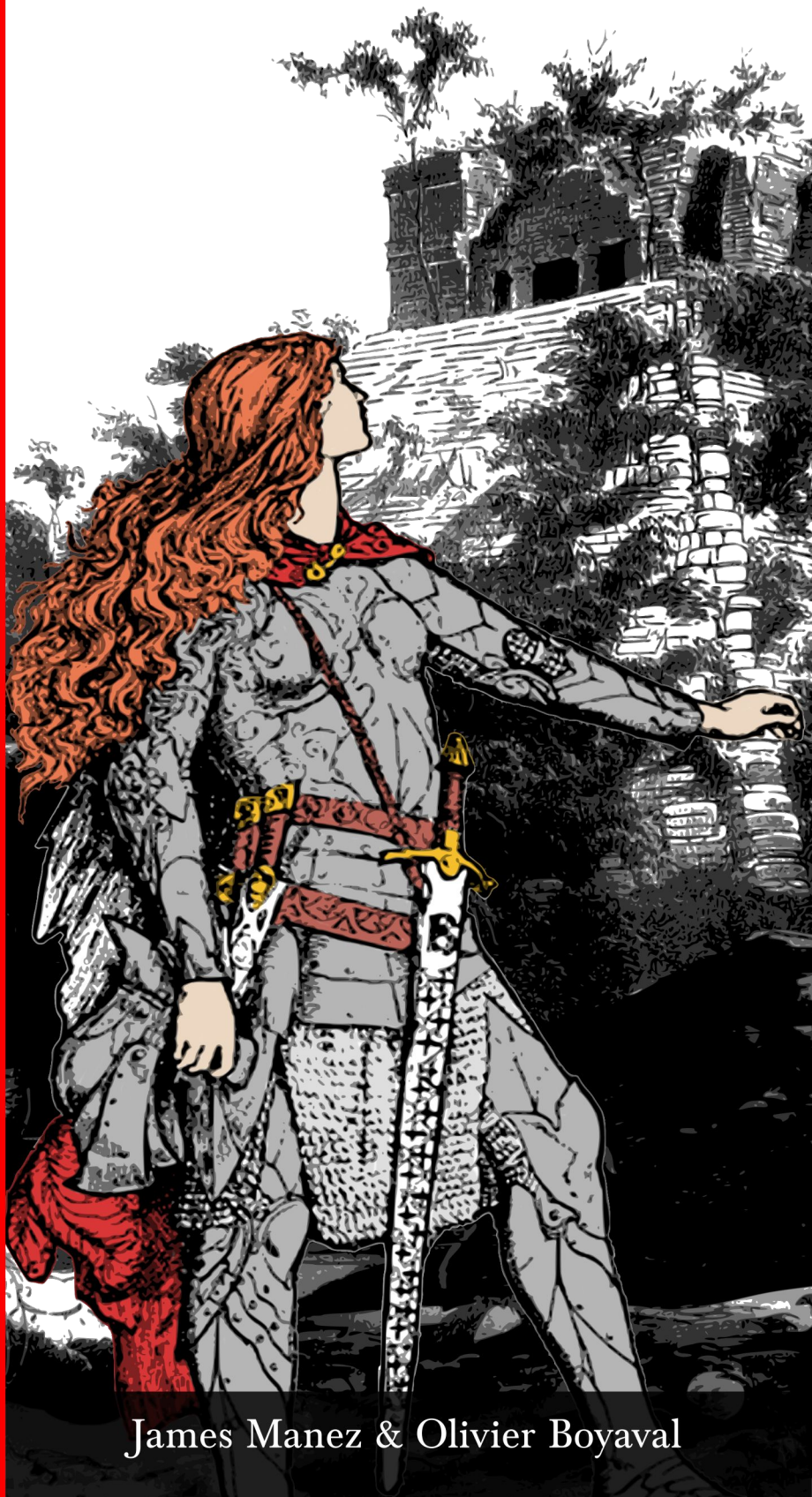




#M01

La Quête des gemmes

Guide du joueur



James Manéz & Olivier Boyaval

Le Scriptorium
présente

la MARCHE du SEPTENTRION



LA QUÊTE DES GEMMES

GUIDE DU JOUEUR

James Manez – Olivier Boyaval

Compatible avec
**PORTES, MONSTRES
& TRÉSORS 2**

CRÉDITS

<https://www.le-scriptorium.fr>
La Quête des gemmes © 2018. Le Scriptorium.

Portes, Monstres & Trésors © James Manez, toutes les références au jeu sont utilisées avec l'accord des détenteurs des droits.

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

Le texte et les cartes de ce supplément sont diffusés selon les termes de la Licence Ludique Libre ou Open Game Licence. Plus de détails en fin d'ouvrage.

Rédaction par

James Manez.

Cartographie et mise en page par

James Manez et Olivier Boyaval.

Artistes

Frederick Catherwood (1799-1854), domaine public.

Henry Justice Ford (1860-1941), domaine public.

Pour la première de couverture.

Gustave Doré (p. 21 et 26), domaine public.

Edmund Blair Leighton (p. 49), domaine public.

Auteur inconnu (p. 11, 19, 20, 27, 28, 30, 33), domaine public.

Pour les illustrations intérieures.

Remerciements

Benoît Tainturier.

Pour sa relecture.

Claire.

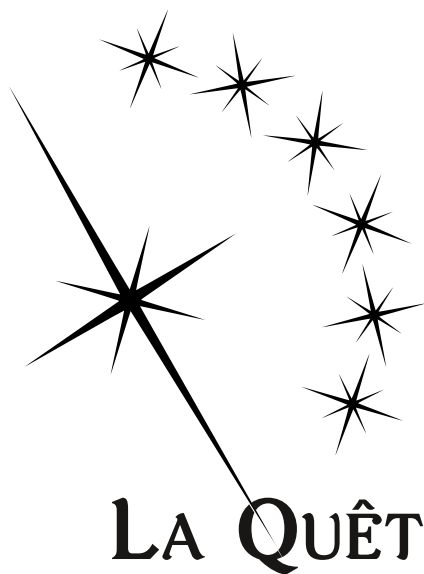
Pour ses suggestions et pour avoir testé le scénario avec son groupe.

Ouvrage réalisé avec des logiciels libres : LibreOffice, Scribus, Inkscape & GIMP.

Merci aux équipes de ces magnifiques projets.

Mise à jour : 29/03/2025

*Supplément compatible avec
PMT Règles de Base et PMT Règles Avancées*



GUIDE DU JOUEUR

LA QUÊTE DES GEMMES

Alors que la plupart de vos amis d'enfance mènent une vie paisible de paysan ou d'artisan, vous avez décidé d'émuler les exploits des héros d'antan. C'est pour quoi vous avez fait équipe avec d'autres braves dans l'espoir de former une Faction de Sentinelles, un groupe d'aventuriers au service du marquis Rodrik, le dirigeant de la marche du Septentrion. Les Sentinelles disposent d'une licence officielle leur permettant d'être armés; chaque année, elle doivent la renouveler en prouvant qu'elles ont rendu service aux autorités. Leurs récompenses sont bien supérieures au salaire d'un travailleur ordinaire et les Sentinelles les plus méritantes peuvent même espérer être anoblies. Pour ceux qui ne sont pas nés avec une cuillère d'or dans la bouche, c'est le seul moyen de devenir évêque, baron ou archimage.

Vous venez d'arriver dans le village de Parfondeval, réputé pour ses opportunités d'aventures. Plusieurs Factions se sont déjà établies ici depuis plus ou moins longtemps, dont les légendaires Lames Acérées. La concurrence promet d'être rude... Cependant, il y aura certainement du travail pour tout le monde, car le village est confronté à la menace d'humanoïdes qui multiplient les incursions et perturbent l'activité des mineurs.

LA QUÊTE DES GEMMES est une aventure prévue pour deux personnages de niveau 1 et adaptée à des joueurs débutants. Pour faciliter l'utilisation de l'aventure, nous vous proposons deux documents :

Le **Guide du joueur** explique les bases du jeu de rôle, décrit une fiche de personnage et explique les règles essentielles. Il présente aussi le monde imaginaire où se déroule l'aventure, ainsi que les deux personnages joueurs.

Le **Guide du maître** détaille l'aventure proprement dite et explique comment la jouer. Il s'adresse à un type particulier de joueur, le Maître des Trésors.

Les personnages joueurs de l'aventure sont déjà créés : vous trouverez leurs feuilles à la fin du Guide du joueur.

Quoi qu'il en soit, vous aurez bientôt l'occasion de prouver votre valeur. Lors du Jour des Preux, la grande fête du solstice d'été, les habitants de Parfondeval organisent des jeux et des épreuves en l'honneur du dieu Berrud. Cette fois-ci, une épreuve inédite a été mise en place, réservée aux seules Factions : la Quête des gemmes.

Des artisans et des magiciens venus de tout le Septentrion ont aménagé un petit labyrinthe dans une ruine antique à proximité du village ; les uns ont installé des pièges et des mécanismes, les autres ont invoqué des monstres prêts à en découdre.

Vous avez l'honneur d'inaugurer l'épreuve en compagnie des Repentis, d'anciens bandits reconvertis en Sentinelles. Deux gemmes sont cachées dans le labyrinthe : la Faction qui ressortira du labyrinthe avant le temps écoulé avec le plus de gemmes sera déclarée victorieuse. En guise de récompense, vous pourrez garder la ou les gemmes que vous avez ramenées. Maintenant, à vous de jouer !



Sommaire

Une introduction au jeu de rôle	page 5
De quoi avez-vous besoin ?	page 7
La marche du Septentrion en quelques lignes	page 8
Les personnages	page 10
La fiche de personnage	page 12
Que faire après avoir choisi votre personnage ?	page 18
Comment jouer	page 22
Annexes	page 31

Une introduction au jeu de rôle

Paul [le Maître des Trésors] : L'endroit est très sombre et votre torche n'en éclaire qu'une petite partie. Vous avez l'impression que quelqu'un, ou quelque chose, vous observe depuis les ténèbres. Que faites-vous ?

Jean [qui joue Sertius, un clerc] : « Il faut se préparer au pire », chuchote Sertius. Il tire sa masse d'armes de sa ceinture, tout en tenant la torche de l'autre main.

Élyse [qui joue Martha, une magicienne] : « Ma magie nous aidera » répond Martha. Elle va lancer le sort Lumière : elle verra ainsi plus loin qu'avec la torche.

Paul : Alors que Martha chuchote des incantations, ses mains se mettent à briller d'une lueur de plus en plus intense. D'un geste brusque, elle semble chasser la lumière de ses mains et la pièce est alors éclairée comme en plein jour. Hélas, Martha et Sertius n'ont pas le temps de s'intéresser au détail des environs, car ils voient, à une dizaine de pas devant eux, un humanoïde verdâtre vêtu de peaux de bête et armé d'un gourdin massif. Le monstre grogne de surprise, puis fonce vers eux en hurlant. Que font vos personnages ?

Ce que vous venez de lire est un extrait d'une partie de jeu de rôle.

