est qu'à la fin de celle-ci que la malédiction s'achèvera.

Délivrance de Quête libère le personnage ciblé de sa malédiction et dissipe un sort actif de Quête. Le lanceur de Délivrance de Quête voit ses chances de succès diminuer de 5 % par niveau de classe en dessous du niveau du lanceur de Quête.

Rappel à la Vie (réversible)

Niveau : 5

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Ce sort ramène à la vie un nain, un elfe, un humain ou un halfelin. Le clerc de niveau 7 peut ranimer une créature défunte depuis deux jours au plus ; quatre jours supplémentaires sont ajoutés pour chaque niveau au-dessus du niveau 7. Par exemple, un clerc de niveau 9 peut ramener à la vie une créature morte depuis dix jours. Cependant, le corps de la créature à ranimer doit être intact ; si la tête de la créature manque à l'appel, le sort ne fonctionnera pas… Le sujet ranimé n'a plus qu'un seul PV et se sentira très faible pendant deux semaines : il se déplacera à 50 % de sa vitesse habituelle et ne pourra accomplir d'activités fatigantes comme le lancer de sorts ou le combat. Les sorts de guérison ne raccourcissent pas la durée de la convalescence. Si le sort est lancé sur un mort-vivant, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être instantanément détruit.

Rayon de Mort peut cibler n'importe quel monstre ou personnage. Ce sort projette un rayon mortel des mains du clerc et la cible qui échoue à son jet de sauvegarde contre la mort meurt instantanément. Lancer un tel sort est un acte chaotique et un personnage d'un autre alignement ne s'y résoudra que rarement.

Regain d'Assurance (réversible)

Niveau : 1

Durée : 2 tours

Portée : Contact

Ce sort instille du courage à la cible, qui peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus de + 1 par niveau de classe du lanceur pour lever les effets d'une peur magique. Regain d'Assurance contre et dissipe Peur.

Peur amène le sujet touché à s'enfuir, hystérique, au maximum de son mouvement pour un nombre de rounds égal au niveau du clerc.

Résistance au Froid

Niveau : 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 : 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.

Séparation des eaux

Niveau : 6

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 6 m

Le clerc crée une trouée de 0,5 m de large et de 6 m de long par niveau de classe dans un volume de liquide. Il peut dissiper le sort à n'importe quel moment.

Silence (rayon de 5 mètres)

Niveau : 2

Durée : 12 minutes

Portée : 50 m

Ce sort amène un silence complet dans un rayon de 5 mètres. Tout son s'arrête immédiatement et toute conversation devient impossible. Aucun bruit, quelle que soit sa nature, ne peut provenir de la zone, mais les créatures à l'intérieur de la zone peuvent entendre des bruits extérieurs. L'effet du sort est stationnaire à moins d'être lancé sur un objet mobile. Le sort peut cibler une créature, et son effet se diffusera depuis la créature et se déplacera en fonction du mouvement de celle-ci. Une créature non consentante peut tenter un jet de sauvegarde contre les sorts ; en cas de réussite, le sort agira sur un point à proximité de la créature, qui pourra se déplacer en dehors de la zone affectée.

Soins Importants (réversible)

Niveau : 4

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le clerc doit toucher la créature ciblée (ou lui-même) pour que le sort fonctionne. Au moment du lancer, il peut soit soigner la cible de 2d6 + 2 PV, soit la délivrer de la paralysie. Le sort ne peut pas augmenter les PV au-dessus du total habituel du personnage.

Dégâts Importants inflige 2d6 + 2 dommages à la créature touchée par le clerc.

Soins Intensifs (réversible)

Niveau : 5

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le clerc doit toucher le personnage ou la créature ciblée (ou lui-même) pour que le sort fonctionne. Au moment du lancer, il peut soit soigner la cible de 3d8 + 3 PV, soit la délivrer de la paralysie. Le sort ne peut pas augmenter les PV au-dessus du total habituel du personnage.

Dégâts Intensifs inflige 3d8 + 3 dommages à la créature touchée par le clerc.

Soins Légers (réversible)

Niveau : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le clerc doit toucher le personnage ou la créature ciblée (ou lui-même) pour que le sort fonctionne. Au moment du lancer, il peut soit soigner la cible de 1d6 + 1 PV, soit la délivrer de la paralysie. Le sort ne peut pas augmenter les PV au-dessus du total habituel du personnage.

Dégâts Légers inflige 1d6 + 1 dommages à la créature touchée par le clerc.

Trouver le Chemin (réversible)

Niveau : 6

Durée : 1 tour par niveau

Portée : Contact

La cible du sort peut trouver le chemin physique le plus court et le plus direct vers la destination spécifiée. Ce dernier peut être à la surface ou sous terre, mais des objets ou des créatures ne peuvent faire office de lieu. Le sort indique à son bénéficiaire la direction correcte pour arriver à destination, voire donne le chemin exact à suivre ou les actions physiques à entreprendre ; il se termine une fois arrivé à destination ou à la fin de sa durée d'effet, selon ce qui est le plus court.

Perdre le Chemin rend la cible touchée incapable de trouver son chemin.

Vision Réelle (réversible)

Niveau : 5

Durée : 1 round par niveau

Portée : Contact

Le clerc octroie à une autre créature ou à lui-même la capacité de voir toutes les choses telles qu'elles sont réellement. La cible du sort voit à travers les ténèbres normales et magiques ainsi que les illusions ; détecte les portes secrètes, les créatures et les objets invisibles ou éthérés ; remarque la vraie forme des choses métamorphosées, changées ou transmutées.

Avec **Vision Fallacieuse**, la cible voit objets, personnages et monstres à l'opposé de ce qu'ils sont réellement : le laid parait beau, ce qui est précieux semble n'avoir aucune valeur, etc.

Sorts profanes

Dans le texte, le terme «magicien» désigne indifféremment un elfe ou un magicien.

Abaissement des Eaux

Niveau : 6

Durée : 10 tours

Portée : 72 m

Pour la durée du sort, le magicien abaisse de moitié le volume d'eau ou de n'importe quel autre liquide dans une zone de 1 000 m².

Animation des Morts

Niveau : 5

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Ce sort transforme les os ou les corps de cadavres en squelettes ou zombis animés qui obéissent aux ordres vocaux du lanceur. Les morts-vivants peuvent suivre le magicien ou demeurer à un endroit et attaquer toute créature qui y pénètre. Ils restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'un sort de Dissipation de la Magie soit utilisé sur eux.

Le magicien peut animer un nombre de DV de zombis ou de squelettes égal à son niveau de classe. Par exemple, un magicien de niveau 7 peut animer sept squelettes, mais seulement trois zombis. Ces créatures sont dénuées d'intelligence et ne conservent aucune des capacités qu'elles avaient de leur vivant. Tous les squelettes ont une CA de 7 [12] et un nombre de DV égal à celui des créatures qu'ils étaient de leur vivant ; les zombis ont une CA de 8 [11] et un nombre de DV égal à celui des créatures vivantes qu'ils étaient +1. Note importante : un personnage qui est animé de cette manière n'aura pas un DV correspondant à son niveau de classe, mais le DV standard d'un squelette ou d'un zombi.

Bi-Dimension

Niveau : 7

Durée : 3 rounds + 1 par niveau

Portée : 0

Le magicien fait exister une dimension de son être (la profondeur) dans un autre plan : il réduit ainsi la portion visible de son corps aux deux dimensions de la largeur et de la hauteur. Le magicien est capable d'accomplir toutes les actions habituelles, mais peut se rendre invisible s'il ne présente que son côté à un observateur. Le magicien peut aussi glisser de côté à travers de petites fissures ou autres endroits étroits. Par contre, tous les dommages qu'il subit sous l'effet de ce sort sont multipliés par 3. Bien qu'il ne puisse être atteint par un adversaire tant qu'il reste de profil, il est vulnérable aux attaques de zone, qui bénéficient du multiplicateur de dommages. Le sort Vision Réelle permet de voir le magicien.

Bouclier

Niveau : 1

Durée : 2 tours

Portée : 0

Ce sort crée un champ de force invisible qui protège le magicien. Pour la durée du sort, la CA du magicien est égale à 2 [17] contre les attaques de projectile et à 4 [15] contre les autres types d'attaques.

Bouclier Antimagique

Niveau : 6

Durée : 12 tours

Portée : 0

Le magicien crée autour de lui une barrière d'antimagie ; aucun sort ne peut la traverser de l'intérieur ou de l'extérieur. De ce fait, le magicien ne peut lancer que des sorts sur lui-même. Il peut mettre fin à ce sort à n'importe quel moment avant l'expiration de la durée maximale d'effet.

Boule de Feu

Niveau : 3

Durée : instantané

Portée : 72 m

Ce sort provoque une explosion de flammes qui se déclenche avec un grondement sourd, infligeant 1d6 dommages par niveau de classe du magicien à toutes les créatures comprises dans un rayon de 6 m. La boule de feu part en ligne droite du doigt pointé du lanceur et explose si elle rencontre un obstacle. Un jet de sauvegarde réussi permet d'éviter la moitié des dommages.

Boule de Feu à Retardement

Niveau : 7

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 30 m + 3 m par niveau

Ce sort est similaire à Boule de Feu. Cependant, les dommages sont augmentés de 1 par dé de dommages et le magicien peut choisir de retarder l'explosion de la boule de feu de 1 à 5 rounds après le lancement du sort.

Brume Mortelle

Niveau : 5

Durée : 6 tours

Portée : 0

Ce sort génère une nappe de brouillard empoisonné de couleur jaune-vert sur 10 m de diamètre. Le brouillard s'étend depuis le magicien à une vitesse de 6 m par round. Étant plus lourdes que l'air, les vapeurs restent au niveau du sol et passent à travers trous et fissures. La brume mortelle ne peut pas se mêler aux liquides : il est impossible de la faire apparaitre sous l'eau. La brume tue les créatures vivantes de 4 DV ou moins qui ratent un jet de sauvegarde contre les poisons ; elle inflige 1 dommage par round aux créatures de 4 DV ou moins qui réussissent leur jet de sauvegarde ainsi qu'aux créatures de 5 DV ou plus (pas besoin de jet de sauvegarde pour celles-ci) tant qu'elles restent dans la brume. Les créatures de 4 DV ou moins doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Retenir sa respiration ne sert à rien, mais les créatures immunisées au poison ne sont pas affectées par le sort.

Charme-monstre

Niveau : 4

Durée : spécial

Portée : 36 m

Ce sort est identique à Charme-personne, excepté qu'il n'est pas limité aux humanoïdes d'une taille inférieure ou égale à celle d'un ogre. Un seul monstre avec 4 DV ou plus peut être charmé, mais il est possible de charmer un groupe de 3d6 monstres ayant moins de 4 DV.

Charme-personne

Niveau : 1

Durée : spécial

Portée : 36 m

La créature humanoïde ciblée par le sort considère le magicien 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 magicien 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 magicien 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.

Clairvoyance

Niveau : 3

Durée : 12 tours

Portée : 18 m

Ce sort crée un lien magique invisible entre le magicien et une créature à portée. Grâce à ce lien, le magicien voit les mêmes choses que la créature. Il faut au moins un tour pour forger le lien et le magicien peut choisir une nouvelle créature une fois par tour. Le lien entre le magicien et sa cible est bloqué par le plomb ou la pierre d'une épaisseur de 0,5 m ou plus.

Confusion

Niveau : 4

Durée : 12 rounds

Portée : 36 m

3d6 cibles dans un rayon de 9 m deviennent confuses : elles sont incapables de déterminer d'elles-mêmes ce qu'elles doivent faire. Les créatures avec 2 + 1 DV ou plus ont le droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts à chaque round.

Lancez 1d10 et consultez le tableau suivant à chaque fois que la cible du sort doit agir.

Résultat du D10	Comportement
1-4	Attaque le groupe du magicien
5-6	Ne fait qu'émettre des babillages incohérents
7-10	Attaque ses alliés

Si elle ne peut accomplir l'action indiquée, elle émettra seulement des babillages incohérents.

Convocation d'Élémentaires

Niveau : 5

Durée : Permanente

Portée : 70 m

Avec ce sort, le magicien peut invoquer un élémentaire d'un type particulier par jour, jusqu'à un maximum de 4 élémentaires par jour (respectivement un de feu, d'eau, de terre et d'air). Un seul élémentaire peut être invoqué à chaque lancement de ce sort. Pour la durée du sort, le magicien peut donner des ordres à l'élémentaire et l'obliger à regagner son plan d'origine à n'importe quel moment.

Il a aussi le droit de se déplacer à la moitié de sa vitesse de mouvement, mais ne peut accomplir aucune autre action, car le contrôle de l'élémentaire exige une concentration totale. Si jamais il se déconcentre, il ne peut obliger la créature à rentrer dans son plan d'origine et celle-ci se retourne contre lui. Un sort de Dissipation du Mal ou de Dissipation de la Magie ciblant l'élémentaire le force à revenir sur son plan d'origine.

Contact avec les Plans

Niveau : 5

Durée : spécial

Portée : 0

Le magicien se projette mentalement dans un autre plan d'existence afin d'y chercher des conseils. Les puissances de ces plans répondent dans un langage qu'il comprend, mais elles détestent être dérangées et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves : «oui», «non», «possible», «jamais», etc. Tant qu'il reste concentré, le magicien peut poser une question par round, et la réponse lui parvient avant la fin du round. Il peut choisir le nombre de questions à poser. Ce nombre reflète le pouvoir de l'entité contactée, ainsi que son éloignement. Plus le nombre de questions posées est grand, plus l'entité contactée est éloignée et puissante. À l'aide du tableau suivant, déterminez si l'entité connait la réponse, si elle donne une réponse vraie, puis si le magicien sombre dans la folie à la fin du sort. Le risque de folie s'accroit avec le nombre de questions posées.

Questions	Ne sait pas	Réponse vraie	Folie
3	75 %	50 %	5 %
4	70 %	55 %	10 %
5	65 %	60 %	15 %
6	60 %	65 %	20 %
7	50 %	70 %	25 %
8	40 %	75 %	30 %
9	30 %	80 %	35 %
10	20 %	85 %	40 %
11	10 %	90 %	45 %
12	5 %	95 %	50 %

Résultat d'un contact

Ne sait pas : l'entité ne connait pas forcément la réponse ou peut dissimuler la vérité au magicien.

Réponse vraie : le magicien obtient une réponse vraie qui se résume à un mot. Sinon, l'entité ment et le mensonge est indétectable.

Folie : représente la probabilité que le magicien devienne fou à cause de l'effort de communication. Le personnage restera fou pendant un nombre de semaines égal au nombre de questions posées et le joueur ne pourra pas l'incarner durant cette période. Les pourcentages indiqués ci-dessus sont réduits de 5 % pour chaque niveau du magicien au-delà de 11 : un magicien de niveau 14 aura ainsi – 15 % à son jet de Folie.

Contrôle du climat

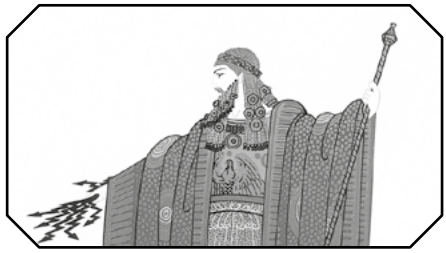
Niveau : 6

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 0

Climat	Effet
Calme	Dissipe de mauvaises conditions climatiques.
Chaud	Annule une condition pluvieuse et divise tous les mouvements par 2.
Froid	L'eau et la boue gèlent et tous les mouvements sont divisés par 2.
Vents forts	Tout mouvement est divisé par 2 et le vol ou l'utilisation d'armes à distance sont impossibles. Dans un environnement sableux, la visibilité est réduite à 6 m. La vitesse des navires est augmentée ou réduite par multiples de 2, selon qu'ils naviguent avec le vent ou contre le vent.
Tornade	Le magicien peut diriger la tornade, qui se déplace à une vitesse de 36 m par round, et lui ordonner d'attaquer une cible. Dans ce cas, les caractéristiques de la tornade sont celles d'un élémentaire de l'air avec 12 DV. Les embarcations maritimes ont 75 % de chances de subir 8 + 1d3 dommages structurels.
Brume	La visibilité est réduite à 6 m et tous les mouvements sont divisés par 2.
Pluie	Les attaques de projectile ont un malus de – 2. De la boue se forme en 3 tours, divisant tous les mouvements par 2.
Neige	La visibilité est réduite à 6 m et tous les mouvements sont divisés par 2.

Le rayon d'effet est limité à 220 mètres dans un environnement ouvert. Le sort dure tant que le magicien maintient sa concentration. Les climats possibles et leurs effets sont détaillés sur le tableau précédent.



Croissance végétale

Niveau : 4

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 36 m

Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans une surface de 1 km² pousse démesurément : les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. La surface doit comprendre des arbres et des buissons pour que le sort fonctionne et les effets durent jusqu'au lancement d'un sort de Dissipation de la Magie. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Débilité

Niveau : 5

Durée : indéfini

Portée : 72 m

Si la créature ciblée rate un jet de sauvegarde contre les sorts effectué avec un malus de – 4, elle devient mentalement handicapée : elle n'est plus capable de parler, de lancer des sorts, de comprendre un langage ou de communiquer de façon cohérente. Elle demeure dans cet état jusqu'à ce qu'un sort de Dissipation de la Magie annule les effets de Débilité.

Déblocage

Niveau : 2

Durée : 1 round

Portée : 18 m

Déblocage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que Verrouillage ou Verrou Arcane. Il ouvre également les passages secrets préalablement découverts, de même que les boites ou les coffres. La porte ne se verrouille pas et ne se bloque pas à nouveau sans intervention extérieure. Déblocage ne permet pas d'élever une herse fermée ou une structure similaire (tel un pont-levis) et n'affecte pas des éléments tels que les cordes ou les vignes.

Délivrance de Malédiction (réversible)

Niveau : 4

Durée : Permanente

Portée : Contact

Ce sort lève immédiatement une malédiction qui affecte une créature, et lui permet aussi de se débarrasser d'un objet maudit, comme une pièce d'armure, une arme ou un bouclier. Toutefois, le sort ne peut annuler la malédiction affectant ces objets. Il contre et dissipe Infliction de Malédiction.

Infliction de Malédiction peut causer n'importe quel nombre d'effets indésirables sur une victime, selon la puissance du magicien et les décisions du MdT. Certaines limites doivent tout de même être posées, comme un malus maximum de – 2 aux jets de sauvegarde et de – 4 aux chances de toucher, ou une réduction de 50 % d'une caractéristique. En réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts, la victime peut éviter les effets du sort.

Désintégration

Niveau : 6

Durée : Permanente

Portée : 18 m

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt tendu du personnage. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, mais les cibles peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre la mort pour annuler les effets du sort : en cas d'échec, toute créature non magique touchée par le rayon est instantanément désintégrée, quelle que soit sa taille. S'il est pointé vers un objet, le rayon désintègre jusqu'à 3 m^3 de matière non vivante, ce qui représente une faible portion d'un objet ou d'une structure très large. Le rayon affecte les objets constitués uniquement d'énergie, comme les Poignes Agrippeuses, mais pas les effets magiques comme Bouclier Antimagique.

Détection de la Magie

Niveau : 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 magicien peut se déplacer pendant ce temps afin d'amener d'autres objets dans la zone d'effet du sort.

Détection de l'Invisibilité

Niveau : 2

Durée : 5 rounds par niveau

Portée : 3 m par niveau

Le magicien 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 : 2

Durée : 12 tours

Portée : 18 m

Le magicien 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 connait pas le langage de la créature. Cependant, si plusieurs créatures sont à portée du sort, le mélange confus de leurs pensées oblige le magicien 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 du Mal

Niveau : 2

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

Dans un rayon de 18 m autour du lanceur, les êtres et les objets enchantés aux intentions maléfiques brilleront d'une lueur magique. Le MdT devra décider ce que signifie «maléfique» : certaines choses, comme les pièges, peuvent être potentiellement dangereuses sans pour autant être maléfiques. Ce sort permet seulement de détecter des intentions maléfiques, pas de connaitre leur nature précise.

Disque Flottant

Niveau : 1

Durée : 6 tours

Portée : 2 m

Le magicien crée un champ de force légèrement concave, de 1 m de diamètre et de 0,3 cm de profondeur en son centre, qui flotte constamment à 1 m du sol. À moins d'un ordre du magicien, 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 disparait à la fin du sort, ce qu'il transportait tombe à terre.

Dissipation de la Magie

Niveau : 3

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Grâce à Dissipation de la Magie, le magicien met fin à des sorts actifs qu'un autre utilisateur de magie, de niveau égal ou moindre à celui du magicien, a lancés sur une créature ou un objet, et ce dans une zone de 6 de côté. Si le niveau de l'utilisateur de magie est supérieur à celui du magicien, les chances d'échec du sort augmentent de 5 % par niveau de différence (5 % pour une différence de 1, 10 % pour une différence de 2, etc.). L'effet magique d'un sort avec une durée instantanée ne peut pas être dissipé, car il aura déjà pris fin avant l'entrée en action de Dissipation de la Magie.

Éclair

Niveau : 3

Durée : Instantanée

Portée : 54 m

Le magicien libère une puissante décharge d'énergie électrique d'une longueur de 18 m et d'une largeur de 1,5 m. Cette décharge inflige 1d6 dommages d'électricité par niveau du magicien aux créatures se trouvant sur son passage, qui pourront néanmoins réduire les dégâts de moitié si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts. L'éclair met feu aux combustibles, endommage les objets sur son chemin, et peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas tels le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière sur le chemin de l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route, sous réserve qu'il n'ait pas dépassé sa portée. Sinon, l'obstacle l'arrête.

Épée de Force

Niveau : 7

Durée : 1 round par niveau

Portée : 9 m

Ce sort fait apparaitre une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Son porteur peut attaquer comme un guerrier de la moitié du niveau du magicien ; il touche automatiquement sur un résultat de 19 ou plus au jet d'attaque et inflige 6d4 dommages à chaque coup réussi. L'Épée de Force attaque normalement les créatures vulnérables uniquement aux armes magiques, ainsi que celles qui sont éthérées ou intangibles. Un sort de Dissipation de la Magie peut faire disparaitre l'Épée de Force.

Force Fantasmatique

Niveau : 2

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 36 m

Aussi longtemps que le magicien garde sa concentration, il peut créer une illusion active et persistante dans une zone de 6 m sur 6. Une illusion disparaitra 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 perdra connaissance. Un monstre illusoire a une CA de 9 [10] et il disparaitra si un ennemi réussit une attaque contre lui. Notez que le magicien ne peut pas accomplir d'autres actions alors qu'il se concentre sur le sort.

Glissement de Terrain

Niveau : 6

Durée : 6 tours

Portée : 72 m

À chaque tour, une zone de 18 m^3 de terre molle à portée peut être déplacée. Les pierres ou les gros rochers ne peuvent être déplacés.

Hâte (réversible)

Niveau : 3

Durée : 3 tours

Portée : 60 m

Ce sort affecte jusqu'à 24 créatures dans un rayon de 9 m. Les créatures affectées peuvent doubler leur nombre normal d'attaques et leur vitesse de déplacement, quel que soit leur mode de déplacement (à terre, vol, escalade, nage…). Par contre, Hâte ne permet pas de lancer un deuxième sort lors d'un round. Les effets de plusieurs sorts de Hâte ne sont pas cumulatifs. Ce sort dissipe et contre les effets de Ralentissement.

Vieillissement : Les cibles du sort vieillissent de 1 an.

Ralentissement réduit de moitié toutes les attaques et le mouvement, ainsi que le lancement de sort (1 sort tous les deux rounds).

Image Miroir

Niveau : 2

Durée : 6 tours

Portée : 0

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

Immobilisation de Monstres

Niveau : 5

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 36 m

Ce sort dure un nombre de tours égal au niveau de lanceur + 6. Sinon, le sort est identique au sort Immobilisation d'Humanoïdes, excepté qu'il peut aussi affecter les monstres non humanoïdes et de plus grande taille.

Immobilisation d'Humanoïdes

Niveau : 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 plus 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.

Infravision

Niveau : 3

Durée : 1 jour

Portée : 0

Le magicien ou une autre créature bénéficie de l'infravision à une portée de 18 m.

Inversion de la Gravité

Niveau : 7

Durée : 1 round

Portée : 1,5 m par niveau

Ce sort inverse la gravité dans une zone de 9 m sur 9 : tous les objets et créatures non attachés de la zone «montent» de 6 m. Si un obstacle (comme un plafond) se trouve sur leur chemin, les objets et créatures affectés le heurtent de la même manière que s'ils chutaient. S'ils parviennent à la hauteur maximale sans rencontrer d'obstacle, ils demeurent sur place en oscillant légèrement jusqu'à la fin du sort, et tomberont immédiatement après.

Invisibilité

Niveau : 2

Durée : Voir ci-dessous

Portée : Contact

La créature ou l'objet touchés disparaissent à la vue, même en infravision. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparait avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le magicien, 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 disparait 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 apparait 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 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.

Invisibilité (rayon 3 m)

Niveau : 3

Durée : Voir ci-dessous

Portée : Contact

Similaire à Invisibilité, ce sort affecte un groupe de créatures à 3 m ou moins du magicien ou de la cible ; toute créature qui s'éloigne au-delà du rayon de 3 m redevient visible.

Invisibilité de Groupe

Niveau : 7

Durée : Spéciale

Portée : 3 m par niveau

Similaire à Invisibilité, ce sort affecte toutes les créatures dans une zone de 9 m sur 9.

Invocation Spontanée

Niveau : 7

Durée : Instantanée

Portée : infinie

Un objet inanimé arrive dans la main du magicien. Il peut provenir de presque n'importe où, même d'un autre plan d'existence, sous réserve qu'il ne soit pas déjà détenu par une créature. Au préalable, le magicien doit inscrire une marque magique sur l'objet, qui ne doit pas avoir plus de 1,5 m de longueur ni peser plus de 3,5 kg. Le sort est ensuite lancé et le nom de l'objet est inscrit de façon magique et invisible, sur une gemme d'une valeur d'au moins 5 000 PO. Le magicien peut ensuite invoquer l'objet en prononçant une parole spéciale (définie par le magicien au lancement du sort) et en brisant la gemme, ce qui fera apparaitre l'objet en question dans sa main. Seul le magicien peut utiliser la gemme de cette manière. Notez que le contenu de l'objet n'est pas transféré : ainsi, un coffre invoqué apparaitra vide, étant donné que les objets qu'il contiendrait n'auront pas été «marqués».

Jarre Magique

Niveau : 5

Durée : spécial

Portée : 9 m

Le magicien place son âme dans une gemme ou un gros cristal, la «jarre magique». Son corps devient alors inerte et il peut tenter de prendre le contrôle d'une créature à 36 m ou moins de lui : cette action prend un round entier. Son âme tente alors d'investir le corps de la créature, qui effectue un jet de sauvegarde contre les sorts. Si la créature réussit, l'âme du magicien doit rester dans la jarre et toute nouvelle tentative pour contrôler la créature échouera automatiquement. Si le jet de sauvegarde échoue, le magicien prend contrôle du corps de la créature et emprisonne l'âme de celle-ci dans la jarre. Le magicien garde son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, sa classe et son niveau de classe ainsi que son alignement. Le corps possédé conserve sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, ses PV, ses capacités naturelles et automatiques. Par contre, il perd ses sorts et capacités semblables. L'âme du magicien peut retourner dans la jarre et tenter de posséder une nouvelle créature. Un sort de Dispersion du Mal peut chasser l'âme du magicien du corps qu'il a investi.

Le sort se termine lorsque l'âme du magicien regagne son corps, laissant alors le réceptacle vide. En cas de destruction du corps hôte, le magicien regagne la jarre magique si elle est à portée, et fait disparaitre l'âme de l'hôte ; par contre, si la jarre n'est pas à portée, magicien et hôte meurent tous deux. Si le corps du magicien est détruit alors que son âme est dans la jarre, il sera prisonnier de la jarre jusqu'à ce qu'il possède une créature arrivant à portée ; si l'âme a investi un corps hôte à ce moment, la jarre est détruite et le magicien devra demeurer dans ce corps. Toute âme qui n'a pas d'endroit où aller disparait. Détruire le réceptacle élimine tout ce qui est à l'intérieur et met fin au sort.

Lecture de la Magie

Niveau : 1

Durée : 1 tour

Portée : 0

Le magicien peut déchiffrer des instructions magiques sur des objets (armes, 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 magicien 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 : 1

Durée : 2 tours

Portée : 0

Pour la durée du sort, le magicien 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 : 2

Durée : niveau de magicien + 6 tours

Portée : 0

Le magicien peut se déplacer en haut ou en bas. 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).

Lumière (réversible)

Niveau : 1

Durée : niveau du magicien + 6 tours

Portée : 36 m

L'objet ciblé 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, l'aveuglant pendant 12 tours s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

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

Niveau : 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.

Localisation d'Objet

Niveau : 2

Durée : 2 tours

Portée : 18 m + 3 m par niveau

Le magicien 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 magicien 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.

Métamorphose d'Autrui

Niveau : 4

Durée : Permanente jusqu'à dissipation

Portée : 18 m

Ce sort transforme un être vivant en un autre. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde contre la métamorphose. Si les DV de la nouvelle créature correspondent à plus du double de ceux de la créature originelle, le sort ne fonctionne pas. La forme finale conserve le même nombre de PV que l'original, mais toutes les autres capacités seront celles de la nouvelle créature : intelligence, instincts, alignement, préférences… Ce sort ne peut pas être utilisé pour reproduire l'apparence d'un être vivant spécifique. Ce sort prend fin lorsqu'il est dissipé ou à la mort de la créature métamorphosée, qui reprendra alors sa forme originelle.

Métamorphose de Groupe

Niveau : 4

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 70 m

Dans un rayon de 70 m, jusqu'à 100 créatures de taille humaine prennent l'apparence illusoire d'une forêt. Toute créature qui pénètre dans une telle zone fait partie de l'illusion et toute créature qui en sort reprendra son apparence normale. La zone est enchantée de façon permanente, sauf si elle est annulée par un sort de Dissipation de la Magie ou par simple volonté du magicien ayant lancé le sort.

Métamorphose de Soi

Niveau : 4

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 0

Pour un nombre de tours égal à son niveau de classe + 6, le magicien se transforme en un autre être vivant. Il ne peut imiter un individu particulier, seulement un spécimen typique d'une espèce. La nouvelle forme doit avoir un nombre de DV égal ou inférieur à celui du magicien. Celui-ci conserve son intelligence, ses PV, ses jets de sauvegarde et d'attaque, mais obtient les capacités physiques de la nouvelle forme, ce qui comprend aussi la force, les types d'attaques et les dommages basés sur la force. Par contre, il ne bénéficie pas des capacités magiques ou spéciales de la forme. Par exemple, le magicien devenu manticore sera capable de voler, mais s'il se transforme en méduse, il ne pourra pas pétrifier quelqu'un avec son regard. Le magicien est incapable de lancer des sorts quand il est métamorphosé. Dissipation de la Magie annule les effets de ce sort. Si le magicien meurt sous l'effet du sort, il reprendra sa forme originelle.

Exemples de changements à considérer : même règne (animal, végétal, minéral), même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.), même taille, rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal, etc.), intelligence égale ou inférieure…

Les changements de règne durent quelques heures au mieux. Une métamorphose de deux éléments liés, comme un morceau de fourrure de loup qui devient un loup, est permanente. Notez que des changements affectant plusieurs catégories peuvent raccourcir la durée d'effet du sort. Tous les objets ou créatures affectés par ce sort irradieront de magie si jamais des sorts ou des objets détectant les matériels enchantés sont à portée.

Mission (réversible)

Niveau : 6

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 18 m

Quand ce sort est lancé sur un personnage, un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé ; s'il est réussi, le sort ne fonctionne pas, mais s'il échoue, le magicien peut obliger le personnage ciblé à accomplir une mission. Celle-ci peut être dangereuse, mais le personnage ne peut être amené à s'infliger volontairement du mal. Si le personnage ciblé refuse de partir en mission, il subira une malédiction dont la nature sera fixée par le MdT. Le seul moyen d'être délivré de cette malédiction est d'entreprendre la mission, et ce n'est que lorsque celle-ci sera achevée que la malédiction prendra fin.

Délivrance de Mission libère le personnage ciblé de sa malédiction et dissipe un sort actif de Mission. Le lanceur de Délivrance de Mission voit ses chances de succès diminuer de 5 % par niveau de classe en dessous du niveau du lanceur de Mission.

Mort

Niveau : 6

Durée : 1 round

Portée : 36 m

Ce sort peut tuer 4d8 DV de créatures de 8 DV ou moins. Une créature meurt si elle rate un jet de sauvegarde contre la mort ; elle n'est pas affectée si elle réussit son jet. Par exemple, si le lancer de dés donne un résultat de 20 DV et qu'il y a 4 créatures avec 4 DV, toutes peuvent mourir si elles ratent leurs jets de sauvegarde.

Mot de Pouvoir Étourdissant

Niveau : 7

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 1,5 m

Points de vie	Durée
30 ou moins	4d4 rounds
31-60	2d4 rounds
61-90	1d4 rounds

En prononçant ce mot, le magicien étourdit instantanément une créature de son choix pour un ou plusieurs rounds, que la créature ait entendu le mot ou non. La durée du sort dépend du total actuel des PV de la créature, comme indiqué sur le tableau : toute créature ayant 91 PV ou plus n'est pas affectée. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre ce sort.

Mur de Feu

Niveau : 4

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 18 m

Un rideau immobile et opaque de feu violet apparait et perdure tant que le magicien garde sa concentration et n'effectue aucune autre action. Le magicien peut en changer la forme et les dimensions comme il le désire, sous réserve que la surface totale n'excède pas 110 m² : il peut ainsi créer un mur droit ou un cercle. Les monstres avec moins de 4 DV ne peuvent pénétrer ce mur, et les monstres avec plus de 4 DV subissent 1d6 dommages lorsqu'ils tentent de le franchir. Le mur inflige le double de dommages aux créatures mortes-vivantes et aux créatures qui utilisent le froid ou qui y sont habituées. Le mur ne peut pas apparaitre là où se trouvent déjà des objets.

Mur de Glace

Niveau : 4

Durée : 12 tours

Portée : 36 m

Un mur de glace immobile et translucide apparait pour la durée du sort. Le magicien peut en changer la forme et les dimensions comme il le désire, tant que la surface totale n'excède pas 100 m² : il peut ainsi créer un mur droit ou un cercle. Les monstres avec moins de 4 DV ne peuvent pénétrer ce mur, et les monstres avec plus de 4 DV subissent 1d6 dommages lorsqu'ils tentent de le franchir. Le mur inflige le double de dommages aux créatures qui utilisent le feu ou sont habituées à la chaleur. Le mur ne peut pas apparaitre là où se trouvent déjà des objets.

Mur de Pierre

Niveau : 5

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 18 m

Le magicien crée un mur de pierre de la forme qu'il désire, tant que son volume ne dépasse pas 30 m³. Ce mur est permanent, à moins d'être détruit ou annulé par un sort de Dissipation de la Magie. Il ne peut apparaitre sur des objets et doit reposer sur une surface solide.

Nuage Mortel

Niveau : 5

Durée : 6 tours

Portée : 0

Un nuage empoisonné de couleur verdâtre occupe une zone de 9 m de diamètre. Le nuage s'éloigne du lanceur à une vitesse de 6 m par round. Par exemple, au bout de deux rounds, le brouillard serait à 12 m du lanceur. Étant plus lourdes que l'air, les vapeurs restent au ras du sol, emplissant même les trous ou les ouvertures. Les créatures vivantes de 4 DV ou moins perdent 1 PV par round passé dans le nuage si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les poisons ; sinon, elles meurent. Un nouveau jet de sauvegarde doit être effectué à chaque round passé dans le nuage. Les créatures avec 5 DV ou plus perdent 1 PV par round tant qu'elles restent dans le nuage. Retenir son souffle ne sert à rien, mais les créatures immunisées au poison ne sont pas affectées.

Œil Arcane

Niveau : 4

Durée : 6 tours

Portée : 72 m

Le magicien crée un senseur magique et invisible qui lui envoie des informations visuelles. Ce senseur peut voir jusqu'à 18 m de distance en infravision et se déplace à une vitesse de 36 m par tour, dans n'importe quelle direction : les barrières solides le bloquent, mais il peut traverser un trou ou un espace d'au moins 3 cm de diamètre.

Passe-Muraille

Niveau : 5

Durée : 3 tours

Portée : 9 m

Le magicien crée un passage de 1,5 m de haut et de large à travers des murs en bois, en plâtre, ou en pierre, jusqu'à 3 m d'épaisseur. Le sort ne fonctionne pas sur les murs en métal ou en matériaux plus durs.

Poigne Agrippante

Niveau : 7

Durée : 1 round par niveau

Portée : 3 m par niveau

Ce sort crée une main fantomatique qui peut agir comme une barrière entre le magicien et une autre créature, ou bien agripper et immobiliser un adversaire de 450 kg ou moins. La taille de cette main varie : d'une main normale jusqu'à une longueur de 3 m. La main peut également servir à pousser une créature jusqu'à 1800 kg, réduisant son mouvement à 3 m par round, et une créature jusqu'à 7 tonnes, réduisant son mouvement de moitié.

Un adversaire peut attaquer une Poigne Agrippante ; celle-ci possède une CA de 9 [10] et le même nombre de PV que le magicien.

Porte de Phase

Niveau : 7

Durée : 1 passage tous les 2 niveaux

Portée : Contact

Ce sort crée un passage éthéré de 3 m de profondeur et de 1,5 m de diamètre à travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas d'autres matériaux. Le personnage est le seul capable de voir et d'utiliser la Porte de Phase. À sa convenance, il peut disparaitre à l'entrée de la porte et réapparaitre de l'autre côté. Il a le droit d'emmener une autre créature (de taille d'un humain ou moins), mais cela compte pour deux passages. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Elle peut être détruite par Dissipation de la Magie. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans dommages (voir Passe-Muraille).

Porte Dimensionnelle

Niveau : 4

Durée : 1 round

Portée : 3 m

Le magicien transporte instantanément sa propre personne ou une autre créature vers tout endroit à 100 mètres ou moins de son emplacement actuel. Il choisit l'endroit en le visualisant ou en indiquant ses coordonnées (par exemple : « 15 mètres au nord et 10 mètres plus haut »). La cible du sort arrive toujours exactement à l'endroit désiré, mais si cet endroit est déjà occupé par un corps solide, le sort échoue.

Prédateur Invisible

Niveau : 6

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 0

Le magicien invoque un prédateur invisible et peut lui ordonner d'accomplir une tâche. Le prédateur se dévoue entièrement à cette tâche : il ne retournera sur son plan d'origine que s'il la termine ou s'il subit une Dispersion du Mal.

Projectile Magique

Niveau : 1

Durée : instantanée

Portée : 45 m

Une flèche lumineuse et intangible apparait dans les airs à côté du magicien : 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.

Projection d'Image

Niveau : 6

Durée : 6 tours

Portée : 72 m

Le magicien crée un double illusoire très ressemblant (même voix, même odeur, etc.), mais qui est intangible. Le double reproduit à la perfection les actions du personnage, et va même jusqu'à parler en même temps que lui. Si quelqu'un entre en contact physique avec le double (avec ses mains ou une arme), ce dernier disparait. Cependant, les armes à distance ou les sorts traverseront le double ou sembleront n'avoir aucun effet sur lui.

Protection contre le Mal

Niveau : 1

Durée : 12 tours

Portée : 0

Une barrière magique apparait à 0,5 m autour du magicien : elle le protège des attaques de créatures mal intentionnées (et de celles dont l'alignement diffère du magicien), du contrôle mental, et des créatures invoquées. La barrière se déplace avec le magicien et a deux effets majeurs. Premièrement, le magicien gagne un bonus de – 1 [+ 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 magicien : leurs attaques avec des armes naturelles sont inefficaces et elles sont repoussées si de telles attaques impliquent de toucher le magicien. Cette protection contre les créatures invoquées prend fin dès que le magicien tente de forcer la barrière ou d'attaquer une des créatures bloquées.

Protection contre le Mal (rayon 3 m)

Niveau : 3

Durée : 12 tours

Portée : 0

Ce sort est identique à Protection contre le Mal, excepté que la protection effective s'étend à 3 m autour du magicien, protégeant ainsi les alliés compris dans la zone.

Protection contre les Projectiles Normaux

Niveau : 3

Durée : 12 tours

Portée : Contact

Les petits projectiles non magiques n'affectent pas le magicien. Lui seul reçoit la protection, qui ne s'étend pas aux flèches enchantées ou aux gros rochers tels ceux utilisés par les géants.

Réincarnation

Niveau : 6

Durée : Permanente

Portée : 0

Le magicien ramène un personnage à la vie en lui créant un nouveau corps, ce qui élimine toute affliction physique dont pouvait souffrir le personnage. La condition du cadavre n'a aucune importance : le personnage peut être réincarné tant qu'il existe encore une portion de son corps. La magie du sort crée un corps de jeune adulte entièrement nouveau : si le résultat du tableau ci-dessous indique une classe, lancez 1d6 pour déterminer le niveau du personnage, qui ne doit pas dépasser le niveau du défunt. Si le tableau indique une réincarnation en créature, lancez le dé approprié sur la colonne correspondant à l'alignement du personnage. D'autres créatures peuvent être ajoutées au tableau, pour peu qu'elles aient un maximum de 6 DV et qu'elles soient au minimum semi-intelligentes. Le joueur du personnage ainsi réincarné peut décider de le retirer du jeu. Un monstre ne gagne pas d'expérience et ne progresse pas en niveau.

Résultat	Incarnation	Chaotique	Neutre	Loyal
1	Clerc	Gobelours	Singe	Chien Clignotant
2	Nain	Gnoll	Babouin	Gnome
3	Elfe	Gobelin	Centaure	Néanderthalien
4	Guerrier	Hobgobelin	Homme-lézard	Pégase
5	Halfelin	Kobold	Pixie	Roc (petit)
6	Magicien	Minotaure	Ours-garou	Licorne
7	Voleur	Ogre		
8	Créature	Orque		
9-10	Même classe			

Respiration aquatique

Niveau : 3

Durée : 1 jour

Portée : 9 m

Grâce à ce sort, le magicien ou une autre créature peut respirer librement sous l'eau, tout en gardant sa capacité à respirer l'air. Par contre, le sort n'aide pas à nager plus facilement.

Séparation des eaux

Niveau : 6

Durée : 6 tours

Portée : 36 m

Le magicien crée un chemin d'une largeur de 3 m et d'une longueur maximum de 36 m à travers les eaux (une mare ou un lac par exemple). Il peut annuler le sort avant la fin de sa durée d'effet, amenant ainsi l'eau à submerger des poursuivants.

Simulacre

Niveau : 7

Durée : Permanente

Portée : Contact

Le magicien lance Simulacre sur un tas de neige ou de glace qui contient un élément de la créature à dupliquer (cheveux, ongles, poils, etc.). Le simulacre ressemble trait pour trait à l'original, mais il ne possède que la moitié de ses PV et ne peut pas augmenter son niveau ou ses capacités. De plus, il ne se souvient que 30 % du temps de la plupart des détails de la vie de l'original. Le magicien exerce un contrôle absolu sur le simulacre, mais ne peut communiquer avec lui par télépathie. Si le sort de Réincarnation est lancé sur un simulacre, ce dernier recouvrera 35 % + 3d10 % de la mémoire de l'original et disposera des capacités de classe de l'original à 10 % + (1d4 x 10 %) du niveau de l'original. Si les PV d'un simulacre tombent à zéro ou qu'il est détruit, il redeviendra un tas de neige ou de glace et fondra instantanément. Enfin, un sort de Détection de la Magie révèle la magie émise par le simulacre et le sort Vision Réelle dévoile la véritable nature du simulacre.

Sommeil

Niveau : 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 (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.

Souhait Limité

Niveau : 7

Durée : Voir ci-dessous

Portée : illimitée

Souhait Limité permet de créer presque n'importe quel effet magique. Il peut par exemple servir à dupliquer n'importe quel sort de niveau 7 ou moins, à annuler les effets nuisibles de nombreux sorts, dont Mission ou Quête, et à produire n'importe quel autre effet dont le niveau de puissance correspond aux effets cités plus haut : amener une créature à réussir automatiquement sa prochaine attaque ou lui infliger une pénalité à son prochain jet de sauvegarde ou d'attaque, etc. Ce sort peut également donner des connaissances spéciales au magicien, ou encore la réponse à une énigme ou à une question. Notez que les effets désirés n'ont pas à correspondre exactement à un sort existant et peuvent être uniques, si le MdT est d'accord.

Vieillissement : Le lanceur vieillit de 1 an.

Statue

Niveau : 7

Durée : 6 tours par niveau

Portée : Contact

Cette incantation transforme en statue de pierre le sujet et tout ce qu'il porte. Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer. Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granite : faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts.

Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut revenir à son état normal, agir puis se statufier instantanément s'il le désire.

Terrain Hallucinatoire

Niveau : 4

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 72 m

Le magicien rend 1m² de terrain identique à un autre terrain : même apparence, bruit ou odeur. Le terrain affecté doit être entièrement couvert par la portée du sort. Si une créature entre en contact avec l'illusion, le sort est annulé.

Télékinésie

Niveau : 5

Durée : 6 rounds

Portée : 36 m

Le magicien peut déplacer des objets ou des créatures en se concentrant sur eux. Il doit se consacrer entièrement à cette tâche et ne peut donc accomplir aucune autre action. Un poids de 10 kg par niveau du magicien peut être déplacé de 6 m par round. Les créatures vivantes peuvent être ciblées, mais elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts.

Téléportation

Niveau : 5

Durée : Instantanée

Portée : 3 m

Le magicien ou une autre créature est immédiatement transporté à la destination désignée, quelle que soit sa distance, à condition qu'elle soit sur le même plan (pas de voyage interplanaire). La créature ciblée a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Le magicien doit avoir une idée claire du lieu et de la configuration de la destination. Plus l'image mentale est nette, plus les chances de succès sont grandes. Pour déterminer comment se déroule la téléportation, lancez 1d100 puis consultez le tableau ci-dessous.

Familiarité	A destination	Plus haut	Plus bas
Très familier	01-95	96-99	00
Etudié attentivement	01-80	81-90	91-00
Connu	01-50	51-75	76-00
Vu	01-30	31-65	66-00

Familiarité : une destination «très familière» correspond à un endroit où le magicien s'est très souvent rendu. Une destination «étudiée attentivement» est un endroit que le magicien est en train de regarder, où il est souvent allé ou qu'il a examiné (par exemple via le sort Œil Arcane) pendant au moins une heure. Une destination «connue» représente un endroit que le magicien a visité plus d'une fois, mais qui ne lui est pas très familier. Une destination «vue» n'a été aperçue qu'une seule fois par le sorcier, avec des moyens magiques ou non.

À destination : le magicien ou la créature apparait à l'endroit désiré.

Plus haut : le magicien ou la créature apparait à 1d3 x 3 m au-dessus de la destination. Si cet endroit est déjà occupé par une matière solide, le magicien ou la créature est tué instantanément.

Plus bas : le magicien ou la créature apparait sous terre et il est tué instantanément.

Le magicien ne peut pas intentionnellement téléporter lui-même ou une autre créature à côté de la destination ou dans de la matière solide.

Transmutation de la Pierre en Boue (réversible)

Niveau : 5

Durée : 3d6 jours

Portée : 36 m

Ce sort transforme en boue 300 m² de pierre sur 3 m de profondeur, et ce pour 3d6 jours. Toutes les créatures qui doivent marcher dans la boue voient leur mouvement réduit de 90 % et peuvent couler.

Transmutation de Boue en Pierre transforme le même volume de boue en pierre. Pour ce dernier sort, l'altération est permanente.

Transmutation de la Pierre en Chair (réversible)

Niveau : 6

Durée : Permanente

Portée : 36 m

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Pétrification transforme une créature et tout équipement qu'elle porte en statue. La cible a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification pour résister à ce sort.

Toile d'Araignée

Niveau : 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 : 1

Durée : 2 tours

Portée : 18 m

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

Verrou Arcane

Niveau : 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 magicien peut passer outre son propre Verrou Arcane 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 sort qui possède au moins 3 niveaux de classe de plus que le magicien peut ignorer les effets du Verrou Arcane.

Verrouillage

Niveau : 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 disparaitre le Verrouillage.

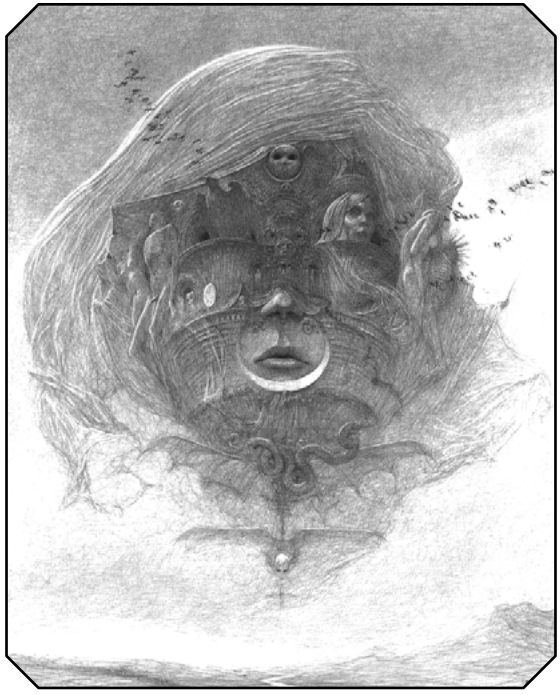
Vol

Niveau : 3

Durée : Voir ci-dessous

Portée : 0

Pour un nombre de tours égal au niveau du magicien + 1d6 tours, le magicien peut voler avec un mouvement maximum de 40 m par round. Il peut varier la vitesse comme il le désire et aussi faire du surplace.



Sorts divins classés par niveau

1	2	3	4	5	6
Détection de la Magie	Bénédiction	Animation des Morts	Abaissement des Eaux	Communion	Animation d'Objets
Détection du Mal	Charme-serpents	Croissance Animale	Bâtons à Serpents	Colonne de Feu	Appel d'Animaux
Lumière	Connaissance des Alignements	Délivrance de Malédiction	Création d'Eau et de Nourriture	Dispersion du Mal	Guérison
Protection contre le Mal	Détection de Pièges	Dissipation de la Magie	Détection des Mensonges	Nuée d'Insectes	Lithomancie
Purification	Immobilisation d'Humanoïdes	Fracasser	Neutralisation du Poison	Quête	Mot de Rappel
Regain d'Assurance	Résistance au Feu	Guérison de Maladie	Parler aux Plantes	Rappel à la Vie	Mur de Lames
Résistance au Froid	Parler aux Animaux	Localisation d'Objet	Protection contre le Mal (rayon de 3 m)	Soins Intensifs	Séparation des Eaux
Soins Légers	Silence (rayon de 5 m)	Lumière Continuelle	Soins Importants	Vision Réelle	Trouver le Chemin

Sorts profanes classés par niveau

1	2	3	4	5	6	7
Bouclier	Déblocage	Boule de Feu	Charme-monstre	Animation des Morts	Abaissement des Eaux	Bi-dimension
Charme-personne	Détection de Pensées	Clairvoyance	Confusion	Convocation d'Élémentaires	Bouclier Anti-magique	Boule de Feu à Retardement
Détection de la Magie	Détection du Mal	Dissipation de la Magie	Croissance Végétale	Contact avec les Plans	Contrôle du Climat	Epée Magique
Disque Flottant	Détection de l'Invisibilité	Eclair	Délivrance de malédiction	Débilité	Désintégration	Inversion de la Gravité
Lecture des Langages	Force Fantasmatique	Hâte	Métamorphose d'Autrui	Jarre Magique	Glissement de Terrain	Invisibilité de Groupe
Lecture de la Magie	Image Miroir	Immobilisation d'Humanoïdes	Métamorphose de Groupe	Immobilisation de Monstres	Mission	Invocation Spontanée
Lumière	Invisibilité	Infravision	Métamorphose de Soi	Mur de Pierre	Mort	Poigne Agrippante
Projectile Magique	Lévitation	Invisibilité (rayon de 3 m)	Mur de Feu	Nuage Mortel	Prédateur Invisible	Mot de Pouvoir Étourdissant
Protection contre le Mal	Localisation d'Objet	Protection contre le mal (rayon de 3 m)	Mur de Glace	Passe-muraille	Projection d'Image	Porte de Phase
Sommeil	Lumière Continuelle	Protection contre les Projectiles Normaux	Œil Arcane	Télékinésie	Séparation des Eaux	Simulacre
Ventriloquie	Toile d'Araignée	Respiration Aquatique	Porte Dimensionnelle	Téléportation	Réincarnation	Souhait Limité
Verrouillage	Verrou Arcane	Vol	Terrain Hallucinatoire	Transmutation de la Pierre en Boue	Transmutation de la Pierre en Chair	Statue

IV - L'aventure

Ce chapitre explique comment organiser une équipe d'aventuriers et mener une exploration en surface ou dans un labyrinthe. Le recrutement de compagnons d'armes, de mercenaires et de spécialistes est également abordé. La gestion des points d'expérience est expliquée à la fin du chapitre.

