

Basic Fantasy

Le Jeu de Rôle

Copyright © 2006-2017 Chris Gonnerman – Tous droits réservés
Distribué sous les conditions de l'Open Game License version 1.0a

3^{ème} Édition
(Version 107)

Dédié à Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook, et Steve Marsh
et à ma fille Taylor, ma première et plus importante source d'inspiration

www.basicfantasy.org

Crédits

Contributeurs : Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul, et Tom Hoyt

Couverture : Erik Wilson

Illustrateurs : Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgar" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnett, et Alexander Cook

Relecteurs : Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petitclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravit, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, et Jonathan Nichol

Testeurs : Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee, et Ike Borden

Traduction et adaptation française : Elwing

Relecture de la version française : gg2, chsic

Erik - 05

Ray Allen

Tonya Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.



Emiliano Morabet

Dee Kline

N/A

Jim Ba

Sam O'Donnell



BRIAN "EAD" THOMAS

Eric C. Medders

~~LS~~ 13

Chris Monnerman

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1 : Introduction	1	Lumière.....	42
Présentation.....	1	Vision nocturne.....	42
Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle (JdR) ?.....	1	Portes.....	42
De quoi avez-vous besoin pour jouer ?.....	2	Pièges.....	42
De l'utilisation des dés.....	2	Passages Secrets.....	43
Chapitre 2 : Personnages Joueurs	3	Survivre dans un Donjon.....	43
Comment créer un personnage.....	3	Aventures en extérieur.....	43
Caractéristiques des personnages.....	4	Mouvements.....	43
Points de vie et Dés de vie.....	4	Déplacements terrestres.....	44
Langues parlées.....	4	Déplacements maritimes.....	44
Races des Personnages.....	5	Déplacements aériens.....	44
Elfes.....	5	Se perdre en route.....	44
Halfelins.....	5	Serviteurs, spécialistes et mercenaires.....	45
Humains.....	6	Serviteurs.....	45
Nains.....	6	Spécialistes.....	46
Classes de personnage.....	7	Mercenaires.....	47
Clerc.....	7	Avancement des personnages.....	48
Guerrier.....	7	Points d'expérience (XP).....	48
Magicien.....	8	Chapitre 5 : Rencontres	49
Voleur.....	8	Séquence de jeu.....	49
Talents de Voleur.....	9	Surprise.....	49
Classes combinées.....	10	Réaction des monstres.....	49
Coût des Armes et des équipements.....	10	Initiative.....	50
Argent.....	10	Mouvement en combat.....	50
Équipements.....	10	Courir.....	50
Bêtes de somme.....	11	Maniabilité.....	50
Armures et boucliers.....	11	S'élever et plonger.....	51
Armes.....	11	Charger.....	51
Taille des armes.....	12	Fuite et poursuite.....	51
Portées des armes de tir.....	12	Mouvements de retraite.....	51
Descriptions des équipements.....	13	Table des Bonus d'Attaque.....	52
Moyens de transport.....	14	Réaliser une attaque : mêlée et tir.....	52
Transports Terrestres.....	14	Attaquer par-derrière.....	52
Transports maritimes.....	14	Gens Normaux (GN).....	52
Engins de siège.....	15	Bonus d'Attaque des Monstres.....	53
Chapitre 3 : Sorts	16	Attaque de mêlée.....	53
Jeter un Sort.....	16	Attaque à distance.....	53
Interrompre un sort, initiative.....	16	Couverts et camouflages.....	53
Sorts de Clerc.....	16	Cadence de tir.....	53
Sorts de Magicien.....	17	Projectiles à aire d'effet.....	53
Grimoire.....	19	Tirs perdus.....	54
Description générale d'un sort.....	19	Dommages.....	54
Liste des sorts, par ordre alphabétique.....	19	Dommages incapacitants.....	54
Chapitre 4 : L'aventure	41	Bagarre, combat sans arme.....	54
Temps et Distances.....	41	Lutte.....	54
Aventures dans les Donjons.....	41	Huile.....	55
Capacité de charge.....	41	Eau bénite.....	56
Mouvement et encombrement.....	41	Moral.....	56
Cartographie.....	42	Repousser les Morts-Vivants.....	56
		Effectuer le test.....	56
		Déterminer les créatures affectées.....	57
		Table des Clercs contre morts-vivants.....	57
		Drain d'énergie.....	58

Repos et soins.....	58	Monstres errants.....	162
Perte de points de Constitution.....	58	Rencontres dans les donjons.....	162
Dégâts de chutes.....	58	Rencontres en extérieur.....	163
Cécité et surdit�.....	59	Rencontres en ville, cit� ou village.....	164
Attaquer des transports.....	59	Cr�ation de groupe de personnages Non	
R�parer un transport.....	59	Joueurs.....	166
Jets de Sauvegarde.....	60	G�rer les joueurs.....	168
Jet de Sauvegarde sur des objets.....	60	Options de cr�ation de personnages.....	168
Seuils de r�ussite des Sauvegardes.....	61	Personnages sans avenir.....	168
Chapitre 6 : Monstres	62	Acquisition de sorts.....	168
Chapitre 7 : Tr�sors	145	Restrictions dues aux �quipements.....	169
Rechercher des tr�sors.....	145	Juger les Souhaits.....	170
G�n�ration al�atoire de tr�sors.....	145	R�gles Optionnelles.....	171
Tr�sors pr�-d�termin�s.....	145	Mort et d�c�s.....	171
�quilibrer les tr�sors attribu�s.....	145	Poison "Sauvegarder ou mourir".....	171
Types de tr�sor.....	146	Attribuer des points d'exp�rience pour les tr�sors	
Tr�sors de repaires.....	146	gagn�s.....	172
Tr�sors personnels.....	146	Jets sous une caract�ristique.....	172
Tr�sors oubli�s.....	147	Pr�parer un sort de m�moire.....	172
Gemmes et bijoux.....	147	Talents de Voleur.....	172
G�n�ration d'objets magiques.....	148	Recherche en magie.....	173
Armes Magiques.....	148	R�gles g�n�rales de recherche.....	173
Armures Magiques.....	148	Recherche de sorts.....	173
Potions.....	149	Conception d'objets magiques.....	174
Parchemins.....	149	Chances de succ�s.....	174
Anneaux.....	149	Parchemins de sort.....	174
Baguettes, b�tons et sceptres.....	150	Autres objets � usage unique.....	174
Objets Magiques divers.....	150	Objets magiques permanents.....	175
Description des Objets Magiques.....	151	Enchanter les armes.....	175
Utiliser des objets magiques.....	151	Autres objets magiques.....	175
Armes Magiques.....	151	Objets maudits.....	176
Armures Magiques.....	152	Cr�er une aventure dans un Donjon.....	177
Potions.....	152	Pi�ges.....	179
Parchemins.....	154	Conception d'aventures en ext�rieur.....	181
Anneaux.....	155	Bastions.....	182
Baguettes, b�tons et sceptres.....	156	Construire son bastion.....	182
Objets magiques divers.....	157	Donjons.....	183
Chapitre 8 : Informations pour le Ma�tre	162	Attaquer un bastion.....	183
de Jeu		Exemple de bastion.....	184
		OPEN GAME LICENSE.....	190

Chapitre 1 : Introduction

C'était notre troisième incursion dans les donjons sous l'ancienne forteresse érigée au beau milieu de la rivière. Nous étions au deuxième niveau sous les ruines, devant une grande porte de bronze, derrière laquelle nous pensions trouver la tombe d'un ancien chef barbare. Je n'aurais jamais cru les racontars de ce vieil aviné, à la taverne de Morgansfort, mais pour une raison ou une autre Apoqulis le Clerc l'avait écouté. Finalement ses histoires étaient vraies... plus ou moins. Je tenais la torche pour Barthal le voleur, alors qu'il tentait de crocheter le verrou prestement. Il se retourna et dit, « elle doit être verrouillée par magie, la serrure ne cliquette même pas. »

L'Elfe Morningstar sourit. « j'ai l'objet qu'il faut », dit-elle en extrayant de son sac à dos le parchemin que nous avions dérobé aux gobelins. Elle le déroula et se mit à lire les mots magiques, et bien que je ne les comprenais pas je voyais leurs lettres disparaître à mesure qu'elle les prononçait, petites volutes de fumée s'élevant l'une après l'autre. Voyant qu'elle allait terminer l'incantation, je me tournai vers le verrou. Je ne savais pas vraiment à quoi m'attendre, car le minuscule nuage de fumée qui en sortit lorsqu'elle eut fini ne paraissait pas vraiment impressionnant. Elle se retourna vers Barthal et dit, « essaie encore. »

Je suis tenté de dire que Barthal se penchait sur son travail, mais c'est un halfelin ; du haut de ses 90 centimètres il pouvait regarder directement dans la serrure sans vraiment se pencher... Je devais paraître pressé, car Apoqulis se tourna vers moi et me lança : « patience Darion, il va ouvrir d'une seconde à l'autre ». J'entendis alors un clic bruyant, Barthal me regarda alors en souriant. « c'est ouvert mon ami, après toi ! » je lui tendis la torche et m'approchai de la porte, épée tirée, alors que Morningstar me rejoignait, à l'évidence sur ses gardes. Je me raidis et poussai les portes.

Derrière, un sarcophage en pierre était posé sur un promontoire, le sol alentour jonché de squelettes humains. Apoqulis fit un signe de main que je ne reconnus pas ; il avança prudemment, prenant soin de ne pas toucher les ossements. J'aperçus dans les restes plusieurs épées de bronze couvertes de vert-de-gris. Je m'approchai du sarcophage. « le couvercle semble très lourd », fis-je remarquer. « Viens Morningstar, au lieu de le soulever nous allons le faire faire pivoter pour voir quels trésors s'y cachent. »

Morningstar cria : « arrête ! », mais il était trop tard... mes mains venaient de toucher le sarcophage. Les os sur le sol se mirent à trembler, se redresser, et se reformèrent en une caricature de vie. Ils se saisirent des épées au sol et nous attaquèrent. J'attendrai avant de me frapper moi-même. Je me mis dos au sarcophage et commençai à attaquer les monstres...

Présentation

Le jeu de rôle **Basic Fantasy** utilise des mécanismes de jeu faciles d'accès basés sur le d20 SRD v3.5, réécrit pour retrouver l'esprit des premiers systèmes de jeu de rôle. Il s'adresse aux fans de jeux de style « old school »

Basic Fantasy est suffisamment simple pour des enfants de moyenne ou grande section de maternelle, tout en gardant une profondeur qui captivera les adultes.

Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle (JdR) ?

Durant les 30 ans qui ont suivi l'apparition du premier jeu de rôle, beaucoup de changements se sont produits. La plupart des gens ont entendu parler de certains JdR, et beaucoup, beaucoup de personnes y ont joué. Néanmoins, certains ne s'y sont jamais essayé ; si vous êtes de ceux-là ce chapitre vous est dédié.



Les jeux de rôle (JdR) se jouent à plusieurs, dans l'idéal entre 2 à 8 joueurs et un maître de jeu ou MJ (parfois appelé différemment, mais son objectif reste le même). Chaque joueur incarne un personnage, appelé personnage joueur ou PJ, alors que le maître de jeu est responsable d'animer le monde dans lequel évoluent les PJ. Il conçoit, met en place les villes, contrées, ruines, personnages non-joueur (ou PNJ), monstres, trésors, climats et toutes ces choses qui vont faciliter ou compliquer la vie des joueurs. Les dés sont très souvent employés pour déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par les PJ en cours de partie ; Basic Fantasy requiert à cet effet des dés à plusieurs faces, comme décrit plus bas.

En pratique, le jeu de rôle est une évolution des jeux de notre enfance où l'on jouait à faire semblant d'être un héros, imaginaire ou réel. Si vous vous souvenez de ces jeux, vous devez vous rappeler de la difficulté à résoudre les conflits, comme savoir qui du chevalier ou du dragon allait gagner. En toute logique, le chevalier ne peut pas vaincre à tous les coups... Les jeux de rôle proposent des règles variées pour résoudre ces dilemmes, qui peuvent aller du libre et simpliste jusqu'au très précis et complexe.

Ce jeu associe le simple et le complexe, l'improvisation et le détail. Un excès de détails et de complexités ralentissent le jeu, car les joueurs et le MJ passent alors plus de temps à compulsiver les règles qu'à jouer. Les jeux qui laissent libre cours à l'interprétation avec un système de résolution trop simpliste, demandent plus de gymnastique mentale aux participants, et sont bien plus dépendants du jugement du MJ pour garder un bon équilibre et être juste. Basic Fantasy se positionne entre ces extrêmes, en proposant des règles pour les actions les plus communes et des guides pour aider le MJ à résoudre l'inattendu.

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Si vous prévoyez d'être joueur, munissez-vous d'un crayon, de feuilles de papier et d'un set de dés. Une personne du groupe devrait se munir de papier quadrillé pour tracer plans et dessins. Vous pouvez utiliser si vous le désirez des feuilles de personnage pré-imprimées (comme celles disponibles sur le site de Basic Fantasy RPG), mais une simple feuille volante fera parfaitement l'affaire.

Si vous êtes le Maître de Jeu, vous aurez besoin de tout ce qui est décrit ci-dessus. Si c'est votre première partie en tant que MJ, ou si vous avez peu de temps pour sa préparation, vous souhaitez utiliser une aventure prête à jouer (appelée Module) plutôt que de créer la vôtre. Plusieurs modules sont mis à disposition sur le site basicfantasy.org ; le module Morgansfort y est disponible gratuitement, et a été spécialement créé pour une équipe de joueurs débutants. Les modules d'aventures conçus pour d'autres systèmes de jeu peuvent aussi être utilisés,

mais le MJ devra investir du temps pour « convertir » correctement les paramètres du jeu (comme les attributs des monstres, les sorts...) au système de règles de Basic Fantasy afin de débiter rapidement la partie.

De l'utilisation des dés



Le dé à 20 faces ou d20 est le plus important du jeu : il est utilisé pour résoudre les jets d'attaque et de sauvegarde (ces concepts seront abordés plus loin). En général, on lance le dé, on ajoute ou soustrait des modificateurs, et si le résultat final est égal ou supérieur à une valeur cible donnée le jet est un succès, sinon c'est un échec.

Le dé à 10 faces ou d10, génère des valeurs allant de 1 à 10, s'il est numéroté de 0 à 9 comptez le 0 comme un 10. On peut associer une paire de d10 pour générer des nombres allant de 1 à 100, un résultat de 00 est compté comme valant 100. Les deux dés doivent idéalement



être de couleurs différentes ; le joueur décide celui qui représentera les dizaines et celui des unités avant de les lancer. Certains dés du commerce sont déjà numérotés en dizaines pour faciliter la lecture, comme sur l'image ci-contre. Lancer deux d10 de la sorte est appelé jet de pourcentage, écrit d% ou d100. À la différence du d20, pour réussir un jet de pourcentage il faut faire égal ou moins que la valeur cible. Par exemple, un personnage avec des compétences de Voleur (décrites plus loin) a 30 % de chance de réussir une action ; un jet de d% compris entre 1 et 30 sera un succès, et ce sera un échec entre 31 et 100.



Le dé à 4 faces ou d4 est un cas à part, où le terme « jeter le dé » est à prendre au sens littéral. En fonction du type utilisé, le résultat se lit soit à sa base (les bases de toutes les faces présentent la même valeur), soit à son sommet (idem pour toutes les faces), les deux types sont représentés ci-contre.



Les autres dés utilisés sont à 6, 8 et 12 faces. Les dés à 6 faces peuvent présenter des points ou des chiffres, cela n'a pas d'importance pour le jeu.



Quand plusieurs dés doivent être lancés et additionnés ensemble, la notation suivante est utilisée : 2d6 (lancez 2 dés à 6 faces et faites-en la somme), 3d4 (3 dés à 4 faces additionnés), etc. Un modificateur est noté avec un signe « plus » suivi du bonus, par exemple 2d8+2 (lancez 2 dés à 8 faces, additionnez-les puis ajoutez 2).



Chapitre 2 : Personnages Joueurs

Comment créer un personnage

En premier lieu, vous devez vous munir d'une feuille de papier pour écrire les statistiques du personnage. Idéalement, partez d'une fiche de personnage prête à remplir, sinon une feuille blanche fera l'affaire. Un exemple de fiche est disponible ci-dessous. Utilisez un crayon-mine de préférence, car vos statistiques peuvent évoluer au cours de la partie.

Lancez 3d6 par caractéristique, décrites dans la section Caractéristiques des Personnages p4, et écrivez le résultat obtenu pour chacune. Notez les résultats dans l'ordre des lancers ; si vous n'êtes pas satisfait d'un résultat demandez conseil au maître de jeu, car il pourrait autoriser un peu de flexibilité, comme un transfert de points ou un échange de valeurs.

Notez maintenant les **modificateurs** (bonus ou malus) pour chaque caractéristique en fonction de sa valeur comme indiqué dans la table page suivante.

Choisissez la race ainsi que la classe de votre personnage. Noter que le choix de la classe est limité par sa Caractéristique Primaire (voir les Descriptions des Classes p7).

De même, certaines Races peuvent imposer des minimums et/ou des maximums pour certaines caractéristiques, comme indiqué au chapitre des Races des Personnages p5.

Inscrivez également les **capacités spéciales** spécifiées pour la classe et la race que vous avez sélectionnées. Si vous avez décidé d'incarner un Jeteur de sorts, demandez au MJ de vous donner les sorts que votre personnage connaît ; il peut

également vous laisser les choisir tous ou quelques-uns s'il est d'accord.

Indiquez sur votre feuille de personnage qu'il possède zéro (0) point d'expérience, vous pouvez aussi noter la quantité nécessaire pour passer au niveau suivant, comme précisé dans la table qui correspond à votre classe.

Jetez le **Dé de vie** donné par votre classe en y appliquant la limitation éventuelle liée à sa race, ajoutez-y votre bonus (ou malus) de Constitution. Le résultat correspond aux **Points de vie** de votre personnage, notez-le sur votre fiche. Attention cependant, même si vous avez un malus en Constitution, il ne peut pas faire descendre la valeur finale en dessous de 1 (donc si votre personnage a -2 de malus et que vous obtenez 2 à votre jet de Constitution, la valeur finale est ramenée à 1).

Calculez votre **argent** initial. Généralement, votre personnage démarre le jeu avec $3d6 \times 10$ pièces d'or, demandez néanmoins au MJ s'il désire changer cette valeur.

Maintenant, achetez l'équipement initial de votre personnage, dans la liste décrite à la section Coût des armes et des équipements p10, ci-dessous. Inscrivez vos achats sur la feuille de personnage, et ajustez votre argent restant en conséquence. Assurez-vous d'avoir bien en tête les limitations que vous impose votre classe sur les choix d'armes et armures que vous pouvez utiliser avant tout achat.

Après avoir choisi l'armure qui équipe votre personnage, complétez la **Classe d'Armure (CA)** sur votre feuille, préalablement ajustée par votre modificateur de Dextérité.

Recherchez votre **Bonus d'Attaque** (dans la table du chapitre Rencontres p49) et notez-le. N'y ajoutez pas de bonus/malus de caractéristiques à ce stade, car ils dépendront du type d'armes que vous emploierez (Force ou Dextérité, pour des armes de contact ou de distance respectivement).

Recherchez également les valeurs initiales de vos Jets de Sauvegarde (chapitre Rencontres p49 également). Ces valeurs sont ajustées en fonction de votre race, si votre personnage est non-Humain (voir **Races des Personnages**, dessous). Veuillez noter que les modificateurs raciaux donnés pour les Sauvegardes s'ajoutent au jet de dés comme un bonus, mais il peut être plus pratique de les retrancher directement aux valeurs initiales et d'en reporter le résultat sur la feuille (cela évite les calculs en cours de jeu).

Finalement, si ce n'est déjà fait, donnez un nom à votre personnage. Cela prend souvent plus de temps que toutes les étapes précédentes !

	Darion
	Guerrier humain Niveau 1
	0 XP (2000)
	FOR: 16 (+2) Classe d'armure: 17
	INT: 9
	SAG: 8 (-1) Points de vie: 6
	DEX: 13 (+1)
	CON: 13 (+1) Bonus d'attaque: +1
	CHA: 11
	équipement argent
	Cotte de mailles 12 PO
	bouclier
	épée Sauvegardes:
	sac à dos Effet Mort./poison: 12
	Rations: 7jours Baguettes: 13
	Outre d'eau Paralysie/pétrification: 14
	Briquet et amadou Souffle: 15
	15m de corde Sorts:17

Personnages

Caractéristiques des personnages

Chaque caractéristique du personnage prend une valeur allant de 3 à 18. De ce score de base découle également un bonus ou un malus associé, comme précisé dans la table suivante. Chaque Classe dispose d'une **Caractéristique Primaire**, dont la valeur doit être d'au moins 9 pour que le personnage puisse pouvoir choisir cette classe ; de même, chaque race non-Humaine possède également des minimums et maximums à respecter pour certaines caractéristiques (voir la section sur les Races des personnages p5).

Valeur de la caractéristique	Modificateur associé
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Force : comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la puissance physique brute. La Force est la Caractéristique Primaire pour les Guerriers. Appliquez le modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dommages de combat en mêlée (corps-à-corps). Veuillez noter qu'une attaque réussie inflige toujours au moins 1 point de dégât, même si un malus de Force viendrait théoriquement réduire cette valeur à zéro ou moins (voir la section sur le Combat au chapitre Rencontre p49 pour plus de détails).

Intelligence : mesure la capacité à apprendre et à appliquer les connaissances. L'Intelligence est la Caractéristique Primaire des Magiciens. Un modificateur d'Intelligence positif augmente le nombre de langages que le personnage est capable d'apprendre à lire ou écrire ; si le modificateur est négatif (malus), il ne saura pas lire plus d'un mot ou deux et ne saura parler que sa langue natale.

Sagesse : une combinaison d'intuition, de volonté et de sens commun. La Sagesse est la Caractéristique Primaire des Clercs. Le modificateur de Sagesse s'applique aux jets de Sauvegarde contre les attaques magiques, en particulier celles qui ciblent la volonté.

Dextérité : cette caractéristique est une mesure de la rapidité et de l'équilibre du personnage ainsi que de son aptitude à utiliser des outils. La Dextérité est la Caractéristique Primaire des Voleurs. Le modificateur de Dextérité s'applique à tous les jets d'attaque à distance (projectiles en tout genre, armes de jet), à la Classe d'Armure et au jet d'Initiative du personnage.

Constitution : combine la santé globale et la vitalité. Le modificateur de Constitution s'applique à chaque Dé de vie lancé par le joueur. Un malus ne peut pas réduire le résultat du dé en dessous de 1.

BASIC FANTASY JdR

Charisme : c'est la capacité d'influencer voire de diriger les gens, les personnages avec un Charisme élevé sont appréciés des autres, ou bien inspirent le respect. Appliquez le modificateur de Charisme aux jets de Réactions (p49). De plus, le nombre de suivants qu'un personnage peut recruter, ainsi que leur loyauté, sont influencés par le Charisme.

Points de vie et Dés de vie

Le joueur doit maintenir à jour les Points de vie de son personnage. Deux valeurs sont importantes, la valeur initiale, et la valeur courante. À chaque fois qu'un personnage est blessé, il retire des Points de vie de la valeur courante. La valeur initiale reste inchangée dans ce cas. Guérir le personnage peut restaurer les Points de vie, sans toutefois jamais dépasser la valeur initiale.

Quand les Points de vie descendent à zéro, le personnage est peut-être mort. Ce n'est pas forcément sa fin, alors ne déchirez pas encore votre feuille !

Les personnages de premier niveau commencent le jeu avec un seul Dé de vie correspondant à celui de leur classe, plus ou moins le modificateur de Constitution, le minimum final étant de 1 point. Chaque fois qu'un personnage monte d'un niveau, le joueur lance un nouveau Dé de vie et y ajoute son modificateur de Constitution, avec toujours un minimum de 1 point. Cette fois-ci, ajoutez la nouvelle valeur aux Points de vie initiaux. Notez qu'après le 9^{ème} niveau, le personnage reçoit un nombre fixe de Points de vie, comme indiqué dans la table d'avancement de chaque Classe, le bonus de Constitution ne s'appliquant désormais plus.

Langues parlées

Les personnages débutent le jeu en connaissant leur langue natale. Dans la plupart des mondes où les campagnes se déroulent, les Humains parlent tous (ou presque) le même langage, souvent appelé « Commun ». Chaque race non Humaine parle sa propre langue, comme l'Elfique, le Nain, le Halfelin, et parle également le Commun (ou bien la langue locale si ce n'est pas le Commun).

Les personnages dotés d'une Intelligence de 13 ou plus peuvent choisir de démarrer le jeu en maîtrisant d'autres langues que celles données ci-dessus ; ce nombre est égal au modificateur d'Intelligence (+1,+2 ou +3). Les personnages peuvent décider d'apprendre des langages non-Humains, mais aussi des dialectes humanoïdes comme l'Orc, le Gobel, etc. Le MJ décide des dialectes pouvant être appris. Le joueur peut aussi reporter son choix et le faire durant le jeu, si l'occasion d'apprendre se présente. Certains MJ pourraient même laisser les personnages apprendre des langues aussi exotiques que le Draconique, ainsi que des langues mortes ou très primitives si le personnage poursuit des études théoriques.

Races des Personnages

Elfes



Description : les Elfes sont plutôt minces, d'une taille moyenne de 1m50, et pèsent dans les 65 kg. La plupart ont les cheveux noirs, et sont pratiquement imberbes. Leur peau est pâle, les oreilles pointues et fines, ils ont la vue et l'ouïe très affûtées. Les Elfes sont agiles et gracieux. Toujours curieux de tout, passionnés et sûrs d'eux, ils peuvent parfois se montrer hautains.

Leur espérance de vie peut atteindre plus de douze siècles.

Restrictions : les Elfes peuvent devenir Clercs, Guerriers, Magiciens ou Voleurs ; ils sont également autorisés à combiner ces classes : Guerrier et Magicien, ainsi que Voleur et Magicien (voir les Classes Combinées plus bas). Ils doivent avoir une Intelligence de 9. Du fait de leur nature délicate, ils ne peuvent avoir une Constitution supérieure à 17. Le Dé de vie des Elfes n'est jamais supérieur à un dé à six faces (d6).

Capacités spéciales : les Elfes ont une Vision nocturne d'une portée de 18 mètres. Ils sont capables de repérer des portes secrètes plus facilement que les autres (1-2 sur 1d6 à la place de 1 sur 1d6 normalement). Les Elfes sont de très bons observateurs et peuvent les repérer d'un coup d'œil rapide avec un résultat de 1 sur 1d6. Ils sont aussi moins sujets à être surpris au combat, réduisant les chances de surprise de 1 sur 1d6 (voir la section sur le Combat au chapitre Rencontre p49 pour plus de détails).

Ils sont immunisés aux attaques paralysantes des goules.

Jets de Sauvegarde : les Elfes sauvegardent avec +1 contre la Paralysie et la Pétrification, +2 contre les Baguettes Magiques et les Sorts.

Halfelins

Description : les Halfelins sont de petites personnes légèrement trapues, mesurant 90 cm, avec un poids moyen de 30 kg. Ils ont des cheveux bouclés et bruns, des poils fournis sur leurs pieds, et un visage le plus souvent glabre. Ils ont habituellement un teint clair et les joues rougeâtres. Les Halfelins sont remarquablement vigoureux pour leur stature. Adroits et agiles, ils sont capables de se déplacer silencieusement mais aussi de rester parfaitement immobiles s'il le faut. Ils sont quasiment tout temps pieds nus.

Généralement de bonne nature, pleins d'entrain et sans prétention aucune. Ils vivent environ une centaine d'années.

Restrictions : les Halfelins peuvent devenir Clercs, Guerriers, ou Voleurs. Ils doivent avoir une Dextérité de 9 ou plus. Du fait de leur petite stature, leur Force ne peut pas être supérieure à 17. Leur Dé de vie n'est jamais plus grand qu'un dé à six faces (d6), peu importe leur classe. Ils ne peuvent pas non plus utiliser de Grandes armes, et doivent manier les armes Moyennes avec les deux mains.

Capacités spéciales : les Halfelins sont particulièrement précis avec diverses armes à distance, leur conférant un bonus d'attaque de +1. S'ils sont attaqués par des créatures plus grandes qu'un Humain, ils ont un bonus de +2 sur leur Classe d'Armure. Les Halfelins sont vifs d'esprit, et ajoutent +1 à leurs jets d'Initiative. Les forêts sont leur environnement de prédilection et ils sont doués pour s'y cacher : aussi longtemps qu'ils demeurent immobiles ils ont seulement 10 % de chances d'y être détectés. Même dans des lieux moins propices ou bien en intérieur, leurs chances d'être détectés restent de 30 %. Cette capacité est similaire à celle, spécifique, des Voleurs, appelée Se Cacher, aussi un Halfelin Voleur choisira le score le plus favorable de sa classe ou de sa race.

Jets de Sauvegarde : les Halfelins ont +4 contre les Effets Mortels ou le Poison, les Baguettes Magiques, la Paralysie et Pétrification, les Sorts, et +3 contre les Souffles de Dragons.



Personnages

Humains



Description : il existe de multiples variétés d'Humains, que ce soit en taille, en corpulence ou en couleur de peau. Le MJ doit choisir quels types peuplent son univers de jeu. Un Humain mâle moyen en bonne santé fait environ 1m80 pour 85 kg. La plupart ont une espérance de vie de 75 ans.

Restrictions : les Humains peuvent être de n'importe quelle classe unique. Ils n'ont pas de minimum requis ni de maximum dans aucune caractéristique.

Capacités spéciales : les Humains apprennent vite, et bénéficient d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'ils gagnent (en arrondissant à l'inférieur).

Jets de Sauvegarde : les Humains sont moyens en tout, et n'ont donc pas de bonus particulier sur leurs Sauvegardes.

BASIC FANTASY JdR

Nains



Description : les Nains sont petits et trapus ; hommes et femmes font environ 1m20 et pèsent en moyenne 60 kg. Leurs longs cheveux et leur longue barbe sont bruns, gris ou noirs. Ils placent une grande fierté dans cette dernière, et vont parfois jusqu'à la tresser ou l'ornementer de bijoux. Leur peau a une teinte qui varie de clair à rougeâtre. Les Nains ont une ossature robuste et une solide musculature. Vigoureux et résistants, ils peuvent endurer de grands labeurs. Plutôt pragmatiques, obstinés et courageux, ils peuvent parfois être renfermés, suspicieux ou possessifs.

Ils ont une espérance de vie de l'ordre de trois à quatre siècles.

Restrictions : les Nains peuvent devenir Clercs, Guerriers ou Voleurs. Ils doivent avoir une Constitution d'au moins 9. À cause de leur naturel plutôt froid, leur Charisme ne peut pas être supérieur à 17. Ils ne peuvent pas manier les Grandes armes, plus longues que 1m20 (en particulier les épées à deux mains, les hallebardes et les arcs longs).

Capacités spéciales : tous les Nains ont une Vision nocturne d'une portée de 18 mètres, et sont capables de détecter des passages inclinés, pièges, murs coulissants et constructions récentes avec une probabilité de 1-2 sur 1d6 ; ils doivent néanmoins effectuer une recherche avant de pouvoir lancer le dé.

Jets de Sauvegarde : les Nains sauvegardent à +4 contre les Effets Mortels et les Poisons, les Baguettes Magiques, la Paralysie ou la Pétrification, les Sorts, et à +3 contre les Souffles de Dragons.

Classes de personnage

Clerc

Niveau	Expérience	Dés de Vie	Niveau des sorts					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d6	-	-	-	-	-	-
2	1 500	2d6	1	-	-	-	-	-
3	3 000	3d6	2	-	-	-	-	-
4	6 000	4d6	2	1	-	-	-	-
5	12 000	5d6	2	2	-	-	-	-
6	24 000	6d6	2	2	1	-	-	-
7	48 000	7d6	3	2	2	-	-	-
8	90 000	8d6	3	2	2	1	-	-
9	180 000	9d6	3	3	2	2	-	-
10	270 000	9d6+1	3	3	2	2	1	-
11	360 000	9d6+2	4	3	3	2	2	-
12	450 000	9d6+3	4	4	3	2	2	1
13	540 000	9d6+4	4	4	3	3	2	2
14	630 000	9d6+5	4	4	4	3	2	2
15	720 000	9d6+6	4	4	4	3	3	2
16	810 000	9d6+7	5	4	4	3	3	2
17	900 000	9d6+8	5	5	4	3	3	2
18	990 000	9d6+9	5	5	4	4	3	3
19	1 080 000	9d6+10	6	5	4	4	3	3
20	1 170 000	9d6+11	6	5	5	4	3	3

Les Clercs ont fait vœux de servir pour le reste de leur vie une Divinité, un panthéon ou d'autres croyances. La plupart des Clercs passent l'essentiel de leur temps à remplir leurs offices quotidiens comme prêcher ou rendre le culte au temple ; mais il y a ceux qui sont appelés à l'extérieur pour aller servir leur divinité de manière plus pragmatique, comme combattre les morts-vivants et prendre part à la bataille contre le Mal et le Chaos. Les personnages joueurs font plutôt partie de cette dernière catégorie.

Les Clercs se battent aussi bien que les Voleurs mais moins bien que les Guerriers. Ils sont plus endurants que les Voleurs, au moins à faible niveau, car ils sont accoutumés à des tâches fatigantes qu'un Voleur esquiverait plus volontiers.

Les Clercs peuvent jeter des sorts de source divine à partir du deuxième niveau, et ont le pouvoir de Repousser les Morts-Vivants, ce qui consiste à faire fuir les créatures non-vivantes par la seule force de leur foi (voir le chapitre Rencontres p49 pour plus de détails).

Leur Caractéristique Primaire est la Sagesse ; le personnage doit y avoir un score de 9 ou plus pour devenir Clerc. Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure, mais ne peuvent manier que des armes contondantes pour combattre (plus particulièrement les marteaux de guerre, masses, massues, massettes, bâtons de combat, frondes).

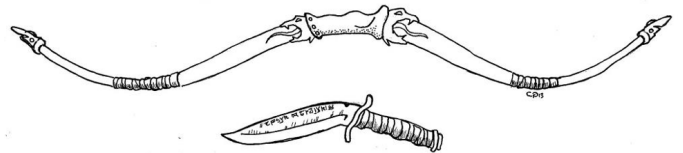
Guerrier

Niveau	Expérience	Dés de vie
1	0	1d8
2	2 000	2d8
3	4 000	3d8
4	8 000	4d8
5	16 000	5d8
6	32 000	6d8
7	64 000	7d8
8	120 000	8d8
9	240 000	9d8
10	360 000	9d8+2
11	480 000	9d8+4
12	600 000	9d8+6
13	720 000	9d8+8
14	840 000	9d8+10
15	960 000	9d8+12
16	1 080 000	9d8+14
17	1 200 000	9d8+16
18	1 320 000	9d8+18
19	1 440 000	9d8+20
20	1 560 000	9d8+22

Les Guerriers regroupent les soldats, gardes, barbares, et tous ceux dont le combat est devenu un art de vivre. Ils s'entraînent en se bagarrant, et leur façon d'aborder les problèmes est plutôt frontale, armes à la main.

Sans surprise, ils sont les meilleurs combattants, toutes classes confondues. Ce sont aussi les plus solides, capables d'encaisser plus de coups que les autres. Bien qu'ils ne soient pas doués pour ce qui touche à la magie, ils peuvent néanmoins se servir d'objets magiques, notamment les armes et armures magiques.

Leur Caractéristique Primaire est la Force ; il faut un score d'au moins 9 pour devenir Guerrier. Les membres de cette classe peuvent utiliser tout type d'armes ou d'armures.



Personnages

Magicien

Niveau	Expérience	Dés de Vie	Niveau des sorts					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	2 500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	5 000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	10 000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	20 000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	40 000	6d4	3	2	2	-	-	-
7	80 000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	150 000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	300 000	9d4	3	3	2	2	1	-
10	450 000	9d4+1	4	3	3	2	2	-
11	600 000	9d4+2	4	4	3	2	2	1
12	750 000	9d4+3	4	4	3	3	2	2
13	900 000	9d4+4	4	4	4	3	2	2
14	1 050 000	9d4+5	4	4	4	3	3	2
15	1 200 000	9d4+6	5	4	4	3	3	2
16	1 350 000	9d4+7	5	5	4	3	3	2
17	1 500 000	9d4+8	5	5	4	4	3	3
18	1 650 000	9d4+9	6	5	4	4	3	3
19	1 800 000	9d4+10	6	5	5	4	3	3
20	1 950 000	9d4+11	6	5	5	4	4	3

Les Magiciens recherchent et se servent de la connaissance des Arcanes. Ils ne pratiquent pas la magie comme le font les Clercs, par leur foi en une puissance qui les dépasse, mais plutôt par sa compréhension et sa maîtrise.

Les Magiciens sont les plus inaptes au combat ; les longues heures investies sur l'étude de volumineux tomes de magie n'aident pas à se muscler ni devenir expert en armes. Ils sont aussi résistants que les Voleurs à bas niveau mais sont vite dépassés ensuite.

La Caractéristique Primaire des Magiciens est l'Intelligence ; le personnage doit y avoir un score de 9 au minimum. Les seules armes avec lesquelles ils peuvent monter en compétence sont les dagues, les bâtons ou les gourdins. Les Magiciens ne peuvent porter ni armure ni bouclier, car cela entraverait la gestuelle et les incantations nécessaires au lancement des sorts.

Un Magicien de premier niveau commence le jeu en connaissant **lecture de la magie** et un autre sort de premier niveau. Ces sorts sont écrits dans un livre de sorts (appelé aussi grimoire) donné par son mentor. Le MJ peut lancer un dé pour choisir ce sort, le sélectionner lui-même, ou bien encore laisser le joueur faire son propre choix. Reportez-vous au chapitre Sorts (p16) pour plus de détails.

Voleur

Niveau	Expérience	Dés de vie
1	0	1d4
2	1 250	2d4
3	2 500	3d4
4	5 000	4d4
5	10 000	5d4
6	20 000	6d4
7	40 000	7d4
8	75 000	8d4
9	150 000	9d4
10	225 000	9d4+2
11	300 000	9d4+4
12	375 000	9d4+6
13	450 000	9d4+8
14	525 000	9d4+10
15	600 000	9d4+12
16	675 000	9d4+14
17	750 000	9d4+16
18	825 000	9d4+18
19	900 000	9d4+20
20	975 000	9d4+22

Les Voleurs sont de ceux qui prennent ce qu'ils veulent ou ce dont ils ont besoin par la ruse, ils désamorcent les pièges et crochètent les serrures pour obtenir l'or qu'ils convoitent ; ou bien « empruntent » de l'argent à l'insu de leurs victimes depuis leurs poches, bourses, etc.

Les Voleurs se défendent un peu mieux au combat que les Magiciens, sans égaler les Guerriers. Éviter les travaux honnêtes et fatigant les rendent moins costauds que les autres classes, biens qu'ils surpassent les Magiciens vers les niveaux les plus hauts.

La Caractéristique Primaire des Voleurs est la Dextérité, où un minimum de 9 est requis. Ils peuvent utiliser tout type d'arme, mais ne peuvent pas porter d'armure métallique ni de bouclier car c'est incompatible avec les activités demandant de l'habileté et de la discrétion. Le port d'une armure de cuir est néanmoins permis.

Les Voleurs sont dotés d'un certain nombre de capacités spéciales, décrites ci-après. Leur utilisation prend en général un Tour, modifiable par le MJ si cela fait sens. Il peut aussi choisir d'effectuer les jets lui-même pour laisser le joueur dans le doute. Notez que le MJ pourrait modifier ces pourcentages en fonction du contexte (en plus ou en moins) ; il est par exemple plus difficile d'escalader un mur lisse et glissant qu'un autre qui ne l'est pas, et le MJ pourrait appliquer une pénalité de 20 % pour graver le premier.

Talents de Voleur

Niveau	Crocheter	Désactiver les Pièges	Pickpocket	Déplacements Silencieux	Escalader les Murs	Se Cacher	Écouter
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Crocheter autorise le Voleur à ouvrir une serrure sans en avoir la clef. Il ne peut essayer qu'une fois par serrure. S'il échoue, il devra attendre d'avoir gagné un niveau d'expérience supplémentaire pour recommencer avec cette même serrure.

Désactiver les Pièges se déroule généralement en deux phases : un jet de dé pour détecter le piège, et un autre pour le désactiver. Le MJ effectuera les lancers, car le joueur ne saura pas avec certitude si son personnage a vraiment réussi, jusqu'à ce que quelqu'un teste la zone piégée ou supposément piégée.

Pickpocket donne la possibilité de subtiliser le portefeuille, couper la bourse, etc. d'une victime sans qu'elle ne s'en aperçoive. Bien évidemment, si le jet échoue le Voleur n'a pas obtenu ce qu'il voulait ; mais surtout, la victime (ou un témoin de la scène, au choix du MJ) aura remarqué la manœuvre si le score aux dés est plus de deux fois la valeur attendue (ou bien si le jet donne 00).

Déplacements Silencieux, comme Désactiver les Pièges, ce test est réalisé par le MJ. De son point de vue le Voleur va toujours penser qu'il se déplace en silence, indépendamment du test. Par contre si le test échoue, ceux qu'il tente d'éviter l'auront repéré.

Escalader les Murs permet au Voleur d'escalader des surfaces abruptes ayant peu ou pas de prise visible. Le test est réalisé par le joueur. S'il échoue, le personnage chute à mi-hauteur du mur ou de la surface verticale. Le MJ peut demander plusieurs jets, si la distance à gravir est supérieure à 30 mètres.

Se Cacher permet au Voleur de se dissimuler dans un endroit sombre et suffisamment grand pour qu'il y rentre.

Comme pour Déplacements Silencieux, le Voleur croira toujours qu'il est invisible, aussi c'est le MJ qui effectue le test. Le Voleur doit rester immobile pour que cette capacité fonctionne.

Écouter sert à écouter aux portes, ou pour essayer de repérer des bruits distants dans les couloirs des donjons obscurs. Le MJ doit tout d'abord décider ce que le Voleur est en mesure d'entendre (en fonction de l'environnement et des réelles sources de bruits) ; un test réussi signifie seulement que le Voleur *pourrait* avoir perçu un bruit. Le MJ devrait toujours effectuer le jet de dé. Notez que le Voleur et ses acolytes doivent être les plus silencieux possible pour pouvoir se servir de cette capacité.

Enfin, un Voleur peut effectuer une **Attaque Furtive** quand il est positionné derrière un adversaire et que celui-ci ne s'est pas rendu compte de sa présence. Le MJ peut éventuellement demander un jet de Déplacements Silencieux pour déterminer si l'approche s'est faite sans bruit. L'attaque s'effectue alors avec un bonus de +4 pour toucher, et en cas de succès les dommages sont doublés. Un Voleur ne peut généralement effectuer qu'une seule attaque de ce type sur le même adversaire, et dans le même combat.

Une Attaque Furtive peut être effectuée avec une arme de mêlée (mais pas avec une arme à distance) ou à mains nues (dans ce cas elle inflige uniquement des Dommages incapacitants, voir le chapitre Rencontres p49).

L'Attaque Furtive peut aussi se faire avec le « plat de l'épée », dans l'intention de neutraliser son adversaire sans le tuer ; auquel cas les bonus et malus s'annulent mutuellement, l'attaque se fait donc à +0 et inflige des dégâts normaux, considérés comme des Dommages incapacitants.

Personnages

Classes combinées

Pour faire partie de plusieurs classes en même temps, un personnage doit satisfaire les contraintes liées à chacune d'elles. Il hérite du bonus d'attaque et des jets de sauvegarde les plus avantageux des deux classes, mais en contrepartie, changer de niveaux se fait aux prix de la somme des Points d'expérience exigés par chaque classe de base.

Les Elfes sont les seuls personnages pouvant accéder à ces classes combinées :

BASIC FANTASY JdR

Guerriers/Magicien : ces personnages peuvent combattre et lancer des sortilèges, et sont de plus autorisés à les lancer tout en portant une armure. Les Elfes Guerriers/Magiciens lancent un dé à six faces (1d6) pour leur Dé de vie.

Magicien/Voleur : les membres de cette classe combinée peuvent jeter des sortilèges tout en portant une armure, et peuvent manier tout type d'arme. Ces personnages lancent un dé à quatre faces (1d4) pour leur Dé de vie.

Coût des Armes et des équipements

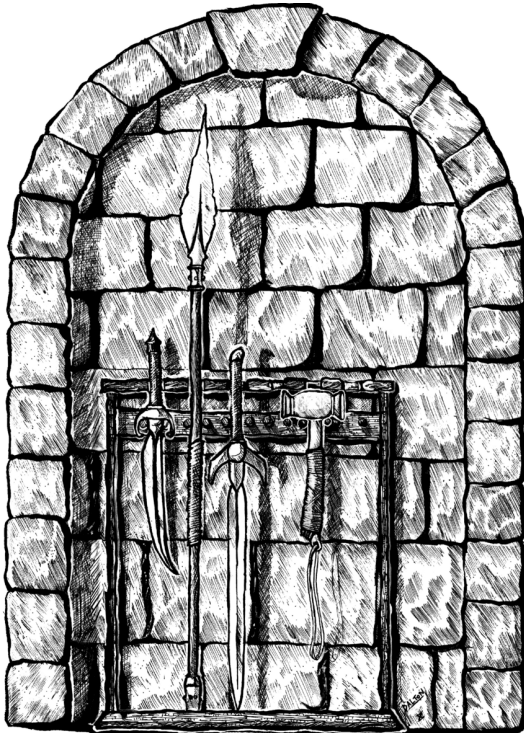
Argent

Les coûts sont généralement exprimés en pièces d'or. D'autres pièces existent : pièces de platine, d'argent, d'électrum (alliage fait d'or et d'argent) et de cuivre. Elles ont les valeurs relatives suivantes :

1 pièce de platine (PP)	= 5 pièces d'or (PO)
1 pièce d'or (PO)	= 10 pièces d'argent (PA)
1 pièce d'électrum (PE)	= 5 pièces d'argent (PA)
1 pièce d'argent (PA)	= 10 pièces de cuivre (PC)

Pour les besoins du jeu, 20 pièces d'or pèsent 1 kilogramme, l'équivalent d'une bourse (en volume) ; un cube de 10 × 10 × 10 cm peut contenir environ 300 pièces d'or (c'est approximatif mais pratique pour estimer le contenu des coffres et des cachettes diverses).

Les personnages de premier niveau démarrent le jeu avec 3d6 × 10 PO (sauf recommandation du MJ).



Équipements

Cette liste présente le matériel standard de l'aventurier, avec son prix moyen ; noter que les coûts et les disponibilités peuvent varier en fonction des endroits où les personnages se trouvent. L'unité de poids est le kilogramme ; les objets marqués d'un astérisque (*) sont vraiment petits et leur poids est de 1 kilo pour une vingtaine. Les objets marqués de deux astérisques (**) ont un poids négligeable.

Équipements	Prix	Poids
Voyage		
Couverture chaude	1 PO	1,5
Corde, chanvre (par 150 m)	1 PO	2,5
Corde, soie (par 150 m)	10 PO	1
Fers à cheval+ferrage	1 PO	5
Mors et brides	15 PA	1,5
Rations, séchées, pour 7 jours	10 PO	7
Sellerie, bât (équipement pour porter de lourdes charges)	5 PO	8
Sellerie, selle en cuir	10 PO	18
Tente, petite (1 homme)	5 PO	5
Tente, grande (10 hommes)	25 PO	10
Écriture		
Couteau à tailler les plumes	1 PO	*
Craie, un petit sac	2 PO	*
Encre, par pot	8 PO	0,25
Livre de sorts (128 pages)	25 PO	0,5
Papier, la feuille	1 PO	**
Plume	1 PA	**
Éclairage		
Briquet à amadou, silex et fer	3 PO	0,5
Bougies, par 12	1 PO	*
Huile, par flasque	1 PO	0,5
Lanterne	5 PO	1
Lanterne directionnelle	14 PO	1,5
Lanterne sourde	8 PO	1
Torches, par 6	1 PO	0,5

BASIC FANTASY JdR

Personnages

Équipements	Prix	Poids
Contenants		
Bourse (portée à la ceinture)	1 PO	*
Bouteille, gobelet ou fiole	1 PO	*
Carquois, étuis à carreaux	1 PO	0,5
Étuis à carte ou parchemin	1 PO	0,25
Outres (à eau ou vin)	1 PO	1
Sac à dos	4 PO	*
Sac, petit	5 PA	*
Sac, grand	1 PO	*
Sellerie, sacoches	4 PO	4
Divers		
Cadenas, avec 2 clefs	12 PO	0,5
Chaînes (sans cadenas)	6 PO	2
Eau bénite, par fiole	10 PO	*
Miroir, petit en métal	7 PO	*
Perche, en bois, 3 mètres	1 PO	5
Sifflet	1 PO	**
Symbole sacré	25 PO	*
Outils		
Clous en fer, par 12	1 PO	0,5
Échelle, 3 mètres	1 PO	10
Grappin	2 PO	2
Outils de Voleur, passe-partout	25 PO	0,5
Pierre à aiguiser	1 PO	0,5
Vêtements		
Cape, pèlerine	2 PO	0,5
Vêtements, taille standard	4 PO	0,5

Bêtes de somme

Note : leurs statistiques sont données p63.

Monture	Prix
Cheval de trait	120 PO
Cheval de guerre	200 PO
Cheval de monte	75 PO
Poney*	40 PO
Poney de guerre*	80 PO

*de par leur petite stature, les Nains et les Halfelins montent généralement des poneys.

Armures et boucliers

Type d'armure	Prix	Poids (kg)	Classe d'Armure
Aucune	0 PO	0	11
Armure de Cuir	20 PO	7,5	13
Cotte de maille	60 PO	20	15
Armure de plates	300 PO	25	17
Bouclier	7 PO	2,5	+1

Armes

Armes	Prix	Taille	Poids (kg)	Dégâts
Haches				
Hache à une main	4 PO	P	2,5	1d6
Hache de bataille	7 PO	M	3,5	1d8
Hache double	14 PO	G	7,5	1d10
Arcs				
Arc court	25 PO	M	1	
Flèches	1 PA		*	1d6
Flèches en argent †	2 PO		*	1d6
Arc Long	60 PO	G	1,5	
Flèches	2 PA		*	1d8
Flèches en argent †	4 PO		*	1d8
Arbalète légère	30 PO	M	3,5	
Carreaux légers	2 PA		*	1d6
Carreaux légers en argent†	5 PO		*	1d6
Arbalète lourde	50 PO	G	7	
Carreaux lourds	4 PA		*	1d8
Carreaux lourds en argent†	10 PO		*	1d8
Dagues				
Dague	2 PO	P	0,5	1d4
Dague en argent †	25 PO	P	0,5	1d4
Épées				
Épée courte	6 PO	P	1,5	1d6
Épée longue/ cimeterre	10 PO	M	2	1d8
Épée à deux mains	18 PO	G	5	1d10
Marteaux et masses				
Marteau d'arme	4 PO	P	3	1d6
Masse d'arme	6 PO	M	5	1d8
Marteau de Lucerne	10 PO	G	8	1d10
Autres				
Massue/gourdin/bâton de marche	2 PA	M	0,5	1d4
Bâton de combat	2 PO	G	2	1d6
Armes d'hast (hallebarde...)	9 PO	G	7,5	1d10
Fronde, lance-pierre	1 PO	P	*	
bille	1 PA		*	1d4
pierre	N/A		*	1d3
Lances	5 PO	M	2,5	
Lancées (une main)				1d6
Mêlée (une main)				1d6
Mêlée (deux mains)				1d8

P : petite taille, M : moyenne taille, G : grande taille.

* Ces objets sont très légers. Une vingtaine pèse 1 kilo.

† à pointe ou lame d'argent, contre les lycanthropes.

Personnages

Taille des armes

Les armes sont classées en trois catégories de taille : Grande, Moyenne, ou Petite. Les Humains et les Elfes doivent manier les armes de Grande taille avec les deux mains, alors qu'une seule main suffit pour les armes de taille Moyenne ou Petite.

Les Halfelins ne peuvent pas utiliser d'arme de Grande taille, et doivent se servir de leurs deux mains pour les armes de taille Moyenne.

Les Nains, trapus et puissants, sont capables de se servir d'armes Moyennes d'une main, et des Grandes armes à deux mains, sauf celles qui mesurent plus de 1m20 (comme les épées à deux mains, les arcs longs et les bâtons de combat).

Certaines armes sont conçues pour être utilisées à deux mains (comme les arbalètes et les arcs), avec les mêmes restrictions que précédemment.

Le MJ doit également appliquer ces limitations aux monstres équipés d'armes. Par exemple, les kobolds ont à peu près la taille et la corpulence des Halfelins, et sont donc sujets aux mêmes contraintes.

Portées des armes de tir

La portée des armes à distance est donnée en mètres. Elle est multipliée par 3 en extérieurs, indiquée entre parenthèses dans le tableau suivant (pour plus de détails voir p41).

Armes de tir et de lancer	Courte	Moyenne	Longue
Bonus/malus au toucher	+1	0	-2
Arc long	21 (64)	42 (126)	63 (190)
Arc court	15 (45)	30 (90)	45 (135)
Arbalète lourde	24 (72)	48 (144)	72 (216)
Arbalète légère	18 (54)	36 (108)	54 (162)
Dague	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Hache à une main	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Huile ou eau bénite	3 (9)	9 (27)	15 (45)
Fronde	9 (27)	18(56)	27 (81)
Lance	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Marteau de guerre	3 (9)	6 (18)	9 (27)

Si la cible est à courte distance ou plus près, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher.

Si la cible se situe entre la portée moyenne et la longue portée, l'attaquant reçoit un malus de -2 pour toucher.

Au-delà, l'attaque échoue.

Descriptions des équipements

Un **carquois** permet de ranger des flèches tout en les rendant accessibles rapidement. Un étui à carreaux est l'équivalent pour les arbalètes. Dans les deux cas, on peut y stocker 20 projectiles. Leur taille doit s'adapter à la longueur des munitions pour être pratique à utiliser ; on peut donc trouver des tailles variables (grandes ou plus petites) pour les deux catégories d'armes. Leur prix est identique.

Un **étui à parchemins ou à cartes**, permet de transporter des feuilles à base de papier en les enroulant dedans. L'étui, en forme de tube et fermé par des bouchons aux extrémités, est fabriqué en cuir huilé qui protège son contenu de l'eau (sans être complètement étanche toutefois). Des sangles permettent de l'attacher à la ceinture ou de le porter en cartouchière. Il peut contenir soit une dizaine de feuilles de papier, soit un parchemin contenant sept sorts.

Un **sac à dos** supporte une charge de 20 kilos maximum, ou un volume de 85 litres. Certains objets peuvent être accrochés à l'extérieur du sac, ce qui compte dans le poids limite mais pas dans le volume maximal intérieur. Un sac à dos de Halfelin contiendra 15 kg ou 50 litres, pour le même tarif.

Un **grand sac** contient au mieux 20 kg de matériel ou un volume de 110 litres, un **petit sac** contiendra 10 kg ou 55 litres.

Une paire de **sacoches** peut être remplie avec 5 kg ou un volume de 30 litres de matériel, à diviser équitablement entre chaque sacoches.

Les **outres à eau ou à vin** peuvent rendre de grands services même s'il est assez facile de trouver de l'eau dans les donjons ou dans la nature. Une outre standard contient un litre de liquide, ce qui correspond à la consommation d'un personnage pour un jour. En environnement désertique ou dans une région aride et chaude, le besoin quotidien peut monter jusqu'à dix fois cette quantité. Notez que le poids de 1 kg est donné essentiellement pour le contenu, l'outre elle-même a un poids négligeable.

Une **bougie** éclaire sur un rayon de 1m50, et illumine encore sur 1m50 supplémentaire. Une bougie standard fond au rythme de 2 cm pour 3 Tours d'éclairage continu.

Une **torche** éclaire sur 9 m alentour, et illumine sur 6 m de plus, pendant 1d4+4 Tours. Une torche est aussi utile pour mettre en feu des matériaux inflammables (comme de l'huile ou des toiles d'araignées).

La **craie** est utile pour tracer son chemin dans un donjon ou une ruine.

L'**eau bénite** est décrite au chapitre Rencontres (p49).

Les **clous en fers** sont pratiques pour bloquer une porte fermée (même ouverte, d'ailleurs), et peuvent faire office de pitons de fortune dans certains cas.

Une **lanterne** éclaire sur un rayon de 9 mètres, et illumine encore sur 6 mètres de plus. La consommation est d'une flasque d'huile pour 18+1d6 Tours. Une **lanterne sourde** permet de voiler ou d'exposer la lumière par un cache amovible ; elle a les mêmes attributs qu'au-dessus. Une **lanterne directionnelle** projette un cône de lumière à une distance de 9 mètres, où il fera 9 mètres de large, et illumine encore sur 6 mètres. Cette lampe peut s'obturer par un cache amovible comme la lanterne sourde.

Un **amadou** s'achète généralement avec un **fer** et un **silex** ; le silex est frotté vigoureusement contre une pièce d'acier trempé en forme de « C » (le fer). Si le geste est exécuté convenablement, des gerbes d'étincelles jaillissent du fer et du silex vers l'amadou, ce qui produira une flamme avec un peu de chance. Le meilleur amadou est un morceau d'amadouvier préparé, gardé dans sa boîte au sec ; un vieux tissu, un morceau de corde de chanvre, ou même de l'herbe sèche peuvent se substituer à l'amadouvier. Le temps dépensé pour allumer un feu dépend du MJ, en fonction des circonstances ; cela prendra un Tour dans le meilleur des cas.

Un **miroir** est utile dans un donjon pour plusieurs raisons ; par exemple c'est le seul moyen de regarder une méduse sans être transformé en pierre. On peut regarder derrière un coin de mur, ou faire des signaux en réfléchissant les rayons du soleil.

Les **rations séchées** peuvent être composées de pain sec, de fromage à pâte dure, de fruits secs, noisettes, haricots, viande séchée, ou toute autre nourriture qui ne peut pas « tourner » en moins d'un mois (ou plus). Elles sont souvent vendues en quantités suffisantes pour un personnage pour une semaine, et sont emballées dans tissu huilé ou ciré afin de les protéger de l'humidité.

La **corde de chanvre** fait 1,5 cm de diamètre et supporte 800 kg sans casser. Le poids de sécurité recommandé est le quart de cette valeur. Le point de rupture est divisé par deux s'il y a un ou plusieurs nœuds sur la corde, mais ne change pas le poids de sécurité, qui prend déjà en compte ce facteur.

La **corde de soie** fait 1 cm de diamètre, a un poids de rupture de 800 kg également, mais est bien plus légère que le chanvre. Les notes concernant la solidité du chanvre s'appliquent aussi.

Utiliser des capacités de Voleur comme Crocheter ou Désactiver les Pièges nécessitera d'avoir des **outils de Voleur** adaptés et un **pas-partout**. Sans les bons outils, ces capacités ne sont pas utilisables ou bien subissent un malus, à la discrétion du MJ.

Une **pierre à aiguiser** permet d'affûter toutes sortes de lames comme celle des épées, des dagues et des haches afin de les rendre tranchantes.

Moyens de transport

La table suivante fournit des détails sur les moyens de transport terrestres ou marins. Le MJ est libre de créer ses propres transports, en s'appuyant sur ces références. Les termes employés sont expliqués plus loin.

Transports Terrestres

Véhicule	Longueur × largeur*	Poids (kg)	Charge (kg)	Mouvement en extérieur (m)	Solidité/ Points de vie	Coût (PO)
Carriole	4m50 × 1m80	150	375	54 m (9 m)	10 / 10	400
Carrosse	9 m × 2m50	500	1 000	36 m (14 m)	6 / 12	1 500
Chariot	10 m × 2m50	1 000	2 000	18 m (14 m)	6 / 16	500

*incluant l'attelage, mules ou chevaux

Transports maritimes

Véhicule	Longueur × largeur*	Charge (tonne)	Équipage	Mouvement en extérieur (m)	Kilomètres par jour	Solidité/ Points de vie	Coût (PO)
Barque	4m50 × 6 m	1	1	27 (9)	40	6 / 8	60
Bateau	15 m × 6 m	50	10	18 (18)	50	8 / 30	3500
Canoë	4m50 × 1m20	0,5	1	36 (4,5)	50	4 / 4	50
Caraque	18 m × 6 m	135	20	27 (27)	80	10 / 120	20 000
Caravelle	17 m × 4m50	75	10	18 (18)	70	8 / 75	10 000
Drakkar	34 m × 4m50	10	70	27 (23)	70 / 40 (rames)	9 / 110	25 000
Galère, petite	30 m × 4m50	210	90	18 (18)	60 / 40 (rames)	8 / 75	15 000
Galère, grande	37 m × 6 m	375	160	27 (23)	70 / 40 (rames)	10 / 120	30 000
Radeau, barge	pour 3 m × 3 m	1	2	36 (9)	30	6 / 12	100
Voilier	12 m × 2m50	5	1	36 (14)	60	7 / 20	2 000

Notes à propos des transports

Les informations d'**équipage** reflètent le nombre minimum de marins et ou rameurs requis pour manœuvrer le navire. Les officiers ne sont pas comptés dans ce nombre. Bien sûr, c'est toujours une bonne idée de recruter de l'équipage supplémentaire pour s'assurer que les éventuelles pertes ne ralentiront pas le navire.