Dans cette partie, nous avons trois participants : Paul, Élyse et Jean.

Élyse et Jean incarnent des **personnages joueurs**. Comme des héros de film, de roman ou de jeux vidéos, ces personnages vont vivre des aventures palpitantes dans des endroits fantastiques : ils exploreront les ruines d'un ancien royaume ou l'antre d'une créa-

ture légendaire, affronteront des monstres allant du modeste gobelin au terrible dragon, découvriront des trésors et des objets magiques...

Élyse et Jean décident des actions de leurs personnages : attaquer un ennemi, désamorcer un piège, écouter à une porte, parler à un habitant du village, etc. La personnalité et l'apparence de ces personnages peuvent être très différentes de celles des joueurs : un des intérêts du jeu de rôle est justement de se mettre à la place d'autrui et d'imaginer comment il se comporterait dans telle ou telle situation. Comme nous, ces personnages ont des points forts et des points faibles : ils sont plus ou moins agiles, forts ou intelligents. Par conséquent, ils ne réussiront pas automatiquement toutes leurs actions : un guerrier costaud mais bête aura certainement plus de chances de terrasser un monstre au combat que de comprendre un traité de mathématiques !

Paul est un **Maître des Trésors** ; dans d'autres jeux de rôle, il aurait été appelé Maître de Jeu ou Meneur de Jeu par exemple. Contrairement à Élyse et à Jean, il n'incarne pas un personnage joueur. Que fait-il alors ?

Tout d'abord, il raconte l'aventure aux autres joueurs, un peu comme l'auteur d'un film ou d'un roman. Par exemple, il décrit la pièce dans laquelle entrent les personnages ou le monstre qu'ils rencontrent. C'est un aspect très important, car les joueurs dépendent de ces descriptions pour percevoir le monde imaginaire de leurs personnages. Sinon, ils n'auraient aucune idée de ce que voient, entendent ou sentent les personnages !

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS, UN JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

Portes, Monstres & Trésors est un rétroclone, c'est-à-dire un jeu qui cherche à reproduire, dans les limites de la légalité, un jeu plus ancien. Plus précisément, Portes, Monstres & Trésors s'inspire d'une vieille édition du premier jeu de rôle. Comme le jeu original n'est plus disponible à la vente en français et n'est plus soutenu commercialement, Portes, Monstres & Trésors permet de le (re) découvrir à un prix raisonnable.

Il existe deux éditions de Portes, Monstres & Trésors :

Portes, Monstres & Trésors: Règles de Base vous permet de créer vos propres personnages et vous propose plus de classes, ainsi que de nombreux exemples de sorts, de monstres et de trésors. Vous y trouverez aussi des conseils pour créer vos aventures et une description de la marche du Septentrion, le monde imaginaire où se déroule **LA QUÊTE DES GEMMES**.

Portes, Monstres & Trésors: Règles Avancées est l'édition la plus étoffée : 435 pages ! L'ouvrage contient encore plus de classes, de sorts, de trésors et de monstres, et il fournit de nombreuses options pour adapter le jeu à vos envies. Bien entendu, ce n'est pas la meilleure édition pour se familiariser avec le jeu !

Ensuite, il fait agir les **personnages non joueurs**, c'est-à-dire tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par Élyse et Jean : monstres, aubergiste, habitants du village, etc. Par exemple, si les personnages se battent contre des gobelins, c'est lui qui décide de la tactique des monstres : ils foncent sur les personnages, tentent de les encercler, tirent sur eux depuis un abri, etc.

Enfin, il arbitre les actions des personnages : tel personnage parvient-il à sauter ce précipice, combien de dégâts inflige tel autre avec son épée, etc.

Toutes ces tâches ne sont pas si compliquées qu'elles en ont l'air, car Paul n'est pas obligé de tout inventer. Il peut compter sur quatre supports :

Des règles. Comme n'importe quel jeu, un jeu de rôle possède des règles qui expliquent comment créer un personnage et comment gérer les situations les plus fréquentes ou importantes. Paul n'a ainsi pas à inventer ses propres règles pour chaque situation, alors qu'Élyse et Jean comprendront plus facilement un jeu dont les règles restent identiques d'une partie sur l'autre.

Des dés. Un jeu de rôle comme Portes, Monstres & Trésors comporte une part de hasard qui rend les parties plus imprévisibles et stimulantes. Par exemple, Jean veut que son personnage attaque un monstre. Il lancera un dé pour savoir si le monstre est touché, puis, s'il touche, un autre dé pour savoir combien de dégâts inflige son arme. Le résultat des dés influencera la façon dont Paul décrira l'action. Ainsi, si Jean effectue de très bons jets, Paul pourrait dire « ta massue s'abat sur le casque de ton ennemi, qui a l'air patraque ! » si Jean rate son premier jet, il dirait plutôt « l'ennemi évite de justesse ta massue en faisant un pas de côté au bon moment ».

Une aventure. Une aventure ressemble à un scénario de film ou de jeu vidéo : c'est une suite d'obstacles et de problèmes que les héros doivent tenter de résoudre pour obtenir une récompense. À cette fin, ils devront sûrement aller à un ou plusieurs endroits (le château du roi qui demande de l'aide, la tour du méchant sorcier, etc.) où ils rencontreront des individus plus ou moins amicaux (le roi qui demande de l'aide) ou hostiles (le méchant sorcier qui a capturé la princesse). À la manière d'un film, une aventure typique comprend une introduction qui explique les buts des héros, un développement où les héros tentent d'accomplir leurs objectifs, puis une conclusion où la fin de l'histoire est racontée et où les personnages peuvent recevoir une récompense. Comme dans un jeu vidéo, le développement et la conclusion de l'aventure dépendront des actions que les joueurs feront accomplir à leurs personnages.

Imaginons une aventure toute simple : un vil sorcier a emprisonné dans sa tour la fille du roi pour en faire sa femme.

L'introduction peut se dérouler dans la salle du trône : le roi charge les personnages de la mission et leur donne quelques renseignements.

Lors du développement, les personnages devront voyager jusqu'à la tour, puis trouver un moyen de libérer la princesse. Ils affronteront peut-être quelques bestioles peu commodes en chemin, des loups par exemple. Une fois en vue de la tour, ils peuvent tenter d'y entrer tout de suite, ou bien se cacher et attendre que le sorcier en sorte. L'aven-

ture se conclut après que les personnages ont vaincu le sorcier et sont retournés auprès du roi. Celui-ci leur offre alors une belle récompense, par exemple des pièces d'or ou un objet magique.

Créer ses propres aventures est très amusant, mais il vaut peut-être mieux s'inspirer d'une aventure déjà rédigée lorsque que l'on fait ses premiers pas.

Des aides de jeu. Ces documents sont là pour faciliter la tâche de Paul et des autres joueurs. Les feuilles de personnages indiquent les informations les plus importantes que les joueurs doivent connaître. Des pense-bêtes rappellent les règles les plus courantes, des cartes et des plans permettent de savoir où se trouvent précisément les personnages, etc.

De quoi avez-vous besoin ?

Chaque participant, qu'il soit joueur ou Maître des Trésors, aura besoin d'un dé à vingt faces (1d20), d'un dé à six faces (1d6), de feuilles de papier (pour prendre des notes, dessiner des croquis ou le plan du labyrinthe), d'un crayon et d'une gomme. Un plan vierge du labyrinthe et les fiches des deux personnage joueur sont fournis en fin d'ouvrage. Vous pouvez aussi les télécharger à l'adresse suivante :

<https://www.le-scriptorium.fr/la-quete-des-gemmes/>

La marche du Septentrion en quelques lignes

Nous vous présentons ici le monde imaginaire où se déroulera l'aventure. Le niveau de technologie et la société sont très librement inspirés de la Normandie et de l'Angleterre du XI^e siècle, à l'époque de Guillaume le Conquérant.

La marche du Septentrion est bordée au nord par les montagnes des Premières Larmes, où des clans amis de nains et d'hommes-singes font face à des hordes d'humanoïdes belliqueux, à l'est par une vaste forêt où vivent des elfes ombrageux, et au sud par les Terres Gastes, une étendue désolée et recouverte de brume où prolifèrent les morts-vivants. Près de soixante-dix ans auparavant, des colons de l'Empire de Nimminæt s'installèrent ici, attirés par les richesses minières de la région. Toutefois, l'Empire, trop occupé à ses guerres civiles ou extérieures, finit par délaisser le Septentrion. Pire encore, toute communication avec lui fut brusquement coupée par l'apparition récente des Terres Gastes. Nul ne sait ce qu'il est advenu de l'Empire : aurait-il été victime d'une terrible catastrophe magique ou d'une punition divine ?

Le marquis Rodrik dirige la marche du Septentrion depuis le village de Rivesure et nomme les sénéchaux qui gouvernent les deux autres principaux villages : Gravêche et Parfondeval. Des seigneurs féodaux contrôlent le reste du territoire. Les humains forment l'essentiel de la population du Septentrion, mais il existe aussi des non-humains. Les halfelins vivent parmi les humains,

les elfes vivent dans la grande forêt à l'est, tandis que les nains et les hommes-singes résident dans les montagnes de Premières Larmes, même si on trouve aussi une petite communauté naine à Parfondeval.