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.

Les personnages ont tous une raison pour venir dans ces lieux, que ce soit une tâche spécifique à remplir ou tout simplement l'attrait de l'aventure, de la gloire ou de la richesse. Ils se réunissent en équipe afin de s'adapter plus facilement aux circonstances : le voleur détecte les pièges, le guerrier combat en première ligne, le clerc soigne, un magicien lance les sorts offensifs les plus puissants, etc. Parfois, l'équipe n'est pas de taille à affronter les périls du labyrinthe ; elle peut alors embaucher des PNJ appelés compagnons d'armes (voir page 78) pour compléter ses effectifs. Le MdT peut aussi autoriser un joueur à incarner plus d'un personnage ; dans ce cas, ces personnages sont censés éviter les traitements de faveur, par exemple l'échange d'objets ou de richesses, sauf si le MdT estime la transaction valable.

Organisation de l'équipe

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 voleurs puis par les elfes et les magiciens. Les personnages assez costauds, comme les nains et les clercs, protègeraient 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, à des morceaux de carton ou même à 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 et le remplace.

Les règles du labyrinthe

Cette section présente les principales règles liées à l'exploration de labyrinthes. Le MdT trouvera des conseils pour animer une aventure dans un labyrinthe à la page 213.

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 (Mouvement lors des rencontres, page 86) 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 36).

Mouvement et encombrement

Encombrement*	Exploration	Combat	Course
Jusqu'à 20 kg	36 m par tour	12 m par round	36 m par round
De 21 à 30 kg	27 m par tour	9 m par round	27 m par round
De 31 à 40 kg	18 m par tour	6 m par round	18 m par round
De 41 à 70 kg	9 m par tour	3 m par round	9 m par round

* Le MdT peut décider qu'un personnage portant une armure se déplace à la vitesse indiquée dans la catégorie immédiatement inférieure à celle qui correspondrait normalement au poids de son équipement. Un personnage avec une cotte de mailles et portant entre 31 et 40 kg d'équipement se déplacerait ainsi de 9 m par tour au lieu de 18 m par tour.

Lumière et ténèbres

Pour évoluer dans des labyrinthes, les personnages auront surement 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 brulent 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.

Option : Encombrement

L'encombrement d'un personnage est mesuré en kilogrammes et se calcule en additionnant le poids de tous les objets transportés, en incluant les armes et les armures. La vitesse d'un personnage sera affectée par l'encombrement, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

En plus des pénalités de mouvement, le MdT peut donner un malus au jet d'attaque des personnages trop encombrés, par exemple – 1 pour la catégorie 21 à 30 kg, – 2 pour 31 à 40 kg, et – 3 pour 41 à 70 kg.

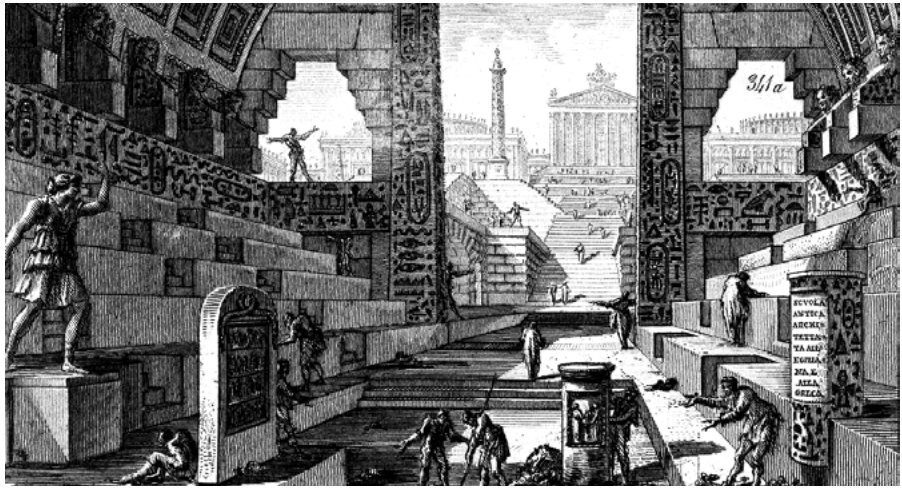
De nombreux monstres et semi-humains possèdent l'infravision. Les personnages avec l'infravision peuvent voir la chaleur qui irradie de toute chose. Généralement, les êtres vivants sont visibles avec des tons de rouge, de jaune et de bleu, alors que les objets «tièdes» sont gris et les objets froids sont noirs. Les semi-humains ne peuvent pas lire avec cette lumière, parce que les petits détails ne sont pas discernables. L'infravision ne fonctionne que dans le noir : toute lumière, qu'elle soit d'origine magique ou non, l'interrompt.

Les personnages aveugles ou incapables de voir dans le noir subissent un malus de – 4 à leurs jets d'attaque. Cette pénalité s'applique aussi en cas d'attaque d'adversaires invisibles.

Portes

Les labyrinthes comprennent souvent de nombreuses portes, dont certaines sont secrètes. La plupart sont verrouillées et un voleur est nécessaire pour crocheter les serrures. Cependant, 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, ou de 1-2 pour un personnage elfe, indique un succès. Le jet ne peut être effectué qu'une seule fois par endroit examiné et la fouille d'une zone de 3 x 3 m 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, sauf dans le cas des semi-humains et des voleurs. Du fait de leur audition affutée, les semi-humains réussissent sur un résultat de 1 ou 2 et les voleurs sont spécialement entrainés à cette tâche (consultez le tableau des Compétences du voleur, page 18). Un personnage ne peut effectuer qu'une seule tentative d'écoute par porte. Notez qu'il existe des monstres silencieux, certains types de morts-vivants par exemple.

Pièges et détection de pièges

Les voleurs disposent d'une compétence spéciale pour détecter les pièges, mais les personnages d'autres classes peuvent chercher des pièges non magiques : ils réussissent sur un résultat de 1 sur 1d6, ou de 1-2 dans le cas des nains.

Le joueur doit d'abord déclarer que son personnage cherche des pièges à un endroit ; le jet ne peut être effectué qu'une seule fois par endroit examiné et la fouille d'une zone de 3 x 3 m dure 1 tour. 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… 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 : une porte piégée qui plonge les personnages dans une fosse à piques, une serrure piégée qui dissimule une aiguille empoisonnée, etc. Si le MdT l'autorise, un jet de sauvegarde peut atténuer ou éviter cet effet.

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 connaitre 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.

Les personnages peuvent se déplacer plus rapidement que dans un souterrain, parce qu'il est normalement plus facile de repérer les obstacles de loin : leur valeur de mouvement 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 kilomètres 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 canyon ou de rivière.

Terrain	Mouvement réduit/ augmenté de…
Désert, collines, zones boisées	– 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	– 1/2
Voyage par route, chemin large et dégagé	+ 1/2

Par exemple, si les personnages peuvent normalement se déplacer 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 ensuite épuisés (voir page 74) s'ils ne prennent pas un jour de repos.

Les personnages sont censés se reposer après chaque journée de trajet, sous peine d'être épuisés 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 lieudits 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 surement 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. Il est aussi possible de se limiter à une légère déviation : ainsi, un groupe qui voudrait aller vers le sud se dirigerait en fait vers le sud-est ou le sud-ouest.

Escalade

Quand les personnages font de l'escalade dans des circonstances difficiles ou stressantes, le MdT peut leur demander d'effectuer un test de DEX (voir page 83). Du fait de leur entrainement spécial, les voleurs sont les seuls à pouvoir escalader les grandes surfaces très raides.

Rations et ravitaillement

S'ils s'aventurent dans un labyrinthe, les personnages auront peut-être du mal à trouver de quoi manger : 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 appropriées 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.

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 surement 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.

Voyage aérien

Lors d'un trajet aérien, le nombre total de km parcourus en un jour sur terre est multiplié par 2. Par exemple, un personnage qui se déplace habituellement de 36 km par jour pourra parcourir 72 km par jour. Des conditions défavorables peuvent ralentir le voyage : montagnes très hautes, tempêtes, brouillard épais… En plus des créatures volantes, des sorts et des objets magiques donnent la capacité de voler.

En général, pour toute tranche de 3 DV d'une créature volante, le nombre d'individus ou la quantité d'équipement qu'elle peut transporter augmente. Ainsi, une créature avec 3 DV pourrait transporter un halfelin ou un enfant humain, une créature avec 6 DV pourrait porter un humain ou un elfe adulte ou deux halfelins, une créature avec 12 DV pourrait transporter un grand animal de la taille d'un cheval ou bien quatre humains adultes, et une avec 24 DV pourrait accueillir un très grand animal, quatre chevaux ou encore huit humains.

Voyage maritime

Ce type de voyage est traité en détail à la page 93.

Recruter des compagnons d'armes

Les compagnons d'armes sont des PNJ qui prêtent mainforte aux PJ lors d'une aventure ; ils partageront les risques des PJ, mais ne voudront pas leur servir d'esclaves ou de chair à canon. 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 serviteurs.

Le CHA d'un PJ limite le nombre de compagnons d'armes qu'il peut recruter. Le recrutement s'opère au moyen d'une négociation, avec le MdT dans le rôle des 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… Ils sont censés payer pour tout équipement d'aventurier ou toute arme dont les compagnons d'armes auraient besoin au cours de l'aventure et auront peut-être à leur fournir 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.

Par défaut, les compagnons d'armes seront principalement des humains et des halfelins, étant donné que ce sont les races les plus communes, et plus rarement des elfes et des nains. Les compagnons d'armes peuvent être de n'importe quelle classe ou niveau, mais le PJ recruteur doit avoir un niveau égal ou supérieur au compagnon d'armes qu'il désire embaucher.

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 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, au cas où l'échec surviendrait 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.

Spécialistes et mercenaires

Au contraire des compagnons d'armes, les mercenaires et les spécialistes n'accompagnent pas les PJ lors d'une aventure. Les mercenaires sont des soldats qui accomplissent des tâches de garde et de patrouille. Les spécialistes sont quant à eux des individus qui maitrisent des compétences ou des connaissances particulières : on les recrute généralement pour accomplir une tâche précise. Les mercenaires et les spécialistes ne sont pas comptabilisés dans la limite du nombre de serviteurs que peut recruter un personnage.

À l'instar des compagnons d'armes, il est possible de recruter les mercenaires et les spécialistes dans des tavernes ou en déposant des petites annonces ; les personnages peuvent aussi aborder certains spécialistes dans leurs échoppes ou les connaitre de réputation.

Types de mercenaires

Les mercenaires sont généralement embauchés en tant que soldats ou gardes. Comme les compagnons d'armes, ils disposent d'une valeur de moral, mais celle-ci n'est pas basée sur le CHA du personnage recruteur. Selon leurs conditions de travail, les mercenaires auront des bonus ou des malus à leur moral. Ainsi, des mercenaires soumis à toutes sortes d'humiliations et qui voient leurs camarades tomber comme des mouches risquent d'avoir un moral faible, au contraire de ceux qui accumulent richesses et gloire…

Notez que des forgerons sont requis pour fabriquer et réparer l'équipement de la troupe. En temps de guerre, le cout d'embauche des troupes est multiplié par 2.

Type de mercenaire	Moral de base
Milicien	6
Barbare ou humanoïde	7
Soldat	8
Cavalier	9
Soldat d'élite	9
Fanatique ou soldat dévoué	10

Types de spécialistes

Vous trouverez ci-dessous différents types de spécialistes et leur salaire mensuel habituel. Cette liste n'est pas exhaustive : le MdT peut créer d'autres types de spécialistes selon ses besoins.

Salaire mensuel en pièces d'or

Type de mercenaire	Nain	Elfe	Gobelin	Humain	Orque
Milicien				1	-
Infanterie légère Équipement : épée, bouclier, armure de cuir	—	5	1	3	2
Infanterie lourde Équipement : épée, bouclier, cotte de mailles	5	7	—	4	2
Arbalétrier Équipement : arbalète lourde, bouclier, cotte de mailles	7	—	—	5	3
Arbalétrier monté (mulet) Équipement : arbalète	20	—	—	—	—
Archer Équipement : épée, arc court, armure de cuir	—	12	4	7	5
Archer Monté Équipement : arc court	—	35	—	15	—
Archer d'élite Équipement : épée, arc long, cotte de mailles	—	25	—	10	—
Cavalier léger Équipement : lance, armure de cuir	—	25	—	10	—
Cavalier moyen Équipement : lance, cotte de mailles	—	—	—	15	—
Cavalier lourd Équipement : lance, armure de plaques	—	—	—	20	—
Monteur de loup Équipement : lance, armure de cuir	—	—	6	—	—

Alchimiste

Prix : 800 PO + 1d4 x 100 PO, par mois

Les alchimistes peuvent reproduire une potion à partir d'un échantillon deux fois plus rapidement et deux fois moins cher qu'un personnage magicien (voir page 220). Cependant, le cout et le temps nécessaires à la recherche et à la création de nouvelles potions sont multipliés par deux par rapport à un personnage magicien.

Dresseur d'animaux

Prix : 400 PO + 1d2 x 100 PO, par mois

Tous les dresseurs d'animaux sont spécialisés dans un type particulier d'animal et ils peuvent s'occuper au maximum de 6 animaux en même temps. Les dresseurs ne sont pas requis pour des animaux communs tels que les chiens ou les chevaux, mais ils sont indispensables pour les créatures exotiques comme les pégases ou les griffons.

Le MdT décide du temps de dressage de la créature. Par défaut, il faut au moins 1 mois pour domestiquer un animal sauvage ou pour enseigner un comportement à un animal domestiqué. Après le premier mois, l'animal s'est habitué au dresseur et apprendra de nouveaux comportements deux fois plus vite. Si le dressage est interrompu, tout le temps consacré à l'apprentissage d'un nouveau comportement est perdu ; dans le cas d'un animal sauvage en cours de dressage, celui-ci se rebelle et ne pourra plus jamais être domestiqué.

Espion

Prix : 400 PO + 1d2 x 100 PO, par mois

L'espion peut être de n'importe quelle classe, même s'il est souvent un voleur. On le recrute pour réunir des informations sur un individu particulier, un groupe d'individus ou une région. C'est au personnage de trouver et de recruter l'espion. Le MdT déterminera les probabilités de succès de l'espion, en fonction des circonstances, ainsi que le temps nécessaire pour accomplir sa mission. L'espion n'est pas forcément fiable et peut donc trahir le personnage recruteur.

Forgeron

Prix : 80 PO + 1d4 x 10 PO, par mois

Un forgeron peut fabriquer chaque mois 5 armes ou 1 armure complète ou 3 boucliers. Une proportion de 1 forgeron pour 50 soldats est nécessaire pour réparer les armures et les armes d'une armée. Jusqu'à six apprentis (le salaire d'un apprenti équivaut à la moitié de celui du forgeron) peuvent seconder le forgeron ; avec trois apprentis, le forgeron double son rythme de production et le nombre de soldats entretenus (soit 10 armes, 2 armures complètes, 6 boucliers, et 100 soldats entretenus) et il le quadruple avec six apprentis (soit 20 armes, 4 armures complètes, 12 boucliers, et 200 soldats entretenus).

Homme de mer

Prix : voir ci-dessous

Il existe quatre types d'hommes de mer : les rameurs (3 PO), les marins (12 PO), les navigateurs (175 PO), et les capitaines (275 PO). Si le MdT le désire, les navigateurs et les capitaines peuvent couter 1d4 x 10 PO de plus ou de moins que la valeur indiquée entre parenthèses. Les rameurs sont des humains sans compétence particulière qui manient les rames d'un navire. Les marins sont des humains capables de faire fonctionner un navire. Les navigateurs savent comment lire les cartes nautiques, utiliser les instruments de navigation et se repérer par rapport aux étoiles : ils sont indispensables lorsqu'un navire doit s'aventurer hors de vue de la côte. Les capitaines sont nécessaires dans les gros navires : ils ont les mêmes compétences qu'un marin, mais leur connaissance des côtes qu'ils fréquentent est plus poussée.

Ingénieur

Prix : 700 PO + 2d4 x 10 PO, par mois

Les ingénieurs planifient et supervisent les grands projets de construction, comme l'établissement d'une forteresse. Le nombre d'ingénieurs requis dépend du cout du projet : il faut 1 ingénieur par tranche de 100 000 PO. Par exemple, un ingénieur suffira pour un projet de 60 000 PO, mais deux seront nécessaires pour un projet de 200 000 PO.

Sage

Prix : 1 800 PO + 1d4 x 100 PO, par mois

Les sages sont rares et se spécialisent généralement dans un domaine particulier : alchimie, savoirs draconiques, herboristerie… Les personnages les consultent pour obtenir des informations. Si celles-ci sont particulièrement difficiles à obtenir, un surcout est à prévoir, à la discrétion du MdT : en plus du salaire mensuel, les personnages seront peut-être amenés à payer tout équipement dont un sage aurait besoin pour effectuer ses recherches. De plus, les sages peuvent aussi se tromper si la demande est particulièrement complexe ou obscure, mais les personnages ne s'en rendront pas forcément compte…

Jets 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.

Option : Jets de sauvegarde d'objet

Si un évènement particulièrement destructeur (souffle de dragon, sort de boule de feu) tue un PJ ou un PNJ, toutes ses possessions ordinaires devraient être considérées comme détruites. Les objets magiques peuvent demeurer intacts en cas de réussite à un jet de sauvegarde de la catégorie appropriée, dont la valeur correspond aux jets de sauvegarde du personnage. Les objets avec un bonus peuvent appliquer ce bonus au Jet de sauvegarde : par exemple, une dague + 1 reçoit un bonus de + 1 au jet.

Points d'expérience

Tous les personnages qui survivent à une aventure reçoivent des points d'expérience (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 basée sur leur puissance, qui dépend de leurs dés de vie (DV), avec un bonus s'ils disposent de capacités spéciales. Voir le tableau ci-dessous.

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
6+	380	300
7	440	350
7+	500	400
8	560	500
8+	620	600
9-10+	1 000	700
11-12+	1 200	800
13-16+	1 500	900
17-20+	2 250	1 000
21+	3 000	2 000

* Pour les monstres de DV 22 ou plus, ajoutez 250 PX cumulatifs pour les catégories PX de base et PX bonus.

La première étape dans le calcul des PX donnés par un monstre consiste à noter le nombre de base, par exemple 80 si le monstre a 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.

Option : Tests de caractéristique

Afin de savoir si un personnage réussit une tâche ou échappe à un danger, le MdT peut parfois préférer avoir recours à des tests de caractéristique plutôt qu'à des jet de sauvegarde. Par exemple, la DEX peut être utilisée pour sauter au-dessus d'un précipice et la 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. Des modificateurs peuvent s'appliquer au jet : par exemple, – 4 pour un test facile et + 4 pour un test difficile. Un résultat de 1 correspond toujours à un succès, alors qu'un 20 indique toujours un échec.

Le MdT peut accorder des bonus de PX aux joueurs qui ont eu des idées judicieuses ou des malus aux joueurs particulièrement passifs. De plus, les personnages reçoivent aussi des bonus ou des malus en fonction de la valeur de la caractéristique principale de leur classe, comme indiqué dans le chapitre 2. Tous les bonus et les malus sont appliqués à la part de PX qu'un personnage reçoit à la fin d'une aventure. Par exemple, si Parue le Vertueux reçoit 1 200 PX à la fin d'une aventure et que sa caractéristique principale est suffisamment élevée pour lui donner un bonus de + 10 % de PX, il obtient en définitive 1 320 PX : (1 200 x 0,10) + 1 200 = 1 320.

Option : Système d'expérience simplifié

Le système d'expérience par défaut a deux inconvénients : il peut être assez fastidieux à gérer, et il encourage les joueurs à agir en pillards, ce qui n'est pas forcément adapté à toutes les aventures. Nous vous proposons comme alternative un système très simple.

Pour progresser au niveau supérieur, les voleurs n'ont plus besoin que de 8 points d'expérience, les clercs, les guerriers, les nains et les halfelins 9 points, les magiciens 10 points et les elfes 12 points. Autre possibilité : toutes les classes avancent au même rythme de 10 PX.

Désormais, aucun point d'expérience n'est attribué pour avoir récolté des trésors ou défait des monstres. À la place, 0 à 3 points d'expérience sont accordés à chaque personnage joueur à la fin d'une séance de jeu. Si les personnages ont entrepris des actions constructives ou rempli des objectifs importants, la récompense sera bien sûr plus conséquente que s'ils n'ont rien fait. Un minimum de 1 point sera accordé à un personnage ayant fait preuve d'esprit d'initiative et de bonne volonté, quel que soit le résultat de ses entreprises.

Les personnages ne sont pas censés progresser de plus d'un niveau en une seule aventure. Par exemple, si Alexandra l'elfe est de niveau 1 avec 0 PX, elle recevra au mieux 8 124 PX en une seule aventure (ce qui est déjà énorme !), soit 1 PX de moins que la somme nécessaire pour atteindre le niveau 3.

V — Rencontres et combats

Rencontres

Lors de l'exploration des 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 connait à l'avance le type et la puissance des monstres qui peuplent 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 survient (voir le chapitre 8). Lorsque les personnages font face à un monstre, que le MdT ait planifié la rencontre ou qu'il l'ait déterminée aléatoirement, le temps sera désormais compté en rounds.

Ensuite, le MdT suit la procédure suivante :

1. Il lance 1d6 x 6 pour estimer la distance en mètres qui sépare le monstre des personnages. Si la rencontre a été planifiée, il connait peut-être déjà cette distance.

2. Il lance 1d6 afin de savoir si les personnages ou le monstre sont surpris.

3. Il détermine la réaction des monstres. Les joueurs peuvent décider des actions des PJ : combattre, fuir, communiquer avec le monstre…

4. Un joueur et lui testent l'initiative, pour savoir quel groupe agit en premier.

Le MdT décide des actions du monstre et le temps progresse en rounds, le groupe avec l'initiative agissant en premier. À chaque début de round, l'initiative est relancée pour chaque groupe. 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 x 10 afin de déterminer la distance en mètres séparant le monstre des personnages.

Monstres et rencontres

Les descriptions du chapitre VI – Les Monstres 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, les monstres ne risquent pas d'être surpris, mais les personnages le seront peut-être 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.

Test d'initiative

Au début de chaque round, chaque groupe de la rencontre lance 1d6 afin de tester son initiative. Le groupe avec le résultat le plus élevé agit en premier lors de ce round. Les autres groupes 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 fuite, le lancer de sorts et les tentatives de communication. À la place de l'initiative de groupe, le MdT peut utiliser l'initiative individuelle, détaillée à la page 88.

Réactions des monstres

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

Réaction du monstre

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

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 vitesse que pendant 30 rounds, soit ½ tour. Il est épuisé (page 74) 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 avec 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 personnages 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 en 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 connaitre les chances de succès d'une fuite. La taille des groupes influe sur les chances de succès : plus les poursuivants surpassent en nombre les fuyards, moins ils auront de chances de les rattraper, car ils ne pourront pas se déplacer aussi vite ou aussi silencieusement. Un groupe possède au minimum 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 nombre de monstres est égal à 50 % du nombre de membres du groupe et un modificateur de + 20 % est ajouté.

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, le groupe des fuyards peut tenter à nouveau de s'enfuir. Le cycle se répète chaque jour jusqu'à ce qu'un des camps s'échappe ou se fasse rattraper.

Combat

Un combat oppose au moins 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 le signaler maintenant et respecter les conditions de lancer de la page 37 ;

2. Chaque groupe jette 1d6. Le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif lors des étapes 3 à 7 ;

3. Le MdT peut tester le moral des monstres (voir page 97) ou des compagnons d'armes du groupe (voir page 79) ;

4. Les mouvements peuvent être 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 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. 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.

Variante 3 : Initiative individuelle. Cette variante est plus réaliste, mais multiplie les jets de dés. Chaque combattant, qu'il soit PJ ou monstre, effectue un test d'initiative séparé. Les personnages peuvent ajouter leur modificateur d'initiative (page 8) au jet de dé et le MdT peut accorder un bonus aux monstres dotés d'une valeur de mouvement élevée.

Si le personnage est déjà au contact d'un ennemi, il a le choix entre ces deux déplacements :

Repli : Le personnage recule de la moitié ou moins de son mouvement de combat, sous réserve que son chemin de repli 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. Toute créature qui l'attaque reçoit le bonus d'attaque contre un fuyard (voir Cas particuliers, ci-après).

Attaque

Les personnages peuvent attaquer une seule fois par round, mais certains monstres disposent d'attaques multiples.

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 partir de page 99. S'il utilise la règle optionnelle de la CA ascendante, il consultera le tableau de la page 95.

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 31 : 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'attaque 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'influe pas sur 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. Pour plus de détails sur les jets de sauvegarde, consultez la page 82.

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 et perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier. 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 aux jets d'attaque s'ils sont aveuglés ou dans le noir.

Certains monstres sont **uniquement vulnérables aux armes magiques ou en argent** ; le MdT peut décider que ces monstres peuvent tout de même être blessés par leurs congénères ou des monstres de 5 DV ou plus.

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 monté

En surface, les personnages à dos de cheval peuvent attaquer avec une lance s'ils sont à 20 m ou plus de leur adversaire. 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 1 ou 2 + le modificateur de FOR.

Combat aérien

Les personnages peuvent lancer des sorts s'ils disposent d'un moyen de vol stable, comme un balai ou un tapis magique, voire un sort de vol. Par contre, s'ils sont installés sur un support ou une monture instable, comme un griffon, ils ne peuvent pas lancer de sorts, car les secousses les empêchent d'accomplir avec précision toute gestuelle complexe. Ils subiront aussi un malus de – 4 à leurs jets d'attaque à distance. Cependant, ils pourront utiliser des objets magiques sans pénalité : ceux-ci n'exigent pas une concentration aussi intense ni une gestuelle aussi élaborée que des sorts.

Certains monstres volants peuvent accomplir une attaque en piqué sur des adversaires surpris qui sont à plus basse altitude. Cette attaque inflige le double des dommages habituels. De plus, un monstre volant à au moins 100 mètres d'altitude peut tenter de relâcher des objets lourds comme des pierres sur des victimes en dessous. Avec ce type d'attaque, la valeur de base pour toucher une Classe d'Armure de 0 est de 16 [Bonus d'Attaque de + 4]. Les dommages varient en fonction de la taille de la créature volante, mais un objet lourd, de la taille d'un être humain, pourrait infliger 2d6 dommages dans une zone de 3 m².

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 accorder 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 dommage. Par exemple, une flèche + 1 octroie un bonus de + 1 aux dommages alors qu'un arc + 1 octroie 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.

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.

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.

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 un autre conteneur que celui où elle a été versée au moment de sa bénédiction.

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 brule pendant 1 tour entier.

Dommages et guérison

Les créatures récupèrent 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 ; 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.

Navires

	Equipage requis	Mètres par round		Km par jour		Stockage (kg)	CA	Points de structure	Prix
		Voiles	Rames	Voiles	Rames				
Canoë	1	—	18	—	30	300	9	5 à 10	55 PO
Canot de sauvetage	1	—	6	—	30	700	9	12 à 18	800 PO
Embarcation fluviale	10	—	18	—	60	1 400	8	20 à 45	4 000 PO
Embarcation maritime	1	36	—	120	—	900	8	20 à 45	2 000 PO
Knorr	75	50	30	145	30	2 000	8	65 à 80	32 000 PO
Galère, grande	250	36	30	120	30	2 000	7	95 à 120	12 000 PO
Galère, guerre	400	36	18	120	20	3 000	8	125 à 150	65 000 PO
Galère, petite	100	50	30	145	30	1 000	7	75 à 100	17 000 PO
Navire à voile, grand	70	36	—	120	—	15 000	7	125 à 180	22 000 PO
Navire à voiles, petit	12	50	—	145	—	5 000	8	65 à 90	7 000 PO
Navire à voile, transport	12	36	—	120	—	15 000	7	125 à 180	30 000 PO
Radeau	1	—	6	—	20	2 tous les 30 cm^2	9	5 tous les 30 cm^2	1 PO par m^2

Aventures en mer

Occasionnellement, les personnages ont besoin de voyager par mer, que ce soit pour trouver une ile remplie de richesses ou simplement pour atteindre un autre rivage. Les règles de cette section couvrent également les déplacements fluviaux.

Navires

Le tableau des navires (page 92) détaille les types de navires, en précisant leur vitesse à rames ou à voiles, leurs points de structure, leur Classe d'Armure, l'équipage nécessaire pour les manœuvrer et leur capacité de transport maximale.

Les points de structure (PS) fonctionnent de manière identique aux points de vie des monstres ou des personnages : un navire qui tombe à 0 PS ou moins ne peut ni se déplacer ni utiliser ses armes et coulera en 1d10 rounds.

Armement de navire

Les galères peuvent disposer d'un éperon, mais seule une galère de guerre en est automatiquement équipée. Un éperon coute 30 % du prix normal du navire.

Les navires à voiles et les galères peuvent être équipés de catapultes. Celles-ci ont besoin de boulets pour fonctionner, chaque boulet pesant 4,5 kg, soit 90 kg pour une capacité de 20 tirs.

Conditions maritimes

Lors d'un trajet fluvial, un courant très rapide ou une traversée à contrecourant peuvent modifier la distance couverte par un navire en une journée. Augmentez ou diminuez les kilomètres parcourus chaque jour de 1d8 + 6 km selon la situation.

Le MdT peut aussi infliger d'autres pénalités, selon les vicissitudes : eau peu profonde, cascades, tourbillons, rapides, bancs de sable…

Les navires les plus petits et les galères ne sont pas adaptés à la navigation en haute mer : ils sont limités aux voyages fluviaux, lacustres ou à la navigation à proximité des côtes.

Au début de chaque journée de trajet, vous déterminez les conditions climatiques en lançant 2d6 : un résultat de 12 indique une tempête et des vents forts, alors qu'un 2 signifie un calme plat qui empêche tout navire à voiles de se mouvoir pour toute la journée. Bien entendu, l'absence de vent n'a aucune conséquence sur les mouvements par rames.

En cas de tempête, le capitaine du navire a le choix entre :

- se laisser porter par le vent. Le navire n'est pas endommagé par le vent et sa vitesse est multipliée par 3. Vous déterminez la direction du vent. Si le vent entraine le navire vers la côte, il a 80 % de chances d'être détruit en accostant de manière trop brutale ou en heurtant les basfonds et les rochers.

- affronter la tempête. Le navire a 50 % de chances d'être submergé et de couler, mais il trouvera à coup sûr un abri si la côte est relativement proche, ou sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6 si la côte est plus éloignée.

Rencontres en mer

Si les monstres aquatiques peuvent attaquer un navire par surprise, un navire ne surprend jamais un monstre. La distance d'engagement pour une rencontre aléatoire en mer est identique à celle d'une rencontre en surface : 4d6 x 10 m.

Sous réserve que les conditions climatiques soient normales, l'équipage d'un navire est capable d'apercevoir d'autres embarcations jusqu'à une distance de 300 m et la terre ferme jusqu'à une distance de 40 km. Ces distances sont réduites de 90 % en cas de mauvais temps ou de brouillard épais ; d'autres pénalités peuvent s'appliquer selon la situation.

Poursuites maritimes

En cas de rencontre entre deux navires ou un monstre et un navire, l'un des protagonistes peut choisir de fuir. La distance entre les protagonistes est déterminée comme lors d'une rencontre normale. Le succès dépend entièrement de la chance et de la différence de vitesse entre les protagonistes.

Les chances de base de fuite sont égales à :

- 80 % si le fuyard est plus rapide.
- 50 % si les deux protagonistes ont la même vitesse ;
- 50 % – 10 % par tranche de 9 m de différence entre la vitesse du fuyard et celle du poursuivant si celui-ci est plus rapide, jusqu'à un minimum de 10 %.

Si le fuyard rate son jet de fuite, le poursuivant gagnera du terrain à un rythme :

- de 9 m par round s'il est plus lent que le fuyard ou si la vitesse ne dépasse pas de 9 m par round celle du fuyard.
- égal à la vitesse du fuyard en round s'il est plus rapide que le fuyard.

Combat maritime

Le déroulement du temps et les mouvements fonctionnent de la même manière que dans les autres types de rencontres. Cependant, les attaques et les dégâts peuvent être dirigés non seulement sur les personnages et les monstres, mais aussi sur les navires. Si vous avez besoin de convertir les dommages infligés aux points de structure en dommages infligés aux points de vie, vous pouvez utiliser le taux de conversion suivant : 1 PS = 5 PV. Ce détail est important, car les descriptions de certains sorts ou monstres indiquent les dommages structurels qu'ils infligent.

Navires et dommages

5 membres d'équipage sont nécessaires pour réparer 1 point de structure et cette tâche exige leur entière attention pendant un tour : un membre d'équipage impliqué dans la réparation ne pourra donc accomplir aucune autre action durant ce tour. L'équipage peut réparer en mer seulement la moitié des dommages subis par un navire ; les dommages restants doivent être réparés dans un port.

Les dommages que subit un navire limitent sa vitesse : pour chaque tranche de 10 % de points de structure perdus par rapport à la valeur maximale, le mouvement du navire sera réduit du même pourcentage. Par exemple, si un navire perd 20 % de ses PS, son mouvement sera lui aussi réduit de 20 %. Le mouvement est également affecté de manière similaire en cas de réduction du nombre de rameurs, par exemple lorsque des rameurs aident aux réparations du navire.

Exemples d'armes maritimes

Catapulte

Fréquence de tir : variable ; 1/5 rounds avec 4 membres d'équipage, 1/8 avec 3 membres ; 1/10 avec 2 membres.

Portée : 150-300 mètres.

Attaque comme un guerrier de niveau égal au nombre de membres d'équipage qui tirent.

Zone d'effet : 3 m².

Dommages : 3d6 PS ou 1D6 PS en dégâts de feu par tour.

Un nombre variable de membres d'équipage peut manœuvrer une catapulte, ce qui affecte la fréquence de tir ainsi que la capacité d'attaque, comme indiqué plus haut. Les dommages standards de 3d6 sont infligés par des boulets, alors que les dommages de feu sont causés par des projectiles combustibles. Éteindre les flammes causées par une attaque de feu requiert le travail de 5 membres d'équipage pendant 3 tours. 5 membres supplémentaires réduisent ce délai de 1 tour, jusqu'à un minimum de 1 tour. Une catapulte ne peut pas attaquer un navire qui est plus proche que la portée minimale indiquée.

Éperon

Portée : toucher.

Attaque comme un monstre de moins de 1 DV.

Dommages : (1d4 + 4) x 10 PS ou 3d8 PS; (1d6 + 5) x 10 PS ou 6d6 PS.

Les dommages d'un éperon s'appliquent de la façon suivante : la première paire de chiffres indiquée s'applique aux éperons de petits navires et la deuxième aux éperons de grands navires. La première valeur d'une paire concerne les attaques contre d'autres navires (valeur entre parenthèses) et l'autre aux attaques contre de grands monstres aquatiques.

Abordage

Si les occupants de deux navires côte à côte veulent effectuer un abordage, l'opération réussit sans aucun risque d'échec. Si un seul navire veut tenter l'abordage, alors il a 35 % de chances de réussir à se mettre en position pour lancer des grappins et s'arrimer au navire adverse. Une fois que les membres d'équipage arrivent au contact de leurs ennemis, la bataille qui s'ensuit respecte les règles habituelles de combat. Les personnages en train d'aborder un autre navire subissent un malus de – 2 à leurs jets d'attaque et de + 2 [– 2] à leur CA.

Bonus d'Attaque (à utiliser avec le système de CA ascendante)

Niveau de guerrier, de nain, d'elfe ou d'halfelin	Niveau de clerc ou de voleur	Niveau de magicien	Dé de Vie de monstre	Bonus d'Attaque
0 (Humain)				– 1
1-2	1-3	1-3	1 ou –	0
3	4-5	4-7	1+ et 2	+ 1
4	6-8	8-10	2+ et 3	+ 2
5	9-10	11-12	3+ et 4	+ 3
6	11	13	4+ et 5	+ 4
7-8	12	14-15	5+ et 6	+ 5
9	13-14	16-18	6+ et 7	+ 6
10-11	15-16	19-20	7+ à 9	+ 7
12	17-18	21-23	9+ à 11	+ 8
13	19-20	24+	11+ à 13	+ 9
14	21+		13+ à 15	+ 10
15			15+ à 17	+ 11
16			17+ à 19	+ 12
17			19+ à 21	+ 13
18			21+ et plus	+ 14
19+				+ 15

Règles optionnelles

Armes pour tous

Les personnages ont le droit d'utiliser des armes qui leur sont normalement interdites, avec un malus de – 2 à leur jet d'attaque. Le MdT peut éventuellement supprimer ce malus si un personnage emploie régulièrement cette arme ou s'il a recours aux services d'un maitre d'armes pour en apprendre le maniement. Un PJ pourrait aussi perdre un malus d'arme tous les deux à quatre niveaux, éventuellement en fonction de sa classe : par exemple, tous les quatre niveaux pour le magicien et le clerc.

Combats avec CA ascendante

Pour réussir un jet d'attaque, un attaquant lance 1d20 et ajoute son Bonus d'Attaque, comme indiqué dans le tableau ci-dessous, ainsi que son modificateur de FOR (en cas d'attaque de mêlée) ou de DEX (en cas d'attaque à distance). Si le total est égal ou supérieur à la Classe d'Armure de l'adversaire, l'attaque réussit et l'attaquant peut effectuer un jet de dommages.

Chaque coup compte

Un coup qui rate inflige quand même 1 dommage. Cette règle accélère les combats, surtout avec des personnages débutants.

Coup de Maitre

Sur un résultat de 20 à un jet d'attaque, le personnage inflige automatiquement les dommages maximums de son arme. Par exemple, un personnage avec une épée courte inflige 6 dommages au lieu de 1d6.

Dommages fixes

Afin de limiter les lancers de dés, le MdT peut décider que les armes infligent par défaut la moitié des dommages potentiels. Par exemple, une arme pouvant infliger 1d6 dommages en infligerait 3.

Magie mobile

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

Manœuvres de combat

Cette règle encourage les joueurs à se montrer créatifs lors des combats.

Avant d'effectuer son jet d'attaque, l'attaquant déclare la manœuvre de combat qu'il désire effectuer : faire reculer ou tomber un adversaire, le désarmer…

S'il réussit un Coup de Maitre (voir la règle optionnelle ci-dessus), l'attaquant ne lance pas de dommages, mais peut effectuer la manœuvre qu'il a imaginée.

Si l'attaquant obtient une réussite normale, le défenseur peut, au choix, laisser la manœuvre s'effectuer ou subir les dommages de l'attaque.

Variante

Le MJ désireux de limiter le recours à des manœuvres fantaisistes ou trop puissantes peut dresser une liste des manœuvres autorisées. Voici quelques exemples de manœuvres :

- désarmer ;
- envoyer au sol ;
- faire reculer d'un pas (ou plus) ;
- attraper et tirer à soi ;
- bloquer les armes ;
- bloquer le bras armé ;
- étreindre pour bloquer les deux bras ;
- empêcher l'attaque sur un compagnon ;
- échanger les places ;
- se faufiler derrière l'adversaire ou entre plusieurs adversaires ;
- désarçonner…

Certaines manœuvres s'effectuent sans arme ; en cas de réussite simple, les dégâts de bagarre à mains nues sont appliqués (1d2 + modificateur de Force). Si le MdT autorise des manœuvres visant plusieurs ennemis, il peut les rendre plus spectaculaires et efficaces en utilisant la règle optionnelle des Sbires, présentée ci-dessous.

Récupération rapide

Les personnages récupèrent l'intégralité de leurs PV au bout de huit heures ininterrompues de repos.

Sbires

Cette règle est destinée à accélérer les combats, en particulier ceux avec un grand nombre de protagonistes.

Les sbires se distinguent des autres PNJ et monstres sur deux points. D'abord, une attaque réussie contre eux les met immédiatement hors combat : ils s'écroulent, s'enfuient, se rendent, etc. Ensuite, leurs dommages sont fixes et correspondent à la moitié des dommages maximaux. Par exemple, un monstre qui infligerait normalement 1d6 dommages en inflige 3 en tant que sbire.

Pour refléter leur moindre puissance par rapport aux monstres ordinaires, le MdT peut diviser leur valeur en PX par 2 ou leur nombre de DV.

Tests de moral

Grâce à cette règle, les combats ne seront plus forcément des boucheries sans nom.

Les monstres ont une valeur de moral, qui représente leur courage en cas de 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, il accomplit 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 que s'ils n'ont aucune autre solution.

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). Le MdT utilise les règles de CA descendante.

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, le premier round se déroule normalement. Au début du round, les joueurs annoncent leurs intentions : Alexandra compte lancer un Projectile Magique tandis que les autres personnages attaqueront les orques. Le MdT détermine ensuite 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 réussit. 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 : 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														
Voleur et Clerc	**Elfe, Guerrier, Halfelin, Nain**	**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	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
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
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2

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
4+ et 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5+ et 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
6+ et 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
7+ à 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9+ à 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
11+ à13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
13+ à 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
15+à 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
17+ à 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
19+ à 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+ et plus	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

VI — Les 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. En dehors des humains et sauf mention contraire, tous les monstres possèdent une infravision d'une portée de 18 m.

Fiche de Monstre

Elle comprend les éléments suivants.

Nombre rencontré : Ceci 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 antre 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.

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. Si deux valeurs différentes sont données pour un même mouvement, la valeur supplémentaire désigne un autre type de déplacement, par exemple le vol ou la 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.).

Dés de Vie : Ils ont cinq emplois pour les monstres.

- Ils sont l'équivalent du niveau de classe d'un personnage.
- Ils déterminent 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.
- Ils influent sur le nombre de points d'expérience que les personnages gagnent en tuant un monstre, comme indiqué à la page 82.

- Ils indiquent 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)

- Ils informent 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.

Attaques : 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, qui sont expliquées ci-dessous.

Acide : Une attaque à base d'acide réussie entre en contact avec la peau de la cible et lui inflige des dommages continus. Sauf indication contraire, l'acide inflige automatiquement des dommages à chaque round. La plupart des acides peuvent être rincés à l'eau ou à l'aide d'un autre liquide non inflammable : bière, vin… Le souffle acide des dragons noirs fonctionne différemment : l'acide ne reste pas actif de round en round, et les dommages ne s'appliquent donc qu'à chaque attaque. Si l'acide détruit l'armure de la cible, la CA de celle-ci devrait être ajustée en conséquence.

Charge : Un monstre qui charge doit courir vers sa cible sur 20 m et en terrain dégagé : il inflige alors le double des dommages normaux. Si une créature prépare une contrecharge contre le monstre, par exemple en fixant une lance au sol, ce dernier subira le double des dommages normaux.

Charme : Certains monstres sont capables de charmer un personnage de façon similaire au sort Charme-personne. Le personnage a le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Un personnage charmé obéit aux instructions du monstre tant qu'elles ne le mettent pas directement en péril. De plus, à cause de sa confusion, il ne peut pas utiliser des sorts ou des objets magiques qui requièrent une commande ou de la concentration. Si aucune communication n'est possible (barrière linguistique par exemple), le personnage charmé agira dans l'intérêt du monstre et cherchera à le protéger. Certains effets de Charme ont une durée précise, mais dans tous les cas, l'effet cessera avec la mort du monstre.

Dommages continus : Ces attaques, si elles réussissent, continuent à infliger des dommages lors des rounds suivants sans qu'il y ait besoin d'effectuer un nouveau jet d'attaque. L'attaque de constriction d'un boa ou un monstre qui avale un personnage sont des exemples d'attaques infligeant des dommages continus.

Attaque en piqué : Certains monstres volants peuvent fondre sur un adversaire en terrain dégagé. Comme pour une charge, l'attaque inflige le double des dommages. Si le jet d'attaque est de 18 ou plus et que le monstre est suffisamment grand, il peut attraper l'adversaire et tenter de l'emporter avec lui.

Drainage d'énergie : Cette attaque draine les niveaux d'expérience des personnages (ou les dés de vie dans le cas de monstres); toutes les capacités du personnage (PV, capacités spéciales, jets de sauvegarde) sont ajustées à son nouveau niveau de classe. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Paralysie : L'attaque paralysante de la plupart des monstres dure 2d4 tours ; la cible a droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un personnage paralysé s'effondre et ne peut plus bouger, même pour parler ou lancer des sorts. De plus, une attaque qui le cible réussit automatiquement. Toutefois, il reste conscient de ce qui se passe autour de lui. Le sort divin Soins Légers peut annuler la paralysie, mais aucun PV n'est guéri si le sort est utilisé de cette façon.

Poison : Sauf mention contraire, un personnage exposé au poison d'un monstre doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir instantanément. Le sort divin de 4e niveau Neutralisation du Poison peut contrer cet effet.

Avalement : Un monstre doté de cette attaque peut avaler un personnage entier s'il obtient un 20 à son jet d'attaque. Le personnage avalé subit alors des dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'il meure ou que le monstre soit tué. S'il possède une arme pointue, il peut attaquer le monstre depuis l'intérieur avec une pénalité de – 4 au jet d'attaque. S'il meurt et qu'il reste dans le ventre du monstre pour 6 tours ou plus, il sera entièrement digéré.

Piétinement : Un monstre qui piétine utilise sa masse pour blesser son adversaire. L'attaquant obtient un bonus de + 4 à son jet d'attaque si la cible est de taille humaine ou moins. Tout monstre capable d'une telle attaque y aura recours les trois quarts du temps (1-3 sur 1d4) ; sinon, il utilisera ses autres types d'attaques. De larges effectifs (20 ou plus) de créature de taille normale, par exemple des troupeaux de bovins, peuvent aussi tenter une attaque de piétinement ; en cas de réussite à leur jet d'attaque, ils infligent alors 1d20 dommages.

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 : Elfe, E ; Guerrier, G ; Halfelin, H ; Magicien, M ; Nain, N ; Clerc, P, Voleur, V. 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, s'il a recours à la règle optionnelle des Tests de Moral, voir page 97. 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 dans le chapitre VII — Trésors.

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

Dans la plupart des aventures, les caractéristiques des monstres sont décrites selon le format suivant : #M : nombre de monstres rencontrés, AL, alignement, MV, mouvement ; CA, Classe d'Armure ; DV, Dés de Vie ; #AT, nombre d'attaques ; DG, dommages ; SV, sauvegarde ; ML, moral. L'alignement est abrégé comme suit : C, chaotique ; N, neutre, L, loyal.

Par exemple :

AL N, MV 90 m, CA 6 [13], DV 1, #AT 1, DG 1d4, SV G1, ML 7

Liste des monstres

A

Abeille tueuse géante

Nombre rencontré : 1d6 (5d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1d4 PV

Attaques : 1 (piqure)

Dommages : 1d3 (voir plus bas)

Sauvegarde : G1

Moral : 9

Classe de Trésor : Aucune

PX : 7

Bien qu'elle soit nettement plus grande (jusqu'à 30 cm de long) que ses cousines, l'abeille tueuse géante se comporte de façon similaire. Sa ruche est un labyrinthe souterrain : elle se montre agressive si des intrus sont à proximité de sa ruche, qui est un labyrinthe souterrain.

Une créature piquée par une abeille tueuse géante doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Le dard se brise toujours dans le corps de la victime ; si celle-ci survit au poison, elle subit une blessure supplémentaire de 1 PV par round jusqu'à ce que le dard soit enlevé. Une abeille qui pique meurt le round suivant à cause de la perte de son dard.

Dix abeilles géantes tueuses gardent la reine ; certaines (3 + 1d6) sont plus grandes que les autres et possèdent un DV supplémentaire. La reine est encore plus imposante et possède 2 DV supplémentaires. De plus, elle peut piquer plusieurs fois, étant donné que son dard ne se brise pas lors d'une attaque réussie.

Âme en peine

Nombre rencontré : 1d4 (1d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 72 m (24 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 1 (toucher)

Dommages : 1d6, drainage d'énergie

Sauvegarde : G4

Moral : 12

Classe de Trésor : XVIII

PX : 300

Cette créature intangible hait aussi bien la lumière que les êtres vivants. Parfois, sa silhouette peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur sa CA ou ses capacités de combat.

L'âme en peine n'est affectée ni par les sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation d'Humanoïdes ni par les armes non magiques. Les armes en argent ne lui infligent que la moitié des dommages.

Quand une âme en peine touche une créature, elle lui inflige 1d6 dommages et lui draine un niveau ou un DV. Le personnage drainé possède le nombre de PX minimum de son nouveau niveau de classe et doit réduire en conséquence les autres caractéristiques associées à son niveau de classe. Un personnage étant réduit au niveau 0 meurt et se transformera en âme en peine dans les 24 heures. Il sera alors sous l'autorité de l'âme en peine qui l'aura tué.

Animaux en troupeaux

Nombre rencontré : 0 (3d10)

Alignement : Neutre

Mouvement : 72 m (24 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1 à 4 (4/8/12/16 PV)

Attaques : 1 (coup de corne)

Dommages : 1d4, 1d6 ou 1d8

Sauvegarde : G1 ou G2

Moral : 5

Classe de Trésor : Aucune

PX : 10/20/50/80

Sous cette appellation sont regroupés plusieurs types d'animaux, principalement herbivores et vivant en troupeaux. Le type spécifique d'animal rencontré dépend de la région et du climat. Voici quelques exemples d'animaux, avec leur puissance relative : antilopes, cerfs, chèvres (1 ou 2 DV, coup de corne 1d4), bovins (3 DV, coup de corne 1d6) ; bisons, élans (4 DV, coup de corne 1d8). Habituellement, seuls les mâles possèdent des cornes ou des bois et sont capables d'attaquer en donnant des coups de corne. Tout troupeau important comportera 4 femelles ou petits pour 1 mâle. Les mâles adultes ont typiquement 1d4 PV de plus que la normale et les petits n'en ont que la moitié. Dans la plupart des cas, ces animaux chercheront à fuir les prédateurs, bien que les mâles puissent parfois les combattre afin de protéger les femelles et les petits.

Araignée géante

	Veuve Noire	Araignée-crabe	Araignée danseuse
#M :	1d3 (1d3)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	18 m (6 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Toile	36 m (12 m)	Aucune	Aucune
CA :	6 [13]	7 [12]	5 [14]
DV :	3 (12 PV)	2 (8 PV)	4 (16 PV)
#AT :	1 (morsure)	1 (morsure)	1 (morsure)
DG :	2d6, poison	1d8, poison	1d8, poison
SV :	G2	G2	G2
ML :	8	7	8
CT :	VI	VI	VI
PX :	80	38	135

Veuve noire géante : Cette araignée de 1,5 m de long est d'un noir brillant et un dessin rouge ressemblant à un sablier recouvre son abdomen. Elle est très agressive et aime attraper sa proie dans sa toile collante. La toile a les mêmes caractéristiques que celles du sort Toile d'Araignée. Toute créature mordue par cette araignée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir au bout de 1 tour.