La **charge** donnée pour les chariots est en kilogrammes, alors qu'elle est en tonnes pour les navires. Si le bateau navigue nuit et jour, chaque passager nécessitera l'équivalent de 1 tonne de charge correspondant à son espace vital ; s'y ajoute 1/10 de tonne pour la nourriture consommée par un homme pour une durée de 1 mois.

Le **Mouvement** est donné séparément en mètres (déjà converti pour les aventures en extérieur, voir les explications au chapitre Aventure p41) mais aussi en kilomètres par jour. La vitesse de manœuvre des navires ne reflète pas la vitesse atteinte lors des longs trajets, car l'équipage se donne à fond lors des combats et ne peut pas tenir ce rythme nuit et jour.

Le nombre donné entre parenthèses indique la **Maniabilité** (voir les Rencontres p49 pour plus de détails).

Reportez-vous à **Attaquer des transports**, également au chapitre Rencontres, pour les paramètres **Solidité/Points de vie**.

La **carriole** peut être tractée par un seul cheval, souvent un cheval de guerre. Le **Carrosse** et le **Chariot** ont besoin en revanche de deux chevaux de trait pour être tirés.

La **caraque** est un trois ou quatre mats, prévue pour sillonner les océans.

La **caravelle** est un navire à trois mats extrêmement manœuvrable. Bien que de taille similaire aux plus larges carques, les caravelles sont capables de remonter les rivières, au contraire des navires de classe supérieure qui y sont très mal adaptés.

Le **drakkar** est le navire traditionnel des tribus nordiques, et est assez proche des grandes galères. Néanmoins, si les nations plus civilisées ont un équipage spécialisé (rameurs, marins, navigateurs), l'équipage d'un drakkar sera plus généraliste, et qualifié pour chacune des tâches citées.

La **galère** est équipée de voiles et de rames (deuxième valeur donnée dans la colonne « kilomètres par jour »). Une petite galère aligne environ 20 rames par rangée, chacune actionnée par 2 rameurs (pour un total de 80), alors que les plus grandes en alignent 35 par rangée, pour 140 rameurs. Ce navire est généralement plus manœuvrable qu'un voilier telle qu'une caraque ou une caravelle et peut être aussi équipé pour l'abordage.

Engins de siège

Ce sont des armes spécialisées dans l'attaque de places fortifiées, voire de navires. Leur coût peut être deux fois plus élevé dans des endroits reculés car peu courants en ces lieux. Un engin de siège qui envoie des projectiles (baliste, onagre ou trébuchet) doit être opéré par des artilleurs entraînés. C'est au personnage de faire le jet d'attaque en considérant les malus ci-dessous.

Note : les engins de siège ne peuvent généralement pas être employés contre des individus ou des monstres ; le MJ peut toutefois envisager des exceptions pour les très grands monstres comme les géants ou les dragons.

Note : les portées données ici sont déjà calculées pour les environnements extérieurs (voir les explications au chapitre Aventure, temps et échelles p41). Ces engins sont trop gros pour être utilisés en intérieur, manifestement.

Arme	Coût	Cadence de tir	Malus d'attaque	Dommages	Courte portée (+1)	Moyenne portée (+0)	Longue portée (-2)
Baliste	100 PO	1/4	-3	2d8	45 m	90 m	140 m
Bélier	200 PO	1/3	+0	2d8	N/A	N/A	N/A
Onagre	300 PO	1/6	-6	2d12	90 m	180 m	270 m
Trébuchet	400 PO	1/10	-8	3d10	N/A	270 m	360 m

Baliste : sorte d'arbalète géante, pouvant tirer soit des carreaux de la taille d'une grande lance, soit des pierres de différentes tailles. Elle est généralement montée sur un tripode ou un chariot, voire sur un bateau. Ses carreaux ne sont pas capables de briser la pierre ou la brique. Une baliste doit être opérée par 3 servants au minimum.

Bélier : manœuvré par 8 servants ou plus, généralement abrités sous une tenture ou un toit plus rigide (en bois).

Onagre : projette un rocher sur une trajectoire relativement rectiligne. Il faut 4 servants pour le manœuvrer.

Trébuchet : ce puissant engin dispose d'un contre-poids pour projeter un roc sur une trajectoire en cloche, pouvant passer par-dessus des murailles. Il ne peut pas tirer sur une cible située à moins de 180 mètres de distance. S'il tire sur une cible plus haute de 6 mètres de sa propre position, un malus supplémentaire de -2 est appliqué au jet d'attaque.

Il faut 8 servants pour le manœuvrer.

Chapitre 3 : Sorts

Jeter un Sort

Le nombre et le niveau des sorts qu'un Clerc ou un Magicien peut lancer par jour sont donnés dans la section des Personnages (p7), plus haut. Chaque jour, le plus souvent à l'aube, les jeteurs de sorts préparent les sortilèges qui remplaceront ceux qu'ils ont utilisés auparavant. Les Clercs le feront par la prière, tandis que les Magiciens étudieront leurs Grimoires, ou leurs Livres de sorts. Les sorts préparés mais pas utilisés persistent d'un jour à l'autre ; seuls ceux qui ont été lancés doivent être remplacés. Les jeteurs de sorts peuvent toujours choisir de remplacer un sort préparé mais non lancé par un autre sort de même niveau.

Pour être capable de lancer un sortilège, les jeteurs de sorts doivent avoir au moins une main libre (pour la gestuelle) et pouvoir parler (pour l'incantation proprement dite) ; de fait, les attacher en les bâillonnant est un moyen efficace de les empêcher de pratiquer la magie.

Déclencher un sort en plein combat prends le même temps que réaliser une attaque.

Interrompre un sort, initiative

Si un jeteur de sorts est attaqué (même s'il n'est pas effectivement touché) ou s'il doit effectuer un jet de Sauvegarde (réussi ou non) au rang d'Initiative où il est censé lancer son sortilège, cela interrompt ce dernier et il est perdu.

En exception à cette règle, deux ennemis se lançant mutuellement un sort au même rang d'initiative les réussiront tous les deux. L'un ne peut interrompre l'autre que si et seulement s'il a une meilleure Initiative, et doit choisir de retarder son lancer *juste avant* que le plus lent n'agisse (au rang d'initiative de ce dernier, donc).

Certains sorts sont inversibles, ceci est indiqué avec un astérisque* accolé à son nom. Cela permet au personnage de déclencher un effet secondaire, qui produit en général le contraire de l'effet premier.

Sorts de Clerc

Les Clercs acquièrent leurs sorts grâce à la foi et la prière, peu importe leur niveau. Chaque jour, au petit matin généralement, le Clerc doit prier pendant trois Tours au moins afin de les préparer. Il est évidemment recommandé de prier plus longtemps que ce minimum afin de conserver les bonnes faveurs de sa Divinité. Il peut parfois arriver que cette dernière restreigne la disponibilité des sorts qu'elle octroie ; par exemple, une Divinité dévouée à la

guérison voudra peut-être empêcher que ses Clercs n'utilisent un sort d'inversion de soins, ce qui est contre sa nature profonde et ses convictions.

Sorts de Clerc de premier niveau

1	Courage*
2	Détecter la Magie
3	Détection du Mal*
4	Lumière*
5	Protection contre le Mal
6	Purifier les Aliments
7	Résistance au Froid
8	Soins Légers*

Sorts de Clerc de deuxième niveau

1	Bénédictio*
2	Cercle de Silence
3	Charme des Animaux
4	Immobilisation
5	Maillet Spirituel
6	Parler aux Animaux
7	Résistance au Feu
8	Trouver les Pièges

Sorts de Clerc de troisième niveau

1	Conjuration*
2	Croissance Animale
3	Frapper
4	Localisation
5	Lumière Continue
6	Parler aux Morts
7	Soin de la Cécité
8	Soin des Maladies

Sorts de Clerc de quatrième niveau

1	Animer les Morts
2	Anti-Poison*
3	Bâton en serpents
4	Cercle de Protection contre le Mal*
5	Dissiper la Magie
6	Parlers aux Plantes
7	Soins Avancés*
8	Source

Sorts de Clerc de cinquième niveau

1	Communion
2	Corne d'Abondance
3	Dissiper le Mal
4	Mur de Feu
5	Nuée d'Insectes
6	Quête*
7	Relever les Morts*
8	Révéler la Vérité

Sorts de Clerc de sixième niveau

1	Animer les Objets
2	Barrière de Lames
3	Guérison*
4	Mot de Rappel
5	Orientation
6	Parler aux Monstres
7	Régénération
8	Restauration

Sorts de Magicien

Les Magiciens, quant à eux, pratiquent la magie par la mise en œuvre de connaissances durement acquises et par la force de leur volonté. Ils préparent leurs sortilèges en étudiant leurs Livres de sorts, qui contiennent ceux qu'ils ont appris. Chaque Magicien possède son propre grimoire, rédigé dans une écriture magique qui ne peut être lue que par son auteur, ou bien par l'utilisation du sort de **lecture de la magie**. Tous les Magiciens commencent le jeu avec ce sort, il est si enraciné dans sa mémoire qu'il peut lui-même être préparé sans avoir recours à un quelconque Livre. Un Magicien ne peut préparer des sorts que s'il est suffisamment reposé (après une bonne nuit de sommeil), et il a besoin d'un Tour de concentration pour préparer l'équivalent de trois niveaux de sort (arrondir au supérieur). Les sorts préparés mais non utilisés ne sont pas perdus.

Par exemple, un Magicien du troisième niveau ayant trois sorts disponibles (deux du 1^{er} niveau et un du 2^{ème}), devra préparer l'équivalent de 4 niveaux, ce qui prendra 2 Tours (4 divisé par trois, arrondi au supérieur).

Les règles sur l'apprentissage de nouveaux sorts sont décrites dans la section de Recherche sur la magie p173.

Sorts de Magicien de premier niveau

1	Barricade
2	Bouche Magique
3	Bouclier
4	Charme
5	Détecter la Magie
6	Disque Flottant
7	Lire les Langages
8	Lumière*
9	Projectile Magique
10	Protection contre le Mal*
11	Sommeil
12	Ventriloquie

Sorts de Magicien de deuxième niveau

1	Débloquer
2	Détecter le Mal*
3	Force Fantomatique
4	Invisibilité
5	Lévitiation
6	Localisation
7	Lumière Continue*
8	PES
9	Reflets
10	Toile
11	Verrou Magique
12	Voir l'Invisible

Sorts de Magicien de troisième niveau

1	Boule de Feu
2	Branchies
3	Cercle d'Invisibilité
4	Cercle de Protection contre le Mal
5	Clairvoyance
6	Dissiper la Magie
7	Éclairs
8	Hâte*
9	Immobilisation
10	Protection contre les Projectiles
11	Vision Nocturne
12	Vol



Sorts de Magicien de quatrième niveau

1	Charme des Monstres
2	Confusion
3	Conjuration*
4	Croissance Végétale*
5	Métamorphoser
6	Mimétisme
7	Mirage
8	Mur de Feu
9	Œil du Mage
10	Polymorphisme
11	Portail Dimensionnel
12	Tempête de Glace

Sorts de Magicien de cinquième niveau

1	Animer les Morts
2	Écrin des Âmes
3	Fumerolles
4	Immobiliser les Monstres
5	Invocation d'Élémentaire
6	Mur de Pierre
7	Passe-Muraille
8	Stupidité
9	Télékinésie
10	Téléportation

Sorts de Magicien de sixième niveau

1	Décrue
2	Désintégration
3	Injonction*
4	Mur de Fer
5	Pétrification*
6	Projection
7	Réincarnation
8	Sort de Mort
9	Sphère de Confinement
10	Traqueur Invisible

Grimoire

Description générale d'un sort

Chaque sort est décrit comme suit :

L'en-tête du sort donne en premier lieu son nom (en gras) ainsi que le nom du sort inverse s'il existe (le terme « opposé » peut être aussi utilisé).

Sous le nom sont listées les classes de personnages capables de lancer ce sort, associées au niveau minimum que le lanceur doit avoir dans cette classe.

Viennent ensuite la portée du sort (généralement donnée en mètres « m ») ainsi que la durée de ses effets, qui sont souvent dépendants du niveau du lanceur (symbolisé avec « /Niv »). Enfin, une description du sort ainsi que de son opposé (s'il y en a un) sont donnés.

Note : le terme « niveau » est employé dans les descriptions de chaque sort. Il correspond au niveau du personnage qui lance le sort, pas celui du sort lui-même (qui est fixe). S'il est fait référence au niveau du sort, le texte l'explicitera.

Liste des sorts, par ordre alphabétique

Animation des Morts

Clerc 4, Magicien 5 Portée: contact
Durée: spécial

Ce sort transforme les os ou les dépouilles de créatures décédées en squelettes morts-vivants ou en zombies, qui suivront les ordres donnés par le lanceur. Ils restent actifs jusqu'à leur destruction. Le lanceur peut animer un équivalent en Dés de vie de créatures égal à 2 fois le niveau de son personnage, pas plus. Les squelettes animés ont un nombre de Dés de vie identiques à celui qu'ils avaient de leur vivant ; pour les squelettes d'humains ou de semi-humains cela veut dire un Dé, quel que soit leur niveau lors du décès. Les zombies ont un Dé de vie de plus que de leur vivant. Un squelette animé ne peut être créé qu'à partir d'un squelette intact ; un zombie depuis un cadavre pratiquement intact aussi. Le lanceur doit pouvoir toucher les restes pour les animer. Aucun personnage ne peut normalement contrôler en même temps plus que 4 fois son niveau, converti en Dés de vie, de morts-vivants, peu importe combien de fois il lance ce sort.

Animer les Objets

Clerc 6 Portée: 30+3 m/Niv
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort insuffle aux objets inanimés un semblant de vie et une certaine mobilité. L'objet activé va attaquer ce que le lanceur lui désigne, peu importe qui ou quoi. Ce sort ne peut pas cibler d'objet porté ou tenu par une créature. L'objet peut être constitué de n'importe quels matériaux non-magique. Le lanceur peut animer un objet par niveau, d'un poids maximum de 12 kg/niveau (i.e. 120 kg au 10^{ème} niveau, 156 kg au 13^{ème}, etc.).

Le MJ doit décider de l'efficacité de l'objet animé s'il doit combattre. En général il aura le même bonus d'attaque que le lanceur. Les objets trop petits ou trop légers feront au maximum 1d4 dégâts par coup, alors que des plus grands ou plus lourds pourront lancer 1d6 ou même 1d8 (à la discrétion du MJ). Animer une arme est une exception, on prendra alors le dé de dommages habituel pour son type, limité à 1d8 au plus.

Les objets ont un Mouvement de 2m50, et se déplacent en général en s'appuyant au sol (en marchant, rampant, sautillant, rebondissant, etc. en fonction de ce qui semblera le plus approprié au MJ).

Anti-Poison* (Empoisonner)

Clerc 4 Portée: contact
Durée: instantané

Ce sort supprime totalement toute présence et tout effet liés à des toxines ayant affecté la créature ou l'objet touché ; une créature morte à cause des effets d'un poison dans les 10 derniers Rounds sera ranimée avec 1 Point de vie. Le lancer sur un objet empoisonné (arme, piège, etc.) neutralise définitivement toute trace de poison.

La forme inverse est **empoisonner**. Le lanceur doit réussir un jet d'attaque ; sur un succès la créature est touchée et doit réussir une Sauvegarde contre le Poison ou mourir. Le toucher du lanceur est toxique pendant 1 Tour par niveau, ou bien jusqu'à être déchargé (une seule créature peut être infectée par sort, donc).

Barricade

Magicien 1 Portée: 30+3 m/Niv
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort maintient magiquement bloqué un système fermant une ouverture, comme une porte, un pont-levis, une barrière, une fenêtre, un volet de bois ou de métal, voire un rocher bouchant une entrée. L'effet magique agit comme si le mécanisme de blocage était normalement

fermé et verrouillé. Les sorts **débloquer** ou **dissiper la magie** peuvent annuler une **barricade**.

Bâton en serpents

Clerc 4 Portée: 36 m
Durée: 6 Tours

Ce sort transmute un bâton de bois normal en un équivalent de 1d4 Dés de vie de serpents de taille normale (i.e. pas les espèces géantes) tous les 4 niveaux. (voir au chapitre Monstres p62 pour les différents serpents disponibles). Ils suivent alors les ordres du lanceur. Quand ils sont détruits, dissipés, ou que le sort expire, ils retournent à leur forme originelle de bâton. Les bâtons magiques comme ceux des sorciers ne sont pas affectés.

Bénédictio* (Imprécation)

Clerc 2 Portée: rayon de 15 m
Durée: 1 minute/Niv

Ce sort donne à son lanceur et à ses alliés situés dans un rayon de 15 m, un bonus de +1 aux jets d'attaque, de moral (aux monstres ou PNJ alliés du lanceur), et aux jets de Sauvegarde contre la **peur** magique.

L'inverse de **bénédictio** est **imprécation**. Il emplit l'esprit des ennemis du lanceur à moins de 15 m de doutes et de peurs, donnant un malus de -1 à leurs jets d'attaque, de moral, et de Sauvegarde contre la **peur** magique.

Bouclier

Magicien 1 Portée: soi-même
Durée: 5+1Round/Niv

Ce sort invoque un bouclier de force, invisible, qui flotte devant le lanceur. Il annule les attaques de **projectile magique** dirigées contre le lanceur, et augmente sa Classe d'Armure de +3 contre les attaques de mêlée et +6 contre les attaques à distance. Ces bonus ne s'appliquent pas si l'attaque arrive derrière le lanceur, sauf pour des **projectiles magiques** qui sont toujours bloqués quelle que soit la direction d'où ils proviennent.

Bouche Magique

Magicien 1 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort incruste dans l'objet non-vivant choisi une bouche enchantée qui apparaît subitement ; elle prononcera un message pré-déterminé lorsqu'un événement particulier se produira. Le message, qui contient jusqu'à 3 mots par niveau, peut être dans n'importe quelle langue connue du lanceur, et être délivré pendant au plus 10 minutes ; il peut être prononcé tel un murmure ou aussi fort qu'un hurlement. La voix ressemble à celle du lanceur tout en étant légèrement différente. La **bouche magique** ne peut

pas prononcer de mot de commande ni activer d'effet magique. Elle peut en revanche s'articuler en fonction des mots prononcés, de sorte que si elle est placée sur une statue cette dernière semblera réellement parler. Mais la bouche peut tout aussi bien être liée à un arbre, un rocher ou n'importe quel autre objet.

Lors de l'invocation, le lanceur doit décrire la séquence de déclenchement du message ; elle doit se baser sur des conditions visuelles ou acoustiques, qui peuvent être définies vaguement ou avec précision. Le message s'activera si ces conditions sont réalisées.

Une condition de déclenchement sonore peut se baser sur des bruits divers, un bruit spécifique ou même un mot précis.

Des illusions ou des déguisements peuvent empêcher la condition de se déclencher. Des ténèbres naturelles n'annuleront pas une condition visuelle, mais des ténèbres magiques ou de l'invisibilité le pourraient. Des déplacements inaudibles ou un silence magique peuvent empêcher un déclenchement basé sur du son.

Une **bouche magique** ne peut pas distinguer, chez un personnage ou un monstre, le niveau, les Dés de vie ou la Classe, excepté par un signe distinctif précis (comme des habits pour cette dernière).

La portée limite de détection de la condition de déclenchement est de 3 m par niveau, donc au 6^{ème} niveau la bouche s'activera si elle détecte la condition dans un rayon de 18 m au plus.

Indépendamment de la portée, il faut également que les signes visuels ou acoustiques puissent être physiquement perceptibles par la bouche.

Boule de Feu

Magicien 3 Portée: 30+3 m/Niv
Durée: instantané

La **boule de feu** crée une explosion de flammes qui provoque une faible détonation. Elle inflige 1d6 points de dommages de feu par niveau à chaque créature située dans une sphère de 6 m de rayon. Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie divisera les dommages par deux (arrondis à l'inférieur). L'explosion ne créera pratiquement pas de dépression.

Le lanceur pointe une direction avec un doigt et donne la distance et la hauteur où la **boule de feu** doit exploser. Une lueur de la forme d'une bille est projetée du doigt jusqu'au point de déflagration, à moins qu'elle ne rencontre un obstacle physique auquel cas elle explosera à son contact.

Si le lanceur essaie de tirer à travers un interstice étroit, comme une fente de flèche, il doit réussir un jet de tir à distance (sans modificateur de portée) pour le traverser, sinon la bille explosera prématurément sur l'obstacle.

La **boule de feu** enflamme un combustible et endommage les objets dans sa zone de déflagration. Elle fera fondre des métaux à bas point de fusion comme l'or, le cuivre, l'argent, le plomb ou le bronze. Si un obstacle reçoit assez de dommages pour se briser ou exploser, la **boule de feu** passera cet obstacle jusqu'à atteindre sa taille nominale.

Branchies

Magicien 3 Portée: contact
Durée: 2 heures/Niv

Grâce à ce sortilège, les créatures ciblées peuvent respirer dans l'eau. Diviser la durée totale du sort par le nombre de créatures affectées pour obtenir la durée effective. Ce sort n'empêche pas de respirer l'air normalement.

Cercle de Protection contre le Mal* (Cercle de Protection contre le Bien)

Clerc 4, Magicien 3 Portée: contact
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort fonctionne comme la **protection contre le mal**, mais sur un rayon de 3 m au lieu de 30 cm. Toutes les créatures dans cette zone en bénéficient, même si elles en sortent puis y reviennent, ou qu'elles n'y rentrent qu'après que le sort ait été lancé.

Son inverse est **cercle de protection contre le bien**, il fonctionne comme **protection contre le bien** avec extension de son aire d'effet comme décrit ci-dessus.

Cercle de Silence

Clerc 2 Portée: 110 m
Durée: 2 Rounds/Niv

Dès que ce sort est lancé, un silence complet s'établit dans un rayon de 4m50 autour de la cible. Chaque son est étouffé : aucune conversation n'est possible, les sorts ne peuvent pas être prononcés, et aucun bruit d'aucune sorte n'entre ni ne sort de la zone d'effet. Le sort peut cibler tout endroit fixe, l'effet restant alors stationnaire, ou bien se déplacer avec une cible mobile. Il peut être centré sur une créature, et la suivra dans ses mouvements en rayonnant autour. Une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée si la cible n'est pas consentante (une réussite annulant le sort). Si la cible est un objet porté par une créature, elle peut aussi faire une Sauvegarde similaire. Ce sort fournit une défense contre les attaques basées sur le son ou l'utilisation du langage.

Cercle d'Invisibilité

Magicien 3 Portée: contact
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort fonctionne comme **invisibilité**, excepté qu'il confère aussi l'invisibilité à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 m autour de la cible. Le centre de ce cercle se déplace en même temps qu'elle.

Ceux qui bénéficient de l'effet peuvent quand même se voir les uns les autres, comme s'ils n'étaient pas affectés. S'ils attaquent ils perdront l'invisibilité pour eux-mêmes ; mais si c'est la cible initiale qui attaque alors tous les bénéficiaires de l'effet perdront l'invisibilité.

Toute créature sortant de la zone des 3 m deviendra visible, mais toute créature entrant dans la zone après le lancement du sort ne deviendra pas invisible (même si elle l'a été précédemment).

Charme

Magicien 1 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort contraint une créature humanoïde de 4 DV ou moins à considérer le lanceur comme s'il était un ami ou un allié proche. Il est capable d'affecter humains et semi-humains, quel que soit leur niveau ou leurs caractéristiques. Une Sauvegarde Contre les Sorts annulera l'effet. Si le lanceur est menaçant ou attaque la cible, ce jet se fera à +5 de bonus. Le sort ne permet pas de contrôler la cible comme un automate, mais plutôt de la rendre disposée à l'égard des paroles et des gestes du lanceur. Celui-ci peut tenter de donner des ordres directs, mais la cible ne fera rien qu'elle ne ferait habituellement ; pire, elle pourrait recevoir un jet de Sauvegarde pour dissiper le **charme** (au choix du MJ).

Le lanceur doit parler le langage de la cible pour communiquer avec elle, ou alors être un bon pantomime. S'il est attaqué elle fera tout pour protéger son « ami » (ce qui pourrait signifier d'attaquer les ennemis du lanceur, ou de l'emmener dans un endroit plus « sûr »). La cible recevra un jet de Sauvegarde chaque jour si son Intelligence est 13 ou plus, chaque semaine si elle est entre 9 et 12, ou tous les mois en dessous de 9.

Charme des Animaux

Clerc 2 Portée : 18 m
Durée : Niv+1d4 Rounds

Ce sort permet de charmer un ou plusieurs animaux, sur le même concept que **charme**, avec un ratio de 1 Dé de vie par niveau. Le lanceur peut décider quel animal il charme en premier dans un groupe ; les Dés de vie en excès sont ignorés. Aucune Sauvegarde n'est permise, que ce soit pour les animaux géants ou de taille normale ; mais les créatures de type fantastique (à déterminer par le MJ)

pourront faire une Sauvegarde Contre les Sorts pour résister. Quand l'effet expire, l'animal retourne immédiatement à son état normal.

Ce sort ne donne aucune sorte de capacité de communication avec les animaux affectés ; mais combiné avec **parler aux animaux**, son effet devient beaucoup plus utile.

Charme des Monstres

Magicien 4 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort fonctionne comme **charme**, excepté que les effets ne sont pas restreints à un type ou une taille de créature. Les monstres morts-vivants ne sont pas affectés. Ce sort affecte 3d6 Dés de vie de créatures de 3 Dés de vie ou moins, ou bien une seule ayant plus de 3 Dés de vie. Les jets de Sauvegarde sont effectués comme pour **charme**.

Clairvoyance

Magicien 3 Portée: 18 m
Durée: 12 Tours

Ce sort permet au lanceur de voir ce que peut voir une créature vivante, comme si ses yeux étaient les siens. Le lanceur spécifie une direction et une distance approximative, inférieure à 18 m. Si aucune créature vivante ne s'y trouve, le sort échoue. Aucune Sauvegarde n'est permise, la cible ne se rendant même pas compte d'être observée. Le lanceur peut choisir une autre créature tous les Tours, permettant d'explorer plusieurs endroits. Quand la cible devient hors de portée, le contact est perdu, et une autre cible peut être sélectionnée en ce cas.

Communion

Clerc 5 Portée: soi-même
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort permet au lanceur d'entrer en contact avec sa divinité patronale ou un de ses servants, et de lui poser une question simple de type oui/non, par niveau. Un Tour complet par question posée est nécessaire pour ce rituel. L'entité contactée peut ou pas être omnisciente, et quand bien même elle est techniquement une alliée du lanceur, elle pourrait répondre de façon ambiguë ou incomplète, à la discrétion du MJ.

Confusion

Magicien 4 Portée: 110 m
Durée: 2 Rounds+1/Niv

Ce sort rend confuses jusqu'à 3d6 créatures situées dans un rayon de 9 m autour du lanceur, les rendant incapables de déterminer ce qu'elles doivent faire. Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie permet de résister aux effets. Chaque Tour, déterminer ce que font les cibles en

lançant 1d20 à leur rang d'Initiative, et interpréter le résultat dans la table suivante.

d20	Comportement
1–2	Attaque le lanceur en mêlée ou à distance (ou s'en rapproche si l'attaque n'est pas possible)
3–4	Agit normalement.
5–10	Bafouille indistinctement, ne fait rien. Fuit le lanceur le plus rapidement possible
11–14	Fuit le lanceur le plus rapidement possible
15–20	Attaque la créature la plus proche

Si le résultat ne peut pas être appliqué, le personnage confus restera là à bafouiller de façon incohérente. Attaquer un personnage confus ne donne pas d'avantage particulier. S'il est attaqué il ripostera automatiquement au prochain Tour, s'il devait être encore confus à ce moment.

Conjuration* (Maudire)

Clerc 3, Magicien 4 Portée: 9 m
Durée: instantané

Ce sort annule instantanément toute malédiction lancée sur un objet ou une créature. Il ne peut pas annuler une malédiction posée sur un bouclier, une arme ou un élément d'armure, mais il permet à un personnage en subissant les effets de retirer l'élément en question et de s'en débarrasser. Certaines malédictions puissantes ne peuvent pas être annulées par ce sort, ou alors uniquement par des Magiciens ayant un niveau spécifique (ou un niveau supérieur).

L'inverse de ce sort est **maudire**, permettant au lanceur de poser une malédiction sur un objet ou une créature, humanoïde ou non. Une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée afin de résister. Le lanceur doit choisir un des trois effets suivants :

- diminue une caractéristique de -4 (minimum de 1).
- malus de -4 sur un jet d'attaque ou de Sauvegarde.
- à chaque Round de combat, la cible a 50 % de chance d'agir normalement ; sinon elle ne pourra pas agir du tout.

Le lanceur peut aussi inventer sa propre malédiction, mais elle ne peut pas être plus puissante que les effets décrits ci-dessus. **Maudire** ne peut pas être dissipé, mais ses effets le peuvent grâce à une **conjuración**.

Corne d'Abondance

Clerc 5 Portée: 3 m
Durée: permanent

Le lanceur fait apparaître des aliments de base de son choix, très nourrissants mais plutôt fades. La quantité générée suffit pour 3 hommes ou un cheval par jour, et

par niveau. La nourriture va pourrir et devenir immangeable dans les 24 heures, bien qu'elle pourrait être conservée 24 heures de plus avec le sort **purifier les aliments**.

Courage* (Panique)

Clerc 1 Portée: contact (36 m)
Durée: instantané
(2 Tours)

Ce sort apaise et redonne du courage à toute créature ciblée. Si cette dernière est sous l'effet d'un sort quelconque de **peur**, elle est autorisée à faire une Sauvegarde Contre les Sorts pour y résister, avec un bonus de +1 par niveau.

Le sort opposé, **panique**, insuffle la terreur à une créature située à moins de 36 m ; si elle échoue à son jet de Sauvegarde Contre les Sorts, elle s'enfuit pendant 2 Tours à vitesse de course. Les créatures avec plus de 6 Ds de vie sont immunisées à cet effet.

Croissance Animale

Clerc 3 Portée: 18+3 m/Niv
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort double la taille d'un animal ciblé et multiplie par huit son poids. Les dommages qu'il inflige alors par une attaque physique sont doublés, et sa Classe d'Armure augmente de 2. Sa capacité de charge est également doublée. Les animaux inamicaux envers le lanceur peuvent Sauvegarder Contre les Sorts pour résister aux effets ; les animaux domestiques n'ont pas de raison de le faire, même s'ils peuvent devenir paniqués ou confus par la suite (au choix du MJ).

Tout l'équipement porté par l'animal est agrandi aussi, sans toutefois en affecter les éventuelles propriétés magiques. Tout objet agrandi de la sorte qui se dissocierait de la créature retrouve immédiatement sa taille normale.

Ce sort ne donne aucun pouvoir ni influence particulière sur l'animal ciblé.

Croissance Végétale* (Rétrécissement des Plantes)

Magicien 4 Portée: 36 m
Durée: permanent

Ce sort affecte de la végétation normale (buisson, ronce, herbe, liane, vigne, chardons, arbres, etc.) à portée en la densifiant et en la faisant anormalement pousser. Le lanceur définit la grosseur et la hauteur résultantes, mais la surface ne peut pas excéder 300 m² (équivalent à 10 × 30 m) tous les 5 niveaux. Les plantes vont s'enlacer pour former des fourrés ou une jungle tellement denses qu'il faudra forcer le passage pour les traverser. Tout

mouvement dans cette zone est réduit à 1m50 par Tour pour toutes les créatures sauf celles considérées comme géantes, et pour celles-ci le Mouvement est divisé par deux.

La zone doit comporter des arbres ou des buissons pour que ce sort ait un effet.

Le sort inverse, **rétrécissement des plantes**, rendra franchissable une zone de végétation impassable ou agrandie comme précédemment. Son aire d'effet est la même que pour la version normale du sort.

Croissance végétale et **rétrécissement des plantes** ont un effet permanent jusqu'à être dissipé, soit par son inverse soit par une **dissipation de la magie**.

Ce sort n'a pas d'effet contre les créatures végétales ou les plantes animées.

Débloquer

Magicien 2 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort ouvre une porte coincée, verrouillée ou barricadée, ou sous l'effet d'un **verrou magique** ou d'une **barricade**. Il ouvre aussi les portes secrètes, défait les soudures de fortune, les fers et les chaînes si tant est qu'ils bloquent une ouverture pouvant être ouverte. **Débloquer** ne pourra pas annuler un **verrou magique** mais suspendra son effet pour un Tour. Dans tous les autres cas, l'ouverture ne se verrouillera ni ne se coïncera à nouveau d'elle-même. **Débloquer** ne lèvera pas une herse et n'opérera pas sur des mécanismes similaires, ni sur des cordes, lianes et autres.

Chaque sort lancé ne peut défaire qu'un seul moyen de blocage.

Décrue

Magicien 6 Portée: 110 m
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort abaisse le niveau d'une eau ou d'un liquide de 60 cm par niveau de sort (jusqu'à une hauteur finale minimum de 3 cm). La surface d'eau affectée représente l'équivalent d'un carré d'environ 3 m de côté par niveau. Sur de grandes étendues tel qu'un océan, ce sort crée un tourbillon qui peut entraîner vers le fond les navires et assimilés, les mettant en danger et incapables de fuir par un moyen normal pour toute la durée du sortilège.

S'il cible un élémentaire de l'eau ou une autre créature aquatique, il agit comme le sort **ralentir** (l'opposé de **hâter**) ; une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée, une réussite annule l'effet. Ce sort n'a pas d'impact direct sur les autres types de créatures.

Désintégration

Magicien 6 Portée: 18 m
 Durée: instantané

Lorsque le lanceur pointe une cible du doigt et invoque ce sort, un fin trait vert et lumineux en jaillit. L'unique créature ou l'objet (jusqu'à 3 × 3 × 3 m) touché est entièrement désintégré, réduit en une fine couche de poussière. L'équipement d'un être vivant désintégré n'est pas affecté. Une créature qui réussit une Sauvegarde Contre les Sorts ne sera pas impactée, et le sort sera alors considéré perdu car une seule créature peut être ciblée par invocation.

Détecter la Magie

Clerc 1, Magicien 1 Portée: 18 m
 Durée: 2 Tours

Le lanceur est capable de détecter des créatures ou des objets enchantés ou ensorcelés dans la limite de la portée du sort et de ce qu'il peut voir ; il est le seul à pouvoir les distinguer et les verra entourés d'un pâle halo lumineux. Ce sort ne détecte pas les objets ou créatures invisibles, mais leurs émanations de magie d'invisibilité sont quand même perçues telle une brume informe légèrement luisante, ce qui permet au lanceur et uniquement lui d'attaquer ces créatures avec un malus à l'attaque de -2.

Détection du Mal* (Détection du Bien)

Clerc 1, Magicien 2 Portée: 18 m
 Durée: 1 Round/Niv

Ce sort permet au lanceur de détecter le Mal ; comme les créatures ayant de mauvaises intentions, les objets magiques ayant reçu un maléfice, mais aussi les créatures d'autres Plans de réalités maléfiques. Ce sort ne détecte pas les personnages normaux, même « méchants », mais seulement une réelle essence malfaisante. Le lanceur percevra un halo très net autour de la créature ou l'objet, et il sera le seul à le voir.

Au MJ de définir la notion de « maléfique ».

Notez également que des objets ordinaires mais potentiellement dangereux ne sont pas détectables, comme les pièges ou le poison.

Inversé, ce sort devient **détection du bien** et fonctionne en tous points comme précédemment, mais dans le but de détecter les « bons » enchantements, créatures angéliques, etc.

Dissiper la Magie

Clerc 4, Magicien 3 Portée: 36 m
 Durée: instantané

Utilisé pour stopper l'effet d'un sort déjà lancé (affectant une créature ou un objet) ou en train d'agir à l'intérieur

d'une zone cubique de 6 m de côté. Le lanceur doit choisir la cible avant l'invocation.

Si **dissiper la magie** cible une créature, tous les effets des sorts (incluant ceux d'une potion activée) peuvent être annulés ; en ciblant une zone, tous les effets qui y sont présents peuvent aussi être annulés.

Les sorts ou effets ayant été créés par un lanceur de sorts de niveau inférieur ou égal à celui qui tente de **dissiper leur magie** sont automatiquement annulés. Ceux créés par des jeteurs de sorts plus puissants ne le sont pas nécessairement, il y a 5 % d'échec par différence de niveau.

Par exemple, un Magicien du 10^{ème} niveau essayant de dissiper un sort lancé par un Magicien du 14^{ème} niveau échouera avec 20 % de probabilité ((14 - 10) × 5 %).

Certains sorts ne peuvent tout simplement pas être défaits, c'est le cas pour les malédictions, comme celles lancées par **maudire** (l'opposé de **conjuración**) ainsi que pour les objets maudits.

Dissiper le Mal

Clerc 5 Portée: contact
 Durée: 1 Round/Niv

Ce puissant sortilège aide le lanceur à contrer les créatures venant des Plans Infernaux, parfois appelées « créature maléfiques ».

Tout d'abord, le lanceur bénéficie d'un bonus de +4 sur sa Classe d'Armure lorsque ces dernières le combattent.

Ensuite il peut renvoyer une créature maléfique dans son Plan en la touchant (ce qui demandera un jet d'attaque réussi). Elle peut Sauvegarder Contre les Sorts pour l'éviter, annulant l'effet du sort si le jet est un succès.

Enfin, le lanceur, sur un toucher, dissipe automatiquement un unique sort lancé par une créature maléfique, sans jet de Sauvegarde possible. Une exception cependant, ce qui ne peut pas être dissipé par **dissiper la magie** ne peut pas non plus être dissipé par **dissiper le mal**.

La définition exacte de « maléfique » est à clarifier par le MJ ; toutefois, les créatures venues d'autres plans et ennemies du lanceur doivent répondre à cette définition.

Disque Flottant

Magicien 1 Portée: 0
 Durée: 5 Tours +1/Niv

Ce sort crée un champ de force invisible, de forme circulaire et légèrement concave, prévu pour porter des charges. Il est de la taille d'un bouclier, de 1 m de diamètre et 3 cm d'épaisseur au centre, capable de soulever un poids de 250 kg au maximum. La charge doit être disposée de sorte qu'elle ne bascule pas. Par exemple, il pourrait supporter 230 litres d'eau, mais en

utilisant un contenant approprié, comme un tonneau, pour être stable sur le disque. De la même manière, une pile de pièces d'or glissera à chaque pas du lanceur ; les placer dans un gros sac fermé assurerait leur transport.

Le disque flotte au-dessus du sol, à hauteur de ceinture. Il restera immobile à 3 m du lanceur et le suivra à son rythme si celui-ci s'en éloigne. Le disque peut être déplacé à loisir pour le positionner à un endroit particulier, mais il disparaîtra s'il se trouve à plus de 3 m du lanceur.

Lorsque le sort arrive à expiration, le disque se dissipe et sa charge tombe au sol.

Éclairs

Magicien 3	Portée:	15+3 m/Niv
	Durée:	instantané

Ce sort relâche un puissant choc électrique infligeant 1d6 points de dommages d'électricité par niveau à chaque créature à portée. Une Sauvegarde Contre les Sorts réduira les dommages par deux. L'éclair jaillit du bout des doigts du lanceur et s'étend à la portée donnée, le lanceur peut la réduire à un minimum de 9 m. Les éclairs ionisent l'air sur un front de 1m50, zébrant et fendant la zone, et bien que ne couvrant pas réellement cette surface, la considérer comme telle pour les besoins du jeu.

Le foudroiement met le feu aux combustibles et endommage les objets sur son passage. Il fait fondre des métaux à bas point de fusion comme l'or, le cuivre, l'argent, le plomb ou le bronze. Si les dégâts infligés à un obstacle le font exploser ou si l'éclair passe à travers, il va continuer au-delà si la portée est suffisante ; sinon il peut se réfléchir en direction du lanceur ou dans une direction aléatoire au choix du MJ. Des créatures déjà endommagées par ces mêmes éclairs ne reçoivent pas de dégât additionnel dû à cette réflexion.

Écrin des Âmes

Magicien 5	Portée:	18 m
	Durée:	spécial

Ce sort permet au lanceur d'enfermer son âme à l'intérieur d'une gemme ou d'un gros cristal (nommé **écrin des âmes**) situé à portée, laissant son corps apparemment sans vie. Le lanceur peut alors tenter de prendre le contrôle d'une créature vivante (appelé hôte) à portée de l'écrin en échangeant son âme avec celle de la créature.

Par la suite, l'âme du lanceur peut retourner dans l'écrin, ce qui renverra celle de la créature dans son corps, et il pourra tenter de posséder un autre hôte de façon identique. Le sort se termine quand l'âme du lanceur retrouve son corps, laissant le réceptacle vide.

Pour jeter ce sortilège, l'écrin doit être à portée de sort et le lanceur doit savoir le localiser, même s'il ne le voit pas directement. Quand le lanceur transfère son âme, son corps apparaît comme mort pour ceux qui l'observent, mais ne se décomposera pas comme s'il l'était réellement.

La possession d'une créature par ce sort peut être bloquée par une **protection contre le mal** ou une défense similaire. Une Sauvegarde Contre les Sorts permet de résister. Échouer à prendre le contrôle d'un hôte laissera l'âme du lanceur dans l'écrin, et l'hôte sera désormais immunisé à d'autres tentatives de possession de sa part.

Si le lanceur réussit, sa force vitale occupe désormais de corps de son hôte, alors que l'âme de celui-ci est emprisonnée dans l'écrin. Le lanceur gardera ses scores en Intelligence, Sagesse, Charisme, son niveau, classe, bonus d'attaque, jets de Sauvegarde, et capacités mentales (comme jeter des sorts). Le corps conservera par contre sa Force, Dextérité, Constitution, Points de vie et aptitudes naturelles. Des membres supplémentaires ne donneront pas au lanceur d'attaques additionnelles. Il n'aura pas non plus accès aux capacités surnaturelles ou extra-ordinaires éventuelles de l'hôte.

Si l'âme du lanceur est dans l'écrin et que celui-ci est brisé (par une **dissipation de la magie** ou des dégâts physiques), elle regagne son corps s'il est à portée, sinon elle se dissipe et le lanceur meurt. Dans les deux cas le sort cesse d'agir.

Si l'âme du lanceur est forcée à quitter son hôte par une **dissipation du mal** :

- Si l'écrin est à portée de l'hôte, l'âme y retourne, et l'hôte retrouve la sienne. Le lanceur ne pourra plus posséder cet hôte pour le reste de la durée de ce sort.
- Si l'écrin n'est pas à portée de l'hôte, l'âme du lanceur se dissipe (et il meurt), l'âme de l'hôte se libère de l'écrin et se dissipe aussi, le corps de l'hôte meurt.

Si l'écrin contient l'âme d'un hôte et qu'il est brisé :

- Si elle est à portée de l'hôte, l'âme du lanceur s'en va, l'hôte regagne son corps et le sort est terminé. Sinon l'âme de l'hôte se dissipe et le lanceur reste prisonnier de ce corps ; le sort n'est pas considéré comme terminé en ce cas. **Dissiper le mal** peut être utilisé pour faire fuir l'âme du lanceur, qui se dissipera comme au-dessus, terminant le sort.

Dans tous les cas où le corps du lanceur est laissé inoccupé alors que le sort se termine, il meurt réellement.

Force Fantomatique

Magicien 2 Portée: 55 m
 Durée: concentration

Ce sort fait apparaître une illusion représentant tout objet, créature ou groupe de créatures, ou tout chose que le lanceur sait visualiser, d'une taille inférieure à 6 × 6 × 6 m. Cette illusion n'a ni odeur, ni consistance, n'émet ni bruit ni chaleur. Le lanceur peut l'animer dans la limite de la portée, et elle persistera tant qu'il maintiendra sa concentration.

Si l'illusion représente une ou plusieurs créatures, elles ont une Classe d'Armure de 11 et disparaissent si elles sont touchées en combat. Tous les dommages ou effets infligés par une illusion (créature, sort, etc.) sont calculés exactement comme pour sa version réelle, néanmoins ils n'existent pas ; les « victimes » se relèveront sans ses dommages (ceux causés par l'illusion seulement) au bout de 2d8 Rounds.

Si le lanceur essaie de projeter plus de créatures que son niveau, tout observateur moyennement intelligent sera autorisé à faire une Sauvegarde Contre les Sorts pour se rendre compte de la supercherie ; une réussite l'immunisera aux actions et effets causés par l'illusion.

Le MJ pourrait aussi autoriser une Sauvegarde s'il pense que l'illusion peut être raisonnablement décelée, particulièrement si le joueur décrit quelque chose d'improbable, de mal conçu ou se comportant de façon irréaliste.

Frapper

Clerc 3 Portée: contact
 Durée: 1 Round/Niv

Ce sort confère à une arme unique la capacité d'infliger 1d6 points supplémentaires de dégâts pour chaque attaque réussie pendant toute la durée du sort. Il ne prodigue pas de bonus d'attaque, mais une arme normale sera considérée comme magique contre les créatures qui sont vulnérables à ce type d'arme ; dans ce cas, seuls ces 1d6 points de dommages leur seront infligés (mais pas les dégâts normaux de l'arme).

Fumerolles

Magicien 5 Portée: 30+3 m/Niv
 Durée: 6 Rounds/Niv

Ce sort crée un nuage de poison d'environ 6 × 6 × 6 m, se déplaçant de 3 m par Round sous le contrôle du lanceur et aussi longtemps qu'il est concentré dessus. Le gaz tue sur-le-champ toute créature ayant au plus 3 DV ou 3 niveaux avec laquelle il entre en contact ; les créatures de plus 4 DV ou 4 niveaux doivent Sauvegarder contre le Poison ou mourir. Le nuage reste

actif pendant toute la durée du sort, même si le lanceur cesse sa concentration.

Guérison* (Affliction)

Clerc 6 Portée: contact
 Durée: permanent

Guérison permet au lanceur d'annuler les blessures et autres afflictions. Elles sont annulées immédiatement ainsi que tout effet indésirable affectant la cible ; malus sur les capacités, cécité, confusion, épuisement ou fatigue, **stupidité**, folie, nausée, et poison. Tous les Points de vie moins 1d4 sont restaurés. **Guérison** ne peut pas annuler les pertes de niveaux ni les points de caractéristique perdus de façon permanente.

Le sort opposé, **affliction**, blesse la créature ciblée si sévèrement qu'elle ne conserve que 1d4 Points de vie. Le lanceur doit réussir un jet d'attaque dans ce cas ; un échec signifie que le sort est perdu. Notez que s'il restait à la créature moins de Points de vie que le résultat du d4, elle recevra au moins un point de dommage (c'est le seul cas où **affliction** peut tuer).

Généralement, **guérison** et **affliction** n'agissent que sur des créatures vivantes. Lancés sur une créature mort-vivante, **guérison** agit comme **affliction** et vice-versa. Les créatures artificielles (comme les golems) sont immunisées aux deux sorts.

Hâte* (Ralentir)

Magicien 3 Portée: 9+3 m/Niv
 Durée: 1 Round/Niv

Ce sort affecte 1 créature par niveau, en accélérant les actions qu'elle entreprend. Les cibles vont alors se déplacer et agir deux fois plus vite que la normale, doublant leur Mouvement et leur nombre d'attaques par Round, pendant toute la durée du sort. Cela n'affecte pas la vitesse de lancer de sorts ni l'utilisation d'objets magiques, comme une baguette, qui reste de 1 fois par Round. Multiplier les sorts de **hâte** ou autres effets de vitesse ne cumule pas leur action ; seul l'effet le plus puissant ou de durée la plus longue s'applique.

L'inverse de **hâte** est **ralentir** ; les créatures se déplacent à la moitié de leur Mouvement, attaquent deux fois moins souvent (une fois tous les deux Rounds en général) et font un demi mouvement par Round. Naturellement, la ou les créatures ciblées peuvent tenter de Sauvegarder Contre les Sorts pour annuler l'effet. **Hâte** et **ralentir** s'annulent mutuellement.

Injonction* (Libération)

Magicien 6 Portée: 1m50/Niv
 Durée: spécial

Injonction commande par magie une créature afin qu'elle accomplisse une tâche ou qu'elle arrête celle qu'elle était en train de réaliser, au choix du lanceur. La cible doit pouvoir comprendre (au sens du langage) le lanceur pour que le sort soit effectif. Bien qu'un tel ordre ne puisse pas forcer la créature à se suicider, ou effectuer une action qui aboutisse au même résultat, le lanceur peut faire n'importe quelle requête.

Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie permet de résister à l'**injonction**. Néanmoins, la cible pourrait décider d'accepter l'ordre, comme une sorte de pacte qu'elle conclurait avec le lanceur pour honorer un service.

La créature devra suivre les instructions données jusqu'à avoir complété l'ordre, peu importe le temps que cela prendra.

Si la requête ne peut jamais être menée à bien quelles que soient les actions entreprises par la cible pour y parvenir, le sort reste actif au maximum un jour par niveau.

Une créature ensorcelée un tant soit peu intelligente pourrait subvertir les instructions aux dépens du lanceur, au choix du MJ.

Pour chaque 24 h où la cible choisit de ne pas obéir (ou si on l'en empêche), toutes ses caractéristiques subiront un malus de -2, jusqu'à un total de -8, sans toutefois descendre à moins de 3. Elles retrouveront leur valeur initiale 24 heures après que la cible ait décidé de suivre de nouveau les consignes.

Une **injonction** (et tous ses effets dérivés) peut être annulée par une **conjuración**, ou par un **souhait**, ou par le sort inverse d'**injonction**, **libération**. **Dissiper la magie** n'affecte pas **injonction**.

Invocation d'Élémentaire

Magicien 5 Portée: 73 m
 Durée: spécial

Un portail s'entre-ouvre vers un des Plans élémentaires de l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre, permettant au lanceur d'invoquer un élémentaire de ce plan. Au mieux un élémentaire de chaque Plan peut être invoqué par jour. Une fois apparu, il servira le lanceur indéfiniment, à condition que celui-ci se concentre uniquement sur son contrôle ; lancer des sorts, combattre ou se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement fera perdre cette concentration. Tant qu'il en possède le contrôle, l'invocateur peut renvoyer l'élémentaire dans son Plan d'origine dès qu'il le décide (sauf en combat où il ne peut le faire qu'à son rang d'Initiative).

Si sa concentration est brisée, le contrôle est perdu et ne peut plus être regagné. La créature va alors chercher à attaquer son invocateur et ceux qui se trouvent sur son chemin, seul **dissiper la magie** ou **dissiper le Mal** peut bannir l'élémentaire. Celui-ci peut également revenir dans son Plan s'il le souhaite et ne pas rester dans le Plan matériel trop longtemps.

Immobilisation

Clerc 2, Magicien 3 Portée: 55 m
 Durée: 2d8 Tours

Ce sort paralyse un humanoïde vivant (i.e. pas un mort-vivant) tel qu'un humain, un semi-humain ou une créature humanoïde. Les créatures plus grandes qu'un ogre ne sont pas affectées par ce sort. Les cibles paralysées sont conscientes, respirent normalement, mais ne peuvent entreprendre aucune action, même parler. Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie annule l'effet. Le sort peut être jeté sur une unique personne, qui fera sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 créatures de ce groupe seront affectées.

Ce sort fera chuter une créature aérienne en vol, car elle ne pourra plus battre des ailes. De même, une créature en train de nager pourra couler.

Immobiliser les Monstres

Magicien 5 Portée: 55 m
 Durée: 2d8 Tours

Ce sort fonctionne comme **immobilisation**, excepté qu'il agit sur tous les types de créatures (sauf les morts-vivants) qui échouent à leur Sauvegarde Contre les Sorts.

Invisibilité

Magicien 2 Portée: contact
 Durée: spécial

La créature ou l'objet ciblé devient invisible, disparaissant de tout champ de vision, Vision nocturne incluse. Si la cible porte de l'équipement, il disparaît aussi. Si le sort est jeté sur quelqu'un d'autre que le lanceur, ni lui ni ses alliés ne pourront le voir, à moins qu'ils utilisent **voir l'invisible** ou utilisent la magie pour le faire.

Un objet redevient visible si une créature invisible le pose ou le fait tomber ; les objets ramassés disparaîtront si la créature les glisse dans ses vêtements ou des sacs qu'elle porte. Les objets qui dépassent de plus de 3 m d'une créature invisible deviennent visibles.

La lumière, par contre, ne peut pas devenir invisible, même si sa source peut l'être (le corps d'une lanterne, par exemple). Elle donnera donc l'impression de jaillir de nulle part.

Bien sûr, la cible ne devient pas silencieuse pour autant, et certains environnements la rendent détectable indirectement (comme marcher dans une flaque d'eau ou dans la neige).

L'effet prend fin si la cible attaque ouvertement une créature ou jette un sort ; mais infliger indirectement des dégâts n'est pas considéré comme une attaque (par exemple, déclencher une avalanche). Les actions (autres qu'un sort) intentées contre un objet inerte ne rompent pas non plus ce sort.

Sa durée est de 24 heures au maximum.

Lévirer

Magicien 2 Portée: contact
Durée: 1 Tour/Niv

Lévirer autorise le lanceur à faire déplacer vers le haut ou le bas une cible, qui peut être lui-même, une autre créature ou un objet. Une créature doit être consentante, et un objet ne doit appartenir à personne ou que son propriétaire autorise son déplacement. Le lanceur peut contrôler mentalement la montée ou la descente de la cible à la vitesse de 6 m par Round, en ce concentrant. La cible ne peut pas être déplacée horizontalement, mais elle peut toujours s'aider en escaladant une paroi, par exemple, ou pousser sur un plafond pour ramper latéralement (généralement à moitié de sa vitesse de Mouvement).

Une cible en train de léviter et qui attaque ne sera pas suffisamment stable pour garder l'équilibre ; la première attaque se fera avec un malus de -1, la deuxième à -2 et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -5. Un Round complet passé à se stabiliser permettra de redémarrer avec un malus de -1.

Lire les Langages

Magicien 1 Portée: 0
Durée: spéciale

Ce sort donne au lanceur la capacité de lire pratiquement n'importe quel langage écrit, de trois manières différentes :

La première permet de lire n'importe quelle écriture dans une variété de langues. Cela dure un Tour par niveau.

La deuxième autorise le lanceur à lire n'importe quel unique livre (ou tome). Cela dure 3 heures par niveau.

Dans la troisième, le lanceur peut lire n'importe quel parchemin non-magique ou document tenant sur une seule page ; il n'y a pas de durée dans ce cas, il pourra lire et relire ce même document indéfiniment.

Ce sort ne fonctionne pas sur des textes d'origine magique, comme les parchemins ou les livres de sorts ; voir **lire la magie**, plus loin, qui correspond à cet usage.

Ce sort permet uniquement la lecture, mais il n'accélère ni ne donne aucune compréhension (au-delà de celle du lanceur) de ce qui est lu. Pour que ce sort fonctionne, il faut aussi qu'il y ait au moins une créature capable de lire la langue donnée dans le Plan d'existence du lanceur ; le lanceur ne gagne pas cette capacité pour autant, c'est surtout l'existence de cette connaissance qui valide le sort.

Lire la Magie

Magicien 1 Portée: 0
Durée: permanent

Ce sort permet au Lanceur de lire un texte magique, comme un parchemin ou un livre de Magicien. Le lancer sur un texte maudit activera généralement sa malédiction. Tous les Magiciens débutent le jeu en connaissant ce sort, qu'ils peuvent toujours préparer, même si le Magicien n'a pas accès au livre de sort le contenant.

Localisation

Clerc 3, Magicien 2 Portée: 110 m
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort permet au lanceur de ressentir la direction où se trouve un objet qu'il connaît ou qu'il visualise clairement. Il peut aussi servir à chercher un objet générique, auquel cas le sort révélera le plus proche situé à portée. Le lanceur ne peut pas choisir un objet unique à moins de l'avoir déjà vu auparavant (et pas au travers d'un sort de divination comme **clairvoyance** ou **boule de cristal**).

Ce sort est bloqué par une couche, même fine, de plomb ou d'or. Il ne peut pas servir à localiser de créature.

Lumière* (Ténèbres)

Clerc 1, Magicien 1 Portée: 36 m
Durée: 6 Tours + 1/Niv

Ce sort crée une lumière équivalente à l'éclairage d'une torche sur une portée de 9 m (plus une illumination résiduelle sur 6 m supplémentaires) autour du point ou de l'objet ciblé. L'effet est immobile s'il est lancé sur une zone fixe, mais agit également sur un objet mobile. Une **lumière** lancée dans une zone d'obscurité magique ne fonctionnera pas.

Le sort opposé à **lumière** est **ténèbres**, créant une zone d'obscurité ayant les mêmes attributs qu'au-dessus. Elle bloque la Vision nocturne (p42), ainsi que toute lumière normale.

Un sort de **lumière** peut être utilisé pour contrer un sort de **ténèbres** d'un niveau égal ou inférieur, et vice-versa. En ce cas les deux effets s'annulent immédiatement, la lumière ambiante reprenant ses droits.

Chaque variante de ce sort peut servir à aveugler un adversaire en ciblant ses organes de vision. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels annule l'attaque et le sortilège. Utilisée de la sorte, l'aire d'effet est réduite à la victime seulement (aucun impact alentour).

Lumière Continue* (Ténèbres Continues)

Clerc 3, Magicien 2 Portée: 110 m
Durée: 1 année/Niv

Ce sort crée une sphère de lumière aussi intense que la lumière du jour sur un rayon de 9 m, et plus faiblement jusqu'à 18 m. **Lumière continue** peut cibler un objet dans les airs ou sur une créature, exactement comme le sort de **lumière**, jusqu'à une portée de 110 mètres. Ce sort reste actif pendant un an par niveau.

Comme avec **lumière**, il peut aveugler une créature s'il cible ses organes de vision. Celle-ci aura droit à une Sauvegarde contre les Effets Mortels ; si elle est réussie la lumière apparaîtra derrière la cible, si elle échoue la créature aura un malus de -4 à ses jets d'attaques.

Le sort inverse, **ténèbres continues**, provoquera une absence complète de lumière dans l'aire d'effet, annulant les sources de lumières naturelles. Il peut déclencher les mêmes effets d'aveuglement que précédemment.

Maillet Spirituel

Clerc 2 Portée: 9 m
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort matérialise un maillet de guerre fait de force pure, qui attaque toute cible à portée choisie par le lanceur, une fois par Round. Il inflige 1d6 points de dégâts par coup, +1 tous les 3 niveaux (avec un maximum de +5). Il utilise le bonus d'attaque du lanceur, mais frappe comme une arme magique, et peut donc endommager des créatures qui y sont vulnérables. Le maillet disparaît s'il est hors de la portée du sort, que le lanceur le perd de vue ou cesse de le diriger. On ne peut pas l'attaquer ou l'endommager par des attaques physiques, mais **dissiper la magie**, **désintégration**, ou un **Sceptre d'annulation** le dissipera.

Métamorphoser

Magicien 4 Portée: 9 m
Durée: permanent

Ce sort permet au lanceur de changer l'apparence d'une créature vivante cible avec celle d'une autre créature vivante source. La source choisie ne peut pas avoir plus de Points de vie que le niveau du lanceur, ni être éthérée ou gazeuse. Contrairement à **polymorphisme**, la cible acquiert les caractéristiques physiques et mentales de la source, en plus de ses attaques (normales, spéciales ou surnaturelles), ses sortilèges ou assimilés. Si la nouvelle

forme est significativement moins intelligente, la cible peut alors avoir oublié sa vie passée. Elle conservera ses Points de vie, indépendamment de ceux de la source.

Les créatures éthérées ou gazeuses sont immunisées à ce sort. Une créature qui est elle-même capable de changer de forme comme un **doppelgänger** peut revenir à sa forme initiale en un Round.

Une cible ne voulant pas être transformée devra réussir une Sauvegarde contre la Paralysie ou la Pétrification pour éviter l'effet. Le sort est permanent jusqu'à sa dissipation ou jusqu'à ce que la créature meure, auxquels cas elle recouvrera sa forme originelle.

Mimétisme

Magicien 4 Portée: 30+3 m/Niv
Durée: 1 heure/Niv

Avec ce sort, 1d4+1 créatures (de taille humaine ou plus petite) tous les 4 niveaux, prendront l'apparence d'un élément naturel du terrain pour un observateur (par exemple comme des arbres s'ils sont dans une forêt, des stalagmites dans une grotte, des coraux sous l'eau, des rochers dans une caverne, etc.). Les créatures ciblées par l'effet doivent se situer dans un rayon de 36 m autour du lanceur au moment où le sort est jeté. Seules les créatures choisies par le lanceur sont affectées, et seulement si elles le désirent. Le lanceur peut également se choisir. Toutes les cibles affectées deviennent camouflées à la vue des créatures passant à proximité, aussi longtemps qu'elles restent immobiles. Si l'une d'elle décide de bouger ou de passer à l'attaque, l'effet se dissipe pour elle et elle seule.

Le lanceur peut annuler le sort prématurément s'il le souhaite en prononçant un simple mot. L'illusion disparaît également avec **dissiper la magie**.

Mirage

Magicien 4 Portée: 122+12 m/Niv
Durée: 12 Tours/Niv

Ce sort crée une illusion couvrant un cube de 9 mètres de côté de terrain naturel, lui donnant l'apparence d'un autre type de terrain naturel (i.e. un champ en forêt, une prairie en désert, et autre). Il faut un Tour complet pour le lancer.