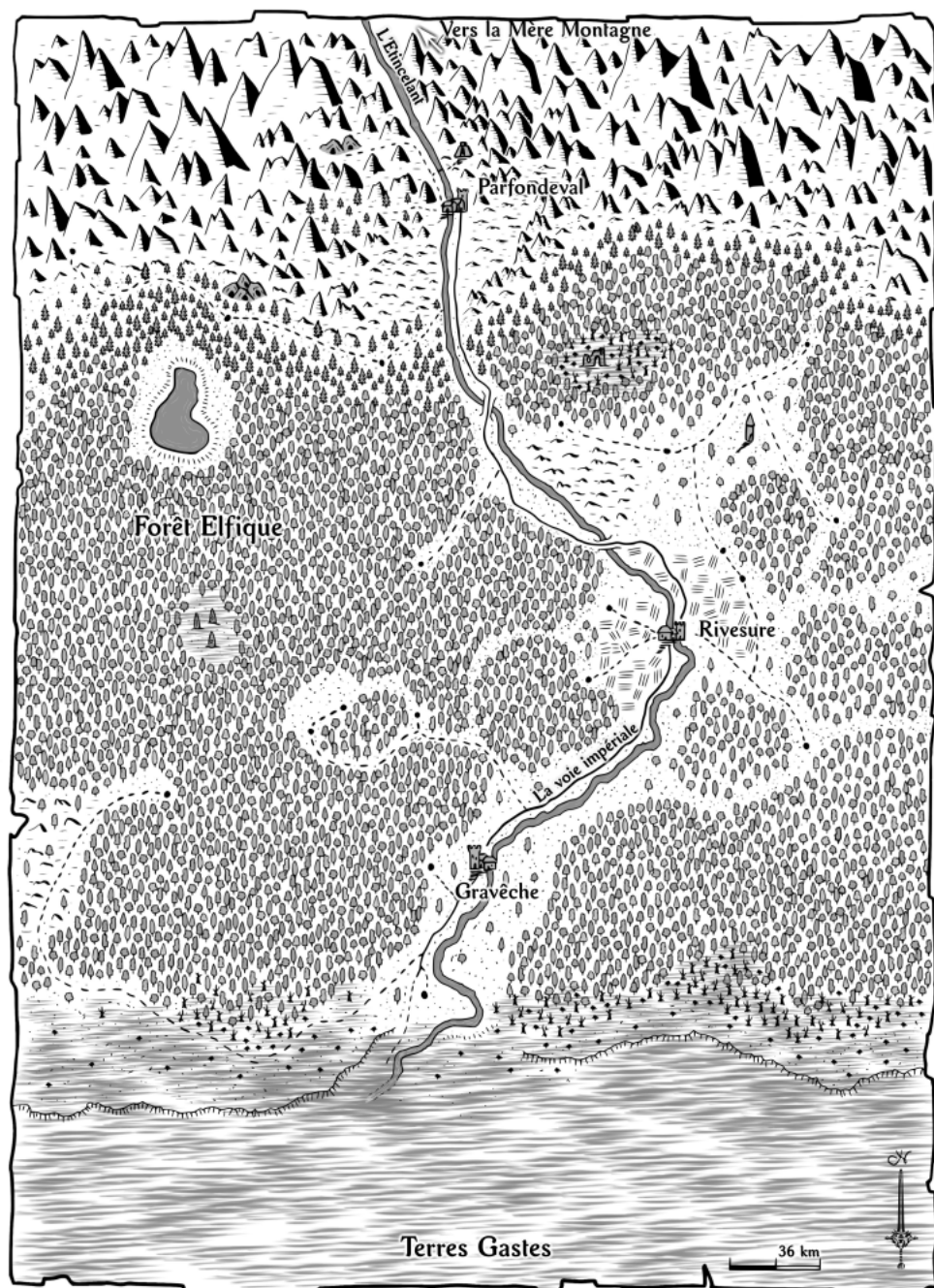
Aujourd'hui, la situation du Septentrion est grave : les morts-vivants des Terres Gastes menacent les villages du sud et s'infiltrèrent dans la forêt elfique, tandis qu'une armée d'humanoïdes assiège les nains de la Mère Montagne et lance des incursions en terre humaine. Pour couronner le tout, un seigneur puissant et populaire s'oppose de plus en plus ouvertement au marquis.

Les dieux du Septentrion

Storn est le dieu créateur : il a donné naissance aux hommes, aux plantes et aux bêtes. C'est aussi lui qui décide du temps accordé à chacun en ce monde. Seuls quelques druides le vénèrent exclusivement, mais la plupart des habitants, surtout en dehors des principaux villages, lui font des offrandes pour éviter sa colère.

Berrud est le dieu le plus populaire parmi les humains. Il est considéré comme étant le protecteur de l'humanité. Chaque hameau abrite un autel et le temple de Rivesure est le plus grand édifice religieux du Septentrion.

Vellag représente le génie créatif et intellectuel, ainsi que la lune. Les magiciens et les artistes révèrent cette ancienne divinité d'origine elfique.



Les personnages

Pour accélérer le début de partie, nous avons préparé deux personnages, un clerc et un magicien. Nous allons les présenter ici. Nous examinerons d'abord leurs forces et leurs faiblesses d'après les règles du jeu. Ensuite nous donnerons quelques informations qui vous aideront à jouer le rôle de votre personnage. Si les deux joueurs veulent jouer le même personnage, jouez à pile ou face pour trancher le débat !

Qui choisir ?

Le clerc est un guerrier sacré qui défend la foi de son dieu par les armes et la magie, tandis que le magicien est un expert en sorcellerie.

D'après les règles, quelles sont les différences entre le clerc et le magicien ?

Le magicien ne peut utiliser ni armure ni bouclier et sa seule arme est la dague. En plus, il résiste mal aux blessures. Pour couronner le tout, il ne peut lancer qu'un seul sort avant de devoir se reposer. Toutefois, son sort est très puissant : il lui permet d'endormir plusieurs ennemis à la fois. Par contre, cela ne fonctionne pas contre les mort-vivants... Au combat, il doit rester prudent, mais son aide peut être précieuse s'il lance des dagues ou attaque de flanc un ennemi déjà occupé par un autre personnage.

Le clerc est un meilleur combattant : non seulement il peut porter une armure, utiliser un bouclier et manier une masse, mais il résiste aussi mieux aux blessures. Son sort lui permet de se soi-

igner ou de soigner un autre personnage. Enfin, son pouvoir spécial, le Renvoi de mort-vivants, lui permet de détruire ou de faire fuir des créatures comme les spectres, les squelettes ou les zombies.

Que votre personnage soit clerc ou magicien, il est avant tout une Sentinelle, c'est-à-dire un aventurier qui travaille au service des autorités de la marche du Septentrion. Un groupe de Sentinelles s'appelle une Faction.

DESCRIPTION DU CLERC

Le clerc est un jeune membre du culte de Berrud, la principale divinité vénérée par les habitants de la Marche. Ne le voyez pas comme un brave garçon qui consacre sa vie aux prières, c'est plutôt un prêtre-guerrier qui honore son dieu en menant une vie d'aventures.

Comment a-t-il été choisi ? Lors du Jour des Preux, au solstice d'été, ceux qui désirent devenir membres du clergé se rendent au temple de Berrud à Parfondeval, Gravêche ou Rivesure. Ils doivent payer 10 pièces d'or (une fortune pour le paysan moyen !) au clergé pour montrer le sérieux de leur candidature, puis concourir aux épreuves du Jour des Preux. Les deux candidats les mieux classés sont acceptés comme novices du culte : ils suivront alors pendant quelques mois un enseignement dans le temple local, puis sont censés devenir des Sentinelles.

Berrud encourage ses jeunes élus à être actifs et à faire preuve d'initiative.

Tout clerc est censé respecter trois principes de base :

— Sois curieux de tout, car tout est œuvre divine.

— Fortifie ton corps pour mieux fortifier ton esprit.

— Dans le doute, agis ! L'inaction est un poison qui corrompt l'âme.

Pour prier, un clerc joint les deux mains vers le bas. S'il est en communauté, il est censé participer à la messe locale lors du dernier jour de la semaine, voire de la présider s'il est le clerc de plus haut rang (ou le seul clerc). Une telle messe commence par une anecdote où le clerc dirigeant la cérémonie raconte une action qu'il a effectuée et que Berrud aurait favorisée, demande à quelques autres membres de l'assistance de faire de même, puis récite les paroles suivantes :

« Si les grandes actions sont les plus fécondes,

chacun de nos gestes embellit le monde.

Travaillons sans relâche pour notre dieu,

et nous gagnerons notre place dans les cieux »



DESCRIPTION DU MAGICIEN

Les magiciens débutants apprennent leur art auprès de magiciens plus expérimentés. Lors du Jour de l'Inspiration, au solstice d'hiver, chaque village organise un concours de chants et de poèmes pour honorer le dieu Vellag. Celui qui est désigné comme étant le meilleur artiste reçoit le titre d'élu de Vellag avec le parchemin qui l'atteste. S'il le désire, il a le droit de proposer ses services à un magicien ; si celui-ci l'accepte, ce qui est loin d'être garanti, il deviendra alors son disciple.

Le personnage magicien a donc gagné le concours de son village et il est devenu le disciple d'Almire, un sorcier reconnu qui fut l'élève d'Aubert, un des magiciens les plus éminents du Septentrion. Après des années d'apprentissage laborieux, le voici enfin en possession de son grimoire et prêt à voler de ses propres ailes !

Si les magiciens vénèrent avant tout Vellag, ils respectent aussi Storn et Berrud. En dehors du Jour de l'Inspiration, ils honorent Vellag en mémorisant des aphorismes d'un ouvrage appelé les Dits de Vellag, qu'ils cherchent ensuite à interpréter et à discuter avec d'autres adeptes. Voici par exemple trois des premiers aphorismes enseignés :

— Tout commence par les sens.

— Le temps de la réflexion n'est jamais du temps perdu.

— N'est certain que ce que l'on ne remet pas en cause.

Pour prier ou méditer, un magicien pose la main droite sur son front et ferme les yeux.

ALIGNEMENT AVANCÉ

Les Règles Avancées de Portes, Monstres & Trésors proposent un système optionnel avec neuf alignements : loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais, neutre bon, neutre, neutre mauvais, chaotique bon, chaotique neutre, chaotique mauvais.

C'est pourquoi vous trouverez six cercles d'alignement sur la fiche de personnage, qui est commune à toutes les versions du jeu.

BOUCLIERS

Aucun personnage ou monstre n'est équipé de bouclier afin de simplifier légèrement les règles de combat.

DÉGÂTS DES ARMES

Dans **LA QUÊTE DES GEMMES**, toutes les armes infligent 1d6 dommages (voir la section sur le combat à la page 25). Les Règles de Base et les Règles Avancées proposent des règles pour différencier les dommages des armes.

IMPORTANCE DES CARACTÉRISTIQUES

Dans les Règles Avancées, des options augmentent l'importance de l'INT pour les magiciens.

LANGUES

Les personnages joueurs et leurs compagnons d'armes connaissent la langue commune, qui est celle des humains de la région. Durant ses études, le magicien a aussi appris des rudiments de la langue des gobelins.

La feuille de personnage

Vous trouverez les deux feuilles de personnages à la fin de l'ouvrage, mais le Maître des Trésors vous en fournira certainement des photocopies. Elles sont préremplies : il ne vous reste plus qu'à nommer votre personnage. Vous ne comprenez pas tous les éléments de la feuille ? Ne vous inquiétez pas : nous allons les passer en revue par ordre alphabétique, en indiquant entre parenthèses s'ils se trouvent au recto ou au verso de la feuille.

Alignement (recto)

Le but de l'alignement est de vous aider à cerner le caractère de votre personnage. L'alignement standard, utilisé ici, distingue trois alignements : loyal, neutre et chaotique.

Un personnage loyal a tendance à obéir aux lois et à ses supérieurs et à aider les autres, un personnage neutre respecte les lois tant qu'elles lui paraissent raisonnables et se montre un peu moins altruiste, tandis qu'un personnage chaotique ne se soucie guère des règlements et se préoccupe avant tout de sa propre personne.

Nous partons du principe que vous incarnerez un personnage d'alignement loyal, mais vous n'êtes pas obligé d'en faire un béni-oui-oui. Par exemple, si le personnage reçoit l'ordre d'exécuter un prisonnier, il peut refuser d'obéir s'il pense que la décision est illégale, injuste ou immorale : la peine de mort est interdite, le prisonnier en question n'est qu'un pauvre vagabond qui aurait volé un peu de pain, etc.