Araignée-crabe géante : Cette araignée de 1,5 m de long ne tisse pas de toiles, mais peut parcourir des surfaces verticales et des plafonds pour bondir sur sa proie. Capable d'adapter sa couleur à son environnement, elle surprend un adversaire avec un résultat de 1-4 sur 1d6. Sa morsure est vénéneuse, tuant sa victime en 1d4 tours à moins que celle-ci ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison avec un bonus de + 2.

Araignée danseuse : La morsure de cette araignée transmet un poison magique dont l'effet dure 2d6 tours. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre le poison, elle commence à s'agiter horriblement, comme si elle exécutait une danse macabre. Elle subit alors un malus de – 4 à ses jets d'attaque, alors que ses adversaires obtiennent un bonus de + 4 pour la toucher. La «danse» est magiquement contagieuse : toute créature qui voit la danse doit aussi réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou commencer à danser à son tour. Un sort de Dissipation de la Magie peut annuler cet effet.

B

Babouin supérieur

Nombre rencontré : 2d6 (5d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaque : 2 (morsure, gourdin)

Dommages : 1d3/1d6

Sauvegarde : G2

Moral : 8

Classe de Trésor : VI

PX : 20

Ce babouin, plus grand et intelligent que la normale, est omnivore et se nourrit principalement grâce à la chasse. Il vit en groupe, sous la direction du mâle le plus fort. Son agressivité le rend enclin à attaquer tout intrus ; en général, il cherche à mordre ses adversaires, mais il peut aussi utiliser un bâton ou une massue.

Baleine

	Baleine Tueuse	Narval	Cachalot
#M :	0 (1d6)	0 (1d4)	0 (1d3)
AL :	neutre	loyal	neutre
MV :	72 m (24 m)	54 m (18 m)	54 (18 m)
CA :	6 [13]	7 [12]	6 [13]
DV :	6 (24 PV)	12 (48 PV)	36 (144 PV)
#AT :	1 (morsure)	2 (morsure, corne)	1 (morsure)
DG :	1d20	2d6/1d8	3d20
SV :	G3	G12	G15
ML :	10	8	7
CT :	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	570	1 200	18 250

Baleine tueuse : Cette baleine gigantesque peut dépasser les 8 m de long et préfère les eaux froides du nord ou de l'extrême sud. Elle est capable d'avaler n'importe quelle créature de la taille d'un halfelin ou moindre, si le résultat de son jet d'attaque est égal à 20. Une créature avalée subit 1d6 dommages à chaque round et meurt noyée au bout de 10 rounds.

Cachalot : Cette énorme baleine de près de 18 m de long est capable d'avaler n'importe quelle créature de la taille d'un humain ou moindre si le résultat de son jet d'attaque est égal à 20. Une créature avalée subit 3d6 dommages à chaque round. 90 % du temps, un cachalot ignore tout navire rencontré ; s'il l'attaque, il écrase sa tête contre le navire, infligeant 6d6 dommages structurels.

Narval : Vivant dans les eaux froides du nord ou de l'extrême sud, cette baleine de 5 m de long est très intelligente. Son front est surmonté d'une corne semblable à celle d'une licorne ; certains disent que cette corne, même une fois coupée, vibre en présence de créatures chaotiques ou maléfiques. Quelle que soit la véracité de cette rumeur, les cornes sont de toute façon très prisées pour leur ivoire et rapportent 1d6 × 1 000 PO.

Basilic

Nombre rencontré : 1d6 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 6 + 1 (25 PV)

Attaque : 2 (morsure, regard)

Dommages : 1d10/Pétrification

Sauvegarde : G6

Moral : 9

Classe de Trésor : XVII

PX : 630

Redouté pour son regard pétrifiant, le basilic est un monstre reptilien vivant dans des bois denses ou dans des labyrinthes. Son corps est brun pâle avec un ventre jaunâtre ; il peut mesurer jusqu'à trois mètres de long. Certains spécimens portent une courte corne inclinée au bout du nez.

Un personnage qui regarde directement le basilic ou le touche doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification, sous peine d'être changé en pierre. Il peut contrer cet effet en évitant son regard, au prix d'un malus de – 4 aux jets d'attaque, ou en utilisant un miroir pour voir la créature, ce qui réduit le malus à – 1.

Le basilic n'est pas immunisé à son propre regard, et s'il se voit lui-même dans un miroir (35 ou moins sur 1d100), il est pétrifié à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Belette géante

Nombre rencontré : 1d4 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 4 + 4 (20 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 2d4

Sauvegarde : G3

Moral : 8

Classe de Trésor : VII

PX : 290

La belette géante est réputée pour sa férocité. De couleur brune, fauve ou blanche, elle fait 3 m de long. Elle voit par infravision jusqu'à 9 m et son odorat très développé lui permet de traquer facilement ses proies. Elle vit souvent dans des tunnels qu'elle a creusés, mais réside parfois dans des labyrinthes.

Lorsque la belette attaque avec succès une créature, elle s'accroche à celle-ci jusqu'à ce que mort s'ensuive ; une fois accrochée, elle est impossible à enlever et suce le sang de sa victime, infligeant 2d4 dommages à chaque round.

C

Calmar géant

Nombre rencontré : 0 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 9 (8 tentacules, morsure)

Dommages : 1d4 (tous les tentacules) 1d10

Sauvegarde : G3

Moral : 7 (9)

Classe de Trésor : VII

PX : 1 070

Ce mollusque vorace de près de 6 m de long attaque tout ce qu'il voit. Il possède 10 tentacules, 2 grands et 8 petits. Les premiers peuvent s'enrouler autour de navires entiers, infligeant 1d10 dommages structurels. Lorsqu'il s'enroule ainsi, le calmar attaque aussi avec son grand bec pour infliger 2 points supplémentaires de dommages structurels à chaque round. Les autres tentacules servent à attraper les créatures plus petites dans les navires ou près de l'eau ; ils étouffent les victimes en cas d'attaque réussie, chacun infligeant 1d4 dommages à chaque round. Si le calmar attaque avec son bec, il inflige 1d10 dommages. Un petit tentacule peut être coupé s'il subit 6 dommages ou plus en un seul coup, alors qu'il faut 10 dommages pour un grand tentacule.Le calmar géant peut s'enfuir s'il a le dessous lors d'un combat : il libère alors un nuage d'encre noir de 9 m de rayon pour couvrir sa fuite.

Centaure

Nombre rencontré : 0 (2d10)

Alignement : Neutre

Mouvement : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 3 (2 sabots, arme)

Dommages : 1d6/1d6, arme

Sauvegarde : G4

Moral : 8

Classe de Trésor : XXII

PX : 80

Le centaure a le corps et les pattes d'un cheval, mais le haut du corps d'un humain. Plutôt pacifique, cet être sauvage vit dans des forêts denses, loin des autres humanoïdes. Les mâles gardent la communauté, alors que les femelles et les jeunes chercheront à s'enfuir en cas de combat. Les jeunes sont traités comme des monstres de 2 DV et infligent 1d2/1d2 dommages, ou les dommages de leur arme.

S'il doit se battre, le centaure combat avec une arme et en ruant.

Chameau

Nombre rencontré : 0 (2d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 2 (morsure, sabot)

Dommages : 1/1d4

Sauvegarde : G1

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 20

Le chameau est capable de voyager sur de longues distances sans eau ni nourriture, jusqu'à deux semaines sans eau s'il a été bien hydraté au préalable. Il ne subit pas de pénalité lorsqu'il se déplace sur un terrain désertique. Il peut transporter jusqu'à 150 kg à une vitesse normale, et jusqu'à 300 kg à une vitesse réduite de moitié. Particulièrement caractériel, il n'hésite pas à mordre et à donner des coups de patte à ceux qui sont à côté de lui.

Un cavalier monté sur un chameau ne peut pas charger avec une lance.

Chauvesouris

	Normale	Géante
#M :	1d100 (1d100)	1d10 (1d10)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	3 m (1 m)	9 m (3 m)
Vol :	36 m (12 m)	54 m (18 m)
CA :	6 [13]	6 [13]
DV :	1 PV	2 (8 PV)
#AT :	confusion	1 (morsure)
DG :	aucun	1d4
SV :	0 Humain	G1
ML :	6	8
CT :	Aucune	Aucune
PX :	6	20

Ce mammifère nocturne vit dans des cavernes ou dans des bâtiments abandonnés. Il peut se déplacer grâce à un usage perfectionné des ultrasons ou de l'écho. Pour cette raison, aucun sort ou autre élément qui aveuglerait en temps normal un adversaire ne fonctionne sur la chauvesouris. Par contre, le sort Silence l'empêche d'utiliser sa capacité d'écholocalisation.

Chauvesouris normale : Cette petite chauvesouris n'inflige pas de dégât significatif en attaquant. De plus, à moins d'être contrôlée par quelqu'un, elle n'est pas particulièrement encline à se battre : elle doit effectuer un test de moral à chaque round. Cependant, un groupe d'au moins dix chauvesouris peut semer la confusion chez ses adversaires en volant autour d'eux. Une créature confuse ne peut lancer aucun sort et subit une pénalité de – 2 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde.

Chauvesouris géante : Environ 95 % des chauvesouris géantes sont issues d'une espèce normale ; les autres, dites vampires, disposent d'une morsure capable de paralyser une cible qui rate un jet de sauvegarde contre la paralysie. Cette paralysie dure 1d10 rounds. Si elle ne doit pas faire face à d'autres menaces, la chauvesouris géante vampire se nourrit alors de la victime paralysée, infligeant 1d4 dommages par round. Si l'attaque tue l'adversaire, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se relever, un jour après sa mort, en tant que vampire.

Cheval

	Bât	Guerre	Monte
#M :	0	0	0 (1d10x10)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	27 m (9 m)	36 m (12 m)	72 m (24 m)
CA :	7 [12]	7 [12]	7 [12]
DV :	3 (12 PV)	3 (12 PV)	2 (8 PV)
#AT :	Aucune	2 (2 sabots)	2 (2 sabots)
DG :	Aucun	1d6/1d6	1d4/1d4
SV :	G2	G2	G1
ML :	6	9	7
CT :	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	50	50	20

Cheval de bât : Ce cheval est destiné au labour ; il n'engage pas le combat et fuira si jamais il est attaqué ou menacé. Il peut porter jusqu'à 225 kg à sa vitesse maximale ou jusqu'à 450 kg à une vitesse réduite de moitié.

Cheval de guerre : Élevé pour être fort et endurant au combat, le cheval de guerre ne s'emballe pas facilement. Il peut porter jusqu'à 200 kg à sa vitesse maximale et jusqu'à 400 kg à une vitesse réduite de moitié. Si ce cheval charge, le cavalier inflige des dommages doubles avec sa lance. Lors des attaques de mêlée suivantes, monture et cavalier pourront attaquer simultanément.

Cheval de monte : Ce cheval est plus petit que les deux autres et il est bâti aussi bien pour la vitesse que les longs trajets. Ce cheval peut porter jusqu'à 150 kg à sa vitesse maximale et jusqu'à 300 kg à une vitesse réduite de moitié. Par défaut, un cheval sauvage est considéré comme étant un cheval de monte non dressé.

Chien clignotant

Nombre rencontré : 1d6 (1d6)

Alignement : Loyal

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 1d6

Sauvegarde : G4

Moral : 6

Classe de Trésor : XI

PX : 135

Le chien clignotant est un canin intelligent qui dispose d'une capacité de téléportation limitée. Son langage, un mélange de jappements, de grognements et de glapissements, peut transmettre des informations complexes.

Le chien clignotant chasse au sein d'une meute, en se téléportant pour se rapprocher d'un adversaire et l'attaquer. Après son attaque, il se téléporte à nouveau, s'éloignant de 1d4 × 3 m de l'adversaire. De ce fait, si le chien clignotant a l'initiative, son adversaire ne pourra pas l'attaquer avec son arme avant que le chien ne se téléporte. Le chien clignotant ne se téléporte jamais dans un endroit déjà occupé par une créature ou un objet. S'il doit fuir, il clignote puis disparait.

Chimère

Nombre rencontré : 1d2 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 9 (36 PV)

Attaques : 5 (2 griffes, 3 têtes), voir plus bas

Dommages : 1d3/1d3/2d4/2d4/3d4, voir plus bas

Sauvegarde : G9

Moral : 9

Classe de Trésor : XVII

PX : 2 400

La chimère est un hybride magique de lion, de chèvre et de dragon rouge, qui établit sa tanière dans les labyrinthes ou les collines. Elle possède une tête par type de créature, les ailes d'un dragon, l'avant-train d'un lion et l'arrière-train d'une chèvre. La tête de lion peut mordre, celle de chèvre peut encorner et celle de dragon peut mordre, mais aussi cracher des flammes 3 fois par jour. La tête de dragon a une chance sur deux d'utiliser l'une ou l'autre de ses attaques ; une fois les attaques de souffle épuisées, elle se contentera de mordre.

L'attaque de souffle prend la forme d'un cône de flammes de 15 m de long et de 3 m de largeur à son extrémité ; elle inflige 3d6 dommages, avec des dommages réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde contre le souffle réussi.

Cocatrix

Nombre rencontré : 1d4 (1d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (9 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 5 (20 PV)

Attaques : 2 (bec, pétrification)

Dommages : 1d6, pétrification

Sauvegarde : G5

Moral : 7

Classe de Trésor : XIX

PX : 350

Cette créature magique ressemble à un coq pourvu d'une queue de reptile. Son bec puissant inflige 1d6 dommages. Un adversaire qui touche la cocatrix, ou que celle-ci parvient à toucher, est pétrifié s'il rate un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Bien que la cocatrix se nourrisse principalement de petits rongeurs ou d'insectes, elle attaque aussi des animaux plus grands ou des personnages dès qu'elle se sent menacée. Elle est capable de vivre sous n'importe quel climat et on peut la trouver dans des labyrinthes.

Crabe géant

Nombre rencontré : 1d2 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : 2 (pinces)

Dommages : 2d6/2d6

Sauvegarde : G2

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 50

On peut trouver ce crustacé particulièrement vorace dans tout environnement aquatique, sur les berges d'eau douce ou salée et dans les cavernes contenant des eaux souterraines.

Crapaud géant

Nombre rencontré : 1d4 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 2 + 2 (10 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 1d4 + 1

Sauvegarde : G1

Moral : 6

Classe de Trésor : Aucune

PX : 71

Aussi gros qu'un loup, ce crapaud peut peser jusqu'à 110 kg et vit dans les forêts sombres ou les labyrinthes. La couleur de sa peau épouse les tons de l'endroit où il réside, ce qui lui permet de surprendre une proie sur un résultat de 1-3 au test de surprise. En cas d'attaque réussie, il peut attraper toute créature de la taille d'un nain ou moindre grâce à sa langue de 4,5 m de long. Il la tire alors vers sa bouche puis la mord. Sur un résultat de 20 au jet d'attaque, il avale la créature s'il est de la taille d'un halfelin ou moindre. La créature avalée subit 1d6 dommages par round.

Crocodile

	Ordinaire	Grand	Géant
#M :	0 (1d8)	0 (1d4)	0 (1d3)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
Nage :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
CA :	5 [14]	3 [16]	1 [18]
DV :	2 (8 PV)	6 (24 PV)	15 (60 PV)
#AT :	1	1	1
DG :	1d8	2d8	3d8
SV :	G1	G3	G8
ML :	7	7	9
CT :	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	29	320	1 500

Ce reptile aux morsures redoutables vit dans des eaux peu profondes. Il risque d'attaquer dès qu'il détecte un mouvement à proximité ou la présence de sang dans l'eau.

Les grands crocodiles peuvent atteindre 6 m de long, alors que les crocodiles géants peuvent dépasser les 15 m de long.

Cube gélatineux

Nombre rencontré : 1 (0)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 1

Dommages : 2d4 + voir plus bas

Sauvegarde : G2

Moral : 12

Classe de Trésor : VII

PX : 245

Presque transparent, le cube gélatineux se déplace lentement à travers les corridors de labyrinthe et les sols des cavernes, absorbant cadavres, créatures et déchets. Les matériaux inorganiques restent emprisonnés dans le corps du cube et sont donc visibles. Un cube typique fait 3 m de côté, même si des spécimens bien plus grands ont déjà été aperçus. L'apparence translucide du cube surprend les personnages sur un résultat de 1-4 au test de surprise.

Le cube attaque en heurtant les créatures pour les absorber ; il inflige 2d4 dommages et paralyse pendant 2d4 tours la créature touchée qui rate un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un sort de Soins Légers annule la paralysie ; dans ce cas, le sort ne permet pas de soigner aussi les éventuels PV perdus. Les attaques suivantes contre une victime paralysée réussissent automatiquement. Le cube gélatineux est immunisé contre les effets des attaques de froid ou d'électricité, mais les armes et les attaques de feu lui infligent des dommages normaux.

Cyclope

Nombre rencontré : 1 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 13 (52 PV)

Attaques : 1

Dommages : 3d10

Sauvegarde : G13

Moral : 9

Classe de Trésor : XVIII + 5 000 PO

PX : 2400

Apparenté aux géants, le cyclope fait près de 6 m de haut. Foncièrement solitaire, il vit dans des cavernes et ne voit guère ses congénères. Il entretient des troupeaux de moutons et cultive souvent du raisin.

Doté d'un seul œil, il perçoit mal la profondeur et subit donc un malus de – 2 à tous ses jets d'attaque. Au combat, il utilise un gourdin massif, mais peut aussi lancer à une distance de 60 m des rochers infligeant 3d6 dommages. Certains cyclopes sont capables de lancer le sort Infliction de Malédiction (inverse de Délivrance de Malédiction) une fois par semaine.

D

Djinn

Nombre rencontré : 1 (1)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (9 m)

Vol : 72 m (36 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 7 + 1 (29 PV)

Attaques : 1 (poing), voir ci-dessous

Dommages : 2d8/2d6

Sauvegarde : G14

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 2 400

Le djinn ressemble à un humain grand et majestueux, mais il est en réalité apparenté aux élémentaires d'air. Seules la magie et les armes enchantées peuvent l'affecter.

Il dispose de nombreuses capacités magiques, chacune étant utilisable 3 fois par jour. Il peut ainsi :

- créer de l'eau et de la nourriture, avec la puissance d'un clerc de niveau 7 ;
- créer des objets temporaires en métal, d'un poids maximum de 50 kg. Plus le métal est mou, plus l'effet dure longtemps : l'or dure 24 heures alors que le fer dure 1 round ;
- créer des objets permanents en bois, corde ou autre bien textile, avec un poids maximum de 50 kg ;
- créer des illusions. Cela fonctionne comme Force Fantasmatique (page 56) mais l'effet dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée ou dissipée ;
- se rendre invisible ;
- prendre une forme gazeuse.

Enfin, il est capable de se transformer en tourbillon après 5 rounds de préparation. Le tourbillon fait 21 m de haut pour 3 m de diamètre à sa base et 6 m de diamètre à son sommet. Sous cette forme, le djinn se déplace à une vitesse maximale de 36 m (12 m) et il inflige 2d6 dommages à toutes les créatures qu'il touche. Les créatures avec moins de 2 DV sont rejetées à 3 m de distance, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort.

Le djinn peut aussi attaquer avec son poing puissant, qui inflige 2d8 dommages. Sa force lui permet de porter facilement jusqu'à 300 kg. Il peut aussi porter un maximum de 600 kg pendant 3 tours, mais il devra ensuite se reposer pendant 1 tour entier.

Doppelganger

Nombre rencontré : 1d6 (1d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d12

Sauvegarde : G10

Moral : 10

Classe de Trésor : XVIII

PX : 190

Le doppelganger est une étrange créature capable de prendre la forme d'humanoïdes mesurant jusqu'à 2 m de haut. Sous son apparence originelle, c'est un humanoïde de près de 1,65 m de haut, avec un corps frêle, des membres tordus et des traits à moitié formés. Mais son apparente fragilité est trompeuse, car il est aussi agile que résistant. De plus, il est immunisé aux effets des sorts de Charme et de Sommeil.

Le doppelganger utilise au mieux sa capacité pour tendre des embuscades ou des pièges ou bien encore pour infiltrer une société humanoïde. Il essayera souvent de tuer la personne qu'il imite, attaquant ensuite par surprise le reste du groupe. Une fois tué, il reprend sa forme originelle.

Dragons

Les dragons sont d'énormes lézards ailés ovipares et carnivores. Ils sont réputés aussi bien pour leur intelligence que pour leur férocité et leur amour des trésors. Chaque sous-espèce de dragon se caractérise par la couleur de ses écailles, son alignement, son habitat et le type de dommages qu'inflige son souffle.

Les dragons ont une très longue espérance de vie : plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires. Cette longévité les rend hautains et orgueilleux : ils considèrent les autres races comme des êtres inférieurs. Néanmoins, ils savent préserver leur vie en cas de danger et n'hésiteront pas à négocier ou éventuellement à se rendre s'ils ont affaire à trop forte partie. Leur égo démesuré les rend sensibles à la flatterie : même le plus maléfique des dragons appréciera qu'un futur « repas » lui tresse des louanges pendant des lustres.

Le comportement des dragons vis-à-vis des aventuriers dépend de leur alignement. Les dragons neutres accepteront peut-être de parler avec les personnages, selon les circonstances de la rencontre. Les dragons loyaux seront plus enclins à aider un groupe loyal ou composé de héros. Les dragons chaotiques chercheront plutôt à tuer les aventuriers, à moins de pouvoir tirer une rançon de leur capture.

Le souffle des dragons

Tous les dragons disposent d'une attaque spéciale prenant la forme d'un souffle mortel. Le nombre de dommages qu'inflige ce souffle est égal au nombre de PV du dragon au moment de l'attaque. Le type de souffle diffère selon l'espèce de dragon. Un dragon peut utiliser son souffle 3 fois par jour et s'en sert généralement comme première attaque. Les rounds suivants, il a 50 % de chances de l'employer à nouveau. S'il ne souffle pas, il attaque avec ses griffes et sa morsure.

Dragons — Détails

	Blanc	Bleu	Or	Marin	Noir	Rouge	Vert
#M :	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	0 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
AL :	Neutre	Neutre	Loyal	Neutre	Chaotique	Chaotique	Chaotique
MV :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)	54 m (18 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
Vol :	72 m (24 m)	72 m (24 m)	72 m (24 m)	Vol et nage	72 m (24 m)	72 m (24 m)	72 m (24 m)
CA :	3 [16]	0 [19]	– 2 [21]	1 [18]	2 [17]	– 1 [20]	1 [18]
DV :	6 (24 PV)	9 (36 PV)	11 (44 PV)	8 (32 PV)	7 (28 PV)	10 (40 PV)	8 (32 PV)
#AT :	3 (2 griffes et 1 morsure) ou 1 souffle			1 morsure ou 1 souffle	3 (2 griffes et 1 morsure) ou 1 souffle		
DG :	1d4/1d4 2d8	1d6 + 1/ 1d6 + 1/ 3d10	2d4/2d4 6d6	3d8 ou poison	1d4 + 1/ 1d4 + 1/ 2d10	1d8/1d8 4d8	1d6/1d6 3d8
SV :	G6	G9	G11	G8	G7	G10	G8
ML :	8	9	10	9	8	10	9
CT :	XV	XV	XV	XV	XV	XV	XV
PX :	820	3 800	6 000	1 560	1 140	3 800	1 560

Dragons – Informations supplémentaires

Couleur	Habitat	Chances de sommeil	Chances de parole	Longueur du souffle en m, forme et type	Sorts et niveau 1	2	3
Blanc	Froid	50 %	10 %	24 de long, 9 de large, cône, froid	4	—	—
Bleu	Plaines,déserts	20 %	40 %	30 de long, 1,5 de large, ligne, éclair	5	4	—
				27 de long, 9 de large, cône, feu			
Or	Tous	5 %	100 %	15 de long, 12 de large, nuage, chlore	5	5	4
Marin	Océan	40 %	20 %	6 de diamètre, crachat de poison	4	3	—
Noir	Marais	40 %	20 %	18 de long, 1,5 de large, ligne, acide	5	—	—
Rouge	Montagnes	10 %	50 %	27 de long, 9 de large, cône, feu	4	4	3
Vert	Forêts	30 %	30 %	15 de long, 12 de large, nuage, chlore	4	3	—

Le souffle d'un dragon peut adopter une des trois formes suivantes : un nuage, un cône ou une ligne.

Un nuage occupe une zone de 6 m de haut, 15 m de long et 12 m de large. L'espace occupé par un cône à la sortie de la gueule du dragon est de 60 cm, sa longueur varie suivant le type de dragon et sa base la plus large est de 9 m. Le souffle en ligne a une largeur de 1,5 m et une longueur de 30 m.

Toutes les créatures prises dans la zone d'effet d'un souffle doivent réussir un jet de sauvegarde contre le souffle. En cas de réussite, elles ne subissent que la moitié des dommages. Les dragons sont immunisés à leur propre type de souffle ainsi qu'aux souffles similaires des autres dragons. De même, ils ne subiront que la moitié des dégâts infligés par une attaque dont le type est relativement proche de leur souffle. Ainsi, un dragon bleu ne subira aucun dégât d'un souffle électrique et ne subira que la moitié des dégâts du sort Éclair.

Rencontre avec des dragons endormis

Les dragons peuvent dormir durant plusieurs jours, voire plusieurs semaines s'ils ne sont pas dérangés. Les chances de rencontrer un dragon endormi sont indiquée sur le tableau d'Informations supplémentaires (page 115).

Les personnages qui décident d'attaquer un dragon endormi reçoivent un bonus de + 2 lors de leur première attaque. Par la suite, le dragon s'éveillera et le combat continuera normalement.

Capacité de parole d'un dragon

La probabilité qu'un dragon puisse parler augmente avec sa puissance. Un dragon doué de parole peut parler la langue commune et la langue draconienne. Il peut également lancer des sorts profanes. Pour plus de détails, consultez le tableau d'Informations supplémentaires concernant le dragon.

Maitriser les dragons

Les personnages peuvent tenter de maitriser un dragon afin de l'asservir. Ils doivent déclarer avant le début du combat leur intention d'attaquer le dragon sans le tuer. Pendant le combat, ils ne pourront avoir recours à aucune arme tranchante ou perforante, à moins de n'utiliser que le plat de l'arme. Les jets d'attaque et de dommages sont calculés normalement, mais les dégâts qu'encaisse le dragon sont temporaires. Une fois réduit à 0 PV, le dragon s'évanouit ; lorsqu'il reprendra conscience, il se rendra aux personnages. Il est à noter qu'un dragon pensera sans cesse à retrouver sa liberté et cherchera à s'échapper à chaque occasion où il sera négligé ou laissé sans surveillance. Les personnages pourront demander un service au dragon, ou bien le vendre s'ils trouvent un acheteur, à un prix maximum de 1 000 PO par PV du dragon.

Âge du dragon, dés de vie et trésor

Les caractéristiques des tableaux concernent des dragons adultes. Cependant, il est possible d'ajuster l'âge des dragons en ajoutant ou soustrayant jusqu'à 3 DV pour créer des créatures plus vieilles ou plus jeunes. Plus le dragon est ancien, plus il dispose de DV. L'antre d'un vieux dragon peut contenir jusqu'à deux fois le trésor de base tandis que l'antre d'un dragon plus jeune en contient seulement la moitié.

Dragon d'or : C'est le dragon le plus puissant. Il est capable d'employer deux types de souffle : le souffle chloreux du dragon vert et le souffle enflammé du dragon rouge. Néanmoins, il n'a droit qu'à trois attaques de souffle par jour. Enfin, il peut se métamorphoser en animal ou en humanoïde.

Dragon marin : Le souffle d'un dragon marin est un crachat empoisonné. Une victime prise dans cette zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle ou mourir. Notez que les effets de ce poison se dissipent lors du round suivant.

Ce dragon demeure presque exclusivement dans l'eau, mais remonte parfois à la surface pour une durée maximale de 6 rounds. Il établit son antre dans des cavernes sous-marines, où il amasse les trésors des navires qu'il a coulés.

Dryade

Nombre rencontré : 0 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : Charme

Dommages : 0

Sauvegarde : G4

Moral : 6

CT : XIX

PX : 29

Timide, intelligente et déterminée, la dryade est aussi insaisissable que séduisante. Ses traits délicats sont semblables à ceux d'une femme elfe, mais sa peau est de couleur chêne et ses cheveux, telles des feuilles, changent de couleur avec les saisons. Bien que de nature solitaire, elle peut, en de rares occasions, se réunir avec quelques congénères (cinq au maximum).

Une dryade est spirituellement unie à un arbre particulier et périt si jamais celui-ci meurt. Elle est capable de se joindre physiquement à son arbre, disparaissant alors de la vue. Par contre, elle meurt au bout de 1 tour si elle s'éloigne à plus de 72 m de son arbre.

La dryade possède de façon innée le sort Charme-personne. Elle utilisera cette capacité si elle est menacée ou si elle se pique de passion pour un individu. La victime, si elle échoue à un jet de sauvegarde contre les sorts, se rendra à l'arbre de la dryade et s'y fondra, étant alors perdue à jamais. La dryade accumule les trésors de ses victimes ou amoureux passés et les conserve à la base de son arbre, sous les racines.

E

Éfrit

Nombre rencontré : 1 (1)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 72 m (24 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 10 (40 PV)

Attaques : 1

Dommages : 2d8

Sauvegarde : G15

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 5 200

Cet être d'apparence démoniaque est en réalité une variété intelligente d'élémentaire de feu et un ennemi juré des djinns. Seules la magie et les armes enchantées peuvent l'affecter. Il dispose de nombreuses capacités magiques, chacune étant utilisable 3 fois par jour. Il peut ainsi :

- créer de l'eau et de la nourriture, avec la puissance d'un clerc de niveau 7 ;
- créer des objets temporaires en métal, d'un poids maximum de 50 kg. Plus le métal est mou, plus l'effet dure longtemps : l'or dure 24 heures alors que le fer dure 1 round ;
- créer des objets permanents en bois, corde ou autre bien textile, avec un poids maximum de 50 kg ;
- créer des illusions : fonctionne comme Force Fantasmatique, mais l'effet dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée ou dissipée ;
- se rendre invisible ;
- créer des Murs de Feu.

Enfin, il est capable de se transformer, pour une durée de 3 rounds, en un pilier de flammes qui inflige 1d8 dommages et enflamme tout matériau combustible à une portée de 1,5 m.

Bien qu'il soit censé servir pendant 101 jours s'il a été convenablement invoqué, il n'apprécie guère cette servitude : il exécutera les ordres reçus de la façon la plus littérale possible.

Élémentaire

	Air	Terre	Feu	Eau
#M :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
AL :			Neutre	
MV :	—	18 m (6 m)	46 m (12 m)	18 m (6 m)
Autre MV :	Vol, 108 m (36 m)			Nage, 54 m (18 m)
CA :	2 [17]/0 [19]/-2 [21]			
DV :	8 (32 PV)/12 (48 PV)/16 (64 PV)			
#AT :	Voir plus bas			
DG :	1d8 ou 2d8 ou 3d8			
SV :	G8 ou G12 ou G16			
ML :	10			
CT :	Aucune			
PX :	1 570/2 800/3 300			

Un élémentaire est une créature vivante constituée d'un des quatre éléments. Si un magicien invoque un élémentaire, il doit alors garder une concentration complète pour le diriger.

Un élémentaire est une créature vivante constituée d'un des quatre éléments. Si un magicien invoque un élémentaire, il doit alors garder une concentration complète pour le diriger. L'élémentaire disparait s'il est détruit, dissipé, ou si l'invocateur le congédie. Si jamais l'invocateur perd sa concentration (attaqué, en train d'effectuer une autre action, etc.), l'élémentaire l'attaquera, lui et toute personne se trouvant sur le chemin.

Seules la magie et les armes enchantées peuvent affecter un élémentaire.

L'élémentaire sera plus ou moins puissant selon le moyen d'invocation. S'il est invoqué avec un bâton, il aura CA 2 [17], DV 8 (32 PV), DG 1d8 ; avec un autre type d'objet magique, il aura CA 0 [19], DV 12 (48 PV), DG 2d8 ; avec un sort, il aura CA – 2 [21], DV 16 (64 PV), DG 3d8.

Élémentaire d'air : Un élémentaire d'air ressemble à une masse d'air tourbillonnante. Il a un diamètre de 15 cm et une hauteur de 60 cm par DV. Par exemple, s'il est invoqué avec un sort, il fera 9,6 m de haut pour un diamètre de 2,4 m. Une créature avec moins de 2 DV qui est prise dans cette masse est emportée, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort. Cet élémentaire inflige 1d8 dommages supplémentaires aux créatures en train de voler.

Élémentaire de terre : Cet élémentaire a l'apparence d'un géant humanoïde fait de terre. Sa hauteur est égale à 30 cm par DV. Par exemple, s'il est invoqué avec un sort, il fera 4,8 m de haut. Il inflige 1d8 dommages supplémentaires à toute créature au sol. Il est incapable de traverser une étendue d'eau dont la largeur dépasse sa taille.

Élémentaire de feu : Cet élémentaire a l'apparence d'un immense pilier de flammes. Il aura une hauteur de 30 cm et un diamètre de 30 cm par DV. Par exemple, s'il est invoqué avec un sort, il fera 4,8 m de haut pour un diamètre de 4,8 m. Il inflige 1d8 dommages supplémentaires aux créatures utilisant des attaques de froid. Il est incapable de traverser une étendue d'eau dont la largeur dépasse son diamètre.

Élémentaire d'eau : Cet élémentaire a l'apparence d'une grande masse de vagues d'eau. Il a une hauteur de 15 cm et un diamètre de 60 cm par DV. Par exemple, s'il est invoqué avec un sort, il fera 2,4 m de haut pour un diamètre de 9,6 m. Il inflige 1d8 dommages supplémentaires aux créatures étant dans l'eau. Il ne peut pas s'éloigner de plus de 18 m d'une source d'eau.

Éléphant

Nombre rencontré : 0 (1d20)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 9 (36 PV)

Attaques : 2 (2 défenses) ou 1 piétinement

Dommages : 2d4/2d4 ou 4d8

Sauvegarde : G5

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 2400

Malgré son imprévisibilité, cet herbivore massif des terres tropicales est parfois utilisé comme monture ou bête de somme.

Si la distance est suffisante entre lui et sa cible, il effectuera une charge afin d'infliger des dommages doubles avec ses défenses. En combat rapproché, il préfère généralement piétiner (1-3 sur 1d4) plutôt que d'attaquer avec ses défenses. Il reçoit un bonus de + 4 à son jet d'attaque lorsqu'il tente de piétiner un adversaire de taille inférieure ou égale à celle d'un humain.

L'ivoire des défenses est très convoité : chaque défense vaut 1d6 × 100 PO.

Elfe

Nombre rencontré : 1d4 (2d12)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 1 + 1 (5 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d8 ou arme

Sauvegarde : E1

Moral : 8

Classe de Trésor : XVIII

PX : 21

Cette description s'applique à un PNJ elfe type. L'elfe est mince et mesure en moyenne entre 1,52 et 1,67 m de haut. S'il apprécie les habits colorés, il les recouvre généralement d'une cape vert-de-gris qui s'adapte bien aux couleurs de la forêt.

Un chef de niveau 1d6 + 1 dirige tout groupe de 20 elfes ou plus. Il peut posséder des objets magiques (5 % de chances par niveau et pour chaque type d'objet magique). En présence d'un chef, les elfes ont un moral de 10.

Esprit follet

Nombre rencontré : 3d6

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 1d4 PV

Attaques : 1 (sort)

Dommages : Voir plus bas

Sauvegarde : E1

Moral : 7

Classe de Trésor : IV

PX : 6

L'esprit follet est une créature recluse apparentée aux elfes et aux pixies. Il fait 40 cm de haut et il est pourvu d'ailes translucides. Sans être maléfique, il est espiègle et aime jouer des tours à d'autres créatures.

Lorsque cinq esprits follets unissent leurs énergies, ils peuvent infliger une malédiction à une cible. Cette malédiction ne causera pas de dégât physique ou de maladie, mais sera embarrassante : par exemple, la peau du personnage est rayée ou parsemée de petits points. Un sort de Délivrance de Malédiction contre cet effet.

Ettin

Nombre rencontré : 1d2 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 3 [17]

Dés de Vie : 10 (40 PV)

Attaques : 2 (2 gourdins)

Dommages : 2d8/3d6

Sauvegarde : G10

Moral : 9

Classe de Trésor : XIX

PX : 2 400

Cet imposant humanoïde est troglodyte et ne s'aventure en surface que la nuit. Il possède deux têtes porcines, semblables à celles des orques. Chaque tête contrôle un bras ; la partie droite, légèrement dominante, peut infliger 3d6 dommages, alors que la partie gauche inflige 2d8 dommages.

L'ettin porte des peaux usées et utilise des armes vicieuses, comme des gourdins hérissés de piquants. Comme au moins une de ses têtes est généralement sur le qui-vive, il est difficile à prendre par surprise (1 au test de surprise).

F

Faucon

	Ordinaire	Géant
#M :	0 (1d6)	0 (1d3)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	144 m (48 m)	144 m (48 m)
Classe d'Armure :	8 [11]	6 [13]
DV :	1d4 PV	3 + 3 (15 PV)
#AT :	1	1
DG :	1d2	1d6
SV :	humain de niveau 0	G2
ML :	7	8
CT :	Aucune	Aucune
PX :	5	65

Cet oiseau prédateur plane dans les airs à la recherche de proies au sol. Il attaque en piquant vers sa proie, infligeant des dommages doubles si l'adversaire est surpris.

Faucon ordinaire : Il ressemble à un petit aigle.

Faucon géant : Faisant 1 m à 1,5 m de long, ce faucon est capable d'attaquer des proies allant jusqu'à la taille d'un humain, et même d'attraper des créatures de taille inférieure ou égale à celle d'un halfelin.

	Lion des montagnes	Panthère	Lion	Tigre	Tigre à dents de sabre
#M :	1d4 (1d4)	1d2 (1d6)	1d4 (1d8)	1 (1d3)	1d4 (1d4)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	45 m (15 m)	63 m (21 m)	45 m (15 m)	45 m (15 m)	45 m (15 m)
CA :	6 [13]	4 [15]	6 [13]	6 [13]	6 [13]
DV :	3 + 2 (14 PV)	4 (16 PV)	5 (20 PV)	6 (24 PV)	8 (32 PV)
#AT :	3 (2 griffes, 1 morsure)				
DG :	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8	1d4 + 1/1d4 + 1/1d10	1d6/1d6/2d6	1d8/1d8/2d8
SV :	G2	G2	G3	G3	G2
ML :	8	8	9	9	10
CT :	VI	VI	VI	VI	VII
PX :	65	80	200	570	560

Félin, grand

Les grands félins sont des chasseurs très efficaces. Ils ne tuent que pour se nourrir ou se défendre, et préfèrent généralement rester au-dessus du niveau du sol. Ils poursuivront toujours un adversaire en fuite. Ils deviennent parfois des tueurs d'hommes après avoir gouté à du sang humain.

Lion : Ce félin aime vivre en groupe. Il préfère les climats chauds et vit le plus souvent dans la savane.

Lion des montagnes : Ce félin au pelage marron clair se fond bien dans son habitat naturel : les montagnes et les prairies à herbe haute. Cependant, on peut le trouver presque n'importe où, même dans des labyrinthes.

Panthère : Ce prédateur rapide préfère les plaines herbeuses et les zones forestières.

Tigre : Très discret, ce grand prédateur peut surprendre un adversaire dans un environnement boisé avec un résultat de 1-4 au test de surprise. Il vit normalement dans des régions froides ou subtropicales. Sa fourrure rayée le camoufle bien lorsqu'il chasse.

Tigre à dents de sabre : Ses crocs imposants en font un prédateur redoutable.

Fourmi géante

Nombre : 2d4 (4d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaque : 1

Dommages : 2d6

Sauvegarde : G2

Moral : 7

Classe de Trésor : VI

PX : 135

Les fourmis géantes sont omnivores et ne fuiront jamais si elles défendent leur fourmilière. Les ouvrières mesurent 1,8 m de long et la reine peut être immense.

Elles ont tendance à accumuler une petite quantité de trésors provenant de leurs anciens adversaires ; parfois elles se mettent même à extraire des métaux précieux. Cela se produit dans 30 % des fourmilières, et on peut alors y trouver des pépites d'or brut d'une valeur totale de 1d10 × 1 000 PO.

Furet géant

Nombre rencontré : 1d8 (1d12)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 1 + 1 (5 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 1d8

Sauvegarde : G1

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 15

Faisant près de 90 cm de long, le furet géant est souvent entrainé à chasser les vermines géantes, mais son fort tempérament l'amène parfois à se retourner contre son maitre.

G

Gargouille

Nombre rencontré : 1d6 (2d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Vol : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 4 (2 griffes, morsure, cornes)

Dommages : 1d3/1d3/1d6/1d4

Sauvegarde : G8

Moral : 11

Classe de Trésor : XX

PX : 190

Ces créatures à l'apparence démoniaque possèdent de grandes ailes de chauvesouris, des cornes, des crocs, et des griffes effrayantes. Leur peau a la couleur d'une pierre grisâtre. Étant elles-mêmes de nature magique, les gargouilles ne peuvent être affectées que par les armes magiques et les sorts.

Géant

Géant des collines : Il ressemble à un ogre de grande taille, avec des yeux aux bords rouges, une peau couleur brun rouille ou bronze et des cheveux rouille ou noir. Il porte souvent une arme contondante ou une lance.

Géant de pierre : Ce géant de plus de 4 m a une peau et des yeux gris, ainsi que des cheveux gris-bleu. Il porte un gourdin en pierre et peut aussi lancer à une distance de 90 m des rochers infligeant 3d6 dommages. 50 % du temps, il utilise 1d4 ours comme gardes.

Géant du givre : Il ressemble à un barbare musclé de près de 5,5 m de haut, avec des yeux bleus ou jaune pâle ou bleus et des cheveux blancs parfois teintés de jaune ou de bleu. Il vit souvent dans des cavernes glaciales et parfois dans des châteaux. Il est immunisé aux effets du froid, ce qui comprend le souffle glacial des dragons blancs. Il peut lancer à une distance de 60 m des rochers infligeant 3d6 dommages. Enfin, il utilise des animaux comme gardes : 6d6 loups (1-8 sur 1d10) ou 3d6 ours polaires (9-10 sur 1d10).

Géant du feu : Ce géant de 5 m de haut a les cheveux rouges ou de couleur flamme, une peau noire, des yeux rouges et des dents orange. Il porte souvent une armure, qui peut être en plomb, en bronze, en cuivre, voire en écailles de dragon rouge. L'épée longue est son arme préférée. Il vit dans des châteaux ou de grandes structures en pierre ou en terre cuite. Il peut lancer à une distance de 60 m des rochers infligeant 3d6 dommages. Enfin, il utilise des animaux comme gardes : 3d6 molosses infernaux (1-8 sur 1d10) ou 1d3 hydres (9-10 sur 1d10).

Géant des nuées : Haut de 6 m, ce géant a les cheveux blancs ou bronze et une peau allant du blanc bleuté au bleu pâle. Il aime les habits amples ainsi que les bijoux luxueux et vit dans d'énormes châteaux situés au sommet de montagnes, voire sur des nuages consolidés par magie. Au combat, il utilise souvent un gourdin et peut lancer à une distance de 60 m des rochers infligeant 3d6 dommages. Du fait de son odorat très fin et de sa vue perçante, il n'est surpris que sur un résultat de 1 au test de surprise. Enfin, il utilise des animaux comme gardes : 6d6 worgs si son château est dans les montagnes ; 3d6 faucons géants s'il est dans les nuages.

Géant des tempêtes : Ce géant fait entre 6,5 et 7 m de haut et il est immunisé à toutes les formes d'éclairs, même ceux des dragons bleus. La variété aquatique a la peau, les cheveux, et les yeux verts, alors que la variété terrestre a la peau violette, les yeux violets ou gris et des cheveux d'un noir bleuté.

Ce géant réside dans des endroits reculés : sur des nuages (60 % de chances), dans les montagnes (30 %), ou sous l'eau (10 %). Comme la plupart des autres géants, il utilise des animaux comme gardes : 2d4 griffons à la surface ou 3d6 crabes géants sous l'eau. Il est capable d'invoquer une tempête qui survient au bout d'un tour. En présence d'une tempête, il peut lancer un Éclair 1 fois tous les 5 rounds. Les dommages infligés sont égaux à son total actuel de PV. Un jet de sauvegarde contre les sorts permet de réduire les dommages de moitié.

	Collines	Pierre	Givre	Feu	Nuées	Tempêtes
#M :	1d4 (2d4)	1d2 (1d6)	1d2 (1d4)	1d2 (1d3)	1d2 (1d3)	1 (1d3)
AL :	Chaotique	Neutre	Chaotique	Chaotique	Neutre	Loyal
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA :	4 [15]	4 [15]	4 [15]	4 [15]	4 [15]	2 [17]
DV :	8 (32 PV)	9 (36 PV)	10+1 (41 PV)	11+2 (46 PV)	12+3 (51 PV)	15 (60 PV)
#AT :	1	1	1	1	1	1+ voir plus bas
DG :	2d8	3d6	4d6	5d6	6d6	8d6
SV :	G8	G9	G10	G11	G12	G15
ML :	8	9	9	10	10	10
CT :	XVIII + 5 000 PO				XVIII + 5 000 PO	
PX :	560	1 700	2 400	3 600	3 500	4 200

Gelée ocre

Nombre rencontré : 1 (0)

Alignement : Neutre

Mouvement : 9 m (3 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 5 (20 PV)

Attaques : 1

Dommages : 2d6

Sauvegarde : G3

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 500

Cette amibe géante et gluante libère un liquide acide qui ronge les vêtements, le bois et le cuir au bout de 1 round, mais qui n'affecte pas la pierre ou les métaux. Elle inflige 2d6 dommages à la chair nue et peut se glisser sous les portes et dans les endroits étroits. Si elle est attaquée par des éclairs ou des armes, elle se divise en 1d4 + 1 amibes plus petites, possédant chacune 2 DV et infligeant 1d6 dommages.

Gnoll

Nombre rencontré : 1d6 (3d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 2d4 ou arme + 1

Sauvegarde : G2

Moral : 8

Classe de Trésor : XIX

PX : 47

Ces humanoïdes à tête de hyène ont des dents jaunes et une fourrure d'un brun rougeâtre. Ils errent en tribus éparses. Carnivores nocturnes, ils privilégient les proies intelligentes pour la simple raison qu'elles crient plus fort… Ils utilisent de nombreux types d'armes, et reçoivent un bonus de + 1 aux dommages du fait de leur grande force.

Tout groupe de 20 gnolls est dirigé par un chef possédant 16 PV et qui attaque comme un monstre avec 3 DV.

Gnome

Nombre rencontré : 1d8 (5d8)

Alignement : Loyal, neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : N1

Moral : 8

Classe de Trésor : XX

PX : 10

Les gnomes sont une espèce proche des nains. Ils font en moyenne 1,20 m de haut pour 50 kg. Leur couleur de peau va du cuivre foncé au brun boisé ; leurs cheveux sont plutôt clairs et leurs yeux sont bleus. Les mâles aiment faire pousser de longues barbes. Ils portent souvent des habits de couleur cuir ou terre, parfois décorés de broderies délicates ou de bijoux précieux.

Les gnomes vivent souvent dans de vastes mines, où ils recherchent des métaux et des gemmes. Du fait de leur mode de vie souterrain, ils ont développé une infravision portant à 27 m. Ils apprécient particulièrement les machines : l'arbalète est leur arme de prédilection, même s'ils utilisent les marteaux de guerre pour le combat de mêlée.

S'ils détestent les kobolds et, à un degré moindre, les gobelins, ils considèrent par contre les nains comme de proches parents.

Tout groupe de 20 gnomes comprend un chef ; celui-ci possède 11 PV et combat comme un monstre avec 2 DV. Le grand chef à la tête d'une communauté gnome possède 18 PV, combat comme un monstre avec 4 DV et reçoit un bonus de + 1 aux dommages. 1d6 gardes du corps l'accompagnent : ils possèdent 1d4 + 9 PV et combattent comme des monstres avec 3 DV. En présence d'un grand chef, tous les gnomes ont un moral à 10.

Gobelin

Nombre rencontré : 2d4 (6d10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 1 – 1 (3 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : 7

Classe de Trésor : III (XX)

PX : 5

Les gobelins mesurent entre 90 cm et 1,10 m de haut et pèsent environ 20 kg. Leurs yeux, qui semblent dénués d'intelligence, vont du rouge au jaune. La couleur de leur peau va du jaune au rouge sombre, en passant par tous les tons orangés. Généralement, tous les membres d'une même tribu sont de la même couleur. Ils portent des vêtements de cuir sombre, et préfèrent par les teintes ternes et sales. Ils détestent les nains et les gnomes.

Comme ils passent la plus grande partie de leurs journées sous terre, ils subissent un malus de – 1 à tous leurs jets d'attaque lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil. Leur infravision a une portée de 27 m.

Les gobelins utilisent souvent les worgs comme montures ; il y a 20 % de chances pour qu'un groupe de gobelins compte 25 % de « cavaliers ».

Un roi gobelin attaque comme un monstre de 3 DV et obtient un bonus de + 1 aux dommages qu'il inflige. 2d6 gardes du corps l'accompagnent ; ils attaquent comme des monstres de 2 DV et ont 2d6 PV. En présence d'un roi gobelin, tous les gobelins ont 9 en moral.

Un repaire de gobelins a une Classe de Trésor de XX et les gobelins possèdent plus de trésors si on les rencontre en surface.

Gobelours

Nombre rencontré : 2d4 (5d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 3 + 1 (13 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 2d4 ou arme + 1

Sauvegarde : G3

Moral : 9

Classe de Trésor : XXI

PX : 100

Bien qu'apparentés aux gobelins, les gobelours sont plus grands et poilus. Du fait de leur force considérable, ils obtiennent un bonus de + 1 aux dommages lorsqu'ils utilisent des armes. Malgré leur corpulence, ils s'avèrent très discrets et peuvent surprendre leurs adversaires sur un résultat de 1-3 au test de surprise.

Golem

Le golem est un automate magique. Seuls les clercs et les magiciens les plus puissants sont capables d'en construire un. Les exemples fournis ici ne se veulent pas exhaustifs et le MdT peut bien sûr en inventer d'autres.

Le golem est immunisé aux effets des sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation, ainsi qu'au poison et au gaz. De plus, seules des armes avec un bonus d'au moins + 1 peuvent l'endommager.

Golem d'ambre : Fabriqué à partir de résine fossile, ce golem prend souvent la forme d'un loup ou d'un grand chat. Il peut détecter l'invisibilité à une portée de 18 m et peut traquer n'importe quelle créature.

Golem d'os : Parfois confondu avec un mort-vivant, ce golem de taille humaine a généralement quatre bras, tous pouvant tenir une arme et attaquer à chaque round. Il attaque jusqu'à deux adversaires dans un même round. En plus des immunités communes à tous les golems, il est immunisé aux attaques de feu, de froid et d'électricité.

Golem de bronze : Cet humanoïde géant en bronze dégage une chaleur intense, car l'intérieur de son corps est composé de métal fondu. Du fait de cette chaleur, le simple toucher du golem inflige 1d10 dommages, alors que ses poings puissants infligent 3d10 dommages. Quand une arme en métal touche le golem, une partie du métal fondu asperge l'attaquant, qui subit 2d6 dommages à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort, qui lui permet d'éviter tous les dégâts.

Golem de bois : De la taille d'un halfelin, ce golem pataud est vulnérable au feu ; il subit un malus de – 1 à son initiative et de – 2 à ses jets de sauvegarde. De plus, les attaques de feu lui infligent 1 dommage de plus par dé de dommages lancé.