Le terrain affecté aura les caractéristiques visuelles, olfactives et auditives du terrain choisi. Les structures, équipements, créatures situés dans la surface ne seront pas cachés et garderont leur apparence. Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie permet de discerner l'illusion, mais uniquement si la créature ou le personnage essaie consciemment (il doit savoir ou soupçonner qu'elle existe).

Mot de Rappel

Clerc 6	Portée:	soi-même (spéciale)
	Durée:	instantané

Le **mot de rappel** téléporte instantanément le lanceur à son sanctuaire quand un simple mot est prononcé. Le lanceur doit désigner quel est ce sanctuaire lors de la préparation du sort. Il doit s'agir d'un endroit familier désignant une zone de moins de 3 × 3 m, et peut se trouver à n'importe quelle distance du lanceur, mais il doit impérativement être dans le même Plan d'existence que celui où le lanceur se trouvait lors de l'exécution du sort. Le lanceur peut emporter des objets ou des créatures avec lui, sans toutefois excéder un poids de 150 kg+50 kg par niveau au-dessus du 10^{ème}. Il doit de plus avoir un contact physique avec les objets ou créatures transportés, qui peuvent être eux-mêmes en contact avec d'autres pour former une sorte de chaîne.

Le **mot de rappel** ne téléportera pas une créature qui ne le souhaite pas. De même, les objets qu'elle pourrait transporter, bien qu'en contact, ne le seront pas non plus si elle réussit une Sauvegarde Contre les Sorts.

Mur de Feu

Clerc 5, Magicien 4	Portée:	55 m
	Durée:	1 Round/Niv (ou spécial)

Un immobile et flamboyant voile de feu violet scintillant se matérialise. Un côté du mur, au choix du lanceur, émet des pulsations de chaleur infligeant 2d4 points de dommages dus au feu aux créatures situées à moins de 3 m et 1d4 points à celles situées de 3 à 6 m. Le mur inflige ces dommages lorsqu'il apparaît et au tour du lanceur à chaque Round, à chaque créature dans la zone. De plus, le mur inflige 2d6 points de dégâts de feu plus 1 point par niveau à toutes les créatures passant à travers.

Ces dégâts sont doublés contre les morts-vivants.

Le mur peut prendre la forme d'une lame de 6 m de long par niveau, ou d'un anneau de 1m50 de rayon par niveau. Il peut être plus petit si le lanceur le désire. Sa hauteur peut atteindre jusqu'à 6 m (au choix du lanceur et/ou dans la limite de la hauteur de plafond).

Si le lanceur matérialise le mur sur des créatures, elles subiront les mêmes dommages que si elles le traversaient ; toutefois une Sauvegarde Contre les Sorts réussie infligera des dégâts réduits, comme si elles étaient à 3 m du mur.

En restant concentré, le lanceur peut maintenir le mur indéfiniment (avec une limite raisonnable liée à l'endurance), il peut aussi le maintenir sur une durée standard de 1 Round par niveau sans concentration, à son choix.

Mur de Fer

Magicien 6	Portée:	27 m
	Durée:	permanent

Ce sort matérialise un **mur de fer** de forme plane et verticale. Le mur est constitué d'une section carrée de 3×3 m au plus, de 2,5 cm d'épaisseur, par niveau. Si le lanceur le désire, le mur peut se rattacher à tout matériau non-vivant environnant si sa surface est suffisante. À sa création, le mur ne peut pas occuper le même espace qu'une créature ou un objet. Il est toujours plat, bien que ses bords puissent épouser les surfaces en contact, et il doit toujours reposer sur le sol.

Le lanceur peut augmenter son épaisseur en réduisant proportionnellement sa surface ; par exemple doubler sa surface réduira de moitié son épaisseur. Cette dernière ne peut jamais être inférieure à 2,5 cm. Le lanceur peut créer un mur vertical sans qu'il soit ancré au sol, de telle façon qu'il puisse être basculé afin d'écraser toute créature située dessous. Le mur a 50 % de chance de tomber d'un côté ou de l'autre s'il est laissé ainsi en équilibre, sans action extérieure ; des créatures peuvent tenter de le faire tomber dans une direction. Il faut qu'elles aient une Force de 13 ou plus (ou 4 Dés de vie ou plus) ou bien qu'elles s'y mettent à plusieurs (si la règle optionnelle des jets de caractéristiques est utilisée, un jet de Force à -3 suffira à le renverser). Les créatures ayant la place pour éviter d'être écrasées de la sorte doivent réussir une Sauvegarde contre les Effets Mortels (avec leur modificateur de Dextérité). Toute créature de la taille d'un ogre ou plus petite échouant subira 10d6 points de dommages. Le mur ne peut pas écraser de créatures plus grandes.

Comme tout mur en fer, il est sujet à la rouille, la perforation, et autres phénomènes naturels.

Mur de Lames

Clerc 6 Portée: 27 m
 Durée: 1 Round/Niv

Ce sort conjure un mur rectiligne de lames tournoyantes d'une longueur de 20 m par niveau, ou un mur circulaire d'un rayon de 1m50 tous les deux niveaux. Chacune de ces formes fera 6 m de haut au plus (en fonction de l'espace disponible). Toute créature qui traverse le mur subira 1d6 points de dommages par niveau (avec un maximum de 15d6), une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie les divisera par deux.

Si le sort cible l'emplacement de créatures, elles subiront des dommages comme si elles le traversaient. Elles pourront aussi essayer de l'éviter en réussissant une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Un **mur de lames** donne un couvert de +4 à la Classe d'Armure contre les attaques le traversant.

Mur de Pierre

Magicien 5 Portée: 4m50/Niv
 Durée: permanent

Ce sort matérialise un mur de roches attenant à une paroi naturelle rocheuse. Le mur est une section carrée de 3 × 3 m, d'une épaisseur de 30 cm par niveau. Le lanceur peut décider de doubler la surface en divisant proportionnellement son épaisseur. On ne peut pas le créer sur le même emplacement qu'une créature ou un objet.

Le lanceur peut façonner le mur comme il l'entend. Il n'a pas besoin d'être vertical, ni reposer sur une quelconque fondation solide ; malgré tout il doit se mélanger et être solidement jointé à de la pierre déjà existante. Il permet de faire un pont au-dessus d'un gouffre, par exemple, ou créer une rampe. Pour cet usage, s'il est plus long que 6 m, le mur doit être en voûte et étayé, réduisant sa surface utile par 2. Le mur peut être grossièrement taillé pour façonner des remparts, créneaux et assimilés en réduisant la surface comme ci-dessus.

On peut le détruire comme tout mur de pierre, par un sort de **désintégration** ou des moyens plus conventionnels, en le cassant ou l'ébréchant.

Il est difficile mais possible d'enfermer un adversaire en mouvement dans ou sous un mur de pierre, en supposant que sa forme le permette. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie lui évitera d'être capturé.

Nuée d'Insectes

Clerc 5 Portée: 90+9 m/Niv
 Durée: 1 Round/Niv

Ce sort invoque une nuée de criquets tous les trois niveaux, pour un maximum de 6 nuées au 18^{ème} niveau. Se reporter au chapitre Monstres p62, **nuée d'insectes**, pour connaître ses effets. Chaque nuée invoquée doit être adjacente à une autre, afin de créer une zone continue. Ce sort peut cibler l'emplacement de créatures vivantes, qui se feront attaquer. La nuée invoquée restera stationnaire.

Œil du Mage

Magicien 4 Portée: 73 m
 Durée: 6 Tours

Ce sort crée un « œil » magique au travers duquel le Magicien peut voir. L'œil dispose de la Vision nocturne (p42) mais sinon dispose de la même vue que le lanceur. Il peut être matérialisé en n'importe quel endroit dans le champ visuel de ce dernier, jusqu'à 72 m de portée. Il pourra par la suite se déplacer de 12 m par Round sur les instructions du lanceur, mais il ne peut pas aller au-delà de la portée maximale du sort.

Il ne peut pas traverser d'objet solide, mais grâce sa taille réduite (celle d'un œil humain), il peut se glisser dans de petits trous de 3 cm de diamètre.

Le lanceur doit être concentré pour utiliser l'œil.

Orientation

Clerc 6 Portée: contact
 Durée: 1 Tour/Niv

La cible de ce sort saura quel est le chemin le plus court et le plus direct vers une destination de son choix. Il faut tout de même qu'elle en ait une connaissance préalable ; que ce soit parce qu'elle y est déjà allée ou qu'elle en ait eu une description précise. Savoir le nom de cet endroit (s'il en a un) est suffisant pour que ce sort fonctionne.

Le point de destination peut se trouver en extérieur ou en sous-sol. **Orientation** fonctionne sur les lieux, mais ne s'applique pas aux créatures ou aux objets. De plus, la destination doit être dans le même Plan d'existence que celui du lanceur au moment de l'invocation.

Ce sort donne à la cible la sensation de savoir exactement où elle va pour atteindre son objectif, lui indiquant au bon moment le chemin à suivre et les actions à faire pour avancer. Par exemple, elle saura instinctivement où est la porte secrète et connaîtra le mot de passe pour l'ouvrir.

Le sort cessera quand la destination est atteinte ou quand sa durée expire, selon de ce qui arrive en premier.

Parler aux Animaux

Clerc 2 Portée: spéciale
 Durée: 1 Tour/4 Niv

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec un animal unique (géant ou de taille normale, mais ni magique ni monstrueux) qu'il peut voir et qui peut l'entendre. Il peut sélectionner un animal différent par Round. Le sort n'influe pas sur la réaction de la cible ni sur son attitude envers le lanceur ; le MJ peut lancer un jet de Réaction standard pour déterminer le comportement de l'animal.

Des animaux intelligents peuvent parler de manière évasive et détournée, alors que les plus stupides auront plutôt des propos ineptes et obscurs. Par contre, un animal amical envers le lanceur sera enclin à lui rendre service ou à lui accorder des faveurs.

Parler aux Monstres

Clerc 6 Portée: spéciale
Durée: 1 Tour/5 niv

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec un monstre ciblé qu'il peut voir et qui peut l'entendre. Il peut sélectionner un monstre différent par Round. Les autres monstres capables de comprendre la langue parlée par la cible (s'il y en a) peuvent aussi comprendre le lanceur. Le sort n'influe pas sur la réaction des créatures choisies ni sur leur attitude envers le lanceur ; le MJ peut lancer un jet de Réaction standard pour déterminer le comportement du monstre.

Des monstres intelligents peuvent parler de manière évasive et détournée, alors que les plus stupides auront plutôt des propos ineptes et obscurs. Par contre, un monstre amical envers le lanceur pourra plutôt décider de lui rendre service ou de lui accorder des faveurs.

Les créatures artificielles, les morts-vivants, les créatures végétales, ainsi que toutes les créatures dénuées d'intellect ne sont pas affectées par ce sort.

Parler aux Morts

Clerc 3 Portée: 3 m
Durée: 3 Rounds/Niv

Ce sort redonne un semblant de vie et d'intellect à une dépouille, la rendant capable de répondre à une ou plusieurs questions posées par le lanceur (une question est autorisée tous les 2 niveaux). Les questions non posées sont perdues si la durée du sort expire. Les connaissances du corps sont limitées à ce qu'il savait de son vivant, incluant les langages parlés (s'il en maîtrisait). Les réponses sont souvent brèves, cryptiques, ou répétitives.

Si la dépouille a déjà été sujette à ce sort la semaine précédente, cette instance échoue. Le corps doit de plus être à peu près intact pour qu'il réponde, peu importe quand la mort a eu lieu, et avoir au moins une bouche pour s'exprimer. Un corps endommagé pourrait donner des réponses incomplètes ou partiellement correctes.

En réalité ce sort ne permet pas au lanceur de parler à la personne (son âme est partie), mais plutôt de raviver les souvenirs et connaissances qui furent enregistrées dans son corps de son vivant. Cependant, le corps ne pourra pas « apprendre » de nouvelles informations, et de fait, ne peut même pas se rappeler avoir été questionné.

Ce sort ne fonctionne pas si le corps a été changé en mort-vivant.

Parlers aux Plantes

Clerc 4 Portée: 6 m
Durée: 1 Tour

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec des plantes normales ou des créatures végétales. Comme la perception de leur environnement est limitée, elles ne pourront donner que des informations relatives à ce qui se trouve à leur proximité ; elles ne pourront donc pas donner (ni reconnaître) de descriptions détaillées sur des créatures ou répondre à des questions sur des sujets situés au-delà.

Le sort ne change pas l'attitude que pourrait avoir la plante envers le lanceur ; toutefois, les plantes normales communiquent aisément avec lui, car elles n'ont rien d'autre de plus urgent à faire. Les plantes intelligentes sont plus circonspectes et évasives, se comportant comme tout autre monstre. Si une créature végétale est amicale envers le lanceur, elle aura tendance à lui rendre service ou lui accorder des faveurs. Pour les plantes normales, plutôt statiques, il leur sera plus facile de répondre à des questions que de réellement rendre un « service ».

Passe-Muraille

Magicien 5 Portée: 9 m
Durée: 3 Tours

Passe-muraille ouvre un passage à travers un mur fait de bois, de plâtre, de pierre, mais pas de métal ou d'autres matériaux aussi durs. L'ouverture est profonde de 3 m, plus 3 m supplémentaires par 3 niveaux au-delà du 9^{ème} (donc 6 m au 12^{ème}, 9 m au 15^{ème}, 12 m au 18^{ème}). Si l'épaisseur du mur est plus grande que le tunnel créé, il sera obturé et ne débouchera pas. Plusieurs **passes-murailles** peuvent être chaînés pour franchir les plus grandes épaisseurs. Quand le sortilège s'arrête (à cause de sa durée propre, d'une **dissipation de la magie**, ou du bon vouloir du lanceur), toute créature se trouvant encore dans le passage sera éjectée à sa sortie la plus proche.

PES Perception Extra Sensorielle

Magicien 2 Portée: 18 m
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort permet au lanceur de deviner les pensées d'une ou plusieurs cibles à portée. Le lanceur indique une direction, et doit alors se concentrer pendant un Tour pour les « entendre ». À chaque Tour, il peut choisir une autre direction. Il peut également arrêter d'écouter, puis reprendre plus tard, tant que le sort est effectif. La cible ne sait normalement pas qu'elle est espionnée de la sorte.

Le sort est bloqué par de la roche épaisse d'au moins 5 cm ou d'une fine couche d'or. Les créatures mort-vivantes ainsi que les créatures artificielles telles que les golems sont immunisées.

Protection contre le Mal* (Protection contre le Bien)

Clerc 1, Magicien 1 Portée: contact
 Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort protège une créature contre les attaques venant de créatures maléfiques, le contrôle mental, et les invocations. Une barrière magique entoure la cible sur 30 cm et bouge avec elle, et confère trois avantages.

Premièrement, la cible obtient un bonus de +2 à sa Classe d'Armure et +2 aux Sauvegardes. Ces bonus s'appliquent contre les attaques ou les effets venant de créatures maléfiques (charge au MJ de définir précisément ce terme).

Deuxièmement, la barrière empêche toute tentative de posséder la cible (comme **écrin des âmes**), ou d'exercer toute forme de contrôle mental (comme les sorts ou effets de **charme**). La barrière n'empêche pas ces effets d'être lancés, mais les annulera pendant la durée de la **protection contre le mal** : si cette dernière cesse alors ces effets pourront agir sur la cible. De façon similaire, la barrière n'annule pas une possession qui contrôlerait déjà une cible.

Troisièmement, ce sort protège sa cible de tout contact physique avec une créature d'invocation (qu'elle soit maléfique ou non). Ce qui impliquera que les attaques de telles créatures utilisant leurs armes naturelles échoueront, et ces créatures reculeront si elles doivent toucher une cible protégée. Ce type de protection sera néanmoins annulé si la cible tente elle-même d'attaquer des créatures invoquées ou si elle force la barrière pour les contacter.

L'inverse de ce sort est **protection contre le bien**. Il fonctionne comme décrit ci-dessus, affectant les créatures « bénéfiques » à la place des maléfiques.

Pétrification* (Pierre en Chair)

Magicien 6 Portée: 9 m/Niv
 Durée: permanent

Ce sort change la cible ainsi que tout l'équipement qu'elle porte en une statue inerte et dénuée de conscience. Une Sauvegarde contre la Pétrification bloque le sort. Si la statue créée est endommagée ou cassée, la cible (si jamais elle recouvre son état originel) subira des blessures ou des difformités équivalentes. Seules des créatures faites de chair sont affectées par ce sortilège.

Le sort inverse, **pierre en chair**, agit comme un contre-sort à **pétrification**, faisant revenir la créature à son état d'origine. Il n'aura cependant aucun effet sur de la pierre qui ne résulte pas du sort **pétrification** ou d'un effet de pétrification équivalent (comme le regard d'une méduse).

Polymorphisme

Magicien 4 Portée: soi-même
 Durée: 1 heure/Niv

Ce sort permet au lanceur de changer sa forme pour celle d'une autre créature vivante source, qui ne peut pas avoir plus de Dés de vie que le niveau du jeteur de sort, ni être éthérée ou gazeuse.

Le lanceur acquiert les capacités et caractéristiques physiques de la source mais pas les mentales. Il copie aussi les attaques physiques mais pas les capacités spéciales, supra-naturelles ou magiques. Par exemple, copier un dragon confère ses attaques physiques comme la morsure, griffure ou coup de queue, mais pas son souffle enflammé qui est une attaque spéciale. Le lanceur reste transformé durant une heure par niveau, ou plus tôt s'il le désire.

S'il est tué, il reprend sa forme originelle.

Portail Dimensionnel

Magicien 4 Portée: 3 m
 Durée: instantané

Ce sort permet de transférer le lanceur ou bien une unique créature à portée, en n'importe quel point dans un rayon de 60 m + 6 m par niveau. La cible se matérialise au point choisi, que le lanceur l'ait en visuel ou ait juste estimé sa direction et sa distance. Une cible non consentante peut Sauvegarder Contre les Sorts pour éviter le transfert. Ce que porte la cible sera déplacé avec elle, ce qui inclut un autre personnage si la cible est capable de le porter. Choisir un point de destination à l'intérieur d'un matériau solide fait automatiquement échouer le sort.

Projectile Magique

Magicien 1 Portée: 30+3 m/Niv
 Durée: instantané

Ce sort projette du bout du doigt du lanceur un rai d'énergie magique qui frappera inmanquablement une cible même partiellement visible ; et lui inflige 1d6+1 points de dommages. Il n'est pas possible de viser une partie spécifique de la cible. Les objets inanimés ne peuvent pas être endommagés par ce sort.

Tous les trois niveaux après le premier ajoute, un projectile supplémentaire, soit deux au niveau 4, trois au niveau 7, etc. Le maximum est de 5 projectiles au niveau 13 et au-dessus. Si le lanceur tire plusieurs projectiles, il peut cibler une ou plusieurs créatures, mais il doit les choisir avant de déterminer les dommages.

Projection

Magicien 6 Portée: 73 m
 Durée: 6 Tours

Ce sort crée une illusion très réaliste qui duplique le lanceur. Cette copie intangible lui ressemble, a la même odeur et produit les mêmes sons que lui, en plus d'en dupliquer les faits et gestes (incluant les paroles). Tout sort lancé semble venir de cette copie, pas du lanceur ; leurs portées se mesurent néanmoins toujours à partir de celui-ci.

Une ligne de vue doit être maintenue entre les deux, sinon le sort cesse. **Portail dimensionnel**, **téléportation**, ou autre sort similaire qui rompt cette ligne dissipe aussi la copie. Si le lanceur se retrouve engagé en combat, le sort se rompra également.

Ce sort ne donne pas au lanceur de capacité sensorielle particulière ; par exemple il ne pourra pas « voir » ce que verra sa copie si celle-ci est placée à un endroit qui lui est inaccessible.

Protection contre les Projectiles

Magicien 3 Portée: soi-même
 Durée: 1 Tour/Niv

Le lanceur est complètement protégé contre les petits projectiles non-magiques. Il ne fonctionne pas contre une flèche magique, un rocher catapulté, ou autre de même genre, mais les flèches standards, cailloux, dagues lancées, carreaux d'arbalète, etc. seront bloqués. Notez que les projectiles normaux tirés d'un arc magique, par exemple, compteront comme des projectiles magiques dans le contexte de ce sort.

Purifier les Aliments

Clerc 1 Portée: 3 m
 Durée: instantané

Ce sort rend comestible toute nourriture avariée, moisie, empoisonnée ou plus généralement impropre à la consommation ; de même l'eau deviendra pure et potable. Ce sort n'empêchera pas ces aliments de se dégrader ou de pourrir naturellement par la suite.

De l'eau, de la nourriture, ou un liquide ayant reçu une malédiction deviendra avarié et non consommable si ce sort est lancé dessus.

Purifier les aliments n'a pas d'effet sur les créatures de tout type ni sur les potions magiques.

Quête* (Rédemption)

Clerc 5 Portée: 1m50/Niv
 Durée: spécial

La Quête commande par magie à une créature afin qu'elle réalise une tâche ou qu'elle stoppe une action en cours, au choix du lanceur. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur pour que le sort soit effectif. Bien qu'un tel ordre ne puisse pas forcer la créature à se suicider, ou effectuer une action qui la mène au même résultat, le lanceur peut faire n'importe quelle requête.

Une Sauvegarde Contre les Sorts réussie permettra de résister à l'effet. Néanmoins, la cible pourrait décider d'accepter l'ordre, comme une sorte de marché conclu avec le lanceur pour honorer un service.

La créature devra suivre les instructions données jusqu'à avoir exécuté l'ordre, peu importe le temps que cela prendra.

Si une requête ne peut jamais être terminée quelles que soient les actions entreprises par la cible pour y parvenir, le sort reste actif au maximum un jour par niveau.

Une créature ensorcelée un tant soit peu intelligente pourrait subvertir les instructions aux dépens du lanceur, au choix du MJ.

Pour chaque 24 h où la cible est empêchée de répondre à la quête, elle subira 3D6 points de dommages.

Une **quête** (et tous ses effets dérivés) peut être annulée par une **conjuración** jetée par un autre jeteur de sorts ayant au moins 2 niveaux de plus que le l'initiateur de la quête, ou par un **souhait**, et par le sort inverse de **quête**, **rédemption**.

Dissiper la magie n'affecte pas une **quête**.

Reflets

Magicien 2 Portée: soi-même
 Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort crée des illusions dupliquant l'image du lanceur. Elles se déplacent et se traversent mutuellement autour et avec le lanceur, empêchant complètement de pouvoir distinguer qui est qui. Un total de 1d4 images plus 1 tout les 3 niveaux (avec un maximum de 8) peuvent être générées de la sorte. Ces clones semblent sortir du corps du lanceur et se déplacent en groupe avec lui. Ils imitent ses faits et gestes, en faisant semblant de jeter des sorts, boire des potions, léviter, tout comme il pourrait le faire lui-même. Ils lui ressemblent traits pour traits.

Les ennemis qui essaient d'attaquer ou de jeter des sorts sur le lanceur toucheront toujours une image à la place, et elle sera détruite que l'attaque soit réussie ou non ; un sort aura le même effet, et aucune Sauvegarde ne sera lancée. Les sorts ayant une aire d'effet ne ciblent pas

directement le lanceur, donc les images sembleront affectées comme lui le serait ; par exemple si le lanceur est la cible d'une **boule de feu**, toutes les images sembleront brûlées, comme le lanceur.

Régénération

Clerc 6 Portée: contact
Durée: permanent

Ce sort fait repousser sur la cible un membre amputé (doigt, orteil, main, pieds, bras, jambe ou même tête d'une créature multi-têtes), os brisé ou organe endommagé. À partir du lancement du sort, la régénération sera complète en 1 Round si les membres sectionnés touchent encore la créature. Sinon, il faudra un Tour entier pour que le membre repousse complètement.

Ce sort fait également récupérer 3d8 Points de vie. La **régénération** n'a aucun effet sur les créatures non-vivantes (comme les morts-vivants) ou artificielles (comme les golems).

Réincarnation

Magicien 6 Portée: contact
Durée: instantané

Ce sort permet au lanceur de faire revenir un personnage ou une créature humanoïde dans un autre corps, seulement si la mort est survenue moins de 7 jours avant, et si l'âme du défunt est libre et désire revenir. Dans le cas contraire le sort ne fonctionne pas.

Le sort agit dès que le lanceur touche une portion de la dépouille de la cible, peu importe son état, et même s'il n'en subsiste qu'un morceau. Il faut cependant qu'elle ait fait partie du corps au moment de la mort.

Jeter un dé pour déterminer en quelle créature la cible se réincarne, selon la table suivante :

d%	Incarnation
01–02	Gobelours
03–17	Nain
18–28	Elfe
29	Gnoll
30–39	Gnome
40–44	Gobelin
45–63	Halfelin
64–88	Humain
89–92	Kobold
93	Homme lézard
94–98	Orc
99	Troglodyte
100	Autre (choix du MJ)

Comme la cible revient dans un tout nouveau corps, toutes les affections physiques et maladies qu'elle a pu subir disparaissent. La magie du sort crée un corps de jeune adulte qui recevra l'âme réincarnée, à partir des éléments naturels environnants. La procédure prendra 1 heure pour s'achever. Quand le corps est prêt, l'âme de la cible se réincarne. La majorité des souvenirs de sa précédente vie lui reviendront. Sa Classe est inchangée, tout comme son Intelligence, sa Sagesse, et son Charisme. Sa Force, Dextérité et Constitution sont déterminées aux dés. Si une caractéristique dépasse les valeurs autorisées à sa nouvelle forme, le MJ les réajustera à la hausse ou à la baisse, en fonction. Le niveau (ou Dé de vie) est réduit de 1 ; c'est une réelle réduction, pas un niveau négatif, et ne peut pas être sujet à une **restauration** par la magie. Jeter un Dé de vie et le soustraire des Points de vie du personnage ; le résultat constitue les Points de vie de la nouvelle forme. Si la cible était du 1^{er} niveau, son nouveau score de Constitution est réduit de 2 en lieu et place de la réduction des Points de vie.

Un personnage transformé en mort-vivant ou tué par un effet mortel ne peut se réincarner. Les créatures artificielles, les élémentaires, et les morts-vivants ne peuvent pas être réincarnés, ni les créatures décédées de mort naturelle.

La créature réincarnée gagne les capacités associées à sa nouvelle forme, incluant son Mouvement et vitesse, armure et attaques naturelles, capacités extraordinaires et autres, mais ne parle pas les langues connues normalement par cette incarnation.

Relever les Morts* (Tuer les Vivants)

Clerc 5 Portée: contact
Durée: instantané

Ce sort fait revenir à la vie un humain, semi-humain ou une créature humanoïde décédé depuis moins de 1 jour par niveau. De plus, l'âme du défunt doit être libre et désireuse de revenir, dans le cas contraire ce sort ne fonctionne pas.

Revenir d'entre les morts est une épreuve difficile et a un prix à payer : la cible perd *définitivement* un niveau ainsi que les avantages gagnés par ce niveau. Il perd donc 1 Dé de vie et revient aux points d'expérience initiaux du niveau précédent. S'il était déjà au niveau 1, il perd 1 point de Constitution à la place, si cela fait tomber le score à 0 alors cette créature ne peut pas être ressuscitée.

Cette perte de niveau, Dé de vie, ou Constitution ne peut être réparée par aucun moyen, mais le personnage pourra remonter en niveaux en progressant normalement.

Noter que le personnage ayant préparé des sorts avant de mourir les perdra en revenant à la vie. De plus, ses Points de vie seront égaux à ses Dés de vie (avant régression).

Les poisons et maladies seront guéris par l'effet du sort, sauf les maladies de source magique et les malédictions. Même si ce sort soigne les blessures et dommages létaux de toutes sortes, le corps de la créature relevée doit être entier. Sinon, les parties manquantes le resteront. Aucun équipement ou possession ne sera affecté par ce sort.

Une créature qui est devenue mort-vivante ne peut pas être relevée. Les élémentaires et les créatures artificielles non plus, ni les créatures mortes de vieillesse.

Le sort opposé, **tuer les vivants**, tuera instantanément la créature touchée (qui peut être de toute sorte, pas seulement un humain, semi-humain ou une créature humanoïde) à moins de réussir une Sauvegarde Contre les Sorts. En ce cas, le sort infligera 2D6 points de dommages à la place. Un jet d'attaque est requis pour utiliser ce sort en combat.

Résistance au Froid

Clerc 1 Portée: contact
Durée: 1 Round/Niv

Cette protection octroie temporairement à une créature l'immunité contre le froid. La cible est insensible aux froids mineurs (comme un froid hivernal sans vêtement adéquat). Contre des températures sensiblement plus basses (comme un souffle de dragon blanc), elle gagne un bonus de +3 sur les Sauvegardes associées, et les dommages infligés contre de telles attaques sont divisés par deux (arrondi au supérieur).

Résistance au Feu

Clerc 2 Portée: contact
Durée: 1 Round/Niv

Cette protection octroie temporairement à une créature l'immunité contre le feu et la chaleur. La cible est insensible aux faibles chaleurs et feux (comme des flammes normales). Contre des températures plus élevées (comme une **boule de feu**), un bonus de +3 est octroyé sur les Sauvegardes associées, et les dommages infligés par des attaques basées sur ces éléments sont divisés par deux (arrondi au supérieur).

Restauration

Clerc 6 Portée: contact
Durée: permanent

Chaque invocation de ce sort retire un niveau négatif sur une créature souffrant de **drain d'énergie**. Au 16^{ème} niveau, 2 niveaux sont regagnés. Voir les règles sur le drain d'énergie au chapitre Rencontres p58, pour plus de détails.

Alternativement, ce sort peut servir à récupérer des points de caractéristique. Si la perte est temporaire, la cible regagne immédiatement 1d4 points, et 1 point si la perte est permanente.

Restauration ne permet pas de regagner de niveau suite à une mort (comme décrit par le sort de **relever les morts**).

Révéler la Vérité

Clerc 5 Portée: contact
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort confère à une cible la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Elle voit à travers les ténèbres d'origines magiques ou pas, repère les portes secrètes et la position originelle des objets ou des créatures qui ont été déplacés, voit au travers de déguisements normaux ou magiques et des illusions, voit normalement les objets ou les créatures invisibles, révèle la forme originelle de toutes les choses métamorphosées, changées ou transmutées. La portée pour **révéler la vérité** est de 36 m.

Révéler la vérité, toutefois, ne pénètre pas dans les objets solides, et ne donne pas une vision de type rayons X ou assimilée. Il n'annule pas la dissimulation, incluant celle causée par des brouillards ou équivalent. De plus, l'effet du sort ne peut pas être amélioré par une magie connue, donc on ne peut pas utiliser **révéler la vérité** à travers une **boule de cristal** ou en conjonction avec **clairvoyance**.

Soins Avancés* (Infliger des Blessures Graves)

Clerc 4 Portée: contact
Durée: instantané

Ce sort fonctionne comme la **guérison des blessures légères**, excepté qu'il guérit 2d6 points de dommages plus 1 point par niveau. Son inverse, **infliger des blessures graves**, agit comme **infliger des blessures légères**, en causant 2d6 + le niveau du lanceur en points de dégâts.

Soin de la Cécité

Clerc 3 Portée: contact
Durée: instantané

Avec ce sort le lanceur peut guérir une créature souffrant de cécité temporaire causée par une blessure ou des sorts comme **lumière** ou **lumière continue**. Les cécités causées par une malédiction ne peuvent pas être guéries par ce biais.

Soin des Maladies*

Clerc 3 Portée: contact
 Durée: instantané

Ce sortilège guérit les maladies et détruit d'éventuels parasites dont souffre la cible. Certaines maladies spéciales ne peuvent pas être guéries par ce sort, ou bien requerront un lanceur de niveau élevé (ou plus élevé que celui qui a causé la maladie).

Note : ce sort n'empêche pas une réinfection après une nouvelle exposition à la même maladie.

Soins Légers* (Infliger des Blessures Légères)

Clerc 1 Portée : contact
 Durée: instantané

Le lanceur guérit 1d6+1 Points de vie sur une créature vivante en lui apposant une main sur une partie du corps.

La forme inverse, **infliger des blessures légères**, cause 1d6+1 dommages à une créature, à condition de réussir un jet d'attaque.

Ce sort fonctionne à l'envers sur les morts-vivants ; ils sont blessés par le **soin** et réciproquement.

Sommeil

Magicien 1 Portée: 27 m
 Durée: 5 Rounds/Niv

Ce sort plonge plusieurs créatures ayant 3 Dés de vie ou moins dans un sommeil magique. Celles qui ont au moins 4 Dés de vie ne sont pas affectées. Le lanceur choisi le point d'origine de ce sort (dans la limite de sa portée) : les créatures dans un rayon de 9 m autour de ce point sont touchées si elles échouent leur Sauvegarde Contre les Sorts.

Les créatures endormies sont sans défense, les gifler ou les blesser peut les réveiller, mais pas les bruits normaux. Ce sort n'affecte pas les créatures inconscientes, artificielles, ou mort-vivantes, même si elles sont dans son rayon d'action.

À l'expiration de l'effet, les victimes se réveillent immédiatement ; néanmoins, si elles sont confortablement installées et que l'environnement est calme, elles pourraient continuer à dormir normalement au choix du MJ.

Sort de Mort

Magicien 6 Portée: 73 m
 Durée: instantané

Ce sort tue un équivalent de 3d12 Dés de vie ou niveaux de créatures situées dans une sphère de 9 m de rayon, dont le centre est choisi par le lanceur (dans la limite de la portée). Les points en excès sont perdus. Chaque créature affectée peut Sauvegarder contre les Effets Mortels ; ceux qui échouent meurent sur le champ. Les créatures de niveau 8 ou plus sont immunisées contre ce sort, tout comme les morts-vivants, les créatures artificielles, et les autres « créatures » qui ne sont pas réellement vivantes.

Source

Clerc 4 Portée: 3 m
 Durée: permanent

Ce sort fait apparaître 4 litres d'eau potable par niveau. Noter qu'un récipient doit être disponible pour contenir l'eau au moment de l'invocation. L'eau créée est aussi pure que de l'eau de source.

Note : le poids de l'eau est de un kg par litre, à considérer pour l'encombrement.

Sphère de Confinement

Magicien 6 Portée: rayon de 3 m
 Durée: 1 Tour/Niv

Toute magie est annulée dans un rayon de 3 m autour du lanceur pendant la durée du sort. Les attaques magiques ne pourront pas affecter le lanceur. Les objets magiques et les sorts ne fonctionnent plus dans l'aire d'effet, empêchant de fait le lanceur de pratiquer la magie pour la durée du sort.

Stupidité

Magicien 5 Portée: 55 m
 Durée: permanent

Si la créature ciblée rate une Sauvegarde Contre les Sorts, ses scores d'Intelligence et de Charisme tombent à 1. De plus, elle est incapable de lancer des sorts, de comprendre les langues, ni même de communiquer de façon cohérente. La victime se souvient de ses amis, peut les suivre et les défendre si besoin. Elle reste dans cet état jusqu'à ce qu'un sort de **guérison** annule les effets.

Une créature ciblée capable de jeter des sorts de Magicien subit un malus de -4 sur sa Sauvegarde contre ce sort.

Télékinésie

Magicien 5

Portée: soi-même

Durée: 3 Tours

Ce sort permet au lanceur de déplacer des objets ou des créatures simplement en se concentrant. Leur poids ne peut dépasser 25 kg par niveau, leur vitesse 6 m par Round. Une créature peut annuler l'effet sur elle-même ou sur un objet qu'elle porte ou qu'elle tient, en réussissant une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Le lanceur doit rester concentré pour utiliser ce pouvoir, ne pas se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement normal (sans courir), ni réaliser une attaque ou jeter un sortilège. S'il relâche sa concentration intentionnellement ou non, il peut réutiliser ce pouvoir le Round suivant, mais la cible sera autorisée à faire une nouvelle Sauvegarde.

Téléportation

Magicien 5

Portée: soi-même

Durée: instantané

Ce sort transporte instantanément le lanceur vers une destination cible de son choix, située jusqu'à 160 km par niveau, et uniquement dans son Plan actuel. Il peut emmener des objets ou des créatures n'excédant pas 150 kg plus 50 kg par niveau au-dessus du 10^{ème}. Le lanceur doit être à leur contact (bien qu'une créature puisse elle-même en contacter une autre pour former une chaîne, tant qu'au moins une touche le lanceur). Une créature ne souhaitant pas être transportée fait une Sauvegarde Contre les Sorts pour résister, et le lanceur doit aussi réussir un jet d'attaque pour la toucher. De même, une créature peut faire une Sauvegarde Contre les Sorts pour empêcher qu'un objet en sa possession ne soit téléporté.

Le lanceur doit avoir clairement en tête la localisation ainsi que l'agencement du point de destination. Plus l'image mentale est précise, plus les chances de l'atteindre sont grandes. Les lieux à forte concentration d'énergie magique rendent la téléportation plus hasardeuse, voire impossible.

Pour estimer les chances de succès, jeter 1d100 et consulter la table suivante. Les termes utilisés sont décrits après.

Familiarité	Sur cible	À côté	Endroit similaire	Raté
Très familier	01–97	98–99	100	—
Étudié attentivement	01–94	95–97	98–99	100
Vu occasionnellement	01–88	89–94	95–98	99–100
Vu une fois	01–76	77–88	89–96	97–100
Mauvaise destination	—	—	81–92	93–100

Familiarité :

« **Très familier** » est un endroit où le lanceur est allé très souvent et où il se sent chez lui.

« **Étudié attentivement** » est un endroit que le lanceur connaît bien, soit parce qu'il le voit en ce moment, qu'il y est souvent allé, ou grâce à d'autres moyens (**Boule de Cristal**, divination) qui lui ont permis d'étudier l'endroit pendant au moins 1 heure.

« **Vu occasionnellement** » est un endroit que le lanceur a vu plus d'une fois mais qui ne lui est pas très familier.

« **Vu une fois** » est un endroit que le lanceur n'a déjà vu qu'une seule fois, potentiellement grâce à la magie.

« **Mauvaise destination** » est un endroit qui n'existe pas vraiment, comme un endroit connu autrefois mais qui a disparu ou qui a été tellement altéré qu'il n'est plus familier. Pour un jet tiré sur cette ligne, utiliser 1d20+80.

Interprétation des résultats :

« **Sur cible** » : le lanceur apparaît exactement là où il voulait.

« **À côté** » : le lanceur apparaît en sûreté à une distance et dans une direction aléatoire de l'endroit ciblé. La distance à la cible est 1d10 × 1d10 % de la distance totale qu'il fallait parcourir depuis l'origine. La direction est tirée au hasard.

« **Endroit similaire** » : le lanceur termine sa course en un endroit visuellement et thématiquement identique à l'endroit ciblé, qui se trouve au plus près de ce dernier et dans la portée du sort. Si un tel endroit n'existe pas, le sort échoue simplement.

« **Raté** » : le lanceur et les autres passagers téléportés avec lui sont secoués, et reçoivent 1d10 points de dommages ; un nouveau dé est lancé dans la table pour voir où ils atterrissent (utiliser 1d20+80). Cette même procédure est effectuée pour chaque résultat « raté ».

Tempête de Glace

Magicien 4

Portée: 90+9 m/Niv

Durée: 1 Round

Ce sort déclenche une pluie d'énormes grêlons qui vont tomber pendant un Round entier, infligeant 5d6 points de dommages à chaque créature présente dans un cercle de 6 m de rayon autour du point ciblé ; une Sauvegarde réussie Contre les Sorts divise les dommages par deux. **Tempête de glace** emplit un volume de 12 m de haut au-dessus du point ciblé, donc les créatures situées au-dessus de cette hauteur ne seront pas touchées.

Un malus de -20 % s'applique à tout jet d'Écoute effectué pendant la durée de ce sort, et les mouvements terrestres se feront à mi-vitesse. À expiration du sort, la grêle disparaît, ne laissant aucune trace autre que les dommages provoqués.

Toute créature naturellement résistante au froid ne subira que la moitié des dommages (ou un quart si la Sauvegarde est réussie).

Toile

Magicien 2 Portée: 3 m/Niv
 Durée: 2 Tours/Niv

Ce sort crée un enchevêtrement dense de brins solides et collants, emplissant un volume de 216 m³ (équivalent à 8 cubes de 3 m de côté). Les brins sont similaires à des fils d'araignées, en bien plus épais et solides. Cette toile doit être fixée par au moins deux points d'ancrage opposés et suffisamment solides, sinon elle s'écroule sur elle-même et disparaît. En suivant cette restriction, le lanceur peut façonner la toile à la forme de son choix, en tenant compte du volume et de la portée du sort. Le lanceur peut choisir de couvrir un volume plus petit.

Les créatures prises dans la toile seront empêtrées dans ses fibres collantes. Attaquer depuis l'extérieur une créature bloquée dans une toile n'empêtrera pas l'attaquant, sauf si lui-même se déplace à travers.

N'importe qui situé à l'emplacement où le sort est lancé doit faire une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Si elle est réussie, la créature est empêtrée mais pas immobilisée, mais son Mouvement est réduit de moitié. Elle ne pourra alors ni jeter de sort ni lancer d'attaque ; le MJ décidera des autres actions possibles. Dès que la créature sort de la zone d'effet du sort, elle agit à nouveau normalement.

Si la Sauvegarde échoue, la créature est empêtrée et elle ne peut ni se déplacer ni faire aucune autre action physique. Elle peut toujours parler par contre.

Les créatures dotées d'une Force de 13 ou plus (ou de 4 Dés de vie ou plus) peuvent essayer de se libérer : à chaque Tour elles tenteront une Sauvegarde contre les Effets Mortels avec les résultats ci-dessus. Les créatures qui ont raté leur Sauvegarde initiale et dotées d'une Force de 12 ou moins (ou avec moins de 4 Dés de vie) sont prisonnières jusqu'à ce que la durée du sort ne soit atteinte ou bien que la **toile** disparaisse.

Les brins d'une **toile** sont inflammables. Tout feu peut l'embraser et la consumer à raison d'un cube de 3 m de côté par Round ; les flammes se propagent au cube adjacent à chaque Round jusqu'à ce que la **toile** entière soit brûlée, ou que le feu s'éteigne. Toute créature présente dans une **toile** embrasée subit 2d4 points de dégâts dus au feu, mais elle sera libre si elle survit.

Traqueur Invisible

Magicien 6 Portée: 0
 Durée: spécial

Le lanceur invoque un Traqueur Invisible pour accomplir une mission (voir au chapitre Monstres p62 pour les détails). L'invocation persistera jusqu'à ce qu'une **dissipation de la magie** lui soit lancée, qu'il soit abattu, ou que sa tâche soit accomplie. Le MJ devra se familiariser

avec la description de ce monstre quand ce sort est jeté, car ce n'est pas le servant le plus fiable.

Trouver les Pièges

Clerc 2 Portée: 9 m
 Durée: 3 Tours

Ce sort permet au lanceur de détecter différents types de pièges, mécaniques ou magiques. Quand il se trouve à moins de 9 m d'un piège, il distingue une auréole d'une faible lueur bleue-verte à leur emplacement. Le lanceur ne peut néanmoins pas détecter les pièges naturels tels que sables mouvants, gouffres, murs croulants ou rocher instables. Ce sort ne donne pas la connaissance pour les désamorcer, ni en deviner le type ou la nature.

Vision Nocturne Portée: contact
 Magicien 3 Durée: 1 heure/Niv

La cible bénéficie de la Vision nocturne, avec une portée de 18 m, pour la durée du sort. (Voir page 42 pour plus de détails).

Ventriloquie

Magicien 1 Portée: 18 m
 Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort donne l'impression que la voix du lanceur provient d'un autre endroit situé à portée, par exemple d'une statue ou d'une alcôve sombre.

Verrou Magique

Magicien 2 Portée: 6 m
 Durée: permanent

Ce sort verrouille magiquement une porte, un coffre, un portail ciblé. Le seul moyen d'ouvrir un objet ou une porte enchanté de la sorte est de le briser, ou avec l'aide de **dissiper la magie** ou **débloquer**.

Cependant, le lanceur n'est pas affecté par un **verrou magique** qu'il a lui-même lancé, et n'affecte pas non plus les Magiciens qui ont au moins 3 niveaux de plus que lui.

Voir l'Invisible

Magicien 2 Portée: 18 m
 Durée: 1 Tour/Niv

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de distinguer les personnages, créatures ou objets invisibles dans la limite de la portée ; ils lui apparaîtront sous une forme translucide ayant leur aspect.

Vol

Magicien 3

Portée: contact

Durée: 1 Tour/Niv

La cible de ce sort pourra voler à une vitesse identique à son Mouvement terrestre (ajustée par son encombrement). Elle pourra monter à la moitié de cette vitesse, et descendre au double, avec la même Maniabilité que si elle se déplaçait au sol. Voler demande une concentration identique à la marche, ce qui autorise la cible à attaquer ou lancer des sorts normalement. Par contre, il n'est pas

possible de courir ni de charger, ni porter plus que la charge maximale autorisée.

Si le sort devait expirer avec la cible encore en vol, la magie se dissipera lentement, permettant de descendre de 36 mètres par Round pendant 1d10 Rounds. Durant ce laps de temps l'atterrissage se fera en toute sécurité. Au-delà, la cible subira des dommages de chute sur la hauteur restante.

La procédure décrite ci-dessus s'appliquera également si le sort est dissipé de façon anticipée (par un sort de **dissipation de la magie** ou équivalent).

Chapitre 4 : L'aventure

Temps et Distances

Le temps est mesuré en **Tours de jeu** d'une durée approximative de 10 minutes, lors des phases d'exploration. Lors des phases d'actions rapides, essentiellement les combats, l'unité de temps est le **Round**, qui vaut 10 secondes, afin de mieux détailler les actions. Il y a donc **60 Rounds de combat** dans un **Tour de jeu**.

Les distances données dans les règles s'appliquent lorsque les personnages se trouvent dans des endroits clos, comme les donjons et les endroits confinés. **En extérieur**,

il faut multiplier les distances par trois lors du calcul des mouvements, portées des armes et des sorts, etc.

Les mesures des aires d'effets (pour les sortilèges par exemple) sont identiques en intérieur comme en extérieur.

Phase	Temps mesuré en	Durée
Lente, d'exploration	Tour	10 minutes
Rapide, de combat ou d'action	Round	10 secondes

Aventures dans les Donjons

Capacité de charge

Les personnages Humains, les Elfes et les Nains peuvent porter jusqu'à 30 kg, ce qui est considéré comme une charge Légère, ou jusqu'à 75 kg, considéré comme une charge Lourde.

Les Halfelins peuvent porter jusqu'à 25 kg comme charge Légère, et jusqu'à 50 kg comme charge Lourde. Notez que leurs armures pèsent le quart du poids des armures destinées aux autres races.

Ses seuils sont modifiés par la Force du personnage ; chaque modificateur de +1 ajoute 10 % à sa capacité de charge, alors que chaque -1 la réduit de 20 %. Les seuils prenant en compte ces modificateurs sont résumés dans la table des Charges suivante afin d'éviter tout calcul :

Score en Force	Nain, Elfe, Humain		Halfelin	
	Charge légère	Charge lourde	Charge légère	Charge lourde
3	14	34	11	23
4-5	18	43	14	29
6-8	22	54	18	36
9-12	28	68	22	45
13-15	31	75	24	50
16-17	34	83	26	55
18	37	91	29	61

Les capacités de charge des animaux domestiques sont données dans leur description au chapitre des Monstres p62.

Mouvement et encombrement

Le score de **Mouvement de combat** des personnages ou des créatures exprime la distance en mètres qu'ils peuvent parcourir en un **Round de combat** (10 secondes environ

pour rappel). Le terme « Mouvement » utilisé seul dans les règles correspond à ce Mouvement de combat.

Les personnages peuvent tous se déplacer de 12 mètres par Round s'ils ne sont pas trop chargés.

On utilise le **Mouvement d'exploration** dans les phases de jeux plus lentes, comme les phases de recherche dans un donjon. Il vaut 3 fois le Mouvement de combat par Tour, comme déjà mentionné, soit 36 mètres par Tour pour un personnage moyen.

Mouvement des personnages	Mouvement d'exploration (par Tour de 10 min)	Mouvement de combat (par Round de 10 s)
En intérieur	36 m	12 m
En extérieur	108 m	36 m

Cette valeur peut sembler basse, mais elle prend en compte différentes activités comme dessiner une carte, faire attention aux pièges et aux monstres (bien qu'ils puissent prendre les joueurs par surprise), etc. En situation de combat ces aspects deviennent secondaires et les personnages vont se déplacer le plus rapidement possible pour défendre leur vie.

Les Mouvements sont ajustés par l'**Encombrement** du personnage (la charge qu'il supporte) comme suit :

Type d'armure portée	Charge Légère	Charge Lourde
Aucune armure, cuir magique	12 m	9 m
Cuir, métal magique	9 m	6 m
Métal	6 m	3 m

Le poids de l'armure doit être pris en compte lors du calcul de l'encombrement, car la gêne occasionnée vient autant de sa forme et sa matière que de sa masse. Une

armure magique sera aussi lourde qu'une armure normale, mais ses propriétés magiques la rendront moins gênante, ce qui améliorera le Mouvement global.

La table suivante donne les équivalences entre les différents types de Mouvements, en extérieur comme en intérieur :

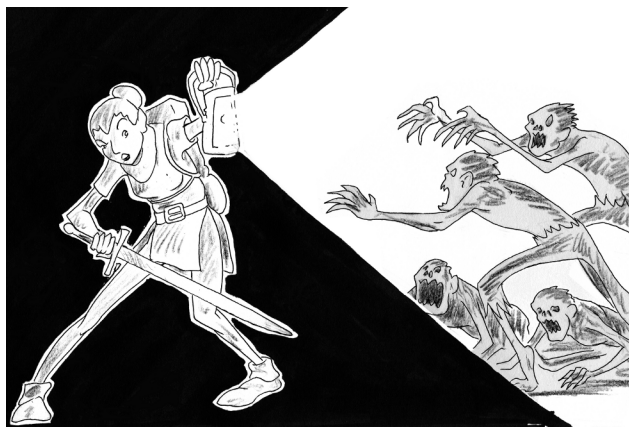
Mouvement de combat (mètres / Round de 10 s)		Mouvement d'exploration (mètres / Tour de 10 min)	
Intérieur	Extérieur	Intérieur	Extérieur
3	9	9	27
6	18	18	54
9	27	27	81
12	36	36	108
15	45	45	135
18	54	54	162
21	63	63	189
24	72	72	216
27	81	81	243
30	90	90	270
33	99	99	297
36	108	108	324

Cartographie

Dessiner une carte est important lors des phases exploratoires d'un donjon. Un des joueurs sera généralement en charge de la tracer à mesure que le MJ décrit chaque pièce et chaque couloir. Il n'est pas forcément utile d'être précis : le plus important est de s'assurer que le groupe retrouve le chemin de la sortie.

Lumière

Une torche ou une lanterne éclaire sur un rayon de 13 mètres, et illumine faiblement sur 9 mètres de plus. Une torche de taille normale dure 1d4+4 × 10 minutes (Tours d'exploration), alors que l'huile d'une lanterne dure 18+1d6 × 10 minutes.



Une bougie éclaire pleinement sur 1m50, et plus faiblement sur 1m50 supplémentaire. Une bougie d'éclairage fond à raison de 1 cm par Tour (10 minutes).

Vision nocturne

Certaines races et la plupart des monstres ont une Vision nocturne. Elle permet de voir dans le noir complet, en noir et blanc, sans toutefois pouvoir distinguer quoi que ce soit à travers des ténèbres de nature magique.

Sa portée type est 9 ou 18 m. Si le profil d'une créature ne le précise pas, prendre 18 m par défaut.

La Vision nocturne est inefficace sous n'importe quelle lumière plus forte qu'une lumière de pleine lune.

Portes

Une porte coincée peut être ouverte sur un jet de 1 sur 1d6 ; ajouter le bonus de Force du personnage à cette valeur, ce qui donne, par exemple, une plage de réussite de 1 à 3 avec un bonus de +2.

Forcer une porte : on peut forcer une porte fermée en utilisant la même base, en prenant 1d10 à la place du d6. Enfin, des barreaux métalliques peuvent être tordus, en prenant cette fois 1d20.

Un personnage prudent préférera écouter à la porte avant de l'ouvrir. Un Voleur peut utiliser sa capacité Écouter dans ce but. Pour les autres personnages, le MJ jette 1d6, un 1 indiquant une réussite. Les sons peuvent être des voix, des bruits de pas, ou tout ce que le MJ pense approprié. Bien sûr, la pièce derrière la porte peut être silencieuse ; du coup le MJ réalisant un 1 au jet ne révélera rien de plus aux joueurs.

Pièges

Les Donjons et autres ruines sont souvent truffés de pièges, comme des fosses camouflées, des lance-fléchettes, etc. Le MJ décide des mécanismes qui les déclenchent, ainsi que leurs effets (certains conseils sont donnés dans la section dédiée au Maître de Jeu p162). En général, il y a des moyens pour éviter ou réduire les impacts causés par le déclenchement d'un piège. Par exemple, éviter une fosse camouflée demande une Sauvegarde contre les Effets Mortels (en appliquant le bonus de Dextérité), alors qu'un lance-fléchettes, une arbalète automatisée et autre guet-apens peuvent être traités comme une attaque normale (jouée contre la Classe d'Armure de la victime avec un bonus d'attaque décidé par le MJ).

Les personnages normaux ont une chance sur 6 (1 sur 1d6) de trouver un piège s'ils en cherchent, cela correspond à 16,7 % de chance. Les Voleurs ont des capacités spéciales permettant de détecter et désamorcer les pièges qu'ils utilisent à la place de ce jet, tout comme les capacités de détection des Nains. Un Nain-Voleur est un cas particulier : prendre sa capacité la plus favorable.

Dans tous les cas, chercher des pièges prend au moins un Tour pour 3m² de surface inspectée. Un personnage ne peut chercher de pièges (et donc jeter le dé) qu'une seule fois dans une même zone, même s'il dispose de plusieurs capacités associées (comme l'exemple du Nain-Voleur).

Le MJ pourrait interdire la détection de piège de nature magique (ou faire semblant de jeter les dés et annoncer au personnage qu'il n'y en a pas) ; ou l'autoriser seulement pour un adepte de la magie (Magicien et/ou Clerc) avec une probabilité de 1 sur 1d6, à son choix.

Passages Secrets

En conditions normales, il faut un Tour par personnage pour sonder 3 m de mur à la recherche d'un passage secret. Un résultat de 1 sur 1d6 est requis pour en trouver (s'il en existe évidemment) ; les personnages avec 15 ou plus en Intelligence réussiront sur 1-2.

Comme mentionné dans la description des races, les Elfes ajoutent 1 à ces valeurs ; donc 1-2 de base et 1-3 si leur Intelligence est de 15 ou plus.

Le MJ est libre de créer des passages secrets plus ou moins difficiles à trouver (en ajustant les plages de valeurs précédentes).

Plusieurs personnages peuvent chercher des passages secrets aux mêmes endroits afin d'améliorer leurs chances ; néanmoins, si le premier et le deuxième chercheur échouent, le suivant devra passer 2 Tours à essayer, les tentatives suivantes prendront une heure chacune.

Noter que trouver un passage secret ne dit pas comment il s'ouvre, le MJ pourra demander de relancer les dés de recherche, ou d'effectuer d'autres actions pour y parvenir.

Survivre dans un Donjon

Comme décrit dans la section Équipements p10, un personnage moyen doit consommer l'équivalent d'une journée de ration et au moins un litre d'eau par jour.

Un personnage qui ne mange pas suffisamment ne sera pas trop affecté les deux premières journées, mais il perdra 1 Point de vie par jour ensuite. De plus, à ce stade, il ne guérira pas de ses blessures normalement, mais d'éventuels soins magiques agiront normalement. Revenir à une alimentation correcte pendant au moins une journée (et prise sur un jour complet aux heures habituelles des repas, pas juste prise d'une traite) permet de se rétablir à nouveau normalement. Le personnage commencera à recouvrer ses Points de vie perdus à un rythme normal.

La soif affecte le personnage plus rapidement, par contre. Après une journée sans avoir bu une quantité d'eau suffisante, il perd 1d4 Points de vie et 1d4 chaque jour suivant. Les capacités de récupération seront perdues dès le premier jet de dommages.

Aventures en extérieur

Mouvements

Lorsque les personnages voyagent en extérieur, leur vitesse de déplacement dépend de leur score de Mouvement de combat, indiqué dans la table suivante.

La ligne en caractères gras représente un personnage moyen. Logiquement, le groupe voyage à la vitesse de son membre le plus lent.

Mouvement de combat (mètres par Round)	Déplacements en extérieur km par heure	Déplacements en extérieur km par jour
3	1,25	10
6	2,5	20
9	4	30
12	5	40
15	6	50
18	7	60
21	9	70
24	10	80
27	11	90
30	12	100
33	14	110
36	15	120

Déplacements terrestres

Les déplacements terrestres se font sur une base de 8 heures de marche par jour, sur terrain dégagé et praticable. Cette base sera ajustée en fonction du relief :

Terrain	Ajustement
Jungle, montagne, marais	x1/3
Désert, forêt, collines	x2/3
Terrain dégagé, plaine, sentier	x1
Route (pavée)	x1 +1/3

Les personnages peuvent effectuer une **Marche forcée** si besoin, voyageant 12 heures par jour. La distance parcourue est alors 50 % plus élevée. Chaque jour passé à ce rythme après le premier jour cause 1d6 points de dégâts aux personnages, ainsi qu'à leurs animaux. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels, avec le modificateur de Constitution, est autorisée pour éviter les dommages, mais en cas d'échec le personnage ne pourra plus faire d'autre Sauvegarde tant qu'il n'aura pas récupéré (il peut quand même continuer à ce rythme et perdre des Points de vie). Une journée de repos permet de redémarrer la progression du voyage dans des conditions normales.

Déplacements maritimes

Plusieurs types de bateaux ou de navires existent pour le transport maritime, se référer au chapitre Moyens de Transports p14 pour plus de détails à leur sujet. Les distances de déplacements se calculent sur une base de 12 heures par jour, au lieu de 8 pour les déplacements terrestres.

Les bateaux à voiles peuvent voyager 24 heures par jour s'ils sont manœuvrés par un navigateur chevronné, ce qui double la distance parcourue dans la journée. Ce sera en supplément des modificateurs donnés plus bas. Si le navire ne voyage pas de nuit, ce qui peut se produire lorsqu'il navigue le long des côtes ou qu'il n'embarque pas le nombre de membres d'équipage minimum, il ne doublera pas la distance parcourue.

La vitesse dépendra des conditions météorologiques et de la direction du vent, comme indiqué dans les tables ci-dessous. **Naviguer face au vent** (le vent souffle face à sa proue) forcera le navire à louvoyer (« zigzaguer » pour les marins d'eaux douces) et à perdre du temps.

Au contraire, **Naviguer avec le vent** est l'allure la plus efficace.

d12	Direction du vent
1	Nord
2	Nord-Est
3	Est
4	Sud-Est
5	Sud
6	Sud-ouest
7	Ouest
8	Nord-ouest
9-12	Vent dominant à cet endroit

d%	Puissance du vent	Naviguer avec le vent	Naviguer face au vent
01-05	Calme plat	x0	x0
06-13	Faible brise	x1/3	x0
14-25	Brise légère	x1/2	x1/3
26-40	Brise modérée	x2/3	x1/3
41-70	Vent moyen	x1	x1/2
71-85	Fort vent	x1+1/3	x2/3
86-96	Très fort vent	x1+1/2	x0
97-00	Grand vent	x2	x0

Notes :

Calme plat : les voiliers sont immobilisés. Les bateaux équipés de rames se déplacent à la vitesse donnée dans leur description.

Grand vent : Naviguer contre le vent (tirer des bords) n'est pas possible.

Tempête : Naviguer contre le vent est impossible, les navires exposés à la tempête peuvent être endommagés voire coulés ; ils subissent 2d8 points de dégâts par heure passée à naviguer dans ces conditions.

Déplacements aériens

Les voyages par la voie des airs se font à vitesse double des Mouvements terrestres, et les effets du terrain sont ignorés. La plupart des créatures ailées doivent se déplacer en avant d'au moins un tiers de leur mouvement pour se maintenir en l'air ; néanmoins certains appareils ou artefacts volants, comme les **Tapis volants**, n'ont pas cette restriction.

Se perdre en route

Les aventuriers qui suivent des routes, pistes, rivières ou autres terrains naturels balisés, ont peu de risques de s'égarer ; toutefois, quand le groupe se disperse dans une forêt sauvage, un désert balayé par le vent, etc., ils peuvent se perdre en route.

Le MJ effectue secrètement une Sauvegarde contre les Effets Mortels, ajustée par la Sagesse du chef de groupe (i.e. n'importe lequel des joueurs qui semble diriger le groupe). Alternativement, si la règle optionnelle sur les jets

de caractéristiques est utilisée, le MJ peut faire un jet de Sagesse. Il devra déterminer les effets d'un échec dans les deux cas.

Serviteurs, spécialistes et mercenaires

Les personnages souhaiteront parfois s'adjoindre les services de personnages non-joueurs (PNJ), ou n'auront tout simplement pas le choix. Les PNJ peuvent engager différents types d'acolytes :

Serviteurs

Un serviteur s'associe avec son employeur, qui le rétribue avec une part des trésors (dans les 15 % du butin récolté) en plus des coûts annexes (armes, armures, nourriture et équipements de base). Un serviteur est le plus souvent loyal et prêt à prendre des risques raisonnables, archétype du compagnon qui suivra le personnage dans les donjons, repaires, ou ruines.