Dans le même ordre d'idées, un personnage loyal n'est pas obligatoirement un chevalier blanc prêt à redresser tous les torts au péril de sa vie. Si une gentille demoiselle se fait attaquer sous ses yeux par des bandits, il tentera de la sauver, mais si elle lui demande par la suite d'attaquer le reste de la bande dans leur repaire, il peut refuser s'il a déjà une mission importante à accomplir ou s'il estime que c'est une tâche trop risquée.

Classe *Magicien*
Race *Humain*

Loi ☒ Bien ☐ Chaos ☐ Mal

Niveau *1*

1d4
Dés de vie

Modificateurs

FOR	10	0
DEX	16	+2 Bonus à la CA (déjà comptabilisé) et aux jets d'attaque à distance (lancer de dague)
CON	10	0
INT	16	+2 Parle la langue commune et le goblin
SAG	11	0
CHA	14	+1 Compagnon : Ilfried, Moral 8

16 Jets de sauvegarde

13 Mort & Poison

13 Paralysie & Pétification

13 Bâtons & Baguettes

14 Sorts & Effets Magiques

1d20
Attaque

-6	20
-5	20
-4	20
-3	20
-2	20
-1	20
0	19
1	18
2	17
3	16
4	15
5	14
6	13
7	12
8	11
9	10

Capacités spéciales

Armes & Armures : le magicien ne sait manier que les dagues et ne peut pas porter d'armure.

Magie profane : le magicien peut lancer des sorts de magie profane. Les sorts qu'il a appris sont inscrits dans son grimoire. Il connaît le sort Sommeil.

Sorts

Sommeil : Ce sort plonge dans un sommeil magique une créature de 4 + 1 Dés de vie (DV) ou jusqu'à 8 DV de créatures de moins de 4 + 1 DV. Portée : 72 m. Durée : 4d4 tours.

Capacités

Armes et équipement (verso)

Un personnage ne part pas à l'aventure sans matériel. La plupart du temps, il aura une arme, des torches pour s'éclairer, de quoi manger, boire et dormir... Nous avons déjà noté ici l'équipement non magique des personnages.

Chaque personnage possède aussi un parchemin de sort et une potion qui sont notés parmi les objets magiques : voir Objets magiques à la page 17.

Caractéristiques et modificateurs (recto)

Les caractéristiques représentent les points forts et les points faibles de votre personnage. Elles vont de 3 à 18. Dans la plupart des cas, elles ne sont pas utilisées directement, mais servent à obtenir une autre valeur, appelée le **modificateur**, qui va de - 3 à + 3. Ce modificateur est ajouté ou retiré à certains jets de dés, ce qui sera expliqué dans la section Comment Jouer. Les cases de modificateurs servent également à noter certaines informations.

Il existe six caractéristiques.

La **Force** (FOR) permet de toucher plus facilement un ennemi avec une arme de mêlée telle qu'une épée ou une masse. Un personnage fort inflige aussi plus de dégâts et a plus de chances d'enfoncer les portes verrouillées ou bloquées.

La **Dextérité** (DEX) aide à éviter les attaques adverses et aussi à toucher des cibles avec des armes à distance. Elle contribue à la classe d'armure, décrite ci-dessous.

La **Constitution** (CON) détermine si le personnage résiste aux blessures. Il participe au calcul des points de vie, qui sont détaillés à la page 17.

Une **Intelligence** (INT) élevée permet de maîtriser plusieurs langues et accélère la progression en expérience du personnage magique.

La **Sagesse** (SAG) représente la volonté et la capacité à résister à ses impulsions. Dans le jeu, elle peut protéger le personnage contre des attaques magiques et accélère la progression en expérience du personnage clerc.

Enfin, le **Charisme** (CHA), c'est-à-dire la capacité à attirer l'attention et à se faire apprécier des autres, influe sur le nombre maximum de compagnons d'armes que votre personnage peut recruter ainsi que sur leur moral. Les compagnons d'armes sont des personnages non joueurs qui accompagnent votre personnage. Voir la page 20 pour plus d'informations.

CA, classe d'armure (recto)

La classe d'armure représente la protection du personnage contre les attaques physiques, comme un coup d'épée ou une volée de flèches. Elle dépend de l'armure que porte le personnage et aussi de sa Dextérité. Par défaut, un personnage sans armure a une classe d'armure de 9. Plus le chiffre est bas, mieux c'est : cela signifie qu'il évite plus facilement les coups ou que les attaques ne transpercent pas son armure.

Armes et Équipement	<ul style="list-style-type: none"> - 6 dagues (5 dans poches externes du sac) - Robe de magicien - Sac à dos - 2 torches - Silex et amorce - Corde de 15 m de long - Grimoire (contient les formules des sorts connus du magicien) - 2 pierres de 2 kg - Sablier (indique le temps restant avant la fin de l'épreuve) - Serpe 	Objets Magiques
	<ul style="list-style-type: none"> - Parchemin de Dissipation de la Magie (voir page 24). Dans une zone de 6 m³, Dissipation de la Magie met fin à un sort lancé sur une créature ou un objet. Portée : 36 m. Durée : Permanente. - Potion de guérison (guérit 4 Points de Vie si bue entièrement) 	

Notes	<h1>PORTES, MONSTRES & TRÉSORS 2</h1>		Crésors
Expérience	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> XP mini niveau suivant 2500 </div> <div> PP PO PE Pf PC </div> </div>		

Classe (recto)

Cela représente la profession ou la carrière du personnage. Cela détermine ce qu'il sait faire ainsi que ses capacités spéciales. Comme nous l'avons vu plus haut, les personnages joueurs de cette aventure sont un clerc et un magicien.

Dé de vie (recto)

Le dé de vie dépend de la classe et permet de calculer les points de vie. Un personnage avec un dé de vie élevé sera généralement plus résistant qu'un personnage avec un dé de vie faible, même s'il faut aussi tenir compte du bonus de Constitution. Comme les dés de vie du clerc et du magicien sont respectivement 1d6 et 1d4, les points de vie du clerc seront probablement supérieurs à ceux de son camarade. Voir points de vie à la page 17.

Expérience (verso)

Le personnage gagne des points d'expérience (PX) quand il défait des monstres, obtient des trésors ou accomplit des quêtes périlleuses. Lorsqu'il collecte suffisamment de points, il passe au niveau supérieur et devient ainsi plus puissant. À la fin de l'aventure, c'est ici que vous noterez les PX engrangés par votre personnage.

Jets de sauvegarde (recto)

Alors que la classe d'armure protège contre les épées ou les flèches, les jets de sauvegarde protègent contre les attaques spéciales.

Voici les cinq catégories.

Poison ou mort : Cette catégorie sert à résister aux poisons, mais aussi à certains sorts très puissants capables de tuer instantanément leur cible.

Pétrification ou paralysie : Certains monstres, comme les goules ou les basilics, peuvent immobiliser les personnages ou les transformer en pierre.

Souffle : Même les plus grands héros se méfient du souffle embrasé du terrible dragon. Heureusement, un personnage débutant a peu de chances d'affronter un tel monstre.

Sorts et effets magiques : Les personnages pourront résister à certains sorts et à des effets spéciaux d'objets magiques autres que les bâtons, baguettes et sceptres. Par contre, même un jet de sauvegarde réussi ne les immunise pas contre tous les dommages provenant d'armes magiques : un coup d'épée magique reste un coup d'épée !

Toutes les classes ne sont pas logées à la même enseigne : par exemple, le magicien résiste un peu mieux aux sorts et aux effets magiques que le clerc. Pour réussir un jet de sauvegarde, il faut lancer 1d20 et obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur du jet de sauvegarde, en ajoutant le modificateur de SAG pour la catégorie Sorts et effets magiques. Le Maître des Trésors vous dira quand vous aurez à lancer un jet de sauvegarde.

Niveau (recto)

Le niveau représente la puissance de votre personnage ; en progressant au niveau supérieur, ses points de vie augmenteront et il obtiendra peut-être de nouveaux sorts ou capacités spéciales. Actuellement, votre personnage est un aventurier débutant de niveau 1.

Objets magiques (verso)

Vous notez ici les parchemins de sort et autres objets magiques de votre personnage. En général, vous ne saurez pas automatiquement si tel objet récupéré par votre personnage est magique ou non. Dans cette aventure, vous n'aurez pas à vous soucier de tout cela.

Le clerc et le magicien possèdent chacun deux objets magiques : une potion de guérison, qui leur restaurera jusqu'à 4 points de vie (voir ci-après) s'ils la boivent entièrement, et un parchemin de sort. Le parchemin du clerc lance le sort Guérison de Maladie, qui tue un monstre appelé « vase verte » ou soigne une maladie. Celui du magicien lance le sort Dissipation de la Magie, utile par exemple pour dissiper des illusions ou des enchantements. La formule magique du parchemin s'efface une fois le sort lancé.

Points de vie (recto)

Les points de vie mesurent la robustesse du personnage, sa capacité à endurer la fatigue et les blessures. Normalement, un personnage dont les points de vie sont à 0 ou moins meurt. Dans notre aventure, il se contentera de tomber dans les pommes ! Les points de vie initiaux d'un personnage

sont calculés en lançant le dé de vie (page 16), et en ajoutant le modificateur de Constitution du personnage. Ce total est déjà noté sur votre feuille : vous aurez seulement à le mettre à jour lorsque votre personnage perd des points de vie ou en regagne.

Notez que le nombre de points de vie ne peut jamais dépasser ce total initial. Par exemple, si un personnage avec un total de 6 points de vie perd un point de vie ne pourra regagner au mieux qu'un seul point de vie, même s'il consomme une potion de guérison, qui restaure normalement 4 points de vie.

Sorts et capacités (recto)

Vous trouverez ici les descriptions des sorts et capacités spéciales de votre personnage. Lisez-les attentivement : vous en aurez besoin durant l'aventure ! Chaque sort n'est utilisable qu'une fois par aventure. La capacité Renvoi de morts-vivants est utilisable une fois par combat.

Trésors (verso)

Au cours de ses aventures, le personnage trouvera ou recevra non seulement des pièces de monnaie, mais aussi des gemmes ou même des œuvres d'art. Pour le moment, votre personnage possède 1 pièce d'or. C'est déjà une belle somme : au quotidien, la plupart des gens utilisent plutôt la pièce d'argent ou de cuivre. Dans l'aventure, cette section servira surtout à noter la ou les gemmes que votre personnage aura récupérées.

Voici la valeur des différentes pièces :
1 pièce d'or = 10 pièces d'argent = 100 pièces de cuivre.

Que faire après avoir choisi votre personnage ?

Nommez votre personnage et votre Faction

Les exemples données ci-dessous sont inspirés de noms normands. Si vous ne savez pas lequel choisir, prenez-en un au hasard en lançant 1d6.