	Ambre	Os	Bronze	Bois
#M :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	54 m (18 m)	36 m (12 m)	72 m (24 m)	36 m (12 m)
CA :	6 [134]	2 [17]	0 [19]	7 [12]
DV :	10 (40 PV)	8 (32 PV)	20 (80 PV)	2 + 2 (10 PV)
#AT :	3 (2 griffes, morsure)	4 (armes)	1 (poing)	1 (poing)
DG :	2d6/2d6/2d10	Type d'arme	3d10, voir plus bas	1d8
SV :	G5	G4	G10	G1
ML :	12	12	12	12
CT :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	3 800	2 560	6 250	59

Gorgone

Nombre rencontré : 1d2 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (1 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 8 (32 PV)

Attaques : 1 (encornement ou souffle)

Dommages : 2d6 ou pétrification

Sauvegarde : G8

Moral : 8

Classe de Trésor : XVIII

PX : 1560

Ressemblant à un grand taureau recouvert d'écailles rouges, la gorgone mesure 1,8 m de haut, 2,5 m de long, et pèse 2 tonnes. Elle vit dans les prairies ou les collines. Très agressive, elle attaque à vue et tente d'encorner ou de pétrifier ses adversaires. Si elle charge une cible, elle peut doubler les dommages infligés par ses cornes.

L'attaque de souffle de la gorgone est un nuage de gaz de 3 m de large et de 18 m de long. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être pétrifiée. Cette attaque de souffle n'affecte pas la gorgone.

Goule

Nombre rencontré : 1d6 (2d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 2 (8 PV), traité comme 3 en cas de Renvoi des morts-vivants

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d3/1d3/1d3 + paralysie

Sauvegarde : G2

Moral : 9

Classe de Trésor : XXI

PX : 47

Cette créature morte-vivante n'est qu'une parodie de l'humain qu'elle était autrefois. Elle attaque avec ses griffes et sa redoutable morsure. Toute attaque réussie paralyse la victime à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la paralysie. La paralysie de la goule a trois limitations : un sort de Soins Légers l'annule, les elfes sont immunisés contre elle, et elle ne peut affecter des humanoïdes plus grands que des ogres. La goule tentera de paralyser tous les membres d'un groupe afin de pouvoir se repaitre de leur chair à loisir. Tous les humains tués par une goule se relèveront 24 heures plus tard en tant que goules, à moins que le sort Bénédiction ne soit lancé sur leur cadavre.

Sur le tableau de Renvoi des morts-vivants, la goule est considérée comme étant un mort-vivant avec 3 DV en ce qui concerne la difficulté du renvoi, mais la quantité renvoyée est calculée normalement, c'est-à-dire comme un mort-vivant avec 2 DV.

Griffon

Nombre rencontré : 0 (2d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 108 m (36 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 7 (28 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d4/1d4/2d8

Sauvegarde : G4

Moral : 8

Classe de Trésor : XVIII

PX : 440

Le griffon possède l'arrière-train d'un lion, tandis que ses serres, sa tête et ses ailes sont celles d'un aigle géant. Il fait près de 2,5 m de long, pèse 250 kg et l'envergure de ses ailes dorées peut dépasser les 7,5 m de long.

Ce chasseur féroce a un grand appétit pour les chevaux ; s'il en aperçoit un dans un rayon de 36 m, il l'attaquera automatiquement s'il rate son test de moral. Très protecteur envers ses petits, il attaque toute créature qui s'approche trop de ses rejetons. Les œufs de griffons ou les jeunes spécimens peuvent être capturés et dressés afin d'en faire des montures.

H

Halfelin

Nombre rencontré : 3d6 (5d8)

Alignement : Loyal

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1-1 (3 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : H1

Moral : 7

Classe de Trésor : VII (XXI)

PX : 5

Un halfelin fait 90 cm de haut et a des yeux marron ou noir. Il privilégie les habits simples, confortables et pratiques. Les mâles portent souvent des rouflaquettes, mais rarement des barbes ou des moustaches.

Un village typique comprend 30 à 300 habitants (3 × 1d10 × 10) : il est dirigé par un chef de niveau 1d6 + 1 et protégé par une milice de 5d4 individus de 2 DV. La Classe de Trésor de XXI représente le trésor que transportent les halfelins en surface.

Harpie

Nombre rencontré : 1d6 (2d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Vol : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, arme, voir plus bas)

Dommages : 1d4/1d4/1d6, voir plus bas

Sauvegarde : G3

Moral : 7

Classe de Trésor : XX

PX : 80

La harpie possède le buste et le visage d'une femme affreuse tandis que ses pattes et ses ailes sont celles d'un aigle géant. Elle aime hypnotiser les voyageurs avec son chant magique pour ensuite leur infliger des tourments indescriptibles. Un personnage qui entend un tel chant est charmé à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, auquel cas il sera immunisé contre les effets du chant pour le reste de la rencontre. Toute créature charmée par une harpie tentera de se rapprocher d'elle sans l'attaquer. Une fois que la harpie aura fini de s'amuser avec elle, elle la tuera et la mangera.

La harpie bénéficie d'une résistance innée à la magie et obtient un bonus de + 2 à tous ses jets de sauvegarde.

Hippogriffe

Nombre rencontré : 0 (2d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 54 m (18 m)

Vol : 108 m (36 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 3 + 1 (13 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d6/1d6/1d10

Sauvegarde : G2

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 65

Cette créature volante a l'avant du corps et les ailes d'un aigle géant, et la croupe d'un cheval. Un hippogriffe type fait 2,7 m de long, pèse 500 kg et possède des ailes de 6 m de long. Nichant dans les hauteurs des montagnes, il chasse les humanoïdes aussi bien que les pégases, dont il apprécie particulièrement la chair. S'il est capturé et dressé jeune, il pourra servir de monture.

Hobgobelin

Nombre rencontré : 1d6 (4d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 1 + 1 (5 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d8 ou arme

Sauvegarde : G1

Moral : 8

Classe de Trésor : XIX

PX : 15

Ces grands gobelins ont des cheveux allant d'un brun rougeâtre au gris foncé, une peau tirant vers l'orange foncé, des yeux et des dents jaunes.

Les hobgobelins vivent le plus souvent sous terre, mais ils ne subissent pas de malus lorsqu'ils évoluent à la lumière du soleil.

Un roi hobgobelin possède 22 PV, attaque comme un monstre de 5 DV, et obtient un bonus de + 2 aux dommages qu'il inflige. 1d4 gardes du corps l'accompagnent, chacun ayant 3d6 PV et attaquant comme un monstre avec 4 DV. En présence de leur roi, tous les hobgobelins ont un moral de 10.

Homme-arbre

Nombre rencontré : 0 (1d8)

Alignement : Loyal

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 8 (32 PV)

Attaques : 2

Dommages : 2d6/2d6

Sauvegarde : G8

Moral : 6

Classe de Trésor : XX

PX : 1560

Ce monstre ressemble à un arbre de près de 6 m de haut. Ses feuilles, d'un vert profond au printemps et en été, prennent une couleur jaune, orangée ou rouge en hiver et en automne. Ses jambes, lorsqu'elles sont refermées, sont pareilles au tronc d'un arbre ; à une distance de 9 m ou plus, il est presque impossible de le distinguer au repos d'un arbre véritable. De ce fait, il bénéficie de l'effet de surprise sur un résultat de 1-3 au test de surprise.

Un homme-arbre a une durée de vie très longue et prend généralement son temps pour agir (et pour parler !). Il craint le feu et se montrera très prudent en sa présence. Enfin, il peut contrôler deux arbres normaux à une portée de 18 m ; ces arbres animés combattront avec les mêmes caractéristiques que lui, mais avec un mouvement de 9 m (1,5 m). L'homme-arbre peut arrêter ou animer de nouveaux arbres à n'importe quel round.

Homme-lézard

Nombre rencontré : 2d4 (6d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Nage : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 2 + 1 (9 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d6 + 1 ou arme + 1

Sauvegarde : G2

Moral : 12

Classe de Trésor : XIX

PX : 35

Cet humanoïde écailleux a la tête et la queue d'un lézard. Il se repait de la chair d'autres humanoïdes. Il vit en général dans des marais et sur les rivages, mais il s'aventure souvent dans les labyrinthes, surtout ceux qui ont une entrée aquatique.

Il utilise n'importe quel type d'arme, bien qu'il préfère les lances, les tridents et les gourdins. Du fait de sa force considérable, il obtient un bonus de + 1 à ses dommages.

Homme-poisson

Nombre rencontré : 0 (1d20)

Alignement : Neutre

Mouvement : Nage, 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 1 à 4 (4 à 16 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : G1

Moral : 8

Classe de Trésor : XXII

PX : 10/20/50/80

Ce monstre ressemble à un humain de la tête jusqu'à la taille, mais le reste de son corps est celui d'un poisson. Il utilise des armes facilement utilisables dans l'eau, comme les dagues, les lances et les tridents. Vivant exclusivement dans de larges étendues d'eau, il vend parfois du poisson et d'autres produits aquatiques aux villages humains, mais préfère généralement rester isolé. Les villages d'hommes-poissons comprennent habituellement 1d3 × 100 individus.

Tout groupe d'au moins 10 hommes-poissons aura à sa tête un chef avec 2 DV ; un chef avec 4 DV commandera un groupe de 50 individus ou plus. Les jets de sauvegarde d'un chef correspondent à ceux d'un guerrier de niveau identique à ses DV. Des créatures aquatiques peuvent servir de gardes aux communautés d'hommes-poissons.

Humain

	Berserker	Brigand	Pirate
#M :	1d6 (3d10)	0 (1d4 x 10)	0 (spécial)
AL :	Neutre	Chaotique	N ou C
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA :	7 [12]	type d'armure	
DV :	1 + 1 (5 PV)	1 (4 PV)	1 (4 PV)
#AT :	1	1	1
DG :		1d6 ou arme	
SV :	G1	G1	G1
ML :	NA	8	6
CT :	I (XXI)	XXII	XXII
PX :	21	10	10

	Marchand	Nomade
#M :	0 (1d20)	0 (1d4 x 10)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	27 m (9 m)	36 m (12 m)
CA :	5 [14]	type d'armure
DV :	1 (4 PV)	1 (4 PV)
#AT :	1	1
DG :		
SV :	G1	G1
ML :	varie	8
CT :	XXII	XXII
PX :	10	10

Les humains décrits ici sont considérés comme étant des guerriers de niveau 1. Généralement, des individus de niveau plus élevé les dirigeront. Les classes de trésor fournies indiquent le butin que l'on peut récolter dans leurs camps ou repaires, sauf dans le cas des marchands.

Berserkers : Lorsqu'ils combattent d'autres humanoïdes, ces guerriers ressentent une rage meurtrière qui leur donne un bonus de + 2 à leurs jets d'attaque et les fera combattre jusqu'à la mort, rendant les tests de moral inutiles.

Brigands : Ces criminels se sont réunis pour piller et voler. La moitié des brigands rencontrés portent des armures de cuir et des boucliers et sont armés d'épées courtes et d'arcs courts. L'autre moitié est mieux équipée : épées longues, cotte de mailles, bouclier, et montures.

On trouvera un guerrier de niveau 2 pour 20 brigands et 1 de niveau 4 pour 40 brigands. Ces chefs ont des épées longues, des lances, des armures de plaques et montent des chevaux de guerre équipés de barde.

Un camp de brigands rassemble 5d6 x 10 individus ; on trouvera un guerrier de niveau de 5 pour 50 brigands et un guerrier de niveau 9 dirige le camp. Un mage de niveau 8 + 1d2 niveaux peut être présent (1-5 sur 1d10), ainsi qu'un clerc de niveau 8 (1-3 sur 1d10).

Pirates : Une flotte pirate peut se trouver sur n'importe quelle étendue d'eau : lac, mer ou rivière. La taille de la flotte dépend du type de navire : 1d8 navires pour les flottes fluviales, 1d4 pour les flottes de knorrs et de petites galères, et 1d3 pour les galères plus grandes et les navires à voiles. Le nombre de membres d'équipage est déterminé à l'aide des indications données à la page 93.

On compte un guerrier de niveau 4 pour 30 pirates, un de niveau 5 pour 50 pirates, et un de niveau 8 pour 300 pirates. Tout groupe de 300 ou plus est dirigé par un roi pirate (guerrier de niveau 11), qui peut avoir à son service un magicien de niveau 8 + 1d2 (1-15 sur 1d20)

Les pirates sont équipés d'épées de toutes sortes et d'armures de cuir ; 40 % d'entre eux possèdent également des arbalètes.

Ils attaquent les navires ainsi que les villes côtières et leurs navires peuvent mouiller dans des cités malfamées. Ils cachent souvent leur trésor dans un endroit reculé, leur chef détenant généralement la carte de cette cachette. Un groupe de pirates peut avoir 1d4 otages pour lesquels il espère obtenir une rançon.

Marchands : Ces hommes font le commerce de biens, parfois sur de longues distances. Ils ont des montures ainsi que des animaux de bât (1d12), dont le type dépend du terrain. Une caravane marchande sera gardée au minimum par un guerrier de niveau 5. Pour 5 marchands rencontrés, on trouvera 20 guerriers de niveau 1 et 2 guerriers de niveau 2 ou 3. Tous les gardes sont équipés d'épées, d'arbalètes, de dagues et de cottes de mailles.

Nomades : Ils sont organisés en tribus et vivent de chasse et d'élevage. Ils s'établissent dans des camps temporaires comprenant tentes ou autres structures simples pour suivre plus facilement le déplacement du gibier. Ils sont capables d'utiliser n'importe quelle arme ou armure. Un guerrier de niveau 2 dirige un groupe de 25 nomades, et un guerrier de niveau 4 est à la tête d'un groupe de 40 nomades. Tous les nomades sont montés : la moitié d'entre eux aura des arcs, tandis que l'autre moitié disposera de lances.

Hurleur

Nombre rencontré : 1d8 (0)

Alignement : Neutre

Mouvement : 3 m (1 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : voir plus bas

Dommages : Voir plus bas

Sauvegarde : G1

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 65

Ce gros champignon pourpre, que l'on peut trouver dans des souterrains sombres, émet un bruit strident lorsqu'il est dérangé ou qu'il désire attirer des proies. Il émet son cri lorsqu'il détecte soit un mouvement à une portée de 9 m, soit de la lumière à une portée de 18 m. Le cri dure 1d3 rounds ; à chaque round, le cri a 50 % de chances d'attirer un monstre errant, qui arrivera sur place en 2d6 rounds.

Hydre

Nombre rencontré : 1 (1)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 5 à 12 (de 20 à 48 PV)

Attaques : selon le nombre de têtes

Dommages : 1d10 par tête

Sauvegarde : G5 à G12

Moral : 9

Classe de Trésor : XXI

PX : 350 à 2800

L'hydre mesure près de 6 m de long et pèse 2 tonnes. Elle possède 1d8 + 4 têtes ; le nombre de ses DV est égal au nombre de ses têtes. De plus, elle bénéficie du maximum de PV pour chacun de ses DV et ses jets de sauvegarde correspondent à ceux d'un guerrier de niveau égal à ses DV. Lors d'un round, chaque tête tente de mordre un adversaire : le nombre d'attaques d'une hydre est donc égal au nombre de ses têtes. Pour chaque tranche de 8 dommages subis par l'hydre, une des têtes est hors combat. L'hydre meurt lorsque toutes les têtes sont détruites.

K

Kobold

Nombre rencontré : 4d4 (6d10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1d4 PV

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d4 ou arme – 1

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : 6

Classe de Trésor : I (XIII)

PX : 5

Cet humanoïde à tête de chien et aux yeux rouges fait de 60 à 80 cm de haut. La couleur de sa peau écailleuse va d'un brun roux très sombre à un noir rouille. Il porte des habits usés, souvent de couleur rouge ou orange. Il vit exclusivement sous terre et son infravision a une portée de 27 m. Enfin, il est aussi lâche que sadique.

Un chef kobold possède 9 PV et attaque comme s'il avait 2 DV ; 1d6 gardes dévoués l'accompagnent. Chaque garde possède 6 PV et attaque comme un monstre avec 1 + 1 DV. Tous les kobolds en présence du chef kobold ont un moral de 8.

Les kobolds transportent plus de trésors si on les rencontre en surface. La Classe de Trésor de XIII ne s'applique qu'en cas de rencontre en surface ou dans l'antre des kobolds.

L

Lézard géant

	Caméléon à corne	Draco	Gecko	Tuatara
#M :	1d3 (1d6)	1d4 (1d8)	1d6 (1d10)	1d2 (1d4)
AL :		Neutre		
MV :		36 m (12 m)		27 m (9 m)
Vol :	—	63 m (21 m)	—	—
CA :	2 [17]	5 [14]	5 [14]	4 [15]
DV :	5 (20 PV)	4 + 2 (18 PV)	3 + 1 (13 PV)	6 (24 PV)
#AT :	2 (morsure, corne)	1 (morsure)		3 (2 griffes, morsure)
DG :	2d4/1d6	1d10	1d8	1d4/1d4/2d6
SV :	G3	G3	G2	G4
ML :	7	7	7	6
CT :	VI	VI	VI	VII
PX :	350	140	65	320

Caméléon à corne : Faisant plus de 2 m de long, ce lézard peut surprendre sa proie (1-5 au test de surprise) en imitant la couleur, la texture et l'apparence de son environnement. Il dispose de trois attaques spéciales. La première est sa langue collante, qu'il peut étirer à une distance de 1,5 m. Si cette attaque réussit, la victime sera attirée vers la bouche du caméléon et sera mordue (pas de jet d'attaque nécessaire), subissant 2d4 dommages. Le caméléon peut aussi utiliser sa corne pour infliger 1d6 dommages. Enfin, il peut, en cas d'attaque réussie, renverser un adversaire en le frappant avec sa queue ; l'adversaire ne pourra pas attaquer durant ce round.

Lézard draco géant : Ce lézard fait 1,8 m de long et peut planer dans les airs grâce à des plis de peau attachés à des nervures mobiles de son abdomen. Bien qu'il vive principalement à la surface, il s'aventure parfois dans un labyrinthe en quête d'un abri ou de nourriture.

Gecko géant : Ce lézard nocturne fait 1,5 m de long. Il peut grimper des surfaces abruptes et même se déplacer sens dessus dessous, ce qui lui permet de tomber par surprise sur ses proies.

Lézard tuatara géant : Ce lézard carnivore de 2,5 m de long possède d'énormes piquants sur toute la longueur de son dos. Lorsqu'il referme sur ses yeux des membranes spéciales ressemblant à des paupières, il voit par infravision jusqu'à une distance de 27 m.

Licorne

Nombre rencontré : 1d6 (1d8)

Alignement : Loyal

Mouvement : 72 m (24 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 3 (2 sabots, corne)

Dommages : 1d8/1d8/1d8

Sauvegarde : G8

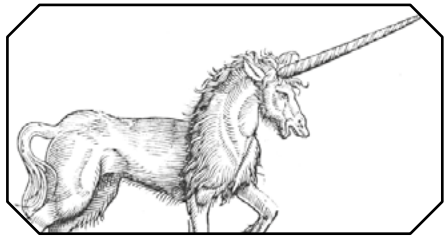
Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 135

Une licorne a des yeux violets, marron, dorés ou d'un bleu profond et sa robe est blanche. Une corne droite et longue sort de son front. Les mâles portent également une barbiche blanche. Un spécimen adulte est approximativement de la même taille qu'un cheval sauvage.

La licorne peut se téléporter 1 fois par jour, éventuellement avec un cavalier, jusqu'à une distance de 120 m. Seules des vierges vertueuses et d'alignement loyal peuvent approcher cette créature timide.



Locuste souterraine

Nombre rencontré : 2d10 (1d10)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (morsure, écrasement, crachat)

Dommages : 1d2/1d4/ voir plus bas

Sauvegarde : G2

Moral : 5

Classe de Trésor : Aucune

PX : 38

La locuste souterraine ressemble à une sauterelle géante de couleur grise et faisant de 30 à 90 cm de long. Elle mange principalement des plantes et tous les champignons pouvant pousser sous terre. Elle est immunisée aux spores de la moisissure jaune et aux poisons similaires.

Elle panique facilement et accomplit des bonds de 18 m dès qu'elle se sent en danger. Cette fuite effrénée peut s'effectuer dans n'importe quelle direction. La moitié du temps, elle fuit vers les personnages et, en cas d'attaque réussie, inflige 1d4 dommages en s'écrasant contre une créature. Toutefois, elle ne prolongera pas le combat et poursuivra sa fuite.

Parfois, une locuste attaquée émettra une plainte aigüe qui attirera l'attention des autres monstres du labyrinthe (20 % de chances). Si elle est obligée de combattre, la locuste peut cracher une substance brune et collante à une distance de 3 m. L'attaque est toujours opposée à une CA de 9 [10], car la substance agit même si elle ne traverse pas l'armure. En cas de réussite, l'adversaire doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être incapable d'agir pendant 1 tour, le temps de s'habituer à l'odeur horrible du crachat. Si la substance n'est pas rincée, toute créature qui s'approche à 1,5 m ou moins de l'individu affecté doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être prise de vomissements..

Loup

	Loup ordinaire	Worg
#M :		
	2d6 (3d6)	1d4 (2d4)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	54 m (18 m)	45 m 15 m)
CA :	7 [12]	6 [13]
DV :	2+2 (10 PV)	4 + 1 (17 PV)
#AT :	1 (morsure)	1 (morsure)
DG :	1d6	2d4
SV :	G1	G2
ML :	8	8
CT :	Aucune	Aucune
PX :	35	140

Loup ordinaire : Réputé pour sa persévérance et sa ruse, le loup est un carnivore qui agit en meute. Les membres d'une meute réduite à trois individus ou moins ou ayant perdu 50 % de ses effectifs voient leur moral réduit à 6. Le loup chasse principalement en surface, mais s'aventure occasionnellement dans des cavernes ou des labyrinthes. Enfin, il peut être dressé comme un chien.

Worg : Le worg est plus grand, plus vicieux et plus intelligent qu'un loup ordinaire. Il vit le plus souvent dans des zones boisées ou montagneuses et s'aventure plus souvent que les loups dans des cavernes ou des labyrinthes. Un rejeton worg peut être dressé comme un chien, mais il est plus difficile à contrôler ; les gobelins l'utilisent comme monture.

Lycanthrope

Le lycanthrope est un humain affligé de la maladie de lycanthropie. Il est capable de prendre la forme d'un animal et d'invoquer une ou deux créatures de cette espèce, qui le rejoindront au bout de 1d4 rounds. Il ne porte jamais d'armure, car cela pourrait gêner son changement de forme. Une fois tué, il reprend sa forme humaine.

L'herbe-aux-loups (ou aconit) constitue une protection efficace : tout lycanthrope touché par cette herbe doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou fuir.

Les chevaux et certains autres animaux peuvent détecter les lycanthropes à proximité ; dans ce cas, ils s'emballeront ou feront preuve de nervosité.

Formes du lycanthrope

Quand un lycanthrope est sous forme humaine, il peut partager certaines caractéristiques subtiles avec l'animal auquel il est lié : oreilles plus larges pour les rats-garous, « marques de naissance » rayées pour les tigres-garous, etc. Un lycanthrope sous forme animale est incapable de parler une langue humaine ; ses moyens de communication se limitent à ceux des animaux de son espèce. Par contre, sous cette forme, le lycanthrope est immunisé aux armes ordinaires ; seules les armes enchantées ou en argent, ainsi que les sorts, peuvent l'affecter.

	Ours-garou	Sanglier-garou	Rat-Garou	Tigre-garou	Loup-garou
#M :	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d8 (2d6)	1d4 (1d4)	1d6 (2d6)
AL :	Neutre	Neutre	Chaotique	Neutre	Chaotique
MV :	36 m (12 m)	45 m (15 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)	54 m (18 m)
CA :	2 [17] /8 [11]	4 [15]/ 9 [10]	7 [12]/9 [10]	3 [16]/ 9 [10]	5 [14]/ 9 [10]
DV :	6 (24 PV)	4 + 1 (17 PV)	3 (12 PV)	5 (20 PV)	4 (16 PV)
#AT :	3 (2 griffes, morsure)	1 (défenses)	1 (morsure ou arme)	3 (2 griffes, morsure)	1 (morsure)
DG :	2d4/2d4/2d8	2d6	1d4 ou arme	1d6/1d6/2d6	2d4
SV :	G6	G4	G3	G5	G4
ML :	10	9	8	9	8
CT :	XX	XX	XX	XX	XX
PX :	1 070	365	95	650	190

La maladie

La victime d'un lycanthrope est contaminée lorsqu'elle a perdu, par griffure ou morsure, 50 % ou plus de son maximum de PV. Au bout de 2d6 jours, la victime deviendra elle-même un lycanthrope du même type que son agresseur. Pendant cette période, elle manifestera des signes de la transformation, en développant les caractéristiques évoquées plus haut. Seul un humain peut devenir lycanthrope ; les semi-humains et autres humanoïdes peuvent contracter la maladie, mais meurent au bout de 2d6 jours au lieu de devenir lycanthropes.

La maladie peut également être héritée : lorsqu'un enfant atteint sa puberté, il a 50 % de chances de devenir un lycanthrope si un de ses parents est lycanthrope, et 100 % si ses deux parents sont lycanthropes. Si les deux parents ne sont pas des lycanthropes du même type, la forme de l'enfant sera déterminée aléatoirement parmi les types des parents. Un sort de Guérison de Maladie lancé par un clerc de niveau 11 ou plus peut soigner un personnage ayant contracté la lycanthropie.

Loup-garou : Sous sa forme animale, le loup-garou ne brille pas par son intelligence, mais il est très rusé. Il se déplace en meutes d'au moins cinq individus, avec un chef de meute qui bénéficie des avantages suivants : 5 DV, 30 PV, et un bonus de + 2 aux jets de dommages.

Ours-garou : Ce lycanthrope très intelligent n'est pas intrinsèquement maléfique et peut se montrer amical si on l'aborde avec prudence. Bien qu'il vive parfois avec les ours normaux, il est de nature solitaire. À l'instar de l'ours ordinaire, l'ours-garou peut, s'il réussit ses deux attaques de griffes lors d'un même round, écraser ses adversaires sous son étreinte et infliger 2d8 dommages.

Rat-garou : Ce lycanthrope intelligent et rusé est capable de parler des langues humanoïdes lorsqu'il est sous forme animale. Du fait de sa discrétion, il surprend ses adversaires sur un résultat de 1-4 (au test de surprise) au test de surprise. Il utilise souvent des armes, même sous forme animale ; toutefois, les dommages des armes ne sont pas pris en compte pour déterminer les dommages pouvant causer la lycanthropie. Mieux vaut donc les noter à part.

Sanglier-garou : Ce lycanthrope aussi agressif que stupide enrage pour un rien ; une fois enragé, il obtient un bonus de + 2 aux jets d'attaque et continue à attaquer jusqu'à sa mort ou celle de ses ennemis.

Tigre-garou : Doué de la grâce naturelle des félins, il n'est pas foncièrement maléfique et s'avère très curieux. Du fait de sa discrétion, il surprend ses adversaires sur un résultat de 1-4 (au test de surprise) au test de surprise.

M

Manticore

Nombre rencontré : 1d2 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 6 + 1 (25 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure) ou 1 (dards)

Dommages : 1d4/1d4/2d4 ou voir plus bas

Sauvegarde : G6

Moral : 9

Classe de Trésor : XIX

PX : 680

Cette créature maléfique se repait de chair humaine ; elle vit généralement dans les montagnes et s'aventure parfois dans des labyrinthes. Elle possède le visage d'un homme, les ailes d'une chauvesouris géante, le corps d'un lion et une longue queue reptilienne qui se termine par 24 dards. La manticore peut lancer 6 dards par round, qu'elle vole ou non. Ces dards ont une portée de 54 m, infligent 1d6 dommages et repoussent au rythme de 2 par jour.

Mammouth

Nombre rencontré : 0 (2d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 15 (60 PV)

Attaques : 2 (défenses) ou 1 (piétinement)

Dommages : 2d6/2d6 ou 4d8

Sauvegarde : G8

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 3 300

Cousin préhistorique de l'éléphant, le mammouth porte une épaisse fourrure hirsute qui lui permet de s'adapter aux climats froids. Si la distance qui le sépare d'un adversaire est suffisante, il peut charger afin de doubler les dommages qu'infligent ses défenses. En mêlée, il préfère piétiner (1-3 sur 1d4) plutôt qu'utiliser ses défenses. Lorsqu'il tente de piétiner un adversaire d'une taille inférieure ou égale à celle d'un humain, il bénéficie d'un bonus de + 4 à son jet d'attaque.

Bien qu'un mammouth ne garde pas de trésor, l'ivoire de ses défenses a de la valeur : chaque défense rapporte 2d4 × 100 PO.

Méduse

Nombre rencontré : 1d3 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 1 (morsure de serpent ou spécial)

Dommages : 1d6, poison

Sauvegarde : G4

Moral : 8

Classe de Trésor : XVII

PX : 245

Une méduse ressemble à une femme humaine avec des serpents vicieux en guise de cheveux. Elle peut tenter de se déguiser en portant une robe à capuche. Tout personnage qui contemple une méduse doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être pétrifié. Afin d'éviter cet effet, un personnage peut regarder une méduse au moyen d'un miroir. Par contre, une méduse qui voit son propre reflet doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être elle-même pétrifiée. Les cheveux serpentins de la méduse, en cas d'attaque réussie, infligent 1d6 dommages et inoculent un puissant poison : la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir au bout de 1 tour. Un personnage qui combat la méduse tout en cherchant à protéger ses yeux subit un malus de – 4 à ses jets d'attaque, alors que la méduse bénéficie d'un bonus de + 2 à ses jets d'attaque. Enfin, la méduse bénéficie d'un bonus de + 2 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Millepatte géant

Nombre rencontré : 2d4 (1d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 9 [10]

Dés de Vie : 1d4 PV

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : Poison

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 6

Long de 30 cm, ce millepatte préfère les endroits sombres et humides. Sa morsure empoisonnée n'inflige pas de blessure, mais la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou tomber horriblement malade pendant 10 jours. Le personnage affecté se déplace à la moitié de sa vitesse normale et ne peut effectuer aucune autre activité physique.

Minotaure

Nombre rencontré : 1d6 (1d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 2 ou 1 (encornement, morsure, arme)

Dommages : 1d6/1d6 ou arme

Sauvegarde : G6

Moral : 12

Classe de Trésor : XX

PX : 570

Cet humanoïde à l'intelligence limitée possède le corps d'un humain et la tête d'un taureau. Il vit habituellement dans des labyrinthes et se nourrit de ceux qui s'y aventurent ; il apprécie particulièrement le gout de la chair humaine.

Le minotaure peut utiliser n'importe quelle arme et reçoit un bonus de + 2 aux jets de dommage des armes. Lors d'un round de combat, il attaque soit avec son arme, soit en encornant et en mordant. D'un courage inébranlable, il n'hésite pas à poursuivre sa proie si elle tente de fuir.

Moisissure jaune

Nombre rencontré : 1d4 (1d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 0

Classe d'Armure : Réussite automatique

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : Spores

Dommages : 1d6 acide

Sauvegarde : G2

Moral : Non applicable

Classe de Trésor : Aucune

PX : 47

La moisissure jaune couvre une zone de 1 m². Elle reste immobile et n'attaque pas, mais si elle est touchée, l'acide qu'elle contient détruit le cuir et le bois et inflige 1d6 dommages à la chair nue. À chaque fois que la moisissure est touchée, elle a 50 % de chances d'éjecter des spores dans une zone de 3 m³. Toute créature comprise dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir de suffocation au bout de 6 rounds. La moisissure jaune est uniquement sensible aux attaques de feu ; une torche peut bruler la moisissure à raison de 1d4 dommages par coup.

Molosse infernal

Nombre rencontré : 2d4 (2d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 3 à 7 (12 à 28 PV)

Attaques : 1 (morsure ou souffle)

Dommages : 1d6 ou voir ci-dessous

Sauvegarde : G3 à G7

Moral : 9

Classe de Trésor : XX

PX : 80/190/500/820/1 140

Le molosse infernal ressemble à un worg au pelage rouge ou brun rougeâtre. Il est immunisé aux effets de tout feu non magique et apprécie les environnements chauds : on peut ainsi le trouver à proximité de zones volcaniques. Il élit aussi souvent domicile dans un labyrinthe.

70 % du temps, un molosse mordra son adversaire, lui infligeant 1d6 dommages. 30 % du temps, il lui soufflera du feu et lui infligera 1d6 dommages par DV qu'il possède. L'adversaire peut réduire les dommages de moitié en réussissant un jet de sauvegarde contre le souffle. Les jets de sauvegarde d'un molosse sont identiques à ceux d'un guerrier du même niveau que ses DV. Enfin, il peut détecter l'invisibilité à une portée de 18 m, avec 75 % de chances de succès.

Momie

Nombre rencontré : 1d4 (1d12)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 5 + 1 (21 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d12, malédiction

Sauvegarde : G5

Moral : 12

Classe de Trésor : XIX

PX : 1 060

La momie hante les vieilles tombes et les ruines perdues. Son apparence est tellement terrifiante que toute créature qui l'aperçoit doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas être immobilisée par la terreur. Cet effet cesse lorsque la momie engage le combat ou sort du champ de vision de la victime.

Lorsque la momie réussit une attaque, elle inflige 1d12 dommages et transmet la pourriture de momie, une malédiction puissante qui empêche la créature affectée de bénéficier de toute forme de soin magique et divise par dix sa vitesse de guérison naturelle. Le sort Délivrance de Malédiction annule cette maladie magique.

Étant une créature morte-vivante, la momie est immunisée aux effets des sorts de Charme, de Sommeil, et d'Immobilisation d'Humanoïdes. De plus, elle ne peut être affectée que par les armes magiques, les sorts et les attaques de feu.

Monstre de rouille

Nombre rencontré : 1d4 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 5 (20 PV)

Attaques : 1

Dommages : Voir plus bas

Sauvegarde : G3

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 500

Ce monstre ressemble à un tatou géant doté d'une longue queue écailleuse. Sa couleur de peau va de jaune fauve pour le ventre à rouge-rouille pour le dos.

Les métaux rouillent au contact de ses antennes ou de sa peau : toute arme ou armure ordinaire en métal devient alors inutilisable. Le monstre se nourrit de la rouille ainsi créée.

Les armes ordinaires n'affectent pas le monstre de rouille, tandis que les armes magiques perdent leur bonus magique (1 à la fois) jusqu'à devenir des armes ordinaires pouvant rouiller au prochain contact. Une arme magique a 10 % de chances par point de bonus magique de résister au contact : par exemple, une dague + 2 a 20 % de chances de rester intact, et donc 80 % de devenir une dague + 1. Lors du prochain coup, la dague + 1 aura 10 % de chances de rester intacte, et donc 90 % de chances de devenir une dague ordinaire. Le coup suivant rendra la dague inutilisable.

Morlock

Nombre rencontré : 1d12 (5d10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : Comme arme

Sauvegarde : G1

Moral : 9

Classe de Trésor : XX

PX : 5

Ces humains troglodytes sont albinos et carnivores ; ils apprécient particulièrement la chair des autres humanoïdes. Ils ne s'aventurent à la surface qu'à la faveur de la nuit et subissent un malus de – 2 sous la lumière du soleil. Leur infravision a une portée de 27 m.

Ils vivent dans des cavernes ou des labyrinthes au sein de communautés de 5d10 individus. Le chef de la communauté combat comme un monstre avec 3 DV, utilise les jets de sauvegarde d'un guerrier de niveau 3 et possède 12 PV.

Les morlocks utilisent n'importe quel type d'arme, mais préfèrent les lances et les épées. S'ils détestent les nains, les gnomes et les néandertaliens, ils se joignent occasionnellement à des groupes d'orques ou de gobelins. Comme les néandertaliens, ils dressent parfois des singes albinos.

Mort-vivant

Les morts-vivants sont une catégorie de monstres incluant entre autres les âmes en peine, les momies, les nécrophages, les spectres, les squelettes, les vampires et les zombis. La plupart de ces monstres sont silencieux lorsqu'ils se déplacent ; tous sont immunisés contre le poison et les effets des sorts de Charme, de Sommeil ou d'Immobilisation d'Humanoïdes.

Mouche carnivore géante

Nombre rencontré : 1d6 (2d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (9 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 1d8

Sauvegarde : G1

Moral : 8

Classe de Trésor : VI

PX : 29

Cette mouche géante carnivore fait près de 90 cm de long. À cause de ses rayures, elle est souvent confondue avec l'abeille tueuse géante. Elle chasse d'ailleurs cette dernière et elle est immunisée contre son poison. Elle se nourrit aussi d'autres animaux et humanoïdes.

Furtive et patiente, la mouche surprend les personnages sur un résultat de 1-4 au test de surprise. Pour attaquer, elle peut accomplir un bond de 9 m et mord ses victimes avec ses énormes mandibules.

Mulet

Nombre rencontré : 1d8 (2d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (coup ou morsure)

Dommages : 1d4 ou 1d3

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 20

Le mulet est le résultat d'un croisement entre une jument et un âne. Particulièrement entêté, il peut donner des coups de patte ou mordre si jamais il est agacé ou énervé.

Il peut porter une charge normale de 90 kg et un maximum de 180 kg. Dans ce dernier cas, sa vitesse de déplacement est réduite à 18 m par tour. Vous pouvez autoriser les personnages à amener des mulets dans les labyrinthes pour aider au transport de l'équipement ou des trésors.

Musaraigne géante

Nombre rencontré : 1d4 (1d8)

Alignement : Neutre

Mouvement : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 2 (morsure)

Dommages : 1d6/1d6

Sauvegarde : G1

Moral : 10

Classe de Trésor : Aucune

PX : 19

La musaraigne géante est un rongeur insectivore et très territorial. Elle ressemble à un rat géant, mais son museau est légèrement plus long et c'est un animal fouisseur avec une vue réduite.

Elle peut bondir jusqu'à 1,5 m de haut et possède une capacité d'écholocalisation similaire à celles des chauvesouris, qui fonctionne jusqu'à une distance de 18 m. Un sort de Silence peut annuler l'écholocalisation (qui repose sur une série de petits couinements) ; l'animal subit alors un malus de – 4 à ses jets d'attaque et sa CA passe à 8 [11].

La musaraigne géante obtient automatiquement l'initiative lors du premier round de combat et bénéficie d'un bonus de + 1 au round suivant. Comme elle est aussi féroce qu'intimidante, tout adversaire avec 3 DV ou moins doit fuir s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort.

N

Nain

Nombre rencontré : 1d6 (5d8)

Alignement : Loyal, neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d8 ou arme

Sauvegarde : N1

Moral : 8

Classe de Trésor : XVI

PX : 10

Le PNJ nain type fait 1,20 m de haut et pèse 75 kg. Sa couleur de peau va du bronze à un brun très sombre. Ses cheveux sont le plus souvent noirs, gris ou bruns. Il aime porter des habits simples et fonctionnels, souvent de couleur terre. Il déteste les gobelins et les attaque à vue.

Un chef de niveau 1d6 + 2 dirige tout groupe de 20 nains ou plus. Ce chef a 5 % de chances par niveau de posséder au moins un objet magique n'étant pas un bâton, une baguette, un sceptre ou parchemin de sorts. En présence de leur chef, les nains ont un moral de 10.

Néandertalien

Nombre rencontré : 1d10 (4d10)

Alignement : Loyal

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 2d4 ou arme

Sauvegarde : G2

Moral : 7

Classe de Trésor : XX

PX : 20

Le néandertalien possède un visage prognathe et un corps trapu. Si les humains le trouvent brutal et primitif, il est cependant aussi intelligent qu'eux. Il dresse des singes albinos comme animaux de compagnie ou gardiens de ses antres et il révère les ours des cavernes, qu'il chasse pour des raisons religieuses ou pour accomplir des rites de passage. Il déteste les kobolds, les gobelins et les morlocks, mais apprécie la compagnie des nains et des gnomes.

Un groupe de néandertaliens comprend généralement 1d4 × 10 individus, équipés de lances et d'armes avec une lame en pierre ; le chef est l'individu le plus fort du groupe et possède 6 DV.

Nécrophage

Nombre rencontré : 1d6 (1d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : 1

Dommages : drain d'énergie

Sauvegarde : G3

Moral : 12

Classe de Trésor : XXI

PX : 95

Ce mort-vivant était autrefois un humain ou un semi-humain ; son aspect est le reflet malfaisant de ce qu'il était de son vivant. Il attaque en touchant sa victime et en lui drainant 1 niveau ou DV. Par exemple, un monstre avec 3 DV n'a plus que 2 DV s'il est drainé, et un personnage de niveau 4 n'est plus que de niveau 3. Tout humain ou semi-humain réduit au niveau 0 meurt et se transforme en nécrophage en 1d4 jours. Le nécrophage ne peut être blessé que par des sorts et des armes magiques ou en argent. De plus, il est immunisé aux effets des sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation d'Humanoïdes.

Nixe

Nombre rencontré : 0 (2d20)

Alignement : Neutre

Mouvement : Nage, 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d4

Sauvegarde : E1

Moral : 6

Classe de Trésor : XXI

PX : 16

La nixe est une créature aquatique de 1 m de haut apparentée aux dryades. Elle vit le plus souvent dans les lacs, les étangs ou les rivières. Si dix nixes sont rassemblées en un même lieu, elles peuvent unir leur énergie magique pour lancer un sort de Charme sur une créature. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; en cas d'échec, elle est amenée dans le domaine des nixes et sera à leur service pendant douze mois. Heureusement, toute nixe est capable de lancer le sort Respiration Aquatique, qui dure vingt-quatre heures.

La nixe attaque avec des armes minuscules et peut invoquer un poisson géant (perche) qui possède les caractéristiques suivantes : AL N, MV 36 m (12 m), CA 7 [12], DV 2, #AT 1, DG 1d6, SV G1, ML 8.

Nuée d'insectes

Nombre rencontré : 1 nuée (3 nuées)

Alignement : Neutre

Mouvement : 9 m (3 m), Vol : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de vie : 2 à 4 (8 à 16 PV)

Attaques : 1

Dommages : 2 PV

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : 11

Classe de Trésor : Aucune

PX : 29/65/135

Cette nuée est formée de petits insectes — volants ou non — pouvant mordre ou piquer : abeilles, guêpes, fourmis, etc. Une nuée attaque pour protéger son nid ou parce qu'elle a été stimulée par quelque chose, comme une odeur ou une lumière. Elle est traitée comme un nuage de 3 m × 9 m et peut donc couvrir plusieurs personnages. Elle inflige automatiquement (sans jet d'attaque) 2 dommages à tout personnage affecté, et 4 dommages à ceux qui ne portent pas d'armure. Si un personnage parvient à sortir de la nuée, des insectes resteront accrochés à lui et lui infligeront des dommages pendant 3 rounds. Toutefois, le personnage peut se jeter à l'eau : après avoir infligé des dommages pendant 1 round, les insectes mourront. Une nuée qui aura subi des dommages poursuivra un personnage en fuite, à moins que celui-ci sorte de son champ de vision. Les armes ou la fumée n'endommagent pas la nuée, mais peuvent la repousser. Le feu, par exemple celui d'une torche, lui inflige 1d4 dommages. D'autres attaques de feu ou de froid sont aussi susceptibles de la blesser, tandis qu'un sort de Sommeil endormira tous les insectes.

O

Ogre

Nombre rencontré : 1d6 (2d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 + 1 (17 PV)

Attaques : 1 (gourdin)

Dommages : 1d10

Sauvegarde : G4

Moral : 10

Classe de Trésor : XX + 1 000 PO

PX : 140

L'ogre adulte peut atteindre 3 m de haut et ressemble à un immense humain à la peau brune ou jaune terne. Ses habits se résument à des fourrures ou à des peaux mal tannées, ce qui n'améliore pas son odeur naturellement repoussante !

L'ogre méprise les néandertaliens et les attaque à vue. En général, il vit dans des abris rocheux ou dans des grottes et s'aventure dans des labyrinthes. Les ogres rencontrés loin de leur antre portent des sacs contenant 1d6 × 100 PO.

Ombre

Nombre rencontré : 1d8 (1d12)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 2 + 2 (10 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d4, spécial

Sauvegarde : G2

Moral : 12

Classe de Trésor : XVII

PX : 83

Bien que l'ombre ressemble à un fantôme, elle n'est pas une créature morte-vivante. La capacité de renvoi des morts-vivants du clerc ne l'affecte donc pas. Elle ne peut être blessée que par des armes magiques et des sorts et elle est immunisée aux sorts de Charme et de Sommeil.

Très silencieuse et difficile à détecter, l'ombre surprend ses adversaires avec un résultat de 1-5 au test de surprise. Une attaque réussie inflige 1d4 dommages à la victime et lui draine 1 point de FOR pendant 8 tours. Si la force de la victime est réduite à 0, celle-ci se transforme de façon permanente en ombre.

Orque

Nombre rencontré : 2d4 (1d6 x 10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : G1

Moral : 8

Classe de Trésor : XIX

PX : 10

Ces humanoïdes ont un visage porcin, des yeux rougeâtres et, le plus souvent, des cheveux noirs. Les mâles atteignent 1,8 m de haut, les femelles étant légèrement plus petites. Ils préfèrent porter des habits aux couleurs criardes selon les standards humains, comme le rouge sang, le jaune moutarde ou le violet. Leur équipement est sale et mal entretenu.

Les orques sont avant tout des troglodytes et n'apprécient pas la lumière du soleil, qui inflige un malus de – 1 à leurs jets d'attaque ; de ce fait, ils s'aventurent seulement de nuit à la surface. Ils sont capables d'utiliser n'importe quel type d'arme à distance ou de mêlée. Leur cupidité et leur cruauté en font des mercenaires de choix pour tout dirigeant chaotique.

Un groupe d'orques aura un chef avec 8 PV et un bonus de + 1 aux jets de dommage. Si le chef meurt, le moral des autres orques baisse à 6.

Les orques sont organisés en tribus rivales portant des noms tels que « tribu de l'Œil Vil » ou « tribu du Crâne Sanglant ». Ces tribus coopèrent rarement, à moins d'être unies sous la férule d'un chef puissant. Elles comprennent approximativement le même nombre de mâles et de femelles, et autant d'enfants que d'adultes. Le chef tribal combat comme un monstre avec 4 DV et possède 15 PV. De plus, il reçoit un bonus de + 2 à son jet de dommages. Toute tribu avec 20 orques ou plus a 60 % de chances de compter un ogre en son sein, et 10 % de chances d'avoir un troll.

Ours

Ce dangereux prédateur peut vivre dans bien des climats différents. Il attaque à la fois avec ses deux griffes et sa morsure ; si les deux griffes touchent successivement dans un round, il peut également étreindre le personnage et lui infliger ainsi 2d8 dommages supplémentaires.

Les ours sont omnivores, mais certaines races d'ours, comme le grizzli, ont un régime plutôt carnivore.

Ours noir : Cet ours au pelage noir fait environ 1,80 m de haut et se nourrit de fruits et de plantes plutôt que de viande. Il n'engagera le combat que contraint et forcé, mais protègera férocement sa progéniture.

Ours des cavernes : Cet ours immense fait plus de quatre mètres de haut et vit dans des cavernes. Il apprécie particulièrement la chair d'humanoïdes. Il est capable de suivre une créature blessée grâce à l'odeur du sang.

Ours grizzli : Le grizzli a un pelage roux ou brun qui blanchit avec l'âge. Il fait un peu moins de trois mètres de haut. Il est plus agressif que l'ours noir et se nourrit surtout de viande.

Ours polaire : Cet ours vit dans des zones très froides, souvent proches de la mer. Il fait en moyenne plus de trois mètres de haut et se nourrit presque exclusivement de viande. C'est un bon nageur et il se déplace sans problème sur la neige ou la glace épaisse.

	Ours noir	Ours des cavernes	Grizzli	Ours polaire
#M :	1d4 (1d4)	1d2 (1d2)	1 (1d4)	1 (1d2)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA :	6 [13]	5 [14]	6 [13]	6 [13]
DV :	4 (16 PV)	7 (28 PV)	5 (20 PV)	6 (24 PV)
#AT :	3 (2 griffes, morsure)	3 (2 griffes, morsure)	3 (2 griffes, morsure)	3 (2 griffes, morsure)
DG :	1d3/1d3/1d6	1d3/1d3/1d6	1d3/1d3/1d6	1d3/1d3/1d6
SV :	G2	G3	G2	G3
ML :	7	9	8	8
CT :	VI	VII	VI	VI
PX :	135	790	350	570

Ours-hibou

Nombre rencontré : 1d4 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 5 (20 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d8/1d8/1d8

Sauvegarde : G3

Moral : 9

Classe de Trésor : XX

PX : 350

Selon les rumeurs, cette créature dotée du corps d'un ours et de la tête d'un hibou serait le produit d'expérimentations magiques. Son pelage va du brun sombre au brun jaunâtre tandis que son bec est de couleur ivoire. Un mâle adulte peut atteindre 2,5 m de haut et peser jusqu'à 700 kg. Les aventuriers qui ont survécu à une rencontre avec un ours-hiboux parlent souvent de la folie bestiale qui émane de ses yeux rouges. Ce carnivore maléfique vit dans des zones boisées, des cavernes ou des labyrinthes. Comme l'ours, il peut étreindre un adversaire, infligeant 2d8 dommages supplémentaires s'il parvient à le toucher avec ses deux pattes antérieures dans un même round.

P

Pégase

Nombre rencontré : 0 (1d12)

Alignement : Loyal

Mouvement : 72 m (24 m)

Vol : 144 m (48 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 2 +2 (10 PV)

Attaques : 2 (sabots)

Dommages : 1d6/1d6

Sauvegarde : G2

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 35

Ce magnifique cheval ailé sert parfois la cause du bien. Bien que très prisé comme monture, il est aussi sauvage que timide. Il est presque impossible à dresser une fois adulte ; s'il est jeune, il peut être dressé pour servir de monture, mais il n'acceptera comme cavaliers que des personnages loyaux. Il évite les hippogriffes, qui sont ses prédateurs.

Pieuvre géante

Nombre rencontré : 0 (1d2)

Alignement : Neutre

Mouvement : Nage, 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 8 (32 PV)

Attaques : 8 (tentacules) ou 1 (morsure)

Dommages : 1d3 (par tentacule)/1d6

Sauvegarde : G4

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 2060

Ce prédateur agressif et très territorial vit dans les mers tempérées ou tropicales. Ses tentacules atteignent 3 m de long et sont recouverts de piques et de ventouses aux bords pointus. En cas d'attaque réussie, les tentacules étreignent la créature ciblée, chacun lui infligeant 1d3 dommages tous les rounds. Pour chaque tentacule qui l'étreint, la créature subit un malus cumulatif de – 1 à son jet d'attaque : ainsi, une créature étreinte par quatre tentacules a un malus de – 4. Il est possible de trancher un tentacule en lui infligeant 6 dommages ou plus en un seul coup.

Une pieuvre géante peut s'enfuir si jamais elle perd le combat : elle se déplacera alors au triple de sa vitesse normale et couvrira sa fuite en libérant un nuage d'encre noire dans un rayon de 12 m.

Pixie

Nombre rencontré : 2d4 (1d4 x 10)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1 (dague)

Dommages : 1d4

Sauvegarde : E1

Moral : 7

Classe de Trésor : III + IV

PX : 13

Ce cousin des elfes fait 30 à 60 cm de hauteur et il est pourvu d'ailes translucides. Ses ailes étant fragiles, il doit rester 1 tour sur ses pieds pour 3 tours passés à voler. Il est naturellement invisible, mais peut se rendre visible à volonté. Le sort Détection de l'Invisibilité signale sa présence.