Recruter un serviteur nécessite plus d'implication que d'autres types de PNJ. D'abord, le personnage doit faire la publicité de sa recherche, en payant un crieur, placardant des affiches en place publique, en demandant (parfois contre espèces sonnantes et trébuchantes) à des PNJ tels que des aubergistes ou des taverniers, afin que les candidats potentiels prennent contact avec lui. C'est au MJ de donner les différents choix possibles, et dans quelle mesure cela fonctionne (ou pas !).

Si le personnage conduit correctement cette recherche, un ou plusieurs PNJ se présenteront afin de s'entretenir avec lui. Le MJ pourra jouer l'entretien avec questions et réponses, un jet de Réaction final déterminera ce que pense le candidat de l'offre qui lui est faite. Le MJ jette 2d6 et ajoute le modificateur de Charisme de l'employeur, avec les ajustements qu'il jugera pertinents (par exemple un bonus de +1 pour un salaire supérieur à la normale, un équipement magique comme une épée+1, ou un malus si les termes du contrat sont vraiment désavantageux). La table suivante permet d'interpréter le résultat :

Jet de dé ajusté	Réaction
2 ou moins	Refus, -1 sur les jets suivants
3-5	Refus
6-8	Nouvel essai
9-11	Accepte
12 ou plus	Accepte, +1 à la loyauté

Refus, -1 sur les jets suivants signifie que jets de Réactions effectués par ce personnage dans la ville ou la région subiront un malus de -1, à cause de la mauvaise publicité que le PNJ fait au personnage dans cette zone. Si le personnage change de ville, ce malus ne s'appliquera pas.

Si un **nouvel essai** est requis, cela indique que le candidat hésite ; le personnage devra être plus convaincant, faire une meilleure proposition financière, donner un objet magique, etc. À l'issue de quoi un nouveau jet sera effectué. Si le joueur ne fait pas de meilleure offre, traiter le **nouvel essai** comme un **refus**.

Loyauté : Les serviteurs ont un score de Loyauté, qui vaut en moyenne 7 plus le modificateur de Charisme de son employeur. Ce score s'utilise de la même manière que le Moral des monstres ou des mercenaires.

Lors d'un combat, si un jet de Loyauté effectué donne un 2 naturel aux dés, le score de loyauté du serviteur est définitivement augmenté de 1 point. Un lancé de 12 indique un certain fanatisme de la part du serviteur, et il fera virtuellement tout ce que lui ordonnera son employeur et ne fuira jamais en plein combat. Toutefois, le MJ devrait quand même appliquer des pénalités si le personnage donne des ordres risqués à son serviteur, ce qui laissera une possibilité de rater son jet et de refuser l'ordre.

De plus, le maître de jeu devrait faire un jet de Loyauté pour chaque serviteur à la fin de chaque aventure, après le partage du trésor, pour savoir s'ils restent avec leur employeur. Le MJ peut appliquer des modificateurs à ces jets, souvent pas plus de 2 points (en plus ou en moins), selon que les serviteurs sont très bien ou très mal rétribués.

Nombre maximum de serviteurs : un personnage joueur peut recruter 4 serviteurs au plus, valeur ajustée par son modificateur de Charisme. Toute tentative pour en recruter plus aboutira à un **refus** systématique.

Niveau des serviteurs : Le niveau d'un serviteur est normalement la moitié (ou moins) de celui de son employeur. Donc, un personnage du premier niveau ne peut pas recruter, au second niveau il pourra recruter des serviteurs de 1^{er} niveau, et ainsi de suite. Bien évidemment, il n'y a aucun moyen pour le serviteur de connaître le niveau de son employeur et vice-versa ; mais le MJ devrait appliquer cette règle pour conserver

l'équilibre du jeu. Il est assez logique qu'un personnage du 1^{er} niveau ne puisse avoir de serviteur, car il n'a pas encore acquis la notoriété suffisante.

Gains d'expérience des Serviteurs : À la différence des autres PNJ recrutables, les serviteurs ne gagnent pas d'expérience comme le font les aventuriers. Toutefois, comme ils sont sous le commandement d'un personnage joueur, ils prennent une demi-part sur les gains d'expérience. Se reporter à l'exemple dans la section **Avancement des personnages** plus loin.

Spécialistes

Les spécialistes sont des personnages non joueurs qui peuvent être embauchés par des personnages joueurs pour effectuer des tâches diverses et variées. Par contre, ils ne partent pas à l'aventure, ni ne risquent leur vie en combattant des monstres, désamorçant des pièges ou faire ces choses dangereuses que les PJ et leurs serviteurs accomplissent au quotidien. À la place, ils s'occupent des tâches que les personnages ne peuvent habituellement pas faire eux-mêmes, comme concevoir et ériger des châteaux, dresser des animaux, ou manœuvrer des navires.

Un personnage peut employer autant de spécialistes qu'il le souhaite, tant qu'il est capable de les payer ; le Charisme n'influe pas.

Alchimiste : 1 000 PO par mois. On fait souvent appel à eux pour une ou deux raisons : faire des potions, ou aider un Magicien dans ses recherches ésotériques.

Un alchimiste sait fabriquer une potion à partir des ingrédients requis, d'un échantillon de potion existante ou de sa formule écrite, en prenant le même temps et au même coût qu'un Magicien. Il peut également rechercher de nouvelles potions, mais pour deux fois le coût en temps et en matériel qu'un Magicien.

Alternativement, un Magicien désireux de créer certains objets magiques peut employer un alchimiste comme assistant. Il augmentera de 15 % les chances de réussite du Magicien pour cette tâche.

Dresseur d'animaux : 250 à 750 PO par mois. Les personnages souhaitant monter un hippogriffe ou utiliser des singes carnivores comme gardiens auront besoin des services d'un dresseur. Le tarif le plus bas correspond aux spécialistes capables de dresser un seul type d'animal commun, comme les singes ; ceux capables de dresser plusieurs types de créature ou des monstres moins courants comme des hippogriffes, auront des honoraires plus importants. Le MJ doit décider du temps nécessaire pour entraîner chaque animal ; certains peuvent prendre des années, ce qui peut être un inconvénient pour le joueur, sans compter le prix demandé. Un dresseur seul ne peut pas gérer plus de 5 animaux à la fois, même si le

plus souvent, dès qu'un animal est complètement dressé, il est rendu à son propriétaire et le dresseur n'a plus à s'en occuper.

Armurier (ou forgeron) : 100 à 500 PO par mois. Si les personnages recrutent des mercenaires ou des suivants armés et cuirassés, ils devront tôt ou tard faire appel aux services d'un armurier, accompagné d'1d4 apprentis (inclus dans le coût). Ce prix n'inclut pas le matériel nécessaire. En règle générale, un armurier est capable d'entretenir l'équipement d'un groupe de 50 Guerriers.

La conception d'armes ou d'armures magiques doit faire appel à des armuriers ou des forgerons spécialisés, souvent dans une pièce d'équipement spécifique, et leurs tarifs sont parmi les plus élevés. Ces experts s'abaisseront rarement à faire la simple maintenance des équipements de base des troupes.

Ingénieur : 750 PO par mois. Tout joueur désireux de construire un bastion, un navire, ou autre construction courante aura besoin d'un ingénieur. Il en faudra plusieurs pour de plus grands projets, à la discrétion du MJ.

Savant : 1 500 PO par mois. Les savants sont des experts en connaissances obscures et ancestrales. Beaucoup se spécialisent dans des domaines précis (par exemple, « la migration des Elfes durant le 2^{ème} âge »), mais même ceux-là ont un savoir étendu. Le coût mentionné est le minimum requis pour maintenir la gestion de leur bibliothèque, collections diverses, matériel d'étude, etc. Si l'employeur fait une demande hors du commun, cela amènera des frais supplémentaires afin de financer la recherche ou le matériel nécessaire.

Équipage : Spécial. Manœuvrer un vaisseau des mers implique différents types d'expertises. Un capitaine et un équipage de base représentent le strict nécessaire ; des rameurs peuvent aussi être de mise sur une galère, et un navigateur sera indispensable pour s'aventurer en haute mer, bien loin des côtes.

Le coût par mois de ces métiers est donné ici :

Type de marin	Coût
Capitaine	300 PO
Navigateur	200 PO
Matelot	10 PO
Rameur	3 PO

En général, ces personnages sont des hommes normaux et ne portent pas d'armure ; ils sont souvent équipés de matraque, dague, ou épée courte. Les personnages joueurs ayant un historique approprié peuvent faire office de capitaines, mais à moins d'avoir une réelle expérience en tant que tels, ils auront du mal à obtenir le respect indispensable pour commander aux marins de métier (abaisser le Moral de ces derniers de -2 s'ils sont dirigés par un capitaine novice).

Mercenaires

Les Mercenaires sont des Guerriers qui vendent leurs talents. On les recrute généralement par sections : de 32 à 48 Guerriers, divisés en 2 à 4 escouades ; chaque escouade est dirigée par un caporal, alors que la section est commandée par un lieutenant ainsi qu'un sergent. De deux à cinq sections peuvent elles-mêmes se regrouper en compagnies, commandées par un capitaine et un sergent comme assistant (appelé premier sergent).

Comme les mercenaires sont presque toujours des vétérans, un mercenaire moyen est un Guerrier de 1^{er} niveau ; 10 % des caporaux et 50 % des sergents sont du 2^{ème} niveau. Un lieutenant mercenaire est souvent du 2^{ème} niveau, alors qu'un capitaine sera du 2^{ème} au 4^{ème} niveau et son premier sergent du 2^{ème} ou 3^{ème}.

Il est rarement nécessaire de recourir à de plus grandes unités tant que les PJ n'ont pas atteint un niveau élevé, charge au MJ de détailler leur composition au besoin.

Les mercenaires ne s'aventurent jamais dans les donjons, repaires, ou ruines, s'ils n'ont pas été nettoyés de leurs dangers auparavant. Ils sont plutôt recrutés pour des engagements militaires en extérieur ; des PJ de hauts niveaux font aussi appel à eux pour défendre ou aider à défendre leurs bastions ou leurs propriétés.

Les mercenaires demeurant dans le bastion d'un PJ auront besoin de 60 m² chacun mais leur coût sera 25 % de moins par mois, puisque le logement rentre habituellement dans leurs honoraires (les mercenaires



Elves, par contre, demanderont 150 m² pour leurs quartiers, afin de réduire leur paie, car ils exigent de meilleures conditions de vie que les autres). Voir le chapitre Bastions p182 pour plus de détails.

Les statistiques suivantes s'appliquent aux mercenaires les plus courants, ceux de niveau 1. Elles doivent être ajustées pour les recrues de niveau supérieur (comme mentionné au-dessus), en multipliant le coût individuel par leur niveau. Les tarifs sont en pièces d'or par mois.

Type de Mercenaire	Coût	Équipement	Moral
Fantassin léger, Humain	2	Armure de cuir, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin léger, Elfe	8	Armure de cuir, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin léger, Orc	1	Armure de cuir et lance	7
Fantassin lourd, Humain	3	Cotte de maille, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin lourd, Nain	6	Cotte de maille, Bouclier, et épée courte	9
Fantassin lourd, Orc	2	Cotte de maille, Bouclier, et épée courte	8
Archer, Humain	5	Armure de cuir, Arc court, et épée courte	8
Archer, Elfe	15	Cotte de maille, Arc court,, et épée courte	8
Archer, Orc	3	Armure de cuir, Arc court,, et épée courte	8
Arbalétrier, Humain	5	Cotte de maille, Arbalète, et épée courte	8
Arbalétrier, Nain	12	Armure de plates, Arbalète, et épée courte	9
Arbalétrier, Humain	9	Cotte de maille, Arbalète, et épée courte	8
Arbalétrier, Elfe	20	Cotte de maille, Arbalète, et épée longue	8
Cavalier léger, Humain	10	Armure de cuir, bouclier, Lance, et épée longue	8
Cavalier léger, Elfe	22	Armure de cuir, Lance, arc court, et épée longue	8
Cavalier moyen, Humain	15	Cotte de maille, bouclier, Lance, et épée longue	8
Cavalier moyen, Elfe	33	Cotte de maille, Lance, arc court, et épée longue	9
Cavalier lourd, Humain	20	Armure de plates, bouclier, Lance, et épée longue	8

Avancement des personnages

Points d'expérience (XP)

Les points d'expérience (abrégés par XP) sont attribués lorsque les personnages ont vaincu un monstre, mais aussi lorsqu'ils ont passé une épreuve jugée significative par le MJ. La table suivante fournit les gains en XP pour les monstres. Quand le profil d'un monstre indique à la fois des Dés de vie et un niveau équivalent de personnage, prendre le plus élevé des deux pour en déduire son XP. En dehors du combat, le MJ peut récompenser les coups d'éclat en utilisant un équivalent en niveau, ou bien une valeur directe en point d'XP, à son choix.

Chaque astérisque * ajouté à la valeur de Dé de vie dans un profil de monstre octroie un **bonus spécial d'expérience** ; par exemple, une créature avec un Dé de vie écrit 2** vaudra 125 XP (75 pour le DV + 25 par astérisque).

Pour les monstres de plus de 25 Dés de vie, ajouter 750XP aux XP indiqués, et 25 XP supplémentaires au bonus spécial par Dé de vie.

Les PNJ peuvent être traités comme les monstres, en prenant leur niveau à la place des Dés de vie. Ajouter un bonus spécial s'il s'agit de Clercs ou de Magiciens capables de lancer des sorts utiles lors des rencontres.

Après avoir décompté les points d'XP accumulés pendant l'aventure, diviser le total par le nombre de personnages. Comme déjà mentionné, les serveurs reçoivent une demi-part ; donc un groupe de 4 joueurs et un serveur

compte comme 4,5 membres. S'il faut répartir 2000 XP sur ce groupe, chaque part entière vaut 444 XP (2000/4,5), le serveur en recevra une moitié soit 222 XP.

Un personnage ne peut pas monter de plus d'un niveau grâce à l'expérience en une seule aventure. Par exemple, Barthol le Voleur est 1^{er} niveau et dispose de 1000 XP avant de démarrer une aventure ; à la fin de celle-ci il gagne 2000 XP (un score remarquable). Cela lui ferait un total de 3000 XP, et devrait théoriquement passer au 3^{ème} niveau. C'est interdit, il conserve donc 2,499 XP, un point de moins que le score requis pour passer au 3^{ème} niveau, et commencera sa prochaine aventure au niveau 2.

Dés de vie des monstres/niveau	Points d'XP	Bonus spécial d'expérience (*)
Moins de 1	10	3
1	25	12
2	75	25
3	145	30
4	240	40
5	360	45
6	500	55
7	670	65
8	875	70
9	1 075	75
10	1 300	90
11	1 575	95
12	1 875	100
13	2 175	110
14	2 500	115
15	2 850	125
16	3 250	135
17	3 600	145
18	4 000	160
19	4 500	175
20	5 250	200
21	6 000	225
22	6 750	250
23	7 500	275
24	8 250	300
25	9 000	325
26 et +	+750 XP/DV	+25 XP/DV



Chapitre 5 : Rencontres

Je levais mon bouclier pour parer le coup d'un de ces monstres, en frappais un autre de mon épée, qui rencontra le vide. Morningstar fit de même avec plus de succès, mais son arme n'infligea pas de dégât important au tas d'os. J'apercevais Apoqulis debout près de la porte, mais aucun signe de Barthol. Par chance, Apoqulis avait une torche.

Apoqulis leva sa relique sacrée et incanta d'une voix grave, « Par le Grand Tah, quittez cet endroit ! » À ma grande surprise, plusieurs monstres se détournèrent apeurés et détalèrent par la porte, disparaissant dans l'obscurité. Malheureusement, il en restait encore plusieurs dans la pièce, que je continuais à taillader.

Il fallut bien deux coups puissants pour venir à bout du premier ; et il semblait que Morningstar éprouvait les mêmes difficultés avec ces créatures. C'est alors qu'un squelette la toucha, juste une blessure légère, je me félicitais alors d'avoir investi le butin de notre dernière excursion dans une amure de plates ; je prenais des coups qui auraient même traversé mon ancienne chemise de mailles.

Étonnamment, je vis Apoqulis abattre un adversaire d'un unique coup, et recommencer encore. Sa masse semblait bien plus efficace que nos épées contre ces monstres. Alors que je faisais tomber un autre squelette, j'entendis un cri aigu... C'était Barthol, un peu plus loin dans le couloir, qui lançait quelque chose.

Il y eut un bruit de verre qui casse, et je sentis des éclaboussures d'eau au visage. Plusieurs squelettes commencèrent à fumer, l'un d'eux tomba en miettes. Eau bénite, pensais-je, mais pas le temps d'y prêter plus d'attention. Je maintenais la pression sur eux.

Avant qu'ils ne soient tous vaincus, j'avais reçu une blessure et Morningstar une seconde. Nous avions encore une des potions de soins données par le temple d'Apoqulis ; Morningstar me la tendit, mais il était évident qu'elle en avait bien plus besoin que moi, j'insistais pour que finalement elle la prenne.

Nous nous tournâmes alors vers le sarcophage...

Séquence de jeu

Quand le groupe de personnages est confronté à des ennemis potentiels, le temps se mesure alors en Rounds de combat, valant 10 secondes, comme déjà mentionné. Les effets de surprise sont résolus avant l'engagement ; les personnages non surpris calculent leur rang d'Initiative, et agissent dans cet ordre. Tous ces mécanismes sont abordés dans ce chapitre.

Surprise

Chaque groupe qui subit un effet de surprise lance 1d6. La plupart des personnages sont surpris sur un résultat de 1-2, ou 1-4 si les attaquants sont bien cachés et préparés pour une embuscade. Certains personnages ou créatures (comme les Elfes) sont plus intuitifs et moins sujets à être surpris, réduisant ces fourchettes de 1 point.

Exemple : Darion le Guerrier Humain et Morningstar la Magicienne Elfe ouvrent une porte et se retrouvent face-à-face avec une bande de gobelins. Le MJ jette 1d6 pour les gobelins ; sur 1-2 ils sont surpris.

Puis il teste pour Darion et Morningstar. Si le dé donne 1, ils sont tous deux surpris, sur un 2 seulement Darion. Sur un 3 aucun ne l'est.

Les personnages pris par surprise sont déstabilisés et ne pourront pas agir pendant un Round ; ils sont néanmoins capables de se défendre et ne subissent pas de pénalité à leur Classe d'Armure, mais ils ne pourront ni se déplacer ni attaquer durant ce Round.

Réaction des monstres

Quand un groupe de personnages croise un ou plusieurs monstres, il est important de savoir comment ceux-ci vont réagir. Dans bien des cas ce sera évident... Des zombies gardant une tombe attaqueront virtuellement tous les intrus, par exemple.

Dans les cas moins évidents, il est nécessaire de faire un **Jet de Réaction**. Le MJ lance alors 2d6 et y ajoute le modificateur de Charisme du « chef » de groupe, ainsi que tout ajustement qu'il juge raisonnable, puis consulte la table suivante :

Jet de Dés + modificateur	Résultat
2 ou moins	Attaque immédiate
3-7	Défavorable
8-11	Favorable
12 ou plus	Très favorable

Un résultat de 2 ou moins signifie que les personnages les ont tellement offensés que les monstres attaqueront immédiatement. Un résultat Défavorable voudra dire que qu'ils n'apprécient pas les personnages, et tenteront de les attaquer s'ils le peuvent. Sur un résultat Favorable ils laisseront vivre les personnages s'ils décident de parlementer ; cela ne veut pas dire qu'ils les apprécient nécessairement. Un résultat Très favorable indique que les monstres (tout au moins leurs chefs) apprécient les personnages ; cela ne signifie pas qu'ils laisseront leurs trésors partir sans rien dire, mais ils pourront coopérer si chacun y trouve son compte.

Comme d'habitude, l'interprétation exacte du résultat est laissée libre au MJ ; il peut décider de le modifier s'il pense que ce sera plus amusant ou enrichissant pour le jeu.

Initiative

Tous les Rounds, chaque personnage ou créature calcule son rang d'Initiative, en lançant 1d6 plus le modificateur de Dextérité. Les actions s'effectuent du rang le plus haut vers le rang le plus bas. Les rangs identiques agiront simultanément. Le MJ peut aussi choisir de ne jeter qu'un seul dé par groupe complet ou par groupe de monstres identiques.

Le MJ décompte alors l'Initiative, et chaque personnage ou créature agit à son rang. Un combattant a le choix de temporiser et d'agir à un rang inférieur : si un joueur souhaite attendre qu'un autre joueur ou créature n'agisse, alors il résoudra son action au même rang que lui ou elle. Leurs actions seront simultanées, comme s'ils avaient eu la même initiative de base.

Un personnage qui manie une arme à grande allonge (comme une lance), peut décider d'attaquer une créature à proximité durant le rang d'Initiative de la créature, même s'il est plus élevé que le sien.



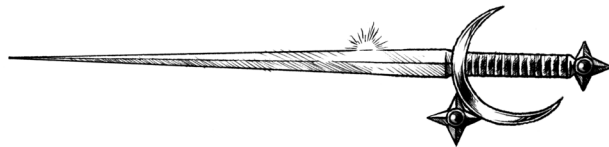
Mouvement en combat

Chaque personnage ou créature engagé en combat a la possibilité de se déplacer au maximum de son Mouvement de combat, et attaquer si l'adversaire est à portée, lors de son rang d'Initiative. Après son attaque, le personnage ou la créature ne pourra pas se déplacer avant le prochain Round.

Des adversaires situés à plus de 1m50 l'un de l'autre peuvent bouger librement, mais en dessous, ils sont considérés comme « engagés » et doivent appliquer les règles sur les **Mouvements de Retraite**, plus loin.

Courir

Les personnages peuvent décider de courir, mais ils ne pourront alors pas attaquer (sauf lors d'une **Charge**, voir plus loin). Un personnage qui **court** se déplace au double de son Mouvement pendant un nombre de Rounds égal à deux fois sa Constitution ; après quoi il est épuisé et ne peut que marcher (à son Mouvement normal). Les monstres dont la Constitution n'est pas mentionnée peuvent courir pendant 24 Rounds par défaut. Un personnage ou une créature épuisé doit récupérer pendant un Tour avant de pouvoir courir à nouveau.



Maniabilité (OPTIONNEL)

Les règles suivantes sont optionnelles. Elles ne sont pas indispensables pour la plupart des donjons, mais ajoutent de la précision aux combats lors des aventures en extérieur, spécialement en milieu aquatique ou si certains protagonistes peuvent voler.

Les personnages, créatures, et certains types de véhicules ont un score de **Maniabilité**, déterminant la distance qu'ils doivent obligatoirement parcourir en ligne droite avant de pouvoir changer de direction lors des combats. Elle se mesure en mètres, et est notée entre parenthèses après leur valeur de Mouvement.

Tous les personnages joueurs, ainsi que la plupart des créatures terrestres de taille moyenne, ont une Maniabilité de 1m50. Si aucune valeur n'est spécifiée dans le profil d'une créature, prendre 1m50 par défaut.

En règle générale, on considère qu'un changement de direction est un pivot de 90° au plus (angle droit) ; sur une carte quadrillée cela revient à tourner sur la gauche ou la droite de la direction actuelle. Un pivot en diagonal à 45° est également considéré comme un changement de direction. Sur une carte hexagonale (« hex »), un

changement de direction est un pivot à 60°, pour faire face à la gauche ou la droite de la direction actuelle.

Il y a quelques exceptions à cette règle :

En premier lieu, toute créature qui ne bouge pas de sa position initiale pendant le Round de combat peut changer autant de fois d'orientation qu'elle veut (bien que certaines circonstances puissent l'en empêcher, comme d'essayer de faire tourner un cheval dans un couloir étroit).

Les créatures volantes éthérées, comme les spectres, peuvent tourner n'importe quand et à n'importe quel moment de leur déplacement.

Les créatures qui courent (au double de leur Mouvement donc) ne peuvent pas effectuer de changement de direction de plus de 60°, et leur Maniabilité augmente de 3 m (ou, si elle est de 1m50 normalement, passe à 3 m).

De plus, la plupart des créatures peuvent faire un mouvement latéral en gardant la même orientation (c'est un « pas de côté ») ; ce n'est possible qu'à la vitesse de Mouvement, pas en courant. Un pas de côté fait 1m50 ou 3 m, en fonction du type de plateau ou de carte utilisé.

S'élever et plonger

Si des combats se déroulent dans les 3 dimensions, chaque créature ou véhicule évolue à une altitude (en vol) ou à une profondeur (en plongée) donnée. Sur mer ou dans les airs, on assigne arbitrairement à l'un des protagonistes l'altitude ou la profondeur de référence 0, qui peut être ré-établie à n'importe quel moment pour simplifier le jeu, afin de mesurer l'altitude relative des autres intervenants.

Une créature ailée peut grimper de 3 m après avoir avancé de sa distance de Maniabilité, et peut piquer (perdre de l'altitude de façon contrôlée) jusqu'à deux fois son Mouvement ; si elle ne se déplace pas horizontalement d'au moins un tiers de son Mouvement, elle chute et doit plonger de son Mouvement maximum pendant un Round afin de se rétablir. Les créatures ou véhicules flottants (ballons, sort de vol, tapis volants...) peuvent monter verticalement sans déplacement horizontal à la moitié de leur Mouvement, mais ils ne pourront en revanche piquer que de leur Mouvement de base (non doublé), à moins qu'ils n'aient perdu leurs capacités de vol.

Charger

Certaines circonstances permettent à un personnage ou une créature d'attaquer immédiatement après avoir couru. C'est une action de **Charge**, et certaines limitations spécifiques s'appliquent. D'abord, celui qui Charge doit se déplacer d'au moins 3 mètres à une vitesse allant jusqu'au double de son Mouvement. Le déplacement doit

s'effectuer plus ou moins en ligne droite vers la cible, et le trajet doit être exempt d'obstacle important. Enfin, l'attaquant doit utiliser une arme adaptée à la charge telle qu'une lance, une pique ou une arme d'hast. Certains monstres, en particulier ceux qui ont des cornes, peuvent utiliser ces armes naturelles pour charger. Un attaquant ne peut pas charger s'il n'a pas de ligne de vue sur sa victime potentielle.

Une charge octroie un bonus de +2 au jet d'attaque, mais en contrepartie l'attaquant reçoit un malus de -2 sur sa Classe d'Armure pour le reste du Round.

Si l'attaquant touche sa cible, les dommages sont doublés.

Apprêter une arme contre une Charge : les lances, armes d'hast, et certaines autres armes perforantes infligent le double de dommages contre une créature qui charge, si elles sont correctement apprêtées (arrimées au sol ou à la terre). Pour pouvoir bénéficier du bonus, la créature chargée doit avoir une initiative supérieure ou égale à celle qui charge ; cela compte comme une action : l'attaquant et le défenseur agissent simultanément au rang d'Initiative de l'attaquant.

Fuite et poursuite

Parfois une équipe d'aventuriers voudra tout faire pour éviter un groupe de monstres (ou l'inverse !). Si l'un des deux groupes prend l'autre par surprise, il pourra s'échapper automatiquement (sauf si quelque chose l'empêche de faire sa sortie).

Sinon, les personnages ne pourront fuir qu'à leur rang d'Initiative. Le MJ peut facilement jouer la poursuite en utilisant sa carte (noter que les joueurs ne peuvent pas dessiner de carte lorsqu'ils courent tête baissée à travers le donjon ou en extérieur). À chaque fois qu'un personnage doit traverser une ouverture, faire un virage serré, etc., le MJ peut demander une Sauvegarde contre les Effets Mortels (avec le modificateur de Dextérité) ; sur un échec, le personnage chute à cet endroit et ne bouge plus pour le reste du Round ; il pourra se redresser et se déplacer de son Mouvement durant le Round suivant, à son rang d'Initiative.

Si, à tout moment, les poursuivants arrivent à distance de mêlée (moins de 1m50) en début de Round, ils sont en mesure d'engager un corps-à-corps ; ils peuvent infliger une « **attaque d'opportunité** » sur les fuyards si ceux-ci continuent à courir, voir le paragraphe Mouvement de retraite qui suit.

Les fuyards sèment leurs poursuivants s'ils parviennent à se retrouver hors de leur vue pendant un Round entier.

Mouvements de retraite

Lorsqu'un personnage tourne le dos à un adversaire adjacent et effectue une action de Mouvement, ce dernier

peut réaliser une **attaque d'opportunité** avec un bonus de +2, même s'il a déjà fait toutes ses attaques durant ce Round. Il doit utiliser une arme apprêtée, et n'a droit qu'à une seule de ses attaques s'il a un choix ; par exemple, un tigre disposant de griffe/griffe/morsure peut soit griffer une fois, soit mordre une fois.

Alternativement, au lieu de fuir, le personnage peut reculer (à la moitié de son Mouvement) tout en continuant à se battre (si l'adversaire reste à portée, donc suit le mouvement du personnage). Cette action est une **retraite tactique**.

Table des Bonus d'Attaque

Niveau			Dés de vies des Monstres	Bonus d'Attaque
Guerrier	Clerc ou Voleur	Magicien		
GN (Gens normaux)			Moins de 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 ou plus	+16

Réaliser une attaque : mêlée et tir

Un jet « pour toucher » s'effectue comme suit : l'attaquant lance 1d20 et ajoute son **Bonus d'Attaque** (BA) indiqué dans la Table des Bonus d'Attaque, son modificateur de Force (pour une attaque de mêlée) ou son modificateur de Dextérité (pour une attaque à distance), ainsi que tous les bonus/malus adaptés à la situation.

Si le total est supérieur ou égal à la Classe d'Armure de l'adversaire, le coup porte et les dégâts sont calculés.

Un 1 naturel est toujours un échec.

Un 20 naturel est toujours une réussite, si tant est que la cible puisse recevoir des dégâts de l'attaque (par exemple, les monstres qui ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent ne le seront pas avec des armes normales, même si un 20 naturel est tiré).

Attaquer par-derrière

Attaquer un adversaire par-derrière donne généralement un bonus d'attaque de +2. Il ne se cumule pas avec la capacité d'Attaque Furtive (voir la classe de Voleur).

Gens Normaux (GN)

L'entrée GN dans la table des Bonus d'Attaque concerne les gens normaux, aussi appelées personnages de niveau zéro. Cette catégorie couvre les artisans, marchands, filles de cuisine et autres non-aventuriers qui apparaîtront dans le jeu. Tous ces individus sont des PNJ, bien sûr. Les races semi-humaines comptent peu ou pas de personnages de niveau zéro dans leurs rangs ; la grande majorité des « gens normaux » sont Humains.

Les personnages de niveau zéro ont 1d4 Points de vie, ils ne sont pas versés dans l'art du combat ni des armes, excepté à mains nues. Les troupes novices (celles qui n'ont jamais connu le champ de bataille) sont de niveau zéro, mais elles ont 1d6 Points de vie et peuvent utiliser les

mêmes armes que celles autorisées aux classes de Guerriers.

Il est recommandé de ne pas perdre trop de temps à détailler les capacités et statistiques de ces PNJ ; ils sont normaux, dans le sens « moyen » du terme, et très peu disposent de statistiques extrêmes. Un forgeron peut être crédité d'une Force de 13 ou plus, un savant d'une Intelligence de 16 ou plus, mais en général il n'est pas utile de préciser plus avant ces personnages.

Bonus d'Attaque des Monstres

Pour lire la table des Bonus d'Attaque des monstres à partir de leurs Dés de Vie, ignorer les modificateurs éventuels « plus » et « moins » de leur profil ; de fait un monstre avec 3+2 DV, ou un autre avec 3-1 DV, sera considéré comme ayant 3DV. Les monstres avec 1-1 DV ou moins sont une exception, ils sont considérés comme ayant moins de 1DV donc leur bonus d'attaque est +0.

Attaque de mêlée

Une mêlée s'engage après qu'un personnage arrive au contact et frappe un monstre ou un autre ennemi. Les armes ou les attaques de mêlée ne s'utilisent généralement que contre les adversaires engagés avec l'attaquant (comme décrit plus haut).

Attaque à distance

Les armes de tir permettent d'attaquer des ennemis tout en restant à distance. La portée de la cible affecte les chances de réussite du jet d'attaque, comme indiqué dans la table de portée des armes de tir de la section Personnages (p12). En général, les attaques sur des adversaires situés à Courte portée ont +1 au dé, +0 à Moyenne portée, et -2 à Longue portée. Au-delà, les attaques sont inefficaces.

Le jet d'attaque subit un malus de -5 si un personnage utilise une arme de tir contre un adversaire situé à moins de 1m50 (i.e. qui donc est engagé en mêlée avec lui). Ceci est dû au fait qu'il ne peut asseoir son tir, car il est occupé à éviter et tourner autour de l'adversaire. La seule exception est lorsque le tireur se trouve derrière la cible sans qu'elle l'ait détecté, ou qu'elle est tellement occupée par ailleurs qu'elle ne peut pas l'attaquer ; dans ce cas le bonus de Courte portée de +1 s'applique (et encore +2 si l'attaque est effectuée par-derrière, comme en mêlée).

Couverts et camouflages

Dans certaines situations, la cible d'un tir (ou d'une mêlée) peut être à couvert ou camouflée. Un couvert est une protection « en dur », comme une souche d'arbre ou un

muret de pierre, ou n'importe quel obstacle capable de bloquer ou de ralentir un projectile. Un camouflage est une protection visuelle comme une brume ou un feuillage peu dense, qui rend la cible difficile à voir sans pour autant affecter la course du projectile. Il sera plus difficile dans les deux cas de toucher une cible, le jet d'attaque subira un malus proportionnel à la protection. Être camouflé à 25 % donne un malus de -1, jusqu'à -4 pour une dissimulation quasi-totale (90 %). Pour les couverts, ces pénalités pourront être doublées.

Protection	Malus pour l'attaquant	
	Camouflage	Couvert
Légère 25 %	-1	-2
Moyenne 50 %	-2	-4
Importante 75 %	-3	-6
Quasi-totale 90 %	-4	-8

Cadence de tir

En règle générale les armes à distance ne peuvent attaquer qu'une fois par Round, comme les armes de mêlée. Les arbalètes sont une exception, car il faut les recharger à chaque tir.

Une arbalète légère tire une fois tous les deux Rounds, une arbalète lourde une fois tous les trois Rounds ; le ou les Rounds qui précèdent le tir servent à recharger l'arme, et le tireur ne peut faire aucune autre action pendant ce temps (mouvements inclus).

Les armes de siège tirent plus lentement que les armes ordinaires. Leur cadence de tir est indiquée par une fraction, indiquant le nombre d'attaques par Round ; par exemple 1/6 veut dire un coup tous les 6 Rounds.

Bien sûr, l'utilisateur de l'arme peut toujours la jeter ou la laisser tomber après un tir et en saisir une autre plutôt que de la recharger. Plusieurs arbalètes peuvent ainsi être apprêtées à l'avance, ce qui permet d'en changer tous les Rounds jusqu'à ce qu'elles soient toutes déchargées. Toutefois ce genre de stratégie est difficilement praticable dans un donjon.

Projectiles à aire d'effet

Cette catégorie regroupe les projectiles lancés qui ne provoquent pas de dégât par leur impact direct, mais par leur contenu qui se répand lorsqu'ils éclatent ou qui explosent en touchant leur cible (souvent le sol). Les flasques d'huile ou d'eau bénite sont des exemples types. Un jet d'attaque réussi signifie que la cible est touchée. S'il échoue, le tir dévie, le MJ jette 1d10 et consulte le diagramme suivant pour savoir où atterrit le projectile par

rapport à la cible initiale. Chaque case numérotée, correspondant au résultat du d10, représente un carré de 3 m de côté.

	(arrière)	
	0	
7	8	9
5	Cible	6
2	3	4
	1	
	(avant)	

Tirs perdus

À l'exception des projectiles à aire d'effet, un projectile qui rate ça cible est perdu. Toutefois, un tir raté effectué contre des adversaires engagés en mêlée avec des alliés à des chances de les toucher malencontreusement. Le MJ doit décider quels alliés sont susceptibles d'être touchés, puis effectue une attaque contre chacun d'eux : une réussite indique que cet allié est touché, et si tous les jets ratent, cela signifie que le tir est bel et bien perdu.

Ces « attaques » sont réalisées avec le Bonus d'Attaque normal du tireur, comme s'il essayait réellement d'attaquer ses alliés. Cependant, c'est le MJ qui jette les dés, pas le joueur.

Cette règle s'applique sous les mêmes conditions pour les attaques à distance effectuées par les monstres, et c'est aussi le MJ qui lance les dés.

Cette règle est intentionnellement floue ; c'est au MJ de décider quand et comment l'appliquer en fonction des conditions dans lesquelles se déroule la bataille. Il est conseillé de ne pas sélectionner plus de trois alliés de la sorte, même si le MJ est libre de faire une exception lorsque la situation le justifie.

Dommages

Si un coup porte, l'attaquant détermine alors les dégâts infligés par son arme. Le modificateur de Force s'applique pour les attaques de mêlée, mais aussi pour les armes lancées comme les dagues, javelots, pierres, mais aussi pour les frondes. Ce bonus de Force ne s'applique généralement pas sur les armes de type arc ou arbalète, qui sont mus par leur mécanique propre.

Les bonus des armes magiques s'ajoutent aussi aux dommages (les malus pour les armes maudites).

Noter que même avec des pénalités aux dommages, un jet d'attaque réussi inflige toujours au moins 1 point de dégât.

Comme expliqué par ailleurs, une créature ou un personnage meurt quand ses Points de vie arrivent à 0.

Dommages incapacitants

Les attaques réalisées dans le but de mettre hors combat une cible sans provoquer de dégât létal, comme frapper avec le plat d'une lame, s'effectuent à -4 au jet d'attaque et seule la moitié des dommages est effectivement infligée. La plupart des armes sont utilisables de cette manière ; seules les armes exclusivement tranchantes ou perçantes ne le peuvent pas.

Un personnage dont les Points de vie sont réduits à zéro après avoir subi, même en partie, des dommages incapacitants tombera inconscient au lieu de mourir. Recevoir d'autres dommages incapacitants par la suite lui sera fatal, ce qui donne la possibilité de battre quelqu'un à mort. Une créature mise simplement KO de cette manière, sans être tuée, reviendra à elle au bout de 1d4 Tours avec 1 Point de vie, ou bien quelqu'un pourra la forcer à reprendre conscience après 2d10 Rounds avec 1 Point de vie également.

Bagarre, combat sans arme

Un personnage sera parfois amené à combattre avec son corps pour seule arme, usant de ses poings ou ses pieds. Ce type de combat est nommé **bagarre**. Les personnages normaux infligent 1d3 points de **dommages incapacitants** avec les poings. Frapper avec les pieds inflige 1d4, mais le jet d'attaque subit un malus de -2.

Contre un adversaire équipé d'une armure en métal, un personnage sans armure ou avec une armure en cuir frappant avec les poings ou les pieds n'inflige pas de dégât ; c'est même lui qui recevra les dommages. Sur ce principe, le MJ doit décider quels monstres recevront ou pas des dommages de bagarre. Toutes les classes de personnages peuvent engager une bagarre, il n'y a aucune restriction liée aux armes dans ce cas de figure.

Lutte

Lors d'une **lutte**, une créature attaquante va essayer de réaliser une prise sur un adversaire afin de l'**immobiliser**. L'attaquant doit réussir un jet d'attaque de mêlée, afin d'agripper son adversaire. Il peut alors maintenir sa prise tant qu'il le souhaite, à moins que le défenseur ne réussisse une Sauvegarde contre les Effets Mortels durant sa prochaine action pour se dégager (en fonction de son

rang d'initiative). Tant que la prise est maintenue, les 2 protagonistes évoluent dans le même « espace » (si des figurines sont employées).

Une fois l'adversaire immobilisé, l'attaquant peut lui infliger automatiquement des dégâts de **bagarre** (voir plus haut), l'empêcher de parler, utiliser un objet magique de base comme un anneau, ou faire toute autre action autorisée par le MJ. L'attaquant peut aussi essayer de déplacer l'adversaire (voir ci-dessous) ou bien prendre un objet qu'il tient (comme une arme).

L'attaquant ne peut pas dégainer ni utiliser d'arme, de baguette, parchemin, potion ou bâton magique, ni éviter de subir lui-même une autre attaque de type **lutte**, de lancer un sort, ou de réaliser une prise sur un second adversaire.

Déplacer un adversaire : sur un jet d'attaque réussi, l'attaquant peut se déplacer avec son adversaire, à condition qu'il soit assez fort pour le porter ou le tirer, à moitié de son Mouvement.

Attraper un objet : l'attaquant peut tenter de se saisir d'un objet en possession de l'adversaire. Cela demande un jet d'attaque additionnel ; s'il échoue, le défenseur peut effectuer immédiatement un jet d'attaque (même s'il a déjà attaqué ce Round), qui, s'il est réussi, lui permet soit d'immobiliser l'attaquant, soit de se libérer de son étreinte.

Actions autorisées au défenseur : une cible reste immobilisée (mais pas pour autant sans défense), au moins jusqu'à sa prochaine action, déterminée par son Initiative. Elle subira une pénalité de -4 sur sa Classe d'Armure contre ses attaquants (autres que celui qui effectue la prise).

Si le défenseur est significativement plus fort ou plus grand que son attaquant, il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse en le traînant avec lui.

À sa prochaine action, il peut tenter un jet de dégagement en faisant une Sauvegarde contre les Effets Mortels ; il peut appliquer le meilleur de ses bonus de Force ou de Dextérité au jet. S'il réussit, il termine son action en étant adjacent à l'attaquant.

Si un personnage est immobilisé par plusieurs attaquants, un jet de dégagement réussi ne le libérera que d'un seul d'entre eux.

Les personnages immobilisés peuvent utiliser des objets magiques de base comme des anneaux. Toutefois, ils ne peuvent pas jeter de sort, même s'ils n'ont pas été réduits au silence par l'attaquant.

Adversaires Multiples : plusieurs combattants peuvent être impliqués dans une lutte. Jusqu'à 4 attaquants peuvent tenter d'immobiliser une cible unique de taille normale dans le même Round. Ce nombre est divisé par deux si les victimes sont plus petites que leurs attaquants, il

est doublé si elles sont plus larges (au MJ de juger les rapports de taille). Pour rappel, une cible immobilisée subit un malus de -4 sur sa CA si d'autres ennemis l'attaquent. Toutefois, cette pénalité n'est pas cumulative (chaque immobilisation supplémentaire ne diminue pas plus la CA).

Il est aussi possible qu'un allié vienne en aide au personnage immobilisé, en tentant une prise sur son attaquant. Si cette tentative réussit, le personnage initialement bloqué aura un bonus de +4 à ses jets de dégagement.

Lutte avec les monstres : les règles de lutte s'appliquent en général aux races des personnages, mais aussi aux créatures humanoïdes. Le MJ autorise au cas par cas de pouvoir lutter ou non contre des créatures non-humoïdes ; dans l'affirmative, les modifications suivantes s'appliquent :

Les créatures avec un membre préhensile supplémentaire (au-delà des 2 usuels) gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque ou de Sauvegarde par membre supplémentaire. Cela inclut les créatures avec des pattes capables de saisir (comme les singes, les araignées géantes, etc.).

Les grandes créatures volantes peuvent tenter de décoller avec leur adversaire (même si elles se défendent).

Un adversaire qui engage une lutte avec une créature disposant d'attaque de contact (comme les Revenants) subit automatiquement une attaque de ce type, à chaque Round où ils sont engagés.

Huile

Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à aire d'effet (voir la section correspondante plus haut). Elle doit brûler pour infliger des dommages ; sinon elle rend juste les surfaces glissantes. En supposant que l'attaquant puisse l'enflammer en la projetant, une cible touchée subit 1d8 points de dégâts dus au feu. Au Round suivant elle recevra 1d8 dégâts supplémentaires, à moins de passer ce Round à éteindre les flammes avec des moyens adaptés. Le MJ jugera leur efficacité ; se rouler sur le sol (en supposant qu'il n'y ait pas d'huile) ou couvrir les flammes avec une couverture mouillée sont de bons exemples, mais verser ou asperger de l'eau sur de l'huile brûlante ne sera pas des plus efficaces. Dans tous les cas, un volume d'huile de la taille d'une flasque ne fait des dégâts que pendant 2 Rounds au plus.

Si l'huile s'enflamme au point d'impact grâce à une mèche, amorce ou équivalent, alors toutes les autres créatures dans un rayon de 1m50 reçoivent 1d6 points de dégâts de feu dus à la dispersion du liquide. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie annule ces dommages. Si la flasque ne touche pas la cible prévue (comme décrit à la section Projectiles à aire d'effet plus

haut), elle peut quand même recevoir des dégâts de dispersion, et effectuer une Sauvegarde. La cible qui reçoit le tir direct n'est pas autorisée à Sauvegarder.

Une flasque d'huile répandue ou aspergée sur le sol brûle pendant 10 Rounds. Tenter de traverser la zone enflammée fait subir 1d6 points de dégâts de feu par Round passé dedans, sans Sauvegarde possible en ce cas.

Les créatures résistantes au feu, ainsi que celles qui ont des capacités basées sur le feu, ne subissent aucun dégât d'une huile enflammée.

Eau bénite

L'eau bénite blesse les créatures mort-vivantes. Une fiole remplie est considérée comme un **projectile à aire d'effet** ; elle se cassera si elle est jetée contre le corps d'une créature matérielle. Par contre il faudra verser l'eau directement sur la cible si c'est une créature éthérée, ce qui impliquera généralement que l'attaquant soit adjacent.

Une touche directe d'une flasque d'eau bénite inflige 1d8 points de dégâts à la créature mort-vivante. En plus, chaque créature dans les 1m50 autour du point d'impact en reçoit 1d6 à cause des éclaboussures. L'eau bénite n'est efficace que pendant un Round.

Moral

Les PNJ et les monstres ne combattent pas tous jusqu'à la mort ; la plupart essaient d'éviter de mourir si c'est possible. Chaque profil de monstre définit une valeur de Moral, comprise entre 2 et 12. Pour tester le Moral, lancer 2d6 ; si le résultat est inférieur ou égal au Moral de la créature, elle tiendra bon et combattra. S'il est supérieur, elle prendra peur. Une créature avec un Moral de 12 n'échoue jamais aux tests et se battra toujours jusqu'au bout.

En général, le monstre ou le groupe de monstres teste son Moral la première fois qu'il rencontre une opposition, mais aussi quand ses forces sont divisées par deux (par force, compter en nombre de monstres pour un groupe et en Points de vie pour un monstre seul). Les monstres neutralisés par un sort de **sommeil**, de **charme** ou d'**immobilisation** sont comptabilisés comme des pertes pour ce calcul.

Dans certaines situations le Maître de Jeu peut choisir d'appliquer des modificateurs aux tests, qui devraient généralement être compris entre +2 et -2.

Aucun ajustement ne peut modifier un Moral de 12.

La plupart du temps, un monstre qui échoue à son test de Moral va tenter de fuir ; les monstres intelligents ou bien les PNJ peuvent décider de se rendre, si le MJ le désire.

Noter que des règles spéciales s'appliquent aux serveurs, se reporter à la section dédiée dans le chapitre Aventure (p45).

Repousser les Morts-Vivants



Les Clercs ont la capacité de **Repousser les Morts-Vivants**, les faisant fuir par la foi pure. Le Clerc brandit un symbole sacré et invoque la puissance de sa divinité patronale. Le joueur lance alors 1d20 et donne le résultat au MJ. Noter que le joueur doit toujours lancer le dé, même si le MJ sait que le personnage ne peut pas réussir (ou échouer) : ne rien demander au joueur lui donnerait trop d'indices sur les forces en présence.

Effectuer le test

Le MJ consulte alors la table des Clercs contre les morts-vivants en croisant le niveau du Clerc et le type de mort-vivant rencontré ou bien son nombre de Dés de vie (ce dernier sert pour les monstres non répertoriés dans ces règles ; il ne faut s'en servir que si la créature n'est pas dans cette table et qu'aucune indication n'est donnée dans la description du monstre).

- Si la table indique « Non » avec ces paramètres, le Clerc n'affecte pas ce type de monstre.
- Une valeur numérique donne une valeur minimum à atteindre sur 1d20 pour Repousser ce type de mort-vivant.
- Un « R » (Réussite) indique une réussite automatique (pas de jet à faire).
- Un « D » (Dégâts) signifie qu'il subit des dommages (il pourrait même être détruit) plutôt que d'être simplement Repoussé.

Déterminer les créatures affectées

En cas de succès ou sur un résultat « R », le joueur lance 2d6, donnant un équivalent en Dés de vie de morts-vivants affectés ; tout surplus est perdu (donc si les cibles sont des zombies de 2 DV et que les 2d6 donnent 7, jusqu'à 3 zombies sont Repoussés, $3 \times 2 = 6$, 1 point est perdu). Dans tous les cas un succès au premier lancé garantit qu'au moins une créature est affectée.

Un groupe mélangeant plusieurs types de morts-vivants (par exemple un esprit et deux zombies) ciblé par un Clerc ne demande qu'un seul test. Le résultat est calculé sur la base du plus faible mort-vivant du groupe (les zombies dans l'exemple cité) ; s'ils sont effectivement Repoussés, le même résultat est appliqué à la créature plus forte suivante. De même, les 2d6 ne sont jetés qu'une seule fois pour un tel groupe.

Exemple : si un Clerc de 2^{ème} niveau s'attaque au groupe décrit ci-dessus, il devra réussir un jet de 15 ou plus sur 1d20 pour Repousser les zombies (les plus faibles du groupe). Si c'est un succès, il lance 2d6 ; en supposant un 7, cela Repoussera les 2 zombies, et il restera 3 Dés de vie à allouer ($7 - (2 \times 2)$). L'Esprit ayant justement 3 Dés de vie, et en supposant un 20 sur le d20 initial, il est aussi Repoussé.

En suivant cette logique, si le groupe avait été composé de 3 zombies et d'un Esprit, il aurait fallu un 9 sur les 2d6 pour pouvoir tous les affecter.

Un Clerc qui réussit à Repousser partiellement un groupe de morts-vivants pourra réessayer le Round suivant sur les créatures restantes.

Un Clerc qui échoue à son test pour Repousser ne pourra pas réessayer avant un Tour complet, cela s'applique aussi lors d'un échec partiel avec un groupe mixte de morts-vivants.

Les morts-vivants Repoussés s'enfuient devant le Clerc et son groupe à leur Mouvement maximal. Si les aventuriers poursuivent les fuyards, les créatures continueront le combat ; mais si elles sont laissées à leurs sorts, elles ne se retourneront pas et ne tenteront pas d'attaquer le Clerc ou ses proches pendant au moins 2d4 Tours.

Les morts-vivants subissant un résultat D (Dégâts) dans la table subiront 1d8 points de dommages par niveau du Clerc (faire un seul jet et appliquer les mêmes dommages à tous les monstres affectés) ; ceux dont les Points de vie sont réduits à zéro sont complètement détruits, réduits en tas de poussière. Ceux qui survivent aux dégâts sont Repoussés et s'enfuient comme décrit précédemment.

Table des Clercs contre morts-vivants

Niveau du Clerc	Squelette 1 DV	Zombie 2 DV	Goule 3 DV	Revenant 4 DV	Esprit 5 DV	Momie 6 DV	Spectre 7 DV	Vampire 8 DV	Fantôme 9+ DV
1	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non	Non
2	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non	Non
3	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non
4	7	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non
5	5	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non
6	3	7	11	15	18	20	Non	Non	Non
7	2	5	9	13	17	19	Non	Non	Non
8	R	3	7	11	15	18	20	Non	Non
9	R	2	5	9	13	17	19	Non	Non
10	R	R	3	7	11	15	18	20	Non
11	D	R	2	5	9	13	17	19	Non
12	D	R	R	3	7	11	15	18	20
13	D	D	R	2	5	9	13	17	19
14	D	D	R	R	3	7	11	15	18
15	D	D	D	R	2	5	9	13	17
16	D	D	D	R	R	3	7	11	15
17	D	D	D	D	R	2	5	9	13
18	D	D	D	D	R	R	3	7	11
19	D	D	D	D	D	R	2	5	9
20	D	D	D	D	D	R	R	3	7

Drain d'énergie

Il peut arriver que des morts-vivants ou de la magie malfaisante draine l'énergie vitale des personnages. Cette perte se concrétise par des « niveaux négatifs ». Pour chaque niveau négatif reçu la victime subira :

- une perte semi-permanente de 1 Dé de vie sur ses Points de vie courants
- une pénalité de -1 sur ses jets d'attaque et ses jets de Sauvegarde (ainsi que sur tous les jets basés sur 1d20)
- -5 % sur les jets de pourcentages, comme les capacités des Voleurs.
- Additionnellement, si la victime est un lanceur de sorts, elle perd la capacité de lancer un de ses sorts de plus haut niveau (un sort préparé répondant à ce critère sera perdu).

La victime pourrait être autorisée à faire une Sauvegarde pour résister à l'effet, en fonction du monstre ou de la magie l'ayant déclenché.

Si les Points de vie du personnage sont réduits à zéro à cause de la perte d'énergie, il meurt sur le coup. Si c'est un mort-vivant qui a causé la perte d'énergie fatale, le personnage sera transformé en mort-vivant du même type la plupart du temps (l'effet dépend de la créature).

Les niveaux négatifs peuvent être supprimés par magie, comme par un sort de **restauration**, ce qui s'accompagne d'une récupération de Points de vie. Au moment de supprimer un niveau négatif, diviser le nombre total de Points de vie perdus de la sorte par le nombre de niveaux négatifs reçus jusque-là (arrondir normalement) ; le résultat donne le nombre de Points de vie récupérés.

Par exemple, un personnage souffre de 3 niveaux négatifs. La perte de Points de vie a été de 6, 5 et 2, pour un total de 13. Le premier niveau négatif retiré restaure $13/3 = 4,3333$ (arrondi à 4) Points de vie. Maintenant, le personnage a 2 niveaux négatifs et 9 PV perdus. Le prochain niveau négatif retiré restaure $9/2 = 4,5$ PV, arrondi à 5. Le personnage a donc 1 niveau négatif et 4 PV de perdus. Le retrait du dernier niveau lui fera regagner ces 4 PV.

Ceux qui ont subi un drain d'énergie ont l'aspect décharné, et déambulent l'air hagard. Un observateur attentif pourrait le remarquer.

Repos et soins

Les personnages guérissent de 1 point de dégât par jour grâce à un sommeil normal. Les personnages qui décident de prendre un repos complet dans un lit regagneront un point supplémentaire chaque soir.

Les personnages normaux ont besoin de 6 heures de sommeil par 24 heures. Soustraire de ce nombre le bonus de Constitution ; ainsi un personnage avec un 18 à cette caractéristique n'aura besoin que de 3 heures par nuit, alors qu'avec un 3 il faudra 9 heures. Noter que ce sont des valeurs minimales ; la plupart des personnages préféreront dormir 2 ou 3 heures de plus s'ils ont le choix.

Les personnages qui ne dorment pas le minimum requis subissent un malus de -1 aux jets d'attaques et aux Sauvegardes (et ne guérissent pas leurs points de dégâts éventuels). Pour chaque nuit additionnelle sans un sommeil suffisant, la pénalité augmente de 1. Revenir à un rythme normal de repos fait disparaître cette pénalité, peu importe depuis combien de temps le personnage n'avait pas dormi.

Perte de points de Constitution

Un personnage ayant perdu temporairement des points de Constitution (comme à la suite d'une maladie) les regagne par un repos normal. Le personnage récupère 1 point chaque matin, après une nuit de sommeil normale.

Si la perte a été supérieure à un point, le personnage doit réussir une Sauvegarde contre les Effets Mortels (sans ajustement) pour regagner le dernier point ; un échec signifiera sa perte définitive.

Si la perte de Constitution amène à une diminution du modificateur associé, le personnage doit réduire en conséquence ses Points de vie maximaux ; par exemple, un personnage passant de 16 à 15 de Constitution verra son modificateur passer de +2 à +1, perdant donc un Point de vie par Dé de vie jeté. Si le calcul du nouveau maximum de Point de vie amène à une valeur inférieure à la valeur actuelle, elle doit être immédiatement mise à jour avec ce nouveau maximum.

Réciproquement, si un personnage regagne des points de Constitution, toute augmentation du modificateur associé remontera son nombre de Points de vie maximum. Les Points de vie courants restent toutefois inchangés, ils seront récupérés normalement par du repos ou des soins.

Dégâts de chutes

Tomber inflige 1d6 points de dégâts par 3 m de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. Les distances sont arrondies au plus proche multiple de 3, une chute de 1m50 ou moins ne fait rien, chuter de 1m50 à 4m50 inflige 1d6 dégâts, etc.

Cécité et surdité

Une créature rendue sourde ne peut réagir qu'à ce qu'elle voit ou ressent, sera surprise sur 1-3 avec 1d6, et souffrira d'un malus de -1 à ses jets d'Initiative. Une créature aveuglée sera surprise sur 1-4 avec 1d6, aura un malus de -4 à sa Classe d'Armure, et -2 à ses jets d'Initiative. Ces effets sont différents sur des créatures dotées de capacités sensorielles inhabituelles ; par exemple une chauve-souris sera affectée par la surdité avec les mêmes pénalités que si elle était aveuglée.

Ces malus ne s'appliquent que sur les personnages ou les créatures récemment diminués. Ceux qui sont sourds ou aveugles naturellement ont des modificateurs moins élevés, à la discrétion du MJ.

Noter que combattre une créature invisible est traité comme si son attaquant était aveugle, il subira donc -4 sur ses jets pour toucher.

Attaquer des transports

Une attaque contre un transport (comme un chariot ou un bateau) est résolue avec une Classe d'Armure de 11. Chaque transport possède aussi un score de **Solidité** en

plus de ses Points de vie. Cette Solidité est déduite des dommages qui lui sont infligés, et le reste (s'il y a un reste positif) correspond aux dégâts réels à soustraire de ses Points de vie. S'il n'y a pas de reste, cela signifie que la solidité de la structure a absorbé entièrement les dommages.

Un transport qui subit des dommages supérieurs ou égaux à sa valeur de Points de vie sur l'un de ses côtés, voit sa vitesse réduite de moitié, à cause d'une roue endommagée ou d'une brèche dans la coque ; s'il reçoit une deuxième fois la même quantité de dégât, un véhicule sera immobilisé et un bateau coulera.

Réparer un transport

Les réparations effectuées sur un transport endommagé s'effectuent à un rythme de 1d4 Points de vie par membre d'équipage et par heure de travail. Toutefois, une réparation sur le terrain ne permet de revenir qu'à 90 % de son maximum ; une réparation complète nécessite de mettre un navire sur cales et demander les services d'un charpentier naval, alors qu'un chariot doit être réparé par un artisan spécialisé, comme certains forgerons. Les coûts sont laissés à l'appréciation du MJ, se baser sur le prix du véhicule neuf pour en décider.

Jets de Sauvegarde

Un **Jet de Sauvegarde**, ou simplement **Sauvegarde**, représente la capacité pour un personnage ou une créature de résister à une attaque spéciale, comme un sort ou un poison. Une Sauvegarde s'effectue en lançant un d20, comme une attaque : les modificateurs éventuels (comme les modificateurs liés à la Classe du personnage) sont ajoutés au résultat du dé. La valeur finale doit être supérieure ou égale au seuil de réussite qui dépend de la classe et du niveau.

- Un 1 naturel (avant d'éventuels modificateurs) au jet de Sauvegarde est toujours un échec
- un 20 naturel est toujours un succès.

Comme les monstres disposent de l'équivalent d'une classe et d'un niveau, ils disposent aussi de Sauvegardes.

Voici les cinq catégories de Sauvegardes : **Effets Mortels ou Poison**, **Baguettes Magiques**, **Paralyse ou Pétrification**, **Souffles de Dragons**, et **Sorts**. La liste des sorts ainsi que les attaques spéciales des monstres spécifient la catégorie de Sauvegarde qui s'applique lorsqu'elle est autorisée, mais le MJ devra faire un choix lorsque certaines situations inhabituelles se présenteront.

Un moyen de faire ce choix et de considérer les catégories comme des métaphores. Par exemple, un MJ pourrait écrire un scénario ou un piège déverserait de l'huile bouillante sur les malheureux aventuriers. Éviter l'huile reviendrait à éviter un souffle de dragon. Ou bien, une idole de pierre qui crache des rayons d'énergie de ses yeux quand on s'en approche pourrait être assimilée à une attaque de Baguette Magique, et si elle est vraiment puissante, à un Sort. La Sauvegarde contre les Effets Mortels est souvent utilisée comme solution par défaut contre les nombreux dangers « ordinaires » rencontrés dans le contexte d'un donjon.

Les jets de Sauvegarde ne sont pas modifiés par les bonus des caractéristiques, à quelques rares exceptions :

- les Sauvegardes contre les Poisons sont toujours ajustées avec le modificateur de Constitution du personnage.
- les Sauvegardes contre les illusions (comme une **force fantomatique**) sont toujours ajustées par le modificateur d'Intelligence du personnage.
- les Sauvegardes contre les sorts de **charme** (et autres formes de contrôle de l'esprit) sont toujours ajustées avec le modificateur de Sagesse du personnage.

Le MJ peut choisir ses modificateurs de Sauvegarde s'il pense qu'ils sont appropriés.