Homme	Femme
1 Olbon	1 Algerta
2 Rolger	2 Ylseline
3 Borémond	3 Freda
4 Ulguelac	4 Dithilde
5 Morsel	5 Berthil
6 Brasdur	6 Brunwen

Maintenant, il vous reste à nommer votre Faction avec l'aide de l'autre joueur. Vous pouvez en discuter entre vous ou bien lancer 1d6 pour choisir un nom au hasard :

- 1 Les Impitoyables
- 2 Les Arpenteurs des Confins
- 3 Les Joyeux Lurons de Parfondeval
- 4 Les Aventuriers Associés
- 5 Les Héros sans Frontières
- 6 Les Gardiens du Septentrion

Décrivez votre personnage

Décrire votre personnage, c'est lui donner vie dans votre esprit et celui des autres joueurs.

Pas la peine de rédiger un roman ! Deux à cinq phrases simples suffiront. Voici un exemple :

Olbert est un grand brun aux yeux verts, plutôt mince et d'apparence quelconque. Il affiche souvent une moue sarcastique et parle d'une voix fluette. Il porte la robe noire des magiciens.

Les valeurs des caractéristiques de votre personnage guideront la description. Vous trouverez ci-après quelques exemples d'effets liés à une valeur élevée (14 ou plus) ou faible (8 ou moins) dans une caractéristique.

FORCE

Valeur élevée: Le personnage est musclé, bien bâti, a les épaules larges, etc.

Valeur faible: Le personnage est maigre ou gros, peu musclé, etc.

CONSTITUTION

Valeur élevée: Le personnage garde un souffle régulier dans l'effort, ne frissonne pas au moindre courant d'air, etc.

Valeur faible: Le personnage s'es-souffle facilement, est sujet à allergies ou à des crises de toux, a le teint pâle, frissonne au moindre courant d'air, etc.

DEXTÉRITÉ

Valeur élevée: Le personnage se déplace d'un pas assuré ou avec grâce, ses gestes sont nets et précis.

Valeur faible: Le personnage a une démarche pataude, ses gestes sont maladroits, etc.

SAGESSE

Valeur élevée: Le personnage ne s'énervé pas si on l'insulte, s'arrête de boire avant de prendre «le verre de trop», évite les distractions lorsqu'il accomplit quelque chose qu'il estime important, etc.

Valeur faible: Le personnage est impulsif, facilement distrait, etc.

INTELLIGENCE

Valeur élevée: Le personnage a de vastes connaissances ou un bon sens pratique, apprend facilement, s'adapte rapidement à l'imprévu.

Valeur faible: Le personnage a une éducation limitée ou peu de sens pratique, apprend lentement et mal, est un peu «lent à la détente», etc.

CHARISME

Valeur élevée: Le personnage est beau, a une voix agréable, parle avec aisance, a le contact facile, etc.

Valeur faible: Le personnage est laid, a une voix nasillarde ou aigüe, bafouille facilement, évite les conversations, est très ennuyeux, etc.

Définissez la personnalité du personnage

Réfléchir à la personnalité de votre personnage vous permet de savoir comment il se comporte en cours de partie : est-il courageux ou froussard, généreux ou pingre, sociable ou timide, arrogant ou humble, etc. Vous êtes libre de vous baser sur votre propre personnalité,

mais incarner quelqu'un de différent de vous peut être très amusant !

L'alignement fournit déjà quelques indications. Comme votre personnage est d'alignement loyal, il respecte les lois et ses supérieurs, tente d'aider les gens dans le besoin et évite de mentir.

Les caractéristiques influencent aussi la personnalité : un personnage sociable mais peu charismatique ne se comportera pas de la même façon en société qu'un personnage social et très charismatique. Si vous désirez aller plus loin, notez deux ou trois traits de personnalité, ainsi qu'une ou deux choses qu'il aime ou déteste faire : «Peureux, arrogant. Déteste voir le sang. Aime boire du lait de jument.» Un autre bon moyen de rendre le personnage unique est de réfléchir sa façon de parler : par exemple, utilise-t-il des mots familiers ou au contraire des mots rares, emploie-t-il des expressions particulières («Par la barbe d'un nain grognon!») ?





Découvrez vos compagnons d'armes

Les compagnons d'armes sont des personnages non joueurs qui accompagnent vos personnages et peuvent les aider durant une aventure, le plus souvent en échange d'une partie du butin obtenu.

C'est le Maître des Trésors qui les contrôle : il gère leurs actions ainsi que leur personnalité. Par conséquent, les compagnons d'armes ne sont pas des esclaves : s'ils sont maltraités par les personnages, ils risquent de les abandonner à la première occasion et de répandre de viles rumeurs, ce qui compliquera le recrutement de nouveaux compagnons d'armes dans le voisinage. Dans le même ordre d'idées, ils n'obéiront pas aveuglément à tous les ordres des personnages : par exemple, ils accepteront sûrement de défendre un passage pendant que vos personnages préparent des sorts, mais refuseront de donner tout leur équipement à quelqu'un sans une excellente raison.

Après avoir créé leur Faction, vos personnages ont recruté deux compagnons d'armes, Gunthar et Ilfried. Ce sont des guerriers : ils sont dépourvus de magie, mais possèdent plus de points de vie que vos personnages. Ils ont droit à une part des récompenses.

Gunthar est un petit homme trapu qui parle très vite ; il se montre impatient si les personnages hésitent trop longtemps. Il est le compagnon du magicien et son moral est égal à 8 (cela aura son importance en combat, voir page 25).

Ilfried est un gros tas de muscles ; il prend toujours un temps de réflexion avant de parler, ce qui a le don d'énerver Gunthar. Il est le compagnon du clerc et son moral est égal à 7.

Si jamais votre personnage est mis hors de combat, vous pourrez incarner un compagnon d'armes. Le Maître des Trésors vous fournira alors la feuille de Gunthar ou d'Ilfried.

Imaginez un historique

Votre personnage n'a pas surgi de nulle part ! Essayez d'imaginer une petite histoire qui explique ce qui l'a poussé à devenir une Sentinelle et comment vous avez rencontré l'autre personnage.

Si vous avez besoin d'un coup de pouce, inspirez-vous des deux tableaux ci-dessous. Vous pouvez aussi laisser

faire le hasard : chaque joueur lance un d6 et consulte le résultat de la colonne *Pourquoi partez-vous à l'aventure?*, qui ne concerne que son personnage.

Ensuite, lancez un seul d6 pour les deux joueurs et regardez le résultat de la colonne *Comment vous êtes-vous rencontrés?* pour savoir comment les personnages ont fait connaissance.

Lancez 1d6 Pourquoi partez-vous à l'aventure ? Comment vous êtes-vous rencontrés?

1	Vous désirez parfaire vos compétences et vos connaissances.	Vous êtes originaires du même village et avez juré de vous retrouver à la fin de votre formation.
2	Vous avez soif de richesses.	Vous avez fraternisé dans une taverne.
3	Vous espérez être anobli.	L'un de vous a aidé l'autre alors qu'il était en mauvaise posture : attaque de brigands, incendie, inondation, etc.
4	Les dangers qui menacent la marche du Septentrion vous préoccupent.	Vous êtes apparentés : frères, sœurs, cousins, etc.
5	Vous voulez une vie trépidante et imprévisible.	L'un de vous a vu l'autre dans un rêve et a cherché à le retrouver.
6	Vous rêvez que votre nom soit célébré partout où vous passez.	Une connaissance ou un ami commun vous a présenté.



Comment jouer ?

Nous expliquons ici le déroulement du jeu et ses principales règles.

Un jeu de questions/réponses

L'essentiel d'une partie prend la forme d'un dialogue entre vous et le Maître des Trésors, à la manière de l'extrait de la page 5. Une fois que le Maître des Trésors vous a présenté un endroit ou une situation, vous pouvez soit expliquer ce que votre personnage compte faire, éventuellement en concertation avec l'autre joueur, soit demander des informations supplémentaires pour vous aider à prendre une décision. Par exemple, si votre personnage découvre une pièce où se trouve un coffre qui semble non protégé, vous voudrez peut-être obtenir des renseignements supplémentaires sur le coffre : possède-t-il une serrure ? Est-il en bois ? S'il a une serrure, peut-être que la clé que votre personnage a récupérée dans la pièce à côté pourrait l'ouvrir. S'il est en bois, votre personnage pourrait tenter de le briser à l'aide d'une arme tranchante. Bien sûr, le Maître des Trésors n'est pas une encyclopédie vivante : il ne sera pas toujours capable de vous fournir des informations précises, surtout concernant des éléments mineurs. Par exemple, imaginez que votre personnage a trouvé la bibliothèque secrète d'un sorcier maléfique. Si votre personnage commence à fouiller les lieux et à étudier les ouvrages, le Maître des Trésors peut vous indiquer les types d'ouvrages, et éventuellement vous donner une idée du contenu d'un ou

deux ouvrages importants, mais n'exigez pas de lui qu'il vous détaille le contenu d'une page prise au hasard d'un ouvrage. Restez donc réaliste dans vos questions ! En outre, lorsque votre personnage fait face à un danger pressant, le Maître des Trésors ne vous laissera pas toujours poser toutes les questions qui vous passent par la tête, car cela ferait retomber le rythme.

Vous pouvez décrire les actions de votre personnage à la première personne (« je donne un coup de masse au gobelin ») ou à la troisième (« Sertius donne un coup de masse au gobelin »). La première personne est d'un usage plus naturel, tandis que la troisième personne a l'avantage de la clarté : on comprend facilement quand vous parlez en tant que joueur (première personne) et quand vous décidez des actions de votre personnage (troisième personne).

Lorsque votre personnage parle à un personnage non joueur, vous avez le choix entre deux styles : direct (« Bonjour l'ami ! Vous reste-t-il une chambre de disponible pour la nuit ? J'ai fait un long voyage ! ») ou indirect (« Je demande à l'aubergiste une chambre pour la nuit » ou « Sertius demande à l'aubergiste une chambre pour la nuit »). Le style direct est plus immersif, car vous menez une véritable conversation, mais le style indirect est souvent plus rapide et plus commode, notamment pour les interactions routinières ou peu importantes — acheter des provisions, commander une bière à l'auberge du coin. Si vous n'êtes pas très à l'aise à l'oral, le style indirect vous semblera peut-être aussi moins intimidant au début.

En pratique, le Maître des Trésors et vous emploierez certainement un mélange de style direct et indirect selon les circonstances et vos préférences.

L'écoulement du temps

Comme dans la vraie vie, toutes les actions de votre personnage prennent plus ou moins de temps. Si dégainer une épée est presque instantané, fouiller une pièce à la recherche de pièges ou de passages secrets est beaucoup plus long. En général, plus les aventuriers s'attardent dans un endroit dangereux, plus ils risquent de rencontrer des monstres en vadrouille ou des patrouilles de soldats. Toutefois, s'ils sont trop pressés, ils peuvent aussi tomber sur un piège, une embuscade ou ne pas remarquer des passages secrets.

Par défaut, le temps est mesuré en **tours**, ce qui correspond à dix minutes en temps réel. Lorsque votre groupe d'aventuriers rencontre des monstres ou le groupe rival, le temps s'écoule en **rounds**, qui sont égaux à dix secondes de temps réel.