À la différence du sort Invisibilité, le pixie reste invisible s'il attaque. Grâce à cet avantage, il bénéficie de l'effet de surprise : un adversaire ne pourra pas l'attaquer lors du premier round de combat. Toutefois, au round suivant, l'adversaire sera capable de remarquer les ombres et déplacements d'air et pourra ainsi combattre avec un malus de – 2 à son jet d'attaque.

	Poisson-chat	Piranha	Poisson-pierre	Esturgeon
#M :	0 (1d2)	0 (2d4)	0 (2d4)	0 (1)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	27 m (9 m)	45 m (15 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
CA :	4 [15]	6 [13]	7 [12]	0 [19]
DV :	8 + 3 (35 PV)	3 + 3 (15 PV)	5 + 5 (25 PV)	10 + 2 (42 PV)
#AT :	5 (morsure, 4 barbillons)	1 (morsure)	4 (dorsales)	1 (morsure)
DG :	2d8/1d4 (chaque barbillon)	1d8	1d4 x 4 (chaque dorsale), poison	2d10
SV :	G4	G2	G3	G5
ML :	8	7	8	9
CT :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	620	65	460	1 700

Pouding noir

Nombre rencontré : 1 (0)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 10 (40 PV)

Attaques : 1

Dommages : 3d8

Sauvegarde : G5

Moral : 12,

CT : Aucune

PX : 3100

Cette masse noire et visqueuse se répand sur les corridors des labyrinthes, mangeant tout ce qui est sur son chemin. Elle est capable de se déplacer non seulement sur le sol, mais aussi sur les murs ou les plafonds ; elle peut même se compresser suffisamment pour s'infiltrer à travers de petites fissures ou sous une porte. Seul le feu peut endommager cette créature ; une épée enflammée lui inflige le maximum de dommages. Si on l'attaque avec d'autres armes, elle se divise en plusieurs spécimens de masse réduite : chaque attaque réussie crée un pouding plus petit qui possède 2 DV et inflige 1d8 dommages.

Poisson géant

Poisson-chat géant : Long de 4,5 m, ce poisson sans écailles, de couleur cendrée, est à la fois un charognard et un prédateur. Ses deux moyens d'attaque sont sa morsure et ses barbillons, qui évoquent les moustaches d'un chat.

Piranha géant : Ce poisson géant vit dans des eaux chaudes et peut atteindre 1,5 m de longueur. Il attaque presque tout ce qui bouge ; si son ennemi est blessé, l'odeur du sang l'excite tellement qu'il combat avec un moral de 12. Jusqu'à 8 piranhas peuvent attaquer une cible en même temps.

Poisson-pierre géant : Ce poisson placide se camoufle particulièrement bien lorsqu'il reste près d'une surface rocheuse : un observateur a seulement 30 % de chances de le distinguer. Il n'attaque que s'il est provoqué ; celui qui est touché par ses dorsales empoisonnées meurt à moins de réussir à un jet de sauvegarde contre le poison. Si une créature touche un poisson-pierre par mégarde (en le prenant pour une roche, par exemple), aucun jet d'attaque n'est requis.

Esturgeon géant : Cet immense poisson gris peut atteindre 9 m de longueur. Si son jet d'attaque est supérieur ou égal à 18, il avale sa victime. Une créature avalée subit 2d6 dommages par round et sera paralysée si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde contre la paralysie. Si elle n'est pas paralysée, elle peut attaquer à l'intérieur de l'esturgeon avec un malus de – 4 à son jet d'attaque contre une CA de 7 [12].

Prédateur invisible

Nombre rencontré : 1 (1)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 8 (32 PV)

Attaques : 1

Dommages : 4d4

Sauvegarde : G8

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 215

Le prédateur invisible est une créature magique provenant d'un autre Plan. Il sert parfois des magiciens, qui l'invoquent avec le sort Prédateur Invisible afin de lui faire accomplir des tâches particulières. Un prédateur invoqué ne répond qu'à son invocateur et lui obéira jusqu'à l'accomplissement de la tâche qui lui a été confiée. Il exécutera la tâche même s'il doit parcourir des centaines ou des milliers de kilomètres. Cependant, il n'apprécie pas les missions prolongées ou complexes, dont il cherchera à détourner les instructions.

Le prédateur peut être banni et renvoyé sur son Plan d'origine. Les créatures incapables de détecter l'invisibilité seront surprises avec un résultat de 1-5 au test de surprise.

Ptérodactyle

	Ptérodactyle	Ptéranodon
#M :	0 (2d4)	0 (1d4)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	54 m (18 m)	108 m (36 m)
CA :	7 [12]	6 [13]
DV :	1 (4 PV)	5 (20 PV)
#AT :	1 (morsure)	1 (morsure)
DG :	1d3	1d12
SV :	G1	G3
ML :	7	8
CT :	Aucune	VII
PX :	10	200

Ce reptile volant préhistorique réside généralement dans des environnements chauds ou tropicaux.

Ptérodactyle : Ses ailes font 2,5 à 3 m de long. Il plane à la recherche de proies au sol, et attaque habituellement les créatures allant jusqu'à la taille d'un halfelin. Il ne s'en prendra aux proies plus grandes que s'il est particulièrement affamé.

Ptéranodon : C'est un ptérodactyle géant, avec une envergure de 7,5 m de long. Il attaque les grands animaux, ce qui inclut les créatures de taille humaine.

R

Rat

	Commun	Géant
#M :	5d10 (2d10)	3d6 (3d10)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	18 m (6 m)	36 m (12 m)
CA :	9 m (3 m)	18 m (6 m)
DV :	9 [10]	7 [12]
#AT :	1 PV	1d4 PV
DG :	1 (morsure, par groupe)	1 (morsure)
SV :	1d6, maladie	1d3, maladie
ML :	Humain de niveau 0	G1
CT :	5	8
PX :	XI	XX
PX :	6	6

Les rats sont des rongeurs omnivores qui se repaissent des déchets humains en bordure des habitations. Ces habiles nageurs se sentent à l'aise dans les égouts, les cavernes humides et les marais, mais ils craignent les flammes.

Ce sont aussi des vecteurs de nombreuses maladies : tout personnage mordu par un rat a 5 % de chances de contracter une maladie. Un jet de sauvegarde contre le poison est autorisé, mais en cas d'échec, la maladie tue le personnage au bout de 1d6 jours. En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage est alité pendant 30 jours : à la fin de cette période, la maladie a 25 % de chances de s'avérer fatale. Le sort Guérison de Maladie soigne cette infection.

Rats communs : Leur taille va de 15 à 60 cm et ils peuvent être noirs, bruns ou gris. Ils vivent en groupes parfois très importants. Les groupes de rats ont droit à une attaque pour 10 individus, infligeant 1d6 dommages à chaque coup réussi. Un groupe de rats peut grimper sur le personnage et le faire tomber si celui-ci ne réussit pas un jet de sauvegarde contre la paralysie. Le personnage est incapable d'attaquer tant qu'il est à terre ; il pourra se relever le round suivant, mais devra effectuer un nouveau test s'il est toujours couvert de rats.

Rats géants : Ces rats font au moins 90 cm de long et vivent dans les ordures ; on peut les trouver aussi parmi les déchets qui s'accumulent souvent dans les labyrinthes. À la différence des rats communs, ils attaquent individuellement.

Requin

	Requin Bouledogue	Requin Mako	Grand requin blanc
#M :	0 (3d6)	0 (2d6)	0 (1d4)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	54 m (18 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
CA :	4 [15]	4 [15]	4 [15]
DV :	2 (8 PV)	4 (16 PV)	8 (32 PV)
#AT :	1 (morsure)	1 (morsure)	1 (morsure)
DG :	2d4	2d6	2d10
SV :	G1	G2	G4
ML :	7	7	7
CT :	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	29	135	1 060

Les requins sont des prédateurs redoutables qui compensent leur manque d'intelligence par leur ruse. Dès qu'ils flairent le sang dans l'eau (à une portée de 100 m), ils combattront jusqu'à la mort sans avoir à effectuer de test de moral.

Requin bouledogue : De couleur brune, ce requin fait 1,5 m de long.

Requin mako : De couleur grise ou fauve, ce requin de près de 4 m de long attaque les grandes proies.

Grand requin blanc : De couleur argentée avec un ventre blanc, ce requin peut dépasser les 10 m de long. Il est capable d'attaquer des navires faisant la moitié de sa taille.

Rhagodessa géant

Nombre rencontré : 1d4 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 4 + 2

Attaques : 1 (patte ou morsure)

Dommages : 0 ou 2d8

Sauvegarde : G2

Moral : 9

Classe de Trésor : VI

PX : 215

Cet arachnide carnivore nocturne fait 1,8 m de long et ressemble à une araignée dotée d'immenses mandibules. Son thorax est de couleur noisette et le reste de leur corps est de couleur fauve ou moutarde. Ses pattes avant ont des sortes de ventouses, qui lui permettent de grimper aux murs.

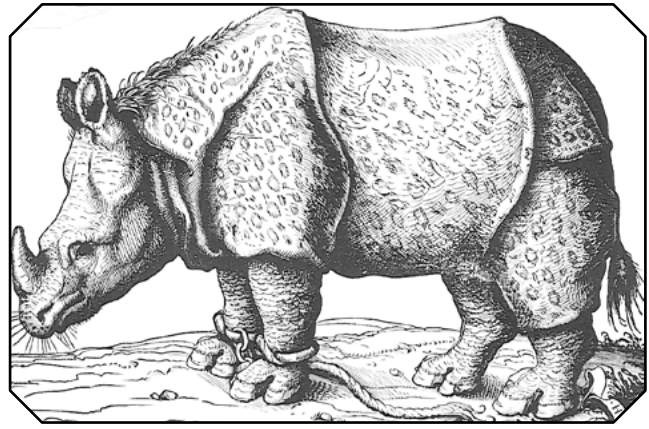
Les ventouses n'infligent pas de dommages, mais, si le jet d'attaque réussit, elles attirent l'adversaire vers les mandibules, qui infligeront automatiquement 2d8 dommages au round suivant.

Rhinocéros

	Ordinaire	Laineux
#M :	0 (1d12)	0 (1d8)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA :	5 [14]	4 [15]
DV :	6	8
#AT :	1 (coup de corne ou piétinement)	
DG :	2d4 ou 2d8	2d6 ou 2d12
SV :	G3	G4
ML :	6	6
CT :	Aucune	Aucune
PX :	570	1 060

Le rhinocéros a mauvais caractère et charge sans sommation les intrus. Il inflige des dommages doubles lorsqu'il charge. Un troupeau de ces créatures fuira dans une direction aléatoire s'il se sent menacé.

Rhinocéros laineux : Cet ancêtre du rhinocéros actuel est plus grand que son descendant et il est recouvert d'un pelage dense et rugueux.



Roc

	Petit	Grand	Géant
#M :	0 (1d12)	0 (1d8)	0 (1)
AL :	Loyal	Loyal	Loyal
MV :	18 m (6 m)	18 m (6 m)	18 m (6 m)
Vol :	150 m (50 m)	150 m (50 m)	150 m (50 m)
CA :	4 [15]	2 [17]	0 [19]
DV :	6 (24 PV)	12 (48 PV)	36 (144 PV)
#AT :	3 (2 griffes, morsure)		
DG :	1d4 + 1/1d4 + 1/2d6	1d8 /1d8 /2d10	3d6 /3d6 /8d6
SV :	G3	G6	G9
ML :	8	9	10
CT :	XIV	XIV	XIV
PX :	320	1 200	6 750

Le roc est un oiseau géant qui ressemble à l'aigle. Il vit dans les hauteurs et les environnements chauds. Son immense appétit l'amène à se nourrir de grands mammifères comme des chevaux ou des bovins. Il chasse à la manière des aigles, en piquant vers sa proie pour l'attraper avec ses serres.

Un nid de rocs a 50 % de chances de contenir 1d6 œufs ou 1d4 oisillons. Le roc défendra coute que coute son nid. Les œufs ou oisillons capturés pourront être dressés afin d'en faire des montures. Étant d'alignement loyal, le roc subira un malus de – 2 à son test de réaction s'il rencontre un personnage chaotique et un malus de – 1 s'il rencontre un personnage neutre.

S

Salamandre

	Feu	Givre
#M :	1d4+1 (2d4)	1d4 (1d3)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA :	2 [17]	3 [16]
DV :	8	12
#AT :	3 (2 griffes, morsure)	5 (5 griffes, morsure)
DG :	1d4/1d4/1d8	1d6 (chaque griffe)/2d6
SV :	G8	G12
ML :	8	9
CT :	XVII	XVIII
PX :	2 560	5 200

Salamandre du feu : Faisant de 3,5 à 4 m de haut, cette créature a une apparence reptilienne, avec des écailles rouges et quatre membres. Une chaleur terrible émane d'elle : toutes les créatures vulnérables au feu dans un rayon de 6 m subissent 1d8 dommages par round. Les armes non magiques et les attaques de feu ne l'affectent pas, pas plus que les sorts de Sommeil ou de Charme. Elle vit dans des régions très chaudes et arides, voire dans la lave des volcans.

Salamandre du givre : Vivant dans les régions froides, cette créature ressemble à une salamandre du feu, mais possède six membres et sa couleur est blanche ou blanc bleuté. Elle attaque avec ses quatre griffes de devant et sa morsure. De plus, elle émet un froid glacial qui inflige 1d8 dommages par round à toutes les créatures vulnérables au froid dans un rayon de 6 m. Enfin, elle est immunisée aux armes non magiques, aux attaques de froid et aux sorts de Sommeil ou de Charme.

Ces deux variétés de salamandres se détestent et s'attaquent à vue.

Sangsue géante

Nombre rencontré : 0 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 6

Attaques : 1 (ponction de sang)

Dommages : 1d6

Sauvegarde : G3

Moral : 10

Classe de Trésor : Aucune

PX : 570

Cette créature visqueuse, de couleur brune, mesure près de 1,2 m de long. Elle vit dans des marais et autres étendues d'eau stagnante.

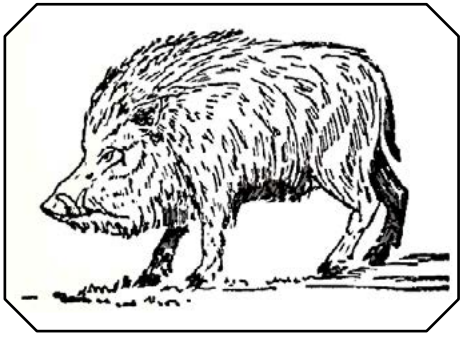
Lorsqu'elle réussit une attaque, elle fixe sa bouche ronde et dentelée sur sa victime puis lui suce le sang à raison de 1 PV par round. Une fois fixée, elle ne lâchera prise qu'à la mort de la victime ou à la sienne.

Sanglier

	Ordinaire	Géant
#M :	1d6 (1d6)	1d4 (1d4 + 1)
AL :	Neutre	Neutre
MV :	45 m (15 m)	36 m (12 m)
CA :	7 [12]	6 [13]
DV :	3	5
#AT :	1 (défenses)	
DG :	2d4	3d4
SV :	G2	G5
ML :	9	9
CT :	Aucune	Aucune
PX :	65	350

Sanglier ordinaire : Cet omnivore peut vivre dans des environnements et des climats très divers, mais préfère les zones boisées. En général, il ne cherche pas à ouvrir les hostilités, à moins d'avoir été provoqué ou de devoir défendre ses marcassins.

Sanglier géant : Faisant environ neuf mètres de long, il est bien plus agressif que les sangliers ordinaires : il attaque au moindre signe de provocation, voire à vue, et il apprécie la chair des humanoïdes. Il se retrouve parfois en compagnie de sangliers démons. Selon les rumeurs, une variété de sanglier géant vivrait dans les régions froides.



Sanglier démon

Nombre rencontré : 1d4 (1d4)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Sanglier : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 3 [16]/9 [10]

Dés de Vie : 9 (36 PV)

Attaques : 1 (défenses ou arme)

Dommages : 2d6 ou arme

Sauvegarde : G9

Moral : 10

Classe de Trésor : XX

PX : 2 400

Le sanglier démon est une variante plus puissante du sanglier-garou. Comme il se repait de chair humaine, il s'installe à proximité des communautés humaines. Sous sa forme humaine, il parait aussi énorme que grotesque, et il est véritablement immense sous sa forme de sanglier. Comme les autres lycanthropes, il peut transmettre sa maladie (voir page XX) et seules les armes magiques ou en argent peuvent l'endommager. Il peut utiliser trois fois par jour une capacité naturelle semblable au sort Charme-personne. Les victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de – 2.

Un sanglier démon a 75 % de chances d'avoir avec lui trois esclaves humains ensorcelés qui, du fait de leur servitude psychique, sont incapables de lancer des sorts.

Scarabée géant

	de feu	Cracheur	Carnivore
#M :	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA :	4 [15]		3 [16]
DV :	1 + 2 (6 PV)	2 (8 PV)	3 + 1 (13 PV)
#AT :	1 (morsure)	1 (morsure)	1 (morsure)
DG :	2d4	1d6 ou jet toxique	2d6
SV :	G1	**G1**	**G1**
ML :	7	8	9
CT :	Aucune	Aucune	VI
PX :	15	38	65

Scarabée de feu : Ce scarabée troglodyte et nocturne fait environ 80 cm de long. Il possède deux organes lumineux sur la tête et un sur l'abdomen. Ces organes éclairent dans un rayon de 3 m ; s'ils sont retirés de la carcasse du scarabée, ils continueront d'éclairer pendant 1d6 jours.

Scarabée cracheur : Ce scarabée de 90 cm de long peut cracher un jet toxique à une distance de 1,5 m, qui inflige des brulures et des cloques à la créature touchée. Celle-ci subit un malus de – 2 aux jets d'attaque pendant une journée ou jusqu'à recevoir des Soins Légers.

Scarabée carnivore : Ce scarabée de presque 4 m de long est pourvu d'une corne de 2,5 m qui lui sert d'arme. Il se nourrit principalement de feuilles, de plantes, de fruits et autres végétaux, mais il est très territorial et se montrera très agressif s'il se sent menacé.

Scorpion géant

Nombre rencontré : 1d6 (1d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaques : 3 (2 pinces, dard)

Dommages : 1d10/1d10/1d4, poison

Sauvegarde : G2

Moral : 11

Classe de Trésor : VII

PX : 190

Le scorpion géant fait près de 1,8 m de long. On peut le trouver dans des labyrinthes, des abris rocheux, des ruines ou des environnements chauds. S'il réussit à frapper un adversaire avec une de ses pinces, le jet d'attaque du dard recevra un bonus de + 2. Une créature piquée par le dard meurt si elle rate un jet de sauvegarde contre le poison.

Serpent

Cobra cracheur : Comme la plupart des serpents, ce cobra de 30 cm de long évite les conflits. Cependant, s'il est menacé, il se dressera et crachera un poison capable d'aveugler la victime si celle-ci rate son jet de sauvegarde contre le poison. Un sort de Guérison peut annuler cet effet. La morsure du cobra inflige 1d3 dommages ; de plus, elle est venimeuse : la créature mordue meurt au bout de 1d10 tours si elle rate un jet de sauvegarde contre le poison.

Crotale : Ce serpent de 1,5 m de long et couleur vert-de-gris est capable de sentir la chaleur à une distance de 18 m. Du fait de son extrême rapidité, le crotale obtient automatiquement l'initiative à chaque round. Sa morsure venimeuse tue sa victime si celle-ci échoue à son jet de sauvegarde contre le poison.

Serpent aquatique : Mesurant 1,8 m de long, ce serpent agressif inocule un poison très virulent. Sa morsure n'inflige que peu de dommages, mais son poison tue la créature mordue en 1d4 + 2 tours si celle-ci échoue à son jet de sauvegarde contre le poison. Si la créature n'a pas remarqué la présence du serpent, elle a 50 % de chances de ne pas se rendre compte de la morsure. Du fait de la virulence du poison, le sort Neutralisation du Poison n'est efficace que 25 % du temps.

	Cobra cracheur	Crotale	Serpent aquatique	Python géant	Serpent à sonnette géant
#M :	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)	1d8 (1d8)	1d3 (1d3)	1d4 (1d4)
AL :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MV :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)	36 m (12 m)
CA :	7 [12]	6 [13]	6 [13]	6 [13]	5 [14]
DV :	1 (4 PV)	2 (8 PV)	3 (12 PV)	5 (20 PV)	4 (16 PV)
#AT :	1 (morsure ou crachat)	1 (morsure)	1 (morsure)	2 (morsure, constriction)	2 (morsure)
DG :	1d3, poison	1d4, poison	1, poison	1d4/2d8	1d4, poison
SV :	G1	G1	G2	G3	G2
ML :	7	7	7	8	8
CT :	Aucune	Aucune	Aucune	VI	VI
PX :	13	38	65	350	135

Python géant : Ce python de 6 m de long attaque d'abord en mordant et, en cas d'attaque réussie, est capable de s'enrouler autour de la victime, infligeant 2d4 dommages supplémentaires. La constriction continue les rounds suivants.

Serpent à sonnette géant : Ce serpent de 3 m de long est carnivore et n'hésite pas à chasser les grands animaux. Sa rapidité est telle qu'il peut mordre deux fois par round : une fois au début du round, une autre fois à la fin du round. Sa morsure est empoisonnée : la créature meurt au bout de 1d6 tours si elle rate un jet de sauvegarde contre le poison.

Serpent de mer

Nombre rencontré : 0 (2d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : Nage, 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 1 (morsure ou constriction)

Dommages : 2d6 ou 1d10 contre les navires

Sauvegarde : G3

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 570

Les marins craignent ce monstre de 9 m de long, qui n'hésite pas à attaquer les navires de la même taille que lui. Lorsque le serpent de mer s'enroule autour d'un navire, il inflige 1d10 dommages structurels à chaque round.

Singe albinos

Nombre rencontré : 1d6 (2d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 4 (16 PV)

Attaque : 2 (2 griffes)

Dommages : 1d4/1d4

Sauvegarde : G2

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 80

Le singe albinos vit habituellement sous terre, ce qui explique son absence de pigmentation. Il ne s'aventure en surface que la nuit, le plus souvent pour récolter de la nourriture. Si d'autres créatures approchent de son repaire, il tentera de les intimider, voire de les attaquer.

En plus de ses deux attaques de griffes, il peut lancer des rochers infligeant 1d6 dommages par round. Les néandertaliens et les morlocks l'utilisent parfois comme animal domestique.

SPECTRE

Nombre rencontré : 1d4 (1d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 45 m (15 m)

Vol : 90 m (30 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 1 (toucher)

Dommages : 1d8, drainage de niveau

Sauvegarde : G6

Moral : 11

Classe de Trésor : XVIII

PX : 1 320

Le spectre est un mort-vivant qui ressemble beaucoup à ce qu'il était de son vivant : ceux qui l'avaient vu ou connu alors le reconnaitront facilement. Dans de nombreux cas, son corps porte les traces d'une mort violente. Il a approximativement la taille d'un humain, mais ne pèse rien. Il est immunisé aux armes ordinaires, armes en argent incluses, ainsi qu'aux sorts de Charme, de Sommeil ou d'Immobilisation d'Humanoïdes.

En cas d'attaque réussie, il inflige 1d8 dommages et draine son adversaire de 2 DV ou niveaux de classe. Le personnage ainsi drainé possède le nombre de PX minimum de son nouveau niveau de classe et doit réduire en conséquence les autres caractéristiques associées à son niveau de classe. Si le personnage est réduit au niveau 0, il meurt et se transformera en spectre en 24 heures. Le nouveau spectre sera sous les ordres de celui qui l'a tué.

SQUELETTE

Nombre rencontré : 3d4 (3d10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d6 ou arme

Sauvegarde : G1

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 13

Ce squelette animé n'a aucune volonté propre, obéit aveuglément aux ordres de son maitre et attaque jusqu'à être détruit. En général, il garde les habits qu'il portait de son vivant, mais ceux-ci sont réduits à l'état de guenilles. Il exécute ses ordres à la lettre et ne prend aucune initiative ; les instructions qui lui sont données doivent donc rester simples. Le squelette étant un mort-vivant, il est immunisé aux effets des sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation d'Humanoïdes.

Statue animée

	Cristal	Fer	Pierre
#M :	1d6 (1d6)	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)
AL :	Loyal	Neutre	Chaotique
MV :	36 m (12 m)	9 m (3 m)	18 m (6 m)
CA :	4 [15]	4 [15]	4 [15]
DV :	3 (12 PV)	4 (16 PV)	5 (20 PV)
#AT :	2 (poings)	2 (poings)	2 (poings)
DG :	1d6/1d6	1d8/1d8	2d6/2d6
SV :	G3	G4	G5
ML :	11	11	11
CT :	Aucune	Aucune	Aucune
PX :	65	190	500

Un puissant magicien a insufflé la vie à cette statue afin qu'elle garde un lieu. Elle représente souvent un humanoïde, mais peut être de n'importe quelle forme ou taille. Lorsqu'elle est immobile, elle est identique à une statue normale. Elle est immunisée aux effets des sorts comme Sommeil. Nous vous proposons ici trois exemples de statues animées.

Cristal : Cette statue est composée de cristaux, souvent du quartz.

Fer : Une créature qui attaque cette statue avec une arme ordinaire en métal doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Sinon, l'arme se coince dans la statue et ne peut être retirée qu'en détruisant celle-ci.

Pierre : Cette statue abrite une grande poche de lave sous son enveloppe de pierre. En général, elle n'attaque pas avec ses poings, mais projette de la lave par le bout de ses doigts, infligeant 2d6 dommages de feu.

Stégosaure

Nombre rencontré : 0 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 11 (48 PV)

Attaques : 1 (queue ou piétinement)

Dommages : 2d8 ou 2d6

Sauvegarde : G6

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 1 200

Cet immense herbivore vit dans des environnements tropicaux ou subtropicaux chauds. Il possède deux rangées de plaques osseuses le long de l'échine. Sa queue se termine par quatre grosses piques.

Strige

Nombre rencontré : 1d10 (3d12)

Alignement : Neutre

Mouvement : 9 m (3 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 1 (4 PV)

Attaques : 1

Dommages : 1d3

Sauvegarde : G2

Moral : 9

Classe de Trésor : XI

PX : 16

Cette créature ressemble à un tamanoir doté de plumes couleur rouille et d'un ventre jaunâtre. Elle fait 30 centimètres de long pour une envergure de 60 centimètres et pèse 500 grammes. Sa trompe est rose vif à son extrémité, mais se ternit jusqu'à devenir grise à sa base.

Lorsqu'elle attaque un adversaire pour la première fois, sa vivacité lui donne un bonus de + 2 au jet d'attaque. Elle attaque en plantant sa trompe dans un point vulnérable de sa cible et en suçant son sang. Une attaque réussie inflige 1d3 dommages par round, tant que la strige reste accrochée à sa cible, c'est-à-dire jusqu'à sa mort ou celle de la cible.

T

Tigre de phase

Nombre rencontré : 1d4 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 45 m (15 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 2 (tentacules)

Dommages : 2d4/2d4

Sauvegarde : G6

Moral : 8

Classe de Trésor : XIX

PX : 570

Il ressemble à un tigre à six pattes doté d'un long tentacule écailleux et parsemé de pointes sur chaque épaule. Les tentacules infligent chacun 2d4 dommages. Le tigre semble toujours se tenir à 1 m de sa position réelle, ce qui inflige un malus de – 2 aux jets d'attaque de ses adversaires. De plus, il bénéficie d'un bonus de + 2 à tous ses jets de sauvegarde. Il déteste les chiens clignotants et tuera tous ceux qu'il rencontrera.

Titanothère

Nombre rencontré : 0 (1d6)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 12 (48 PV)

Attaques : 1 (arrière-train ou piétinement)

Dommages : 2d6 ou 2d8

Sauvegarde : G6

Moral : 7

Classe de Trésor : Aucune

PX : 2800

Ce cousin préhistorique du rhinocéros possède de larges cornes au bout émoussé et peut atteindre 3 à 3,6 m de haut. C'est un herbivore relativement paisible, mais il est féroce au combat, étant capable de charger (dommages doublés) et de piétiner.

Throghrin

Nombre rencontré : 1d6 (1d10)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : 2 ou 1 (2 griffes ou arme)

Dommages : 1d3/1d3 ou arme

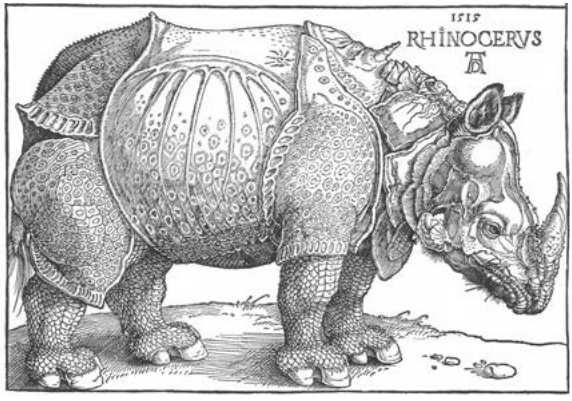
Sauvegarde : G3

Moral : 10

Classe de Trésor : XX

PX : 80

Le throghrin est un hybride magique de troll, d'hobgobelin et de goule. Il apprécie la compagnie des hobgobelins et il est parfois employé au service d'un roi hobgobelin. Il possède le même toucher paralysant que les goules et peut, comme les trolls, régénérer 1 PV par round, les PV étant gagnés au début de chaque round de combat.



Tortue-dragon

Nombre rencontré : 0 (1)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 9 m (3 m)

Nage : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : – 2 [21]

Dés de Vie : 30 (120 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, 1 morsure)

Dommages : 1d8/1d8/1d6 x 10

Sauvegarde : G15

Moral : 10

Classe de Trésor : XV

PX : 13 750

Cette bête immense et terrifiante est un hybride magique de dragon et de tortue. Elle possède la grande carapace vert sombre d'une tortue, alors que ses pattes, sa tête et sa queue sont celles d'un dragon. Elle réside dans les cavernes des abysses, où elle dépose les trésors des navires engloutis.

Outre ses griffes et sa morsure, la tortue-dragon peut cracher, 3 fois par jour, un nuage de vapeur brulante de 27 m de long et de 9 m de large. Les dommages infligés sont égaux aux PV actuels de la tortue-dragon ; les dégâts sont réduits de moitié en cas de réussite à un jet de sauvegarde contre le souffle.

Tricératops

Nombre rencontré : 0 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 27 m (9 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 11 (44 PV)

Attaques : 1 (corne ou piétinement)

Dommages : 3d6

Sauvegarde : G6

Moral : 8

Classe de Trésor : Aucune

PX : 2800

Bien qu'herbivore, ce dinosaure de près de 3,60 m de haut et de 12 m de long devient très agressif si l'on s'approche trop de lui. Il vit dans les environnements herbeux des régions tempérées et subtropicales. Il est doté de trois grandes cornes et d'une grosse assiette osseuse sur son crâne. Comme les autres animaux de grande taille, il peut charger durant le premier round de combat pour infliger des dommages doubles.

Troglodyte

Nombre rencontré : 1d8 (5d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 5 [14]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d4/1d4/1d4

Sauvegarde : G2

Moral : 9

Classe de Trésor : XXII

PX : 38

Ce reptile humanoïde est doté d'une peau verte et écailleuse ; une crête osseuse parcourt le centre de sa tête, de son dos ainsi que l'arrière de ses bras. Aussi maléfique que belliqueux, il cherchera à tuer toute créature sur son chemin. Capable de se fondre dans son environnement comme un caméléon, il surprend ses adversaires sur un résultat de 1-4 au test de surprise.

Son corps écailleux est recouvert de petites glandes qui sécrètent une substance gluante à l'odeur repoussante. Tous les humains et les semi-humains qui s'approchent d'un troglodyte subissent un malus de – 2 à leurs jets d'attaque s'ils ratent un jet de sauvegarde contre le poison.

Troll

Nombre rencontré : 1d8 (1d8)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 4 [15]

Dés de Vie : 6 + 3 (27 PV)

Attaques : 3 (2 griffes, morsure)

Dommages : 1d6/1d6/1d10

Sauvegarde : G6

Moral : 10

Classe de Trésor : XIX

PX : 980

La peau d'un troll est d'un vert de mousse, d'un vert marbré de gris ou d'un gris putride. Ses cheveux sont généralement noirs et striés de vert ou gris fer. Un spécimen adulte typique fait 2,40 m de haut. Il apprécie la chair des humanoïdes intelligents et rôde généralement dans les cavernes, ruines et marécages.

Trois rounds après avoir reçu des dommages, le troll peut régénérer 3 PV par round. Tout membre de son corps (un bras, une jambe, etc.) qui a été tranché rampera vers lui et il pourra instantanément le rattacher. Même réduit à 0 PV, le troll continue à se régénérer et peut de nouveau combattre au bout de 2d6 rounds. De ce fait, il est impossible à détruire de façon permanente, à moins d'utiliser de l'acide ou du feu.

Tyrannosaure

Nombre rencontré : 0 (1)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 20 (80 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 6d6

Sauvegarde : G10

Moral : 11

Classe de Trésor : VII x 3

PX : 2250

Ce dinosaure bipède peut atteindre jusqu'à 6 m de haut. C'est un redoutable prédateur qui chassera toutes les créatures capables de se mouvoir, pour peu qu'elles soient plus grandes qu'un halfelin.

V

Vampire

Nombre rencontré : 1d4 (1d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Vol : 54 m (18 m)

Classe d'Armure : 2 [17]

Dés de Vie : 7 à 9 (28 à 36 PV)

Attaques : 1 (toucher, voir plus bas)

Dommages : 1d10, drain d'énergie

Sauvegarde : G7 à G9

Moral : 11

Classe de Trésor : XVII

PX : 3940/5060/8 000

C'est un des morts-vivants les plus craints. Il est immunisé aux effets des sorts de Charme, de Sommeil et d'Immobilisation d'Humanoïdes ainsi qu'aux armes non magiques. Il ne subit que la moitié des dommages causés par une attaque de froid ou d'électricité. De plus, il régénère 3 PV par round. En journée, il doit se réfugier dans un cercueil ou un abri similaire ; afin de conserver ses pouvoirs, il est aussi censé se reposer de temps en temps dans sa propre tombe.

Grâce à sa force colossale, ses coups infligent 1d10 dommages ; chaque coup réussi draine la victime de deux niveaux de classe ou de 2 DV.

Il peut prendre à volonté une forme gazeuse, mais il est obligé de revêtir cette forme si ses PV sont réduits à 0. Il doit alors regagner son cercueil en deux tours et se reposer pendant 8 heures afin de reformer son corps.

Il peut aussi se transformer à volonté en chauve-souris géante, ce qui lui permet de voler. De plus, il peut invoquer 1d10 × 10 chauvesouris ou rats lorsqu'il est sous terre, ou bien 3d6 loups ou 2d4 worgs lorsqu'il est en surface. Ces créatures arrivent en 2d6 rounds. Enfin, son regard hypnotisant fonctionne comme le sort Charme-personne et prend effet si une créature le regarde dans les yeux. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus de – 2.

Toutefois, il n'est pas sans faiblesse : il ne s'approchera pas à moins de 3 m d'un symbole religieux ou d'un miroir brandi avec confiance, ou bien d'un élément imprégné d'ail si jamais il rate un jet de sauvegarde contre le poison.

Détruire un vampire est difficile : l'immersion dans de l'eau peut le tuer en 1 tour et la lumière du soleil le réduit instantanément en poussière s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort. Sinon, il faut enfoncer un pieu dans son cœur et le décapiter, en ayant pris soin de placer au préalable un objet sacré dans sa bouche (comme une hostie). Notez qu'un vampire empalé semblera mourant, mais il recouvrera ses forces si jamais le pieu est enlevé.

Un vampire peut créer des congénères en drainant humains et humanoïdes de toute leur énergie vitale (en les réduisant au niveau 0). Après avoir été enterrée pendant une journée, la victime se relève en tant que vampire. Elle conserve les capacités qu'elle avait de son vivant, dont celles de sa classe, mais devient une créature chaotique esclave du vampire qui l'a créée. Elle pourra cependant regagner son libre arbitre si son maitre est tué.

Vase grise

Nombre rencontré : 1 (1)

Alignement : Neutre

Mouvement : 1 m (0,3 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 3 (12 PV)

Attaques : 1

Dommages : 2d8 acide

Sauvegarde : G2

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 80

La vase grise peut atteindre un diamètre de 3 m et une épaisseur de 20 cm. On la confond facilement avec une pierre humide. Elle frappe comme un serpent, heurtant un adversaire avec son corps. En cas d'attaque réussie contre un adversaire sans armure, l'acide de la vase inflige 2d8 dommages. Si l'adversaire possède une armure, celle-ci est détruite au bout de 1 tour, qu'elle soit magique ou non. La vase colle à sa cible : une fois l'armure corrodée, l'acide inflige 2d8 dommages par round.

La vase grise est immunisée au feu et au froid, mais les armes et les attaques d'électricité lui infligent des dommages normaux.

Vase verte

Nombre rencontré : 1 (0)

Alignement : Neutre

Mouvement : 1 m (0,3 m)

Classe d'Armure : NA, pas de jet nécessaire

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1

Dommages : Voir plus bas

Sauvegarde : G1

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 38

Cette vase verte et visqueuse se nourrit de plantes, d'animaux et de métaux — armes et armures comprises —, mais ne digère pas la pierre. Elle détecte les vibrations des mouvements et tombe du plafond pour recouvrir une créature, ou bien se colle à celui qui lui marche dessus. Elle digère en 6 rounds les habits et l'armure de la créature qu'elle recouvre. Elle digère ensuite en 1d4 rounds la chair exposée de la créature et en fait de la vase. La créature ne pourra pas ressusciter, étant donné qu'il ne reste plus rien d'elle.

La vase verte ne craint pas la plupart des attaques ; elle se colle de façon à rendre inefficace toute tentative pour la gratter ou s'en débarrasser. Par contre, elle est vulnérable au feu, mais si elle est brulée alors qu'elle est sur un personnage, les dégâts sont répartis équitablement entre la vase et ce dernier. Un sort de Guérison de Maladie la tue instantanément.

Ver charognard

Nombre rencontré : 1d3 (1d3)

Alignement : Neutre

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 7 [12]

Dés de Vie : 3 + 1 (13 PV)

Attaques : 8 (tentacules paralysants)

Dommages : paralysie

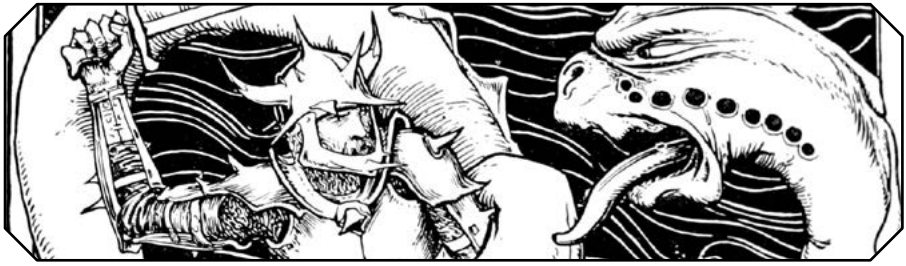
Sauvegarde : G2

Moral : 9

Classe de Trésor : XXI

PX : 135

Haut de 1,5 m et long de 3 m, ce ver ressemble à une énorme larve avec des yeux aux multiples facettes, de courtes pattes et une bouche bordée de huit tentacules de 50 cm de long. Quand un tentacule touche un adversaire, celui-ci est paralysé pour 2d4 tours s'il rate un jet de sauvegarde contre la paralysie. S'il n'a pas d'autres ennemis à affronter, le ver absorbera la créature paralysée au round suivant. Le sort Soins Légers annule la paralysie, bien qu'il ne soigne pas les dommages s'il est utilisé à cette fin.



Ver putrescent

Nombre rencontré : 0 (5d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 3 m (1 m)

Classe d'Armure : 9 [10]

Dés de Vie : 1 PV

Attaques : Voir plus bas

Dommages : Voir plus bas

Sauvegarde : Humain de niveau 0

Moral : non applicable

Classe de Trésor : Aucune

PX : 5

Bien que le ver putrescent puisse se trouver dans les déchets d'animaux et autres lieux sordides, il préfère consommer les tissus déjà vivants. Au contact d'un être vivant, il commencera à creuser vigoureusement et profondément dans le corps ; pour l'arrêter, du feu doit rapidement être appliqué au point de contact, infligeant 1d6 dommages par application. S'il n'est pas arrêté, il trouvera le cœur au bout de 1d3 × 10 minutes et tuera sa victime. Le sort Guérison de Maladie détruit tout ver infiltré dans le corps de la victime.

Ver gris

Nombre rencontré : 1d3 (1d3)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 6 (24 PV)

Attaques : 1 (morsure)

Dommages : 1d8

Sauvegarde : G3

Moral : 9

Classe de Trésor : XXI

PX : 570

Atteignant près de 9 m de long, ce ver attaque au moyen de sa grande bouche bordée de dents. Il est capable d'avaler une proie sur un résultat de 19 ou 20 sur un jet d'attaque. Un adversaire avalé subit 1d8 dommages à chaque round, jusqu'à sa mort ou celle du ver. Il est difficile d'attaquer un ver gris en étant à l'intérieur de son corps : l'attaquant ne peut utiliser d'arme plus grande qu'une dague et subit un malus de – 4 à ses jets d'attaque.

Ver pourpre

Nombre rencontré : 1d2 (1d4)

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 6 [13]

Dés de Vie : 15 (60 PV)

Attaques : 2 (morsure, dard)

Dommages : 2d8/1d8, poison

Sauvegarde : G8

Moral : 10

Classe de Trésor : XIX

PX : 3300

Le corps d'un ver pourpre dépasse les 30 m de long, pour un diamètre de 3 m. Ce monstre creuse des tunnels et n'en sort que pour dévorer des proies. Lors d'un même round, il peut attaquer à la fois avec sa morsure et le dard empoisonné à l'extrémité de sa queue. Quiconque est touché par le dard meurt s'il rate un jet de sauvegarde contre le poison. Si le résultat du jet d'attaque de la morsure est supérieur de 4 points au résultat nécessaire pour toucher (ou si un 20 est obtenu), le ver avale la victime, qui subira alors 3d6 dommages par round, jusqu'à sa mort ou celle du ver. Sous terre, les PJ rencontreront généralement le ver pourpre dans un de ses propres tunnels. Dans ce cas, le tunnel sera de la largeur du ver, ce qui empêchera ce dernier d'utiliser ses deux attaques dans un même round.

W-Z

Wiverne

Nombre rencontré : 1d2 (1d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 27 m (9 m)

Vol : 72 m (24 m)

Classe d'Armure : 3 [16]

Dés de Vie : 7 (28 PV)

Attaques : 2 (morsure, dard)

Dommages : 2d8/2d8, poison

Sauvegarde : G4

Moral : 9

Classe de Trésor : XVIII

PX : 1140

La wiverne est un gigantesque lézard volant de 15 m de long, de couleur grise ou brun foncé. Elle peut à la fois mordre un adversaire et l'attaquer avec sa queue longue et flexible, qui se termine par un dard empoisonné ; toute créature touchée par le dard meurt instantanément à moins de réussir un jet de sauvegarde contre le poison.

Zombi

Nombre rencontré : 2d4 (4d6)

Alignement : Chaotique

Mouvement : 36 m (12 m)

Classe d'Armure : 8 [11]

Dés de Vie : 2 (8 PV)

Attaques : 1 (arme)

Dommages : 1d8 ou arme

Sauvegarde : G1

Moral : 12

Classe de Trésor : Aucune

PX : 29

Le zombi est un cadavre animé au moyen d'une magie sinistre, le plus souvent par un magicien ou un clerc chaotique. Il sert souvent à garder un lieu ou un trésor.

Comme il est dénué d'intelligence, il ne peut suivre que des instructions très simples. Il attaque en dernier à chaque round et il est vulnérable aux armes normales, mais comme les autres morts-vivants, il est immunisé aux sorts de Sommeil, de Charme et d'Immobilisation d'Humanoïdes.

Tableaux de rencontres

Vous trouverez ci-dessous deux tableaux de rencontres, qui vous seront utiles pour peupler vos labyrinthes ou vos zones sauvages. Ces tableaux n'ont bien entendu qu'une valeur indicative : nous encourageons le MdT à les adapter aux besoins de son aventure !

Rencontres en labyrinthe

D20	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4+5	Niveau 6+7	Niveau 8+
1	Abeille tueuse géante	Chauvesouris géante	Fourmi géante	Ours des cavernes	Basilic	Pouding noir
2	Scarabée de feu	Babouin supérieur	Singe albinos	Chien clignotant	Ours des cavernes	Chimère
3	Millepatte géant	Scarabée cracheur	Scarabée carnivore	Cocatrix	Pouding noir	Sanglier-démon
4	Nain	Félin, lion des montagnes	Gobelours	Doppelganger	Dragon blanc	Dragon noir
5	Gnome	Elfe	Félin, panthère	Vase grise	Gorgone	Dragon bleu
6	Gobelin	Goule	Ver charognard	Molosse infernal	Molosse infernal	Dragon d'or
7	Vase verte	Gnoll	Doppelganger	Lézard, tuatara géant	Hydre	Dragon vert
8	Halfelin	Vase grise	Mouche carnivore géante	Lycanthrope, sanglier-garou	Lycanthrope, tigre-garou	Dragon rouge
9	Kobold	Hobgobelin	Gargouille	Lycanthrope, loup-garou	Minotaure	Géant des collines
10	Lézard, gecko géant	Lézard, draco géant	Cube gélatineux	Minotaure	Momie	Géant de pierre
11	Morlock	Homme-lézard	Harpie	Momie	Groupe de PNJ	Golem d'os
12	Orque	Locuste souterraine	Lycanthrope, rat-garou	Groupe de PNJ	Gelée ocre	Golem d'ambre
13	Rat géant	Néandertalien	Méduse	Gelée ocre	Ours-hibou	Hydre
14	Serpent, cobra cracheur	Pixie	Groupe de PNJ	Ours-hibou	Tigre de phase	Lycanthrope, ours-garou
15	Squelette	Serpent, crotale	Gelée ocre	Rhagodessa	Monstre de rouille	Manticore
16	Araignée crabe géante	Araignée, veuve noire géante	Ogre	Monstre de rouille	Salamandre du feu	Groupe de PNJ
17	Strige	Crapaud géant	Ombre	Spectre	Scorpion géant	Ver pourpre
18	Crapaud géant	Troglodyte	Araignée, dansante géante	Troll	Spectre	Salamandre du feu
19	Loup	Moisissure jaune	Throghrin	Ver gris	Troll	Salamandre du givre
20	Zombi	Zombi	Nécrophage	Ame en peine	Ver gris	Vampire

Rencontres en surface

D20	Désert	Forêt/Boisé	Plaine	Terre Inhabitée	Jungle
1	Scarabée de feu	Abeille tueuse géante	Fourmi géante	Dragon d'or	Fourmi géante
2	Scarabée cracheur	Sanglier	Babouin supérieur	Nain	Gobelours
3	Chien clignotant	Gobelours	Sanglier	Elfe	Félin, panthère
4	Chameau	Félin, panthère	Dragon vert	Gargouille	Dragon vert
5	Félin, lion	Cockatrix	Mouche carnivore géante	Géant des collines	Éléphant
6	Dragon bleu	Dryade	Géant des collines	Gobelin	Mouche carnivore géante
7	Dragon rouge	Dragon vert	Halfelin	Halfelin	Géant du feu
8	Gobelin	Elfe	Hippogriffe	Lycanthrope, tigre-garou	Gnoll
9	Faucon géant	Goule	Cheval de monte sauvage	Homme, brigand	Ver gris
10	Hobgobelin	Hobgobelin	Homme, marchand	Homme, marchand	Homme-lézard
11	Lézard, gecko géant	Lycanthrope, loup-garou	Homme, nomade	Groupe de pnj	Lycanthrope, sanglier-garou
12	Lézard, tuatara	Homme, brigand	Ogre	Ogre	Méduse
13	Homme, nomade	Orque	Orque	Orque	Homme, brigand
14	Momie	Petit roc	Scorpion géant	Rat géant	Homme, marchand
15	Groupe de pnj	Araignée crabe géante	Araignée, veuve noire géante	Rhagodessa	Néanderthalien
16	Ogre	Troll	Strige	Squelette	Tigre de phase
17	Scorpion géant	Licorne	Troll	Loup	Rat géant
18	Serpent, crotale	Nécrophage	Throghrin	Vampire	Scorpion géant
19	Serpent, serpent à sonnete	Loup	Musaraigne géante	Nécrophage	Serpent, python géant
20	Araignée, tarantule géante	Worg	Wiverne	Zombi	Troll

D20	Montagnes/Collines	Rivières/Lacs	Mer	Marais	Villages/Villes
1	Singe albinos	Abeille tueuse géante	Crabe géant	Basilic	Sanglier
2	Scarabée cracheur	Sanglier	Crocodile géant	Sanglier	Nain
3	Félin, tigre à dents de sabre	Félin, panthère	Dragon vert	Dragon noir	Elfe
4	Chimère	Crabe géant	Dragon de mer	Goule	Goule
5	Dragon rouge	Crocodile	Tortue-dragon	Gnoll	Géant des collines
6	Dragon blanc	Dragon noir	Mouche carnivore géante	Gobelin	Gnoll
7	Nain	Dragon vert	Harpie	Sangsue géante	Gobelin
8	Géant des collines	Elfe	Faucon géant	Lézard draco géant	Halfelin
9	Géant de pierre	Poisson, piranha géant	Hydre aquatique	Homme-lézard	Lycanthrope, loup-garou
10	Griffon	Mouche carnivore géante	Homme, marchand	Méduse	Homme, brigand
11	Halfelin	Hydre aquatique	Homme, pirate	Homme, brigand	Homme, marchand
12	Lycanthrope, loup-garou	Sangsue géante	Homme-poisson	Nixe	Morlock
13	Homme, brigand	Homme-lézard	Groupe de pnj	Ogre	PNJ (tout type)
14	Homme, marchand	Homme-poisson	Pieuvre géante	Orque	Groupe de PNJ
15	Morlock	Groupe de pnj	Roc géant	Rhagodessa	Ogre
16	Néandertalien	Ogre	Serpent de mer	Araignée, veuve noire géante	Orque
17	Ogre	Rat géant	Requin (tout type)	Strige	Rat géant
18	Orque	Strige	Serpent aquatique	Crapaud géant	Spectre
19	Tigre de phase	Crapaud géant	Calamar géant	Troglodyte	Vampire
20	Roc géant	Troll	Baleine (tout type)	Troll	Zombi

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 d'un 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 trésor ou d'objets magiques, selon la situation. Les trésors peuvent prendre la forme de pièces de monnaie, de gemmes, de bijoux ou de la magie, mais aussi d'objets d'art, de tapisseries ou de sculptures. Dans ces trois derniers cas, 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 connaitre 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, à la page suivante.

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

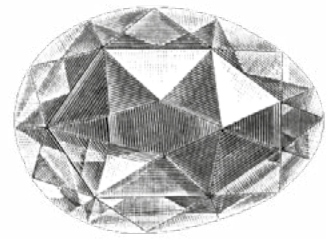
La valeur des joyaux peut être déterminée de la même façon que pour les gemmes.