Jet de Sauvegarde sur des objets

Certaines zones d'effets (comme pour des sorts de **boule de feu** ou d'**éclairs**) peuvent blesser un personnage mais aussi endommager les objets qu'il pourrait transporter. Par souci de simplicité, si le personnage réussit une Sauvegarde, considérer que ses objets aussi. Néanmoins, les plus fragiles peuvent quand même être abîmés (le verre par un choc, le papier par des flammes, etc.).

À chaque fois qu'un objet pourrait être endommagé, utiliser la Sauvegarde du porteur pour tester si cela est effectivement le cas.

Par exemple, un personnage portant un livre de sort est touché par un sort de **boule de feu** ; il doit d'abord tester sa propre Sauvegarde contre les Sorts, puis une deuxième pour savoir si le livre subit des dégâts.

Le MJ est libre d'adapter cette règle aux circonstances ; un sac à dos rempli d'objets fragiles pourrait ne recevoir qu'un unique jet de Sauvegarde au lieu de tester chaque objet individuellement, par exemple.

Seuils de réussite des Sauvegardes, par classe et niveau

Clerc

Niveau	Effets Mortels ou Poison	Baguette magique	Paralysie ou Pétrification	Souffles de Dragons	Sorts
1	11	12	14	16	15
2-3	10	11	13	15	14
4-5	9	10	13	15	14
6-7	9	10	12	14	13
8-9	8	9	12	14	13
10-11	8	9	11	13	12
12-13	7	8	11	13	12
14-15	7	8	10	12	11
16-17	6	7	10	12	11
18-19	6	7	9	11	10
20	5	6	9	11	10

Magicien

Niveau	Effets Mortels ou Poison	Baguette magique	Paralysie ou Pétrification	Souffles de Dragons	Sorts
1	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	15	14
4-5	12	13	12	15	13
6-7	12	12	11	14	13
8-9	11	11	10	14	12
10-11	11	10	9	13	11
12-13	10	10	9	13	11
14-15	10	9	8	12	10
16-17	9	8	7	12	9
18-19	9	7	6	11	9
20	8	6	5	11	8

Guerrier

Niveau	Effets Mortels ou Poison	Baguette magique	Paralysie ou Pétrification	Souffles de Dragons	Sorts
GN	13	14	15	16	18
1	12	13	14	15	17
2-3	11	12	14	15	16
4-5	11	11	13	14	15
6-7	10	11	12	14	15
8-9	9	10	12	13	14
10-11	9	9	11	12	13
12-13	8	9	10	12	13
14-15	7	8	10	11	12
16-17	7	7	9	10	11
18-19	6	7	8	10	11
20	5	6	8	9	10

Voleur

Niveau	Effets Mortels ou Poison	Baguette magique	Paralysie ou Pétrification	Souffles de Dragons	Sorts
1	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	12
10-11	9	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	11
14-15	8	10	9	9	10
16-17	7	9	9	8	9
18-19	7	9	8	7	9
20	6	8	8	6	8

Chapitre 6 : Monstres

Nom : la première chose décrivant une créature est son nom (ou le nom le plus usité, si elle en a plusieurs). Un astérisque * apposé à côté du nom signifie que la créature ne peut être blessée que par des dommages spéciaux (comme le feu, des armes magiques, en argent, etc.) ce qui la rend plus difficile à vaincre.

Classe d'Armure (CA) : cette ligne donne la Classe d'Armure lors des combats standards. Si la créature porte habituellement une armure, la première CA listée correspond à ce cas, la valeur en parenthèses est prise lorsqu'elle ne porte pas d'armure. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent ; ceci est indiqué explicitement dans le texte ou indiqué par une icône de dague† ; d'autres monstres ne peuvent être blessés que par des armes magiques uniquement, indiqué par une double dague‡.

Dés de vie (DV) : cette ligne indique le nombre de Dés de vie (DV) que la créature possède, et donne les éventuels bonus aux Points de vie. Les monstres jettent toujours les dés à huit faces (d8) pour déterminer les Points de vie, à moins que ce ne soit spécifié autrement. Par exemple, une créature ayant 3+2 dés lance 3d8 et ajoute 2 points au total.

Un ou deux astérisques apparaissent parfois après le nombre de Dés de vie, cela indique un **bonus spécial d'expérience** donné pour ce monstre. Voir la section Avancement des personnages au chapitre Aventure (p41) pour de plus amples détails.

Si le Bonus d'Attaque du monstre est différent de son nombre de Dés de vie, il sera alors donné entre parenthèses juste après ces derniers pour simplifier la lecture.

Mouvement : cette ligne fournit la vitesse de mouvement de combat du monstre, ou bien les différentes vitesses s'il dispose de plusieurs moyens de déplacement. Par exemple, les Gobelours ont une vitesse de marche de 9 m, et c'est la seule qui est listée. Les Sirènes se déplacent uniquement dans l'eau, donc leur vitesse est écrite « Nage 12 m ». Les Pégases peuvent à la fois marcher et voler, leur vitesse est donc notée « 24 m, vol 48 m ». De plus, une distance peut aussi apparaître entre parenthèses après un score de mouvement ; c'est la **Maniabilité** (voir au chapitre Rencontres p49). Si elle n'est pas mentionnée, considérer qu'elle vaut 1m50.

Attaques : indique le nombre (et parfois le type) des attaques que le monstre peut effectuer. Par exemple, un goblin peut attaquer une fois avec une arme, et sera noté **1 arme**. Les goules sont notées avec 2 griffes/1 morsure, car elles sont capables d'attaquer en un Round avec leurs deux griffes et de mordre une fois aussi.

Dommages : le nombre de dommages infligés par les attaques du monstre. C'est en général exprimé en nombre de dés à lancer.

Nombre apparaissant : est donné en nombre de dés. Les monstres qui n'apparaissent que dans les souterrains (en intérieur) et qui n'ont pas de repaire n'auront qu'un dé ; il sera également indiqué s'ils ont un repaire et/ou si l'on peut les rencontrer en extérieur. Par exemple, un monstre annoté « 1d6, extérieur 2d6, repaire 3d6 » pourrait être présent en groupe d'1d6 individus dans un donjon, 2d6 individus en extérieur, et 3d6 individus dans leur repaire.

Noter que les valeurs données correspondent aux monstres qui sont capables de se battre et n'incluent pas les autres (les petits, et parfois les femelles). Le texte descriptif devrait donner des détails quand ils sont importants, mais le MJ est toujours le décisionnaire final.

Sauve comme : la classe de personnage ainsi que son niveau utilisé par le monstre pour effectuer des Sauvegards. La plupart des monstres effectuent leurs Sauvegards comme un Guerrier de niveau équivalent à leurs Dés de vie.

Moral : le monstre doit faire un jet de 2d6 inférieur ou égal à cette valeur pour réussir son test de moral. Si ce score est égal à 12, il réussit toujours et se battra jusqu'à la mort (ou qu'il n'ait plus d'ennemi).

Types de trésor : indique quels biens la créature possède. Voir le chapitre Trésors p145 pour plus de détails. La plupart du temps, les objets de valeur sont cachés dans son repaire et elle n'emporte rien sur le terrain. Les créatures les plus intelligentes possédant un bien utile et transportable (tel qu'un objet magique) aura plutôt tendance à l'emporter avec elle et s'en servir, et laissera les objets les plus encombrants dans son antre.

XP : le nombre de points d'expérience attribués pour vaincre la créature. Dans certains cas le nombre peut être variable ; par exemple, des dragons d'âges différents auront des XP différents également. Se référer à la table des points d'expérience dans le chapitre Aventure p41, précédemment, pour calculer les montants corrects dans ces cas de figure.

Bêtes de somme

	Camélidé	Âne	Cheval de trait	Cheval de monte
Classe d'Armure :	13	13	13	13
Dés de vie :	2	2	3	2
Nombre d'attaques :	1 morsure/1 sabot	1 morsure	2 sabots	2 sabots
Dommages :	1/1d4	1d2	1d4/1d4	1d4/1d4
Mouvement :	15 m (3 m) [12 m (3 m)]	12 m (3 m)	18 m (3 m)	24 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d4	extérieur 2d4	Animal domestique seulement	extérieur 10d10
Sauve comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 2	Guerrier : 3	Guerrier : 2
Moral :	7	7	7	7
XP :	75	75	145	75

	Cheval de guerre	Mule	Poney
Classe d'Armure :	13	13	13
Dés de vie :	3	2	1
Nombre d'attaques :	2 sabots	1 ruade or 1 morsure	1 morsure
Dommages :	1d6/1d6	1d4 or 1d2	1d4
Mouvement :	18 m (3 m)	12 m (3 m)	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	Animal domestique seulement	Animal domestique seulement	Animal domestique seulement
Sauve comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 2	Guerrier : 1
Moral :	9	7	6 (9)
XP :	145	75	25

Pour plus de facilité, les animaux fréquemment utilisés pour transporter des charges et/ou des personnages sont listés ensembles. Ils ne possèdent évidemment pas de trésor.

Le **Camélidé** est réputé pour sa capacité à couvrir de longs trajets sans manger ni boire. Les statistiques présentées correspondent au dromadaire (une seule bosse), qui vit dans le désert profond. Un dromadaire mesure environ 2 m au garrot, sa bosse ajoutant encore 30 cm. Le chameau de Bactriane (deux bosses) est adapté aux climats plus frais et aux zones rocheuses. Il est plus trapu, plus lent aussi (sa vitesse est donnée entre parenthèses) et plus résistant que le dromadaire. Une charge légère pour un camélidé est d'environ 200 kg, alors qu'une charge lourde ira jusqu'à 400 kg.

L'**âne**, apparenté au cheval, a de bien plus longues oreilles. Il est résistant, a le pas sûr, et peut être emmené dans des donjons ou des cavernes. Une charge légère pour un âne sera dans les 35 kg, une lourde 70 kg.

Le **cheval de trait** englobe les espèces costaudes et trapues destinées aux labeurs, telles que la race des percherons. Il est prêt à effectuer des tâches ardues dès ses 3 ans. Une charge légère correspondra à 175 kg, et jusqu'à 350 kg pour les lourdes.

Le **cheval de monte** regroupe les espèces moins trapues comme les quarter horses et chevaux arabes mais aussi quelques races sauvages. Cet animal est généralement en mesure d'effectuer des tâches utiles à partir de deux ans. Il ne peut pas attaquer s'il est monté par un cavalier. Une charge légère pour lui correspond à 125 kg, une lourde 250 kg.

Le **cheval de guerre** est entraîné et élevé pour sa force et son agressivité. Il n'est pas prêt pour partir à la bataille avant ses trois ans. Une charge légère pour lui correspond à 175 kg, une lourde 350 kg.

La **Mule** est un croisement entre un âne et un cheval, et est stérile. Elle peut suivre un groupe dans des donjons ou des cavernes. Elle est similaire à un cheval de monte mais en plus résistant et plus agile aussi. Une charge légère pour elle correspond à 150 kg, une lourde 300 kg.

Un **Poney** est un petit cheval, sous les 1m50 au garrot. À part cela, il est très similaire au cheval de monte et ne peut pas combattre avec un cavalier monté. Le poney peut être entraîné pour la guerre, ce qui correspond au moral donné entre parenthèses ; il ne peut toutefois pas combattre en étant monté. Une charge légère pour lui correspond à 130 kg, une lourde 260 kg.

Abeille Géante

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	1d4 PV*
Nombre d'attaques :	1 dard
Dommages :	1d4 + poison
Mouvement :	3 m, Vol 15 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 5d6
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	9
Type de trésor :	spécial
XP :	13

Bien que beaucoup plus grande, environ 30 cm, l'abeille géante a un comportement sensiblement identique à sa cousine plus commune. Elle n'est pas agressive sauf lorsqu'elle défend sa ruche, ou bien elle-même. Ceux qui sont piqués par une abeille géante doivent Sauvegarder contre le Poison ou mourir. Après avoir piqué, elle se retire en laissant le dard dans la victime, puis elle meurt.

**Aigle Géant**

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 serres/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/1d8
Mouvement :	3 m, Vol 27 m
Nb apparaissant :	2d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Un aigle géant type fait dans les 3 m de haut pour une envergure de 6 m et un poids de 250 kg. Il ressemble à son petit cousin en tous points excepté sa taille. La plupart de ces rapaces sont intelligents et parlent le Commun.



Il attaque généralement depuis une grande altitude, piquant vers le sol à une vitesse vertigineuse. Quand il ne peut pas plonger, il utilise ses serres et son bec acéré contre la tête et les yeux de sa cible.

Un aigle géant solitaire chasse ou patrouille généralement aux alentours de son nid et ignorera le plus souvent toutes les créatures ne présentant pas de danger. En couple, ils combattront ensemble, enchaînant les attaques en piqué contre les intrus, et se battront jusqu'à la mort pour défendre leur nid ou leur progéniture.

Antilope

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	1 à 4
Nombre d'attaques :	1 coup de tête
Dommages :	1d4 ou 1d6 ou 1d8
Mouvement :	24 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 3d10
Sauve comme :	Guerrier : 1 à 4 (comme les Dés de vie)
Moral :	5 (7)
Type de trésor :	Aucun
XP :	25 – 240

Les statistiques correspondent au type d'animal sauvage herbivore vivant en troupeaux, comme le chevreuil (1 Dé de vie), l'aurochs (2 DV), le wapiti ou l'élan (3 DV) ainsi que le bison (4 DV). Ces bêtes plutôt méfiantes auront

tendance à fuir si elles sont provoquées, mais les mâles seront plus agressifs en présence de femelles (ce cas correspond au moral donné entre parenthèses).

Araignée

Araignée, Veuve Noire Géante

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d6 + poison
Mouvement :	6 m, toile 12 m
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	175

La veuve noire géante est une version agrandie de son équivalent commun ; un mâle adulte a une envergure (avec les pattes) de 60 cm, alors qu'une femelle mesurera plutôt 90 cm ou plus. Malgré leur différence de taille, ils partagent les mêmes statistiques. Le mâle comme la femelle ont une marque ressemblant à un sablier orange sur l'abdomen.

Le venin de cette araignée est puissant, si bien que ceux qui sont mordus doivent Sauvegarder contre le Poison avec un malus de -2 ou mourir. La veuve noire géante tisse une toile solide, collante et presque invisible, qu'elle place habituellement aux points de passage ou aux entrées des cavernes, même parfois entre les arbres en pleine nature ; ceux qui tombent dessus se retrouvent empêtrés, et doivent jeter un dé pour s'échapper exactement comme pour forcer une porte (voir p42). Un personnage coincé de la sorte ne peut pas utiliser d'arme ni lancer de sort.

Araignée, Araignée Crabe Géante

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8 + poison
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	100

L'araignée crabe géante ressemble à sa cousine commune, à part sa taille démesurément plus grande, pouvant faire jusqu'à 90 cm. Elle tire son nom de la forme de ses pattes arrières, très longues. C'est une prédatrice

qui se camoufle en utilisant divers subterfuges, attendant de bondir sur sa proie désemparée, afin de la mordre. Elle peut changer lentement de couleur (sur plusieurs jours), pour se confondre avec les teintes de son repaire ou de son poste d'embuscade. Une fois ce changement achevé, l'araignée crabe peut surprendre une proie potentielle sur 1-4 sur 1d6 dans l'environnement correspondant à son camouflage. Quiconque est mordu par cet animal doit Sauvegarder contre le Poison ou mourir.

Araignée, Tarentule Géante

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8 + poison
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	280

La tarentule géante est une énorme araignée velue de nature magique, de la taille d'un poney. Elle se précipite sur ses proies un peu à la manière d'un loup. Sa morsure est empoisonnée ; celui qui est mordu doit Sauvegarder contre le Poison ou bien subir de tels spasmes et convulsions qu'il donnera l'impression de se mettre à danser comme un dément. L'effet dure 2d10 Rounds, durant lesquels la victime subira un malus de -4 à ses attaques et jets de Sauvegarde. S'il s'agit d'un Voleur, il ne pourra pas se servir de ses capacités spéciales dans cet état. Les témoins de cette scène doivent Sauvegarder Contre les Sorts ou subir les mêmes spasmes ; ils subiront les malus décrits au-dessus mais l'effet ne durera pour eux que 2d4 Rounds.

À chaque Round où la cible originelle « danse », elle doit encore Sauvegarder contre le Poison ou prendre 1d4 points de dégâts dus aux spasmes. Les victimes indirectes ne sont pas concernées par cet effet.

Le sort **anti-poison** guérira la cible initiale, et une **dissipation de la magie** arrêtera l'effet des spasmes pour toutes les victimes (initiales ou indirectes) dans la zone d'effet du sort.



Arbre aux Pendus

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	4 membres plus étranglement
Dommages :	1d6 par membre ou étranglement
Mouvement :	0
Nb apparaissant :	extérieur 1
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	360

Un arbre aux pendus est une horrible créature semi-animée qui est fertilisée par les corps de cadavres. Il dispose de quatre branches préhensiles qui peuvent s'enrouler autour du cou des créatures vivantes qui passent sous lui, pour les étrangler et causer 1d6 dommages par Round. Ces membres sont généralement répartis régulièrement autour de l'Arbre, et la plupart du temps un seul sera capable d'attaquer une même créature à la fois.

Les racines de cet arbre sont aussi animées ; elles n'attaquent pas, mais vont tirer le corps des victimes sous la surface du sol pour pouvoir les digérer par la suite.

Babouin des Rochers

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 gourdin/1 morsure
Dommages :	1d6/1d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	2d6, extérieur 2d6, repaire 5d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Un babouin des rochers est une variété plus trapue qu'un babouin normal, et plus intelligente aussi. Un mâle adulte mesure entre 1m20 et 1m50 pour un poids situé entre 100 et 125 kg, la femelle étant un peu plus petite et légère.

C'est un omnivore, avec une préférence pour la viande. Agressif et cruel, il vit en tribus dans des zones rocheuses ou forestières, et tendra des embuscades aux groupes inférieurs en nombre.

Basilic

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	6**
Nombre d'attaques :	1 morsure/1 regard
Dommages :	1d10/pétrification
Mouvement :	6 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	9
Type de trésor :	F
XP :	610

Le basilic est un monstre reptilien à 8 pattes capable de pétrifier d'un simple regard les créatures vivantes. Son corps est habituellement d'un marron terne, son abdomen plutôt jaunâtre. Quelques spécimens portent une corne incurvée au bout de leur museau. Adulte, il peut mesurer jusqu'à 1m80 de long, sans la queue, qui peut faire entre 1m50 et 2m10. Il pèse approximativement 150 kg.

Toute créature vivante croisant directement son regard doit Sauvegarder contre la Pétrification ou être changé en pierre instantanément. En règle générale, les créatures surprises par le basilic rencontreront ses yeux. Ceux qui tentent de le combattre en évitant son regard auront un malus de -4 à l'attaque et -2 à leur Classe d'Armure.

Il est possible de se servir d'un miroir en le combattant, ce qui se traduit par un malus de -2 à l'attaque mais aucune modification de la Classe d'Armure dans ce cas.



Si le basilic voit son propre reflet dans un objet correctement réfléchissant (comme un miroir), il devra faire une Sauvegarde contre la Pétification ou se changer lui-même en pierre ; dans cet état il perd son pouvoir de pétification. Il évitera instinctivement de regarder dans une surface réfléchissante, même lorsqu'il boit, en fermant ses yeux. Si un attaquant s'arrange pour le surprendre avec un miroir, il pourrait croiser son image par inadvertance.

Belette Géante (ou Furet Géant)

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	1 morsure + prise
Dommages :	2d4 + 2d4 par Round
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	8
Type de trésor :	V
XP :	360

Une belette géante ressemble à sa cousine de taille normale, elle a un corps allongé, de courtes pattes, un museau pointu et une mâchoire de carnassier. C'est un prédateur, chassant les créatures plus petites qu'elle.

Chasseur rusé et astucieux, elle prend ses proies par surprise sur 1-3 sur 1d6. Une fois que la belette géante mord une créature vivante, elle s'y accroche fermement, la déchiquetant avec ses dents à chaque Round jusqu'à ce que l'un ou l'autre ne meure, ou bien si la belette échoue à un test de moral (lancé comme d'habitude), auquel cas elle lâchera prise et s'enfuira.

Il y a plusieurs variétés de belette commune (de taille « normale »), incluant la sous-famille des furets ; dans certains endroits, la belette géante est appelée furet géant. La distinction principale est que l'on nomme celle qui est dressée « furet », bien que tous les furets géants ne soient pas dressés. Plusieurs races d'humanoïdes ainsi que certaines créatures féeriques sont connues pour dresser des furets géants comme gardiens ou animaux de guerre.

Baleine

Baleine, Cachalot

Classe d'Armure :	22
Dés de vie :	36* (+16)
Nombre d'attaques :	1 morsure ou spécial
Dommages :	3d20
Mouvement :	Nage 18 m (6 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	17 850

Ce cétacé peut mesurer jusqu'à 18 m. Il se nourrit essentiellement de calmars géants, qu'il chasse en émettant une onde sonore de 1m50 de large se propageant sur 15 m. Ce bang sonore désoriente les créatures sur son trajet, les laissant effectivement assommées pendant 1d4 Rounds. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, mais une Sauvegarde contre les Effets Mortels est autorisée pour y résister. Un personnage assommé de la sorte ne pourra ni se déplacer ni réaliser d'action pendant cette durée. Le cachalot peut émettre autant de choc sonore qu'il le désire, une fois par Round, au lieu d'utiliser sa morsure.

Baleine, Narval

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	12 (+10)
Nombre d'attaques :	1 corne
Dommages :	2d6
Mouvement :	Nage 18 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de trésor :	spécial
XP :	1 875

Le narval est un mammifère aquatique ressemblant à un grand dauphin, possédant une (plus rarement deux) corne proéminente pointant en avant, située juste au-dessus de

sa bouche. Cette corne a une forme hélicoïdale, elle est quelquefois coupée pour être revendue comme une corne de licorne. Elle n'a toutefois aucune vertu magique de quelque sorte que ce soit. Le narval vit dans les eaux froides du nord. Ce n'est pas un animal agressif.

Baleine, Orque

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d10
Mouvement :	nage 24 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Un orque mesure environ 9 m de long. Il est marbré de noir et de blanc, avec des zones blanches marquées autour des yeux. Ses yeux sont bien plus petits et situés à côté de ces trompe-l'œil. Un orque se nourrit de poissons, calamars, phoques et d'autres baleines, mais n'est pas contre un repas constitué d'humain ou de semi-humain.

Caecilia Géante

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	6*
Nombre d'attaques :	1 morsure + avalement sur 19/20
Dommages :	1d8 + 1d8/Round si avalement
Mouvement :	6 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de trésor :	B
XP :	555

Une caecilia géante est un carnivore amphibien sans patte ; elle ressemble à un ver de terre mais a un squelette osseux et une dentition acérée. Elle vit complètement sous terre. Cette variété géante grandit jusqu'à atteindre 9 m de long, et se trouve fréquemment dans les cavernes ou les donjons. Elle est pratiquement aveugle, mais aussi très sensible aux sons et aux vibrations, et aussi capable de trouver des proies indépendamment de présence ou d'absence de lumière.

Une caecilia peut parfaitement avaler entièrement un petit humanoïde ou même un semi-humain (tel qu'un gobelin ou un Halfelin). Sur un jet d'attaque naturel de 19 ou 20, la victime est avalée (en assumant qu'un tel jet la touche effectivement). Une créature avalée de la sorte subira 1d8 dommages par Round, et ne pourra attaquer que de

l'intérieur avec une arme pointue ou tranchante comme une dague, car il n'y aura pas la place pour manier de plus grandes armes. Comme il sera plus facile de frapper en étant à l'intérieur, aucun modificateur ne s'applique au jet pour toucher.

Dès qu'une caecilia aura avalé son adversaire, elle essaiera de se désengager de tout combat, retournant à son terrier afin de digérer son repas.

Calamar Géant

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	8 tentacules/1 morsure
Dommages :	1d4 par tentacule/1d10
Mouvement :	Nage 12 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Cette créature vorace peut atteindre 6 m de long et attaquera pratiquement tout ce qu'elle rencontre. Ses tentacules sont parsemés de pointes et de ventouses acérées. Pour pouvoir mordre sa proie, il faut d'abord que le calamar réussisse deux attaques avec ses tentacules.

S'il rate un test de moral, il projettera un nuage d'encre noire de 9 m de diamètre et s'enfuira au double de son Mouvement pendant 3d8 Rounds.

Centaure

Classe d'Armure :	15 (13)
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 sabots/1 arme
Dommages :	1d6/1d6/1d6 ou selon l'arme
Mouvement :	15 m, sans armure : 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d10
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de trésor :	A
XP :	240



Un centaure est à moitié homme pour le torse, les bras et la tête, et à moitié cheval pour les parties antérieures du corps. Il est aussi imposant qu'un cheval lourd mais plus haut et légèrement plus pesant ; un mâle moyen faisant environ 2 m pour 1 tonne, la femelle étant juste un peu en dessous de ces valeurs. Un centaure peut charger avec un épieu ou une lance tout comme un humain monté sur un cheval, et bénéficie des mêmes bonus. Il porte fréquemment une armure de cuir pour aller au combat.

Un centaure est généralement hautain et distant, mais possède un grand sens de l'honneur. La plupart d'entre eux préféreront mourir plutôt qu'autoriser un humain, semi-humain ou un humanoïde à les monter.

Chauve-Souris, Chauve-Souris Géante

	Chauve-souris	Chauve-souris géante
Classe d'Armure :	14	14
Dés de vie :	1 Point de vie	2
Nombre d'attaques :	1 spécial	1 morsure
Dommages :	Confusion	1d4
Mouvement :	9 m, Vol 12 m	3 m, Vol 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d100, extérieur 1d100, repaire 1d100	1d10, extérieur 1d10, repaire 1d10
Sauve comme :	GN	Guerrier : 2
Moral :	6	8
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	10	75



La chauve-souris est un mammifère nocturne volant. Les statistiques données ici décrivent le petit spécimen insectivore le plus commun. Elle dispose d'un sonar naturel qui lui permet d'évoluer dans l'obscurité la plus complète ; en termes de jeu cela correspond à la Vision nocturne.

Un groupe de chauve-souris communes n'a pas vraiment d'attaque efficace (du moins en termes de dégât) mais peut désorienter ceux qui se trouveraient en plein milieu, en voletant de façon apparemment anarchique.

Chaque groupe de 10 chauves-souris massées dans une zone peut désorienter une créature, qui subit un malus de -2 sur ses attaques et ses Sauvegardes, et ceci tant que ce groupe est présent.

Une chauve-souris géante possède une envergure de 4m50 et pèse environ 100 kg. Elle a les mêmes capacités sensorielles que ses cousines plus communes, mais elle est bien plus grande et aussi capable d'attaquer les aventuriers ; comme beaucoup sont carnivores, c'est même très probable.

Chien

	Normal	Chien de monte
Classe d'Armure :	14	14
Dés de vie :	1+1	2
Nombre d'attaques :	1 morsure	1 morsure
Domages :	1d4 + prise	1d4+1 + prise
Mouvement :	15 m	15 m
Nb apparaissant :	extérieur 3d4	domestique seulement
Sauve comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2
Moral :	9	9
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	25	75



Le chien décrit ici correspond à la plupart des races moyennes et grandes, incluant les chiens sauvages. Après avoir mordu un adversaire, un chien peut la maintenir, faisant 1d4 dommages automatiques à chaque Round, jusqu'à ce qu'il soit tué ou que sa victime dépense une attaque pour se libérer (faisable en réussissant une Sauvegarde contre les Effets Mortels, ajustée par le bonus de Force de la victime). Le chien de monte est issu des grandes espèces, et principalement utilisé par les Halfelins pour les transporter. Il peut être dressé pour la guerre, et bardé pour améliorer sa Classe d'Armure. Il peut mordre et maintenir ses proies comme un chien commun le ferait. Une charge normale est d'environ 75 kg pour lui, une lourde jusqu'à 150 kg.

Chien de l'Enfer

Classe d'Armure :	14 à 18
Dés de vie :	3** à 7**
Nombre d'attaques :	1 morsure ou 1 souffle
Domages :	1d6 ou 1d6 par Dé de vie
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 3 à 7 (comme ses Dés de vie)
Moral :	9
Type de trésor :	C
XP :	205 – 800

Un chien de l'enfer est un canidé nimbé de flammes infernales. Il mesure 1m30 au garrot, et pèse 60 kg. Il est natif d'un Plan d'existence différent où il erre librement. Il est parfois employé comme chien de garde. À l'état sauvage, plusieurs chiens de l'enfer se regroupent au sein d'une meute.

Il dispose d'un souffle comme arme, une attaque de flammes qui peut être utilisée contre une seule créature. Une fois sur trois (1-2 sur 1d6) le chien se servira de son souffle, le reste du temps il utilisera sa morsure ; tirer un dé à chaque Round pour déterminer le type d'attaque employée.

S'il se sert du souffle, la victime peut Sauvegarder contre les Souffles de Dragons pour diviser les dommages par deux. Chaque chien de l'enfer peut utiliser autant de souffles par jour que son nombre de Dés de vie.

** Le nombre de Dés de vie dont dispose un chien de l'enfer varie pour chaque individu. Si un groupe est généré aléatoirement, jeter 1d6+1 pour chacun, en remplaçant un



résultat de 2 par 3. Leur Classe d'Armure est égale à 11 plus leur quantité de Dés de vie.

Chien du Warp

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d6
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	6
Type de trésor :	C
XP :	280

Le chien du Warp est un canidé intelligent, doté d'une capacité de téléportation limitée à une distance de 36 m, à volonté. Sa tactique est de se téléporter juste après avoir attaqué, pour éviter de se faire toucher en retour. En particulier, il peut se téléporter à proximité d'un adversaire, mener son attaque, et se téléporter plus loin pendant le même Round ; la victime devra pouvoir frapper au même rang d'initiative que lui pour espérer lui porter un coup en mêlée.

Ces animaux chassent en meutes, se téléportant apparemment de manière désordonnée jusqu'à encercler leurs proies, permettant à quelques-uns de frapper par derrière (avec un bonus d'attaque, par conséquent).

Un chien du Warp est de taille moyenne pour un chien, d'un poil court et communément beige clair, bien que la rumeur sous-entend que d'autres variétés existeraient. Il a son propre langage, mélange d'aboiements, jappements, grognements et gémissements, qui peut véhiculer toutes sortes d'informations complexes. Habituellement peureux, il évitera le combat si possible, mais il hait les Diffracteurs et les attaquera à vue.

Chimère

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	9** (+8)
Nombre d'attaques :	2 griffes/3 têtes + spécial
Dommages :	1d4/1d4/2d4/2d4/3d4 + spécial
Mouvement :	12 m (3 m), Vol 18 m (4m50)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 9
Moral :	9
Type de trésor :	F
XP :	1 225

La chimère est une étrange créature, cruelle et vorace, qui a le corps d'un lion, les têtes d'un lion, d'une chèvre et d'un dragon, et les ailes d'un dragon. Une chimère mesure 1m50 au garrot, 3 m de long, et pèse environ 2 tonnes. La tête de dragon peut être noire, bleue, verte, rouge ou blanche, et dispose du même souffle que le dragon de cette même couleur. Indépendamment de son type, cette tête souffle un long cône de 3 m de diamètre à son extrémité, sur 15 m de long, pour 3d6 points de dommages ; les victimes peuvent Sauvegarder contre les Souffles de Dragons pour les réduire de moitié.

Elle peut parler le Draconique, mais ne s'y essaie que rarement, excepté pour flatter de plus puissantes créatures.



Cocatrice

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	5**
Nombre d'attaques :	1 bec + spécial
Dommages :	1d6 + pétrification
Mouvement :	9 m, Vol 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	7
Type de trésor :	D
XP :	450

Une cocatrice est une étrange créature, à l'apparence d'un poulet (poule ou coq) avec un cou et une queue reptiliens ; le cou est terminé par une tête ressemblant plus ou moins à une tête de poulet. Une cocatrice mâle a une crête et une caroncule, comme un coq. Les femelles, bien plus rares que les mâles, n'en ont pas mais leur ressemblent en tous points. Une cocatrice pèse environ 12 kg. Elle n'est pas plus intelligente qu'un autre animal, mais elle est plutôt mauvaise et sera encline à attaquer si elle est dérangée.

Quiconque est touché ou touche une cocatrice, même avec des gants doit Sauvegarder contre la Pétrification ou être changé en pierre.

**Crabe Géant**

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	2 pinces
Dommages :	2d6/2d6
Mouvement :	6 m, nage 6 m
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Le crabe géant ressemble à l'espèce ordinaire, en bien plus grand, d'un diamètre moyen de 1m50 (sans compter les pattes). Cette créature vit la plupart du temps dans les cavernes inondées, principalement celles qui sont connectées à des rivières, lacs ou mers, et supporte autant les eaux douces que les eaux salées. Elle peut vivre dans des eaux stagnantes mais préfère un environnement plus propice.

Un crabe géant est pourvu d'yeux à multiples facettes au bout d'excroissances caparaçonnées, ce qui signifie qu'aucun bonus n'est octroyé quand on l'attaque par derrière.

Crocodile

	Normal	Grand	Géant
Classe d'Armure :	15	17	19
Dés de vie :	2	6	15 (+11)
Nombre d'attaques :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dommages :	1d8	2d8	3d8
Mouvement :	9 m (3 m), nage 9 m (3 m)		
Nb apparaissant :	extérieur 1d8	extérieur 1d4	extérieur 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 6	Guerrier : 15
Moral :	7	8	9
Type de trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
XP :	75	500	2 850

Le crocodile est un agressif prédateur de 3 m à 3m60 de long. Il guette ses proies en attendant qu'elles soient à portée, quasiment immergé, dans les rivières ou les marais, avec juste les yeux et les narines émergés ; quand il est dans son élément il prend par surprise sur 1-4 sur 1d6.

Grand crocodile : cette imposante créature fait entre 3m60 et 6 m de long. Il combat et se comporte comme ses plus petits cousins.

Crocodile géant : immense créature vivant habituellement dans des eaux salées, il peut faire plus de 6 m de long. Il combat et se comporte comme ses plus petits cousins.

Cube Gélatineux

Classe d'Armure :	12
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1
Dommages :	2d4 + paralysie
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de trésor :	V
XP :	280

Un cube gélatineux est, comme son nom l'indique, de forme cubique d'environ 3 m de côté, gélatineux et presque transparent, pesant environ 7,5 tonnes ; il faut préciser que certains spécimens plus petits auraient été observés. Il peuple les donjons et les cavernes, dont il parcourt lentement les dédales en se traînant, absorbant (littéralement) charognes, détritrus, et créatures. Les matières non-organiques resteront prisonnières à l'intérieur de son corps et seront visibles de l'extérieur.

La tactique d'attaque favorite du cube gélatineux est d'engouffrer sa proie en l'écrasant avec son corps, même s'il est aussi capable de la fouetter avec un pseudopode.

Un personnage touché par un cube doit Sauvegarder contre la Paralysie ou bien devenir paralysé pendant 2d4 Tours.

Tout trésor qu'il pourrait posséder sera visible à l'intérieur de son corps, qui doit être dépecé pour y avoir accès.



Diffracteur

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	6*
Nombre d'attaques :	2 ailes tranchantes
Dommages :	1d8/1d8
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de trésor :	D
XP :	555

Le diffracteur est un monstre bleu-noir ressemblant à une panthère, mais doté de sorte d'ailes atrophiées terminées par des excroissances tranchantes comme des couteaux. Elles sont normalement repliées contre son dos comme des ailes, et le diffracteur les fait basculer vers l'avant pour attaquer.

Le véritable atout et le principal danger du monstre est son pouvoir de diffraction qui le fera apparaître à un endroit décalé de sa position réelle d'environ 1 m. Il s'agit d'une forme d'illusion, mais une forme particulièrement puissante, que l'on ne peut déceler même si on en connaît l'existence.

N'importe quel personnage combattant un diffracteur pour la première fois ratera toutes ses attaques, peu importe ses jets de dés. Par la suite les attaques se feront avec un malus de -2 pour toucher. Ce malus ne se cumule pas avec le malus de combat à l'aveugle. Certains monstres tels que les chauves-souris, ne se fient pas à leur vision pour combattre et seront donc capables d'attaquer au bon endroit, sans subir de malus.



Dinosaure**Dinosaure, Deinonychus**

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 2d3, repaire 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

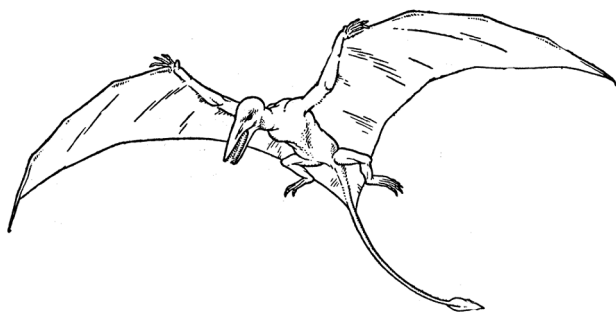
Le Deinonychus (parfois appelé par erreur un vélociraptor) est un dinosaure à plumes de taille moyenne (3m30 de long avec la queue), pesant environ 75 kg. C'est un averse prédateur, habile à la chasse en meute ; son sang chaud, son corps aérodynamique et sa mâchoire puissante lui permettent de s'en prendre à de plus gros mais plus primitifs dinosaures.

**Dinosaure, Ptérodactyle
(et Ptéranodon)**

	Ptérodactyle	Ptéranodon
Classe d'Armure :	12	13
Dés de vie :	1	5
Nombre d'attaques :	1 morsure	1 morsure
Dommages :	1d4	2d6
Mouvement :	Vol 18 m (3 m)	Vol 18 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 2d4	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 3
Moral :	7	8
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	25	360

Le ptérodactyle est un reptilien préhistorique volant, d'une envergure de 60 à 80 cm. Bien qu'il se nourrisse principalement de poissons, il peut parfois attaquer de petits personnages ou piocher dans des sacs non gardés.

Le ptéranodon est une version agrandie d'un ptérodactyle, de 7 m d'envergure ou plus. C'est un prédateur et peut attaquer des groupes entiers d'aventuriers.

**Dinosaure, Stégosaures**

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	11 (+9)
Nombre d'attaques :	1 queue/1 morsure or 1 piétinement
Dommages :	2d8/1d6 or 2d8
Mouvement :	6 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 575

Malgré un aspect menaçant, le stégosaure est une créature plutôt pacifique et ne se battra que pour se défendre, en mordant, piétinant, ou en utilisant sa queue hérissée de pointes, en fonction de la position de son adversaire. Il ne pourra pas utiliser une attaque de morsure et de queue sur la même créature durant le même Round.

Dinosaure, Tricératops

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	11 (+9)
Nombre d'attaques :	1 corne or 1 piétinement
Dommages :	3d6 or 3d6 (spécial, voir dessous)
Mouvement :	9 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 7
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 575

Le tricératops est un dinosaure herbivore doté de trois cornes. Il est agressif envers tout intrus, attaquant toute menace potentielle. Il fait 7m50 de long et pèse dans les 10 tonnes. Un tricératops tentera de piétiner les adversaires plus petits que lui. Il pourra piétiner jusqu'à deux ennemis regroupés de taille humaine, ou quatre plus petits ; le tricératops jette un unique dé qui sera comparé à la Classe d'Armure de chaque victime potentielle, et lancera les dégâts individuellement pour chaque attaque réussie.

Le coup de corne ne peut être utilisé que sur un seul adversaire de taille humaine ou plus grand, et pourra être utilisé même si cet adversaire a subi un piétinement ce Tour-ci et s'il est plus grand qu'un Humain. Les bonus de charge sont applicables à une attaque par corne.

Dinosaure, Tyrannosaure Rex

Classe d'Armure :	23
Dés de vie :	18 (+12)
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	6d6
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 9
Moral :	11
Type de trésor :	Aucun
XP :	4 000

Le tyrannosaure rex est un dinosaure bipède carnivore. Il est très véloce malgré sa taille énorme et ses 6 tonnes. Sa tête fait 1m80 de long, ses dents entre 7 et 15 cm. Son corps fait en moyenne 9 m du nez à la pointe de la queue. Un tyrannosaure va poursuivre et dévorer virtuellement tout ce qu'il peut voir. Sa tactique est simple – charger et mordre.

Les statistiques fournies peuvent également représenter d'autres carnosaures bipèdes tel que l'allosaure.

**Djinn***

Classe d'Armure :	15 ‡
Dés de vie :	7+1**
Nombre d'attaques :	1 poing ou 1 tourbillon
Dommages :	2d8 ou 2d6
Mouvement :	9 m, Vol 24 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 12
Moral :	12 (8)
Type de trésor :	Aucun
XP :	800

Un djinn est un humanoïde issu du Plan des élémentaires de l'air. Un djinn sous sa forme naturelle fait environ 3m20 de haut et pèse dans les 500 kg.

Le djinn dédaigne le combat physique, préférant user de ses pouvoirs magiques et de ses prouesses aériennes pour combattre ses ennemis.

Si le combat tourne en sa défaveur, il se transformera en tourbillon (voir après) pour prendre de l'altitude et harceler ceux qui peuvent le suivre ; le moral de 12 correspond à sa faculté innée de maîtriser sa peur ; mais cela ne signifie pas qu'il risquera sa vie en n'importe quelle circonstance. Utiliser le moral de 8 pour déterminer s'il quitte le combat au cas où il n'est plus en position de force.

Un djinn dispose d'un certain nombre de pouvoirs magiques qu'il utilise à volonté (c'est-à-dire sans gestuelle ni incantation) : **créer nourriture et boisson**, qui matérialisera de quoi alimenter et rafraîchir pour une journée 2d6 humains ou assimilés avec des mets de très bonne facture ; **rendre invisible**, de façon illimitée ; **créer des objets communs**, fera apparaître jusqu'à 500 kg d'objet en matériaux tendres, en bois ou en métal, qui dureront au plus une journée, ceci une fois par jour ; prendre une **forme gazeuse**, comme la potion éponyme, pendant une heure par jour ; enfin **créer des illusions** comme le sort **force fantomatique** mais en y ajoutant des sons en plus des éléments visuels, trois fois par jour.

Le djinn est capable de prendre la forme d'un tourbillon à volonté, sans limite de temps ou de nombre d'utilisation par jour ; sous cet aspect il combattra comme s'il était un élémentaire de l'air.

Du fait de sa nature profondément magique, il ne peut pas être blessé par des armes non-magiques. Il est immunisé au froid naturel, et ne subira que la moitié des dégâts venant d'une attaque magique due au froid ou au vent.

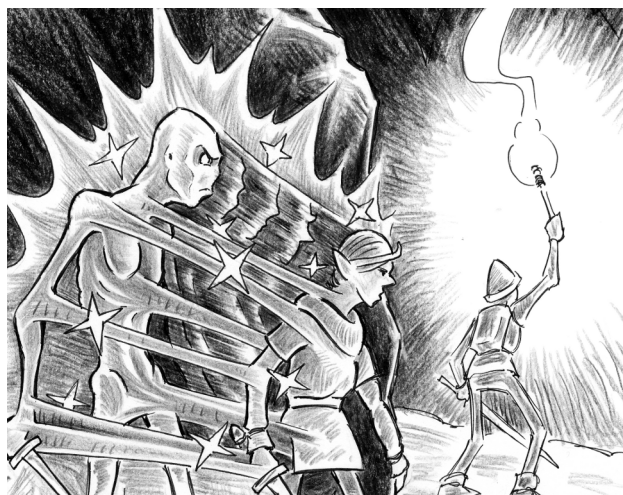
Doppelgänger

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1 poing
Dommages :	1d12 ou selon l'arme
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	10
Type de trésor :	E
XP :	280

Le doppelgänger est un être étrange pouvant prendre la forme de ceux qu'il croise ; il est également capable de lire dans les pensées (comme le sort **PES** mais sans limitation de durée). Sous sa forme naturelle, il ressemble plus ou moins à un humanoïde, mince et fragile, les membres dégingandés et dont les organes extérieurs semblent incomplets. Il pèse 75 kg et mesure 1m70 environ. Sa peau est pâle et son corps imberbe, les yeux exorbités révèlent des pupilles en forme de fente. Sa frêle apparence cache néanmoins une grande résistance et une agilité déconcertante.

Le doppelgänger excelle dans l'art du mimétisme et l'emploi à merveille pour monter des embuscades, tendre des pièges, et infiltrer la société humaine. Bien que n'étant pas fondamentalement mauvais, il ne pense qu'à sa propre personne et ne voit dans les autres que des sujets à tromper et à manipuler.

Sous sa forme naturelle, il combattra avec ses poings particulièrement puissants. Sous la forme d'un guerrier ou d'une autre personne armée, il utilisera toute arme qui lui semblera la meilleure. Dans ce dernier cas, il usera de son pouvoir sur l'esprit pour adopter les mêmes tactiques et les mêmes stratégies que la personne qu'il duplique.



Dragon

Le vrai dragon fait partie de la famille des grands (parfois très grands) monstres reptiliens ailés. Un expert les différencie des autres espèces de cette famille car, contrairement à la wyverne par exemple, il possède deux ailes mais aussi quatre pattes. Il dispose d'une grande longévité et continu à grandir, lentement, tout le long de sa vie. Pour cette raison, on les classe généralement en sept tranches d'âge, du plus jeune au plus vieux, en allant de -3 à +3 Dés de vie autour du spécimen d'âge moyen.

Une table est fournie pour plus de facilité à la suite des descriptions de chaque variété ; elle décrit en fonction de ces tranches d'âge l'évolution des Dés de vie, les dégâts de leurs différentes attaques, et d'autres informations spécifiques aux dragons.

Chaque fois qu'une rencontre implique un unique dragon, il y a autant de chance qu'il s'agisse d'un mâle ou d'une femelle et son nombre de Dés de vie va de -2 à +3 (1d6-3 par rapport à la moyenne) ; deux dragons représenteront un couple dont les DV iront de -1 à +2 DV (1d4-1) ; trois ou quatre dragons désigneront un couple (comme précédemment) plus un ou deux jeunes avec -3 DV. Dans ce dernier cas les parents recevront un moral de 12 en combat, car ils tenteront à tout prix de protéger



leur(s) petit(s). Un dragon attaquera à l'aide de ses griffes acérées, de sa redoutable mâchoire, de sa queue pour balayer ses adversaires, et de son fameux souffle. Il préférera combattre en restant en l'air, harceler l'ennemi en restant hors de portée jusqu'à l'achever avec son souffle (ou éventuellement ses sorts s'il en possède). Les plus vieux et intelligents d'entre eux jaugeront d'abord les ennemis afin d'éliminer les plus dangereux en premier (ou bien en prenant soin de les éviter en tuant les plus faibles).

Chaque dragon peut user de son souffle autant de fois par jour qu'il dispose de Dés de vie, sauf pour la tranche d'âge la plus basse, les plus jeunes n'ayant pas encore développé ce don. Le souffle ne peut pas être employé plus d'un Round sur deux ; les griffes et la queue peuvent frapper simultanément. Fouetter avec la queue ne peut cibler que des adversaires se trouvant derrière lui, les griffes, ceux qui se trouvent devant lui. Grâce à leur cou serpentiforme, les dragons peuvent mordre dans toutes les directions, même derrière eux.

Le souffle d'un dragon inflige 1d8 points de dommages par Dé de vie (un dragon avec 7 DV infligera donc 7d8 dégâts). Les victimes peuvent Sauvegarder contre les Souffles de Dragons et n'en subir que la moitié. Comme

lorsqu'il mord, il peut projeter son souffle tout autour de lui.

Le souffle peut prendre trois types de forme (ou zone d'effet). Chaque variété de dragon maîtrise une forme qui lui est spécifique à partir de la deuxième tranche d'âge (-2DV). En grandissant, il apprend à maîtriser une deuxième forme à partir de la 6^{ème} tranche d'âge (+2DV), choisie parmi les autres types (au choix du MJ) ; à la 7^{ème} tranche d'âge, il maîtrise les trois formes.

Les formes de souffles sont :

En Cône : le cône prend sa source à la bouche du dragon, où il fait 60 cm de large, et s'étend jusqu'à une portée maximum où il fera une largeur maximum, qui dépendront toutes deux de l'âge et du type de dragon (se référer aux tables correspondantes).

En Ligne : le souffle fera une largeur constante de 1m50, et s'étendra en ligne droite sur une portée qui dépend du type et de l'âge du dragon.

En Nuage : le souffle couvre une zone de largeur et profondeur identique, correspondant au paramètre largeur donné pour le type et l'âge du dragon (on ne prend pas en compte la valeur « portée » dans ce cas). Cette forme de souffle fera au plus 3 m de profondeur ou de hauteur.

Tous les dragons, excepté la première tranche d'âge, parlent le Draconique. De plus, chaque variété a également une chance de « parler » un langage de type Commun, semi-humain ou humanoïde. Ceux qui parlent choisissent généralement l'Elfique. Si le premier jet de dé pour « parler » est un succès, le MJ peut choisir de tester encore pour savoir si le dragon connaît d'autres langues.

Certains dragons apprennent à lancer des sorts, cette probabilité est égale à la probabilité de « parler » mais les tests sont effectués séparément.

Bien que leurs buts et leurs idéaux varient selon les espèces, tous les dragons sont avides. Ils aiment collecter des richesses, en amassant des montagnes de pièces et autres gemmes, bijoux et objets magiques. Ceux qui possèdent un immense butin répugneront à le laisser sans surveillance trop longtemps, et ne s'aventureront en dehors de leur antre que pour patrouiller dans les environs et se nourrir. Les dragons n'ont jamais de trésor assez gros, et se complaisent à en admirer les splendeurs. Ils aiment dormir dessus, en se façonnant un lit au beau milieu de tout ce qu'ils ont accumulé. Noter que pour la plupart des monstres, le type de trésor associé vaut pour un nombre moyen d'entre eux résidant dans leur repaire, alors que pour un dragon cela correspond à un unique individu d'âge moyen. De plus, des dragons en couple ne mettent pas leurs trésors en commun ! Plutôt que d'ajuster la quantité de richesses en fonction de leur nombre, il faut l'ajuster en fonction de l'âge ; un dragon appartenant à la tranche la plus élevée fera doubler la

valeur du trésor, alors qu'un autre de la tranche après la plus basse n'en aura qu'un dixième (la progéniture n'a pas de trésor propre).

Dragon, Dragon Blanc

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	6**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages :	1d4/1d4/2d8 ou souffle/1d4
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (3 m)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6 (comme ses Dés de vie)
Moral :	8
Type de trésor :	H
XP :	610

Le dragon blanc vit dans les régions froides, en haute montagne ou dans les contrées du grand nord. Il est le moins intelligent des dragons, mais il ne faut pas en conclure trop rapidement qu'il est stupide pour autant. Il est conduit par la volonté de survivre, de procréer, mais aussi, bien sûr, pour accumuler des trésors ; il tue pour vivre et pas pour le simple plaisir.

Le dragon blanc préfère les attaques soudaines, tombant des cieux ou surgissant de sous les eaux, la neige, ou les glaces. Sa tactique est de frapper d'abord avec son souffle glacial, et d'achever son adversaire juste après.

Table des tranches d'âge du dragon blanc

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	3	4	5	6	7	8	9
Bonus d'Attaque	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Souffle	Froid (Cône)						
Portée	-	18 m	21 m	24 m	26 m	27 m	29 m
Largeur	-	8 m	9 m	9 m	11 m	12 m	14 m
Chance/parler	0 %	10 %	15 %	20 %	30 %	40 %	50 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	3	3	3	3
Niveau 2	-	-	-	-	1	2	3
Niveau 3	-	-	-	-	-	-	1
Griffe	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d8
Morsure	2d4	2d6	2d6	2d8	2d8	2d10	2d10
Queue	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6

Dragon, Dragon Bleu

Classe d'Armure :	20
Dés de vie :	9** (+8)
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages :	1d8/1d8/3d8 ou souffle/1d8
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (4m50)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 9 (comme ses Dés de vie)
Moral :	9
Type de trésor :	H
XP :	1 225

Le dragon bleu aime s'élancer dans les airs des plus torrides déserts, volant habituellement le jour et aux heures les plus chaudes. Sa couleur se rapproche presque de la couleur du ciel des déserts, trait qu'il utilise à son avantage dès qu'il le peut. Cette coloration marquée en fait toutefois une cible aisément repérable dans cet environnement aride. De fait, il s'enterre souvent dans le sable pour ne laisser apparaître qu'une partie de sa tête, attendant que ses proies s'approchent à moins de 30 m pour sauter hors de son abri et les prendre par surprise (sur un jet de 1-4 sur 1d6 dans ce cas).

Son antre est situé dans de vastes cavernes souterraines, où il entepose également ses trésors. Bien qu'il collecte tout ce qui semble avoir de la valeur, il apprécie particulièrement les gemmes, et surtout les saphirs. Le dragon bleu est un monstre maléfisant, bien que moins fier que le rouge. S'en prendre à des proies intelligentes est son grand plaisir, il s'introduit dans leurs repaires ou dans leurs caches pour les embusquer et les tuer ; il laissera souvent un individu en vie pendant quelque temps, jouant avec lui comme un chat avec une souris.

Le dragon bleu est immunisé aux décharges électriques naturelles, et ne subira que la moitié des dégâts provenant d'éclairs d'origine magique.

Table des tranches d'âge du dragon bleu

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	6	7	8	9	10	11	12
Bonus d'Attaque	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10
Souffle	Éclair (Ligne)						
Portée	-	24 m	27 m	30 m	30 m	33 m	36 m
Largeur	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Chance/parler	0 %	15 %	20 %	40 %	50 %	60 %	70 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	4	4	4	5
Niveau 2	-	-	1	2	3	4	4
Niveau 3	-	-	-	-	1	2	2
Niveau 4	-	-	-	-	-	-	1
Griffe	1d4	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10
Morsure	2d6	3d6	3d8	3d8	3d8	3d8	3d10
Queue	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d8

Dragon, Dragon des Mers

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle
Dommages :	1d6/1d6/3d8 ou souffle
Mouvement :	3 m Vol 18 m (6 m) Nage 18 m (4m50)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 8 (comme ses Dés de vie)
Moral :	8
Type de trésor :	H
XP :	1 015

Bien qu'il vive dans l'eau et y soit plutôt adapté, le dragon des mers doit quand même respirer de l'air, comme les dauphins ou les baleines. Il peut retenir sa respiration sous l'eau pendant trois Tours au plus lorsqu'il nage ou effectue des actions physiques modérées.

Les jeunes dragons des mers sont d'un bleu-gris clair (similaire au dauphin), qui se fonce avec l'âge pour tirer vers le gris ardoise pour les plus vieux.

Sa structure physique est peu ou prou identique à celle des autres variétés, à part ses pattes qui sont palmées et sa queue plus courte, plate et large ; ces attributs améliorent ses performances en nageant mais limite fortement ses capacités de déplacements sur la terre ferme.

À l'inverse des autres dragons, il n'attaque pas avec sa queue. Son souffle prend la forme d'un nuage de vapeur ; il est immunisé aux dommages causés par toutes formes de vapeurs non-magiques (incluant le souffle d'autres dragons des mers), et ne subira que la moitié des dégâts venant d'attaques liées à des vapeurs d'origine magique.

Son attitude est neutre, assez proche du dragon blanc. Il établit souvent son repaire dans une caverne immergée mais remplie d'air.

Table des tranches d'âge du dragon des mers

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	5	6	7	8	9	10	11
Bonus d'Attaque	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Souffle	Vapeur (Nuage)						
Portée	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Largeur	-	8 m	9 m	12 m	14 m	15 m	17 m
Chance/parler	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	3	3	4	4
Niveau 2	-	-	1	2	3	3	4
Niveau 3	-	-	-	-	-	1	2
Griffe	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6	1d8	1d10
Morsure	2d4	3d4	3d6	3d8	3d8	3d8	3d10

Dragon, Dragon Noir

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	7**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages :	1d6/1d6/2d10 ou souffle/1d6
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (4m50)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 7 (comme ses Dés de vie)
Moral :	8
Type de trésor :	H
XP :	800

Le dragon noir préfère tendre des embuscades à ses cibles, utilisant l'environnement comme couverture. Lorsqu'il combat dans des forêts denses ou dans des marécages, il essaiera de rester dans l'eau ou sur la terre ferme ; les arbres et les canopées très feuillues restreignent sa manœuvrabilité dans les airs. Lorsqu'il se retrouve en situation d'infériorité, un dragon noir tentera de fuir hors de portée, et pour ne pas laisser de trace, se cachera dans un profond étang ou un marais. Le dragon noir est plus cruel que le dragon blanc, mais tout aussi dirigé par son instinct de survie, sa reproduction, et son besoin d'accumuler des richesses.

Il aime se cacher sous l'eau, laissant seulement le haut de sa tête émergée, prêt à bondir sur sa proie si elle s'approche à moins de 30 m (la surprenant sur un jet de 1-4 sur 1d6 dans ce cas). Il est capable de retenir sa respiration pendant trois Tours lorsqu'il est ainsi en embuscade.

Le dragon noir est immunisé à toutes les formes d'acides.

Table des tranches d'âge du dragon noir

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	4	5	6	7	8	9	10
Bonus d'Attaque	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Souffle	Acide (Ligne)						
Portée	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Largeur	-	8 m	9 m	9 m	11 m	12 m	14 m
Chance/parler	0 %	15 %	20 %	25 %	35 %	50 %	60 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	4	4	4	4
Niveau 2	-	-	-	-	1	2	3
Niveau 3	-	-	-	-	-	1	2
Griffe	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8
Morsure	2d4	2d6	2d8	2d10	2d10	2d10	2d12
Queue	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8

Dragon, Dragon d'Or

Classe d'Armure :	22
Dés de vie :	11** (+9)
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Domages :	2d4/2d4/6d6 ou souffle/2d4
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (6 m)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 11 (comme ses Dés de vie)
Moral :	10
Type de trésor :	H
XP :	1 765

Le dragon d'or parle généralement avant de se battre. S'il a des dispositions pour les sorts, il les utilisera pendant le combat, et parmi ses favoris figurent **fumerolles**, **sommeil**, et **ralentir**.

Tous les dragons d'or peuvent prendre une apparence humaine à volonté (à la manière du sort **polymorphisme** mais en continu).

À l'inverse de la majorité des autres dragons, le dragon d'or n'est pas cruel et ne tuera pas pour le plaisir. Bien des histoires racontent qu'il pourrait même offrir de l'aide aux aventuriers. Il est, toutefois, aussi avide que tous les autres dragons ; il est superflu que des personnages dans le besoin lui demandent un prêt...

Le dragon d'or est immunisé aux poisons, ainsi qu'au feu d'origine naturelle. Il ne subira que la moitié des dégâts provenant d'un feu d'origine magique.

Table des tranches d'âge du dragon d'or

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	8	9	10	11	12	13	14
Bonus d'Attaque	+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11
Souffle	Feu ou Gaz empoisonné (Cône)						
Portée	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	33 m
Largeur	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Chance/parler	0 %	35 %	70 %	85 %	90 %	95 %	95 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	3	4	5	6
Niveau 2	-	-	1	2	3	4	5
Niveau 3	-	-	-	1	2	3	4
Niveau 4	-	-	-	-	1	2	3
Niveau 5	-	-	-	-	-	1	2
Niveau 6	-	-	-	-	-	-	1
Griffe	1d6	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d8
Morsure	3d6	4d6	5d6	6d6	6d6	7d6	7d6
Queue	1d4	1d6	1d6	2d4	2d6	2d6	2d8

Dragon, Dragon Rouge

Classe d'Armure :	21
Dés de vie :	10** (+9)
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Domages :	1d8/1d8/4d8 ou souffle/1d8
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (6 m)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 10 (comme ses Dés de vie)
Moral :	8
Type de trésor :	H
XP :	1 480

Le dragon rouge est si confiant en lui-même qu'il ne prendra que rarement le temps de jauger son adversaire. Dès qu'il apercevra une cible, il mettra immédiatement en œuvre une des nombreuses stratégies d'attaques développées au fil du temps. Il atterrira pour attaquer les créatures les plus petites ou faibles avec les griffes et sa mâchoire, plutôt que de les oblitérer avec son souffle pour ne pas endommager les trésors potentiels qu'elles porteraient.

Le dragon rouge est cruel, cherchant sans cesse à chasser, tourmenter, tuer et consumer toute créature intelligente. Il a la réputation d'avoir un faible pour les femmes et les Elfes, mais en vérité le dragon rouge attaquera n'importe quelle créature plus faible que lui.

Le dragon rouge est immunisé au feu normal, et ne subira que la moitié des dégâts provenant d'un feu d'origine magique.