Lumière

Le lieu de l'épreuve n'est pas éclairé : les personnages doivent donc compter sur leurs torches. Les **torches** éclairent dans un rayon de 9 m et brûlent continuellement pendant 6 tours avant de s'éteindre.

La plupart des monstres n'ont pas besoin de torches, car ils possèdent l'infra-vision : ils perçoivent la chaleur dégagée par les êtres et les objets jusqu'à une distance de 18 m.

Se déplacer

Par défaut, votre personnage utilise le **mouvement d'exploration** : il se déplace de 36 m par tour. Cela signifie qu'il marche lentement, en faisant attention où il met les pieds et en prenant le temps de cartographier les environs.

Lors d'un affrontement ou en cas de traversée d'une zone déjà explorée et sécurisée, votre personnage utilise le **mouvement de combat** et se déplace de 12 m par round (jusqu'à 36 m par round s'il court). La section Rencontres & combats, page 25, précise les types de déplacements possibles lors d'un combat

Il est aussi possible de **courir** jusqu'à 36 m par round pendant 30 rounds, mais il faudra ensuite se reposer pendant 1 tour pour éviter d'être fatigué. (voir Repos et fatigue, page 29)

Écouter

La prudence est de mise lors de l'exploration d'un labyrinthe : ouvrir une porte sans réfléchir, c'est risquer de tomber sur un piège ou un monstre ! À défaut de pouvoir regarder par le trou d'une serrure, écouter à la porte est le meilleur moyen d'avoir une idée de ce qui attend votre personnage.

Lorsque vous voulez que votre personnage écoute à une porte, informez-en le Maître des Trésors. Il lancera 1d6 : en général, un résultat de 1 indique un succès, et le Maître des Trésors peut rendre le test plus facile, ou même se passer du test, si ce qui se trouve derrière la porte est particulièrement bruyant. Votre personnage ne peut effectuer qu'une seule tentative d'écoute par porte.

Forcer une porte

Parfois, une porte peut être bloquée ou verrouillée. Malheureusement, comme aucun des personnages de votre groupe ne sait crocheter des serrures, forcer la porte sera la seule option.

Comment procéder? Vous lancez 1d6 : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 2 + le modificateur de Force de votre personnage, vous réussissez. Un résultat de 1 indique toujours une réussite, même si le modificateur de Force est négatif.

Votre compagnon d'armes Ilfried est le personnage le plus fort du groupe : il est donc celui qui a le plus de chances de forcer une porte.

Fouiller

Les monstres ne sont pas les seuls dangers d'un labyrinthe : des pièges tels qu'une fosse ou un plafond écroulant peuvent s'avérer tout aussi mortels. De plus, les concepteurs d'un labyrinthe peuvent avoir créé des passages secrets qui servent d'issue de secours ou qui dissimulent l'accès à un endroit important, comme une salle aux trésors.

Pour détecter pièges et passages secrets dans les environs, vous devrez indiquer au Maître des Trésors que votre personnage compte effectuer une fouille, en précisant s'il cherche des pièges ou des passages secrets. Il faut 1 tour pour fouiller une zone de 3 m². Fouiller toutes les pièces prend donc du temps, et celui-ci est précieux dans **LA QUÊTE DES GEMMES**.

Magie

Votre personnage lance des sorts en les « expulsant » de sa mémoire. Il ne récupère un sort qu'après s'être reposé sans interruption pendant huit heures, puis mémorisé pendant une heure ses sorts, que ce soit en communiant avec son dieu (s'il est clerc) ou en étudiant son grimoire (s'il est magicien). Dans **LA QUÊTE DES GEMMES**, il n'aura pas l'occasion de se reposer aussi longtemps : il devra donc utiliser judicieusement ses sorts.

LANCER UN SORT

Votre personnage doit pouvoir parler et mouvoir ses mains librement, afin d'accomplir les gestes adéquats et de prononcer les paroles activant le sort. Impossible de lancer un sort en étant bâillonné ou ligoté ! Sa cible éventuelle doit aussi être à portée du sort. De plus, durant le round où il veut lancer un sort, il ne peut accomplir aucune autre action, sinon son sort sera interrompu et effacé de sa mémoire, comme s'il l'avait lancé. Et si jamais une attaque ou un sort le blesse, le rend muet ou l'empêche de mouvoir ses mains ou encore s'il échoue à un jet de sauvegarde, le sort sera interrompu aussi.

UTILISER UN PARCHEMIN

Votre personnage doit tenir le parchemin dans ses mains et être capable de lire à voix haute la formule magique. Le texte s'efface alors du parchemin. Le sort doit être de la magie appropriée : divine pour le clerc, profane pour le magicien.

Rencontres & combats

Une rencontre se produit lorsque votre groupe d'aventuriers aperçoit d'autres créatures, ou vice-versa. Les créatures rencontrées ne sont pas toujours hostiles et pourront même coopérer avec votre personnage si celui-ci parvient à communiquer avec elles. Et votre personnage peut aussi fuir une créature qui lui paraît trop redoutable. Lors d'une rencontre ou d'un combat, le passage du temps est mesuré en rounds.

Avant le combat proprement dit, un test de surprise est effectué. Le Maître des Trésors et un joueur lancent chacun 1d6 : un résultat de 1 ou 2 signifie que le groupe est surpris et que l'autre sera le seul à agir durant le round. Si aucun groupe n'est surpris ou si les deux le sont, le premier round se déroule normalement.

COMBAT

Nous vous résumons ici le déroulement d'un combat. Si vous ne comprenez pas tout, rassurez-vous : un exemple est détaillé à la page 27.

Le Maître des Trésors retrouvera toutes ces informations dans la section Combat du Guide du maître, avec quelques indications supplémentaires.

1. Les joueurs annoncent leurs **intentions** : attaquer un ennemi avec une masse, lancer un sort, etc. Un personnage qui prépare un sort ne pourra rien faire d'autre pendant le round : pas de déplacement ni d'attaque. De plus, il doit être capable de parler et de mouvoir ses mains librement pour lancer le sort.

2. C'est le moment de déterminer l'**initiative**. Un des joueurs lance 1d6 pour les personnages, et le Maître des Trésors fait de même pour les monstres. Le groupe ayant obtenu le résultat le plus élevé sera le seul à agir lors des étapes 4 à 7 : il se déplacera, attaquera et lancera des sorts avant l'autre groupe.

3. Le Maître des Trésors teste le **moral** des monstres ou des compagnons d'armes du groupe, qui peuvent s'enfuir en cas d'échec.

4. Les membres du groupe ayant décidé de se **déplacer** le font. Les quatre types de déplacement sont décrits ci-après.

Si le personnage n'est pas au contact d'un adversaire :

➤ *Déplacement normal* Le personnage peut se déplacer et combattre lors d'un même round, mais il ne peut pas se déplacer de plus de 12 m pendant ce round.

➤ *Course* : Le personnage se déplace de 13 à 36 m durant le round. Il ne peut rien faire d'autre.

Si le personnage est au contact d'un adversaire :

➤ *Repli* : Il peut reculer de 6 m au maximum. Il sera capable d'attaquer durant le round et garde une bonne protection contre son adversaire.

➤ *Retraite* : Il peut reculer de plus de 6 m, jusqu'à 12 m. Par contre, durant ce round, celui qui l'attaque recevra le bonus d'attaque contre un fuyard (page 27)



5. Les membres du groupe ayant décidé d'**attaquer à distance** le font. Si son personnage attaque, le joueur doit lancer 1d20 et ajouter le modificateur de Dextérité du personnage au résultat. Le but est de dépasser la classe d'armure de la cible en obtenant le résultat le plus élevé possible. Plus un monstre est bien protégé et éloigné du personnage, plus il sera difficile à blesser : un orque en cotte de mailles et abrité derrière des remparts à 200 m du personnage sera plus difficile à toucher qu'un goblin en pagne à bout portant. En cas de réussite, le personnage inflige 1d6 dommages au monstre visé, sans ajouter de modificateur.

Les **sorts** non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués. Si, durant le round, le personnage s'est déplacé, a été blessé par un adversaire, n'est plus capable de parler ou de déplacer librement ses mains, son sort est interrompu et ne peut donc être lancé. Notez que chaque sort lancé ou interrompu est « expulsé »

de la mémoire du personnage : celui-ci ne peut donc pas le lancer pour le restant de l'aventure.

6. Les membres du groupe au contact et ayant décidé de lancer une **attaque rapprochée** le font. Si son personnage attaque, le joueur doit lancer 1d20 et ajouter le modificateur de Force du personnage au résultat. Le Maître des Trésors peut aussi accorder un bonus ou un malus selon la situation (personnage dans le noir, attaque par-derrière, etc.). Le but est de dépasser la classe d'armure du défenseur en obtenant le résultat le plus élevé possible. En cas de réussite, le personnage inflige 1d6 dommages au monstre, en ajoutant son modificateur de Force.

7. Le groupe ayant perdu l'initiative accomplit les étapes 3 à 7.

8. Un nouveau round commence et on revient à l'étape 1.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que tous les membres d'un groupe s'enfuient ou soient tués.



MODIFICATEURS ET CAS

PARTICULIERS

L'attaque peut être compliquée ou facilitée dans les circonstances suivantes :

- Une attaque **par-derrière** ou **contre un fuyard** reçoit un bonus de + 2.

Un personnage **fatigué** (voir page 29) subit un malus de - 1 à ses jets d'attaque et de dommages.

- 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 complet.
- Un personnage **étourdi** est incapable d'agir et sa défense est affaiblie. Il perd tout bonus à la CA dû à la DEX, et ses adversaires bénéficient d'un bonus de + 4 à leurs jets d'attaque contre lui.
- Un personnage **surpris** est incapable d'agir et perd tout bonus à la CA dû à la DEX. L'adversaire ne reçoit toutefois pas de bonus à ses attaques.
- Un attaquant est incapable de toucher un adversaire entièrement caché par un **abri**: barrière, arbre, etc. Cependant, le Maître des Trésors 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 Maître des Trésors 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.

- Dans le cas d'une arme à distance, la **portée** d'une arme et la distance de la cible influencent le résultat. Par exemple, le personnage obtient un bonus de + 1 en lançant une dague à 3 m ou moins, et subit un malus de - 1 en la lançant à plus de 6 m (et ne peut pas la lancer à plus de 9 m).

EXEMPLE DE COMBAT

Le clerc et le magicien affrontent deux gobelins hostiles et équipés de gourdins.

PREMIER ROUND

Déclaration d'intentions: Le clerc va attaquer un goblin avec sa masse tandis que le magicien veut lancer le sort Sommeil.

Initiative : Un des joueurs lance 1d6 et obtient 4. Le Maître des Trésors lance 1d6 pour les gobelins et obtient 5. Les gobelins agissent d'abord.

Séquence des gobelins

Test de moral: Pas besoin d'en effectuer, car aucun goblin n'est mort.

Déplacements: Les gobelins ont un mouvement de combat de 6 m. Comme moins de 6 m séparent les deux groupes, ils peuvent effectuer des déplacements normaux, ce qui leur permettra de combattre au corps à corps. L'un d'eux se dirige vers le clerc, l'autre vers le magicien.