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

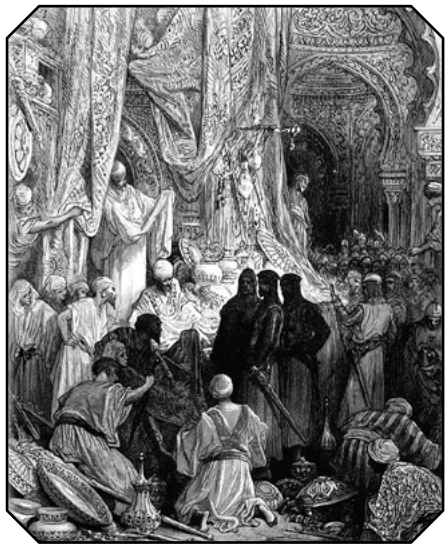
Type d'objet magique	
d100	**Tableau à consulter**
01-20	Potions
21-25	Anneaux
26-56	Parchemins
57-61	Bâtons, baguettes et sceptres
62-66	Objets magiques divers
67-87	Épées
88-92	Armes diverses
93-00	Armures

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	Lévitation
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	Super-héroïsme
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) Carte au trésor (valeur 1d4 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'antidétection
03	Appareil du crabe
04-05	Sac dévorant
06-10	Sac sans fond
11	Bateau pliable
12-14	Bottes de lévitation
15-17	Bottes de rapidité
18-20	Bottes de Sept Lieux
21	Bol de contrôle des élémentaires d'eau
22-23	Bracelets de protection
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	Médaillon des pensées
91-92	Médaillon des pensées (30m)
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'ennemi
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 d'effroi
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

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

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 [11] (maudite)
91-94	Bouclier – 1 (maudit)
95-97	Bouclier – 2 (maudit)
98-00	Bouclier CA 9 [11] (maudit)

Épées

d100	Type
01-39	Epée + 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 morts-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	Epée + 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

Description

Potions

Quel que soit le contenant utilisé (verre, céramique ou métal), une potion contient généralement une seule dose, de quoi affecter un individu. De plus, comme les potions étiquetées sont rares, il faut prélever un échantillon pour identifier le type de potion auquel on a affaire. Le succès d'un tel procédé n'est cependant pas assuré, car des potions d'un même type peuvent avoir des arômes ou des gouts différents selon leurs conditions de fabrication.

Par défaut, une potion prend effet lors du round où elle a été consommée et cet effet dure **1d6 + 6 tours**. Mais ces délais peuvent changer en fonction de la potion : référez-vous aux descriptions spécifiques que vous trouverez plus bas. Il est possible de consommer une demi-dose de potion : la durée des effets est alors divisée par deux.

La création d'une potion exige les efforts conjoints d'un lanceur de sort et d'un alchimiste. Un échantillon de la potion doit être obtenu avant de pouvoir connaitre la formule de la potion.

Clairaudience

Grâce à cette potion, le personnage peut entendre par les biais des oreilles d'un animal, jusqu'à une portée de 18 m. Un animal doit se trouver à proximité et une barrière de plomb annule cet effet.

Clairvoyance

Le buveur de cette potion peut voir jusqu'à 18 m à travers les yeux d'un animal. Un animal doit se trouver à proximité et une barrière de plomb annule cet effet.

Contrôle des animaux

L'utilisateur de cette potion peut comprendre et manipuler les émotions d'un type d'animal particulier. Le type d'animal est déterminé aléatoirement (voir plus bas). Le nombre d'animaux affectés dépend de leur taille : 5d4 pour une taille égale ou inférieure à celle d'un loup ; 3d4 pour une taille allant jusqu'à celle d'un humain ; 1d4 pour les animaux pesant jusqu'à 450 kg.

d20	Type d'animal
1-4	Créature volante
5-7	Poisson
8-11	Mammifère
12-13	Mammifères et créatures volantes
14-17	Amphibiens et reptiles
18-19	Amphibiens, reptiles et poissons
20	Tous les types indiqués plus haut

Contrôle des dragons

L'utilisateur de cette potion reçoit un pouvoir équivalant à Charme-monstre sur un type de dragon déterminé aléatoirement. Chaque potion affecte seulement un type de dragon. L'utilisateur est capable de contrôler un dragon jusqu'à une portée de 18 m et pendant 5d4 rounds.

d10	Type de dragon
1-2	Noir
3	Bleu
4-5	Vert
6	Rouge
7-9	Blanc
0	Or

Contrôle des géants

L'utilisateur de cette potion reçoit un pouvoir équivalent à Charme-monstre sur un ou deux géants d'un type déterminé aléatoirement (voir plus bas) pour une durée de 5d6 rounds. Chaque potion affecte seulement un type de géants. Le ou les géants ciblés ont droit à un jet de sauvegarde, avec un malus de – 4 si un seul géant est ciblé et un bonus de + 2 si deux géants sont ciblés.

d10	Type de géant
1-2	Nuées
3-6	Feu
7-10	Givre
11-15	Colline
16-19	Pierre
20	Tempête

Contrôle des morts-vivants

Pendant 5d4 rounds, 3d6 DV de morts-vivants (intelligents ou non) sont charmés, avec les mêmes effets qu'un sort de Charme-personne.

Contrôle des plantes

Pendant 5d4 rounds, l'utilisateur de la potion contrôle plantes et créatures végétales (plantes normales, champignons, mousses, etc.) dans une zone de 5 m², jusqu'à une distance de 30 m. Les plantes et les créatures végétales obéissent aux ordres du mieux qu'elles peuvent : par exemple, les lianes s'enrouleront autour d'une cible désignée par leur contrôleur, alors que les plantes intelligentes seront capables de recevoir des ordres plus complexes. Cependant, les plantes intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; de plus, on ne peut leur ordonner de s'infliger du mal.

Contrôle des humanoïdes

Pendant 5d6 rounds, l'utilisateur de cette potion reçoit un pouvoir similaire au sort Charme-personne sur 32 DV/niveaux d'humanoïdes au maximum. Cette potion n'affecte qu'un seul type d'humanoïdes, déterminé aléatoirement. Seuls des DV entiers sont pris en compte dans le calcul du nombre d'individus affectés : 3 + 1 devient un 3, un 4 + 2 devient un 4, etc.

d12	Type
1-2	Nains
3-4	Elfes
5	Elfes et humains
6-7	Gnomes
8-9	Halfelins
10-11	Humains
12	Autres humanoïdes (orques, gnolls, gobelins, etc.)

Croissance

L'utilisateur de cette potion double en taille. Sa force croît proportionnellement et ses dégâts sont donc doublés.

Découverte de trésor

Pendant 5d4 rounds, le personnage peut percevoir dans un rayon de 80 m tout trésor contenant des gemmes ou des métaux précieux. Pour être détecté, le trésor doit avoir une valeur supérieure ou égale à 50 pièces d'or, 100 gemmes, ou un mélange des deux : sont détectés tout métal de valeur en quantité suffisante pour répondre aux critères et tous types de gemme, même celles qui font partie d'un bijou. La direction du trésor peut être perçue, mais pas son emplacement précis. En dehors du plomb ou des protections magiques, aucune barrière physique n'entrave la détection.

Détection de pensées

L'utilisateur de cette potion bénéficie des effets du sort Détection de Pensées pour 5d8 rounds.

Eau pure

Cette potion peut purifier de l'eau (par exemple transformer de l'eau salée en eau douce) ou transformer en eau potable un poison, de l'acide, etc. De plus, Eau pure est capable de détruire d'autres potions : elle affecte jusqu'à 30 m^3 d'acide et jusqu'à 3 000 m^3 d'autres liquides. Les effets d'eau pure sont permanents et le liquide affecté ne pourra croupir ou être contaminé pendant 5d4 rounds.

Escalade

Durant 1 tour + 5d4 rounds, le personnage peut escalader comme un voleur ayant 99 % à sa compétence Escalade (un résultat de 00 équivaut à un échec). Cependant, les chances d'échec augmentent de 5 % si le personnage porte plus de 50 kg et dépendent aussi du type d'armure, comme indiqué ci-dessous.

Malus au test	Type d'armure
0 %	Tout type d'armure magique
1 %	Armure de cuir
2 %	Brigandine
4 %	Armure d'écailles
7 %	Cotte de mailles
8 %	Cuirasse segmentée et jaseran
10 %	Armure de plaques

Force de géant

L'utilisateur de la potion devient temporairement aussi fort qu'un géant du givre. Ce bonus de force s'accompagne de la capacité de lancer des rochers infligeant 3d6 dommages jusqu'à une distance de 60 m. De plus, les armes du personnage infligent le double de dommages. Ces bonus de force ne peuvent être combinés avec d'autres effets magiques qui augmentent la force.

Forme gazeuse

Le personnage et son équipement prennent une consistance gazeuse et flottent à une vitesse de 9 m par round. Cette vitesse peut différer selon la force du vent, qu'il soit naturel ou magique. Un personnage sous une forme gazeuse peut s'insinuer sous les portes ou à travers les petits espaces qui ne sont pas hermétiquement fermés. Le personnage subit les dommages normaux en cas d'attaques magiques à base de feu ou d'éclairs, mais il est invulnérable à tout autre type d'attaque. Pour que la potion agisse, le personnage doit la boire entièrement.

Guérison

Cette potion guérit de la paralysie et permet à un personnage de récupérer 1d6 + 1 PV. Pour que la potion agisse, le personnage doit la boire entièrement.

Guérison suprême

Le personnage récupère 3d6 + 3 PV. Il est possible de boire cette potion en trois doses égales, chacune permettant au buveur de récupérer 1d6 + 1 PV.

Héroïsme

Seuls un nain, un halfelin ou un guerrier peuvent utiliser cette potion. Le personnage reçoit temporairement des niveaux de classe supplémentaires, avec tous les avantages que cela comporte. Le tableau ci-dessous indique le nombre de niveaux gagnés en fonction du niveau actuel du personnage. Notez que lorsque le personnage est blessé, les PV supplémentaires sont à soustraire en premier.

Niveau de l'utilisateur	Niveaux gagnés
0	4 (guerrier)
1-3	3
4-7	2
8-10	1

Huile éthérée

3 tours après avoir été enduits de cette huile épaisse, le personnage et son équipement deviennent éthérés pour 4 + 1d4 tours. Il est possible d'annuler l'effet de cette potion en appliquant un liquide modérément acide. Un personnage éthéré est invisible et peut passer à travers n'importe quel objet qui n'est pas éthéré.

Huile glissante

Le personnage s'enduit de cette huile comme il l'aurait fait avec une Huile Éthérée. Rien ni personne ne peut s'accrocher au personnage ; toute tentative pour l'entraver, l'attraper, ou l'étouffer par une attaque de constriction, qu'elle soit magique ou non — serpent constricteur, corde, chaines, menottes, etc. — est vouée à l'échec. De plus, il est possible d'enduire un objet ou une surface de cette huile : un individu qui se tient debout sur un sol ainsi enduit a 95 % de chances de glisser et de tomber à chaque round. Les effets de l'huile durent 8 heures, mais on peut nettoyer l'huile avec un liquide contenant de l'alcool : whisky, vin, bière…

Invisibilité

Le personnage bénéficie des effets du sort Invisibilité. Il est possible de consommer le liquide en six doses : dans ce cas, l'invisibilité dure 1 tour par dose. Toute action de combat annule l'invisibilité, obligeant ainsi la consommation d'une nouvelle dose.

Invulnérabilité

Le personnage gagne + 2 à tous ses jets de sauvegarde et il reçoit – 2 [+ 2] à sa CA.

Lévitation

Le personnage bénéficie des effets du sort Lévitation.

Longévité

Cette potion contre le vieillissement naturel, mais aussi le vieillissement magique ou causé par une créature. Celui qui la boit rajeunit de 1d12 ans. Cependant, à chaque fois qu'une potion de longévité est consommée, il existe 1 % de chances pour que les rajeunissements dus aux potions précédentes soient annulés, ce qui ramène le personnage à l'âge qu'il aurait eu sans l'aide des potions.

Métamorphose

Le personnage bénéficie des effets du sort Métamorphose de Soi.

Philtre d'amour

Le personnage tombe sous le charme du prochain individu qu'il rencontre ; si celui-ci est du sexe qu'il affectionne et d'un type racial similaire, le personnage sera à la fois charmé et amoureux. Le charme se dissipe au bout 1d4 tours, mais un sort de Dissipation de la Magie mettra fin à l'amour que le personnage porte à l'individu.

Poison

Cette potion prend généralement la forme d'une fiole remplie d'un poison inodore de couleur variable. Le MdT décide de la méthode d'inoculation et de la virulence du poison. Voici quelques exemples d'inoculation : ingestion, inhalation, mise en contact avec la peau, application sur une plaie, etc. La virulence du poison déterminera la difficulté du jet de sauvegarde contre les poisons : un poison extrêmement virulent infligera un malus de – 1 à – 4 alors qu'un poison plus faible donnera un bonus de + 1 à + 4. Un jet de sauvegarde raté entraine la mort.

Rapetissement

Le personnage ne mesure plus que 15 cm de haut et tout l'équipement qu'il porte est réduit en proportion. Il est tellement petit que s'il reste immobile, il n'a que 10 % de chances d'être repéré par les créatures à proximité. Si la moitié seulement de la potion est consommée, la taille du personnage ne diminue que de 50 %.

Rapidité

Le personnage double sa capacité de déplacement et d'attaque pendant 5d4 rounds. Ainsi, s'il se déplaçait de 40 m par round, il se déplace désormais de 80 m par round. Le nombre d'attaques double aussi, mais cette potion ne raccourcit pas la durée d'incantation des sorts. En buvant la potion, le personnage vieillit d'un an, et ce de façon permanente.

Résistance au feu

Pendant 1 tour, le personnage est invulnérable aux flammes ordinaires, qu'elles émanent d'une torche ou d'un brasier. Les dommages causés par d'autres types de feu — boules de feu, mur de flammes, roches en fusion — sont réduits de – 2 par dé de dommages ; si un jet de sauvegarde est nécessaire, le personnage bénéficie d'un bonus de + 2 au test. Il est possible d'absorber la moitié de la potion : les effets et la durée sont alors réduits de moitié (– 1 par dé de dommages, + 1 au jet de sauvegarde et durée de 5 rounds).

Respiration aquatique

Durant 1 heure + 1d10 rounds par dose, le personnage peut respirer alors qu'il est submergé par tout liquide contenant de l'oxygène (de l'eau par exemple). Il existe 75 % de chances pour que la potion contienne 4 doses et 25 % de chances pour qu'elle contienne 2 doses.

Superhéroïsme

Seuls les nains, les halfelins et les guerriers peuvent utiliser cette potion. Contrairement à la potion d'héroïsme, les effets de la potion durent 5d4 rounds. Le personnage reçoit temporairement des niveaux de classe supplémentaires, avec tous les avantages que cela comporte. Le tableau ci-dessous indique le nombre de niveaux gagnés en fonction du niveau actuel du personnage. Notez que lorsque le personnage est blessé, les PV supplémentaires sont à soustraire en premier. En dehors de cela, la potion de Superhéroïsme est en tout point identique à la potion d'Héroïsme.

Niveau de l'utilisateur	Niveaux gagnés
0	6 (guerrier)
1-3	5
4-7	4
8-10	3
11-12	2

Tromperie

Cette potion fait croire à son utilisateur qu'elle est d'un autre type. Un personnage convaincu d'avoir consommé une potion de Clairaudience pensera entendre au loin des sons qui n'existent pas en réalité. Si plusieurs personnages goutent à cette potion, il y a 90 % de chances pour qu'ils la confondent avec le même type de potion.

Vol

Le personnage bénéficie des effets du sort Vol (voir page 70).

Anneaux

Commandement des animaux

Une fois par tour, le personnage peut contrôler 1 animal géant ou 1d6 animaux de taille normale. Les animaux intelligents ou magiques ne sont pas affectés. L'effet dure aussi longtemps que le personnage parvient à maintenir sa concentration : celui-ci ne peut donc accomplir aucune autre action. Lorsque le contrôle prendra fin, les animaux ne seront pas bien disposés envers le personnage : tous les jets de réaction subiront un malus de – 1.

Bon génie

Cet anneau puissant peut être utilisé une fois par jour pour invoquer un djinn qui obéira au personnage pendant 24 heures.

Commandement des humains

Le personnage peut charmer comme s'il lançait un sort de Charme-personne. Jusqu'à 6 DV d'humains peuvent être charmés, et les humains de niveau 0 sont considérés comme la moitié d'un DV. Les humains ciblés ont droit à un jet de sauvegarde avec un malus de – 2. Le personnage peut annuler les effets quand il le désire, sinon un sort de Dissipation de la Magie parvient au même résultat.

Commandement des plantes

Jusqu'à 18 m de distance, le personnage peut contrôler des plantes et des créatures végétales dans une zone de 3 m². Le pouvoir peut amener une plante habituellement immobile à se mouvoir. L'effet dure aussi longtemps que le personnage maintient sa concentration : celui-ci ne peut donc accomplir aucune autre action.

Faiblesse

Cet anneau maudit ne peut être enlevé qu'avec un sort de Délivrance de Malédiction. Pendant 6 rounds, la FOR du personnage est réduite à 3 et tous ses attaques et jets de dommages subissent un malus de – 3 (un minimum de 1 dommage est infligé).

Invisibilité

Une fois par tour, le personnage peut bénéficier des effets du sort Invisibilité.

Marche sur l'onde

Le personnage peut marcher sur l'eau comme s'il se déplaçait sur une surface solide.

Protection

Cet anneau a plusieurs niveaux de puissance, indiqués de la façon suivante : «anneau de protection + x» où x est un nombre généralement compris entre 1 et 3. Pour chaque «+», la CA du personnage baisse de 1 (ou augmente de 1 si la CA ascendante est utilisée) et ses jets de sauvegarde ont un bonus de 1 : un personnage avec une CA de 9 [10] et qui porterait un anneau de protection + 2 verrait ainsi sa CA baisser à 7 (ou monter à 12 avec la CA ascendante) et bénéficierait d'un bonus de + 2 à ses jets de sauvegarde. Quand un personnage trouve un anneau de protection, déterminez le type d'anneau à l'aide du tableau ci-dessous. Si un rayon est indiqué, le bonus que l'anneau procure aux jets de sauvegarde s'applique à toutes les créatures comprises dans ce rayon.

d100	Bonus
01-80	+ 1
81-91	+ 2
92	+ 2, rayon de 1,5 m
93-99	+ 3
00	+ 3, rayon de 1,5 m

Régénération

Le personnage peut régénérer un PV par round, mais ne peut régénérer les dommages causés par l'acide ou le feu. Si le personnage a 0 PV ou moins, l'anneau n'a aucun effet et ne peut le ramener à la vie. Des membres du corps peuvent aussi être régénérés : des membres de petite taille, comme des doigts, repoussent au bout d'une journée, alors qu'il faut une semaine pour des membres plus gros, comme les bras.

Renvoi de sorts

2d6 sorts n'affectent pas le personnage ; chaque sort est renvoyé vers celui qui l'a lancé.

Résistance au feu

Le personnage est invulnérable aux flammes ordinaires, qu'elles émanent d'une torche ou d'un brasier. Les dommages causés par d'autres types de feu — boules de feu, mur de flammes, roches en fusion — sont réduits de – 2 par jet de dommages ; si un jet de sauvegarde est nécessaire, le personnage bénéficie d'un bonus de + 2 au test.

Stockage de sorts

Cet anneau peut stocker jusqu'à 6 sorts divins ou profanes. Lorsque le personnage trouve l'anneau, celui-ci contient déjà 1d6 sorts, déterminés aléatoirement par le MdT. Quand il porte l'anneau, il sait automatiquement quels sorts sont déjà stockés. Tout personnage, quelle que soit sa classe, peut libérer les sorts de l'anneau. Un utilisateur de magie peut stocker de nouveaux sorts en lançant le sort sur l'anneau. Un sort lancé depuis l'anneau fonctionne comme si l'utilisateur avait le niveau minimum requis pour le lancer.

Télékinésie

Le personnage peut déplacer des objets par son esprit, comme s'il bénéficiait du sort Télékinésie, à la différence que la durée n'est pas limitée.

Tromperie

Cet anneau fait croire à son utilisateur qu'il est d'un autre type. Le MdT peut choisir le type d'anneau ou le déterminer aléatoirement.

Vision transmatérielle

Une fois par tour, le personnage peut voir jusqu'à 9 m à travers un mur de pierre, et jusqu'à 18 m à travers du bois ou autre matériel moins dense. Une zone de 3 m² peut aussi être examinée à chaque tour afin de détecter des caches, des portes secrètes, ou des pièges. Cette activité requiert une concentration maximale. Le plomb et l'or bloquent la vision transmatérielle.

Parchemins

Il suffit de lire à voix haute un parchemin magique pour en libérer le pouvoir. Certains parchemins peuvent être déchiffrés par n'importe quelle classe, alors que d'autres ont des restrictions.

Carte au trésor

C'est au MdT d'élaborer à l'avance la carte et le trésor auquel elle mène. Le trésor peut se trouver à l'intérieur du labyrinthe où les personnages ont trouvé la carte, ou bien dans un autre endroit, parfois fort lointain. La difficulté d'obtention du trésor doit être en rapport avec sa valeur, avec éventuellement des pièges, des énigmes et autres défis sur la route des PJ. La carte elle-même peut être enchantée : une Lecture de la Magie sera alors nécessaire pour la déchiffrer.

Parchemin de protection

Toutes les classes peuvent utiliser ce genre de parchemin. Une fois lus à voix haute, les mots magiques de protection disparaissent de la page ; un cercle de 3 m de rayon entoure alors le personnage et le protège contre le type de créature ou d'effet indiqué par le parchemin. La zone de protection est centrée sur le personnage et se déplace avec lui, empêchant le type de créature ciblé de se rapprocher, mais pas de l'attaquer avec des armes à distance ou des sorts. Le cercle de protection dure jusqu'à ce que le personnage l'annule ou que quelqu'un dans le cercle tente d'attaquer une créature du type ciblé avec une arme physique.

Protection contre les élémentaires

Ce parchemin protège de tous les élémentaires pendant 2 tours.

Protection contre les lycanthropes

Ce parchemin protège de tous les types de lycanthropes pendant 6 tours. La barrière protectrice peut repousser un certain nombre de lycanthropes, selon leurs DV. 1d10 d'entre eux seront repoussés s'ils ont 3 DV ou moins, 1d8 s'ils ont 4 ou 5 DV, et 1d4 s'ils ont 6 DV ou plus.

Protection contre la magie

Pendant 1d4 tours, une barrière protectrice repousse tous les sorts et effets semblables à des sorts provenant d'objets ou de créatures. Elle ne peut être dissipée avec Dissipation de la Magie.

Protection contre les morts-vivants

Ce parchemin protège de tous les types de morts-vivants pendant 6 tours. La barrière protectrice peut repousser un certain nombre de morts-vivants, selon leurs DV. 2d12 d'entre eux seront repoussés s'ils ont 3 DV ou moins, 2d6 s'ils ont 4 ou 5 DV, et 1d6 s'ils ont 6 DV ou plus.

Parchemins de sorts

Type de parchemin		Magicien/Elfe		Clerc	
Résultat 1d4	Classe	Résultat 1d100	Niveau de sort	Résultat 1d100	Niveau de sort
1-3	Magicien/ Elfe	01-25	1	01-25	1
4	Clerc	26-50	2	26-50	2
		51-70	3	51-70	3
		71-85	4	71-85	4
		86-95	5	86-95	5
		96-97	6	96-98	6
		98	7	99-00	7
		99	8		
		00	9		

Parchemin de sorts

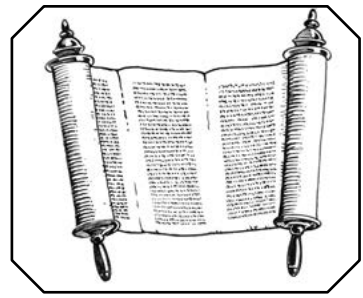
Environ ¾ de ces parchemins contiennent des sorts profanes et les autres des sorts divins, chaque parchemin contenant de 1 à 7 sorts. Les sorts profanes ne peuvent être déchiffrés qu'au moyen de Lecture de la magie, et seuls des magiciens ou des elfes peuvent les utiliser. Les sorts divins peuvent être lus sans peine, mais seuls les clercs peuvent les utiliser. Un personnage de la classe appropriée peut utiliser un sort du parchemin même s'il n'a pas le niveau requis, il sera alors considéré comme ayant le niveau minimum exigé pour lancer le sort. Une fois le sort lancé, l'écriture magique qui en expliquait la formule disparait du parchemin.

Pour déterminer le contenu d'un parchemin de sorts, lancez d'abord un dé pour déterminer le type de sort, puis un pour chaque sort afin de connaitre le niveau de sort.

Parchemin maudit

Le parchemin maudit inflige une terrible malédiction à celui qui le lit. Le MdT a toute latitude pour déterminer les effets de la malédiction, qui ne pourra être annulée qu'avec un sort de Délivrance de malédiction ou éventuellement par l'accomplissement d'une quête. Quelques exemples de malédictions sont indiqués ci-dessous.

d6	Effet
1	La victime perd un objet magique au hasard.
2	Une caractéristique au hasard subit un malus de – 4.
3	La victime ne peut pas gagner des points d'expérience.
4	Le niveau de la victime est réduit à 1.
5	La victime est transformée en un petit animal, comme avec le sort Métamorphose d'Autrui.
6	La victime devient aveugle.



Baguettes, bâtons et sceptres

Ces trois types d'objets se différencient par leur taille : les baguettes sont petites et minces, ne dépassant pas les 50 cm de long, les sceptres font environ 1 m de long, alors que les bâtons peuvent mesurer jusqu'à 2 m de long pour 5 cm de diamètre.

La plupart des sceptres magiques ne peuvent être utilisés que par une classe spécifique, les baguettes sont réservées aux magiciens et aux elfes, et les bâtons peuvent être employés par des magiciens, des elfes ou des clercs. Ces objets magiques possèdent généralement un nombre limité de charges qui sont consommées à chaque utilisation : un sceptre contient 2d6 charges, un bâton 3d10 charges et une baguette 2d10 charges. Les cas particuliers seront détaillés dans les descriptions spécifiques. Les descriptions de bâtons et de sceptres sont suivies d'un «C» pour indiquer les bâtons utilisables uniquement par des clercs, ou par un M/E pour ceux réservés aux seuls magiciens et elfes.

Baguette de boules de feu

En consommant une charge, cette baguette lance une Boule de Feu qui inflige 6d6 dommages à moins que la ou les victimes réussissent un jet de sauvegarde contre les baguettes pour réduire les dégâts de moitié.

Baguette d'éclairs

En consommant une charge, cette baguette lance un Éclair qui inflige 6d6 dommages à moins que la ou les victimes réussissent un jet de sauvegarde contre les baguettes pour réduire les dégâts de moitié.

Baguette d'effroi

Toute créature à l'intérieur de la zone d'effet de la baguette devient effrayée et s'enfuit durant 30 rounds avec une valeur de mouvement multipliée par 3 par rapport à la normale. La zone d'effet est un cône de 18 m de long et de 9 m de large.

Baguette de détection d'ennemis

En consommant une charge, cette baguette révèle dans un rayon de 9 m tous les ennemis cachés ou invisibles, qui sont alors entourés d'une aura rouge et brillante.

Baguette de détection de la magie

En consommant une charge, cette baguette entoure d'une aura bleutée et brillante tous les objets magiques dans un rayon de 6 m.

Baguette de détection de portes secrètes

En consommant une charge, cette baguette indique toutes les portes secrètes dans un rayon de 6 m.

Baguette de détection des métaux

En consommant une charge, cette baguette indique toutes les concentrations de métaux dans un rayon de 6 m. Le bâton révèle automatiquement le type de métal détecté.

Baguette de détection de pièges

En consommant une charge, cette baguette indique tous les pièges dans un rayon de 6 m.

Baguette de froid

En consommant une charge, cette baguette libère un cône de froid glacial de 18 m de long et de 9 m de large qui inflige 3d6 dommages à ceux qu'il touche, à moins que la ou les victimes réussissent un jet de sauvegarde contre les baguettes pour réduire les dégâts de moitié.

Baguette d'illusion

Le personnage crée un effet semblable à celui du sort Force Fantasmagorique. Il peut se déplacer à la moitié de sa valeur de mouvement alors qu'il se concentre pour maintenir l'illusion ; s'il est touché en combat, il se déconcentre et l'illusion disparait.

Baguette de métamorphose

En consommant une charge, cette baguette reproduit les effets du sort Métamorphose d'Autrui ou du sort Métamorphose de Soi : le personnage choisit quel effet dupliquer avant d'utiliser la baguette. La cible a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre les baguettes : une réussite annule l'effet.

Baguette de négation

Le personnage peut choisir une baguette, un bâton ou un sceptre d'un adversaire et le rendre inopérant pendant le round en cours. L'utilisation du pouvoir doit être annoncée avant la détermination de l'initiative.

Baguette de paralysie

En consommant une charge, cette baguette projette un cône de 18 m de long et de 9 m de large ; toute créature à l'intérieur de ce cône est paralysée pendant 6 tours à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes.

Baguette de projectiles magiques

En consommant une charge, cette baguette lance un ou deux projectiles magiques (au choix de l'utilisateur) par round, comme pour le sort du même nom. Chaque projectile atteint automatiquement sa cible et inflige 1d6 + 1 dommages.

Bâton de dépérissement

Ce bâton fonctionne comme un bâton + 1, à la différence qu'il inflige 2d4 + 1 dommages si une charge est consommée. En cas d'attaque réussie et en dépensant deux charges, le bâton vieillit la victime de 10 ans. Si trois charges sont dépensées dans l'attaque, un des membres de la victime se racornit et devient inutilisable (un jet de sauvegarde contre les effets magiques est autorisé). L'effet de vieillissement tuera automatiquement toutes les créatures dotées d'une faible espérance de vie. Notez que les effets des charges dépensées sont cumulatifs : l'utilisation de 3 charges signifie donc que le bâton inflige 2d4 + 1 dommages, vieillit la cible de 10 ans et racornit un de ses membres.

Bâton d'anéantissement

Si le personnage réussit son jet d'attaque et qu'il décide de dépenser une charge, ce bâton inflige 2d6 dommages.

Bâton de commandement [C]

L'utilisateur de ce bâton peut s'en servir pour contrôler plantes, animaux et humains comme s'il détenait des anneaux suivants : commandement de plantes, commandement d'animaux et commandement d'humains. Chaque utilisation consomme une charge.

Bâton de guérison [C]

Ce bâton ne consomme pas de charge et peut soigner un nombre illimité de créatures. Cependant, une même créature ne peut être soignée qu'une seule fois par jour ; elle récupère alors 1d6 + 1 PV.

Bâton de pouvoir [M/E]

Ce bâton peut lancer les sorts Boule de Feu, Éclair ou encore un cône de froid de 18 m de long et de 9 m de large. Chaque effet inflige 8d6 dommages. Il peut aussi lancer les sorts Lumière Continuelle ou Télékinésie (avec une limite de poids de 110 kg). Enfin, il peut produire les mêmes effets qu'un Bâton d'Anéantissement.

Bâton de sorcellerie [M/E]

Ce bâton fonctionne comme un bâton + 1. Il peut en plus servir à lancer les sorts Convocation d'Élémentaires, Invisibilité, Passe-Muraille, et Toile d'Araignée. Le bâton peut aussi produire des effets magiques semblables au Tourbillon d'un djinn et être utilisé comme un bâton de paralysie. Chacune de ses capacités consomme une charge. Enfin, le bâton peut servir à porter un coup de grâce : il libère une boule de feu qui inflige 8 dommages par charge restante à toutes les créatures et personnages (même l'utilisateur du bâton) dans un rayon de 9 m. Après cela, le bâton se brise et devient inutilisable.

Bâton du serpent [C]

Ce bâton ne consomme pas de charges. Il fonctionne comme un bâton + 1. Le personnage peut en plus ordonner au bâton de se transformer en serpent constricteur géant capable d'enserrer sa victime (CA 5 [14], DV 3, PV 20, MV 7). Cet ordre se prononce au moment où le bâton touche un adversaire. Ce dernier, s'il échoue à un jet de sauvegarde contre les bâtons, est alors immobilisé par le serpent pendant 1d4 tours ou jusqu'à ce que le personnage demande au serpent de le relâcher. Dans ce cas, le serpent revient vers le personnage et reprend sa forme initiale. Si le serpent est tué, il ne reprendra pas sa forme de bâton et l'objet sera donc détruit. Lorsque le serpent reprend sa forme de bâton, les dommages qu'il aura subis seront automatiquement soignés.

Sceptre de résurrection [C]

Un clerc de n'importe quel niveau peut utiliser ce sceptre une fois par jour pour ramener à la vie des êtres, de la même manière qu'un sort de Résurrection. Il n'a pas besoin de se reposer après avoir utilisé le sceptre. Le nombre de charges consommées dépend du type de personnage ranimé ; quand toutes les charges sont épuisées, le sceptre se réduit en poussière.

Charges	Type de personnage
2	Clerc
7	Elfe
3	Guerrier
4	Nain
3	Halfelin
1	Humain de niveau 0
3	Magicien
4	Voleur

Sceptre d'annulation

Ceux qui chérissent leurs objets magiques craignent ce sceptre ! En effet, celui-ci ôte tout pouvoir à l'objet magique qu'il touche, et ce de manière permanente. Si le personnage tente de frapper l'objet d'un adversaire avec ce sceptre, considérez que l'attaque doit vaincre une CA de 9 [10]. Le MdT peut ajuster cette valeur en fonction des circonstances. Le sceptre n'est utilisable qu'une seule fois et ne peut être rechargé.

Objets magiques divers

Amulette d'antidétection

Le porteur de cette amulette est immunisé à toute tentative de détection menée avec une boule de cristal ainsi qu'aux effets du sort Détection de pensées.

Appareil du Crabe

Avant d'être activé, cet appareil ressemble à un grand tonneau en fer scellé. Un loquet caché permet d'ouvrir une écoutille qui contient 10 leviers et qui est suffisamment grande pour accueillir deux personnes de taille humaine. L'appareil peut fonctionner sous l'eau jusqu'à 300 m de profondeur et contient suffisamment d'air pour que deux personnes puissent survivre 1d4 + 1 heures (durée multipliée par deux pour une personne seule). Une fois activé, l'appareil évoque une sorte de crabe géant.

Levier	Fonction du levier
1	Déployer/Replier les jambes et la queue
2	Ouvrir/fermer le sabord avant
3	Ouvrir/fermer les sabords latéraux
4	Déployer/replier les pinces et les antennes
5	Pincer
6	Avancer/Reculer
7	Tourner à gauche/ à droite
8	Ouvrir les « yeux », qui dispensent une Lumière Continuelle/fermer les yeux
9	Monter/Descendre
10	Ouvrir/fermer le panneau d'accès

L'appareil a les caractéristiques suivantes : PV 200 ; MV 9 m vers l'avant, 18 m en arrière ; CA 0 [19] ; Dommages : 2d6, 2 pinces. Lorsque l'appareil attaque avec les pinces, son jet d'attaque est identique à celui du pilote ; en cas d'attaque réussie, un résultat de 1 à 5 sur 1d20 indique que les deux pinces touchent leur cible et infligent 4d6 dommages. L'attaque ignore l'armure de l'adversaire, mais le modificateur de DEX s'applique à la CA.

Balai volant

Ce balai magique peut voler à une vitesse de 72 m par tour avec un passager et à une vitesse de 54 m par tour avec deux passagers.

Bateau pliable

Un bateau pliant ressemble à une petite boite en bois, longue de 30 cm sur 15 cm de large et autant de profondeur. On peut l'utiliser pour ranger des objets, mais dès que le mot de commande est prononcé, la boite se déplie pour donner naissance à une barque de 3 m de long (sur 1,50 m de large et 50 cm de profondeur). Un deuxième mot de commande transforme la boite en bateau de 7 m de long (sur 2,50 mètres de large et 2 m de profondeur). Les objets rangés dans la boite se retrouvent au fond de la barque ou du bateau.

La barque est équipée d'une paire de rames, d'une ancre et d'un mât auquel il est possible de hisser une voile triangulaire (ou latine). Le bateau est moins rudimentaire, puisqu'il est doté d'un pont, de bancs de nage, de cinq paires de rames, d'un gouvernail, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât pourvu d'une voile carrée. La barque peut aisément accueillir quatre passagers et le bateau peut en contenir quinze.

Un troisième mot de commande transforme la barque ou le bateau en boite. Les divers mots de commande sont parfois directement écrits sur la boite (même s'ils ne sont pas toujours visibles), mais il arrive également qu'ils aient été inscrits ailleurs (par exemple, sur un objet rangé à l'intérieur de la boite).

Bol de contrôle des élémentaires d'eau

Grâce à ce bol, le personnage peut invoquer et contrôler un élémentaire d'eau par jour, comme s'il lançait le sort Convocation d'Élémentaires. Le personnage doit préparer l'objet magique et conduire des rituels pendant le tour précédant l'invocation. L'invocation elle-même dure 1 round. Une fois l'élémentaire invoqué, le personnage doit maintenir sa concentration afin de pouvoir lui donner des ordres.

Bottes d'elfe

Ces bottes permettent à leur porteur de se déplacer silencieusement.

Bottes de Lévitation

Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol sur commande, comme s'il bénéficiait du sort Lévitation pour une durée indéfinie.

Bottes de Rapidité

Le porteur de ces bottes peut se déplacer à une vitesse de 72 m par tour pendant 12 heures.

Bottes des Sept Lieux

Le personnage n'a plus besoin de se reposer s'il se déplace normalement. De plus, il peut sauter jusqu'à 3 m de haut et jusqu'à 9 m de long.

Boule de cristal

Un magicien ou un elfe peut utiliser cet objet pour voir des endroits, des individus ou des objets distants pendant 1 tour, et ce 3 fois par jour. Par contre, il ne peut pas communiquer avec ceux qu'ils observent ni les affecter via la boule de cristal, que ce soit par des moyens magiques ou non.

Boule de cristal avec Clairaudience

Ce type de boule de cristal possède les mêmes caractéristiques que le modèle ordinaire, mais l'observateur peut désormais entendre tout bruit et toute conversation provenant de l'endroit observé.

Boule de cristal avec Détection de pensées

Ce type de boule de cristal possède les mêmes caractéristiques que le modèle ordinaire, mais l'observateur peut désormais percevoir les pensées d'un être observé, comme s'il utilisait le sort Détection de Pensées.

Bouteille d'Éfrit

Généralement fabriquée en laiton ou en bronze, cette bouteille est fermée par un bouchon de plomb recouvert de sceaux spéciaux. La bouteille peut être ouverte une fois par jour ; un Éfrit sortira alors immédiatement de la bouteille et servira loyalement le personnage pendant 101 jours (ou jusqu'à la mort de l'Éfrit). Une fois ses 101 jours de service écoulés, l'Éfrit retourne dans son plan d'existence et la bouteille perd toute propriété magique.

Bracelets de protection

Ces bracelets servent à protéger les poignets ou l'avant-bras. Les deux bracelets doivent être portés pour prendre effet ; leur porteur possède alors une CA semblable à celle qu'il aurait eue en revêtant une armure. Le modificateur de DEX s'applique à cette valeur. La CA des bracelets remplace celle de toute armure portée : la CA d'un personnage en armure de plates pourrait donc baisser. Il est possible de combiner la protection offerte par les bracelets avec des effets magiques altérant la CA, comme un anneau de protection ou une cape de protection. Lancez un dé sur le tableau de la page suivante pour déterminer le type de bracelet trouvé.

d100	CA
01-06	8 [11]
07-16	7 [12]
17-36	6 [13]
37-51	5 [14]
52-71	4 [15]
72-86	3 [16]
87-00	2 [17]

Braséro de contrôle des élémentaires du feu

Grâce à ce bol, le personnage peut invoquer et contrôler un élémentaire de feu par jour, comme s'il avait recours au sort Convocation d'Élémentaire. Le personnage doit préparer l'objet magique et conduire des rituels pendant le tour précédant l'invocation. Une fois l'élémentaire invoqué, le personnage doit maintenir sa concentration afin de pouvoir lui donner des ordres.

Broche de défense

Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les projectiles magiques créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une broche de défense peut absorber un total de 101 dommages infligés par des projectiles magiques, après quoi elle fond et devient inutile.

Cape elfique

Cette cape de fabrication elfique rend son porteur invisible. Cependant, un observateur remarquera le personnage sur un résultat de 1 sur 1d6. Les bénéfices de l'invisibilité sont perdus si le personnage attaque.

Cape de déplacement

Cette cape semble normale, mais sur commande, elle déforme les ondes lumineuses. Tous les adversaires subissent un malus de – 2 à leur jet d'attaque contre le personnage. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les baguettes, les sorts et effets magiques ainsi que la pétrification.

Cape de protection

Cette cape en tissu marron ou en cuir à l'apparence très ordinaire fonctionne comme un anneau de protection, en gratifiant son porteur d'un bonus à la CA et aux jets de sauvegarde. Ces bonus sont cumulatifs avec ceux d'un anneau de protection.

d100	Bonus
01-80	+1
81-91	+2
92-00	+3

Carafe intarissable

Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée.

- Fontaine fournit 4 litres d'eau par round.
- Geyser produit un jet d'eau de 1,50 m de long déversant 20 litres par round.
- Torrent produit un violent jet d'eau de 6 m de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un recul important et l'utilisateur doit être sur un sol stable pour ne pas être renversé. La violence du débit tue les petites créatures. Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Carillon d'ouverture

C'est un tube de mithral creux d'une trentaine de centimètres de long. Il suffit de taper dessus pour qu'il émette des vibrations ouvrant les portes, serrures et autres couvercles. Il fonctionne également contre les chaines, les barres, les menottes, les targettes, etc. Enfin, il dissipe aussi à coup sûr les sorts Verrouillage et Verrou Arcane, s'ils ont été lancés par un magicien ou un elfe de niveau 14 ou moins.

Le carillon doit être pointé vers la porte ou l'objet à ouvrir (l'utilisateur doit donc voir ce dernier et être conscient de sa présence). Cela fait, on tape dessus, une fois, et une note pure en jaillit, qui ouvre la porte ou le passage secret, déverrouille la serrure, défait les chaines, etc. Chaque utilisation ne contre qu'un mode de fermeture. Autrement dit, si un coffre est fermé par un verrou, un cadenas, une chaine et un Verrou Arcane, le carillon devra être utilisé quatre fois pour l'ouvrir. Silence empêche de se servir d'un carillon d'ouverture. À sa création, cet objet a 2d4 x 10 charges. Une fois déchargé, il se craquèle et devient inutilisable.

Casque de changement d'alignement

Dès qu'il revêt ce casque ornementé, le personnage change aléatoirement d'alignement. Le casque est impossible à enlever, à moins de recourir à un sort de Délivrance de Malédiction. Le personnage ne voudra pas enlever ce casque, mais dès qu'il le fait, il retrouve son alignement originel.

Casque de compréhension

Ce casque à l'apparence anodine permet à son porteur de comprendre le langage de n'importe quelle créature ainsi que tous les écrits magiques ou non magiques. Notez que le fait de comprendre un texte magique n'implique pas la faculté de lancer des sorts, à moins que le personnage soit de la classe et du niveau appropriés.

Casque de télépathie

Le porteur de ce casque peut lire dans les pensées d'un individu dans un rayon de 27 m. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles. Le porteur ne peut se déplacer ou exercer d'autres actions lorsqu'il utilise les pouvoirs du casque.

Casque de téléportation

Tout personnage portant ce casque peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme s'il lançait à chaque fois le sort Téléportation.

Ceinture de force de géant

Grâce à cette ceinture, le personnage possède la force d'un géant des collines : il peut attaquer au choix comme un monstre avec 8 DV ou avec son bonus de classe et de niveau. De plus, tous ses dommages sont doublés.

Collier d'adaptation

Ce collier prend la forme d'une lourde chaine à laquelle est fixé un médaillon de platine. Sa magie génère une bulle d'air pur autour du porteur, ce qui l'immunise contre tous les gaz et vapeurs toxiques et lui permet de survivre dans un environnement dépourvu d'air pendant 1 semaine.

Cor de dévastation

Ce cor à l'apparence anodine peut infliger, une fois par tour, 2d6 dommages aux créatures se trouvant dans un cône de 30 mètres de long et de 6 m de large à son extrémité. De plus, les créatures affectées sont assourdies pendant 2d6 rounds (un jet de sauvegarde contre les effets magiques annule l'assourdissement). D'autres objets peuvent être endommagés, au choix du MdT. Par exemple, une petite cabane peut être totalement soufflée par le son du cor alors qu'une portion d'un mur en pierre de 3 m de large pourrait résister à trois ou quatre appels de cor.

Corde d'escalade

Longue de 18 m, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 500 kg. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 m par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière. Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Cube de résistance au froid

On peut activer ou désactiver ce cube en appuyant sur l'une de ses faces. Quand il est activé, il forme une zone cubique de 3 m d'arête autour de son possesseur (ou autour du cube, s'il est posé plutôt que tenu), où la température minimale est de 20 °C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques de froid. S'il subit un total de 50 dommages en 1 round (provenant d'une attaque ou de plusieurs), il reprend sa forme initiale et ne peut être activé avant au moins 1 heure. Enfin, s'il subit au moins 100 dommages dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air

Grâce à cet encensoir, le personnage peut invoquer et contrôler un élémentaire de l'air par jour, comme s'il avait recours au sort Convocation d'Élémentaire. Le personnage doit préparer l'objet magique et conduire des rituels pendant le tour précédant l'invocation. L'invocation elle-même dure 1 round. Une fois l'élémentaire invoqué, le personnage doit maintenir sa concentration afin de lui donner des ordres.

Gantelets d'ogre

Ces gantelets sont fabriqués en cuir dur ; des pointes de fer recouvrent le revers des gantelets. Leur porteur voit sa FOR augmentée à 18, avec tous les bénéfices au jet d'attaque et aux dommages que cela implique. De plus, il peut porter un poids supplémentaire de 50 kilos. Enfin, un coup de poing donné avec ces gantelets inflige 1d4 dommages. Les deux gantelets doivent être portés pour que leur magie puisse fonctionner.

Médaillon des pensées

Ce pendentif en forme de disque pend à une chaine. Au bout d'un round de concentration, il permet à son porteur de détecter les pensées de toute créature dans un rayon de 9 m. La réussite à un jet de sauvegarde contre les sorts annule cet effet. Le porteur peut se déplacer à sa vitesse maximale, mais il est incapable de lancer des sorts ou d'attaquer pendant qu'il se concentre. 1 fois sur 6 (1 sur 1d6), au lieu de l'effet habituel et à l'insu du porteur, toutes les créatures dans un rayon de 9 m entendent ses pensées.

Médaillon des pensées (30 m)

Ce pendentif fonctionne exactement comme le médaillon des pensées, mais sa portée est de 30 m au lieu de 9 m.

Miroir d'emprisonnement

Ce miroir de cristal est le plus souvent un carré de 1,20 m de côté, encadré de métal ou de bois. Le miroir contient 20 compartiments extradimensionnels. Toute créature de taille humaine ou moins et qui contemple le miroir doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être aspirée dans l'un des compartiments, avec tout son équipement (vêtements et tout objet transporté). Quand tous les compartiments sont occupés, le miroir ne peut plus aspirer d'autres créatures. N'importe qui peut appeler le reflet de toute créature emprisonnée et engager la conversation avec elle. Si le miroir est brisé, tous les prisonniers sont libérés.

Miroir d'opposition

Cet objet ressemble à un miroir normal de 1,2 m de long sur 1 m de large. Dès qu'une créature voit son reflet dans le miroir, son double se matérialise immédiatement et l'attaque. Le double a les mêmes possessions que l'original, y compris ses objets magiques. À la mort de l'un des deux adversaires, le double disparait, ainsi que tout son équipement.

Pierre de contrôle d'élémentaires de terre

Le personnage peut invoquer et contrôler un élémentaire de terre par jour, comme s'il avait recours au sort Convocation d'Élémentaire. Le personnage doit préparer l'objet magique et conduire des rituels pendant le tour précédant l'invocation. L'invocation elle-même dure 1 round. Une fois l'élémentaire invoqué, le personnage doit maintenir sa concentration afin de pouvoir lui donner des ordres.

Poudre d'apparition

Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets dans un rayon de 3 m et les rende visibles s'ils étaient invisibles. Si elle est soufflée à travers un tube, elle couvre un cône de 6 m de long et de 5 m de large à son extrémité. La poudre annule les effets d'Image Miroir, des capes de déplacement, et même des capes elfiques. Le pouvoir de la poudre dure 2d10 tours.

La poudre est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermés aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe ; 5d10 tubes ou sachets seront découverts en même temps.

Poudre de disparition

Cette poudre ressemble à de la poudre d'apparition et est généralement stockée de la même manière. Si on la répand sur un objet ou une créature, elle le rend invisible. Les créatures ou objets poudrés sont indétectables, aussi bien par la vision normale que par des moyens magiques comme Détection de l'Invisibilité. En revanche, la poudre d'apparition contre l'effet de la poudre de disparition, rendant visibles les créatures et objets affectés par cette dernière. L'invisibilité prodiguée par la poudre dure 2d10 tours et prend fin dès que le personnage enchanté attaque.

Sac Dévorant

Au bout de 6 + 1d4 tours, tout objet entreposé dans ce petit sac disparait à jamais. Le sac doit être totalement fermé pour que le pouvoir opère.

Sac sans fond

Ce petit sac s'ouvre sur un espace non dimensionnel (c'est-à-dire plus volumineux de l'intérieur que de l'extérieur), ce qui lui permet de contenir bien plus de choses que ses dimensions ne le laisseraient supposer. Le sac est suffisamment grand pour contenir un objet de 3 m de long, 1,5 m de large et 1 m de haut. Indépendamment de ce qu'il contient, le sac pèse toujours 30 kg au maximum tout en pouvant contenir jusqu'à 500 kg.

Scarabée de protection

Le possesseur de ce petit médaillon d'argent en forme de scarabée devient immunisé au Rayon de Mort (inverse de Rappel à la Vie, voir page 46) et à tout type de malédiction, quelle qu'en soit la source. Après avoir absorbé 2d6 attaques de ce genre, le scarabée tombe en poussière et ne peut être utilisé à nouveau.

Timbales de panique

Ces timbales mesurent une petite cinquantaine de centimètres de diamètre et sont montées sur un pied. Elles vont toujours par paire et n'ont à priori rien de remarquable. Pourtant, si l'on joue des deux en même temps, toutes les créatures situées à plus de 6 m et à moins de 36 m des timbales prennent peur et s'enfuient pendant 30 rounds à une vitesse trois fois supérieure à leur mouvement normal (par round). Le MdT peut autoriser un jet de sauvegarde contre les sorts ou un test de moral avec un malus de – 2.

Tapis volant

Ce tapis enchanté peut, sur commande, transporter jusqu'à 3 passagers dans les airs. Il vole à une vitesse de 30 m par round avec 1 seul passager, de 24 m par round avec 2 passagers et de 21 m par round avec 3 passagers.

Yeux d'aigle

Le porteur de ces lentilles fabriquées dans un cristal spécial voit cent fois plus loin que la normale. Le porteur qui n'utilise qu'une seule lentille aura la tête qui tourne et sera incapable d'agir pendant 1 round, après quoi il pourra utiliser la lentille normalement tant qu'il prend soin de couvrir l'autre œil.

Yeux de charme

Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur, qui peut ensuite lancer Charme-personne rien qu'en croisant le regard de ses cibles (une par round). Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts sont charmés comme s'ils étaient sous l'effet du sort. Si le porteur possède les deux lentilles, les victimes subissent un malus de – 2 à leur jet de sauvegarde, alors qu'elles bénéficient d'un bonus de + 2 si le porteur n'en possède qu'une seule.

Yeux de pétrification

Dès que le personnage fixe sur ses yeux ces lentilles taillées dans un cristal spécial, il est instantanément pétrifié sans avoir droit à un jet de sauvegarde, comme s'il était victime d'un sort de Pétrification (voir page 69). Environ ¼ (01-25 sur 1d100) de ces yeux donnent à leur porteur la capacité de pétrifier du regard. Les deux lentilles doivent être portées pour que cette magie puisse fonctionner, et la victime a droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Armes, armures et épées

Armes et armures

Les armes et les armures magiques obéissent aux mêmes restrictions de classe que leurs équivalents non magiques. Elles bénéficient d'un bonus noté + *x*, x étant la valeur du bonus, alors que les objets maudits subissent un malus noté – *x*, x étant la valeur du malus. Une arme avec un + *x*, comme une dague + 1, donnera un bonus de + 1 au jet d'attaque et de dommages. Une armure avec un + réduit la CA du montant spécifié, ou l'augmente si la règle de la CA ascendante est utilisée ; par exemple, une armure de cuir +1 a une CA de 6 [13] contre une CA de 7 [12] pour une armure de cuir normale.

d100	Type d'armure	CA non modifiée	Poids (kg)
01-10	Cuirasse segmentée	4 [15]	7
11-30	Cotte de maille	5 [14]	9
31-60	Armure de cuir	8 [11]	4,5
61-67	Gambison	8 [11]	2
68-85	Brigandine	7 [12]	7
86-90	Armure d'écailles	6 [13]	9
91-95	Jaseran	4 [15]	7
96-00	Armure de Plaques	3 [16]	11

Les armures magiques sont plus légères et moins encombrantes que leurs équivalents normaux. Référez-vous au tableau précédent pour connaitre le poids de l'armure magique et pour déterminer quel type d'armure a été trouvé par le groupe.