Table des tranches d'âge du dragon rouge

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	7	8	9	10	11	12	13
Bonus d'Attaque	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Souffle	Feu (Cône)						
Portée	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	33 m
Largeur	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Chance/parler	0 %	15 %	30 %	50 %	60 %	70 %	85 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	3	4	5	5
Niveau 2	-	-	1	2	3	4	5
Niveau 3	-	-	-	1	2	2	3
Niveau 4	-	-	-	-	1	2	2
Niveau 5	-	-	-	-	-	1	2
Griffe	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	1d10
Morsure	2d6	3d6	4d6	4d8	5d8	5d8	6d8
Queue	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10

Dragon, Dragon Tortue

Classe d'Armure :	22
Dés de vie :	30**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle
Dommages :	2d8/2d8/10d6 ou 30d8
Mouvement :	3 m (3 m) Nage 9 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1
Sauve comme :	Guerrier : 20 à +5
Moral :	10
Type de trésor :	H
XP :	13 650

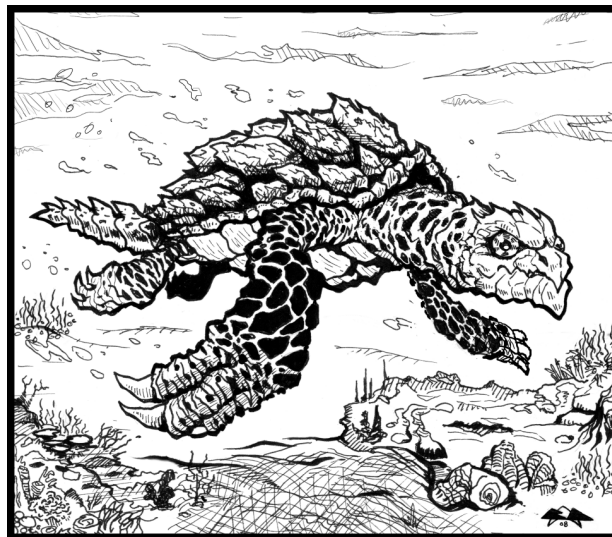
La carapace d'un dragon tortue est rugueuse, d'un vert foncé identique aux fonds marins qu'il affectionne, les lignes argentées qui la soulignent miroitent à la surface de l'eau tel un balai de lumières. Ses pattes, sa queue et sa tête sont d'un vert plus clair, rehaussées de petites touches dorées. Adulte, un dragon tortue peut mesurer de 30 à 60 m, du naseau jusqu'à la pointe de la queue. On peut parfois les confondre avec des rochers à fleur d'eau, ou même avec des îlots.

C'est un farouche adversaire et il attaquera généralement toutes les créatures qui menacent son territoire, ou qui pourraient servir de repas. Bien qu'il ne soit pas un véritable dragon, il suit la même répartition en tranches d'âges, mais il recevra 5 Dés de vie supplémentaires à chaque augmentation de catégorie.

En raison de sa corpulence massive, le dragon tortue est virtuellement immunisé à tous les poisons.

Table des tranches d'âge du dragon tortue

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	15	20	25	30	35	40	45
Bonus d'Attaque	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Souffle	Vapeur (Nuage)						
Portée	-	15 m	23 m	30 m	38 m	46 m	53 m
Largeur	-	8 m	15 m	23 m	30 m	38 m	46 m
Chance/parler	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	-	1	2	2	3	3
Niveau 2	-	-	-	1	2	2	3
Griffe	1d6	2d4	2d6	2d8	2d10	2d12	3d10
Morsure	4d6	6d6	8d6	10d6	12d6	14d6	16d6

**Dragon, Dragon Vert**

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages :	1d6/1d6/3d8 ou souffle/1d6
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (4m50)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 8 (comme ses Dés de vie)
Moral :	8
Type de trésor :	H
XP :	1 015

Le dragon vert engagera la bataille en étant peu ou pas provoqué, prenant à partie des créatures de toute taille. Si sa cible l'intrigue ou lui semble hors du commun, il la traquera pour déterminer le meilleur moment où la frapper et la meilleure tactique à adopter. Si la cible semble au contraire faible, le dragon vert manifestera sa présence au plus tôt, car il adore provoquer la terreur.

Il aime également questionner les aventuriers pour en savoir plus sur leurs habitudes et leur environnement, ce qui se passe dans leurs contrées, et s'il y a des trésors à proximité. Il les laissera vivre tant qu'ils susciteront son intérêt... mais malheur à eux s'ils deviennent ennuyeux.

Le dragon vert est immunisé aux poisons. Noter que, en dépit du fait que son souffle est décrit comme un gaz empoisonné, les dommages qu'il inflige sont traités comme pour les autres dragons. Plus spécifiquement, ceux qui y sont exposés ne subissent pas le « Sauvegarder ou mourir » comme avec un poison ordinaire mais effectuent plutôt une Sauvegarde contre les Souffles pour diviser les dégâts par deux.

Table des tranches d'âge du dragon vert

Tranche d'âge	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	5	6	7	8	9	10	11
Bonus d'Attaque	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Souffle	Gaz empoisonné (Nuage)						
Portée	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Largeur	-	8 m	9 m	12 m	14 m	15 m	17 m
Chance/parler	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Sorts par niveau							
Niveau 1	-	1	2	3	3	4	4
Niveau 2	-	-	1	2	3	3	4
Niveau 3	-	-	-	-	1	2	3
Niveau 4	-	-	-	-	-	-	1
Griffe	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6	1d8	1d10
Morsure	2d4	3d4	3d6	3d8	3d8	3d8	3d10
Queue	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8

Dryade

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1
Dommmages :	1d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	repaire 1d6
Sauve comme :	Magicien : 4
Moral :	6
Type de trésor :	D
XP :	100

Une dryade est un esprit femelle de la nature ; chacune est mystiquement liée à un unique, gigantesque chêne et ne doit jamais s'en éloigner de plus de 300 m. Celle qui le fait se met à dépérir, puis meurt dans les 4d6 heures. Elle vit aussi longtemps que lui, la réciproque est aussi vraie ; le chêne d'une dryade n'émet cependant aucune magie d'aucune sorte.

Ses traits sont fins, tout comme une Elfe, mais sa peau a le teint d'une écorce d'un bois noble, et ses cheveux sont comme une canopée dont la couleur des feuilles change avec les saisons. Bien qu'elle soit de nature solitaire, il est déjà arrivé en de très rares occasions d'en apercevoir jusqu'à sept d'un coup, au même endroit.



Timide, intelligente et décidée, une dryade est aussi séduisante qu'elle est difficile à cerner : elle évitera le combat physique et sera difficile à trouver si elle ne le souhaite pas. Si elle se sent menacée, ou si elle cherche un allié, elle usera de son charme (comme le sort **charme**) pour prendre le contrôle de celui ou ceux de ses attaquants qui seront le plus à même de l'aider contre les autres. Toute attaque contre son arbre la poussera à le défendre avec frénésie.



Éfrit*

Classe d'Armure :	21 ‡
Dés de vie :	10* (+9)
Nombre d'attaques :	1
Dommmages :	2d8 ou spécial
Mouvement :	9 m, Vol 24 m (3 m)
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 15
Moral :	12 (9)
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 390

Un éfrit est une créature humanoïde provenant du Plan des Élémentaires du Feu. Sous sa forme naturelle il mesure environ 3m60 pour 1 tonne. Il est malveillant par nature. Il aimera influencer, embrouiller et induire en erreur ses victimes, pour des raisons essentiellement tactiques, mais il pourrait tout aussi bien le faire par simple amusement.

Noter que le moral de 12 correspond à son contrôle total sur sa peur ; mais cela ne veut pas dire qu'il risquera sa vie en n'importe quelle circonstance. Utiliser le moral de 8 pour déterminer s'il quitte le combat au cas où il n'est plus en position de force.

Un éfrit dispose d'un certain nombres de pouvoirs magiques qu'il peut utiliser à volonté (c'est-à-dire sans gestuelle ni incantation) : devenir **invisible** de façon illimitée ; prendre une **forme gazeuse**, comme la potion éponyme, pendant une heure par jour ; **créer des illusions** comme le sort **force fantomatique** mais en y ajoutant des sons en plus des éléments visuels, trois fois par jour ; **créer des flammes**, sans limite d'utilisation ; enfin créer un **mur de feu** (comme le sort), une fois par jour.

Créer des flammes lui permet de faire apparaître une flamme dans sa main ou sur sa personne, à volonté ; elle se matérialise comme il le souhaite, devenant aussi grande que la flamme d'une torche ou aussi petite que celle d'une bougie, et allumera tout matériau inflammable comme le feraient des flammes ordinaires. Il peut également la projeter jusqu'à 18 m de portée, causant 1d8 points de dégâts si elle touche sa cible. L'éfrit peut créer une deuxième flamme, et la projeter si besoin, une fois par Round.

Il est capable de prendre la forme d'une colonne de flammes à volonté, sans limite de temps ou de nombre d'utilisation par jour ; sous cet aspect il combattra comme s'il était un élémentaire du feu.

Du fait de sa nature profondément magique, un éfrit ne peut pas être blessé par une arme non-magique. Il est immunisé au feu naturel, et ne subira que la moitié des dégâts venant d'une attaque due à un feu Magique.

Élémentaire*

Les élémentaires sont les incarnations des éléments qui constituent leur existence. Il est possible d'invoquer un élémentaire de trois manières :

- par l'utilisation d'un bâton
- d'un artefact d'invocation dédié
- en lançant un sort

Chaque type d'élémentaire possède des statistiques spécifiques pour chaque méthode d'invocation.

Du fait de leur nature profondément magique, les élémentaires ne peuvent pas être blessés par des armes non-magiques

Élémentaire, Élémentaire de l'Air*

	Bâton	Artefact	Sort
Classe d'Armure :	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie :	8*	12* (+10)	16* (+12)
Nombre d'attaques :		-- spécial --	
Dommages :	1d12	2d8	3d6
Mouvement :		-- Vol 36 m --	
Nb apparaissant :		-- spécial --	
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12	Guerrier : 16
Moral :		-- 10 --	
Type de trésor :		-- Aucun --	
XP :	945	1 975	3 385

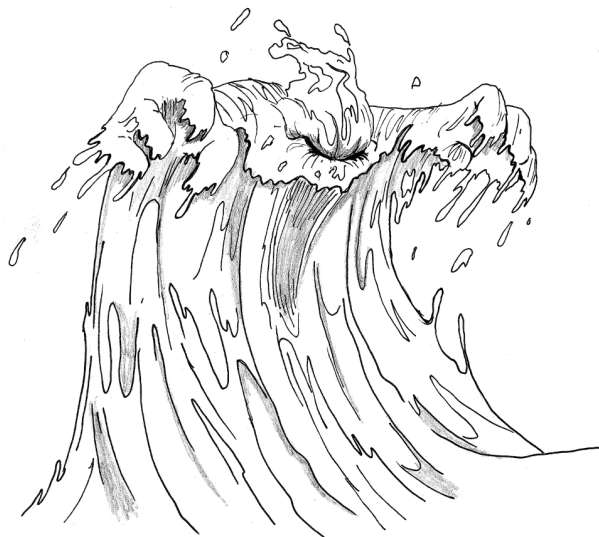


L'élémentaire de l'air ressemble à un démon de poussière, comme un petit vortex, en bien plus puissant. Il peut soit décider d'attaquer un unique adversaire, qui recevra une attaque par Round infligeant les dégâts indiqués, soit de jeter à terre tous les adversaires dans un rayon de 1m50 ; dans ce cas toutes les créatures ayant 2 Dés de vie ou moins devront Sauvegarder contre les Effets Mortels ou se retrouver couchées face contre terre, les créatures avec 3DV ou plus ne sont pas affectées. Un élémentaire de l'air inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires aux créatures ou véhicules aériens.

Les dommages de terre qui lui sont infligés sont doublés (incluant ceux des élémentaires de la terre).

Élémentaire, Élémentaire de l'Eau*

	Bâton	Artefact	Sort
Classe d'Armure :	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie :	8*	12* (+10)	16* (+12)
Nombre d'attaques :	1	1	1
Dommages :	1d12	2d8	3d6
Mouvement :	-- 6 m (4m50)	Nage 18 m --	
Nb apparaissant :		-- spécial --	
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12	Guerrier : 16
Moral :		-- 10 --	
Type de trésor :		-- Aucun --	
XP :	945	1 975	3 385



Un élémentaire de l'eau l'eau ressemble à une vague d'eau, qui semble submerger et rouler sur ses adversaires lorsqu'il les combat, et se reformer au Round suivant. Il ne peut pas s'éloigner de plus de 18 m d'une masse d'eau.

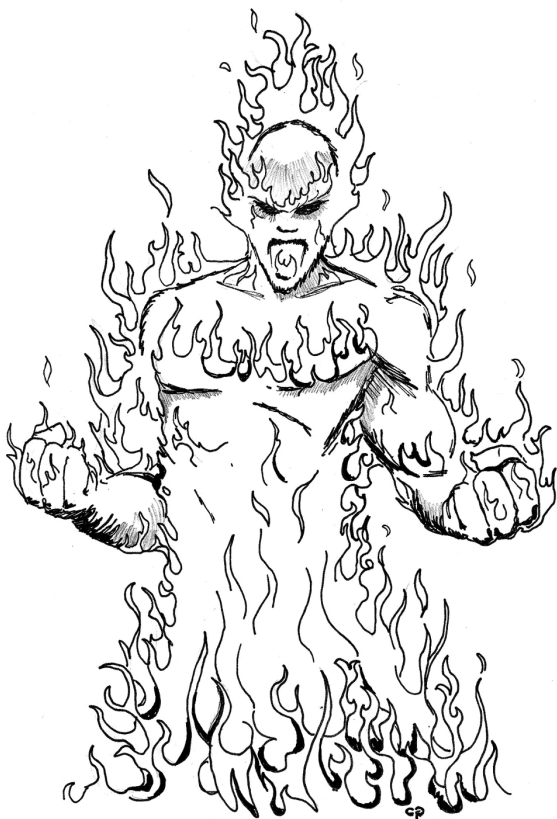
Un élémentaire de l'eau inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires aux créatures, véhicules, ou constructions immergés.

Les attaques basées sur l'air ou le vent doublent les dommages qui lui sont infligés (incluant ceux des élémentaires de l'air).

Élémentaire, Élémentaire du Feu*

	Bâton	Artefact	Sort
Classe d'Armure :	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie :	8*	12* (+10)	16* (+12)
Nombre d'attaques :	1	1	1
Dommages :	1d12	2d8	3d6
Mouvement :	-- 12 m, Vol 9 m --		
Nb apparaissant :	-- spécial --		
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12	Guerrier : 16
Moral :	-- 10 --		
Type de trésor :	-- Aucun --		
XP :	945	1 975	3 385

Un élémentaire du feu ressemble à de simples flammes, qui peuvent prendre une forme généralement humanoïde pendant de brefs moments lorsqu'il attaque. Il ne peut pas traverser une masse d'eau plus large que son propre



diamètre. Un élémentaire du feu inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires aux créatures naturellement froides ou glacées.

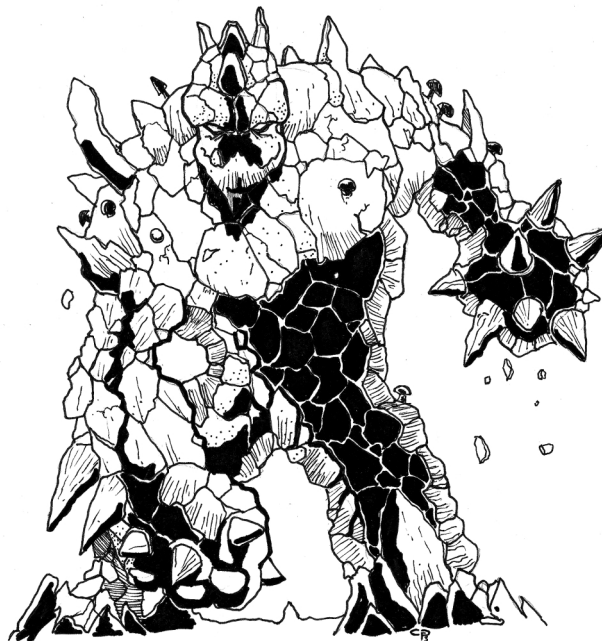
Les dommages d'eau qui lui sont infligés sont doublés (incluant ceux des Élémentaires de l'Eau).

Élémentaire, Élémentaire de Terre*

	Bâton	Artefact	Sort
Classe d'Armure :	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie :	8*	12* (+10)	16* (+12)
Nombre d'attaques :	1	1	1
Dommages :	1d12	2d8	3d6
Mouvement :	-- 6 m (3 m) --		
Nb apparaissant :	-- spécial --		
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12	Guerrier : 16
Moral :	-- 10 --		
Type de trésor :	-- Aucun --		
XP :	945	1 975	3 385

Un élémentaire de la terre ressemble à une grossière statue de forme humanoïde dont les pieds et les mains ont la forme de poteaux. Il ne peut pas traverser une masse d'eau plus large que sa propre hauteur. Un élémentaire de terre inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires aux créatures, véhicules, ou constructions reposant au sol.

Les dommages de feu qui lui sont infligés sont doublés (incluant ceux des Élémentaires du Feu).



Il faut avoir en tête qu'un élémentaire du feu brûle en continu ; il pourrait aisément créer un départ d'incendie s'il se déplace dans une zone contenant des matières inflammables telles que du bois, du papier, ou de l'huile. Aucune règle particulière n'est donnée pour gérer ce cas de figure, mais le MJ pourrait utiliser les règles sur l'huile enflammée comme exemple de dégâts liés aux feux.

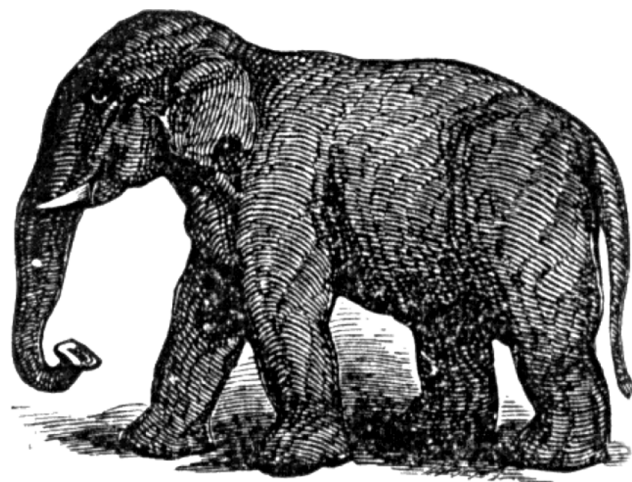
Éléphant

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	9 (+8)
Nombre d'attaques :	2 défenses or 1 piétinement
Dommages :	2d4/2d4 or 4d8
Mouvement :	12 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1d20
Sauve comme :	Guerrier : 9
Moral :	8
Type de trésor :	spécial
XP :	1 075

Herbivore massif habitant les zones tropicales, l'éléphant est une créature imprévisible, mais il est parfois utilisé comme monture ou bête de somme. La table décrit les statistiques de l'éléphant d'Afrique ; l'éléphant d'Inde est légèrement plus petit et moins costaud, mais on peut le dresser plus rapidement.

Une charge légère pour un éléphant africain est de 3,7 tonnes, jusqu'à 7,5 tonnes pour une lourde. Pour un éléphant indien une charge légère équivaut à 3,5 tonnes, jusqu'à 7 tonnes pour une lourde.

Un éléphant n'a pas de trésor en tant que tel, mais ses défenses peuvent valoir 1d8 × 100 PO.



Esprit*

Classe d'Armure :	15 ‡
Dés de vie :	4**
Nombre d'attaques :	1 contact
Dommages :	1d6 + drain d'énergie (1 niveau)
Mouvement :	Vol 24 m
Nb apparaissant :	1d4, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	12
Type de trésor :	E
XP :	320

Un esprit est une créature éthérée issue du Mal et des Ténèbres. Parfois, la lugubre silhouette semblera être armée et équipée d'une armure. En réalité, son apparence n'impacte ni sa Classe d'Armure ni ses capacités de combat, elle ne reflète que sa forme passée, lorsqu'il était en vie.



Comme tout **mort-vivant**, il peut être Repoussé par un Clerc et est immunisé aux magies de **sommeil**, **charme**, et **d'immobilisation**. À cause de sa nature éthérée, il ne peut pas être blessé par une arme non-magique.

Fantôme*

Classe d'Armure :	20 ‡
Dés de vie :	10* (+9)
Nombre d'attaques :	1 touché/1 regard
Dommages :	1d8 + spécial
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 10
Moral :	10
Type de trésor :	E, N, O
XP :	1 390

Un fantôme est une réminiscence spectrale d'un être vivant qui, pour une raison ou une autre, ne peut pas reposer en paix dans sa tombe. Il prend normalement la forme qu'il avait de son vivant, parfois altérée. Par exemple, le fantôme d'une personne considérée comme malfaisante de son vivant pourrait revêtir un aspect éthéré quelque peu démoniaque.



C'est un **mort-vivant**, et peut être Repoussé par un Clerc. Il est immunisé aux magies de **sommeil**, **charme**, et **d'immobilisation** ; de plus il n'a pas de consistance physique, et ne peut être blessé que par des armes magiques.

Voir un fantôme est une expérience si angoissante que la victime doit Sauvegarder Contre les Sorts ou bien prendre ses jambes à son cou et fuir pour 2d6 Rounds. Un personnage ou une créature qui réussit sa Sauvegarde contre l'attaque de **peur** d'un fantôme donné n'en aura plus autant peur par la suite, mais un autre pourrait quand même l'effrayer.

Un fantôme attaquant un vivant avec son attaque de contact inflige 1d8 points de dégâts, et régénère en même temps une quantité de Points de vie équivalente. En plus, la victime perd 1 point de Constitution. Les Elfes et les Nains (ainsi que les créatures ayant de longues durées de vie, comme les dragons) sont autorisés à Sauvegarder contre les Effets Mortels pour éviter cette perte, à chaque fois qu'ils sont touchés. Les personnages qui perdent un point de Constitution paraîtront plus âgés. Si un fantôme combat une créature vivante n'ayant pas de score de Constitution, alors le MJ choisira une autre caractéristique qui lui semblera la plus appropriée.

Chaque point de Constitution perdu peut être récupéré au rythme de un point par sort de **restauration** lancé sur le personnage ; aucune autre solution (à part un **souhait**) ne fonctionne si cette perte est due à un fantôme. Si ce score tombe à zéro, le personnage meurt de façon irrémédiable et ne peut pas être **relevé** (il peut toutefois être **réincarné**).

Une fois par Tour, un fantôme peut utiliser la **télékinésie** (comme le sort) comme un Magicien du 10^{ème} niveau.

Au lieu d'attaquer, il peut tenter de posséder une créature vivante. Cette capacité est identique dans son fonctionnement au sort **écrin des âmes** (lancé comme par un Magicien du 10^{ème} niveau), excepté qu'il ne demande pas à avoir un réceptacle. Pour l'utiliser, le fantôme doit pouvoir se déplacer dans la cible (il est donc possible de le semer en fuyant). La cible peut tenter d'échapper au contrôle en réussissant une Sauvegarde Contre les Sorts, ce qui la rendra aussi immunisée à une autre possession par ce même fantôme pour les prochaines 24 heures. Si la Sauvegarde échoue, le fantôme entre dans le corps et prend le contrôle de la victime, et ce jusqu'à ce qu'il décide de quitter son hôte ou qu'il en soit chassé par un sort de **conjuración**. Lorsqu'il possède une créature, le fantôme ne peut plus utiliser aucune de ses capacités spéciales.

Farfadet

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	1d4 Points de vie*
Nombre d'attaques :	1 dague ou 1 sort
Dommages :	1d4 ou par un sort
Mouvement :	6 m, Vol 18 m
Nb apparaissant :	3d6, extérieur 3d6, repaire 5d8
Sauve comme :	Magicien : 4 (avec les bonus des Elfes)
Moral :	7
Type de trésor :	S
XP :	13

Un farfadet est une créature féerique solitaire, ressemblant à un tout petit Elfe de 30 cm de haut et doté d'ailes diaphanes comme celles des libellules. Il lui arrive de se détourner de son chemin, afin de combattre le mal et l'horreur, mais aussi pour protéger son habitat.

Il combat ses adversaires avec des capacités identiques à certains sorts et des armes minuscules. Il préfère tendre des embuscades et utiliser la ruse plutôt que l'approche directe. Cinq farfadets agissant de concert peuvent lancer une **conjuración** ou sa forme inversée **maudire**, une fois par jour. Cette dernière est utilisée de manière offensive.

Faucon

	Normal	Géant
Classe d'Armure :	12	14
Dés de vie :	1d4 Points de vie	4
Nombre d'attaques :	1 serre ou bec	1 serre ou bec
Dommages :	1d2	1d6
Mouvement :	Vol 48 m	Vol 46 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6, repaire 1d6	extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 4
Moral :	7	8
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	10	240

Un faucon est similaire à un aigle, légèrement plus petit, de 30 à 60 cm de long pour 1m80 d'envergure ou moins.

Un faucon géant fera par contre 1m20 à 1m80 de long pour une envergure de 3m60 ; il peut transporter des créatures de la taille d'un Halfelin ou de plus petites.

Fourmi Géante

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d6
Mouvement :	18 m (3 m)
Nb apparaissant :	2d6, extérieur 2d6, repaire 4d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7 au premier assaut, 12 par la suite
Type de trésor :	U ou spécial
XP :	240

La fourmi géante est un insecte doté d'une des plus grandes résistances et capacités d'adaptation. Les soldats et les ouvrières font entre 1m50 et 1m80 de long, les reines pouvant faire jusqu'à 2m70. Les fourmis géantes ont les mêmes statistiques, peu importe qu'elles soient rouges ou noires. Relativement peureuses lorsqu'on les rencontre la première fois, elles combattront jusqu'à la mort une fois les hostilités engagées. Elles sont connues pour accumuler toute sorte de choses qui brillent, et pourront même avoir parfois un petit trésor dans leur nid.

Les fourmis géantes peuvent occasionnellement creuser des galeries dans du minerai d'or ou d'argent ; 1 repaire sur 3 (1-2 sur 1d6) contiendra l'équivalent de 1d100 × 1d100 PO en pépites de ces métaux précieux.

Gargouille*

Classe d'Armure :	15 ‡
Dés de vie :	4**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure/1 corne
Dommages :	1d4/1d4/1d6/1d4
Mouvement :	9 m, Vol 15 m (4m50)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d4, repère 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	11
Type de trésor :	C
XP :	320



Une gargouille est un monstre humanoïde ailé avec une apparence démoniaque, et dont la peau est grise comme de la pierre. Elle est souvent prise pour une statue en pierre, car elle est capable de rester immobile indéfiniment. Elle utilise cette capacité pour tendre des embuscades à ses ennemis, les prenant par surprise sur 1-4 sur 1d6 s'ils ne la suspectent pas. Elle est d'une grande cruauté, infligeant des souffrances dans le seul but de s'amuser.

Une gargouille n'a besoin ni de se nourrir, ni de boire, ni de respirer. Du fait de sa nature magique, elle ne peut être blessée que par des armes magiques.

Géant**Géant, Géant des Collines**

Classe d'Armure :	15 (13)
Dés de vie :	8
Nombre d'attaques :	1 arme géante (gourdin)
Dommages :	2d8
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de trésor :	E plus 1d8 × 1 000 PO
XP :	875

Le plus petit d'entre les géants, le géant des collines adulte mesure entre 3 et 3m60 pour un poids de 550 kg. Il peut vivre 200 ans. Sa couleur de peau va du bronzé clair jusqu'au brun rougeâtre. Ses cheveux sont bruns ou noirs, comme ses yeux. Il porte des peaux sommairement ajustées, qu'il lave et entretient rarement, préférant empiler de nouvelles par-dessus celles qui se défraîchissent.

Qu'il attaque avec une arme ou ses poings, il inflige 2d8 points de dommages. Le géant des collines est brutal et agressif. Il lui arrive de diriger des bandes d'ogres ou de gobelours. Il est souvent accompagné de loups noirs comme animaux domestiques.

**Géant, Cyclope**

Classe d'Armure :	15 (13)
Dés de vie :	13* (+10)
Nombre d'attaques :	1 gourdin géant ou 1 rocher lancé
Dommages :	3d10 ou 3d6
Mouvement :	6 m, sans armure 9 m
Nb apparaissant :	1, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 13
Moral :	9
Type de trésor :	E plus 1d8 × 1 000 PO
XP :	2 285

Un cyclope est un géant avec un seul œil au milieu du front. Énorme et brutal, il ressemble beaucoup au géant des collines, même son style vestimentaire, si tant est que

l'on puisse parler d'un style, s'habillant de peaux sales et déchirées, à peine tannées, laissant apparaître des poils dessus.



Il vit reclus et sera hostile envers pratiquement toutes les races plus petites.

Il peut projeter de larges rochers jusqu'à 60 m causant 3d6 dommages, mais vise très mal et subira un malus de -2 à son jet d'attaque. Une fois par an, un cyclope peut lancer le sort **maudire** (l'inverse du sort **conjuración**).

Géant, Géant du Feu

Classe d'Armure :	17 (13)
Dés de vie :	11+2* (+9)
Nombre d'attaques :	1 arme géante ou 1 rocher lancé
Domages :	5d6 ou 3d6
Mouvement :	6 m, sans armure 12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 11
Moral :	9
Type de trésor :	E plus 1d10 × 1 000 PO
XP :	1 670

Un mâle adulte mesure 4m30, fait 2m70 de tour de poitrine, il pèse 1,6 tonne. Les femmes sont plus petites et plus légères. Un géant du feu peut atteindre 350 ans. Il porte des vêtements solides ou bien des cuirs colorés en rouge, orange, jaune ou noir. Les guerriers portent également un casque et une armure de demi-plates ou une cuirasse d'acier noirci.



Le géant du feu est inamical envers la plupart des races d'humains, semi-humains ou humanoïdes, bien qu'il sache aussi parfois les persuader de devenir ses serviteurs.

Il peut projeter de larges rochers jusqu'à 60 m causant 3d6 dommages. Un géant du feu est immunisé à toute attaque basée sur le feu.

Géant, Géant du Givre

Classe d'Armure :	17 (13)
Dés de vie :	10+1* (+9)
Nombre d'attaques :	1 arme géante ou 1 rocher lancé
Dommages :	4d6 ou 3d6
Mouvement :	6 m, sans armure 12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 10
Moral :	9
Type de trésor :	E plus 1d10 × 1 000 PO
XP :	1 390

Le géant du givre a une peau pâle, presque blanche. Ses cheveux peuvent être bleu clair ou jaune sale, ses yeux prenant cette même couleur. Il s'habille de peaux et de fourrures, portant tous les bijoux qu'il possède. Le guerrier y ajoute une chemise de mailles ainsi qu'un casque en métal orné de plumes ou de cornes.

Un mâle adulte mesure 4m50 et pèse aux alentours de 1,4 tonnes. La femme est un peu moins trapue et plus petite, mais similaire sur tous les autres points. Un géant du givre peut vivre jusqu'à 250 ans.

La ruse est ce qui le caractérise le plus. Il n'apprécie pas les petites races comme la plupart de ses congénères, mais plutôt que de les attaquer de front il essaiera de les

convaincre de se soumettre en usant de ses avantages. Face à des ennemis plus forts, le géant du givre tentera de parlementer ou se repliera si possible, n'attaquant que si la victoire est assurée.

Il peut projeter de larges rochers jusqu'à 60 m causant 3d6 dommages. Un géant du givre est immunisé à toute attaque basée sur la glace ou le froid.

Géant, Géant des Nuages

Classe d'Armure :	19 (13)
Dés de vie :	12+3* (+10)
Nombre d'attaques :	1 arme géante ou un rocher lancé
Dommages :	6d6 ou 3d6
Mouvement :	6 m, sans armure 12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 12
Moral :	10
Type de trésor :	E plus 1d12 × 1 000 PO
XP :	1 975

La couleur de peau du géant des nuages varie du blanc laiteux au bleu ciel clair. Ses cheveux sont argentés ou cuivrés, ses yeux d'un bleu irisé. Un mâle adulte mesure



5m50 et pèse environ 2,5 tonnes. La femme est légèrement plus menue. Un géant des nuages peut vivre 400 ans.

Le géant des Nuages s'habille avec les vêtements les plus élégants et porte des bijoux. Pour beaucoup, l'apparence est le reflet du niveau social : plus beaux sont les habits et les bijoux, plus importante est la personne. Il apprécie la musique, la plupart en joue (la harpe est particulièrement prisée dans leur communauté). Comme la majorité des géants, il est très suspicieux envers les races plus petites, mais ne les harcèlera pas. Il préfère plutôt demander un tribut auprès des peuples environnants tels que les humains, semi-humains ou les humanoïdes.

Le géant des nuages combat en unités très organisées, en se basant sur des plans de bataille clairement définis. Il favorise les positions en surplomb par rapport à ses adversaires. Capable de projeter de grands rochers à 60 m de distance et infligeant 3d6 points de dommages, 5 % d'entre eux ont les capacités d'un Magicien de niveau 2 à 8 (2d4). Sa tactique favorite est d'encercler l'ennemi, en les bombardant de rochers tandis que ceux qui sont en mesure de lancer des sorts sèment la confusion.

Leur tenue de bataille consiste en une armure de plates finement gravée et travaillée

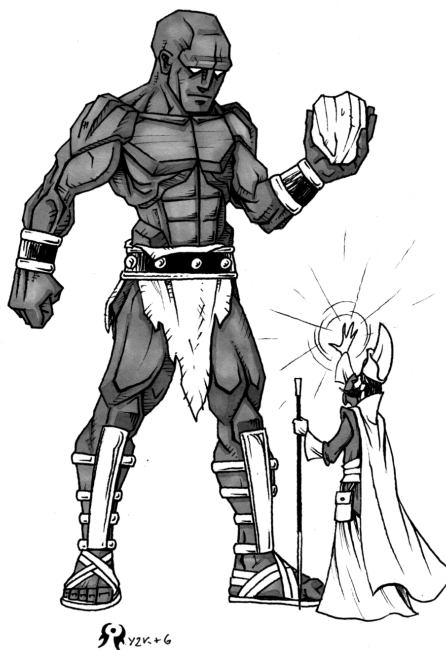
Géant, Géant de Pierre

Classe d'Armure :	17 (15)
Dés de vie :	9 (+8)
Nombre d'attaques :	1 gourdin de pierre ou 1 rocher lancé
Dommages :	3d6 ou 3d6
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 9
Moral :	9
Type de trésor :	E plus 1d8 × 1 000 PO
XP :	1 075

Le géant de pierre porte des habits de cuir, teints en camaïeux de brun et gris pour se fondre dans les roches qui l'entourent. L'adulte fait 3m60 et pèse 750 kg. Il peut vivre 800 ans.

Il vit reclus, mais il défendra son territoire (typiquement une zone de montagne rocheuse) contre quiconque y entrera.

Le géant de pierre peut projeter des rocs à 90 m, pour 3d6 des dégâts.



Géant, Géant des Tempêtes

Classe d'Armure :	19 (13)
Dés de vie :	15** (+11)
Nombre d'attaques :	1 arme géante ou 1 Éclair
Dommages :	8d6 ou 15d6
Mouvement :	9 m, sans armure 15 m (3 m)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 15
Moral :	10
Type de trésor :	E plus 1d20 × 1 000 PO
XP :	3 100

Un géant des tempêtes adulte mesure 6m40, pèse 6 tonnes, et a une espérance de vie de 600 ans. La plupart ont des cheveux noirs et la peau pâle. Il peut très rarement avoir la peau violette, ses cheveux sont alors violets ou bleu-noir, et ses yeux gris-argent ou violets également.

Il est habillé usuellement avec une courte tunique lâche, ceinte à la taille, chaussé avec des sandales quand il n'est pas pieds nus. Il possède des pièces d'orfèvrerie simples, mais finement ciselées, bracelets de cheville (s'il est pieds nus), bagues, diadème pour les plus courants.

Le géant des tempêtes vit une vie de méditation, au calme, cherchant l'inspiration à travers le monde, composant de la musique, cultivant ses champs ou cherchant sa nourriture.



Il attaquera de préférence avec ses **éclairs** (qui fonctionnent comme le sort du même nom, et peut être utilisé une fois tous les cinq Rounds ; une Sauvegarde Contre les Sorts réussie divise les dommages par deux).

De plus, un géant des tempêtes possède les capacités d'un Magicien de niveau 2 à 12 (2d6). En combat, il porte une armure de plates de qualité et très bien entretenue.

À la différence de la plupart des géants, le géant des tempêtes est connu pour avoir des relations amicales avec les Humains, les Elfes ou les Nains.

Gelée Ocre*

Classe d'Armure :	12 (blessée seulement par le feu ou le froid)
Dés de vie :	5*
Nombre d'attaques :	1 pseudopode
Dommages :	2d6
Mouvement :	3 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	405

La gelée ocre est un monstre amorphe de couleur ocre, de même apparence que le Vaseux gris. Elle peut atteindre un diamètre de 3 m pour une épaisseur de 15 cm. Un spécimen type pèse 350 kg.

La gelée ocre ne peut être endommagée que par le feu ou le froid. L'attaquer avec une arme standard ou avec de l'électricité/des éclairs forcera la créature à se diviser en 1d4+1 gelées plus petites de 2 Dés de vie chacune, et qui peuvent causer 1d6 points de dégâts par coup.



Gnoll

Classe d'Armure :	15 (13)
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 arme
Domages :	2d4 ou suivant l'arme +1
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 3d6, repaire 3d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Q, S chaque ; D, K au repaire
XP :	75

Un gnoll est un humanoïde à tête de hyène. Son poil est jaune ou brun-roux sale, il mesure 2m30 pour un poids de 150 kg.

Vivant la nuit, il dispose d'une Vision nocturne à 9 m. C'est un carnivore cruel, de nature malveillante, préférant chasser les créatures intelligentes pour se nourrir, car elles gémissent plus que les autres.

Les gnolls sont socialement organisés en multitudes de tribus nomades, qui ne sont pas coordonnées entre elles. Au combat, une tribu attaquera de façon désordonnée sauf si elle est dirigée par un chef charismatique.

Chaque groupe de six individus contiendra un tel Guerrier endurci de 4 Dés de vie (240 XP), ayant un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force, et sa présence donnera également un bonus de +1 à leur moral.

Un repaire de 12 individus ou plus sera commandé par un chef de tribu de 6 Dés de vie (500 XP) ayant un bonus de +2 aux dégâts. Dans ce repaire, les gnolls ne peuvent pas rater leurs tests de moral tant que ce chef est vivant. Il y a également 1-2 chances sur 1d6 qu'un chamane soit présent dans ce repaire, et 1 sur 1d6 qu'il y ait aussi un sorcier ou une sorcière. Un chamane possède les mêmes statistiques qu'un Guerrier endurci, mais dispose des capacités magiques d'un Clerc de niveau 1d4+1. Le sorcier ou la sorcière est similaire à un Gnoll de base, avec les capacités d'un Magicien de niveau 1d4.

Gnome

Classe d'Armure :	15 (11)
Dés de vie :	1
Nombre d'attaques :	1 arme
Domages :	1d6 ou suivant l'arme
Mouvement :	6 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d8, extérieur 5d8, repaire 5d8
Sauve comme :	Guerrier : 1 (avec les mêmes bonus que les Nains)
Moral :	8
Type de trésor :	D
XP :	25

Un gnome mesure entre 90 cm et 1 m pour un poids de 20-23 kg. Sa peau varie entre le foncé et le brun boisé, ses cheveux sont blonds et ses yeux peuvent prendre



toute une gamme de teintes bleutées. Les mâles portent généralement une barbe courte et bien taillée. Il atteint l'âge adulte vers 40 ans, et a une longévité de 350 ans. Ses habits sont dans les tons cuir ou terreux, mais sont aussi décorés de coutures en arabesques ou de fines joailleries.

Un gnome a une Vision nocturne portant à 9 m. Lorsqu'il est attaqué par des créatures plus grandes qu'un humain, il obtient un bonus de +1 sur sa Classe d'Armure. En extérieur, la forêt est son environnement de prédilection, il sait s'y cacher très efficacement ; il a 20 % de chance d'être découvert tant qu'il y reste immobile. Dans cette position, un ou plusieurs gnomes peuvent lancer une attaque surprise sur 1-4 sur 1d6.

Il parle son propre langage, le Gnome, et beaucoup connaissent aussi celui des Nains. La plupart de ceux qui voyagent en dehors de leurs territoires (comme négociant ou bricoleur) maîtrisent le Commun, alors que les Guerriers parlent plus traditionnellement le Gobel. Un gnome croisé sur les routes se montrera plutôt inamical, sans être hostile. Il tolère les Nains mais n'apprécie pas les autres races humanoïdes. S'il est contraint d'interagir avec d'autres races, un gnome sera bien souvent récalcitrant à moins qu'on ne lui propose une rétribution conséquente.

La grande majorité des gnomes rencontrés en dehors de leurs contrées seront des guerriers, dont les statistiques sont celles présentées. À leur domicile, pour chaque guerrier il y aura une moyenne de trois civils ayant 1 – 1 Dé de vie, une CA de 11 et un moral de 7. Pour huit guerriers, l'un d'eux sera un sergent ayant 3 Dés de vie (145 XP) et il octroiera un bonus de +1 au moral du groupe. Les guerriers et leur sergent portent couramment une cotte de mailles. Dans une communauté plus large de gnomes, un groupe de seize guerriers comprendra un capitaine ayant 5 Dés de vie (360 XP), une CA de 16 (11) avec son bouclier. En supplément, une grande communauté de 35 individus ou plus contiendra un roi ayant 7 Dés de vie (670 XP), une CA de 18 (11), en armure de plates et bouclier, et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force. Au sein d'un tel groupe, ils ne peuvent pas rater leurs tests de moral tant que leur roi est en vie.

Il y a également une probabilité de 1-4 sur 1d6 qu'un groupe contienne un Clerc de niveau 1d6+1, et un Magicien de niveau 1d6 sur 1-2 sur 1d6. Leurs statistiques correspondent à celle des guerriers.

Gobelin

Classe d'Armure :	14 (11)
Dés de vie :	1-1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d6 ou suivant l'arme
Mouvement :	6 m, sans armure 9 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 6d10, repaire 6d10
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	7, voir la description
Type de trésor :	R chaque ; C au repaire
XP :	10

Un gobelin est une petite créature abjecte, qui préfère l'embuscade en submergeant l'adversaire par le nombre, usant des pires fourberies et tirant parti du moindre avantage.

Un gobelin adulte mesure entre 90 cm et 1 m pour un poids de 20-23 kg. Ses yeux, dont la couleur varie du rouge au jaune, brillent d'une lueur maligne. Le teint de sa peau va du jaunâtre au rouge foncé, en passant par une multitude de variations d'orange ; les membres d'une même tribu ont bien souvent la même couleur. Il porte des vêtements de cuir sombre, de teintes ayant l'aspect sali et défraîchi. Il possède la Vision nocturne à 9 m.

Les statistiques données valent pour un gobelin commun en armure de cuir avec un bouclier ; il a un Mouvement de 9 m et une Classe d'Armure naturelle de 11.

Certains gobelins montent des Loups noirs au combat, et les grands groupes en emploieront aussi pour traquer et attaquer leurs ennemis.

Un gobelin sur huit est un guerrier ayant 3-3 Dés de vie (145 XP). Un groupe gagne +1 au moral s'il est dirigé par un tel guerrier.



Dans un repaire ou autre campement, un gobelin sur quinze est un chef ayant 5-5 Dés de vie (360 XP), une cotte de maille pour une Classe d'Armure de 15 (11), un Mouvement de 3 m et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force.

Dans un repaire ou autre campement de 30 individus ou plus, il y a un roi gobelin ayant 7-7 Dés de vie (670 XP), portant une cotte de maille et un bouclier pour une Classe d'Armure de 16 (11), un Mouvement de 3 m et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force. Les gobelins gagnent +2 au moral s'ils sont dirigés par leur roi (ce bonus ne se cumule pas avec celui des guerriers).

Il y a également une probabilité de 1 sur 1d6 qu'un repaire contienne un chamane (sur 1-2 sur 1d6 si un roi gobelin est présent). Il a des statistiques correspondant à un gobelin commun, avec les capacités d'un Clerc de niveau 1d4+1.

Gobelours

Classe d'Armure :	15 (13)
Dés de vie :	3+1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d8+1 ou selon l'arme+1
Mouvement :	9 m sans armure 12 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 5d4, repaire 5d4
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de trésor :	Q, R chaque ; B, L, M au repaire
XP :	145

Le gobelours ressemble à un énorme et effrayant gobelin, mesurant 1m80. Ses yeux sont communément d'un brun sombre. Sauvage et ressentant rarement la peur, il brutalisera tout humanoïde plus petit que lui dès qu'il en aura l'opportunité.

Un groupe de gobelours essaiera de tendre des embuscades s'il le peut. Quand ils chassent, ils envoient souvent des éclaireurs en reconnaissance pour le groupe principal. Leurs attaques sont coordonnées, en utilisant des tactiques subtiles, sinon brillantes. Le gobelours est capable de se mouvoir dans un silence quasi-total, prenant par surprise ses adversaires sur 1-3 sur 1d6.

Pour rester furtif, il doit porter seulement des armures de cuir ou bien aucune, comme indiqué dans son profil de CA ci-dessus. Il reçoit un bonus de +1 aux dégâts grâce à sa grande force. Comme tous les gobelinoïdes, il dispose d'une Vision nocturne à 9 m de portée.

Pour huit gobelours, il y aura un Guerrier plus endurci ayant 4+4 Dés de vie (240 XP) avec un bonus de +2 aux dommages. Dans les repaires de plus de 16 individus se trouvera un chef disposant de 6+6 Dés de vie (500 XP), avec un bonus de +3 aux dommages.

Un gobelours obtient un bonus de +1 au moral s'il est commandé par un Guerrier ou un chef. Il n'échoue jamais ses tests de moral s'il se trouve dans son repaire et tant que son chef est vivant. De plus, il y a 2 chances sur 6 qu'un shaman soit également présent dans le repaire ; ses statistiques sont celles d'un individu normal, mais il possédera 1d4+1 niveaux des capacités d'un Clerc.

Golem*

Un golem est un automate d'une grande puissance créé de toutes pièces par la magie. Sa création implique une puissante magie couplée à des forces élémentaires, car c'est dans ces dernières qu'il puise pour s'animer. La procédure de création va lier un corps artificiel avec un esprit élémentaire, qui sera alors soumis à l'unique volonté de son concepteur.

Le golem ne possède pas de personnalité, et ne fera généralement rien d'autre qu'obéir à son créateur, suivant à la lettre tout ordre, car il est incapable de sens stratégique ou tactique. Le créateur du golem peut le commander si ce dernier se trouve à moins de 18 m, et qu'il peut le voir et l'entendre. S'il n'est pas activement commandé, il suivra le plus souvent la dernière instruction reçue du mieux qu'il pourra, mais s'il est attaqué il répliquera.

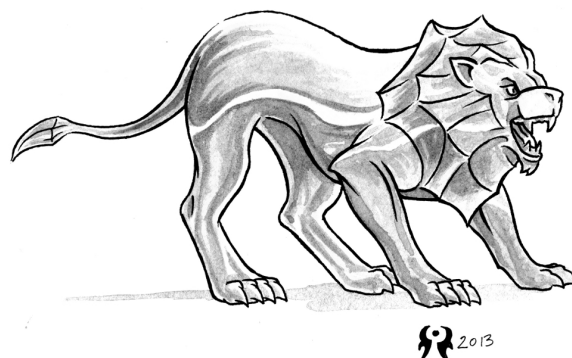
Son contrôleur, s'il s'absente, peut fournir au golem un ordre simple pour orienter ses actions. Il peut aussi lui ordonner de suivre les commandements d'une autre personne (ce qui transfère désormais son contrôle à cette dernière, et ainsi de suite), mais le créateur originel pourra toujours reprendre le contrôle du golem en lui ordonnant de n'obéir qu'à lui-même et personne d'autre.

Un golem est immunisé à la majorité des effets magiques ou surnaturels, sauf exception mentionnée. Il ne peut être blessé que par des armes magiques.

Golem, Golem d'Ambre*

Classe d'Armure :	21 ‡
Dés de vie :	10* (+9)
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	2d6/2d6/2d10
Mouvement :	18 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 390

Un golem d'ambre est généralement construit pour ressembler à un lion ou autre félin géant. Il est capable de détecter des objets ou des créatures invisibles dans les 18 m autour de lui. Il peut également pister à travers tous types de terrains avec 95 % d'efficacité.



Un golem d'ambre régénère ses Points de vie au lieu d'être blessé s'il est touché par une attaque magique basée sur l'électricité. Pour chaque 3 points entiers de dégâts normalement reçus, il guérit 1 Point de vie. Il ne peut toutefois pas récupérer plus de Points de vie que son total initial, tous les points excédentaires sont perdus. Par exemple, si un golem d'ambre est touché par un **éclair** infligeant 20 points de dommages, il est guéri de 6 Points de vie.

Golem, Golem d'Argile*

Classe d'Armure :	22 ‡
Dés de vie :	11** (+9)
Nombre d'attaques :	1 poing
Dommages :	3d10
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 765

Ce golem a un corps humanoïde fait d'argile, pesant dans les 300 kg. Il ne porte aucun vêtement excepté un simple pagne de métal ou de cuir rigide. Un golem d'argile ne peut pas parler ni émettre de bruit vocal. Il marche d'un pas lent et maladroit.

Quand un golem d'argile entre dans un combat, il y a 1 % de chance (cumulatif tous les Rounds tant que le combat perdure) que son esprit d'élémentaire se libère et devienne enragé. Il se déchaînera alors sur la première créature venue ou bien, s'il n'y en a pas à sa portée, fracassera tous les objets alentours plus petits que lui ; il se déplacera pour propager la destruction. Il n'y a aucune méthode connue pour reprendre le contrôle d'un golem d'argile devenu enragé.



Les blessures infligées par un golem d'argile ne guérissent pas naturellement, et les soins magiques ne soignent que 1 Point de vie par dé jeté (mais les éventuels bonus s'appliquent).

Golem, Golem de Bois*

Classe d'Armure :	13 ‡
Dés de vie :	2+2*
Nombre d'attaques :	1 poing
Dommmages :	1d8
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	100

Le golem de bois est une création grossièrement façonnée et de petite taille, ne dépassant pas 1m20. Sa conception toute en bois le rend vulnérable aux attaques basées sur le feu ; ainsi il subira un point de dommage supplémentaire par dé de dégâts dû au feu, et toute Sauvegarde contre de tels effets se fera avec une pénalité de -2.

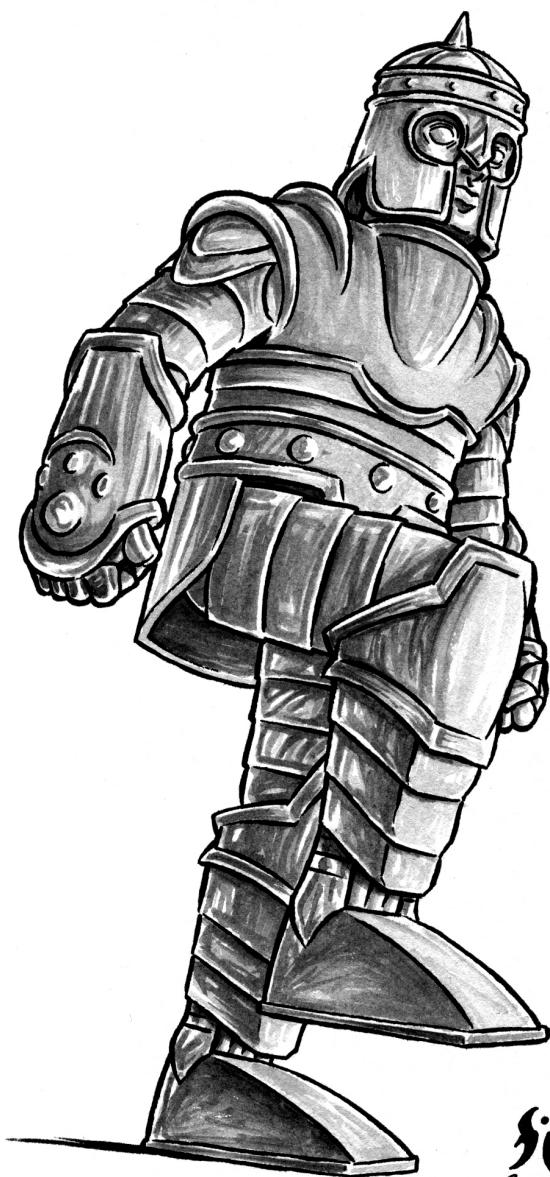
Il se déplace avec raideur, ce qui lui donne un malus de -1 à l'Initiative.

Golem, Golem de Bronze*

Classe d'Armure :	20 ‡
Dés de vie :	20** (+13)
Nombre d'attaques :	1 poing + spécial
Dommmages :	3d10 + spécial
Mouvement :	24 m (3 m)
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 10
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	5 650

Ce golem a l'apparence d'une statue de bronze, mais contrairement à cette dernière il ne se colore jamais en vert-de-gris. Il mesure 3 m et pèse 2,2 tonnes. Un golem de bronze ne peut pas parler ni émettre de bruit vocal, et ne dégage aucune odeur particulière non plus. Il se déplace d'un pas lourd mais fluide. Chacun de ses pas fait trembler le sol à moins qu'il ne se trouve sur des fondations épaisses et solides.

L'intérieur d'un golem de bronze est en métal fondu. Les créatures touchées par un coup subissent 1d10 points de dégâts supplémentaires dus à la chaleur (à moins qu'elles ne soient résistantes à la chaleur ou au feu). Si un golem est touché en combat, par contre, le métal giclera sur son attaquant en lui causant 2d6 dommages. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels est autorisée pour éviter la projection.



2013

Quand un golem de bronze entre dans un combat, il y a 1 % de chance (cumulatif tous les Rounds tant que le combat perdure) que son esprit d'élémentaire se libère et devienne enragé. Il se déchaînera alors sur la première créature venue ou bien, s'il n'y en a pas à sa portée, fracassera tous les objets alentour plus petits que lui ; il se déplacera pour propager la destruction. Le créateur du golem, s'il est dans les 18 m, pourra tenter d'en reprendre le contrôle en lui parlant avec autorité et persuasion ; puis en réussissant une Sauvegarde Contre les Sorts, chaque tentative prendra un Round entier.

Le golem devra être inactif pendant un Round complet pour voir les chances de devenir enragé retomber à 0 %.

Golem, Golem de Chair*

Classe d'Armure :	20 ‡
Dés de vie :	9** (+8)
Nombre d'attaques :	2 poings
Dommmages :	2d8/2d8
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 225

Le corps d'un golem de chair est constitué d'un assemblage macabre de morceaux de corps prélevés sur différents humanoïdes.

Il mesure 2m40 pour environ 250 kg. Aucune créature du règne animal ne voudrait sciemment pister un tel monstre. Ce golem porte l'accoutrement que son créateur souhaite, ce qui consiste souvent en un simple pantalon en loques. Il ne possède rien, pas même une arme. Il ne peut pas parler, bien qu'il puisse émettre un vague beuglement rauque. Il marche et se déplace d'un pas irrégulier et raide, comme s'il ne maîtrisait pas son corps complètement.



2013

Quand un golem de chair est engagé un combat, il y a 1 % de chance (cumulatif tous les Rounds tant que le combat perdure) que son esprit d'élémentaire se libère et devienne enragé. Il se déchaînera alors sur la première créature venue ou bien, s'il n'y en a pas à sa portée, fracassera tous les objets alentours plus petits que lui ; il se déplacera pour propager la destruction. Le créateur du golem, s'il est dans les 18 m, pourra tenter d'en reprendre le contrôle en lui parlant avec autorité et persuasion ; puis en réussissant une Sauvegarde Contre les Sorts, chaque tentative prendra un Round entier.

Le golem devra être inactif pendant un Round complet pour voir les chances de devenir enragé retomber à 0 %.

Une attaque magique infligeant des dommages de froid ou de feu ralentira un golem de chair (comme le sort **ralentir**) pour 2d6 Rounds, sans Sauvegarde possible. S'il subit une attaque magique basée sur l'électricité, cela annulera les effets d'un Ralentissement, et en plus il régénérera ses Points de vie au lieu d'être blessé par cette attaque. Pour chaque 3 points entiers de dégâts normalement reçus, il guérit 1 Point de vie. Il ne peut toutefois pas récupérer plus de Points de vie que son total initial, tous les points excédentaires sont perdus.

Par exemple, si un golem de chair est touché par un **éclair** infligeant 11 points de dommages, il récupérera 3 Points de vie.

l'aire d'effet doivent Sauvegarder contre Les Souffles de Dragons ou mourir. Il peut se servir de cette capacité jusqu'à trois fois par jour.

Une attaque magique infligeant des dommages d'origine électrique ralentira un golem de fer (comme le sort **ralentir**) pendant 3 Rounds, sans Sauvegarde possible. S'il subit une attaque magique basée sur le feu, cela annulera les effets d'un Ralentissement, de plus il régénérera ses Points de vie au lieu d'être blessé. Pour chaque 3 points entiers de dégâts normalement reçus, il guérit 1 Point de vie. Il ne peut toutefois pas récupérer plus de Points de vie que son total initial, tous les points excédentaires sont perdus.

Golem, Golem de Fer*

Classe d'Armure :	25 ‡
Dés de vie :	17** (+12)
Nombre d'attaques :	1 + spécial
Dommages :	4d10 + spécial
Mouvement :	6 m (3 m)
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 9
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	3 890

Le golem de fer ressemble à un humanoïde fait de fer, mesurant 3m60 pour 2,5 tonnes. Il peut être façonné de n'importe quelle manière tout comme un golem de pierre, mais il semblera toujours porter une armure quelconque. Ses traits sont plus fins qu'un golem de pierre toutefois. Il peut parfois porter une épée courte à la main. Il ne peut pas parler ni émettre de bruit vocal, et ne dégage aucune odeur particulière non plus. Il se déplace d'un pas lourd mais fluide. Chacun de ses pas fait trembler le sol à moins qu'il ne se trouve sur des fondations épaisses et solides.

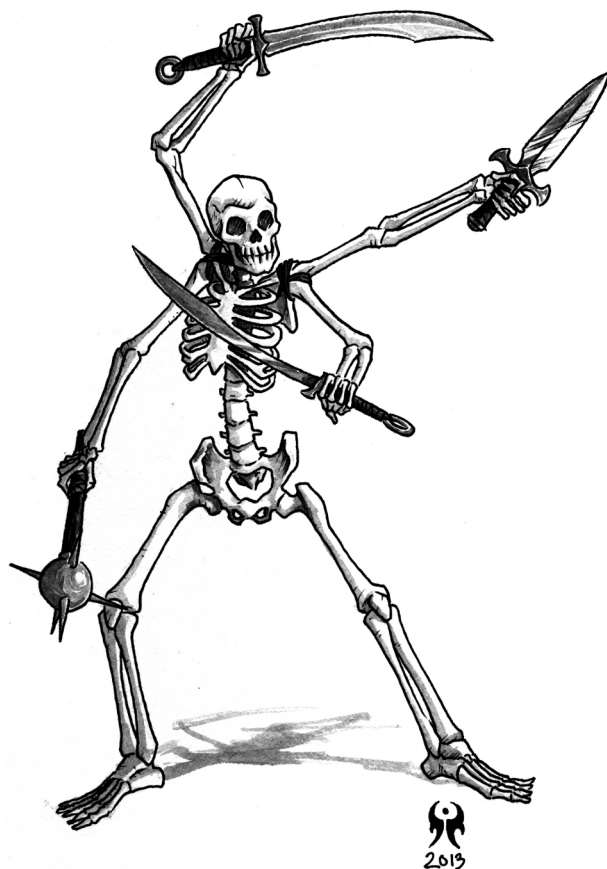
Un golem de fer peut exhaler un nuage de gaz empoisonné pouvant remplir un cube de 3 m de côté, qui persistera pendant 1 Round. Ceux qui se trouvent dans

Golem, Golem d'Os*

Classe d'Armure :	19 ‡
Dés de vie :	8*
Nombre d'attaques :	4 armes
Dommages :	1d6/1d6/1d6/1d6 ou selon l'arme
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	945

Un golem d'os est un énorme monstre à quatre pattes créé à partir de squelettes d'au moins deux humanoïdes morts. Bien qu'il soit constitué d'os, il n'est pas considéré comme un mort-vivant et ne peut être Repoussé par un Clerc. À la place d'être équipé de quatre armes à une main (comme dans le profil), il peut être équipé de deux armes à deux mains, lui conférant deux attaques par Round infligeant 1d10/1d10 ou bien en fonction de l'arme.

Quand un golem d'os entre dans un combat, il y a 1 % de chance (cumulatif tous les Rounds tant que le combat perdure) que son esprit d'élémentaire se libère et devienne enragé. Il se déchaînera alors sur la première créature



venue ou bien, s'il n'y en a pas à sa portée, fracassera tous les objets alentour plus petits que lui ; il se déplacera pour semer la destruction tout autour. Le créateur du golem, s'il est dans les 18 m, pourra tenter d'en reprendre le contrôle en lui parlant avec autorité et persuasion ; puis en réussissant une Sauvegarde Contre les Sorts, chaque tentative prendra un Round entier.

Le golem devra être inactif pendant un Round complet pour voir les chances de devenir enragé retomber à 0 %.

Par exemple, si un golem de fer est touché par une **boule de feu** infligeant 19 points de dommages, il récupérera 6 Points de vie.

Il est affecté par les attaques provoquant de la rouille, comme celles d'un **oxydien**, qui lui infligeront 2d6 points de dégâts pour chaque coup reçu (sans aucune Sauvegarde si certaines sont normalement autorisées).

Golem, Golem de Pierre*

Classe d'Armure :	25 ‡
Dés de vie :	14** (+11)
Nombre d'attaques :	1 + spécial
Dommages :	3d8 + spécial
Mouvement :	6 m (3 m)
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 7
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	2 730

Ce golem a un corps humanoïde fait de pierre, mesurant 2m70 pour 1 tonne. Sa forme et ses traits souvent stylisés, selon les désirs de son créateur ; par exemple, il pourrait sembler porter une armure, avec un symbole particulier gravé sur sa plaque thoracique, ou bien des motifs gravés sur les pierres constituant ses membres.