Tirs à distance et sorts: Nous sautons ces étapes, car les gobelins ne lancent pas de sorts et n'utilisent pas d'armes à distance.



Combat rapproché : Le Maître des Trésors lance 1d20 pour chacun d'entre eux : il obtient 3 pour celui qui vise le clerc et 14 pour l'autre. Les gobelins n'ont aucun bonus et les personnages possèdent une Classe d'Armure de 7 : un résultat de 12 au dé est nécessaire pour réussir une attaque. Le coup maladroît du premier gobelin effleure l'armure du personnage. Par contre, son compère parvient à blesser le magicien, qui subit 2 dommages et ne possède plus que 2 Points de Vie.

Les gobelins ont terminé leur séquence : place aux personnages !

Séquence des personnages

Test de moral : Pas besoin d'en effectuer pour les personnages.

Déplacements : Le magicien est accablé par son sort, tandis que le clerc décide de rester sur place afin de pouvoir attaquer le gobelin à côté de lui.

Tir à distance : Nous sautons cette étape, car aucun personnage n'attaque à distance.

Sorts : Malheureusement, le magicien a été blessé. Son sort est effacé de sa mémoire et il ne peut plus agir pour le restant du round.

Combat rapproché : Le clerc attaque le gobelin. Comme les gobelins ont une Classe d'armure de 8, il faut obtenir au moins 11. Le joueur lance le dé : il obtient 9 et ajoute le bonus de Force de +1, soit un résultat de 10. Hélas, le gobelin esquive de justesse le coup de masse du clerc !



DEUXIÈME ROUND

Déclaration des intentions : Le clerc espère lancer un sort de Soins Légers pour soigner le magicien, qui lui compte attaquer un gobelin.

Initiative : Les joueurs obtiennent 6 et le Maître des Trésors seulement 2. Cette fois-ci, les personnages agissent en premier.

Séquence des personnages

Test de moral : Non applicable aux personnages.

Déplacements : Le magicien aurait pu se replier, mais il préfère rester sur place. Il choisit une tactique risquée : attaquer son adversaire à la dague en combat rapproché ! Il sait que le sort du clerc lui permettra de restaurer ses points de vie. Le clerc ne se déplace pas, car il essaie de lancer son sort.

Tir à distance : Sautons cette étape.

Sorts : Le clerc doit toucher le magicien pour que le sort fonctionne. Comme les deux sont côte à côte et donc à moins de 1,5 m l'un de l'autre, cela ne pose pas de problème. Les points de vie soignés sont égaux à 1d6 + 1 ; celui qui joue le clerc obtient 2 au dé, soit 3 au total. Le magicien revient donc à 4 points de vie, son total maximum.

Combat rapproché : Le clerc ne peut plus agir, étant donné qu'il a lancé un sort. Le magicien sort sa dague du fourreau qui pendait à sa ceinture et attaque son adversaire. Il obtient 15 au dé, mais enlève 1 à cause de son malus en Force ; le gobelin est touché malgré tout. Fébrile, le joueur lance 1d6 pour déterminer les dommages : 4 ! Le gobelin mord la poussière !

Séquence des gobelins

Test de moral: Le gobelin survivant a été ébranlé par la mort de son compère. Comme il a un moral de 7, il échoue au test de moral si le Maître des Trésors obtient 8 ou plus avec 2d6. Les dés indiquent 10 : le gobelin prend ses jambes à son cou !

Déplacements: Comme le gobelin survivant est au contact, il doit fuir en effectuant une retraite (page 25) et se déplace donc de tout son mouvement de combat, soit 6 m. Il est désormais à 6 m des personnages et leur tourne le dos.

Tir à distance, Sorts, Combat rapproché: Nous sautons ces étapes.

TROISIÈME ROUND

Déclaration d'intentions: Les deux personnages veulent attaquer.

Initiative: Les joueurs ont encore l'initiative (4 contre 3 au test).

Séquence des personnages

Test de moral: Non applicable aux personnages.

Déplacements: Le clerc effectue un déplacement normal pour aller au contact du gobelin et l'attaquer par derrière. Le magicien se place à 3 m du gobelin en le flanquant par la gauche, car il veut lancer sa dague sans être gêné par le clerc.

Tir à distance: Comme le magicien est à 3 m du gobelin, il obtient un bonus de portée égal à +1. Le joueur obtient 15 au d20 et ajoute le bonus de

DEX de +1 et le bonus de portée, soit 16 au total. Joli lancer ! Cependant, le jet suivant est décevant : 1 seul dommage est infligé. Vous décidez que la dague du magicien se fiche dans la cuisse gauche du gobelin.

Sorts: Nous sautons cette étape.

Combat rapproché: Celui qui joue le clerc obtient 8 au dé, auquel il ajoute le bonus de FOR de +1 ainsi que le bonus d'attaque par derrière (+2), soit 11 au total. Ça passe juste ! Pour les dommages, le clerc ne fait pas dans le détail : 6 sur 1d6 ! Sa massue fracasse le crâne du pauvre gobelin...

Le combat est terminé : l'affaire était mal engagée pour les personnages, mais ils ont réussi à retourner la situation !

Repos et fatigue

L'exploration de labyrinthes est une tâche éreintante ! Les personnages peuvent rester actifs pendant 5 tours (exploration, combat, etc.) avant d'avoir besoin de se reposer pendant 1 tour.

Si les personnages continuent sans se reposer ou si leur repos est interrompu, ils deviennent **fatigués** : ils subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dommages.

Les personnages ne récupèrent leurs sorts et leurs points de vie qu'après une longue période de repos : ils n'auront pas l'occasion de le faire pendant l'aventure.

Cartographe

Explorer un endroit inconnu sans carte est un excellent moyen de se perdre ! C'est pourquoi un des joueurs devrait endosser le rôle de cartographe. Si vous acceptez cet honneur, vous serez le fier possesseur d'une carte quadrillée que vous complèterez petit à petit au cours de l'aventure, en vous aidant de la description du Maître des Trésors et en lui demandant au besoin quelques précisions supplémentaires. Un carreau de la carte correspond à 3 m dans le labyrinthe.

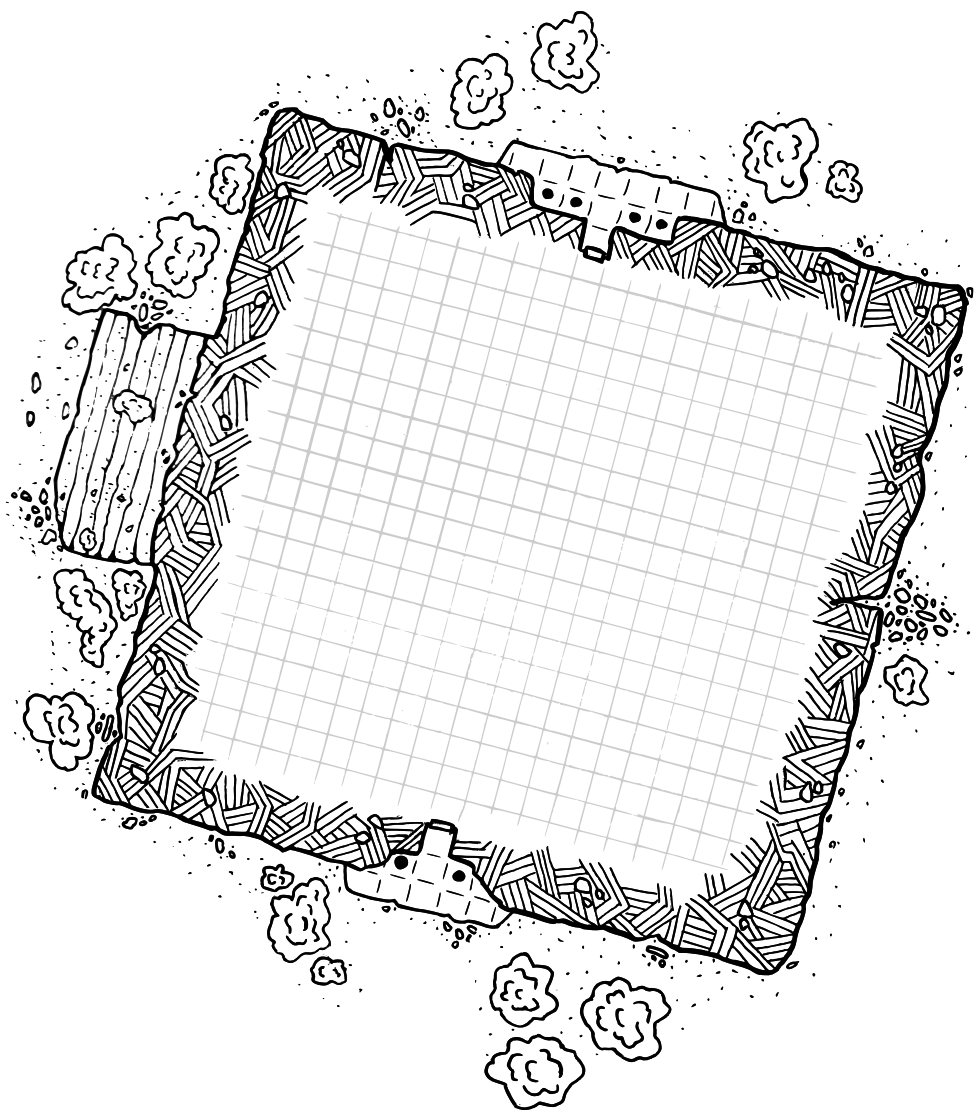
Restez simple : le but n'est pas de réaliser un dessin magnifique en reproduisant chaque détail de la description du Maître des Trésors, mais un croquis rapide qui permet d'avoir grosso modo les dimensions des pièces et de repérer les éléments importants (escalier, fosse, porte, etc.)



Attention ! La carte existe aussi dans le monde du jeu. Si le cartographe est négligent ou joue de malchance, elle peut donc être brûlée, volée, trempée, déchirée, etc. De plus, si le cartographe est hors combat, les autres membres du groupe n'auront plus accès à la carte, à moins de la récupérer auprès de lui. Un autre cartographe devra alors être désigné pour poursuivre la tâche.

Autres actions

Si vous désirez que votre personnage accomplisse d'autres actions que celles indiquées ci-dessus, le Maître des Trésors vous demandera peut-être d'effectuer un test de caractéristique si l'action est possible mais risquée : vous devrez lancer 1d20 et obtenir un résultat en dessous de la valeur de la caractéristique testée. Si le Maître des Trésors estime que l'action est difficile, la caractéristique sera divisée par deux ou bien vous devrez lancer 2d20 et choisir le plus mauvais résultat.



La Quête des gemmes
Carte des joueurs

Introduction à l'aventure

Le Maître des Trésors vous demandera peut-être de lire ce texte.