Les armes magiques peuvent offrir d'autres avantages. Parfois, elles peuvent disposer de plusieurs bonus, le premier s'appliquant à toutes les créatures, et le deuxième uniquement à un type spécifique de créatures. Elles peuvent aussi disposer de pouvoirs contrôlables par le personnage.

Les objets maudits pénalisent leurs utilisateurs ; ils ne peuvent être enlevés qu'au moyen d'un sort de Délivrance de Malédiction ou de Dissipation du Mal. Jusqu'à ce qu'un de ces sorts soit lancé, le possesseur d'un tel objet refusera de s'en débarrasser, car il ne prêtera pas foi en la malédiction ; s'il détient une arme maudite, il s'en servira en priorité lors d'un combat.

Épées

Épée enflammée + 1

Cette épée est + 2 contre les monstres qui régénèrent ; + 3 contre les monstres aviaires, les monstres avec une attaque de froid ou immunisés au froid ; et + 4 contre tous les morts-vivants. Lorsque le porteur prononce le mot d'ordre approprié, l'épée s'enflamme. Ces flammes offrent la même visibilité qu'une torche et affectent n'importe quel objet inflammable.

Épée voleuse de vie + 1

Si le porteur prononce le mot d'ordre approprié, cette épée draine un DV ou un niveau de vie de la cible touché. L'épée dispose de 1d4 + 4 charges : chaque utilisation de la capacité draine une charge. Une fois les charges épuisées, l'épée fonctionne comme une épée +1 normale.

Épée + 1, localisation d'objets

Une fois par jour, le porteur peut localiser des objets, comme s'il avait lancé le sort profane du même nom, jusqu'à une distance de 40 m.

Épée + 2, Charme-personne

Le porteur de cette arme peut utiliser Charme-personne, comme le sort profane du même nom, 3 fois par semaine. En dehors de cette capacité, l'arme fonctionne comme une épée + 2 normale.

Épée de froid + 3

Cette arme a un bonus de + 6 contre les monstres vivant dans un environnement chaud ou possédant une attaque de feu. L'épée dispense une lumière aussi intense qu'une torche lorsque la température baisse à moins de degrés ou moins. Dans ce cas, il est impossible de dissimuler l'épée lorsqu'elle est tirée de son fourreau et sa lumière ne peut être éteinte. Le porteur de l'épée est protégé du feu, comme s'il portait un anneau de résistance contre le feu. Enfin, l'arme éteint tous les feux non magiques dans un rayon de 3 m.

Autres armes magiques

Flèche mortelle + 3

Cette flèche fonctionne comme une flèche + 3, sauf quand elle vise un type spécifique de créature. Dans ce dernier cas, la cible meurt instantanément si elle est touchée, sans jet de sauvegarde. Les décorations qui ornent ce genre de flèche aident à savoir le type de créature affecté. Pour déterminer le type de créature ciblé par la flèche mortelle, lancez 1d20 et consultez le tableau ci-dessous. Le MdT peut bien sûr étoffer cette liste ou choisir le type de créature approprié.

d20	Type	d20	Type
1	Créatures aviaires	11	Animaux géants
2	Chimères	12	Golems
3	Clercs	13	Halfelins
4	Dragons	14	Magiciens
5	Nains	15	Mammifères
6	Éfrit	16	Reptiles
7	Elémentaires	17	Créatures aquatiques
8	Elfes	18	Araignées
9	Guerriers	19	Voleurs
10	Géants	20	Morts-vivants

Marteau de guerre + 2, marteau de lancer nain

Lorsqu'elle est maniée par un nain, cette arme reçoit un bonus supplémentaire de + 1 (bonus total de + 3) et elle peut être lancée à une distance de 18 m, infligeant alors des dommages triplés contre les géants, les ettins, les ogres et les trolls, et des dommages doublés contre n'importe quelle autre créature.

Épées intelligentes

Certaines épées magiques particulièrement puissantes sont des entités intelligentes qui poursuivent leurs propres objectifs, parfois très différents de ceux de leur porteur. Le MdT incarne la personnalité de ces objets comme il le ferait pour des PNJ normaux. La création d'une épée intelligente s'effectue en quatre étapes, détaillées ci-dessous.

Intelligence

La première étape consiste à déterminer son intelligence, qui influe sur le nombre de ses pouvoirs. Consultez le tableau ci-contre.

d6	INT	Pouvoirs de détection	Pouvoirs magiques	Communication
1	7	1	0	Empathie
2	8	2	0	Empathie
3	9	3	0	Empathie
4	10	3	0	Verbale
5	11	3	0	Verbale, Lecture de la Magie
6	12	3	1	Verbale, Lecture de la Magie

Lorsqu'une épée communique par empathie, aucun mot n'est échangé avec son porteur, mais ce dernier sait intuitivement quels sont les pouvoirs de l'épée et comment les employer. Une épée capable de communiquer verbalement peut parler à voix haute à ceux qui l'entourent. La capacité de lire la magie est identique au sort profane du même nom, à la différence que cette capacité est toujours active. De plus, une épée douée de cette capacité peut aussi lire tous les écrits rédigés dans des langages qu'elle connait.

Langages

Une épée intelligente connait son langage d'alignement ainsi qu'un nombre de langages supplémentaires déterminés aléatoirement grâce au tableau suivant.

Résultat 1d20	Langages connus
01-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4
19	5
20	Lancez deux fois les dés et additionner, en ignorant ce résultat.

Alignement

Les épées intelligentes possèdent un alignement, qui est indétectable tant que l'épée n'est pas touchée. Un personnage ne peut manier qu'une épée avec le même alignement que lui ; dans le cas contraire, il subira à chaque round 1d6 dommages par degré de différence entre les alignements. Par exemple, une épée chaotique infligera 1d6 dommages à un personnage neutre, et 2d6 dommages à un personnage loyal.

Égo et Volonté

Une épée intelligente a une valeur d'Égo allant de 1 à 12 (jet de 1d12), qui représente sa force de caractère. Elle dispose aussi d'une valeur de Volonté égale à la somme de son INT et de son Égo, avec un bonus de +1 pour chaque pouvoir magique qu'elle possède.

Selon sa personnalité et ses désirs, une épée intelligente risque d'affronter mentalement son porteur. Le MdT pourra effectuer un test d'influence dans certaines situations :

- Le PJ touche l'épée pour la première fois ;
- Les motivations de l'épée entrent en scène ;
- Un personnage d'un alignement différent touche l'épée ;
- Une autre épée magique est trouvée ;
- Le PJ perd 50 % ou plus de ses PV.

Lors d'un test d'influence, le MdT compare la Volonté de l'épée et celle du personnage, le meilleur score remportant le duel. La Volonté du personnage équivaut à la somme de sa FOR et de sa SAG ; le personnage soustrait 1d4 à ce total s'il est blessé tout en ayant au moins 50 % de son maximum de PV, et 2d4 s'il passe sous la barre des 50 %. L'épée bénéficie d'un bonus de 1d10 à sa volonté si son alignement diffère de celui du personnage.

Si le personnage échoue au test, il perd le contrôle de ses actions pendant une période déterminée par le MdT, généralement quelques rounds. L'épée le forcera alors à accomplir une tâche : combattre, se débarrasser d'une deuxième épée magique qu'il aurait trouvée, se rendre à un ennemi, aider l'épée à accomplir ses objectifs, etc.

Motivation

Les épées intelligentes ont 5 % de chances d'avoir une motivation particulière, qui peut impliquer la destruction de créatures, de classes ou d'alignements spécifiques. L'INT et l'égo d'une épée pourvue d'une motivation sont tous les deux fixés à 12. Lorsqu'une épée intelligente attaque un être lié à sa motivation, un pouvoir spécial cible l'adversaire. Une épée chaotique peut par exemple transformer en pierre un adversaire d'alignement loyal, alors qu'une épée loyale paralyserait un ennemi chaotique. Des jets de sauvegarde contre les sorts sont autorisés pour se prémunir de ces pouvoirs. Une épée neutre, quant à elle, octroierait à son porteur un bonus de + 1 à tous ses jets de sauvegarde lorsque celui-ci combat une créature (quel que soit son alignement) liée à la motivation de l'arme.

Lancez 1d6 sur le tableau ci-dessous pour déterminer la motivation de l'épée, à moins que le MdT ne préfère choisir un type d'adversaire sur des bases différentes : tous les reptiles, êtres appartenant à une religion spécifique, etc.

d6	Détruire …
1	Les clercs
2	Les nains, les combattants et les halfelins
3	Les elfes et les magiciens
4	Les être chaotiques (si l'épée est loyale)
5	Les êtres loyaux (si l'épée est chaotique)
6	Un type de monstre (à déterminer aléatoirement)

Pouvoirs

Une épée intelligente est susceptible de posséder deux types de pouvoirs. Les pouvoirs de détection, utilisables 1 fois par round sauf indication contraire, lui permettent de détecter des éléments d'un type donné ; les pouvoirs magiques, utilisables 3 fois par jour, imitent des effets de sort. Pour utiliser n'importe lequel des pouvoirs détaillés ci-dessous, le porteur de l'épée doit la tenir et se concentrer. Pour chaque pouvoir à définir, lancez 1d100 sur le tableau approprié et, sauf indication contraire, ignorez les résultats identiques s'il faut relancer plusieurs fois.

d100	Pouvoir	Détails supplémentaires
01-10	Clairaudience	Comme clairvoyance ci-dessous mais au niveau auditif plutôt que visuel
11-20	Clairvoyance	Comme le sort profane
21-25	Dommages doubles	Voir plus bas*
26-35	Détection de Pensées	Comme le sort profane
36-40	Vol	Comme le sort profane, pour 3 tours
41-45	Régénération	Voir plus bas**
46-50	Lévitation	Comme le sort profane, pour 3 tours
51-57	Force Fantasmagorique	Comme le sort profane
58-67	Télékinésie	Comme le sort profane
68-77	Télépathie	Comme un casque de télépathie
78-86	Téléportation	Comme le sort profane
87-96	Vision Infrarouge	Comme un anneau de vision transmatérielle
97-99	Lancez deux fois les dés	
00	Lancez trois fois les dés	

d100	Détection	Détails supplémentaires
01-05	Mal	Portée de 6 m
06-10	Bien	Portée de 6 m
11-15	Gemmes et bijoux	Portée de 18 m
16-25	Invisibles et cachés	Portée de 6 m
26-35	Portes secrètes	Portée de 3 m, 3 utilisations par jour
36-45	Métaux	Portée de 18 m, le plomb bloque ce pouvoir
46-60	Salles et murs mouvants	Portée de 3 m
61-80	Passages en pente	Portée de 3 m
81-96	Pièges	Portée de 3 m, 3 utilisations par jour
97	Lancez deux fois les dés	
98-00	Pouvoir magique	

*Les dommages sont doublés pendant 1d10 rounds. Ce pouvoir est cumulatif : dommages x 4 s'il est obtenu deux fois, et x 6 s'il est obtenu trois fois.

**L'épée peut régénérer 1 PV par round jusqu'à un maximum de 6 PV par jour. Ce pouvoir est cumulatif : maximum de 12 PV par jour s'il est obtenu deux fois, et 18 PV par jour s'il est obtenu trois fois. Notez que le rythme de guérison ne change pas.

VIII — L'antre du Maitre

Ce chapitre aidera le MdT à concevoir une région et un labyrinthe de départ, à animer des aventures et à adapter le jeu à ses envies.

Créer une région

Plutôt que de chercher à créer un monde complet, le MdT pressé a intérêt à se focaliser sur une région précise.

Les règles de PMT suggèrent déjà les éléments de base d'un cadre de jeu :

- La technologie et la société sont inspirées du bas Moyen Âge occidental. En vous renseignant sur la période, vous rendrez vos descriptions plus concrètes et trouverez aussi des idées d'aventures.
- Les dieux existent. Ils accordent des pouvoirs à certains fidèles, et les guident au moyen de signes et de présages.
- Les semi-humains sont minoritaires. Ils se sont intégrés à la société humaine ou bien vivent dans des communautés plus ou moins isolées.
- Le monde est ancien. Bien des empires se sont faits et défaits au fil des siècles, et nombre d'entre eux ont laissé des témoignages de leur existence sous la forme de ruines, de monuments, d'objets magiques, de sorts, etc.
- Le monde est magique. Les lanceurs de sorts sont rares, mais leur influence est considérable : ils créent des objets magiques et des potions, et leurs sorts peuvent tout aussi bien sauver une communauté qu'en précipiter la chute…
- Le monde est sauvage. Les ilots de civilisation sont séparés par des étendues inhospitalières, souvent infestées de monstres.

Ces points ne sont pas des commandements : par exemple, le MdT peut très bien imaginer un monde basé sur l'Angleterre victorienne, où les dieux ont disparu, où la magie est devenue très rare et où les humains n'existent pas. Toutefois, plus il s'éloigne des points cités plus hauts, plus il risque d'avoir à aménager les règles.

Maintenant, à quoi doit penser le MdT ? Voici quelques exemples :

Le terrain. La région est-elle montagneuse ? Désertique ? Est-ce une ile ?

Le climat. Est-il tempéré ? Tropical ? Polaire ?

La création de la carte. Afin de déterminer les déplacements des personnages, il est préférable d'utiliser une feuille avec des hexagones, facile à trouver sur Internet. Il existe aussi des logiciels permettant de créer de telles cartes. Les échelles les plus utilisées sont 1 hexagone = 36 km, ce qui équivaut à une journée de marche, et 1 hexagone = 9 ou 18 km, ce qui permet de gérer plus finement les itinéraires des personnages.

Le peuplement. Quelles sont les zones habitées, et par quels types d'humanoïdes ? Par exemple, les humains et les orques sont capables de vivre presque n'importe où et s'affronteront souvent, les halfelins s'installent de préférence dans des zones vallonnées avec de bonnes terres agricoles, les elfes privilégient les forêts reculées alors que gobelins, kobolds et nains s'établissent dans les montagnes. La taille des villes humaines peut être déterminée à l'aide du tableau de la page 208.

Taille de la population	Type d'établissement
30-800	Village
801-4 500	Petite ville
4 501-12 000	Ville moyenne
12 001 et +	Grande ville

La religion. Existe-t-il une seule religion dominante ? Plusieurs religions concurrentes ? Des religions spécifiques aux semi-humains ou à des monstres ? La ou les religions sont-elles unies ou scindées en divers courants de pensée ? Comment la religion influence-t-elle la vie des gens ?

La situation politique. La région est-elle rattachée à une entité plus vaste ? Quelles sont ses relations avec cette entité ? Si elle est indépendante, qui sont ses alliés et ses ennemis ?

Le gouvernement. Est-ce une seigneurie féodale classique ? Une magocratie ? Une république ? Une théocratie ?

Le lieu de départ

Seul le lieu de départ des personnages a besoin d'être décrit, les autres endroits peuvent être laissés à plus tard. Plutôt que de chercher à détailler une grande cité, le MdT peut opter pour un hameau ou un village. Un village typique comporte une majorité de paysans qui vivent en habitats dispersés autour d'un centre pouvant contenir les éléments suivants :

- Un bâtiment religieux, comme un sanctuaire ou un temple. Les personnages pourront ainsi bénéficier des services magiques d'un clerc.

- Une auberge où les personnages pourront se reposer, mais aussi recruter des compagnons d'armes. Notez cependant que les compagnons potentiels ne courent pas les rues, surtout dans un village.

- Une ou plusieurs échoppes, où les personnages pourront acheter du matériel ou se payer les services d'un spécialiste.

Les PNJ importants sont aussi à détailler : nom, apparence, personnalité, occupation, objectifs…

Voici quelques exemples de types de PNJ :

- Les notables de la communauté : dirigeant, aubergiste, marchand, etc.

- Les compagnons d'armes : ces personnages peuvent aider le groupe lors d'une ou plusieurs aventures.

- Les mentors des personnages : des aventuriers à la retraite ; le vieux du village ; un vétéran qui a appris le métier des armes au guerrier ; un brigand reconverti qui a formé le voleur ; un sorcier, indépendant ou membre d'une école magique, qui enseigne de nouveaux sorts au magicien, etc. Ils peuvent aussi servir de sources d'informations sur les légendes ou les évènements des environs.

- Les trouble-fêtes : un autre groupe d'aventuriers, un seigneur désireux de s'emparer du village, des agents d'une puissance étrangère, des membres d'un culte maléfique, un assassin, etc.

En imaginant des légendes et des rumeurs locales, le MdT donne un surcroit d'ambiance à son cadre et peut obtenir des idées d'aventures : une ancienne bataille, la relique d'un dieu, un objet créé par un sorcier, un trésor, des rumeurs sur la vie conjugale ou le manque de zèle religieux d'un notable, etc.

Plutôt que d'utiliser les tableaux à la fin du chapitre 6, le MdT est encouragé à créer des tableaux de rencontres spécifiques aux différents endroits de son cadre de jeu. Les « rencontres » ne se limitent pas forcément à des monstres : les PJ pourraient rencontrer des PNJ plus ou moins amicaux ou même découvrir des lieux insolites au gré de leurs trajets.

Nous invitons le MdT à impliquer les joueurs dans la création : par exemple, il peut confier à chacun la tâche d'imaginer deux bâtiments et PNJ liés à l'historique de son PJ.

Créer un labyrinthe

Par défaut, PMT est un jeu basé sur l'exploration d'un environnement inconnu et dangereux. Un exemple d'aventure typique implique des personnages originaires du même village qui doivent conjurer une menace qui pèse sur les habitants – raids de gobelins, bandits qui utilisent une ruine proche comme base d'opérations, etc. – ou pénétrer dans un lieu qui est l'objet de rumeurs ou de légendes locales – cité abandonnée, antre d'un monstre, tour d'un magicien excentrique, etc.

Bien entendu, le MdT est libre d'imaginer d'autres types d'aventures, par exemple une enquête pour résoudre un meurtre, ou l'arbitrage d'un conflit entre deux familles lié à un vol de bétail.

Qu'il prenne la forme d'une forteresse, d'une bibliothèque hantée ou d'un réseau de catacombes, le labyrinthe a l'avantage d'être un environnement plus ou moins confiné : le MdT peut facilement prévoir les itinéraires et les interactions des personnages sans que les joueurs aient l'impression qu'il les bride.

Cette section aidera le MdT à créer un labyrinthe simple ; avec l'expérience, il en réalisera de beaucoup plus élaborés !

Scénarios de labyrinthe

Les PJ ont beau être des aventuriers, ils ne vont pas risquer leur vie sans raison. En essayant d'imaginer les motivations des personnages, le MdT pose les fondations de son labyrinthe : le repaire d'une bande de maraudeurs qui menace la région ne sera pas agencé comme les ruines d'une vieille cité, ses occupants seront différents et ne réagiront pas forcément de la même façon à l'intrusion des personnages…

Voici quelques exemples :

- L'exploration. Le but de l'exploration peut se résumer à la cartographie d'un endroit inconnu ou servir à délivrer la région d'une menace.

- Le combat contre le mal ou le chaos. Par exemple, les PJ ont été embauchés afin de détruire des monstres ayant envahi un lieu ou d'éliminer un être maléfique.

- 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, dans un autre monde ou à une autre époque.

- Un sauvetage. Les PJ doivent sauver des prisonniers : 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. Ce peuple s'est coupé du monde depuis si longtemps qu'il est devenu maléfique et monstrueux.

- Une quête. Un PNJ puissant, un roi ou un chef de guilde, 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, le MdT choisit le labyrinthe où se déroulera l'aventure, si possible dans un endroit pas trop éloigné du lieu de départ des personnages : souterrain, caverne, tour, temple, château, village, ville, etc. Il réfléchit ensuite à ce que pourrait contenir le labyrinthe : monstres, pièges, PNJ, curiosités naturelles, etc. À ce stade, le but n'est pas de connaitre précisément le labyrinthe, mais simplement d'avoir quelques idées directrices.

Le MdT dessine ensuite la carte du labyrinthe en s'adaptant à l'endroit choisi : tunnels qui zigzaguent dans une caverne, des couloirs et des salles dans un château en ruine, etc. Nous recommandons l'échelle suivante : 1 carré = 3 m, mais si le MdT utilise un tapis de jeu et des figurines de 25 mm, il vaut mieux utiliser l'échelle 1 carré = 1,5 m.

Type de carte

Pour des labyrinthes simples, le MdT peut 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.

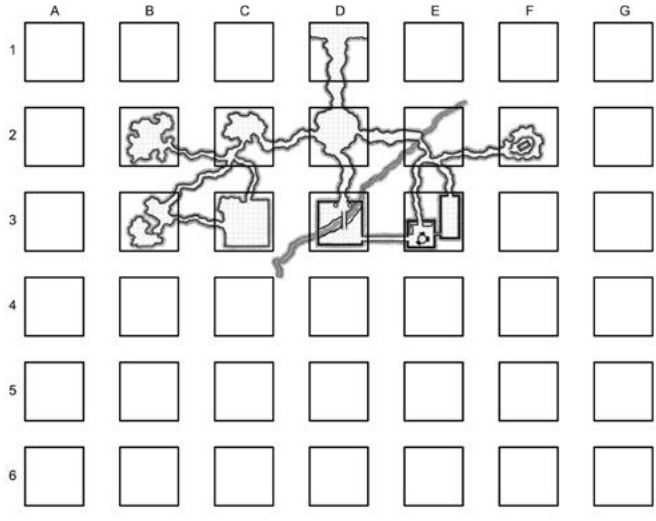
Nul besoin de dresser une carte précise : les informations concernant les endroits les plus importants seront notées sur une feuille à part, en utilisant la notation alphanumérique pour un référencement aisé (A1, A2, etc.).

Peupler le labyrinthe

Une fois que la carte est terminée, reste à remplir le labyrinthe de monstres, de pièges et de trésors !

Ces termes peuvent être pris dans un sens très large : par exemple, un monstre peut correspondre à toute rencontre avec une créature, un piège à tout problème causé par l'environnement (barrière, passage infranchissable) et un trésor à tout élément susceptible d'aider les PJ (information, objet, etc.).

Si le MdT désire remplir aléatoirement une pièce du labyrinthe, il lance deux fois 1d100, puis consulte le tableau des Éléments de labyrinthe. Le premier résultat indique ce que contient la pièce et le deuxième révèle si un trésor est présent.



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 %

Éléments de labyrinthe

d100	Élément	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 détermine aléatoirement ou non un type de monstre approprié au niveau du labyrinthe. Il peut s'aider des tableaux de Rencontres du chapitre 6 ou créer ses propres tableaux. Par exemple, pour le deuxième niveau d'un labyrinthe, le MdT peut lancer les dés sur la colonne Niveau 2 du tableau de Rencontres en labyrinthe (page 157). 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 des 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 la composition d'un tel groupe, le MdT peut suivre la procédure suivante.

1. Effectifs du groupe : Lancer 1d4 + 4.

2. Classe des PNJ : Choisir la classe de chaque PNJ ou lancer 1d10 et consulter le tableau ci-dessous.

d10	Classe	d10	Classe
1-2	Clerc	8	Halfelin
3	Nain	9	Magicien
4	Elfe	10	Voleur
5-7	Guerrier		

3. Alignement : Choisir l'alignement des PNJ ou lancer 1d6 et consulter le tableau ci-dessous.

d6	Alignement
1-2	Loyal
3-4	Neutre
5-6	Chaotique

4. 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

5. 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 niveau 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.

6. Le MdT n'a plus qu'à attribuer aléatoirement des sorts aux elfes, clercs et 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. Dans l'illustration ci-contre, les niveaux ne se succèdent pas toujours de façon linéaire et il existe des «sous-niveaux» plus petits pouvant contenir des rencontres, des menaces et des trésors particuliers. Ces zones peuvent être difficiles d'accès ou bien dissimulées par des portes secrètes.

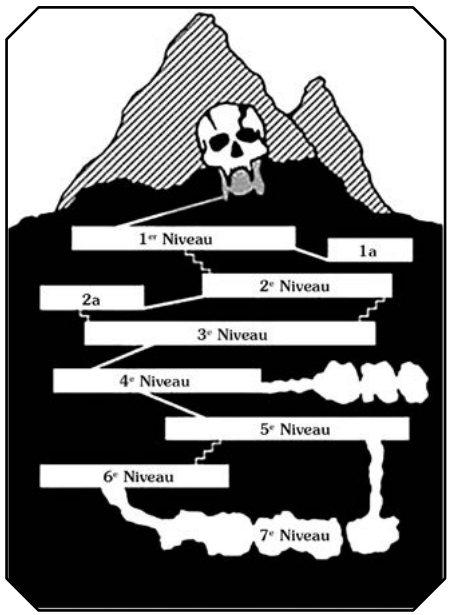
N'hésitez pas à varier les niveaux lorsque cela est approprié : cavernes naturelles, cavernes creusées par des monstres ou des humanoïdes, zones en brique ou en pierre taillée… Des escaliers ou des passages en pente, voire des passages aquatiques, pourraient relier certains niveaux, et des zones de téléportation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

Terminer la conception du labyrinthe

Décrivez les pièces et les couloirs : odeur, apparence, etc. Indiquez aussi les éventuelles créatures sur place et les signes de leur présence.

Les descriptions doivent être suffisamment évocatrices pour intéresser les joueurs tout en restant concises.

Vous n'avez pas besoin de détailler tous les lieux : contentez-vous d'une description générique pour la majorité du labyrinthe et détaillez seulement certains endroits, comme les pièces contenant des rencontres uniques. Vous pouvez toujours improviser les détails peu importants en cours de partie. Toutefois, prenez des notes lorsque vous improvisez, afin d'éviter les incohérences si les personnages reviennent sur leurs pas !



Animer une aventure

Conseils généraux

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 évènement. Bien entendu, il peut recueillir les suggestions des joueurs sur l'interprétation d'une règle ou d'une situation, mais c'est lui qui a 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 83) 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

La cartographie est un élément clé de l'exploration d'un labyrinthe, mais aussi un de ses aspects les plus controversés. Mal employée, elle peut considérablement ralentir le jeu et ennuyer les joueurs.

Généralement, le MdT dispose d'une carte du labyrinthe, qui l'aide à maitriser l'aventure.

De leur côté, les joueurs peuvent décider de dresser une carte du labyrinthe, en s'appuyant sur les descriptions du MdT. Ils pourront ainsi s'orienter plus facilement dans le labyrinthe. La réalisation d'une carte précise n'est véritablement utile que dans les labyrinthes les plus complexes, avec moult téléporteurs, pièges, portes secrètes et dédales. La plupart du temps, un croquis rapide fera parfaitement l'affaire.

Pour faciliter le travail de cartographie, les descriptions du MdT doivent être rapides, précises et se concentrer sur ce que perçoivent les personnages ; les distances peuvent être indiquées en mètres. Il vaut mieux que le MdT ne corrige la carte des joueurs qu'en dernier recours, par exemple si la description est confuse ou si les joueurs commettent une erreur vraiment évidente pour qui serait dans le labyrinthe.

La carte des joueurs est aussi la carte des PJ ; lorsqu'un joueur dessine une carte, son personnage le fait aussi. Il n'est donc pas possible de cartographier n'importe quand : le groupe doit avoir de la lumière et de quoi écrire, tout en se déplaçant à une allure prudente (mouvement d'exploration). Enfin, tout évènement qui affecte la carte des PJ affecte aussi la carte des joueurs : si le PJ cartographe meurt et que personne ne peut la récupérer, le MdT peut par exemple confisquer la carte des joueurs ! Et si un personnage veut réaliser des copies de secours, le joueur doit les créer aussi…

Cette importance de la carte pourra paraitre un peu extrême aux non-initiés, mais le MdT ingénieux y verra de nombreuses opportunités d'aventure : on peut par exemple imaginer que dans l'univers de jeu, le commerce de cartes serait très prisé et la découverte d'une carte déjà réalisée pourrait valoir beaucoup d'or !

Bien entendu, si les joueurs n'ont aucune envie de se prêter au jeu de la cartographie, le MdT peut leur fournir une carte simplifiée ou se contenter de labyrinthes simples.

Savoir du joueur contre savoir du personnage

Même si le joueur connait déjà les monstres — il a lu leur description ou les a rencontrés avec un précédent personnage —, son personnage actuel ne peut pas agir en se basant sur ce savoir. Un personnage apprendra au fil de ses aventures comment combattre tel ou tel monstre, mais il ne devrait jamais en connaitre les faiblesses sans les avoir vues ou en avoir entendu parler.

De plus, lorsque les personnages rencontrent des monstres, le MdT décrira physiquement ces derniers sans révéler leur nom, 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. Les personnages devront 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 qu'ils ont récoltés 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 capables de 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.

Richesse du personnage

L'appât du gain figure parmi les principales motivations d'un aventurier. Pour que les PJ 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, les clercs peuvent être amenés à faire des donations à leur église, alors que les voleurs auront à reverser une partie de leurs gains à leur guilde ; 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, entrainement pour le guerrier, donations pour le clerc, etc.) rapportent des PX : trouver un beau magot ne suffit plus ! Cela posera un dilemme au joueur : doit-il dépenser cet argent pour obtenir de meilleures armes ou plutôt investir dans des PX ?

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 possèdent leurs propres motivations et objectifs. De plus, ils utiliseront des astuces semblables à celles que les PJ pourraient imaginer : alliances, embuscades, diversions, etc.

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 ! N'oubliez pas que les actions des personnages peuvent avoir des conséquences sur les sentiments des PNJ à leur égard ; un PNJ dont ils auraient contrarié les plans pourrait les prendre en grippe et chercher à se venger au moment opportun.

Personnages de niveaux différents

La mort d'anciens personnages ou l'arrivée de nouveaux joueurs entraine la création de nouveaux personnages. Le groupe risque alors de comporter des personnages de niveaux différents. Comment gérer cela ?

Deux solutions peuvent être envisagées :

- 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. Les personnages avec plus de 4 niveaux d'écart ne devraient pas partir à l'aventure ensemble, surtout à bas niveau : la différence de compétence entre un personnage de niveau 1 et un autre de niveau 5 est considérable.

Explorer un labyrinthe

Le MdT peut structurer l'exploration d'un labyrinthe en s'inspirant de la procédure suivante. Nous détaillons ici 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 des précisions supplémentaires sur la durée des actions.

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 PJ pourraient inspecter à loisir 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. Si ceux-ci sont silencieux, discrets, évitent les zones avec des signes de passage et ne restent jamais longtemps au même endroit, ils devraient rencontrer moins de monstres errants que s'ils courent partout en hurlant. Comme indiqué à la page 85, les monstres apparaissent à 1d6 x 6 m des personnages dans un labyrinthe.

2. Déclaration d'action

C'est le moment où les joueurs annoncent et décrivent les actions de leurs personnages ou du groupe.

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 sur 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 : Chaque PJ a droit à une seule tentative par zone (couloir, pièce, porte). Les chances de réussite sont égales à 1 sur 1d6 par défaut, et de 1-2 à 1-6 sur 1d6 pour les voleurs. 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 le test d'écoute, afin que le joueur reste dans l'expectative.

Forcer une porte : Chaque PJ a droit à une tentative par round. Le joueur lance 1d6 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 2 + le modificateur de FOR de son personnage. Un résultat de 1 est une réussite, même si le modificateur de FOR est négatif. Selon la taille de la porte, deux PJ ou plus peuvent tenter de forcer la porte en même temps : le MdT peut alors autoriser un test par PJ ou donner un bonus de + 2 ou + 4 par PJ supplémentaire. Le bruit risque d'attirer des monstres proches ou de les rendre méfiants, ce qui peut se traduire par une probabilité accrue de monstres errants (par exemple 1-3 ou 1-4 sur 1d6), l'impossibilité de surprendre les monstres proches, voire la mise en place d'un guet-apens qui surprendra automatiquement les personnages.

Crocheter une serrure : Une tentative par objet à crocheter. C'est là le domaine réservé du voleur.

Chercher des portes secrètes, des passages secrets, des pièges, etc. Cela prend un tour par zone de 3 m x 3 m, et 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 elfes qui cherchent des portes secrètes et les nains qui cherchent des pièges, des murs illusoires et des constructions secrètes ; ou, dans le cas des pièges, au pourcentage de la compétence de voleur Détection/désamorçage.

Le MdT peut aussi gérer l'activité en dialoguant avec le joueur : celui-ci, s'il questionne le MdT de façon pertinente et prend soin de bien décrire ses actions, pourra obtenir un bonus à son test ou un succès automatique. Par exemple, un joueur annonce que son personnage tapote sur une section de mur ; le MdT lui dit alors 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, en utilisant des outils inadaptés), son personnage risque de subir un malus au test, voire d'échouer automatiquement !

Une description de ce genre peut renforcer l'immersion des joueurs, mais risque aussi de ralentir le jeu ou limiter l'intérêt du voleur si elle est utilisée systématiquement. Une possibilité serait de donner le choix aux joueurs : le test direct a peut-être moins de chance de réussir, mais recourir à la description double le temps de l'action, ce qui accroit les chances de rencontrer des monstres errants. Joueurs et MdT peuvent aussi s'entendre avant le début de l'aventure sur la méthode à privilégier.

Lancer un sort : Le lanceur de sorts doit respecter les conditions de lancer indiquées à la page 37.

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 la description du joueur ou éventuellement d'un lancer de dé, par exemple un test de caractéristique. 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, les joueurs peuvent combiner plusieurs actions lors d'un même tour, tant que celles-ci restent relativement brèves. Ainsi, en un tour, un personnage peut sans problème dégainer une épée, se déplacer vers une porte et tenter de l'ouvrir. 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 les mauvaises surprises !

Animer une aventure en surface

Si le MdT veut détailler chaque journée de trajet en territoire inconnu ou dangereux, il peut se baser sur la structure suivante.

1. Climat

Le MdT informe le groupe des conditions climatiques actuelles. De mauvaises conditions climatiques peuvent affecter la vitesse de mouvement et compliquer la vie des personnages : pluie diluvienne qui transforme le terrain en bourbier, vent qui gêne les tirs, etc.

2. Choix du trajet

Le groupe décide s'il se déplace, dans quelle direction et à quelle allure.

Un groupe à court de nourriture peut décider de chasser sur place, il obtient alors automatiquement de quoi se nourrir pour la journée et a 1-2 chances sur 6 d'avoir tué suffisamment de gibier pour un ou deux jours supplémentaires.

S'il se déplace, le groupe a le choix entre trois allures :

- La vitesse normale est égale à la valeur de mouvement en mètre par round du personnage le plus lent du groupe, mais transposée en km par jour. En général, cela équivaut à 36 km par jour sur un chemin dégagé avec un dénivelé faible. Si les PJ utilisent des chevaux de monte, leur vitesse sera égale à 72 km par jour.

- La vitesse lente réduit de 1/2 la vitesse normale, mais les PJ peuvent tenter de se ravitailler en chemin. Le MdT lance 1d6 : sur un résultat de 1-2, le groupe obtient de quoi se nourrir pour la journée.

- La vitesse rapide (marche forcée) augmente de 1/2 la vitesse normale pour une journée, mais le groupe devient épuisé (voir page 74) s'il ne prend pas ensuite un jour de repos.

Comme le montre le tableau suivant, le terrain influe sur la vitesse de déplacement.

Terrain	Mouvement réduit/ augmenté de…
Collines, désert, zone boisée	– 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	– 1/2
Route, chemin large et dégagé	+ 1/2

3. Orientation

Le MdT effectue en secret un jet pour déterminer si le groupe s'est perdu. Le groupe ne se perdra jamais s'il suit une route, un fleuve ou un autre élément naturel, s'il suit une carte détaillée, ou bien s'il voyage dans un territoire connu de l'un d'entre eux ou d'un PNJ qui les accompagne. Dans le cas contraire, les chances que le groupe se perde dépendent du terrain et des conditions climatiques : le MdT peut s'aider du tableau suivant, en lançant le type de dé qui lui convient.

Terrain	Chances de se perdre		
	1d100	1d20	1d6
Plaines	15 %	1-3	1
Collines ou montagnes	32 %	1-5	2
Forêt	32 %	1-6	2
Mer	32 %	1-6	2
Désert	50 %	1-10	3
Jungle ou marais	50 %	1-10	3

4. Jet de rencontre

Durant leur trajet, les PJ croiseront peut-être des monstres ou d'autres voyageurs. Pour déterminer aléatoirement les rencontres, le MdT lance 1d6 : par défaut, un résultat de 1 signifie qu'une rencontre aura lieu, mais les probabilités peuvent être ajustées selon le terrain traversé. Il consulte ensuite le tableau de Rencontres approprié, par exemple celui de la page 176.

Terrain	Rencontre si résultat de...
Plaines, ville, village, hameau	1
Air, désert, forêt, rivière	1 ou 2
Collines, mer	1 ou 2
Montagnes, marais, jungle	1-3

5. Déplacements et actions

Les membres du groupe se déplacent et accomplissent des actions diverses.

6. Rencontre

Si une rencontre est prévue, elle est jouée maintenant. La méthode est identique à celle des labyrinthes, bien que les défis tactiques diffèrent.

Si les PJ passent près d'un château ou d'une forteresse et qu'une patrouille les repère, le MdT peut déterminer aléatoirement la réaction de celle-ci en lançant 1d6, avec des bonus ou des malus au jet de dé selon l'attitude des PJ.

Rencontres près d'une forteresse

Seigneur	Nv	Type	Réaction*		
			Ind	Pou	Hos
Clerc	6 + 1d8	Cavalier léger, 2d6	1-2	3-4	5-6
Nain	8 + 1d4	Infanterie lourde, 2d6	1-4	5	6
Elfe	9 ou 10	Cavalier léger, 2d6	1-4	5	6
Guerrier	8 + 1d6	Cavalier lourd, 2d6	1-2	3-5	6
Magicien	10 + 1d4	Infanterie lourde, 2d6	1-4	5	6

* Ind : indifférence, Pou : poursuite, Hos : hospitalité

7. Campement et repos

Les PJ doivent camper pour se reposer. Par défaut, le repos dure 8 heures, mais vous pouvez autoriser un temps de récupération plus court.

Si les PJ ne se reposent pas, ils seront épuisés le lendemain : – 2 aux jets d'attaque et de dommages, + 2 [– 2] à la CA.

Vous pouvez augmenter les malus aux jets d'attaque et de dommages de 2 par période supplémentaire de 24 heures sans repos.

Jouer à haut niveau

Ces règles concernent les personnages ayant atteint au moins le niveau 8 ou 9.

Recherches magiques

Nouveaux sorts

Le joueur décrit en détail le type de sort et les effets qu'il veut créer. Le MdT décide ensuite si le sort peut être créé et quel sera son niveau de sort. Pour juger de sa puissance, aidez-vous des sorts existants.

Si le personnage n'est pas capable de lancer ce nouveau sort, il doit attendre d'avoir le niveau de classe suffisant et rechercher à nouveau le sort. S'il peut le faire, le processus de création dure deux semaines en temps de jeu par niveau de sort et coute 1 000 PO par niveau de sort.

Nouveaux objets magiques

Les lanceurs de sorts ne peuvent créer que des objets magiques utilisables par leur classe. Le joueur décrit au MdT l'objet qu'il veut créer. Le MdT, s'il autorise cette création, détermine ensuite les matériaux nécessaires. Ce sont souvent des ingrédients ou composants rares et chers : gemmes, ingrédients tirés de monstres ou de plantes légendaires, etc.

De nombreux objets magiques imitent les effets d'un sort. Ce genre d'objet coute généralement 500 PO par niveau de sort du sort imité et sa fabrication dure 1 semaine en temps de jeu. Voici quelques exemples : potion de guérison (1 semaine, 500 PO), parchemin avec les sorts infravision et éclair (6 semaines, 3 000 PO).

L'estimation du cout et de la durée de fabrication des objets magiques qui n'imitent pas les effets d'un sort est plus difficile : en règle générale, de tels objets devraient couter de 10 000 à 100 000 PO et leur réalisation devrait exiger de 1 mois à 1 an de travail. Voici quelques exemples : dague + 1 (2 mois, 10 000 PO), cotte de mailles + 1 (4 mois, 10 000 PO), cape de déplacement (1 an, 100 000 PO).

Autres effets

Le MdT peut s'aider des conseils précédents pour estimer le cout et la durée de fabrication d'autres types d'effets magiques que les joueurs voudraient produire : piège, portail, créature…

Risque d'échec

Toute création d'objet, de sort ou d'effet magique a une probabilité d'échec d'au moins 15 %, valeur modifiable selon les circonstances. Le MdT peut lancer le d100 une fois que le personnage a engagé les ressources (temps, argent) nécessaires à la réalisation du projet ; celles-ci seront perdues, quel que soit le résultat.

Bâtir une forteresse

La première étape consiste à obtenir une autorisation de la part de l'autorité locale. Bien sûr, cela n'est pas nécessaire si la région est située dans une étendue sauvage. Il faut ensuite que tous les monstres dans un rayon de 18 km soient chassés ou détruits. Le personnage doit alors concevoir le plan de sa forteresse et en calculer le cout de construction en se basant sur les prix suggérés à la page 221. En plus des couts de construction normaux, le personnage doit embaucher au moins un ingénieur par tranche de 100 000 PO dépensés.

Si des monstres occupent les terres situées à plus de 18 km de la forteresse, cela risque de décourager l'installation de colons. Le personnage peut embaucher des mercenaires pour pacifier ces zones et les protéger de nouvelles intrusions de monstres. Les patrouilles de mercenaires peuvent couvrir au maximum un rayon de 36 km autour de la forteresse, mais cette distance est réduite d'un tiers dans des terrains hostiles comme les marais, les montagnes ou les jungles épaisses.

Une fois assurée la sécurité de la région, le personnage aura à financer la construction d'autres bâtiments dans les environs afin d'attirer des colons. Le personnage peut espérer gagner grâce à ses taxes environ 10 PO par colon chaque année. Ces taxes servent à payer les mercenaires, mais aussi à investir dans une taverne, un port ou un autre établissement propice au commerce.

Si le dirigeant d'un territoire cause du tort à son peuple, il risque de provoquer une rébellion. Cela peut impliquer des tentatives d'assassinat ou même l'émergence d'un héros local prêt à mettre fin à la tyrannie.

Prix des constructions

L'épaisseur des murs de pierre dépend du type de structure : les murs de la plupart des résidences communes auront de 0,3 à 0,6 m d'épaisseur, ceux les tours et les avant-postes auront 1,5 m d'épaisseur, et ceux des châteaux 3 m ou plus d'épaisseur. Le temps de construction d'une forteresse dépend de son prix total : un jour par tranche de 500 PO.

Exemples de couts de structure

Structure	PO
Bâtiment en pierre	4 000
Bâtiment en bois	2 500
Poste de garde (6 m de haut, 9 m x 6 m)	7 500
Donjon carré (40 m de haut, 20 m²)	76 000
Fosse, 30 m x 6 m x 3 m (profondeur)	400
Tour moyenne (9 m de haut, 6 m de diamètre)	17 500
Grande tour (9 m de haut, 9 m de diamètre)	30 000
Muraille de château (6 m de haut, 30 m de long)	5 000
Couloir de labyrinthe (sol en pierre) (3 m x 3 m x 3 m)	450
Défenses avec muraille (poste de garde, 2 tours moyennes et un pont-levis)	38 000

Couts divers

En plus des couts de structure, le MdT peut ajouter des frais pour les fenêtres, portes (secrètes, piégées, normales) et autres petits détails, à raison 10 à 50 PO par élément. Il est surement plus pratique de proposer un prix de groupe pour l'ensemble de ces éléments.

S'approprier le jeu

Les règles des jeux de rôle sont faites pour être adaptées en fonction des besoins et des envies des joueurs. Voici trois exemples de modifications.

Simplifier le jeu

La CA ascendante (page 24 et page 96), le jet de sauvegarde unique (page 27), les lots d'équipement (page 29) et le système d'expérience simplifié (page 84) accélèrent le jeu et limitent la comptabilité. Certaines règles optionnelles de combat (page 96) sont aussi utiles à cet égard.

Rendre le jeu moins mortel

Pour aider les personnages débutants à survivre, le MdT peut leur accorder le maximum de PV de leur classe : 8 points pour un guerrier par exemple, sans compter son éventuel bonus de Constitution. Le MdT peut aussi décider qu'un PJ à 0 PV ou moins est seulement inconscient et qu'il ne meurt que si les autres PJ l'abandonnent ou sont mis hors de combat eux aussi.

Traits personnels

Au moment de réfléchir à l'historique de son personnage, le joueur définit quatre «traits», chacun décrivant en quelques mots une expérience marquante du personnage, qui a contribué à former ses idéaux, ses passions, ses haines, ses savoir-faire. Par exemple, un guerrier peut être un *ancien membre de la milice du village* qui *a mémorisé par cœur un ouvrage d'héraldique*, *participé à la chasse du Grand Sanglier Noir*, et enfin a été *éconduit par la plus belle fille du village*.

Selon les circonstances, ces traits avantageront ou désavantageront le personnage. Par exemple, le trait *ancien membre de la milice du village* aidera le personnage à former la milice d'un hameau menacé par des raids de gobelins, mais pourrait le desservir si jamais il se retrouve à diriger des soldats de métier. Le fait d'avoir été *éconduit par la plus belle fille du village* rendra peut-être le personnage plus prudent lors de ses interactions avec la gent féminine : il résistera aux charmes d'une courtisane cherchant à lui soutirer de précieux renseignements, mais révèlera difficilement ses sentiments à l'élue de son cœur.

Lorsque le MdT estime qu'un jet de caractéristique (voir page 83) est justifié, il peut demander au joueur d'effectuer deux lancers de dés et de garder le résultat le plus bas si un trait est susceptible de désavantager le personnage, ou le résultat le plus élevé dans le cas contraire. De nouveaux traits peuvent être obtenus au fil de la progression du personnage : un tous les deux niveaux par exemple.

Pour aller plus loin

PMT n'est qu'un jeu à l'ancienne parmi d'autres. Voici quatre jeux que nous recommandons chaudement.

Aventures Fantastiques : Une réinvention de D&D qui conjugue la simplicité de la version B/X avec les options de la version «avancée». Le jeu a été réalisé par Nicolas «Snorri» Dessaux.

Épées & Sorcellerie : Un jeu qui s'inspire de la première édition de D&D et de Chainmail, son ancêtre direct. Réalisé aussi par l'incontournable Nicolas Dessaux.

OSRIC : Le pionnier du mouvement des rétroclones, réalisé en 2006 par Matthew Finch et Stuart Marchall. Le jeu reprend et clarifie les règles de la première édition d'Advanced Dungeons & Dragons. Une excellente traduction a été réalisée par Emmanuel Brunet.

Sword & Wizardry Whitebox : Traduit par Kobayashi, ce jeu très épuré se base sur la toute première édition de D&D, avec quelques simplifications bienvenues.

Les communautés

Le Donjon du Dragon : Un site de référence pour les amateurs de jeux à l'ancienne.

De D&D à AD&D : Un forum dédié aux jeux à l'ancienne.

IX— La Marche du Septentrion

La Marche du Septentrion est un cadre de jeu simple et classique qui pourra servir d'inspiration au MdT. La carte de la région se trouve à la fin du chapitre.

Présentation générale

En un coup d'oeil

Dirigeant : le marquis Rodrik.
Population : 9 000 humains, 50 nains, 30 elfes, 200 halfelins.
Principales communautés : Rivesure (900 habitants), Gravêche (320 habitants), Parfondeval (960 habitants).
Principales divinités : Storn l'Ancien, Berrud le Téméraire, Vellag l'Inspiré.
Menaces : invasion d'une coalition de tribus humanoïdes au nord, monstres venus d'une région désolée au sud, un baron ambitionne de prendre la place du marquis.

Histoire

Le Septentrion fut découvert par une guilde marchande originaire du vaste empire de Nimminætt. La guilde créa des avant-postes le long de l'étincelant, le principal cours d'eau local, jusqu'au pied des hautes montagnes du nord. Là, les prospecteurs localisèrent de riches gisements d'or, de fer et d'argent, et la guilde décida d'établir à proximité la colonie de Parfondeval, malgré la présence de peuples barbares particulièrement agressifs : nains, orques, kobolds, gobelins, morlocks…

Toutefois, au fil des années, les incursions incessantes des humanoïdes rendirent l'exploitation des mines de plus en plus couteuse et dangereuse. La guilde finit donc par vendre le territoire à l'empereur de Nimminætt. Celui-ci en fit une Marche dirigée par un marquis et stationna une cohorte impériale à Parfondeval pour protéger les mines. Ensuite, il encouragea des colons à créer des villages agricoles le long de l'Étincelant et attribua des terres à de jeunes aventuriers entreprenants. Parfondeval connut alors une grande prospérité, dépassant même le millier d'habitants. Hélas, une succession de guerres civiles, de coups d'État et de conflits au long cours avec de puissants ennemis amena l'empire à délaisser la Marche ; la cohorte fut retirée, et la Route sans Fin, qui avait bruissé pendant si longtemps du roulement des charriots ou du galop des chevaux, devint silencieuse. Pire encore, une noire magie semblait avoir ravagé les terres plus au sud et d'horribles morts-vivants hantaient ces étendues désolées, désormais connues sous le nom de Terres Gastes.

Abandonnée à son sort, la Marche dut faire face à l'agitation des tribus humanoïdes ravies de l'aubaine. Elle noua une alliance avec le clan nain de la Mère Montagne et tenta de gagner les bonnes grâces des ombrageux néandertaliens. Elle promit même aux elfes de ne plus empiéter sur leur territoire ; en échange, ceux-ci devaient les assister contre les humanoïdes en cas de besoin et monter la garde contre les monstres venus des Terres Gastes.

Aujourd'hui, la situation est critique : une immense armée d'orques, de gobelins et de morlocks assiège les nains, retranchés dans leur Mère Montagne. Les émissaires nains prétendent qu'elle serait dirigée par les élus de Storn, des géants voulant rétablir la prééminence de cette ancienne divinité et qui aurait rallié à leur cause de nombreuses tribus humanoïdes. Après moult tergiversations, le marquis Rodrik s'est résigné à convoquer l'ost féodal et à demander l'aide des elfes. Hélas, ceux-ci ont déjà bien du mal à faire face aux monstres venus des Terres Gastes ! En ces temps de crise, les Sentinelles, ces mercenaires officiellement approuvés par le marquis, ont donc un rôle important à jouer…

Chronologie

La datation est basée sur la fondation de l'Empire de Nimminætt.

0 : Fondation de l'empire par Brynlelf le Splendide.

249 : Découverte du Septentrion par la Guilde des Confins.

253 : Fondation de Parfondeval.

265 : Vente de la région à l'Empire et fondation de la Marche du Septentrion.

297 : La cohorte impériale quitte le Septentrion.

298 : Création des Factions de Sentinelles.

300 : Premières mentions des Terres Gastes.

302 : Le marquis Rodrik succède à son père Gehbert.

305 : Une coalition de tribus humanoïdes assiège la Mère Montagne.

Tour géographique

La forêt Elfique

Cette vaste forêt s'étend à l'ouest de l'Étincelant. Elle est principalement composée de chênes, de bouleaux et de conifères. Certaines essences rares sont très prisées des nobles septentrionais : les pins parfumés dégagent une odeur très agréable lorsqu'ils sont brulés, alors que les fleurs de sang servent à la teinture des habits les plus luxueux.