C'est un redoutable adversaire, à la fois puissant et difficile à blesser. Un golem de pierre peut utiliser l'effet **ralentir**, comme le sort, un Round sur deux ; une Sauvegarde Contre les Sorts réussie permet d'y résister. L'effet a une portée de 3 m et perdure 2d6 Rounds.

Un sortilège de **pierre en chair** permet d'affaiblir un golem de pierre. Ce sort ne changera pas sa structure, mais il deviendra alors vulnérable aux armes normales pendant un Round complet après avoir été affecté. Il est néanmoins autorisé à Sauvegarder Contre les Sorts pour résister.

Gorgone

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8*
Nombre d'attaques :	1 corne ou 1 souffle
Dommages :	2d6 ou pétrification
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	945

Une gorgone est un monstre magique construit en fer ayant l'apparence d'un taureau. Son souffle peut changer les êtres vivants en pierre ; il se propage sur 18 m de long et 3 m de large, peut être utilisé autant de fois par jour que son nombre de Dés de vie, mais pas plus vite qu'un Round sur deux. Une Sauvegarde contre la Pétrification réussie permet d'y résister.

Une gorgone moyenne mesure 1m80 au garrot, 2m40 de long du museau à la queue, pour un poids de 2 tonnes. Elle n'est rien d'autre qu'agressive, attaquera les intrus à vue en tentant de les pétrifier ou de les encorner.

Il n'existe aucun moyen de calmer cette créature féroce, et encore moins de la domestiquer.

Gorilles Carnivores

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 griffes
Dommages :	1d4/1d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Cette puissante créature, proche du gorille, est bien plus agressive que ce dernier ; bien qu'elle soit en fait omnivore, elle a une nette préférence pour la viande, et peut tuer et dévorer tout ce qu'elle est en mesure d'attraper. Un adulte mâle fait entre 1m60 et 1m80 et pèse de 150 à 200 kg.

Goule

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/1d4, tous avec paralysie
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d8, repaire 2d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de trésor :	B
XP :	100

La goule est un monstre **mort-vivant** qui dévore la chair d'humanoïdes morts pour survivre. Elle est vile, écœurante, charognarde, mais aussi plus que prête à tuer pour manger. Une goule qui a tué des proies les entreposera quelque temps afin qu'elles pourrissent un peu, avant de s'en délecter.

Les victimes touchées par sa morsure ou ses griffes doivent Sauvegarder contre la Paralysie ou bien être paralysées pendant 2d8 Tours. Les Elfes y sont immunisés. La goule attaquera par surprise dès qu'elle pourra, frappant de derrière une pierre tombale ou bondissant hors de son caveau ; elle surprendra ses adversaires avec 1-3 sur 1d6. C'est un **mort-vivant**, donc elle est immunisée aux magies causant le **sommeil**, le **charme** et l'**immobilisation**, et elle peut être Repoussée par les Clercs.



Les créatures humanoïdes mordues par une goule ont des risques de contracter la fièvre des goulés, avec une probabilité de 5 % à chaque morsure. Celles qui sont

infectées peuvent Sauvegarder contre les Effets mortels ; en cas d'échec elles meurent en une journée, et se relèveront dès minuit, transformées en goule.

Un humanoïde ainsi changé ne conserve ni souvenir ni aucune capacité dont il disposait de son vivant. Il n'est sous le contrôle d'aucune goule, mais cherchera à apaiser sa faim avec la chair des vivants, et agira comme n'importe quelle autre goule en tous points.

Goule Suppurante

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	2**
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/1d4 + paralysie + puanteur
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d4 extérieur/repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de trésor :	B
XP :	125

Bien que cette créature ressemble à sa lointaine cousine, la goule, elle est bien plus rusée et mortelle aussi. Tous ceux qui sont blessés par sa morsure ou ses griffes doivent Sauvegarder contre la Paralysie ou être paralysés pendant 2d8 Tours. Les Elfes y sont immunisés. La goule suppurante attaquera par surprise dès qu'elle pourra, frappant de derrière une pierre tombale ou bondissant hors de son caveau ; elle surprendra ses adversaires avec 1-3 sur 1d6. C'est un **mort-vivant**, et donc elle est immunisée aux magies causant le **sommeil**, le **charme** et l'**immobilisation**. Elle est Repoussée par les Clercs comme une goule, et la même colonne sera utilisée sur la table des Clercs. Comme elle est cependant plus forte que cette dernière, le MJ devra d'abord appliquer l'effet du Clerc sur les goules dans un groupe composé de goules et de goules suppurantes.

Une créature humanoïde mordue par une goule aura une probabilité de 10 % par morsure de contracter la fièvre des goules. Celles qui deviennent infectées peuvent Sauvegarder contre les Effets Mortels ; en cas d'échec elles meurent en une journée, et se relèveront dès minuit, transformées en goule suppurante.

Un humanoïde changé ainsi ne conserve ni souvenir ni aucune capacité dont il disposait de son vivant. Il n'est sous le contrôle d'aucune goule, mais cherchera à apaiser sa faim avec la chair des vivants, et agira comme n'importe quelle autre goule suppurante en tous points.

Il émane de cette créature une odeur de mort et de corruption hors du commun. Toutes les créatures vivantes (dont les Elfes) à moins de 3 m doivent Sauvegarder contre le Poison ou bien devenir nauséux pendant 2d6

Rounds (-2 aux jets d'attaque). Une créature qui réussit sa Sauvegarde ne pourra pas être affectée par l'odeur de cette même goule pour les prochaines 24 heures. Un sort d'**Anti-Poisons** élimine l'effet de nausée d'une créature affectée.

Grenouille et Crapaud Géants

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 langue or 1 morsure
Dommages :	Attrape ou 1d4+1
Mouvement :	9 m Nage 9 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	6
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

La grenouille géante est une version agrandie de la grenouille commune ; elle ressemble au ouaouaron (ou grenouille-taureau) mais sa taille adulte est de 1 m de long pour 125 kg. C'est un prédateur, mais elle ne s'attaquera la plupart du temps qu'à des proies plus petites qu'elle. Le crapaud géant est identique en termes de statistiques ; toutefois on le rencontrera plus souvent dans des zones plus sèches, car il n'a pas besoin de maintenir sa peau humide en permanence.

Cette grenouille peut projeter son immense langue sur 4m50 et ramener ainsi une proie de la taille d'un Nain dans sa bouche ; à chaque Round suivant cette victime est automatiquement touchée. Sur un 20 naturel au jet d'attaque, elle est avalée et reçoit 1d6 dommages aux Rounds suivants.

Une grenouille ne peut avaler qu'une seule proie à la fois.



Griffon

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	7
Nombre d'attaques :	2 serres/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/2d8
Mouvement :	12 m (3 m), Vol 36 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d8, repaire 2d8
Sauve comme :	Guerrier : 7
Moral :	8
Type de trésor :	E
XP :	670

Un griffon est une grande créature carnivore ressemblant à un lion, mais avec la tête, les pattes antérieures et les ailes d'un aigle. De la pointe du bec au bout de la queue, un adulte peut mesurer jusqu'à 2m40. Ni le mâle ni la femelle n'a de crinière. Une paire de larges ailes dorées sortent de son dos pour une envergure de 7m50 ou plus. Un griffon adulte pèse dans les 250 kg.

Il niche en haut des pics montagneux, tombant en flèche pour attaquer et se nourrir de chevaux et assimilés (comme un pégase), leurs proies favorites. Il vole et chasse en groupe, préférant s'en prendre aux chevaux avant tout autre cible, plongeant très bas pour les taillader de leurs serres. Il n'hésite pas à battre en retraite pour mieux revenir si jamais il rencontre une défense un peu trop farouche.

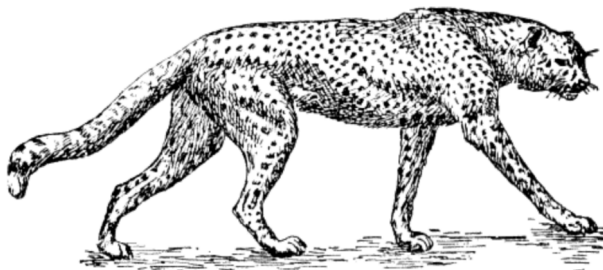
Un griffon peut être dressé comme une monture s'il est élevé en captivité, mais même en ce cas il essaiera d'attaquer des chevaux s'il y en a à moins de 36 m. Faire un jet de Moral dans cette situation ; s'il échoue le griffon tentera de passer immédiatement à l'attaque.

Une charge légère pour un griffon est 200 kg, une lourde 450 kg.

**Guépard**

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/2d4
Mouvement :	30 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Le guépard est le plus rapide des animaux terrestres, un grand chat (environ 50 kg) capable d'atteindre 120 km/h en pleine course. Il chasse seul ou en petit groupe (souvent les frères et sœurs). Il n'attaquera pas d'humain à moins d'y être contraint, mais une femelle protégera farouchement ses petits.



Harpie

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 arme + spécial
Dommages :	1d4/1d4/1d6 ou selon l'arme + spécial
Mouvement :	6 m, Vol 15 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	C
XP :	100

Une harpie à l'apparence d'un vautour géant, avec le torse et la tête d'une femme humaine. Elle est capable de se servir d'une arme et dispose aussi de griffes acérées, mais sa capacité la plus redoutable est sa voix. Quand une harpie chante, toutes les créatures (autre que des harpies) dans les 90 m doivent réussir une Sauvegarde Contre les Sorts ou bien passer sous l'emprise d'un **charme**. Un personnage ayant réussi sa Sauvegarde contre un chant sera immunisé à ce même chant durant les prochaines 24 heures. Une victime sous le **charme** se dirigera vers elle par le chemin le plus court. Si ce chemin traverse des portions dangereuses (des flammes, un précipice ou du même genre), la victime pourra effectuer une deuxième Sauvegarde pour contrer le **charme**.



Une créature charmée ne peut faire aucune action autre que se défendre. Une fois à proximité de la harpie, elle n'offrira aucune résistance aux attaques de cette dernière. L'effet perdurera aussi longtemps qu'elle chantera, et pour encore un Round ensuite.

Hibours

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + 1 étreinte
Dommages :	1d8/1d8/1d8 + 2d8
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	9
Type de trésor :	C
XP :	360

Un hibours a l'apparence d'un ours, avec une tête de hibou au grand bec acéré. Son pelage va du brun-noir au marron-jaunâtre ; son bec est d'une couleur ivoire terne. Un mâle adulte peut atteindre 2m40 pour un poids de 750 kg. Les aventuriers ayant survécu à une rencontre avec un hibours relatent souvent la folie bestiale qu'ils ont lue dans ses yeux cerclés de rouge.

Un hibours combat plutôt comme un ours, tout en étant plus agressif (comme mentionné plus haut). Comme ce dernier, un hibours doit toucher avec ses deux griffes pour pouvoir blesser avec son étreinte.



Hippogriffe

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommmages :	1d6/1d6/1d10
Mouvement :	18 m (3 m), Vol 36 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Un hippogriffe est comme un grand cheval ailé dont la moitié avant ressemble à un oiseau de proie. Il mesure dans les 2m70 de long, a une envergure de 6 m et un poids de 500 kg.

Il essaie d'éviter les territoires d'autres créatures ainsi que les zones civilisées, en s'installant à des altitudes extrêmes. Les griffons peuvent parfois s'en prendre à lui, aussi un hippogriffe les attaquera à vue.

Il est omnivore, ne combattant que pour se défendre, excepté contre les Griffons. C'est une monture très prisée, et contrairement aux griffons, un hippogriffe se tient relativement tranquille auprès de chevaux ; il faudra néanmoins l'élever en captivité pour parvenir à le monter.

Une charge légère pour un hippogriffe va jusqu'à 200 kg, une lourde 450 kg.

Hobgobelin

Classe d'Armure :	14 (11)
Dés de vie :	1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommmages :	1d8 ou selon l'arme
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d4, repaire 4d8
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de trésor :	Q, R chacun ; D, K au repaire
XP :	25

C'est un cousin du goblin en plus grand, de même taille qu'un humain. La couleur de ses cheveux va du rouge-brun sombre au gris foncé. Sa peau est orange foncé ou rouge-orange, ses yeux jaunâtres ou bruns tandis que ses dents sont jaunes. Les mâles les plus grands ont un nez bleuté ou rouge.



Ses vêtements tendent à être très colorés, souvent rouge sang avec un cuir teinté en noir. Son armement est bien entretenu et affûté ; il porte des tenues renforcées ainsi qu'un bouclier en bois comme armure. Comme tous les gobelinoïdes, il a la Vision nocturne à 9 m.

Le hobgobelin est un cruel guerrier machiavélique, toujours à tenter d'exploiter ceux qui sont plus faibles que lui. Doté d'un grand sens tactique et stratégique, il est capable de mettre en place des plans de bataille

sophistiqués. Sous le commandement d'un chef compétent, sa discipline peut faire la différence avec l'adversaire. Il déteste les Elfes et les attaquera avant tout autre adversaire.

Un individu tous les six sera un guerrier de 3 Dés de vie (145 XP). Un hobgobelin standard gagne +1 au moral s'il est dirigé par un tel guerrier.

Dans un repaire, un hobgobelin sur douze est un chef ayant 5 Dés de vie (360 XP), une cotte de maille pour une Classe d'Armure de 15 (11), un Mouvement de 6 m et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force.

Dans un repaire de 30 individus ou plus, il y a un roi hobgobelin ayant 7 Dés de vie (670 XP), ayant un bouclier en plus pour une Classe d'Armure de 16 (11), un Mouvement de 3 m et un bonus de +2 aux dégâts dû à sa force. Dans leur repaire les hobgobelins n'échouent jamais à leurs tests de moral tant que le roi est en vie.

Il y a également une probabilité de 1-2 sur 1d6 qu'un repaire contienne un chamane (sur 1-3 sur 1d6 si un roi gobelin est présent), et 1 sur 1d6 qu'il contienne un sorcier ou une sorcière. Un chamane a des statistiques correspondant à un guerrier, avec les capacités d'un Clerc de niveau 1d6+1. Le sorcier ou la sorcière a les statistiques d'un hobgobelin de base, avec des capacités de Magicien de niveau 1d6.

Homme des Cavernes

Classe d'Armure :	12
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommmages :	1d8 ou arme + 1
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d10, extérieur 10d4, repaire 10d4
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	C
XP :	75

L'homme des cavernes est une espèce cousine des humains ; plus petit et robuste, il est aussi beaucoup plus musclé. Il ne vit pas réellement dans des cavernes.



Le fait qu'il soit ou non moins intelligent que son lointain cousin est sujet à débat, il est néanmoins vrai qu'il a beaucoup moins de facilités pour la communication que les humains, semi-humains et autres races humanoïdes.

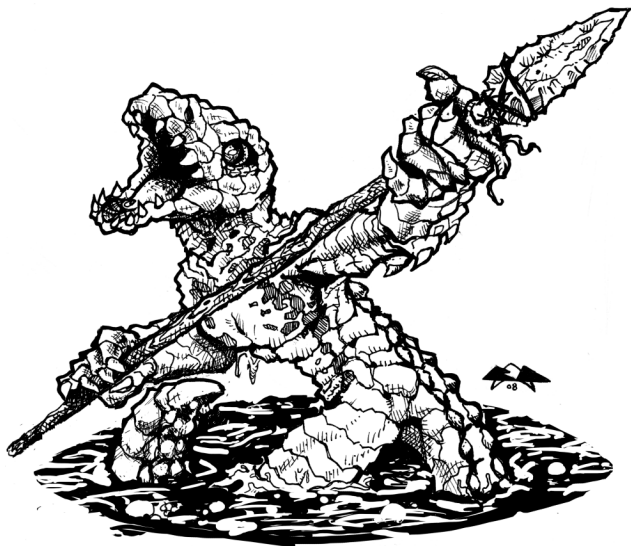
Homme Lézard

Classe d'Armure :	15 (12)
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d6+1 ou selon l'arme +1
Mouvement :	6 m, sans armure 9 m Nage 12 m (sans armure)
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 2d4, repaire 6d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	11
Type de trésor :	D
XP :	75

Un homme lézard mesure entre 1m80 et 2m10, un mâle adulte pèse entre 100 et 125 kg. Il est couvert d'écailles vertes, grises ou marron. Sa queue lui sert à se tenir en équilibre et fait 90 cm à 1m20 de long. Sa grande force lui octroie toujours un bonus de +1 aux dommages effectués par des armes de mêlée. Il est équipé en combat avec une armure de cuir et un bouclier.

C'est un excellent nageur et il peut retenir sa respiration pendant de longues périodes (jusqu'à un Tour complet). Il ne peut pas nager s'il porte une armure ; toutefois, il lui arrive souvent de se cacher dans l'eau même en étant équipé, debout sur le fond, en ne laissant dépasser que le nez et les yeux, à la manière d'un crocodile. En utilisant cette tactique, il surprend ses adversaires sur 1-4 sur 1d6.

Les hommes lézards sont indifférents aux autres races, et s'occupent principalement de leur propre survie. Ils sont toutefois des guerriers intrépides, et s'ils se sentent menacés ils utiliseront des tactiques simples mais percutantes.

**Hydre**

Classe d'Armure :	16 à 23
Dés de vie :	5 à 12 (+10)
Nombre d'attaques :	5 à 12 morsures
Dommages :	1d10 par morsure
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1, extérieur 1, repaire 1
Sauve comme :	Guerrier : 5 à 12
Moral :	9
Type de trésor :	B
XP :	360 – 1 875

Une hydre est un monstre reptilien à plusieurs têtes. Sa couleur est entre le gris-marron et le brun foncé, avec du jaune ou du bronzé sur l'abdomen. Ses yeux sont ambres et ses dents blanc-jaunes. Elle mesure dans les 6 m pour un poids de 2 tonnes. D'humeur plutôt vindicative et territoriale, elle n'est pas particulièrement rusée.

On peut la détruire par des dommages conventionnels. Si toutefois, ceux qui la combattent s'en prennent aux têtes (ce qui est fréquent), noter que chacune d'elle pourra recevoir jusqu'à 8 points de dégâts avant d'être hors d'état et de ne plus pouvoir attaquer (soit elle est sévèrement blessée soit elle est sectionnée). Ces dommages sont bien évidemment déduits du nombre de points totaux du monstre.



Certaines hydres vivent dans l'océan ; leur valeur de Mouvement s'applique alors à la nage au lieu du déplacement au sol.

Quelques rares hydres sont capables de cracher du feu une fois par tête et par jour, sous forme d'un cône sur 6 m de long et 3 m de large au plus loin. Elle peut utiliser cette attaque environ une fois sur trois (1-2 sur 1d6) ; lancer un dé pour chaque tête qui attaque. Un cône de flammes inflige 3d6 points de dégâts, avec une Sauvegarde contre les Souffles de Dragons autorisée pour diviser cette valeur par deux.

Hyène

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2+1
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d6
Mouvement :	18 m
Nb apparaissant :	1d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Une hyène est un carnivore s'apparentant aux chiens, qui a les traits d'un canidé sans en faire vraiment partie. C'est un chasseur mais aussi un charognard et un voleur de nourriture. Une hyène affamée est capable de mâcher toute sorte de chose entachée de sang, de viande ou de trace de nourriture quelconque. On la trouve dans des environnements de type savane où vivent des lions ou des zèbres. Elle peut vivre en clan pouvant atteindre une centaine d'individus, même s'il est plus fréquent de la trouver en groupe plus restreint en nombre.

Elle est l'animal de compagnie favori des **gnolls**, qui l'emmèneront dans des régions où on ne la trouve pas normalement.

Hyénodon

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	3+1
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d6, 1d8 extérieur repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Cet ancien prédateur à quatre pattes, dont la taille varie de 30 cm à 1m40 de haut pour un poids maximal de 500 kg, est nommé ainsi à cause de la forme de sa dentition (« dents de hyène »), et bien que n'étant pas techniquement une hyène, ses caractéristiques sont identiques à une forme géante de celle-ci.

Il existe néanmoins plusieurs variétés de hyénodons qui sont plutôt petites, certaines pas plus grosses qu'une hyène actuelle, auquel cas le profil de cette dernière s'applique.

Les statistiques fournies ici concernent les formes les plus grandes de la créature.

Un trait notable de cette espèce au squelette puissant est sa mâchoire proéminente (similaire à celle d'un crocodile) bordée de dents, avec quatre grosses canines.

Jaguar

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/2d4
Mouvement :	21 m Nage 9 m
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Ce grand félin fait environ 2m40 à 2m70 de long (du museau au bout de la queue) pour un poids de 80 kg. Contrairement aux autres félins, il adore nager et chasse souvent près des rivières ou des lacs. Il tue avec sa puissante mâchoire, délivrant le coup fatal sur le crâne de ses proies.

Kobold

Classe d'Armure :	13 (11)
Dés de vie :	1d4 Points de vie
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d4 ou selon l'arme
Mouvement :	6 m, sans armure 9 m
Nb apparaissant :	4d4, extérieur 6d10, repaire 6d10
Sauve comme :	Gens Normaux
Moral :	6
Type de trésor :	P, Q chacun ; C au repaire
XP :	10

Un kobold est un petit humanoïde à tête de chien. Il mesure 60 à 75 cm et pèse 17 à 22 kg. Le kobold est un adversaire rusé. Il voit les autres races comme des ennemis, et sera très certainement hostile quand il en rencontrera. Toutefois, il est aussi très couard, et plutôt que d'aller au contact direct il favorisera le combat à distance, ne chargeant que s'il s'aperçoit que ses ennemis sont suffisamment affaiblis. Dès qu'ils en ont l'occasion, les kobolds tendront des embuscades à proximité de zones piégées. Ils tenteront de pousser leurs ennemis vers les pièges afin que d'autres puissent leur verser de l'huile enflammée dessus, leur tirer dessus, ou leur jeter des vermines empoisonnées.



Parfois des tribus entières construisent et occupent de vastes donjons truffés de pièges mortels, qu'elles seules savent éviter.

Un kobold dispose d'une Vision nocturne à 18 m, et subira un malus de -1 à ses jets d'attaque s'il est exposé à une forte lumière du soleil ou s'il est dans l'aire d'effet d'un sort de **Lumière**.

Il porte généralement une armure de cuir en combat.

Un kobold sur six est un guerrier ayant 1 Dé de vie (25 XP). Un groupe gagne +1 au moral s'il est dirigé par un tel guerrier.

Dans un repaire, un kobold sur douze est un chef ayant 2 Dés de vie (75 XP), une Classe d'Armure de 14 (11), et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force.

Dans un repaire de 30 individus ou plus, il y a un roi kobold ayant 3 Dés de vie (145 XP), portant une cotte de maille pour une Classe d'Armure de 15 (11), un Mouvement de 3 m et un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force. Dans leur repaire les kobolds n'échouent jamais à leurs tests de moral tant que le roi est vivant.

Il y a également une probabilité de 1 sur 1d6 qu'un repaire contienne un chamane (sur 1-2 sur 1d6 si un roi kobold est présent). Il a des statistiques correspondant à un kobold commun, avec les capacités d'un Clerc de niveau 1d4+1.

Larve Putride

Classe d'Armure :	10
Dés de vie :	1 Point de vie
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	spécial
Mouvement :	1m50
Nb apparaissant :	5d4
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	10

Une larve putride est une vermine parasitaire de 3 cm de long, que l'on trouve dans les charognes, les excréments, ou autres déchets et matières organiques. Elle est de couleur blanchâtre ou marron. Quand une créature vivante touche un endroit (comme un tas d'excrément, des viscères, etc.) infesté par ces larves, elles attaqueront si elles peuvent aussi entrer en contact avec la peau de la victime. La larve sécrète un anesthésiant quand elle mord, et creusera dans la chair. Dans ce cas, elle peut être décelée si la cible réussit un test de Sagesse ; elle apercevra alors des stries étranges sous sa peau. Sur un échec, elle ne se rendra compte de rien. Pendant les deux Rounds suivant l'intrusion, la larve pourra être tuée en brûlant la surface de peau attaquée, ou bien en pratiquant une incision avec une arme tranchante par exemple. Chaque méthode causera 2d6 points de dommages à la victime mais tuera le parasite. Après le deuxième Round,

seul un **soin des maladies** la tuera, car elle creusera jusqu'à atteindre le cœur et le dévorera en 1d3 Tours.

Lézard

Lézard, Caméléon Géant à Cornes

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	1 langue ou 1 morsure
Dommages :	Prise ou 2d6
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	360

Un caméléon géant à cornes adulte mesure de 2m40 à 3 m. De couleur verte initialement, il peut en changer pour se fondre dans son environnement, lui permettant de surprendre ses proies sur 1-4 sur 1d6. Il a une très grande langue, qui peut jaillir vers l'avant sur une distance de 6 m ; son extrémité protractile est couverte d'un mucus gluant capable d'attraper sa proie et de la ramener dans sa gueule, infligeant automatiquement des dommages de morsure au Round suivant (et aux Rounds qui s'ensuivent, jusqu'à ce que le caméléon ne meure, qu'il rate un test de moral, ou que la victime meure aussi).

Les cornes de ce caméléon ne lui servent que lors des parades nuptiales, pas en combat.

Lézard, Draco Géant

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4+2
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d10
Mouvement :	12 m, Vol 21 m (6 m et voir description)
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Un lézard draco géant adulte mesure 2m40, incluant sa queue de 90 cm. C'est un prédateur féroce.

Il est capable d'étendre sa cage thoracique ainsi que la peau qui y est rattachée pour former des sortes d'ailes, qui lui permettent de planer sur de courtes distances (durant trois Rounds au plus, sans pouvoir monter).

Lézard, Gecko Géant

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	3+1
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8
Mouvement :	12 m (spécial)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d10
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Un gecko géant adulte mesure de 1m20 à 1m80, de couleur verte la plupart du temps, même si certains spécimens sous-terrains tendent vers le gris ou le blanc. Il escalade murs et plafonds à pleine vitesse grâce à ses ventouses palmaires.

Il est carnivore, attaquant des proies plus faibles que lui depuis ces positions surélevées.

Lézard, Tuatara Géant

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/2d6
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	6
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Un tuatara géant est grand, de 3 à 3m60 de long, et solidement bâti. C'est un prédateur né, doté d'une dentition puissante et acérée.

Il est plus résistant au froid que la plupart de ses congénères, et on le trouve parfois chassant dans de profonds souterrains. Il est connu pour hiberner lorsque le climat se refroidit.

Licorne (et Alicorne)

	Licorne	Alicorne
Classe d'Armure :	19	19
Dés de vie :	4*	4*
Nombre d'attaques :	2 sabots/1 corne +3 bonus d'attaque	2 sabots/1 corne
Dommages :	1d8/1d8/1d6+3	2d4/2d4/2d6
Mouvement :	24 m	21 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d6	extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 6
Moral :	7	9
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	280	280

La licorne est un animal s'apparentant au cheval, avec une corne en spirale au milieu de son front. Un adulte mâle moyen est long de 2m40, mesure 1m50 au garrot et pèse dans les 600 kg. La femelle est plus petite mais aussi plus fine. Ses yeux sont d'un bleu-marin foncé, violet, marron ou d'un or flamboyant. Le mâle a une barbe blanche.

Une licorne n'attaque normalement que pour se défendre ou défendre ses forêts. Soit elle charge et essaie d'empaler ses ennemis de sa corne comme avec une lance, ou frappera avec ses sabots. La corne est considérée comme une arme magique +3, mais ce pouvoir disparaît si elle est arrachée de la créature. Trois fois par jour elle peut lancer **soins légers** par simple contact de sa corne. Une fois par jour elle peut se téléporter jusqu'à 110 m de distance (comme le sort **portail dimensionnel**), en transportant éventuellement une charge (comme un cavalier). Pour une licorne, une charge légère correspond à 150 kg, une lourde 250 kg.



Une alicorne ressemble à une licorne en tous points, excepté ses yeux qui sont jaunes, orange, ou rouges. Ceux qui pourront l'approcher suffisamment verront ses canines pointues et proéminentes. Elle est aussi malfaisante que la licorne est bienveillante, utilisant sa corne effilée et ses sabots griffus comme des armes. Elle attaquera toutes les créatures plus faibles qu'elle pour le simple plaisir de tuer, mais essaiera d'éviter des adversaires plus puissants.

Une alicorne ne peut ni guérir ni se téléporter comme la licorne. Toutefois, elle sait se rendre invisible à volonté, exactement comme si elle portait un **Anneau d'invisibilité**.

Lion

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/1d10
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
XP :	360

Les statistiques données décrivent un lion ou une lionne de type africain, de 1m50 à 2m40 de long, pour un poids de 165 à 275 kg. La femelle est légèrement plus petite.

Lion des Montagnes

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	3+2
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/1d6
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Ce grand chat fait dans les 2m10 du museau à la pointe de la queue, et pèse dans les 70 kg. Il voit bien dans la pénombre et chasse indifféremment de jour comme de nuit.

Loup

	Normal	Noir
Classe d'Armure :	13	14
Dés de vie :	2	4
Nombre d'attaques :	1 morsure	1 morsure
Dommages :	1d6	2d4
Mouvement :	18 m	15 m
Nb apparaissant :	2d6, extérieur 3d6, repaire 3d6	1d4, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 4
Moral :	8	9
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	75	240

Le loup est connu pour sa ténacité et sa ruse, en chassant en meute. Ils encercleront et prendront à revers leurs proies dès qu'ils le pourront.

Le loup noir est plus agressif encore et tuera tout ce qu'il pourra attraper. Il est gris ou noir avec des marbrures, fait 2m70 de long et pèse environ 400 kg.

Lycanthrope*

Un lycanthrope est un humain capable de se transformer en animal. Sous sa forme naturelle rien ne le distingue d'un humain normal, à moins qu'il ne soit affecté depuis longtemps, auquel cas il aura quelques traits physiques hérités de son avatar animal. Lorsqu'il est transformé, un lycanthrope prend une forme surpuissante de cet animal ; mais en l'observant de près, ses yeux (qui brillent dans l'obscurité en général) révèlent une subtile lueur d'intelligence qui n'est pas naturelle.

La lycanthropie se répand comme une maladie. N'importe quel humain perdant la moitié ou plus de ses Points de vie

par des morsures ou des griffures de lycanthrope sera affecté par la même forme de lycanthropie dans les 3d6 jours. Pour les semi-humains et les humanoïdes infectés, ce sera la mort au bout de cette période. À l'issue de la période d'incubation, l'effet sera irréversible, mais un **soin des maladies** lancé avant la fin de cette période stoppera la progression de l'infection.

Sous sa forme animale, un lycanthrope ne peut être blessé que par des armes en argent ou magiques.

Lycanthrope, Loup-Garou*

Classe d'Armure :	15 †
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d4
Mouvement :	18 m forme humaine 12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d6, repaire 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de trésor :	C
XP :	280

La forme humaine du loup-garou n'a pas de caractéristique spéciale. On peut le trouver partout où l'on trouve des humains. Le loup-garou est un prédateur né, prêt à dévorer de la chair animale autant qu'humaine.

Lycanthrope, Ours-Garou*

Classe d'Armure :	18 †
Dés de vie :	6*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + étreinte
Dommages :	2d4/2d4/2d8 + 2d8
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	10
Type de trésor :	C
XP :	555

Un ours-garou est un humain capable de se transformer en ours plutôt massif. La forme humaine sera particulièrement musclée et imposante, avec une pilosité abondante et épaisse. Un ours-garou vit dans les forêts denses, loin de la civilisation. Il se méfie de ceux qu'il ne connaît pas, mais à l'opposé défendra farouchement ceux avec qui il s'est lié d'amitié.

Lycanthrope, Rat-Garou*

Classe d'Armure :	13 †
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	1 morsure ou 1 arme
Dommages :	1d4 ou 1d6 ou selon l'arme
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d8, extérieur 2d8, repaire 2d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	8
Type de trésor :	C
XP :	175

La forme humaine du rat-garou est plutôt fine et élancée, de taille et de poids inférieurs à la moyenne, dont les yeux scrutent en permanence son environnement. Quand il est



énervé, son nez et la bouche s'agiteront compulsivement. Le mâle porte souvent une fine moustache irrégulière. En plus de se transformer en rat géant, il peut aussi prendre une forme intermédiaire d'homme-rat. Sous cet aspect il hérite de certains avantages de sa forme animale, comme l'immunité aux armes normales et la morsure, mais il peut également se servir d'une arme au lieu de mordre ; il ne peut toutefois pas se servir de ces deux types d'attaques le même Round.

À l'inverse de la plupart des lycanthropes, le rat-garou préfère habiter les endroits civilisés, les villes en particulier. Il s'installe fréquemment dans les égouts, d'où il sort la nuit pour voler ou assassiner les habitants.

Lycanthrope, Sanglier-Garou*

Classe d'Armure :	16 †
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d6
Mouvement :	15 m forme humaine 12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	9
Type de trésor :	C
XP :	280

Un sanglier-garou sous sa forme humaine est musculeux et trapu, de taille moyenne. Ses habits sont simples et prévus pour être ôtés, se réparer, ou se remplacer facilement. Chaque avatar du sanglier-garou est agressif et tout aussi féroce qu'un sanglier normal.

Lycanthrope, Tigre-Garou*

Classe d'Armure :	17 †
Dés de vie :	5*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/2d6
Mouvement :	15 m, forme humaine 12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	9
Type de trésor :	C
XP :	405

Sous sa forme humaine un tigre-garou est plutôt grand, svelte et très agile. Il a tendance à s'installer et chasser à proximité d'installations humaines, c'est aussi un excellent pisteur (avec 5 chances sur 6 de pister une proie sous ses deux formes). Un tigre-garou n'attaquera le plus souvent que si on le provoque.

Manticore

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	6+1*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure ou 6 pointes (55 m de portée)
Dommages :	1d4/1d4/2d4 ou 1d6 par pointe
Mouvement :	12 m, Vol 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	9
Type de trésor :	D
XP :	555



Une manticore ressemble à un lion surdimensionné avec d'épaisses ailes tannées et un visage d'humanoïde d'une grande laideur, ressemblant souvent à celle d'un humain ou d'un nain avec sa barbe. Elle mesure environ 3 m de long pour un poids de 500 kg.

L'extrémité de sa queue est parsemée d'un assortiment de pointes que la créature peut tirer comme des projectiles ; elle en dispose de 24 au maximum et peut en régénérer 1d6 par jour.

La manticore est un prédateur cruel, ayant un faible pour la chair humaine. Elle utilisera son attaque à distance pour affaiblir sa proie avant de l'engager au contact.

Mastodonte

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	15 *(+11)
Nombre d'attaques :	2 défenses ou 1 piétinement
Dommages :	2d6/2d6 or 4d8
Mouvement :	12 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 2d8
Sauve comme :	Guerrier : 15
Moral :	8
Type de trésor :	spécial
XP :	2 975

Un mastodonte (ainsi qu'un mammouth, qui a les mêmes statistiques) est une version poilue d'un éléphant, qui se trouve dans les régions les plus froides des « mondes perdus ».

Il ne possède pas de trésor en tant que tel, mais ses défenses peuvent valoir 2d4 × 100 PO.

Méduse

Classe d'Armure :	12
Dés de vie :	4**
Nombre d'attaques :	1 morsure de serpent + regard
Dommages :	1d6+poison + pétrification
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	8
Type de trésor :	F
XP :	320

Une méduse (à ne pas confondre avec la créature aquatique) a l'apparence d'une femme humaine mais dont les cheveux sont remplacés par un amas de vipères. Elle mesure entre 1m50 et 1m80 et pèse le même poids qu'un humain de taille similaire.

Son regard peut pétrifier toute créature le croisant, sauf si une Sauvegarde contre la Pétrification est réussie. En règle générale, une créature surprise par une méduse croisera ses yeux. Tous ceux qui la combattront en étant au courant de ce pouvoir subiront un malus de -4 à leurs jets d'attaque et de -2 à leur Classe d'Armure. Il est plus sûr de regarder la méduse indirectement, dans un miroir ou une autre surface réfléchissante ; dans ce cas les malus seront de -2 à l'attaque et de 0 à la CA.

Une méduse croisant son propre regard doit également réussir une Sauvegarde contre la Pétrification ; si elle se retrouve pétrifiée, elle ne pourra bien évidemment plus attaquer les autres, mais sa tête conservera ce pouvoir si l'on regarde ses yeux même après sa mort. Une méduse évitera instinctivement les surfaces réfléchissantes, elle boit

même les yeux fermés, mais si un attaquant parvient à la surprendre avec un miroir par exemple, elle pourrait croiser son reflet. Plus encore, les serpents hérissés sur sa tête sont venimeux (Sauvegarder contre les Poisons ou mourir en un Tour). Ils attaquent comme un groupe, pas individuellement, une fois par Round pour 1d6 dégâts (plus le poison).

Une méduse s'habille souvent de manière à mettre en valeur son corps tout en cachant son visage avec un voile ou une capuche. Elle est timide et vit plutôt recluse, ce qui est sans doute lié au fait qu'une fois son antre découvert, tout humain vivant dans les environs n'aura de cesse que de la détruire. C'est une créature détestable, toutefois, et cherchera à faire le plus de victimes humaines possibles sans être découverte.



Mille-Pattes Géant

Classe d'Armure :	11
Dés de vie :	1d4 Points de vie*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	poison
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Gens Normaux
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	13

Le mille-pattes géant est une version agrandie de l'espèce commune, de 60 à 90 cm de long. C'est un arthropode venimeux, mais aussi un prédateur rapide, fait d'un long corps segmenté doté d'un exosquelette. Il préfère vivre en

sous-sol, dans des forêts ombragées et autres endroits abrités de la lumière directe du soleil ; toutefois, il existe des variétés désertiques qui se cachent dans le sable à l'affût de proies à attaquer.

Le mille-pattes géant attaquera tout ce qui ressemble à de la nourriture, mordant de leur mâchoire en injectant leur poison. Les victimes subissant l'effet du poison doivent Sauvegarder contre le Poison à +2 ou bien mourir.

Minotaure

Classe d'Armure :	14 (12)
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	1 corne/1 morsure ou 1 arme
Dommages :	1d6/1d6 ou selon l'arme + 2
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	11
Type de trésor :	C
XP :	500

Un minotaure est un énorme monstre humanoïde à tête de taureau. Il mesure plus de 2m10 pour 350 kg. La plupart sont très agressifs, et partent dans des folies meurtrières s'ils sont provoqués ou mis en colère.

Bien qu'il ne soit pas spécialement intelligent, il est naturellement rusé et doué d'un sens de la logique. Il ne



peut pas se perdre, et sait pister ses ennemis avec 85 % de précision. Il gagne un bonus de +2 aux dégâts avec des armes de mêlée grâce à sa force. Son armure est constituée de peaux durcies.

Moisissure Jaune

Classe d'Armure :	Une attaque réussit toujours
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	spécial
Dommages :	Voir description
Mouvement :	0
Nb apparaissant :	1d8
Sauve comme :	Gens Normaux
Moral :	N/A
Type de trésor :	Aucun
XP :	100

S'il est dérangé, un amas de cette moisissure particulière projettera un nuage de spores empoisonnées. Chaque amas couvre une surface à peu près carrée de 3 à 7m50

de côté, plusieurs amas peuvent être accolés et apparaître comme un seul et unique. Chacun d'eux peut produire un nuage de spore par jour. Tous ceux qui se trouvent dans les 3 m de moisissures sont affectés par leur nuage et doivent Sauvegarder contre les Effets Mortels ou subir 1d8 points de dégâts par Round pendant 6 Rounds. La lumière du soleil les rend inactives (et donc incapables de projeter les spores).

Momie*

Classe d'Armure :	17 $\frac{1}{2}$ (voir description)
Dés de vie :	5**
Nombre d'attaques :	1 contact + maladie
Dommages :	1d12 + maladie
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	1d4, repaire 1d12
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de trésor :	D
XP :	450



Une momie est un monstre **mort-vivant**, une dépouille couverte de bandelettes, animée par la volonté d'anciennes divinités qui peuplaient jadis les déserts noirs. Elle mesure de 1m50 à 1m80 pour un poids de 60 kg.

Comme tout **mort-vivant**, elle peut être Repoussée par un Clerc et est immunisée aux magies de **sommeil**, **charme**, et d'**immobilisation**. Elle peut seulement être blessée par les sorts, le feu, ou les armes magiques ; de plus, les armes magiques n'infligent que la moitié des dégâts, tandis que les sorts basés sur du feu en infligent le double. Ceux qui sont blessés par l'attaque d'une momie contractent la

Pourriture des momies, une maladie qui empêche de guérir normalement et même par des moyens magiques ; un sort de **soin des maladies** doit être lancé sur la victime avant qu'elle ne puisse regagner des Points de vie.

Mouche Géante

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8
Mouvement :	9 m, Vol 18 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Une mouche géante ressemble à une mouche ordinaire, mais mesure 90 cm de long. C'est un prédateur ; après avoir tué sa proie elle peut parfois pondre des œufs dans son cadavre.

Certaines sont rayées jaune et noir, et se confondent avec des abeilles géantes.

Mousseron Hurlleur

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	spécial
Dommages :	Aucun
Mouvement :	1m50
Nb apparaissant :	1d8
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Un mousseron hurlleur est un champignon géant (de 90 cm à 1m50 de haut et de large), semi-mobile, qui émet un son assourdissant comme moyen de défense s'il est dérangé. Il vit dans les endroits sous-terrains obscurs. Il est coloré en divers tons de violet.



Il n'a aucun moyen d'attaque. À la place, il attire les monstres situés dans son voisinage en poussant un hurlement strident. Si le mousseron détecte un mouvement ou une lumière dans les 3 m, il se mettra immédiatement à hurler pendant 1d3 Rounds, ce qui attirera aussitôt les créatures environnantes prêtes à venir voir ce qu'il se passe. Certaines créatures ont appris que ce cri signifie potentiellement que de la nourriture est à proximité du mousseron. En termes de jeu, le MJ peut tester sur le tableau des Monstres errants (p162) à chaque Round où le hurlement est émis.

Mucus Vert*

Classe d'Armure :	Blessé par le feu ou le froid uniquement
Dés de vie :	2**
Nombre d'attaques :	1 spécial
Dommages :	spécial
Mouvement :	30 cm
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	125

Un mucus vert dévore les chairs et les matières organiques sur un simple contact. Il ne peut pas endommager la pierre ni les métaux enchantés, mais peut dissoudre le métal normal ou du bois enchanté en un Tour et du bois normal en 2d4 Rounds.

De couleur vert clair, constitué de matière collante et humide, il s'accroche en grappes sur les murs, sols et plafonds, se reproduisant à mesure qu'il se nourrit. Il se laissera tomber de son emplacement sur sa proie s'il détecte un mouvement (et donc de la nourriture potentielle).

Le mucus vert ne se développe pas à la lumière du soleil ; même le rayonnement indirect dans une forêt dense l'assommera et l'empêchera de se propager, tandis qu'un ensoleillement direct le tuera à coup sûr en un Tour.

Pendant le premier Round où le mucus est au contact, il est possible de le gratter pour l'arracher de sa victime (en détruisant ce qui a servi à le retirer), mais après il devra être gelé, brûlé, ou découpé (ce qui infligera les mêmes dommages au Mucus ainsi qu'à sa victime). Un sort de **soin des maladies** détruira une grappe de mucus vert.

S'il n'est pas détruit ou gratté dans les 6+1d4 Rounds, sa victime sera intégralement transformée en mucus vert ; ce personnage ou cette créature ne pourra être sauvée par aucune magie sauf un **souhait**.

Musaraigne Géante

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	2 morsures
Dommages :	1d6/1d6
Mouvement :	18 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	37

La musaraigne géante ressemble à un rat géant en plus grand, faisant jusqu'à 1m80 de long, et de couleur plus foncée que le rat. Elle a un métabolisme de digestion très rapide et doit manger presque constamment. Elle est omnivore, et défendra âprement son nid ainsi que les zones environnantes.

La musaraigne géante se déplace si rapidement qu'elle peut mordre deux fois par Round, mais peut aussi attaquer deux adversaires adjacents différents par Round.

Quelques espèces (environ 5 % de celles rencontrées) sont venimeuse, et tueront les créatures qu'elles mordent si ces dernières ratent leur Sauvegarde contre les Poisons. Si ces victimes sont mordues deux fois en un Round, elles ne feront qu'une Sauvegarde pour les deux, mais referont bien sûr un test aux Rounds suivants si elles sont encore touchées. Une musaraigne géante venimeuse est considérée 1* en ce qui concerne ses Dés de vie.

Nixie

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 dague
Dommages :	1d4
Mouvement :	12 m, Nage 12 m
Nb apparaissant :	extérieur 2d20, repaire 2d20
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	6
Type de trésor :	B
XP :	37

Une nixie est une fée des eaux, d'environ 1m20 et pèse 22 kg. D'aussi loin que quiconque se souvienne, toutes les nixies sont de sexe féminin. La grande majorité est mince et avenante, à la peau pâle et aux cheveux vert sombre. Elle attache souvent des perles et des coquillages dans ses cheveux et se pare d'habits tissés avec des algues de toutes les couleurs.

Elle ne quittera que très rarement son lac. Dix nixies ou plus peuvent travailler ensemble pour lancer de puissants charmes (similaires au sort **charme**), qui durent une année (à moins d'être dissipés). Une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée pour résister.

Chaque nixie peut lancer un sort de **branchies** une fois par jour, sur une durée d'une journée. Enfin, un groupe de nixies dispose souvent d'un banc de bars géants à proximité, auprès desquels elles pourront demander de l'aide (voir la description du bar géant dans ce chapitre pour plus de détails).

Une nixie est une créature féerique, donc imprévisible. Toutefois elle est rarement malicieuse, n'attaquant seulement que si elle se sent menacée.

Nuée d'Insectes

Classe d'Armure :	Immunisée aux armes normales, incluant la plupart des armes magiques
Dés de vie :	2* à 4*
Nombre d'attaques :	1 nuée
Dommages :	1d3 (doublés si sans armure)
Mouvement :	3 m, Vol 6 m
Nb apparaissant :	1 nuée, extérieur 1d3 nuées
Sauve comme :	N/A
Moral :	11
Type de trésor :	Aucun
XP :	100 – 280

Une nuée d'insecte n'est pas considérée comme une entité unique, c'est plutôt un large groupe d'insectes ordinaires volants ou rampants se déplaçant comme un seul. En général, une nuée occupera un volume équivalent à trois

cubes de 3 m de côté chacun, même si elle peut devenir plus compacte temporairement pour traverser de petites ouvertures ou des couloirs étroits.

Si c'est une nuée de rampants, elle couvre trois carrés de 3 m de côté et le Mouvement en vol donné n'est pas applicable en ce cas.

Toute créature située à l'intérieur du volume ou de la surface mentionné précédemment subit 1d3 points de dégâts par Round. Ces derniers sont doublés si la victime ne porte pas d'armure (pour celle qui ne peut jamais en porter, appliquer le doublement si sa Classe d'Armure est inférieure à 15).



Les dommages sont réduits à un seul point par Round pendant trois Rounds si la victime arrive à sortir de la nuée (le temps de se débarrasser des vermines encore collées à elle). Il est possible de repousser les insectes en faisant tournoyer une épée, un bouclier, ou un autre objet de taille identique ; dans ce cas les dégâts occasionnés sont également réduits à un par Round. Une torche enflammée utilisée à cet effet causera 1d4 dommages à la nuée par Round.

Une arme conventionnelle, même magique, ne provoque pas de dégât substantiel à une nuée. Un sort de **Sommeil** peut l'affecter, tandis que de la fumée peut être employée pour la faire fuir (auquel cas les dommages qu'elle infligeait cessent immédiatement).

Finalement, une victime qui plonge dans de l'eau ou équivalent prendra des dégâts pour un Round supplémentaire.

Ogre

Classe d'Armure :	15 (12)
Dés de vie :	4+1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommmages :	2d6
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d6, repaire 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	10
Type de trésor :	C + 1d20 × 100 PO
XP :	240

Un ogre ressemble à un gigantesque et hideux humain, de 2m70 à 3 m de haut, pour 300 à 325 kg. La couleur de sa peau varie du jaunâtre au marron terne. Ses vêtements sont réduits à des loques et des peaux mal tannées et usées, qui ajoutent à l'odeur repoussante de l'ensemble. Il est brutal et agressif, mais paresseux par nature. L'ogre use de méthodes d'attaque basiques, en utilisant de larges gourdins, haches, armes d'hast, infligeant généralement 2d6 dégâts. S'il utilise une arme normale, un ogre a un bonus de +3 aux dommages par sa force. En combat à mains nues, il inflige 1d8 points de dommages incapacitants par coup.

Un ogre sur 6 est un chef de groupe ayant 6+1 Dés de vie (500 XP). Ils obtiennent un bonus de +1 au moral s'ils



sont dirigés par un tel chef. Dans un repaire comportant 10 individus ou plus, il y aura aussi une brute ogre de 8+2 Dés de vie (875 XP), avec une Classe d'Armure de 17 (13), un Mouvement de 6 m, et un bonus de +4 aux dégâts dû à sa force exceptionnelle. De telles brutes sont généralement bardées de cottes de mailles par-dessus leurs habits. Un ogre gagne +2 au moral s'il est conduit par une brute, et qu'elle est en vie.

Ombre*

Classe d'Armure :	13 ‡
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1 contact
Dommages :	1d4 + 1 point de Force
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d10, extérieur 1d10, repaire 1d10
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de trésor :	F
XP :	100

Une ombre mesure entre 1m50 et 1m80, et n'a pas de masse corporelle. Elle est difficile à déceler dans le noir ou les endroits sombres mais apparaîtra clairement dans les zones lumineuses. Elle se tapit dans l'obscurité, attendant de pouvoir fondre sur toute proie vivante qui passerait par là.

Elle ne peut pas parler intelligiblement. En dépit de son étrange nature et son apparence, une ombre n'est pas considérée comme un **mort-vivant**, et ne peut donc pas être Repoussée par un Clerc.

Son attaque inflige 1d4 points de dommages dus au froid et draine 1 point de Force de sa victime. Si cette dernière

voit sa Force réduite à 2 points ou moins, elle s'écroulera et ne sera plus en mesure de bouger ; à 0 point elle meurt et deviendra une ombre elle-même le jour suivant, à la tombée de la nuit. Sinon, les points de Force drainés par une ombre seront récupérés au rythme de 1 par Tour. Du fait de sa nature éthérée, une ombre ne peut pas être blessée par une arme non-magique.

Orc

Classe d'Armure :	14 (11)
Dés de vie :	1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d8 ou selon l'arme
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 3d6, repaire 10d6
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de trésor :	Q, R chacun ; D dans au repaire
XP :	25

Un orc est un humanoïde grotesque tourné vers la guerre et la domination. Il a des oreilles de loups, des yeux rougeâtres, des narines rétrécies et ouvertes vers le haut, des cheveux noirs (mais peu de pilosité). Un mâle adulte



mesure autour de 1m80 et pèse dans les 105 kg ; la femelle est juste légèrement plus petite. Il préfère porter des couleurs vives, que les humains trouveraient de mauvais goût, comme le rouge sang, jaune, jaune-vert, ou violet. Il utilise tous les types d'armes qu'il a ramassé sur les champs de bataille.

Un orc possède une Vision nocturne à 18 m. Il subit un malus de -1 à son jet d'attaque en pleine lumière ou dans la zone d'effet d'un sort créant une lumière magique. Il parle son propre langage, rustique, mais beaucoup savent aussi parler le Commun ou le Gobelin.

Un orc sur huit est un guerrier ayant 2 Dés de vie (75 XP). Un groupe gagne +1 au moral s'il est dirigé par un tel guerrier.

Dans un repaire, un orc sur douze est un chef ayant 4 Dés de vie (240 XP) en cotte de mailles, d'une Classe d'Armure de 15 (11), d'un Mouvement de 6 m, ayant un bonus de +1 aux dégâts dû à sa force.

Dans un repaire de 30 individus ou plus, il y a un roi orc ayant 6 Dés de vie (500 XP), portant une cotte de mailles et un bouclier pour une Classe d'Armure de 16 (11), un Mouvement de 6 m et un bonus de +2 aux dégâts dû à sa force. Dans leur repaire les orcs n'échouent jamais à leurs tests de moral tant que le roi est vivant.

Il y a également une probabilité de 1-2 sur 1d6 qu'un repaire contienne un chamane. Il a des statistiques correspondant à un guerrier orc, mais avec les capacités d'un Clerc de niveau 1d4+1.

Ours

Un ours attaque en lacérant ses adversaires avec ses griffes, les tirant à lui pour les mordre. Attaquer consécutivement avec succès de chacune de ses pattes signifie qu'il a réussi à étreindre sa cible, causant des dégâts additionnels (indiqués pour chaque type d'ours). Un ours est très difficile à tuer, aussi il est capable d'attaquer un Round supplémentaire même après avoir perdu tous ses Points de vie.



Ours, Ours Brun, Grizzli

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	5
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + étreinte
Dommages :	1d4/1d4/1d8 + 2d8 étreinte
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	360

Omnivore imposant, il pèse plus de 900 kg et mesure 2m70 lorsqu'il se dresse sur ses pattes arrières. Il est plutôt agressif, surtout lorsqu'il protège son territoire.

Ours, Ours des Cavernes

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	7
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + étreinte
Dommages :	1d8/1d8/2d6 + 2d8 étreinte
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d2, repaire 1d2
Sauve comme :	Guerrier : 7
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
XP :	670

Cet ours imposant est encore plus massif que le grizzli. C'est un tueur féroce, attaquant pratiquement toutes les créatures de sa taille ou plus petites que lui.

Ours, Ours Noir

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + étreinte
Dommages :	1d4/1d4/1d6 + 2d6 étreinte
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

L'ours noir est un omnivore vivant dans les forêts. Il n'est généralement pas trop dangereux à moins qu'un intrus ne vienne menacer ses oursons ou bien sa source de nourriture.

Un ours noir est en fait de couleur noire, blond, ou cannelle. Il mesure rarement plus de 1m50.

Ours, Ours Polaire

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + étreinte
Dommages :	1d6/1d6/1d10 + 2d8 étreinte
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1, extérieur 1d2, repaire 1d2
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

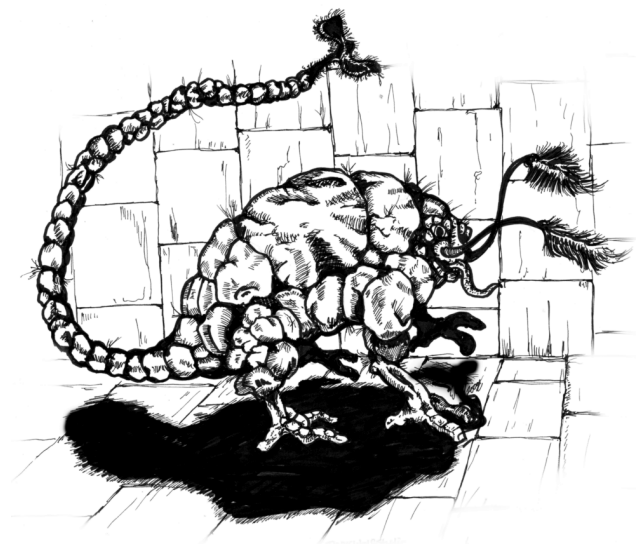
Ce carnivore semi-aquatique élancé et maigre est légèrement plus grand que le grizzli, et tout aussi hostile.

Oxydien*

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	5*
Nombre d'attaques :	1 antenne
Dommages :	spécial
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d4
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	405

Un oxydien adulte mesure 1m50 de long et 90 cm de haut, pour un poids de 100 kg. La couleur de peau de cette créature varie du bronzé jaunâtre sur sa partie antérieure au rouge rouille sur la partie supérieure. Il dispose d'une antenne préhensile qui a la capacité de faire rouiller les métaux au contact (ou les transformer en vert-de gris et autres oxydes en fonction de leur type).

Un métal non-magique touché par le monstre, ou qui touche le monstre (comme une épée utilisée pour le combattre) se désagrège instantanément ; l'arme aura le temps de lui infliger la moitié des dégâts avant d'être détruite.



Une arme ou une armure magique perdra un « plus » (1 point de bonus) à chaque fois qu'elle entre au contact d'un oxydien ; cette perte est permanente.

Il se nourrit de l'oxyde de métal qu'il génère ainsi ; une quantité suffisante d'oxyde laissé sur son passage pourrait le stopper s'il poursuivait un personnage équipé de métal, le temps d'en faire son repas. Effectuer un test de moral pour déterminer son comportement en ce cas.

Pégase

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 sabots
Dommages :	1d6/1d6
Mouvement :	24 m (3 m), Vol 49 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d12
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Un pégase est un magnifique cheval ailé. Bien qu'il soit un coursier volant très prisé, le pégase est une créature sauvage et timide qu'il est difficile de dompter.

Un pégase mesure 1m80 au garrot, pèse 750gk, et a une envergure de 6 m. Une charge légère pour lui est de 200 kg, une lourde 450 kg.

Pieuvre Géante

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8
Nombre d'attaques :	8 tentacules/1 morsure
Dommages :	1d4 par tentacule/1d6
Mouvement :	Nage 9 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d2
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	875

Cette créature est un chasseur agressif et territorial, dont chaque bras peut atteindre une longueur de 3 m ou plus. Ces tentacules sont couverts de barbuies et de ventouses acérées. Pour pouvoir mordre une proie, la pieuvre géante doit d'abord la toucher avec au moins deux tentacules pour l'attirer vers elle.

Si elle échoue à un de ses jets de moral, elle diffusera un nuage d'encre noire de 12 m de diamètre et s'enfuira au double de son Mouvement normal pendant 2d6 Rounds.

Pixie

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 dague
Dommages :	1d4
Mouvement :	9 m, Vol 18 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 10d4, repaire 10d4
Sauve comme :	Guerrier : 1 (avec les bonus d'Elfes)
Moral :	7
Type de trésor :	R, S
XP :	37

Une pixie est une fée ailée habitant les zones boisées. Elle porte des vêtements clairs, fréquemment agrémentés d'un bonnet et de chaussures aux pointes recourbées. Elle mesure environ 75 cm pour 15 kg.

Une pixie peut devenir invisible à volonté, autant de fois par jour qu'elle le souhaite et peut non seulement attaquer dans cet état, mais aussi tendre une embuscade et surprendre sur 1-5 sur 1d6. N'importe qui l'attaquant quand elle est invisible subit un malus de -4 au jet pour toucher, à moins qu'il ne puisse détecter des créatures invisibles.

La pixie est fantasque, n'adorant rien de moins qu'une bonne plaisanterie ou une bonne farce, particulièrement si c'est aux dépens d'une grande personne comme un humain ou un semi-humain.

Elle ne peut voler que pendant 3 Tours au maximum avant de se fatiguer, nécessitant de se reposer 1 Tour, durant lequel elle peut marcher à vitesse normale mais ne peut plus voler.

Poisson**Poisson, Barracuda Géant**

	Grand	Géant
Classe d'Armure :	16	15
Dés de vie :	5	9 (+8)
Nombre d'attaques :	1 morsure	1 morsure
Dommages :	2d6	2d8+1
Mouvement :	Nage 18 m	Nage 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d4	extérieur 1
Sauve comme :	Guerrier : 5	Guerrier : 9
Moral :	8	10
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	360	1 075

Le barracuda géant est un poisson prédateur vivant dans les eaux salées. Le grand barracuda mesure 3m60, la variété géante dépasse quant à elle les 6 m. Son corps est fuselé, couvert d'écailles lisses de couleur bleue, grise ou

argentée. Sa tête est pointue et ses dents proéminentes. Sa vue est perçante et il n'est surpris que sur 1 sur 1d6. Grâce à la rapidité de ses attaques, il peut lui-même surprendre ses proies sur 1-3 sur 1d6, et gagne un bonus de +2 à l'Initiative.

Le barracuda apparaît toujours seul et il y a 50 % de chance qu'il abandonne l'attaque après 1d4 Rounds s'il n'a pas tué la proie. Toutes les variétés sont attirées par les objets brillants.

Poisson, Bar Géant

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d6
Mouvement :	Nage 12 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

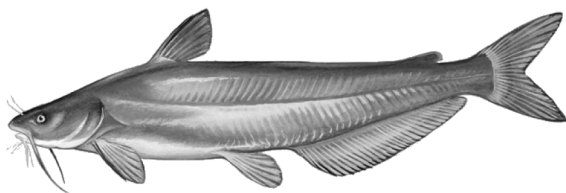
Le bar géant mesure entre 3 m et 7m60. Il est généralement de couleur gris-vert marqué par des stries latérales sombres. On le trouve en lac ou en rivière, car il n'est pas accommodé aux eaux salées.

Le bar géant est un prédateur, et sur un jet d'attaque de 20 il peut avaler en entier une créature de la taille d'un Nain, qui recevra alors 2d4 dégâts par Round jusqu'à ce qu'elle meure. Une fois avalé, elle ne pourra attaquer qu'avec une dague ou une arme de taille similaire. Noter qu'un bar géant ne peut avaler qu'une seule créature à la fois, et battra en retraite juste après, ayant atteint son objectif.