À Parfondeval, les matins sont toujours frais, même en été. Cela ne décourage pas les habitants du village, qui achèvent les préparatifs du jour des Preux. Sur les toits de chaume de leurs maisons, les uns plantent des banderoles montrant les bêtes fantastiques que le dieu Berrud aurait terrassées dans sa jeunesse : démon, dragon, griffon... Les autres installent des étals ou des tréteaux dans les rues, chacun allant de sa chanson ou de sa plaisanterie. Quelques-uns enfin se rendent au sud-est avec brouette, bêche, râteau et pelle : ils nivèleront le terrain destiné à la grande joute des Gueux, l'évènement le plus populaire du jour des Preux.

De votre côté, vous mettez cap au nord-est, vers les montagnes, là où se déroulera votre épreuve.

À vos côtés marchent deux des personnalités les plus éminentes du Septentrion : le magicien Aubert, dans la traditionnelle robe noire de sa confrérie, et l'architecte Radmon, le créateur de l'épreuve. Radmon a sorti sa tenue d'apparat : tunique en laine teinte en rouge, manteau en fourrure d'hermine, ceinture dorée et un casque décoré qui dissimule ses cheveux dégarnis. Il porte en bandoulière un cor d'une blancheur éclatante et une bourse est attachée à sa ceinture. Il

Les quatre membres de la Faction rivale vous talonnent, escortés de deux miliciens; ils ont l'air un peu plus âgés que vous et l'un d'eux porte la robe noire des magiciens. Comme vous, ils portent tous un petit sac à

dos. Un peu plus loin, une foule bigarrée d'enfants, d'adultes et de vieillards vous suivent dans un joyeux tohubohu.

Vous empruntez un sentier serpentant entre les montagnes noires, jusqu'à arriver à un haut-plateau à la végétation touffue, d'où se détache une sombre éminence. En vous rapprochant, l'élévation prend les traits d'une pyramide à degrés, assaillie de plantes et surmontée d'un bâtiment carré. Un tel édifice ne ressemble en rien aux œuvres humaines ; d'après les légendes, il serait le vestige d'une civilisation disparue longtemps avant l'arrivée de vos ancêtres dans la région.

Radmon demande à tout le monde de s'arrêter. Après s'être éclairci la voix, il parle d'un ton sentencieux :

« Depuis des générations, cette pyramide n'était que le témoignage d'un âge révolu, dit-il en désignant le bâtiment du doigt. Aujourd'hui, nous en avons fait un monument à la gloire de notre dieu Berrud, un lieu où sera éprouvée la bravoure de ceux qui veulent servir le Septentrion.

Deux gemmes sont cachées à l'intérieur de la pyramide. Ramenez au moins l'une d'elles dans le temps imparti. Vous devrez déjouer des pièges et combattre des monstres, mais certaines créatures pourront vous aider si vous savez comment les aborder et souvenez-vous que les apparences sont parfois trompeuses. Si vous êtes observateurs, vous trouverez également des raccourcis et des objets utiles. »

Il détache alors sa bourse de sa ceinture et en sort trois petits sabliers. Il vous en confie un, remet un autre à vos concurrents et garde le dernier en main.

« Vous vous placerez devant l'une des entrées. J'annoncerai le début de l'épreuve en soufflant une fois dans le cor; à ce moment, vous retournerez votre sablier et ouvrirez la porte d'entrée, que nous refermerons aussitôt après. Pour signaler la fin de l'épreuve, je soufflerai trois fois dans le cor. Vous serez éliminés si vous n'êtes pas sorti au troisième appel. Enfin, l'autre Faction cherchera également les gemmes : vous êtes libres de coopérer avec elle ou de l'affronter. Toutefois, ne traitez

pas vos adversaires comme de simples monstres : vous pouvez les assommer ou les entraver, mais pas les tuer. Et ne croyez pas qu'un crime restera impuni : tous ces braves gens — il pointe la foule du doigt — et moi-même vous regarderons depuis l'étage supérieur... Maintenant, je vous demande de prendre place devant une entrée et d'attendre mon appel. Bonne chance! »

Le cœur battant, vous vous dirigez vers l'entrée sud et attendez l'appel de Radmon




Classe **clerc**
Race **Humain**

Loi ☒ Chaos ☐
Bien ☒ Mal ☐

Niveau **1**

d6
Dé de vie



	FOR	DEX	CON	INC	SAG	CHA	Sorts	Capacités
Modificateurs	14	14	10	14	16	10		
Bonus au forage de portes, et aux jets d'attaque et de dégâts en mêlée	+1							
Bonus à la CA (déjà comptabilisé) et aux jets d'attaque à distance	+1							
			0					
Parle la langue commune	+1							
Bonus au jet de sauvegarde contre les sorts & effets magiques	+2							
Compagnon : Junthar, Moral 7	0							
Jets de sauvegarde		16	11	14	12	15		
Souffle								
Mort & Poison								
Paralysie & Pétrification								
Bâtons & Baguettes								
Sorts & Effets Magiques								
Capacités spéciales								
Armes & armures : Le clerc peut manier les armes contondantes (masse, gourdin, etc.) et porter n'importe quelle armure.								
Magie divine : Le clerc peut lancer des sorts de magie divine. Il connaît le sort Soins légers.								
Renvoi de morts-vivants : Le clerc brandit son symbole sacré pour repousser des morts-vivants tels que des squelettes. Avec 7 ou plus sur 2d6, il fait fuir 2d6 squelettes.								
Sort								
Soins légers : La cible du sort récupère 1d6 + 1 Points de Vie, mais ne peut dépasser ainsi son total maximum de Points de Vie.								
Portée : Contact. Durée : Permanente.								

1d20
Attaque

-6 20

-5 20

-4 20

-3 20

-2 20

-1 20

0 19

1 18

2 17

3 16

4 15

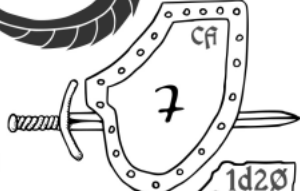
5 14

6 13

7 12

8 11

9 10



Armes et Équipement

- Masse (arme)
- Brigandine (armure)
- Sac à dos
- 2 torches
- Silex et amorce
- Corde de 15 m de long
- 2 pierres de 2 kg
- Serpe

- Parchemin de guérison de Maladie (voir page 24)
Ce sort tue instantanément la vase verte et guérit instantanément une maladie affectant la créature ciblée.
Portée : 9 m. Durée : Permanente.

- Potion de guérison
(guérit 4 PV si lue entièrement)

Objets Magiques

Notes

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS 2

Expérience

XP mini niveau suivant

1525

PP

PO

PE

PF

PC

Trésors

Classe Magicien
Race Humain

Loi ☒ Bien ☐ Chaos ☐ Mal

Niveau 1

1d4
Dés de vie

4 PV

7 CA

	FOR	DEX	CON	INC	SAG	CHA	Sorts	Capacités
Modificateurs	10	0	16	+2	10	0	16	0
Bonus à la CA (déjà comptabilisé) et aux jets d'attaque à distance (lancer de dague)								
	16	+2	10	0	16	+2	10	0
Porte la langue commune et le gobelin								
	11	0	14	+1	11	0	14	+1
Compagnon : Ilfried, Moral 8								
Capacités spéciales Armes & Armures : Le magicien ne sait manier que les dagues et ne peut pas porter d'armure. Magie profane : le magicien peut lancer des sorts de magie profane. Les sorts qu'il a appris sont inscrits dans son grimoire. Il connaît le sort Sommeil. Sorts Sommeil : Ce sort plonge dans un sommeil magique une créature de 4 + 1 Dés de vie (DV) ou jusqu'à 8 DV de créatures de moins de 4 + 1 DV. Portée : 72 m. Durée : 4d4 tours.								
Jets de sauvegarde	16	13	13	13	14			
Souffle Mort & Poison Paralysie & Pétification Bâtons & Baguettes Sorts & Effets Magiques								
1d20 Attaque	-6	20	-5	20	-4	20	-3	20
	-2	20	-1	20	0	19	1	18
	2	17	3	16	4	15	5	14
	6	13	7	12	8	11	9	10

Armes et Équipement

- 6 dagues (5 dans poches externes du sac)
- Robe de magicien
- Sac à dos
- 2 torches
- Silex et amorce
- Corde de 15 m de long
- Grimoire (contient les formules des sorts connus du magicien)
- 2 pierres de 2 kg
- Sablier (indique le temps restant avant la fin de l'épreuve)
- Serpe

Objets Magiques

- Parchemin de Dissipation de la Magie (voir page 24). Dans une zone de 6 m³, Dissipation de la Magie met fin à un sort lancé sur une créature ou un objet.
Portée : 36 m. Durée : Permanente.
- Potion de guérison (guérit 4 Points de Vie si bue entièrement)

Notes

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS 2

Expérience

XP mini niveau suivant

2500

Trésors

PP

PO

PE

Pfi

PC

Open Game Licence

Introduction

Portes, Monstres & Trésors (PMT) est basé sur le contenu libre (Open Game Content) du jeu Labyrinth Lord, qui lui-même reprend des éléments du Document de Référence du Système v3.5, publié comme contenu libre par Wizards of the Coast.

En résumé, vous pouvez utiliser tout le texte et les cartes de cet ouvrage pour réaliser vos propres jeux et aides de jeu. Pour les illustrations sous licence Creative Commons, vous devrez toutefois veiller à citer les auteurs et indiquer un lien vers la licence.

En dehors des illustrations, les seules restrictions concernent l'utilisation commerciale de la marque et du logo Portes, Monstres & Trésors.

Si jamais vous désirez commercialiser un produit dérivé (aide de jeu, scénario, etc.) pour PM&T, les conditions à respecter sont indiquées à la page suivante :

<https://www.le-scriptorium.fr/jeux-de-role/portes-monstres-tresors/>

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 Manes

END OF LICENSE

Alors que Martha murmure des formules magiques, ses mains se mettent à briller d'une lueur de plus en plus intense.

D'un geste brusque, elle semble chasser la lumière de ses mains ; la pièce est alors éclairée comme en plein jour.

Martha n'a pas le temps de s'intéresser aux environs, car elle aperçoit, à une dizaine de pas devant elle, un humanoïde verdâtre vêtu de peaux de bête et armé d'un gourdin massif.

Le monstre grogne de surprise, puis fonce vers elle en hurlant...

Que va faire Martha ?

Découvrez en douceur le jeu de rôle à l'ancienne avec **La Quête des gemmes**, une aventure pour trois joueurs.

Deux joueurs incarneront des apprentis aventuriers dans un monde fantastique : pour prouver leur valeur, ils devront remporter une épreuve dangereuse.

Le troisième joueur, appelé Maître des Trésors, racontera l'aventure en l'adaptant aux actions des deux autres joueurs.

La **Quête des gemmes** comporte deux ouvrages.

Le Guide du joueur présente le fonctionnement d'un jeu de rôle ainsi que les principales règles du jeu.

Le Guide du maître, réservé au Maître des Trésors, détaille l'aventure et explique comment l'utiliser.



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



Portes, Monstres & Trésors

*Un retour aux sources du
jeu de rôle*