Les elfes considèrent la forêt comme leur domaine et essaient tant bien que mal de contenir l'expansion humaine. Les relations entre les deux peuples se sont toutefois apaisées depuis le départ de la cohorte impériale.

La multiplication des monstres venus des Terres Gastes est devenue la principale préoccupation des elfes. Désormais, ils évitent la partie méridionale de la forêt, qui semble contaminée par quelque horrible maladie : les arbres pourrissent sur place, les fleurs dégagent des effluves nauséabonds, les animaux s'entretuent sans raison…

L'Étincelant

Prenant sa source dans les montagnes de Premières Larmes, l'Étincelant est large d'à peine dix mètres au niveau de Parfondeval, puis s'élargit progressivement jusqu'à un maximum de quarante mètres au sud de Rivesure. De Parfondeval à Gravêche, la largeur du lit et le débit aussi lent que régulier rendent la navigation possible. Au sud de Gravêche, l'Étincelant traverse des gorges étroites et traitresses, impraticable pour des embarcations.

La Route Sans Fin

La principale voie de communication terrestre de la région est une route pavée de quatre mètres de large qui longe l'Étincelant. Faute d'entretien, la portion au sud de Gravêche est désormais recouverte d'herbe.

Les Terres Gastes

Ce n'est pas pour rien que l'expression «voir les Terres Gastes et mourir» désigne une entreprise follement dangereuse. En effet, seuls les individus les plus téméraires osent s'aventurer dans ces étendues désolées, où le sol est couvert d'une couche de cendre, où la végétation est noire et visqueuse, et où pullulent des créatures cauchemardesques… Les théories foisonnent concernant leur origine : par exemple, certains y voient une catastrophe due aux expérimentations magiques des sorciers de l'Empire, d'autres croient que c'est là une punition que Storn a infligée à l'humanité infidèle.

Les montagnes des Premières Larmes

Elles doivent leur nom aux lentes coulées de lave qui s'échappent de certains sommets : les Septentrionais croient qu'elles représentent le souvenir des larmes versées par Storn l'Ancien en voyant la beauté de sa création. Principalement composées de basalte, elles présentent une allure austère avec leur couleur noire et leur relief acéré. Les tribus d'orques, de gobelins et de kobolds vivent dans des complexes souterrains ou des cités troglodytes. D'ordinaire, elles sont constamment en guerre entre elles ; c'est la première fois qu'une coalition aussi vaste se forme. Des communautés de morlocks et de néandertaliens vivent aussi dans la région. De vieilles légendes prétendent que ces deux peuples étaient autrefois très puissants, mais qu'ils se seraient presque exterminés au cours d'une longue guerre. Aujourd'hui, les morlocks se sont ralliés aux élus de Storn, tandis que les néandertaliens penchent du côté de la Marche.

Les principaux villages

Rivesure

Situé dans une riche plaine alluviale, Rivesure est le grenier à blé de la Marche. Le splendide palais du marquis et le temple richement décoré de Berrud, la divinité principale des Septentrionais, sont les seuls bâtiments en pierre du village.

Gravêche

Malgré l'aide des elfes, le village le plus méridional de la Marche voit sa survie menacée par les monstres venus des Terres Gastes.

Parfondeval

Le village est décrit plus loin dans ce chapitre.

Les Dieux

Les divinités humaines

Storn l'Ancien

Premier être à fouler le sol du monde, il a donné naissance aux hommes, aux bêtes, aux plantes et aux roches. C'est aussi lui qui décide du temps accordé à chacun sur terre. On le dépeint sous la forme d'un gigantesque monticule de terre et de végétaux entremêlés.

Lorsque la Marche n'était encore qu'une petite colonie de pionniers, son culte était très répandu. Mais aujourd'hui les druides sont rares et le culte ne perdure plus guère qu'autour de Gravêche et dans les hameaux reculés.

Toutefois, la population célèbre toujours Storn au cours des cérémonies de l'hiver et du printemps. Ces cérémonies comportaient autrefois des sacrifices humains.

Berrud le Téméraire

Fils ainé de Storn, Berrud incarne l'humanité en mouvement. Il est souvent représenté en pleine action, qu'il soit en train de pourfendre un ennemi, de cultiver un champ ou de culbuter une jolie demoiselle… Son culte est en pleine expansion : chaque hameau dispose de son petit autel, et le temple de Rivesure ne cesse d'être agrandi. Les jeunes clercs de Berrud sont encouragés à rallier les rangs des Sentinelles pour apprendre à «vivre pleinement».

Vellag l'Inspiré

Dieu des artistes, des penseurs et des magiciens, Vellag symbolise le génie créatif et intellectuel. Les magiciens font office de clergé du culte, mais il n'existe pas d'autel ou de cérémonie collective. La prière, individuelle, consiste en quelques gestes très simples : on applique une main au front tout en gardant les yeux fermés pendant quelques instants. Elle est exécutée avant de lancer un sort ou de commencer une tâche importante.

Dieux semi-humains

Halfelins : S'ils honorent les dieux humains, ils vénèrent surtout les Krell, des esprits du foyer spécifiques à chaque famille.

Nains : Les nains vénèrent Storn, qu'ils appellent le Père Montagne. D'après leurs légendes, les géants furent les premiers êtres créés par Storn et façonnèrent le monde pour lui. Toutefois, lorsqu'ils accusèrent le dieu de les traiter comme des esclaves, la réponse de Storn fut aussi prompte que terrible. Le dieu maudit la progéniture des géants : neuf nouveau-nés sur dix devinrent des nains. Les géants se soumirent à Storn, mais traitèrent rudement leurs enfants « dégénérés », les obligeant à accomplir des travaux aussi épuisants qu'absurdes, allant de labyrinthes remplis de pièges à des statues animées de Storn. Certains nains parvinrent à s'échapper et à se réfugier dans la Mère Montagne, là où se seraient éveillés les premiers géants. Depuis, les nains mènent régulièrement de grandes cérémonies durant lesquelles ils supplient Storn de lever la malédiction pour ceux qui lui sont restés fidèles.

Elfes : Les elfes vénèrent des divinités liées aux phases de la lune. La principale d'entre elles, Vella, est devenue le Vellag des humains.

La population

Si les humains sont largement majoritaires, il existe quelques communautés de semi-humains. Les halfelins vivent surtout à proximité de Rivesure, là où les terres agricoles sont les plus riches : ils sont très impliqués dans le commerce fluvial. La majorité des elfes vivent dans la forêt et sont organisés en clans qui défendent farouchement leur indépendance. Ceux qui ont été bannis de la communauté elfe viennent parfois s'installer parmi les humains. Les nains qui fuient la rigidité de leur société trouvent souvent un emploi d'artisan chez les humains ; certains deviennent des Sentinelles.

Calendrier

Temps	Saison	Principales fêtes
Temps de Storn	Hiver / Printemps	Le Manteau de Neige : Le premier jour du Temps de Storn annonce le début de l'hiver. L'Ire de Storn : Fête destinée à apaiser la colère de Storn lors du solstice d'hiver. Jour de l'Espoir : Fête le retour des beaux jours, aux environs du 90ème jour du Temps de Storn.
Temps de Berrud	Été	Le Jour des Preux : La plus grande fête septentrionale, lors du solstice d'été. De nombreux tournois et épreuves de force ou d'adresse sont organisés ; le vainqueur de la majorité des épreuves obtient le titre d'Élu de Berrud.
Temps de Vellag	Automne	Fête de l'Inspiration: Le jour de l'équinoxe d'automne est l'occasion d'une grande célébration : on écoute chants et poèmes composés pour l'occasion. L'auteur de la production la plus appréciée devient l'Élu de Vellag.

Une année compte 360 jours. Elle est divisée en trois Temps : Temps de Storn, de Berrud et de Vellag. Chaque Temps est lui divisé en trois Trentaines, des périodes de 30 jours.

Selon le calendrier, nous serions aujourd'hui au premier jour de la première trentaine du Temps de Berrud, en l'an 305 depuis la fondation de l'Empire de Nimminætt.

Climat

La région de Parfondeval connait des hivers rigoureux, avec des tempêtes de neige et des températures négatives, même en journée. Le reste de l'année, les températures ne dépassent pas vingt degrés, même au plus fort de l'été, et les précipitations sont fréquentes. Au fur et à mesure que l'on descend vers le sud, les hivers sont un peu plus doux, les étés plus chauds, et les pluies moins fréquentes.

Gouvernement

Le marquis Rodrik dirige la Marche avec l'assistance d'un conseil composé de seigneurs locaux et de trois notables :

– Le grand clerc du culte de Berrud ;

– Le chef de l'ordre des Achemineurs. Cet ordre s'occupe de la transmission des messages, du commerce de pin parfumé, ainsi que du transport de minerais vers Rivesure et de vivres vers Parfondeval. Il compte cinquante membres, dont la moitié sont des halfelins ;

– Le porcher suprême, chef de l'ordre des Porchers. Cet ordre, qui ne dépasse pas une dizaine d'hommes dans chacun des quatre villages, est chargé de l'entretien des rues ainsi que de la police locale. Il tire son nom de son utilisation de porcs pour nettoyer les déchets rejetés par les habitants.

Les trois principaux villages — Rivesure, Gravêche, Parfondeval — et les terres alentour sont la propriété du marquis. Celui-ci dirige directement Rivesure et désigne des sénéchaux pour administrer les deux autres villages. Les autres terres sont attribuées à des nobles, qui doivent avoir l'assentiment du marquis s'ils veulent transmettre leur terre à un héritier.

Le marquis est le propriétaire exclusif des mines de la Marche et lui seul peut frapper monnaie : l'unique atelier de frappe est situé à Rivesure.

Pour assurer la défense du Septentrion, le marquis peut compter sur les milices villageoises, sur les levées féodales ainsi que sur les Factions de Sentinelles.

Les Factions de Sentinelles

Elles furent instaurées par le marquis Gehbert après le départ de la cohorte impériale. Ce sont des groupes de mercenaires officiellement autorisés, qui accomplissent des missions dangereuses, mais lucratives pour le compte du marquis ou d'un sénéchal. Créer une Faction exige au préalable l'obtention d'une licence officielle auprès d'un sénéchal ou du marquis lui-même, et cette licence doit être renouvelée chaque année, avec justification des missions effectuées. Il est de ce fait fortement recommandé d'avoir une preuve écrite de chaque mission effectuée, avec sceau officiel du commanditaire. En contrepartie de ces obligations, les Sentinelles les plus méritantes pourront recevoir des récompenses exceptionnelles, voire être anoblies.

Galerie de portraits

Rodrik, marquis de la Marche du Septentrion

Âge : 45 ans

Le troisième fils du défunt marquis Gehbert n'était pas destiné à régner, mais la mort prématurée de ses deux frères l'a arraché à sa vocation religieuse. D'humeur indécise et mélancolique, Rodrik n'apprécie guère ses responsabilités : il regrette le temps où il parcourait la Marche comme simple clerc de Berrud. Il a conservé des liens très étroits avec l'église de Berrud et soutient activement son expansion. Bien sûr, ce favoritisme mécontente fortement les adeptes des autres cultes, au point que Stornvald, le druide de Storn, a rompu ses liens avec le marquis.

Rodrik a beaucoup hésité avant de convoquer l'ost, car il est censé payer une partie de la solde des troupes seigneuriales ; or, les travaux d'embellissement du temple de Berrud à Rivesure ont fortement malmené ses finances…

De plus, étant totalement incompétent en matière de stratégie militaire, il a peur que la campagne contre les humanoïdes ne mette trop en valeur le brillant baron de Norendi, dont il connait les hautes ambitions.

Stornvald, druide de Storn

Âge : 64 ans

Qui pourrait se douter de la puissance de Stornvald, lui qui est toujours vêtu de pauvres guenilles, avec les cheveux constamment emmêlés et le visage mangé par une longue barbe blanche ?

Pourtant, rares sont ceux qui évoquent son nom à la légère ; de nombreuses histoires courent au sujet des forces magiques qu'il est capable de libérer et de son pouvoir sur les créatures de la forêt.

Depuis qu'il est en froid avec le marquis, le vieux druide vit avec quelques fidèles dans la forêt à l'est de l'Étincelant ; la menace des Terres Gastes l'inquiète beaucoup et il a déjà mené plusieurs expéditions avec les elfes pour tenter de comprendre ce qui s'y passe. Il rend visite au sorcier Oluf pour connaitre l'avancée de ses recherches sur les Terres Gastes et lui faire part de ses propres découvertes.

Geoffroy, grand clerc de Berrud

Âge : 43 ans

Homme à l'allure sévère, voire martiale, Geoffroy se considère comme un soldat au service de sa religion : il est prêt à tout pour la voir triompher. Il croit qu'un âge d'or s'ouvrira pour la Marche une fois que toute sa population aura épousé le culte de Berrud.

Il se méfie tout particulièrement du culte de Storn : il estime que les druides comme Stornvald ont dévoyé le message originel du père de Berrud pour en faire une diatribe contre la civilisation.

Geoffroy apprécie la ferveur de Rodrik et lui voue une réelle amitié. D'après lui, le marquis actuel vaut bien mieux que Gehbert, sa brute paillarde de père.

Belund, baron de Norendi

Âge : 31 ans

Avec le bandeau noir sur son œil droit et la balafre barrant son front, Belund ressemble plus à un brigand sans foi ni loi qu'à un noble respectable ! Pourtant, il est très aimé de ses sujets, car il administre ses terres avec beaucoup de soin.

S'il parle toujours d'une voix égale, Belund n'est pas pour autant quelqu'un de consensuel : il s'est souvent fait remarquer lors des conseils pour son impertinence et son fort caractère… Lors du dernier conseil, il a même dit que si Rodrik ne convoquait pas l'ost, il le ferait lui-même ! De nombreux nobles souhaiteraient le voir à la tête de la Marche, car ils doutent des capacités du marquis. Belund voit dans cette campagne contre les humanoïdes l'occasion rêvée de prouver qu'il est l'homme de la situation.

Oluf, le sorcier de Gravêche

Âge : 58 ans

Derrière ce petit homme ventru et à la barbe poudrée de gris se cache le plus puissant magicien de la Marche. Grâce à la venue régulière de gens qui viennent requérir ses services ou ceux de sa femme Fyda, Oluf est très bien renseigné sur les affaires de la région.

Lorsqu'il ne rend pas service à l'un de ses visiteurs, Oluf effectue des recherches magiques liées aux Terres Gastes et paiera généreusement les Sentinelles qui lui rapporteraient des objets ou des cadavres de monstres venant de là.

Parfondeval

Description

Niché au creux d'une vallée étroite traversée par l'Étincelant, le village est adossé à une falaise de 50 m de haut. Aussi bien les bâtiments que l'impressionnante enceinte de 10 m de haut ont été construits avec des blocs de basalte, donnant au lieu une allure austère. Au sommet de la falaise trône la forteresse qui abritait autrefois la légion impériale. Un réseau de tunnels a été creusé dans la falaise pour relier la forteresse au village.

Le village

Il comprend une soixantaine de maisons longues en basalte avec des toits de chaume à double charpente. Chaque maison est flanquée d'un petit grenier. Au centre du village, le temple de Berrud est un édifice rectangulaire entouré d'un péristyle, selon l'ancienne mode impériale. Le portail d'entrée est au sud du village ; on y trouve à proximité un grand entrepôt où est stocké le minerai.

La forteresse

La forteresse fut édifiée pour accueillir les 500 hommes de la légion impériale ; depuis le départ de celle-ci, elle semble surdimensionnée par rapport aux effectifs de la milice de Parfondeval. Ses remparts, hauts de 10 m pour 3 m d'épaisseur, forment un carré presque parfait avec une tour à chaque coin. La cour intérieure comprend quatre baraquements allongés et, en son centre, un donjon de 20 m de haut. Des balistes sont placées au sommet des tours et du donjon. Une garnison de vingt miliciens occupe constamment les lieux.

Le port fluvial

C'est en réalité un simple débarcadère en bois pourvu d'attaches pour les embarcations. Il est situé en dehors des enceintes, et une tour de garde en bois a été érigée à proximité. Le jour, une paire de miliciens vérifie les marchandises apportées par les embarcations ; la nuit, une autre équipe occupe la tour de garde.

Les commerces

Le Bric-à-Brac de Suniva

Suniva approvisionne la ville en biens fabriqués sur place ou provenant de Rivesure : cordes, rations, tentes, etc. Elle s'inquiète beaucoup pour son fils, qui a embrassé la carrière de Sentinelle, et dont elle n'a plus de nouvelles depuis des mois.

La forge de Maitre Wildsson

Wildsson est le membre le plus éminent de la petite communauté naine de Parfondeval. C'est aussi le seul forgeron du village, capable de fabriquer rapidement des armes et des armures de grande qualité. Il emploie cinq congénères, qu'il traite avec une sévérité confinant à la cruauté.

L'Auberge du Val

Hildbur et sa femme Elda, tous deux plus en os qu'en chair, tiennent l'auberge du village, qui comporte une chambre commune ainsi que dix chambres. Ils ont la réputation de ne jamais sourire, mais aussi d'être méticuleusement propres et de servir des repas copieux.

Personnages

Norbert, sénéchal

Âge : 40 ans

Le sénéchal est un homme décharné et aux cheveux dégarnis, qui semble constamment froncer des sourcils. S'il parle toujours d'une voix très douce, il peut se montrer impitoyable, ordonnant par exemple des coups de fouet aux miliciens qui arrivent en retard à leurs entrainements… Actuellement, il consacre beaucoup de temps et d'énergie aux questions logistiques et militaires. Il estime que la Mère Montagne tombera dans les semaines qui viennent, mais cherche à retarder l'inéluctable grâce à la guérilla menée par les Sentinelles. Il espère que cela lui laissera suffisamment de temps pour préparer son village en vue d'un siège.

Helnye, prêtresse de Berrud

Âge : 37 ans

Avec l'aide de trois assistants, Helnye conduit les cérémonies dans le temple local. Elle consacre de longues heures à des exercices physiques éprouvants et aime participer aux compétitions de lutte qui se tiennent régulièrement dans le village. Depuis l'invasion, elle a transformé le temple en hôpital où elle accueille les Sentinelles et les miliciens blessés.

Trois compagnons d'armes potentiels

À la nouvelle de l'invasion, ces trois jeunes garçons de ferme vivant dans un hameau proche ont décidé de sauver Parfondeval des humanoïdes. Comme ils se croient destinés à devenir des héros, ils préfèreraient s'engager dans une Faction plutôt que dans la milice.

Rurik, Gunnar, et Skrym : humains guerriers de niveau 1

AL L MV 36 m (12 m), CA 8 [11] armure en cuir, DV 1 (4 PV), #AT 1, DG 1d6 (gourdin), SV G1, ML 7.

Les Factions de Sentinelles

Trois Factions opèrent actuellement à Parfondeval.

Les Lames Acérées

C'est la Faction la plus ancienne et la plus célèbre, qui a la réputation de réunir les meilleurs combattants de la Marche. Avant l'invasion humanoïde, on murmure que le marquis envisageait d'anoblir Einar et Gerlinde, les seuls membres fondateurs survivants, pour leurs services rendus à la Marche.

- Einar, guerrier de niveau 9 ;
- Gerlinde, guerrière de niveau 9 ;
- Luderik, magicien de niveau 5 ;
- Sigurdsson, nain de niveau 5 ;
- Eevi, elfe de niveau 5 ;
- Alimar, clerc de niveau 6 ;
- 3 guerriers de niveau 2, 4 guerriers de niveau 1, 2 clercs de niveau 2, 1 magicien de niveau 2, 1 nain de niveau 2

Les Ripailleurs

Le Sénéchal déteste ces Sentinelles dissipées, qui semblent incapables de suivre un ordre ou de rester sobres. À moins qu'elles n'accomplissent un exploit d'envergure, il fera tout pour que leur licence ne soit pas renouvelée.

- Gerrik, voleur de niveau 3 ;
- Jeaum, clerc de niveau 2 ;
- 4 guerriers de niveau 1, 2 guerriers de niveau 2, 1 magicien de niveau 1, 1 voleur de niveau 1

Les Sans-Peur

Cette Faction n'existe que depuis une saison, mais elle a déjà plusieurs faits d'armes à son actif. Malheureusement, elle a tendance à accumuler les pertes à cause de la témérité et de l'impatience de sa fondatrice. Déjà fortement diminuée après une opération à proximité de la Mère Montagne, la faction est désormais portée disparue : elle devait mener une patrouille près d'une mine abandonnée.

- Rannveig, voleuse de niveau 1 ;
- Ugnarsson, nain de niveau 1 ;
- 1 clerc de niveau 1, 2 guerriers de niveau 1.

Jouer une Faction de Sentinelles

Les Factions donnent une bonne excuse aux personnages joueurs de mener une vie d'aventurier.

Pourquoi devenir une Sentinelle ?

Clercs

Les jeunes clercs de Berrud sont encouragés à rechercher le frisson de l'aventure et à émuler l'activisme du dieu.

Guerriers, voleurs, magiciens

Créer une Faction de Sentinelles n'est pas à la portée de toutes les bourses, mais l'investissement peut se révéler payant, car pour un roturier, c'est la seule façon d'obtenir un titre de noblesse.

Nains

La société est extrêmement rigide et hiérarchisée. Il arrive donc que de jeunes nains préfèrent se frayer une place parmi les humains, que ce soit comme artisans ou comme Sentinelles.

Elfes

Nombre d'elfes bannis de leur clan cherchent à joindre une Faction de Sentinelles pour redonner un sens à leur existence et retrouver l'esprit de groupe auxquels ils étaient habitués.

Halfelins

Les halfelins les plus aventureux rallient généralement les rangs des Achemineurs ; il est très rare d'en voir parmi les Sentinelles.

Comment nommer votre personnage ?

Humains et halfelins : Inspirez-vous des noms norois.

Elfes : Utilisez des prénoms finlandais.

Nains : Inspirez-vous des prénoms suédois et ajoutez le suffixe -sson ou -ssa.

Quel nom donner à votre Faction ?

Voici quelques exemples :

- Les Fier-à-bras ;
- Les Arpenteurs de l'Impossible ;
- Les Errants Héroïques ;
- Les Éternels Vagabonds ;
- Les Redresseurs de Torts ;
- Les Justiciers ;
- Les Cœurs Hardis ;
- Les Haches de Berrud ;
- Les Seigneurs des Lames ;
- Les Gars du Hameau.

Exemple de labyrinthe

Voici un exemple de labyrinthe conçu avec les règles présentées dans le chapitre 8. Le labyrinthe est petit et ne servira probablement que pour une ou deux aventures.

Scénario : combattre le mal

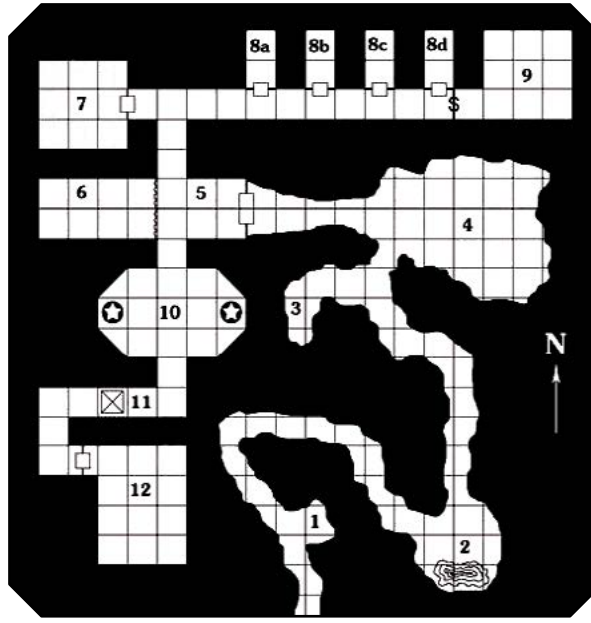
Pendant que le gros des troupes humanoïdes assiège la Mère Montagne, de petits détachements établissent des avant-postes à proximité de Parfondeval pour harceler les humains. Le chamane morlock Eoppa est à la tête d'un de ces détachements, composé de soldats et de travailleurs ; il s'est installé depuis deux semaines dans un ancien temple morlock, à un jour de marche de Parfondeval.

Il a déjà attaqué plusieurs patrouilles et a même réussi à prendre en embuscade la Faction des Sans-Peur alors qu'elle campait à proximité de la mine : sur les cinq Sentinelles, deux ont été tuées, et les deux survivants ont été capturés afin d'être sacrifiés à la gloire des sinistres divinités morlocks… Par chance, Rannvelg était de corvée d'eau à ce moment-là : elle a réussi à s'enfuir sans se faire remarquer et à rejoindre la forteresse de Parfondeval.

Les autres Factions locales étant actuellement en train de mener des opérations de guérilla près de la Mère Montagne, le Sénéchal demande à la Faction des PJ d'éliminer les morlocks et de libérer si possible les prisonniers.

Le repaire

Les cavernes sont dessinées en premier, en utilisant l'échelle standard d'un carré = 3 m. Viennent ensuite les nouvelles zones créées par les morlocks. Ceux-ci vont avoir une place prééminente dans le scénario : la chambre commune des soldats se trouve dans la zone 7 et les luxueux quartiers d'Eoppa dans la zone 12. La première Sentinelle se trouve dans la zone 8a et la deuxième dans la zone 8 c, qui sont toutes deux des cellules de prison. Les PJ devront traverser de nombreux endroits avant de pouvoir accéder aux cellules. Les autres zones sont remplies aléatoirement, selon la procédure décrite au chapitre précédent.



Conception du labyrinthe

Zone 1 : Le MdT lance 1d100 sur le tableau des Éléments de Labyrinthe pour déterminer le contenu de cette alcôve de 3 m sur 3 m. Un résultat de 34 indique la présence d'un monstre. Il y a 50 % de chances pour qu'un trésor soit à proximité de celui-ci. Le MdT obtient un 04 : un trésor est bien là ! Le MdT lance ensuite un dé sur le tableau des Rencontres en labyrinthe, niveau 1 ; il obtient un 07, ce qui signifie que le monstre est une vase verte. La description de la vase verte indique qu'on la rencontre par groupes de 1d4 spécimens et qu'elle ne possède pas de trésors. Dans notre cas, une seule vase verte est présente (résultat de 1 sur 1d4).

Zone 2 : La pièce est vide (résultat de 11) et ne contient normalement aucun trésor (15 % de chances ; résultat de 26). Cependant, le MdT décide de placer dans la partie sud de la chambre une crevasse de 3 m de profondeur, entourée de pierres. Même si elle n'est pas associée à des monstres ou à des pièges, un personnage qui s'avance trop près peut tomber dedans.

Zone 3 : La pièce comporte un piège (résultat de 65) et un trésor (30 % de chances ; résultat de 15). Le piège consiste en des pierres qui chutent du plafond lorsque quelqu'un marche dans l'alcôve. Elles infligent 1d3 dommages dans un rayon de 3 m vers l'arrière de l'alcôve. Un jet sur le tableau des Trésors sans protection de niveau 1 indique la présence de 20 PO et 200 PA. Comme les morlocks ne laisseraient certainement pas de telles richesses en pleine vue, le MdT décide que le trésor est enterré à 30 cm de profondeur dans une petite boite de fer, à l'arrière de l'alcôve.

Zone 4 : Le MdT décide que 5 gardes morlocks sont postés ici, c'est-à-dire la moitié du groupe de morlocks. Après un jet de dés sur le tableau de Classe de Trésor (classe XX pour les morlocks), le MdT détermine que les morlocks possèdent deux bijoux : un d'une valeur de 1 600 PO, l'autre d'une valeur de 600 PO. Les gardes morlocks possèdent la gemme de moindre valeur alors qu'Eoppa conserve l'autre.

Zone 5 : Un jet de 76 indique qu'une rencontre unique sera mise en place ici. Comme les morlocks dressent parfois des singes albinos, une de ces créatures garde les lieux.

Zone 6 : C'est le lieu de repos du singe albinos.

Zone 7 : Cette zone correspond au dortoir des morlocks. 3 d'entre eux dorment ici.

Zone 8 : La zone comprend quatre cellules de prison. C'est là que sont détenues les Sentinelles.

Zone 9 : Après avoir obtenu un 25 sur le tableau des Éléments de labyrinthe puis un 07 pour déterminer la présence de trésor, le MdT décide que cette pièce sera une pièce secrète qui contient le trésor personnel d'Eoppa. Une fois consulté le tableau des Trésors sans protection, il choisit de placer dans cette pièce 300 PO, le bijou restant des morlocks, ainsi qu'un piège : une aiguille empoisonnée.

Zone 10 : Cette pièce fait office de temple pour le chamane morlock, et deux statues se dressent à chacune de ses extrémités. Elles représentent le dieu des ténèbres et la déesse de la mort des morlocks. Eoppa se trouvera ici en compagnie d'un garde.

Zone 11 : Ce couloir fournit une bonne occasion de préparer une rencontre avant que les PJ n'atteignent la zone 12. Le tableau des Éléments de labyrinthe indique la présence d'un piège. Le MdT place dans la zone une fosse de 3 m de profondeur : il estime que 1d6 dommages de chute est trop sévère pour des PJ de niveau 1 et décide de modifier le piège. Comme le sol est très meuble, le personnage qui tombe ne subira pas de dommages, mais sera paralysé pendant 1d4 rounds, le temps qu'il reprenne ses esprits.

Zone 12 : Les quartiers privés d'Eoppa sont situés ici.

Description du labyrinthe

Maintenant que le labyrinthe a été conçu, il reste à rédiger des descriptions pour rendre les zones plus faciles à utiliser en cours de partie. Les monstres sont présentés selon le format abrégé évoqué dans le chapitre 6.

Zone 1 : Cette petite (3 m x 4,5 m) alcôve humide ne contient rien d'autre qu'une vase verte accrochée au plafond et prête à tomber sur toute victime qui pénètre dans la zone.

Vase verte (1) AL N MV 1 m (0,3 m), CA NA, DV 2 (8 PV), #AT 1, DG Acide, SV G1, ML 12.

Zone 2 : Cette caverne est recouverte d'os rongés. Un large précipice (3 m x 6 m) occupe la partie sud. Tout personnage qui s'aventure à quelques mètres de l'extrémité du précipice doit réussir un test de DEX pour ne pas glisser sur le gravier et tomber 3 m plus bas en subissant 1d3 dommages.

Zone 3 : Cette alcôve (3 m x 6 m) parait vide, mais tout personnage qui s'approche à 3 m de la partie sud de l'alcôve déclenche un piège. De lourds rochers tombent du plafond et infligent 1d3 dommages à tous les personnages dans un rayon de 3 m. Au fond de l'alcôve, une petite boite en fer enterrée à 30 cm de profondeur : elle contient 20 PO et 200 PA.

Zone 4 : 5 gardes morlocks surveillent cette grande caverne humide. Ces humanoïdes à la peau claire et aux yeux rouges ont un aspect démoniaque. Tous possèdent des épées courtes et l'un d'entre eux porte un collier de pierres précieuses (valeur 600 PO). Les morlocks attaquent immédiatement tous ceux qui entreront dans la zone.

Morlocks (5) AL C MV 36 m (12 m), CA 8 [11], DV 1 (4 PV), #AT 1, DG 1d6 (épée courte), SV G1, ML 9.

Zone 5 : un singe albinos aussi imposant qu'agressif se trouve dans cette pièce. Il est habitué à voir du monde passer dans les environs et sera donc facilement surpris (1-3 sur 1d6). Un rideau rouge sépare la partie est du reste de la pièce. À moins que les personnages parviennent à se défaire du singe en silence, Eoppa et son garde les attendront de pied ferme dans la zone 10.

Singe albinos (1) AL N MV 36 m (12 m), CA 6 [13], DV 4 (16 PV), #AT 2, DG 1d4/1d4 (griffes), SV G1, ML 7.

Zone 6 : Cette portion de la pièce est séparée de la zone 5 par un rideau : elle contient une natte et quelques carcasses de mouton à moitié dévorées. C'est l'aire de repos du singe.

Zone 7 : C'est le dortoir des morlocks. 3 d'entre eux sont en train de dormir dans la pièce. Ils seront automatiquement surpris et devront utiliser un round pour prendre leurs armes. Le dortoir ne recèle que des habits usés, des paillasses sales et de la nourriture avariée.

Zone 8 : Ce couloir mène à quatre cellules, dont deux sont occupées. Les deux Sentinelles occupent respectivement les cellules 8a et 8c. Les portes sont fermées à clé ; à moins de prendre les clés à Eoppa, les personnages devront crocheter les serrures. Une porte secrète se trouve dans le mur est de la zone : un personnage doit avoir réussi sa recherche de portes secrètes pour la localiser.

Zone 9 : Le trésor secret d'Eoppa est caché ici : une petite boite en bois contient 300 PA et un collier incrusté de gemmes (valeur 1 600 PO) repose sur un piédestal. La boite en bois est verrouillée et une aiguille empoisonnée la protège des voleurs. À moins d'avoir la clé adéquate, il faut crocheter la serrure. Même si la clé est utilisée, le piège se déclenche, à moins que le personnage ne sache comment ouvrir la boite sans déclencher le mécanisme.

Un personnage doit lancer avec succès le sort Détection de Piège sur la serrure pour déceler le piège. Sinon, le piège se déclenchera et l'aiguille piquera le personnage, le paralysant pendant 1d4 rounds s'il rate un jet de sauvegarde contre les poisons.

Zone 10 : C'est le temple des morlocks. La partie est de la pièce contient la statue grotesque d'un dieu des ténèbres morlock : ses bras sont levés au ciel et tiennent la tête d'un nain. À l'ouest, une autre statue représente une déesse de la mort morlock ; elle porte une dague et trois crânes sont fixés à sa taille par une corde. À moins qu'Eoppa et son garde ne soient déjà avertis de l'intrusion des personnages, ces derniers trouveront le chamane agenouillé devant la statue du dieu, en train de prier, tandis que le garde est assis à proximité. Eoppa dispose des pouvoirs d'un clerc de niveau 2 et utilisera sa magie dès que possible.

Eoppa (Unique) AL C MV 36 m (12 m), CA 8 [11], DV 2 (8 PV), #AT 1, DG 1d6 (épée courte), Sort (Peur), SV G1, ML 9.

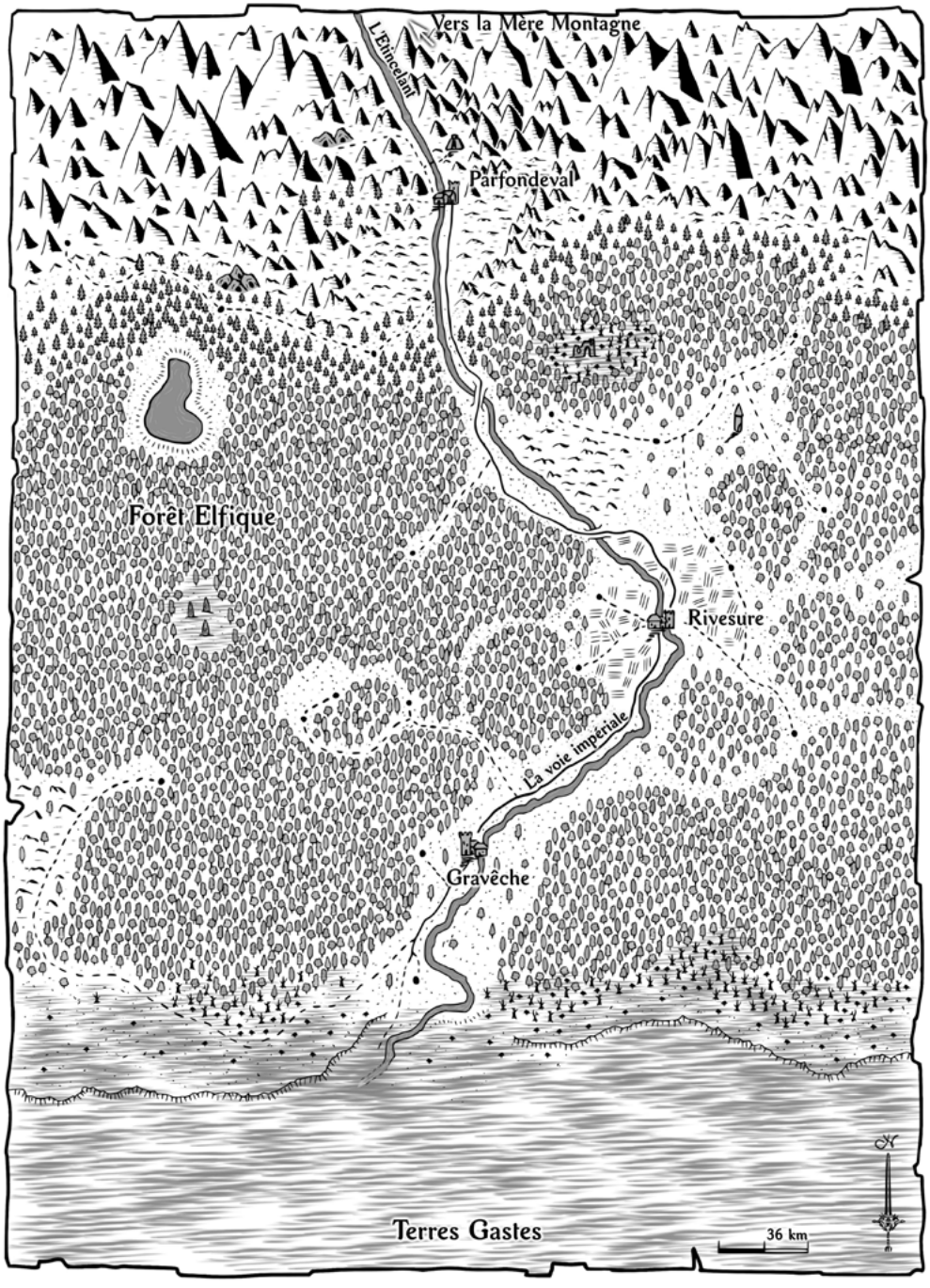
Morlock (1) AL C MV 36 m (12 m), CA 8 [11], DV 1 (4 PV), #AT 1, DG 1d6 (épée courte), SV G1, ML 9.

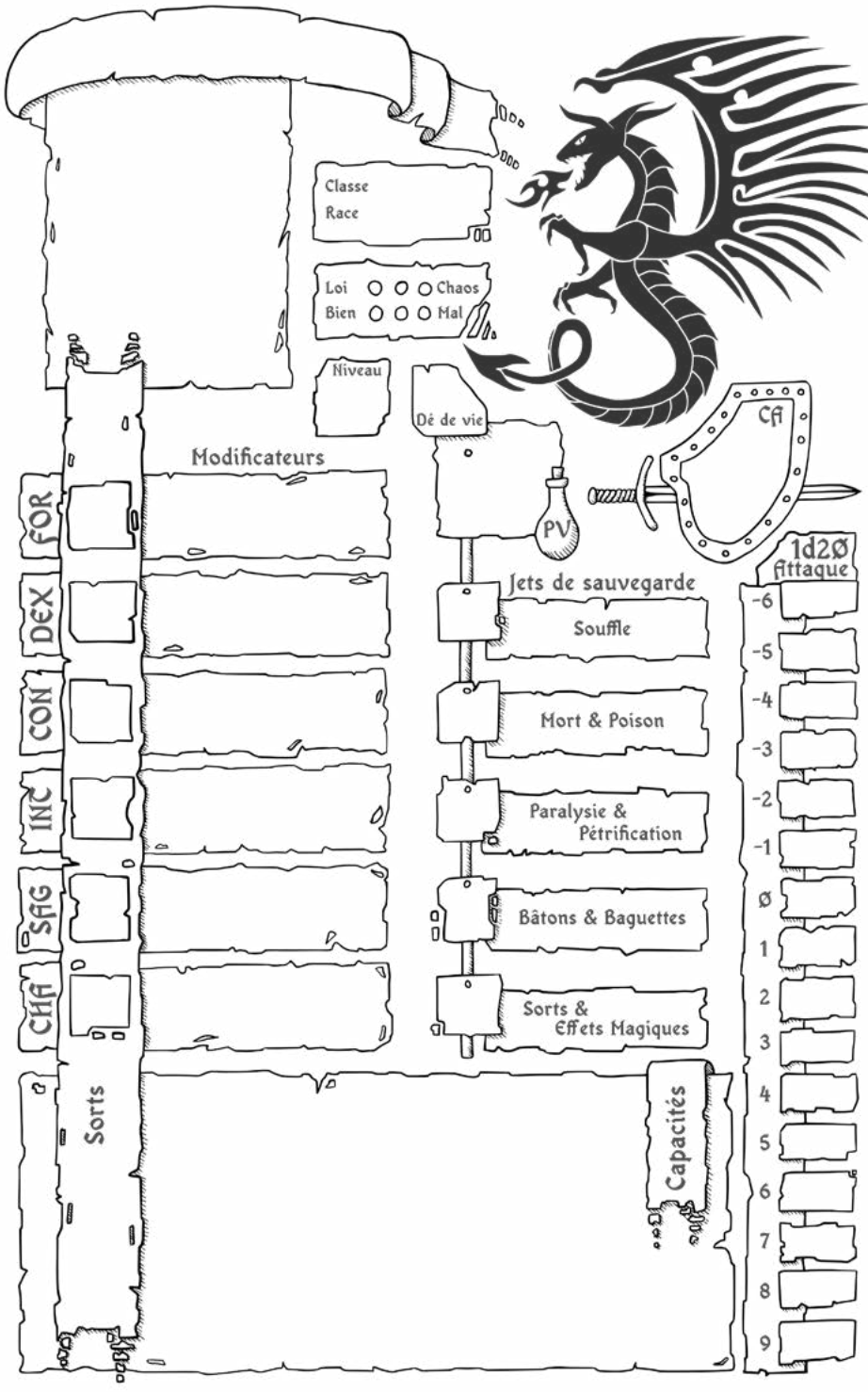
Zone 11 : La zone comprend un piège à fosse ; un personnage marchant dessus tombe de 3 m (1-2 sur 1d6) et sera paralysé pendant 1d4 rounds.

Zone 12 : Les quartiers privés d'Eoppa sont luxueux d'après les standards morlocks : des tapis en peau d'ours, certes en piteux état, recouvrent le sol, alors que des gravures étranges réalisées sur des champignons séchés sont fixées aux murs. Une paillasse se trouve près du mur est.

Où commencer ?

Si le MdT veut plonger les joueurs au plus près de l'action, le plus simple serait de commencer la partie aux abords du temple, après avoir présenté la mission aux joueurs. Sinon, le MdT peut jouer l'entretien avec le sénéchal et le voyage jusqu'au temple. Les joueurs se sentiront certainement plus impliqués, mais cela demandera plus de travail au MdT. Il pourra s'aider des conseils du chapitre 8 pour approfondir les PNJ et le village. S'il compte créer un tableau spécifique de rencontres aléatoires, il est encouragé à inclure des rencontres non hostiles : par exemple, un groupe de nains fuyant la Mère Montagne.


Vers la Mère Montagne
L'Etincelant
Parfondeval
Forêt Elfique
Rivesure
La voie impériale
Gravêche
Terres Gastes
36 km


Classe
Race
Loi
Chaos
Bien
Mal
Niveau
Dé de vie
CA
Modificateurs
PV
1d20
Attaque
FOR
DEX
CON
INT
SAG
CHA
Jets de sauvegarde
Souffle
Mort & Poison
Paralysie &
Pétrification
Bâtons & Baguettes
Sorts &
Effets Magiques
Sorts
Capacités
-6
-5
-4
-3
-2
-1
Ø
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Armes et Équipement

Objets Magiques

Notes

Portes, Monstres & Trésors 2

Expérience

PX mini niveau suivant

PP

PO

PE

PA

PC

Trésors

INDEX

A

ABRÉVIATIONS **5, 102**

ALIGNEMENT **25**

Influence de l'alignement 25

ARGENT **28**

Personnages et trésors 215

Richesse du personnage 215

Salaire des mercenaires 80

Somme de départ 28

ARMES **31**

À distance

Attaque 91

Couverture 91

Portée des armes à distance 91

Armes magiques 202–206

Armes spéciales

Eau bénite 33, 91

Flasque d'huile 91

Flasque d'huile 33

Epées intelligentes 204

Option : armes pour tous 96

Suggestions d'armes 30

ARMURES **31**

Suggestions d'armures 30

ATTAQUE **89**

A distance 91

Par-derrière 89

Tableaux d'attaque des personnages 99

Valeur d'attaque 99

B

BONUS D'ATTAQUE **96**

BONUS D'ATTAQUE **25**

C

CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE

Option : Caractéristique Principale inversée 11

CARACTÉRISTIQUES

Détermination 9

Méthode de groupe 9

Méthode par défaut 9

Méthodes par points 10

Option : tests de caractéristique 83

Cartographie 213

Classe d'armure

Classe d'armure de départ 24

Classe de Trésor 102, 211

Classes des personnages 10–21

Clerc 13

Apprendre des sorts 36

Progression en niveaux du clerc 14

Sorts de départ 36

Sorts divins 38

Classés par niveau 71

Elfe 21

Apprendre des sorts 36

Perte de grimoire 36

Progression des sorts 17

Sorts de départ 36

Guerrier 15

Progression en niveaux du guerrier 15

Halfelin 22

Option : vivacité améliorée 22

Magicien

Apprendre des sorts 36

Perte de grimoire 36

Progression des sorts 17

Recherches magiques 220

Sorts de départ 36

Sorts profanes 49

Classés par niveau 72

Nain 23

Voleur 18

Option : compétences de voleur simplifiées 20

Option : renforcer le voleur 20

Tableaux des compétences du voleur 18

Combat 88–91

Aérien 90

De mêlée 90

Lumière 89

Monté 90

Options 96–98

Chaque coup compte 96

Dommages fixes 96

Initiative individuelle 97

Manoeuvres de combat 97

Moral 97
Récupération rapide 97
Sbires 97
Sans arme 90
Compagnons d'armes 3, 9–10, 78
Expérience 79
Moral 79
Couverture 91
Crochetage 216
Compétence de voleur 19

D

Dés 6

E

Eau bénite 91
Écoute 76, 216
Compétence de voleur 19
Équipement 28–35
Armes 31
Armures 31
Listes d'équipement 31
Lots d'équipement 29
Option : encombrement 75
Somme de départ 28
Escalade 77

F

Flasque d'huile 92
Forteresse 220
Exemples de coûts de structure 221

I

Infravision 57
Initiative 86
Initiative individuelle 88

J

Jets de Sauvegarde 82
Option : jet de sauvegarde unique 27–28
Sorts 37

L

Labyrinthes 74
Créer un labyrinthe 209–212
Exemple 233–235
Explorer un labyrinthe 216–219

Poursuites 87
Rencontres 85
Scénarios 209
Lumière et ténèbres **75**
En combat 89

M

Monstres
Monstres errants 175, 216, 219
Monstres et PNJ en jeu 215
Monstres et rencontres 86
Points d'expérience donnés par les monstres 83
Réactions 86
Surprise 86
Moral
Compagnons d'armes 79
Mercenaires 80

N

Nage **78**
Niveau **2**
Personnages de niveaux différents 215

O

Options
Caractéristique Principale inversée 11
Caractéristiques, Génération
Méthode de groupe 9
Méthode par défaut 9
Méthodes par points 10
Caractéristiques, Test 83
Classes des personnages
Compétences de voleur simplifiées 20
Renforcer le voleur 20
Vivacité améliorée du Halfelin 22
Combat 96–98
Chaque coup compte 96
Dommages fixes 96
Initiative individuelle 88
Manoeuvres de combat 97
Moral 97
Récupération rapide 97
Sbires 97
Séquence de combat : variantes 88
Encombrement 75

Jet de sauvegarde unique 27–28
Jets de sauvegarde d'objet 82
Relancer le Dé de Vie 11
Système d'expérience simplifié 84
Traits personnels 222

P

Personnage
Jouer à haut niveau 220
Pièges **76**
Points de Vie **11**
Option : Dé de Vie maximum 11
Option : récupération rapide 97
Option : relancer le Dé de Vie 11
Récupération rapide 97
Points d'expérience **2, 82–83**
Compagnons d'armes et expérience 79
Option : Système d'expérience simplifié 84
Portée **91**
Portes **75**
Crocheter une serrure 216
Forcer une porte 216
Portes secrètes 217
Poursuites
En labyrinthe 87
En surface 87

R

Rations et ravitaillement **77**
Rencontres **3, 85–87**
Monstres et rencontres 86
Surprise 86
Repos **74, 217**
Option : récupération rapide 97
Récupération des sorts 36

S

Sorts
Apprendre des sorts 36
Conditions de lancer 37, 217
Effets cumulatifs des sorts 37
Jets de sauvegarde 37
Niveau de sort 2
Perte de grimoire 36
Recherches magiques 220
Récupération des sorts 36
Sorts de départ 36
Sorts divins 38
Classés par niveau 71

Sorts réversibles 37

Spécialistes et mercenaires 79, 79–81

Surface 76–78

Animer une aventure 218

Campement 219

Climat 218

Créer une région 207–209

Monstres errants 219

Perdre son chemin 77

Poursuites 87

Rencontres 85

Surprise 86

T

Tableaux

Armures magiques 202

Bonus d'attaque 95

Caractéristique Principale 11

Création par points variables 10

Exemples de coûts de structure 221

Force 8

Jet de sauvegarde unique 26, 27

Labyrinthes

Groupes de PNJ 211

Trésors Sans Protection 211

Mercenaires

Moral 80

Salaire mensuel 80

Mouvement en surface 77

Mouvement et Encombrement 74

Parchemin maudit 192

Parchemins de sorts 192

Perdre son chemin 77

Points d'expérience donnés par les monstres 83

Population 208

Portée des armes à distance 91

Progression des sorts pour le magicien et l'elfe 17

Progression en niveaux de l'elfe 21

Progression en niveaux du clerc 14

Progression en niveaux du guerrier 15

Progression en niveaux du halfelin 22

Progression en niveaux du magicien 16

Progression en niveaux du nain 23

Progression en niveaux du voleur 20

Réaction à l'offre d'emploi 78

Réaction du monstre 86

Sagesse 9

Sorts divins classés par niveau 71
Sorts profanes classés par niveau 72
Tableaux d'attaque des personnages 99
Tableaux des compétences du voleur 18
Temps et mouvement **74–75**
A l'extérieur 76, 218
En combat 88
En labyrinthe 74, 216
Monstres 100
Mouvement en combat 88
Mouvements lors des rencontres 86, 86–87
Rencontre et temps 85
Voyage aérien 78
Trésors **178–206**
Anneaux 189–190
Armes, armures et épées 202–206
Baguettes, bâtons et sceptres 193–196
Classe de Trésor 102, 211
Objets magiques divers 196–203
Parchemins 191–192
Personnages et trésors 214
Potions 184–188
Richesse du personnage 215
Sans Protection 211–212

V

Valeur d'attaque **25, 99**
Voyage maritime **93–94**

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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 vous ramène aux origines du jeu de rôle, à l'époque où la valeur d'un héros se mesurait au nombre de monstres vaincus et à la quantité de trésors amassés !

Si les règles s'inspirent d'une édition emblématique du plus célèbre des jeux de rôle, des options sont proposées pour simplifier certains aspects du jeu : classe d'armure ascendante, lots d'équipement, système d'expérience épuré, etc.

Dans ce livre, vous trouverez tout le nécessaire pour jouer : création de personnages, gestion de l'exploration et des combats, conception de labyrinthe, exemple de cadre de jeu... Ainsi qu'une pléthore de sorts, de monstres et d'objets magiques !

Alors qu'attendez-vous ?

Enfilez votre armure,
affutez votre épée,
révisez vos formules magiques
et partez à l'aventure !

le Scriptorium

« Artisans de l'imaginaire »

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

Rejoignez-nous sur
www.le-scriptorium.fr

d100.fr
Créez, Jouez, Rêvez