Poisson, Poisson-Chat Géant

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	8
Nombre d'attaques :	1 morsure/2 nageoires
Dommages :	2d8/1d4+poison/1d4+poison
Mouvement :	Nage 9 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d2
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	875

Le poisson-chat géant mesure entre 4m50 et 6 m. Il peut être de couleur noire et verdâtre ou bien noire. On le trouve en lac ou en rivière.



Ses nageoires se terminent par des arêtes secrétant un poison naturel qui provoque une douloureuse sensation de brûlure, qui perdurera pendant 3d10 Rounds si une Sauvegarde contre le Poison est ratée. Cette douleur affecte les personnages ou les créatures et subissent un malus de -1 sur leurs jets d'attaque et de Sauvegarde et ajoute aussi 6 Rounds à sa durée ; chaque empoisonnement suivant est cumulatif jusqu'à un malus maximum de -5.

À cause de sa taille et de la forme de son corps, un poisson-chat géant ne peut pas assigner plus d'une de ses attaques sur la même cible ; de fait, il ne peut pas mordre et empoisonner de ses nageoires le même adversaire, ni utiliser ses deux attaques de nageoires sur la même victime.

Poisson, Piranha Géant

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8
Mouvement :	Nage 15 m
Nb apparaissant :	extérieur 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7 (11)
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Le piranha géant mesure 1m50 à l'âge adulte, c'est un carnivore très agressif. Il est capable de détecter des traces de sang dans l'eau tout comme les requins, dans ce cas son moral augmente jusqu'à la valeur donnée entre parenthèses.

Pudding Sombre*

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	10* (+9)
Nombre d'attaques :	1 pseudopode
Dommages :	3d8
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 10
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 390

Le pudding sombre est une créature amorphe qui ne vit que pour se nourrir. Il habite les zones souterraines à travers le monde, fouillant les cavernes, ruines, et donjons à la recherche de matière organique morte ou vivante. Il attaque toutes les créatures qu'il croise, en les frappant avec ses pseudopodes ou bien simplement en les engloutissant dans sa masse corporelle, qui sécrète de l'acide pour en faciliter la digestion.

Si on l'attaque avec des armes normales ou magiques, ou bien avec des éclairs ou de l'électricité, il ne subira pas de dommages mais se séparera en deux puddings sombres plus petits ; le MJ devra alors diviser les Dés de vie du pudding original en deux et les répartir sur chaque nouvel individu de manière logique, en s'assurant toutefois que chaque partie ne puisse avoir moins de deux DV.

Un pudding avec deux DV reste protégé contre les attaques précédentes, mais ne se divisera plus s'il en subit.

Les attaques basées sur le froid ou la glace ne le blessent pas, mais le paralysent pendant un Round par dé de dommages qu'il aurait dû normalement recevoir.



Les autres types d'attaques le blesseront normalement ; la méthode préférée des aventuriers pour le tuer est souvent par le feu.

Un pudding sombre typique mesure 3 m de diagonale et fait 60 cm d'épaisseur, il pèse 5 tonnes. Il existe de plus petits spécimens, résultant probablement d'une division d'un plus gros comme décrit ci-dessus.

Rat

	Normal	Géant
Classe d'Armure :	11	13
Dés de vie :	1 Point de vie	1d4 Points de vie
Nombre d'attaques :	1 morsure par nuée	1 morsure
Dommmages :	1d6 + maladie	1d4 + maladie
Mouvement :	6 m Nage 3 m	12 m Nage 6 m
Nb apparaissant :	5d10, extérieur 5d10, repaire 5d10	3d6, extérieur 3d10, repaire 3d10
Sauve comme :	Gens Normaux	Guerrier : 1
Moral :	5	8
Type de trésor :	Aucun	C
XP :	360*	10

Ce rongeur omnivore prolifère à peu près partout. Les rats normaux attaquent comme une nuée ; chaque point de dommage infligé à la nuée réduit de un le nombre d'animaux qui la compose.

Le rat géant est un charognard, mais il attaquera pour défendre son nid et son territoire. Il peut atteindre une taille de 1m20 pour 25 kg. Un seul rat géant, ou un petit groupe de 4 au maximum, sera généralement peureux, mais de plus gros groupes attaqueront sans retenue, mordant et déchirant avec leurs incisives aiguisées.

Une morsure de rat a 5 % de chances de causer une maladie. Un personnage ayant subi des morsures indiquant une infection commencera à la ressentir 3d6 heures après. Il perdra alors 1 point de Constitution par heure ; à chaque perte, il devra faire une Sauvegarde contre les Effets Mortels (ajustée par le bonus/malus de Constitution basé sur sa valeur courante) pour endiguer la fièvre et stopper la maladie.

Tout personnage dont la Constitution atteint zéro est mort. Voir la section **Rencontre**, « perte des points de Constitution » p58 pour savoir comment les regagner.

* Note : les XP donnés pour des rats normaux ne sont accordés aux personnages que s'ils tuent ou font fuir une nuée complète. Si les personnages eux-mêmes sont forcés de fuir, le MJ devrait accorder 3 XP par rat éliminé.

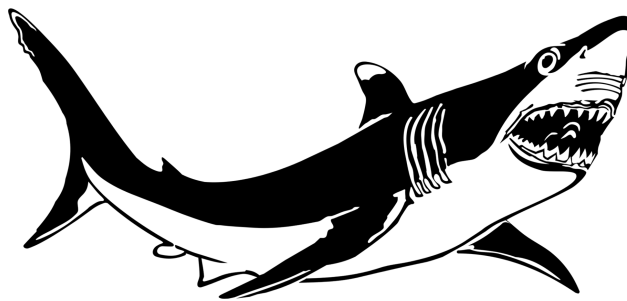
Requin

Requin, Grand Blanc

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommmages :	2d10
Mouvement :	Nage 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	875

Un grand blanc mesure entre 3m60 et 4m60 en moyenne, certains spécimens de plus de 9 m ont également été rapportés. C'est un prédateur au sommet de la chaîne alimentaire. Il est capable de ressentir les champs électromagnétiques émis par les créatures vivantes, lui permettant de pister des proies même dans les pires conditions de lumière ou d'opacité de l'eau ; il détecte également l'odeur du sang sur de très grandes distances.

Requin, Mako



Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommmages :	2d6
Mouvement :	Nage 24 m
Nb apparaissant :	extérieur 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	240

Le mako est un prédateur très vélocé que l'on trouve dans les eaux tempérées et tropicales. Il mesure entre 2m70 et 4 m pour un poids de 850 kg. Le mako est connu pour sa capacité à sauter hors de l'eau, et peut se projeter jusqu'à 6 m dans les airs.

Requin, Requin Taureau

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d4
Mouvement :	Nage 18 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 3d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Un requin taureau porte ce nom à cause de sa physionomie massive et trapue. Un mâle peut atteindre une longueur de 2m10 pour 100 kg, une femelle, plus grande, 3m60 pour 250 kg.

Le requin taureau est aussi accommodé à l'eau douce, ce qui lui permet de remonter les rivières pour aller chasser.

Revenant*

Classe d'Armure :	15 †
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	1 contact
Dommages :	drain d'énergie (1 niveau)
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de trésor :	B
XP :	175

L'apparence d'un revenant est la version bizarre et déformée de celle qu'il avait de son vivant, mais il n'a gardé aucune de ses caractéristiques. Sa taille et son poids sont similaires à ceux d'un humain.

Si un revenant touche (ou est touché par) une créature vivante, cette dernière subira un niveau de drain d'énergie (comme décrit au chapitre Rencontres p58). Aucune Sauvegarde n'est autorisée. Frapper un revenant avec une arme n'est pas considéré comme un contact pour l'attaque ci-dessus.

Une créature tuée par un revenant en deviendra un lui-même au prochain coucher de soleil (mais pas moins de 12 heures après le décès). Toutes les créatures ainsi engendrées seront sous le contrôle de leur « géniteur » et resteront ses esclaves jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Comme tout **mort-vivant**, il peut être Repoussé par un Clerc et est immunisé aux magies de **sommeil**, **charme**, et **immobilisation**.

Un revenant ne peut être blessé que par une arme magique ou en argent, et il ne reçoit que la moitié des dommages causés par l'huile enflammée.

Rhagodessa Géante

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	4
Nombre d'attaques :	2 pattes (pédipalpes)/1 morsure
Dommages :	prise/prise/2d8
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	9
Type de trésor :	U
XP :	240

La rhagodessa est apparentée à la fois à l'araignée et au scorpion, sans être ni l'un ni l'autre. Elle a des pédipalpes, sortes d'organes préhensiles ressemblant à des pattes, à proximité de la bouche, dotés d'une extrémité collante pour capturer des proies.

Le spécimen géant est de la taille d'un poney. Celle qui habite les zones désertiques est marquée de jaune, rouge, et marron, celle que l'on trouve en souterrains peut être noire ou blanche (dans les cavernes profondes, elle est toujours blanche). Comme l'araignée, elle peut grimper sur les murs, mais n'est pas capable de tenir aux plafonds ni se retrouver la tête en bas.

Une blessure infligée par ses pédipalpes ne cause pas de dommage, mais la victime se retrouve accrochée et sera attirée près de la bouche de la créature le Tour suivant et recevra automatiquement 2d8 points de dégâts. La rhagodessa ne fera pas d'attaque grâce à sa morsure si elle n'a pas attiré sa proie de cette manière, et ne pourra pas attaquer plus d'un adversaire à la fois avec ses pédipalpes. Si elle est menacée, une rhagodessa qui a réussi à attraper une victime essaiera de se replier pour pouvoir s'en repaître tranquillement.

Rhinocéros

	noir	laineux
Classe d'Armure :	17	19
Dés de vie :	8	12 (+10)
Nombre d'attaques :	1 coup de tête ou 1 piétinement	
Dommages :	2d6 ou 2d8	2d8 ou 2d12
Mouvement :	12 m (4m50)	12 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1d12	extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 6	Guerrier : 8
Moral :	6	6
Type de trésor :	Aucun	Aucun
XP :	875	1 875

Les statistiques données ici s'appliquent au rhinocéros noir africain, qui mesure 1m80 à 4m30 long, 90 cm à 1m80 au garrot, pour un poids de 3 tonnes. Elles peuvent aussi s'appliquer à toutes les espèces herbivores similaires en taille ayant les mêmes armes naturelles (bois, cornes, défenses et autres).

Le rhinocéros laineux est une bête préhistorique avec de longs poils, que l'on trouve dans les zones froides de certains mondes perdus. Il a le même comportement que le rhinocéros noir.

Rokh

	Normal	Grand	Géant
Classe d'Armure :	18	18	18
Dés de vie :	6	12 (+10)	32 (+16)
Nombre d'attaques :	2 serres/1 morsure		
Dommages :	1d6/1d6/ 2d6	1d8/1d8/ 2d10	3d6/3d6/ 6d6
Mouvement :	6 m, Vol 49 m (3 m)		
Nb apparaissant :	extérieur 1d12	extérieur 1d8	extérieur 1
Sauve comme :	Guerrier : 6	Guerrier : 12	Guerrier : 20 à +5
Moral :	8	9	10
Type de trésor :	I	I	I
XP :	500	1 875	14 250

Un rokh ressemble à un aigle, mais même un rokh normal est énorme, faisant 2m70 de long pour 7m30 d'envergure. Un Grand Rokh fait respectivement 5m50 et 15 m, et le Rokh géant 9 et 24 m.

Son plumage est soit brun soit doré, de la tête à la queue. Comme la plupart des oiseaux, le mâle possède un plumage plus clair, la femelle est plus terne et donc se camoufle plus facilement (si tant est qu'une créature aussi grande puisse se cacher).

Une charge légère pour une créature normale est de 75 kg, une charge lourde 150 kg. Pour une grande, elles sont respectivement de 300 kg et 600 kg, et pour une géante, 1,5 tonne et 3 tonnes. Manifestement, seuls les personnages les plus petits peuvent monter sur un rokh normal. Des légendes racontant que les plus géants enlèveraient des éléphants adultes sont un peu exagérées, mais un éléphanteau ferait une proie idéale.

Un Rokh attaque depuis les airs, voltigeant en piqué pour saisir ses proies de ses puissantes serres et les emporter afin de les dévorer ou de les donner à sa progéniture.

Toute attaque réussie avec ses deux serres sur la même créature signifie qu'elle a été capturée, à moins bien sûr qu'elle ne soit trop grosse pour que le Rokh ne la transporte. Une fois sa proie agrippée, il évitera de la blesser afin de la laisser la plus « fraîche » possible pour ses petits (ou le rokh lui-même s'il est seul). Un rokh solitaire chassera généralement toute proie de la taille d'un homme ou plus grande, si elle paraît comestible. Un couple de Rokh attaque ensemble, combattant jusqu'à la mort pour protéger leur nid ou leur progéniture.

Rose Sanguinaire

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	2* à 4*
Nombre d'attaques :	1 à 3 plus succion du sang
Dommages :	1d6
Mouvement :	30 cm
Nb apparaissant :	extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	100 – 280

Les roses sanguinaires se confondent avec des massifs de roses communes, mais sont en fait animées et vaguement connectées à leur environnement. Elles sont toujours en fleurs, arborant de splendides pétales de couleur blancs nacrés (ou plus rarement jaunes).

Leur parfum est perceptible à 9 m dans les conditions idéales. Elles se déplacent très lentement, et essaieront de trouver des endroits à l'abri du vent pour se mettre dans ces conditions. Les créatures vivantes qui sentiront leur parfum devront Sauvegarder contre le Poison ou alors deviendront confuses, avec pour seule obsession celle de s'approcher des roses et laisseront tomber tout objet. La Sauvegarde doit être testée à chaque Round passé dans l'aire d'effet de la plante. Les personnages ayant succombé se laisseront attaquer par la rose ; s'ils sont extraits de la zone, les effets de la fragrance disparaîtront après 2d4 Rounds. Les morts-vivants, créatures artificielles, etc. ne sont pas affectés.

Chaque plant de rose sanguinaire dispose de 1, 2 ou 3 pédoncules hérissés d'épines avec lesquels elle peut attaquer en fouettant sa victime. Quand le pédoncule touche, elle l'enroule autour de la proie et commence à sucer son sang, infligeant 1d6 points de dommages par Round. Une rose sanguinaire qui s'est récemment (dans la journée) nourrie de la sorte verra ses pétales se colorer du rose au rouge le plus sombre, cette pigmentation disparaîtra pour revenir au blanc (ou jaune) à mesure que le sang est digéré.



Salamandre*

	Flamme	Givre
Classe d'Armure :	19 \pm	21 \pm
Dés de vie :	8*	12* (+10)
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure + chaleur	4 griffes/1 morsure + froid
Dommages :	1d4/1d4/1d8 + 1d8/Round	1d6/1d6/1d6/1d6/ 2d6 + 1d8/Round
Mouvement :	12 m	12 m
Nb apparaissant :	1d4+1, extérieur 2d4, repaire 2d4	1d3, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12
Moral :	8	9
Type de trésor :	F	E
XP :	945	1 975

Une salamandre est une créature proche du lézard, issue du plan des élémentaires. On la trouve parfois dans le plan matériel, lorsqu'elle traverse certaines failles entre les plans, ou bien si elle est invoquée par des Magiciens de haut niveau.

Du fait de sa nature profondément magique, elle ne peut pas être blessée par des armes conventionnelles (non-magiques).

La salamandre de flamme provient du plan des élémentaires du feu. Elle ressemble à un serpent géant de plus de 3m60 de long, avec une tête ressemblant à celle des dragons et des pattes antérieures de lézard. Ses écailles ont des couleurs flamboyantes, allant du rouge au jaune en passant par l'orange. Elle irradie des flammes ardentes, infligeant, chez les créatures non-résistantes au feu et situées dans un rayon de 6 m, 1d8 points de dommages liés à la chaleur par Round. La salamandre de flamme est immunisée à toute attaque de feu ou de chaleur. C'est une créature intelligente, elle sait parler le

langage du Plan élémentaire du Feu, et la plupart connaissent aussi l'Elfique, le Commun, et/ou le Draconique.

La salamandre de givre provient du plan des élémentaires de l'eau. Elle ressemble à un lézard à six pattes, de taille similaire à la salamandre du feu. Ses écailles ont des couleurs froides (blanc, gris ou bleu pâle). Elle irradie le froid autour d'elle, infligeant, chez les créatures non-résistantes au froid et situées dans un rayon de 6 m, 1d8 points de dommages par Round. La salamandre de givre est immunisée à toutes les attaques liées au froid. C'est une créature intelligente, elle sait parler le langage du Plan élémentaire de l'Eau, et beaucoup connaissent aussi l'Elfique, le Commun, et/ou le Draconique.

Les salamandres de feu et de givre ont une haine mutuelle, et chacune attaquera l'autre à vue, en priorité sur d'autres adversaires.

Une salamandre sera le plus souvent invoquée par un Magicien pour protéger certains lieux, passages, ou caches aux trésors ; dans ce cas elle attaquera tout intrus tentant de pénétrer dans ces endroits sans autorisation.

Celles qui arrivent par une faille naturelle entre les Plans auront des motivations diverses et variées au choix du MJ, et choisiront peut-être de parlementer, d'attaquer, ou même d'ignorer les aventuriers.



Sanglier Sauvage

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	1 défense
Dommmages :	2d4
Mouvement :	15 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Même s'il n'est pas carnivore, ce cochon sauvage est agressif et chargera généralement tous ceux qui le dérangeront. Noter que « sanglier » réfère aux mâles de l'espèce, les femelles sont néanmoins aussi larges et féroces.

Le sanglier est couvert de poils courts et raides, de couleur gris-marron-noir. Les adultes mesurent 1m20 de long pour 90 cm au garrot.

Sangsue Géante

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	1 morsure + prise
Dommmages :	1d6 + 1d6/Round
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Une sangsue géante est une créature aquatique visqueuse, à l'apparence d'un ver dont le corps semble composé de plusieurs segments, d'une taille allant de 1m20 à 2m40. Les variétés sont nombreuses, eau douce, salée, stagnante, ou pour tout autre type d'environnement humide. Toutefois seul un véritable expert en sangsue saura les distinguer.

Une fois qu'une sangsue réussit une attaque, elle se fixe à sa victime et lui suce le sang, provoquant 1d6 dégâts supplémentaires à chaque Round jusqu'à ce que l'un des deux meure. Le seul moyen de s'en débarrasser est de la tuer.

Sauterelle Cavernicole Géante

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	2**
Nombre d'attaques :	1 morsure ou 1 saut ou 1 crachat
Dommmages :	1d2 ou 1d4* ou spécial
Mouvement :	6 m, vol 18 m (4m50)
Nb apparaissant :	2d10, extérieur 1d10
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	5
Type de trésor :	Aucun
XP :	125

La sauterelle géante vit sous terre et ressemble à un criquet, en plus pâle. Un individu moyen mesure entre 30 cm et 1m20. Elle n'a pas d'organe de la vision, dispose d'antennes sensibles aux sons, de pattes inférieures sensibles aux vibrations et une variété de poils réceptifs au toucher sur les pattes supérieures ; tous ces sens lui permet d'analyser son environnement.

Cette créature se nourrit de champignons souterrains (incluant les mousserons hurleurs) mais aussi de charogne ; ce n'est pas un prédateur, mais elle attaquera si elle est dérangée, en générant des sons stridents, mordant, sautant partout sauvagement, ou crachant une répugnante matière visqueuse.

Les sons stridents qu'elle émet lorsqu'elle est dérangée peuvent attirer l'attention des monstres errants. Le MJ devrait tester l'apparition de monstre errant à chaque Round où la sauterelle attaque ; si un tel monstre est alerté il apparaîtra en 1d4 Rounds.

Une sauterelle géante engagée en combat (adjacente à un adversaire) essaiera de mordre, infligeant 1d2 dommages si elle touche. Cela n'interrompt pas les sons qu'elle émet.

Elle peut sauter en longueur jusqu'à 18 m, et 9 m en hauteur. Si elle n'est pas engagée en combat au début d'un Round, elle sautera sur un adversaire : procéder comme pour une attaque normale, une réussite infligera 1d4 dommages non-létaux par impact.

Finalement, elle peut aussi projeter ses sucs gastriques sous la forme d'une matière visqueuse marron-verdâtre, jusqu'à 3 m de distance. Cette attaque ne peut se faire qu'une fois par rencontre. Elle n'utilisera pas cette attaque jusqu'à ce qu'elle rate son jet de moral, auquel cas toutes les sauterelles en combat cracheront sur leur adversaire le plus proche puis elles tenteront de fuir le Round suivant.

Pour cracher sur une créature, la sauterelle effectue une attaque contre une Classe d'Armure de 11 (plus les bonus de Dextérité et bonus liés à la magie, mais la valeur de CA normale de la cible ne s'applique pas). Si elle réussit, la cible doit Sauvegarder contre le Poison ou bien être incapable de faire quoi que ce soit pendant 3d6 Rounds à cause de l'odeur pestilentielle.

Scarabée**Scarabée, Scarabée Bombardier Géant**

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1 morsure + spécial
Dommages :	1d6 + spécial
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d8, extérieur 2d6, repaire 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	100

Un scarabée bombardier géant mesure entre 90 cm et 1m20 de long, a la tête et le thorax de couleur rouge, l'abdomen noir. En combat, il attaque de front en mordant l'adversaire, et vaporise un cône de gaz toxique et brûlant depuis un orifice situé à l'extrémité arrière de l'abdomen. Le gaz provoque 2d6 points de dommages à tous ceux qui se trouvent dans le cône de 3 m de long et 3 m de large au plus loin de l'abdomen (une Sauvegarde contre les Poisons réussie divise ces dégâts par deux). Un scarabée bombardier peut attaquer jusqu'à cinq fois par jour avec ce gaz, mais pas plus vite qu'une fois tous les trois Rounds. S'il se retrouve confronté face à face avec un adversaire, il pourrait choisir de se retourner pour utiliser son poison plutôt que de mordre.

Le scarabée bombardier, comme pratiquement tous les scarabées, a plus ou moins la même acuité visuelle dans toutes les directions, ainsi il ne subit pas de malus à sa Classe d'Armure quand il est attaqué de dos.

Scarabée, Scarabée Flamboyant Géant

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	1+2
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d8, extérieur 2d6, repaire 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	25

Cet insecte nocturne est très prisé des aventuriers et des mineurs pour ses facultés lumineuses. Il est doté de deux glandes au-dessus de chaque œil, qui produisent une lueur rougeâtre. Cette luminosité persiste encore 1d6 jours si on l'extrait de l'animal, éclairant une surface grossièrement circulaire de 3 m de rayon.

Ce type de scarabée fait environ 60 cm de long. Généralement peureux, il attaquera s'il se retrouve acculé. Son acuité visuelle lui permet de ne pas subir de malus à la Classe d'Armure s'il est attaqué par-derrière.

Scarabée, Scarabée-Tigre Géant

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	3+1
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d6
Mouvement :	18 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 2d4, repaire 2d4
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de trésor :	U
XP :	145

Le scarabée-tigre est un prédateur de 1m50 de long. La couleur de sa carapace tend vers le brun foncé avec des stries ou des taches plus claires, mais cela peut varier d'une espèce à l'autre.

Il est rapide, utilisant cet atout pour fondre sur ses proies, qui peuvent être aussi grosses qu'un humain. Son acuité visuelle lui permet de ne pas subir de malus à la Classe d'Armure s'il est attaqué par-derrière.

Scorpion Géant

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 dard
Dommages :	1d10/1d10/1d6 + poison
Mouvement :	15 m (3 m)
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	11
Type de trésor :	Aucun
XP :	280

Le scorpion géant est une version agrandie de son cousin commun, et peut être parfois aussi grand qu'un âne. C'est un prédateur implacable qui attaquera à vue. Si une de ses attaques avec les pinces touche, attaquer avec son dard bénéficiera d'un bonus de +2 (mais deux touches réalisées avec ses pinces ne doublent pas ce bonus). Une victime touchée par son dard devra Sauvegarder contre les Poisons ou mourir.

Ce type de scorpion sévit communément dans les régions désertiques ou les cavernes.

Serpent**Serpent, Serpent Aquatique**

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1 + poison
Mouvement :	3 m Nage 9 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	175

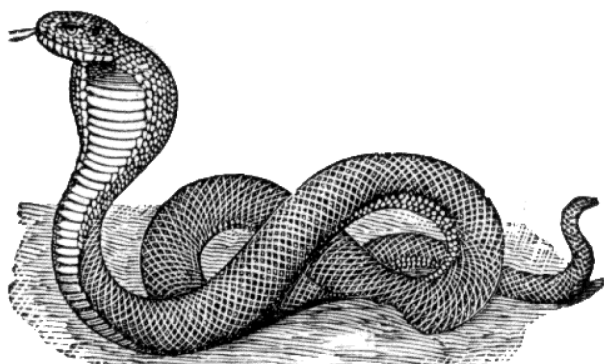
Un serpent aquatique est relativement petit ; les plus gros dépassent rarement 1m80 de long, et il est très agile dans l'eau. Sa tête est plutôt petite. Sa morsure fait si peu de dommages que la victime n'a que 50 % de se rendre compte de l'attaque, mais son poison est terriblement puissant, de sorte que cette dernière doit Sauvegarder contre le Poison avec un malus de -4 ou mourir.

Heureusement, ce type de serpent attaque rarement ; seulement s'il se sent attaqué (s'il se fait attraper, marcher dessus, etc.). Il est plutôt maladroit une fois hors de l'eau.

Serpent, Cobra Cracheur (Naja)

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 morsure ou 1 crachat
Dommages :	1d4 + poison ou cécité
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	37

Un cobra cracheur mesure en moyenne 2m10 à l'âge adulte. Il étend sa coiffe pour avertir les autres créatures de ne pas l'importuner, et se retiendra si possible d'attaquer pour laisser le temps aux plus grandes de battre en retraite. Si elles ne le font pas, le naja leur crachera probablement son venin dessus ; se faisant il peut atteindre une portée de 1m50, et toute créature touchée devra Sauvegarder contre le Poison ou devenir aveugle définitivement (bien qu'un sort de **soin de la cécité** puisse être utilisé pour



guérir). Si le naja n'arrive pas à dissuader une créature de s'approcher en crachant, il attaquera en utilisant sa morsure. Dans ce cas, une victime blessée devra Sauvegarder contre le Poison ou mourir.

Serpent, Crotale

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d4 + poison
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d4, extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	37

Le crotale est un serpent extrêmement venimeux. Il en existe de nombreuses variétés, d'une taille adulte allant de 60 cm à 3m60 ; les statistiques fournies correspondent à un serpent moyen de 2m70.

Les créatures mordues par un crotale doivent Sauvegarder contre le Poison ou mourir.

Le crotale dispose de petits orifices entre les yeux et les narines, lui permettant de sentir les sources de chaleur. Il s'en sert pour détecter les oiseaux, mammifères, et les lézards, leurs proies favorites. Noter que même si les lézards sont des animaux à sang froid, le crotale ressent quand même leur chaleur car leur température sera souvent légèrement plus élevée ou plus basse que leur environnement.

Le serpent à sonnette est une variété du crotale ; en plus des détails donnés ci-dessus, il a une « sonnette » (d'où il tire son nom) au bout de la queue qui sert d'avertissement aux grandes créatures.

Serpent, Python

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	5*
Nombre d'attaques :	1 morsure/1 constriction
Dommages :	1d4/2d4
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d3, extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	405

Après une morsure réussie, un python s'enroulera autour de la victime (dans le même Round), l'étouffant pour 2d4 points de dégâts plus 2d4 supplémentaires au Tour

suivant. L'étreinte peut être brisée sur un jet de 1 sur 1d6 (en ajoutant le bonus de Force de la victime à la plage de valeur, par exemple, une Force de 16 donnera une plage de réussite de 1 à 3 sur 1d6) ; cela requiert un Round complet.

Serpent, Serpent à Sonnette Géant

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d8 + poison
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d2, repaire 1d2
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	100

Un serpent à sonnette géant est simplement une version agrandie d'un crotale normal (voir la description du crotale). Il mesure, à l'âge adulte, de 4m20 à 6 m.



Serpent de Mer

Classe d'Armure :	17
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	2d6
Mouvement :	Nage 15 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 2d6
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	8
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Un serpent de mer, comme son nom l'indique, est une créature reptilienne aquatique que l'on trouve dans les mers ou les océans. Il mesure entre 6 et 12 m de long. Le serpent de mer est capable d'attaquer un bateau en s'enroulant autour, puis il resserrera son étreinte ; les dommages sont de 2d10 en ce cas.

Sirène

Classe d'Armure :	12
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d6 ou selon l'arme
Mouvement :	Nage 12 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d2 ou 3d6 (voir description)
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	8
Type de trésor :	A
XP :	37

Une sirène a le haut du corps d'une femme et la partie inférieure d'un dauphin. Elle essaie d'attirer les marins ou d'autres hommes se trouvant près de la mer, en les charmant grâce à ses chants envoûtants.

Ces chants attireront tout homme dans les 90 m, mais n'affecteront pas les femmes la plupart du temps. Une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée pour résister à l'effet. Si deux sirènes chantent, appliquer un malus de -4 à la Sauvegarde ; au-delà de deux il n'y aura pas d'effet supplémentaire. Ceux qui rateront leur jet seront irrésistiblement attirés et se dirigeront vers la sirène, en prenant le chemin le plus court, animé par un puissant sentiment amoureux. Les victimes se soumettront au

moindre de ses désirs. Quand la sirène se lassera de sa victime, elle pourrait les tuer ou les libérer, en fonction de son tempérament. Contrairement à la croyance populaire, une sirène n'est pas un poisson, ni même un demi-poisson, et ne respire pas dans l'eau. Elle peut retenir son souffle pendant une heure au plus d'activités calmes, ou bien deux Tours (20 minutes) pour une tâche fatigante. Malgré tout, rester hors de l'eau pendant plus de deux Tours lui infligera 1d4 points de dégâts. Une sirène peut entendre aussi bien qu'un dauphin, et peut générer des fréquences aussi basses qu'un humain peut générer, jusqu'aux fréquences les plus hautes d'un dauphin. Ceci signifie qu'elle peut communiquer avec eux mais aussi avec les baleines ; au moins 35 % des sirènes connaissent l'un ou l'autre langage, et 10 % peuvent communiquer avec de telles créatures.

Trois-quart des naissances chez les sirènes donnent des femelles. Un quart sont des mâles, dont la plupart ont des jambes au lieu d'une queue. Ces derniers sont soit tués à la naissance, soit bannis pour être adoptés par des humains, en fonction du choix de la mère. Ceux qui ont une queue sont élevés pour servir les femelles. Une petite communauté (3d6 incluant le mâle) se regroupera autour de ce dernier et de sa mère, qui deviendront leurs chefs. Cette communauté s'appelle un banc. Un tiers des femelles sont stériles. Les autres sirènes savent le détecter, pas les autres espèces. Ces femelles restent généralement avec une sœur fertile (ou plus rarement avec une amie proche) pour aider cette dernière à attirer les hommes. Ce qui explique le premier nombre apparaissant dans les statistiques ; dans un groupe de 2, une sera stérile. On ne rencontre en règle générale aucune sirène ayant un enfant, car elle reste dans les endroits les plus reculés des océans et évitera l'attention des hommes. Un banc de sirène fera de même, comme tout banc comportant 2d4-2 enfants ou adolescent (en plus du score généré dans le nombre apparaissant). Les hommes sont le plus souvent confrontés aux petits groupes de une ou deux créatures. Une sirène est armée d'une dague ou d'une lance. Elle chasse le poisson et ramasse le varech pour se nourrir. Certaines disposent de plus de 1 Dé de vie, et environ 3 % disposent de capacités cléricales.



Spectre*

Classe d'Armure :	17 ‡
Dés de vie :	6**
Nombre d'attaques :	1 toucher
Dommages :	Drain d'énergie 2 niveaux/contact
Mouvement :	Vol 30 m
Nb apparaissant :	1d4, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	11
Type de trésor :	E
XP :	610

Un spectre est un **mort-vivant** qui ressemble peu ou prou à ce qu'il était de son vivant et sera facilement reconnu par ceux qui le connaissent ou qui ont vu son visage en peinture ou sur une esquisse. Dans bien des cas, un signe de mort violente est visible sur son corps. Un spectre est à peu près de la taille d'un humain et n'a pas de masse corporelle.

Comme tout **mort-vivant**, il peut être Repoussé par un Clerc et est immunisé aux magies de **sommeil**, **charme**, et d'**immobilisation**. À cause de sa nature éthérée, il ne peut pas être blessé par une arme non-magique.

Squelette

Classe d'Armure :	13 (voir description)
Dés de vie :	1
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d6 ou selon l'arme
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	3d6, extérieur 3d10
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	25

Un squelette est un **mort-vivant** dénué d'intellect créé par un Magicien maléfisant, généralement pour garder une tombe ou une cache aux trésors, ou bien pour veiller comme un gardien sur son créateur. Il ne prend que la moitié des dommages venant d'armes tranchantes et seulement un point venant de flèches, de carreaux ou de cailloux d'une fronde (plus les bonus magiques éventuels, toutefois). Comme tout **mort-vivant**, il peut être Repoussé par un Clerc et est immunisé aux magies de **sommeil**, **charme**, et d'**immobilisation**.

Comme il est dénué d'intellect, aucune forme de lecture mentale n'a le moindre effet sur lui. Un squelette ne rate jamais son test de moral, et donc combattrait jusqu'à ce qu'il soit détruit.

**Statue Vivante**

Une statue vivante est animée par la magie. C'est un véritable automate dénué d'intellect, au contraire du golem animé par un esprit d'élémentaire. Si cela implique qu'elle ne devient jamais enragée, cela veut aussi dire qu'elle ne sait exécuter que des actions programmées et très basiques, incapable de réelle réflexion. Elle fera un excellent gardien pour une tombe, une chambre au trésor, et autres endroits similaires.

Une statue vivante peut être sculptée pour ressembler à n'importe quelle créature vivante, même si elle est le plus souvent à l'image d'un humain ou d'un semi-humain.

Statue Vivante, Cristal

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	3
Nombre d'attaques :	2 poings
Dommages :	1d6/1d6
Mouvement :	9 m
Nb apparaissant :	1d6
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	145

Une statue vivante de cristal ne dispose pas de pouvoir particulier, contrairement à celle faite de fer ou de pierre.

Statue Vivante, Fer

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	4*
Nombre d'attaques :	2 poings
Dommages :	1d8/1d8 + spécial
Mouvement :	3 m
Nb apparaissant :	1d4
Sauve comme :	Guerrier : 4
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	280

Une arme faite (même partiellement) de métal non-magique qui frapperait cette statue se retrouverait coincée dans son corps. Le seul moyen de l'en extraire est de détruire la statue. Le porteur de l'arme peut Sauvegarder Contre les Sorts pour éviter que cela ne se produise.

Statue Vivante, Pierre

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	5*
Nombre d'attaques :	2 projections de lave
Dommages :	2d6/2d6
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	1d3
Sauve comme :	Guerrier : 5
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	405

Une statue vivante de pierre attaque en projetant de la pierre fondue (une sorte de lave) depuis le bout de ses doigts. La portée du jet est de 1m50.

Stirge

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	1*
Nombre d'attaques :	1 morsure
Dommages :	1d4+1d4/Round par aspiration du sang
Mouvement :	3 m, Vol 18 m
Nb apparaissant :	1d10, extérieur 3d12, repaire 3d12
Sauve comme :	Guerrier : 1
Moral :	9
Type de trésor :	D
XP :	37

Ce monstre ailé suceur de sang mesure environ 30 cm de long, pour 60 cm d'envergure et un poids de 450 g. Sa couleur varie du rouge rouille jusqu'au brun-rouge, avec une partie inférieure tirant vers le jaune sale. Son proboscis, l'organe de succion, est gris à la base et tend vers le rose à sa pointe.

Si le stirge blesse une créature, il s'y attache et aspire son sang, ce qui équivaut à 1d4 points de dégâts (qu'il inflige à son rang d'Initiative). Cette créature ne peut être décrochée qu'en la tuant ; les jets d'attaque dirigés contre elle gagnent un bonus de +2, mais un échec signifie que c'est sa victime qui est touchée à sa place.

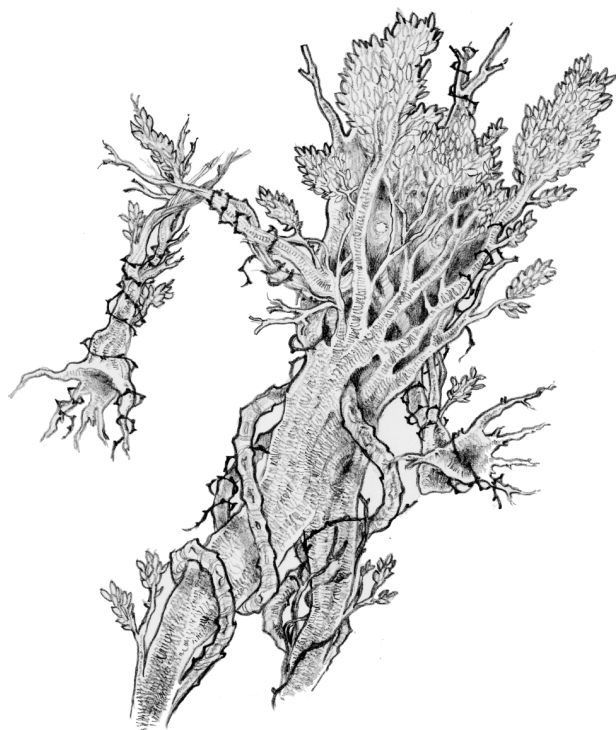


Sylvarbre

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8*
Nombre d'attaques :	2 poings
Dommages :	2d6/2d6
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	9
Type de trésor :	C
XP :	945

Un sylvarbre est un homme-arbre vaguement humanoïde, mesurant 9 m de haut, dont le tronc fait environ 60 cm de diamètre, et pesant 2,2 tonnes. Son feuillage est vert foncé en été et au printemps, devient jaune, orange ou rouge à l'automne et en hiver mais tombe rarement. Ses jambes s'assemblent de façon à ressembler à un vrai tronc d'arbre, il est du coup difficile de l'en distinguer s'il reste immobile.

Le sylvarbre parle son propre langage, ainsi que le Commun et l'Elfique. La plupart ont aussi quelques notions d'à peu près tous les langages humanoïdes, tout du moins suffisamment pour dire « restez à l'écart de mes arbres ! ». Il regardera un ennemi potentiel à deux fois avant de l'attaquer. Sa tactique est simple : depuis son couvert, il chargera subitement le profanateur de sa forêt. S'il manque cruellement de temps, il peut aussi animer les arbres en renfort. Cet effet agit à volonté sur tous les



arbres situés dans les 55 m, lui permettant d'en contrôler jusqu'à trois à la fois. Il faut un Round à un arbre normal pour se déraciner lui-même, et pourra ensuite se déplacer avec un Mouvement de 3 m ; il combattrait comme un sylvarbre. Ces arbres perdront leur capacité à se mouvoir si le sylvarbre les ayant animés n'est plus en mesure de les contrôler ou s'il devient hors de portée.

Termite Géant Aquatique

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	1 à 4
Nombre d'attaques :	1 vaporisation
Dommages :	étourdissement
Mouvement :	Nage 9 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 1 à 4 (comme ses Dés de vie)
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	25 – 240

Le termite aquatique géant mesure entre 30 cm et 1m50. Il attaque en vaporisant un gaz toxique à une distance de 1m50 qui étourdira la cible s'il touche ; une Sauvegarde contre les Poisons est autorisée pour éviter l'effet. Un personnage étourdi ne pourra pas se déplacer ou effectuer d'action pour le restant de ce Round et le suivant.

Néanmoins, le principal problème avec ce monstre se trouve dans les dommages qu'il peut infliger aux navires et bateaux. Chaque individu peut infliger 2d4 points de dégâts par Round aux coques des bateaux (aucun jet d'attaque n'est nécessaire), pendant une durée en Rounds égale à 1d4 plus le nombre de ses Dés de vie. Passé ce temps, il est rassasié. Il fait également beaucoup de bruit en mangeant.

Cette créature se trouve dans les eaux douces ou salées et aussi dans les marais. Les termites d'eau douce sont souvent les plus petits avec 1-2 DV, d'eau salée 3-4 DV, et de marais 2-3 DV.

Tigre

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/2d6
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
XP :	500

Ce grand félin mesure 90 cm au garrot pour 2m70 de long. Il pèse entre 200 kg et 300 kg.

Tigre à Dents de Sabre

Classe d'Armure :	14
Dés de vie :	8
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/2d8
Mouvement :	15 m
Nb apparaissant :	extérieur 1d4, repaire 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	875

Le tigre à dents de sabre, ou smilodon, est un grand félin préhistorique doté d'énormes canines. Il a le même mode de vie que le lion des montagnes ou le jaguar.

Titanothère

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	12 (+10)
Nombre d'attaques :	1 coup de tête ou 1 piétinement
Dommages :	2d6 ou 3d8
Mouvement :	12 m (3 m)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	7
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 875

Un titanothère est un gigantesque et massif animal préhistorique proche du rhinocéros ; un adulte faisant 3 m de haut et 4 m de long. Il est assez vindicatif et attaquera probablement toute créature plus petite que lui s'introduisant sur son territoire.

Il a de grandes cornes fourchues, contre une seule pour le rhinocéros. Comme ce dernier, il vit en troupeau, et le mâle défendra âprement son groupe tandis que la femelle ne combattrait que si les mâles sont tués ou si l'adversaire est en surnombre. Un titanothère solitaire sera le plus souvent un mâle.

Traqueur Invisible

Classe d'Armure :	19
Dés de vie :	8*
Nombre d'attaques :	1
Dommages :	4d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1 (spécial)
Sauve comme :	Guerrier : 8
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	945

Un traqueur invisible est une créature issue du plan des élémentaires de l'air, même s'il n'est pas considéré comme tel. Un Magicien ou un sorcier peut parfois l'invoquer pour lui faire accomplir certaines tâches très spécifiques ; le traqueur obéira en ce cas à toutes ses requêtes, même s'il lui faut parcourir des centaines ou des milliers de kilomètres. La créature suivra seulement les ordres de son invocateur jusqu'à les avoir accomplis.

Toutefois, il exécutera à reculons toute mission prolongée ou tâche complexe, et cherchera à pervertir les ordres qui lui sont donnés en conséquence.

Un traqueur invisible a un corps informe et, logiquement, invisible, tel qu'un sort de **détection de l'invisible** ne montrera de lui qu'un contour diffus comme un nuage. De fait, une créature qui tenterait de le frapper subira un malus de -4 à son jet attaque, comme pour toutes les créatures ne pouvant pas voir leur cible.

Troglodyte

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d4/1d4/1d4
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d8, repaire 5d8
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de trésor :	A
XP :	75

Un troglodyte est une créature reptilienne très intelligente, ayant l'aspect d'un lézard, mesurant entre 1m50 et 1m80. Il a de grands yeux rouges, et possède des sortes

d'excroissances épineuses sur ses jambes, sa tête et ses bras. Il change de couleur à volonté, et 50 % du temps un groupe peut se fondre dans le paysage environnant afin de surprendre des proies potentielles sur 1-5 sur 1d6. De plus, il gagne un bonus de +2 à l'attaque durant le Round où l'adversaire est surpris, grâce à son talent de camouflage exceptionnel. Le troglodyte sécrète une huile odorante qui entretient la souplesse de sa peau écailleuse. Tous les mammifères (ce qui inclut bien sûr les races des personnages joueurs) trouveront cette odeur repoussante, et s'ils sont à moins de 3 m d'un troglodyte devront Sauvegarder contre le Poison.

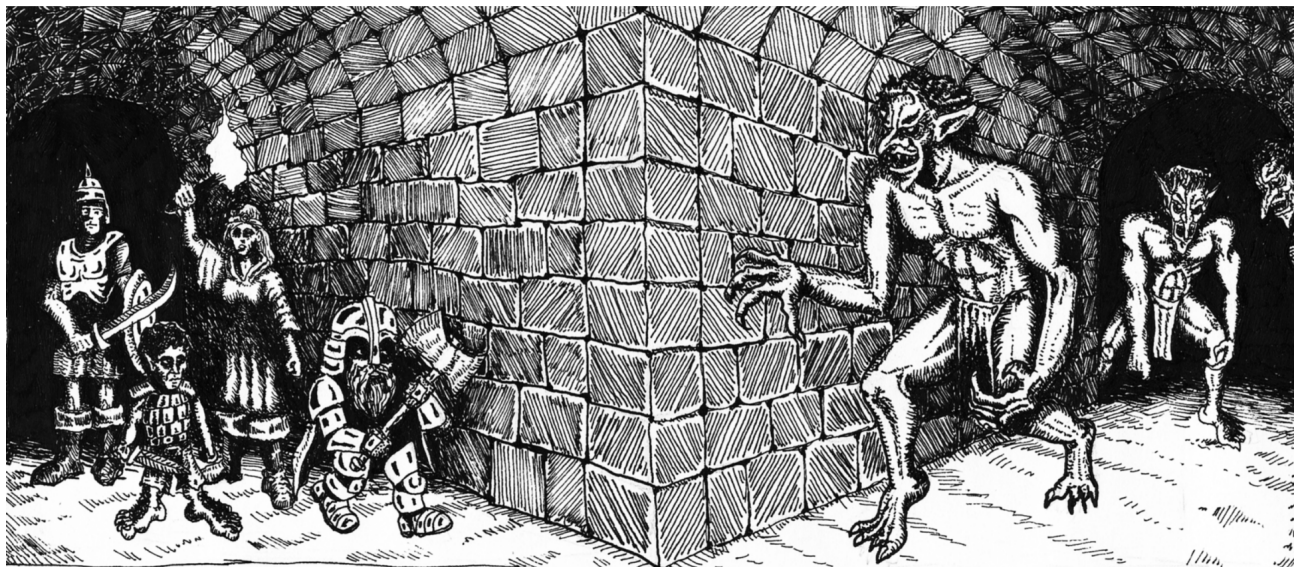
Les troglodytes sont très hostiles, attaquant à vue des groupes non-troglodytes de leur force ou plus faibles qu'eux. Un troglodyte préfère attaquer par surprise, s'appuyant sur sa capacité à changer de couleur.

Un troglodyte sur huit est un guerrier de 4 Dés de vie (240 XP), avec un bonus de +1 aux dommages dû à sa force. Un troglodyte gagne +1 au moral s'il est dirigé par un guerrier. Dans les repaires de 24 individus ou plus, il y aura un chef de 6 Dés de vie (500 XP) avec une Classe d'Armure de 17 et un bonus aux dégâts de +2 grâce à sa force exceptionnelle. Dans leur repaire, les troglodytes n'échouent jamais à leurs tests de moral tant que leur chef est vivant.



Ceux qui échouent subiront un malus de -2 sur leurs jets d'attaque tant qu'ils restent à portée de l'odeur. Se mettre hors de portée annule le malus, mais il sera de nouveau appliqué s'ils reviennent à proximité ; grossièrement le résultat du jet de Sauvegarde s'appliquera pendant 24 heures, après quoi un nouveau jet sera effectué.

Ceux qui réussissent la Sauvegarde ne seront pas affectés pour les prochaines 24 heures.



Troll

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	6*
Nombre d'attaques :	2 griffes/1 morsure
Dommages :	1d6/1d6/1d10
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d8, extérieur 1d8, repaire 1d8
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	10 (8)
Type de trésor :	D
XP :	555

Un troll adulte type fait 2m70 de haut et pèse 250 kg. Sa peau caoutchouteuse est de couleur vert mousse, vert tacheté et gris ou gris putride. Ses cheveux sont noir-verdâtres ou gris acier.

Il semble asexué quand on l'examine, et son mode de reproduction reste un mystère. Un troll marche debout mais courbé vers l'avant, les épaules tombantes. Sa démarche est inégale, et quand il court ses bras pendent et touchent le sol. Malgré une apparente maladresse, un troll est très agile.

Il possède le pouvoir de régénération ; il guérit un point de dommages chaque Round après avoir été blessé. Si son total de Points de vie atteint zéro, un troll n'est pas mort mais juste invalide pendant 2d6 Rounds, après quoi il regagnera 1 Point de vie. Noter qu'il peut faire le mort jusqu'à ce qu'il ait récupéré d'avantage. Les dégâts provoqués par le feu ou l'acide ne peuvent pas être régénérés et doivent être recouverts au rythme normal ; on peut le tuer uniquement par ces moyens. Le score de

moral le plus bas (entre parenthèses) est employé quand le troll fait face à des attaquants disposant de tels moyens. S'il perd un organe ou une partie du corps, le morceau perdu repoussera en un Tour ; ou bien, il peut ré-attacher instantanément la partie sectionnée en la remettant en place sur le moignon.

Le troll est une détestable créature, s'épanouissant dans les combats ou les effusions de sang. Bien qu'il puisse se servir d'un large panel d'armes, il préfère grandement la sensation de la chair déchirée sous ses dents et ses griffes.

Urgobelin

Classe d'Armure :	14 (11)
Dés de vie :	2*
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d8 ou selon l'arme
Mouvement :	9 m, sans armure 12 m
Nb apparaissant :	spécial
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	9
Type de trésor :	Q, R, S chacun ; spécial dans le repaire
XP :	100

Cette créature ressemble à un **hobgobelin** en tous points, mais est en fait une sous-espèce mutante. Elle est capable de **régénérer** comme le font les **Trolls** (avec les mêmes limitations). Tous les urgobelins sont des mâles ; s'il s'accouple avec une femelle hobgobelin, sa progéniture sera exclusivement composée de mâles, mais un seul sur quatre partagera les caractéristiques de leur père. Comme

les hobgobelins, les urgobelins portent des peaux durcies et des boucliers en bois pour la bataille, se fondant parfaitement dans la masse.

Quelques tribus de hobgobelins les considèrent comme des abominations et les tueront s'ils peuvent les identifier comme tels. D'autres tribus hobgobelins les emploieront comme gardes du corps pour leurs chefs, leur faisant un grand honneur. Il y a même certaines rumeurs de tribus entièrement constituées d'urgobelins, kidnappant des femelles hobgobelins pour se reproduire ; il semblerait même qu'ils égorgeraient tous leurs rejetons dès leur naissance, de sorte que seuls ceux qui sont dotés du pouvoir de régénération survivent.

Vampire*

Classe d'Armure :	18 à 20 ‡
Dés de vie :	7** à 9** (+8)
Nombre d'attaques :	1 arme ou spécial
Dommages :	1d8 ou selon l'arme ou spécial
Mouvement :	12 m, Vol 18 m
Nb apparaissant :	1d6, extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 7 à 9 (comme ses Dés de vie)
Moral :	11
Type de trésor :	F
XP :	800 – 1 225

Un vampire ressemble à la personne qu'il était de son vivant, bien que ses traits soient plus durs, son expression plus sauvage, affichant une expression prédatrice comme celle d'un loup. Il cultive l'attitude décadente de l'apparat, revêtant même parfois un habit de noblesse. En dépit de son aspect humain, un vampire se reconnaît facilement, car il ne projette pas d'ombre et n'a pas de reflet dans un miroir. Il parle les langues qu'il connaissait de son vivant.

Un vampire peut envoûter quiconque croise son regard ; une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée pour résister, avec un modificateur de -2 à cause de son grand pouvoir. Ce charme est si puissant que la victime se laissera mordre par le vampire sans même réagir.

Cette morsure inflige 1d3 dégâts, puis à chaque Round suivant le vampire draine un niveau d'énergie de sa victime ; chaque niveau drainé lui fait regagner 1d6 Points de vie (si nécessaire). Si la victime décède à la suite de cette ponction, elle se relèvera en vampire au prochain coucher de soleil (mais pas moins de 12 heures après). Les vampires ainsi créés seront sous le contrôle permanent de leur géniteur.

En attaquant de sa morsure, un vampire subit une pénalité de -5 à sa classe d'Armure à cause de la position vulnérable qu'il doit prendre. Pour cette raison, il attaque rarement de la sorte en combat.

Un vampire est doté d'une force surnaturelle, gagnant un bonus de +3 aux dégâts s'il se sert d'une arme de mêlée, il favorisera plutôt cette méthode d'attaque (ou même à mains nues) plutôt que de mordre.

Un vampire ne peut pas être blessé par une arme non-magique, et comme tout **mort-vivant** il est immunisé aux sorts de **sommeil**, **charme** ou d'**immobilisation**.

Si ses Points de vie sont réduits à zéro au combat, un vampire n'est pas détruit pour autant, même s'il semble l'être. Il commencera à se régénérer 1d8 heures après, regagnant 1 point par Tour, et revenant à une activité normale dès le premier point restauré.

Il sait commander aux créatures de la nuit moins puissantes que lui, et peut appeler une fois par jour 10d10 rats, 5d4 rats géants, 10d10 chauve-souris, 3d6 chauve-souris géantes, ou une meute de 3d6 loups (en assumant qu'il y en ait à proximité).

Ces créatures arriveront dans les 2d6 Rounds et serviront le vampire pendant une heure au plus.



Un vampire peut prendre la forme d'une **chauve-souris géante** ou d'un **loup noir** à volonté, ce qui lui demandera un Round pour compléter la transformation. Le Mouvement en vol décrit dans ses statistiques correspond à la forme de **chauve-souris géante**. Sous une forme animale, il peut utiliser toutes les attaques de cette forme,

mais pas les pouvoirs de sa forme humaine à l'exception du contrôle des créatures qu'il a pu invoquer ainsi que celles qu'il aurait charmées auparavant.

Pour tous ces pouvoirs, le vampire a néanmoins une liste de faiblesses.

Repousser un vampire : un vampire ne supporte pas l'odeur de l'ail et n'entrera pas dans un endroit qui en est décoré. De même il reculera devant un miroir ou bien si on lui présente avec force de volonté tout symbole religieux. Cela ne blessera pas un vampire mais le tiendra à distance. S'il recule de la sorte, il doit rester à au moins 1m50 de la créature qui lui impose le miroir ou les symboles, et ne touchera ni n'attaquera pas cette créature pour le reste de la confrontation.

Le vampire n'est pas non plus capable de traverser de courant d'eau (ruisseau, rivière, etc.), bien que l'on puisse le transporter au-dessus lorsqu'il se repose dans son cercueil ou bien à bord d'un bateau.

Il n'est pas capable d'entrer dans une maison ou autre construction à moins d'y être invité par une personne autorisée à le faire. Il peut par contre pénétrer librement dans tous les endroits publics, puisque par définition ils sont ouverts à tous.

Détruire un vampire :

Comme déjà décrit, il ne suffit pas de réduire ses Points de vie à zéro pour le détruire. Toutefois certaines attaques peuvent y parvenir. Exposer un vampire à la lumière directe du soleil le désoriente : il pourra agir pendant seulement un Round et sera entièrement détruit au prochain s'il ne parvient pas à s'enfuir.

De même, immerger un vampire dans un courant d'eau le dévitalise d'un tiers de ses Points de vie par Round jusqu'à la fin du troisième Round d'immersion où il sera détruit.

Planter un pieu en bois dans son cœur le tue instantanément. Toutefois, il retournera à la vie si le pieu est extrait, à moins de détruire son corps par l'eau ou le soleil comme déjà mentionné, ou bien en l'incinérant sur un bûcher.

Vaseux Gris

Classe d'Armure :	12
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	1 pseudopode
Domages :	2d8
Mouvement :	30 cm
Nb apparaissant :	1
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
XP :	175

Un vaseux gris est une créature amorphe, en forme de flaque, qui ne vit que pour manger. Il habite les endroits souterrains, errant dans les cavernes, ruines et donjons à la recherche de matière organique, morte ou vivante. Un vaseux peut atteindre un diamètre de 3 m et une épaisseur de 15 cm. Un spécimen type pèse 350 kg.

Il sécrète un acide digestif qui dissout rapidement toute matière organique ainsi que le métal, mais pas la pierre. Après un coup réussi, le vaseux se collera à son adversaire et lui infligera automatiquement 2d8 dommages par Round. Les armures normales (non-magique) et même les vêtements se dissolvent et deviennent immédiatement inutilisables. Une arme en métal non-magique ou en bois qui frappe un vaseux se dissoudra tout aussi rapidement. Les armures, armes et habits magiques peuvent Sauvegarder contre les Effets Mortels pour résister (utiliser le score de leur porteur, en considérant tout bonus magique si applicable).

Ver-Pieuvre

Classe d'Armure :	13
Dés de vie :	3*
Nombre d'attaques :	6 tentacules
Domages :	paralyse
Mouvement :	12 m
Nb apparaissant :	1d3, repaire 1d3
Sauve comme :	Guerrier : 3
Moral :	9
Type de trésor :	B
XP :	175

Le ver-pieuvre ressemble à un ver énorme de 1m80 à 2m40 de long, mais dont la base de la tête est dotée de tentacules. Son corps est rose livide ou violet, ou bien vert foncé, et sa tête plutôt blanche ou gris terneux. Certains sages pensent qu'il serait la larve d'un autre monstre, sans que cela n'ait jamais toutefois été prouvé.

Un ver-pieuvre peut attaquer jusqu'à trois cibles adjacentes. Ceux qui sont touchés doivent réussir une Sauvegarde contre la Paralyse ou être paralysés pendant 2d4 Tours. Peu importe combien de tentacules touchent le même adversaire dans un même Round, un seul jet de Sauvegarde est nécessaire pour ce Round.

Si tous les adversaires du ver se retrouvent paralysés, il commencera à se nourrir de l'un d'entre eux, provoquant 1 point de dommage tous les



1d8 Rounds jusqu'à ce qu'il meure ; s'il reste ensuite d'autres victimes encore en vie, il y a 50 % de chance que le ver commence à en dévorer une autre immédiatement, sinon, il continuera à s'acharner sur le cadavre actuel pendant encore 1d4 Tours.

Ver Pourpre

Classe d'Armure :	16
Dés de vie :	11* (+9) à 20* (+13)
Nombre d'attaques :	1 morsure/1 dard
Dommages :	2d8/1d8+poison
Mouvement :	6 m (4m50)
Nb apparaissant :	1d2, extérieur 1d4
Sauve comme :	Guerrier : 6 à 10 (½ Dé de vie)
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
XP :	1 670 – 5 450

Un ver pourpre est un gigantesque monstre vivant sous terre ; on le trouve rarement à la surface. Son corps, à l'âge adulte, mesure 1m50 à 2m40 de diamètre, 18 à 30 m de long, pour un poids estimé de 20 tonnes.

Cette créature dispose d'un dard au bout de sa queue ; s'il blesse une créature, elle doit réussir une Sauvegarde contre les Poisons ou mourir. Noter que la vitesse du ver est inférieure à sa taille, donc s'il attaque à la sortie d'une galerie, il ne sera peut-être pas en mesure d'utiliser son dard avant plusieurs Rounds.

À chaque fois d'un ver pourpre réussi à mordre une proie de la taille d'un homme ou plus petite avec un jet d'attaque naturel de 19 ou 20, il avale cette dernière qui subira alors 3d6 points de dommages par Round dus à la digestion. Un personnage avalé de la sorte ne pourra attaquer efficacement qu'avec de petites armes coupantes ou perçantes comme une dague ou une épée courte.

Vigne Tueuse

Classe d'Armure :	15
Dés de vie :	6
Nombre d'attaques :	1 + spécial
Dommages :	1d8 + spécial
Mouvement :	1m50
Nb apparaissant :	1d4+1
Sauve comme :	Guerrier : 6
Moral :	12
Type de trésor :	U
XP :	500

La vigne tueuse est une plante semi-mobile rencontrée dans les forêts tempérées, qui fabrique son propre engrais de façon assez macabre, en attrapant et écrasant des



animaux dont elle dépose les carcasses près de ses racines. Parcequ'elle est capable de rester complètement immobile, la vigne tueuse peut attaquer par surprise avec un résultat de 1 à 4 sur 1d6. Une touche réussie inflige 1d8 dégâts, et la victime est empêtrée, ce qui lui causera encore 1d8 dommages par la suite.

La victime peut essayer de se libérer en faisant une Sauvegarde contre les Effets Mortels avec son bonus de Force ; c'est une action qui empêche de faire autre chose, notamment attaquer. La plante continuera à écraser sa proie jusqu'à ce que cette dernière ne s'échappe ou bien que l'un des deux ne meure. La vigne tueuse peut se mouvoir, même si elle est très lente, mais le fera généralement pour chasser sa nourriture. Elle ne dispose pas d'organe de vision, mais elle sent ses proies dans un rayon de 9 m par leurs sons et leurs vibrations. Une plante adulte est composée d'un pied principal de 6 m de long. Des ramifications de 1m50 partent de ce pied tous les 15 cm. Des paquets de feuilles poussent sur ces dernières, mais aussi des fruits massés en grappes vers la fin de l'été. Les fruits sont très fermes, ont un goût prononcé mais amer. Le vin produit par ces fruits est particulièrement enivrant.

Une espèce souterraine de la vigne tueuse pousse près des sources d'eaux chaudes, des cratères de volcans, et autres sources de chaleur. Cette espèce possède une tige fine et ramifiée, des feuilles grises veinées d'argent, de brun et de blanc qui donne l'aspect d'un dépôt minéral. Ce type de vigne produit en général suffisamment de déchets organiques pour faire prospérer des colonies de

champignons et de moisissures, qui se masseront tout autour de la plante et contribueront à améliorer son camouflage.

Wyverne

Classe d'Armure :	18
Dés de vie :	7*
Nombre d'attaques :	1 morsure/1 aiguillon ou 2 ergots/1 aiguillon
Dommages :	2d8/1d6 + poison ou 1d10/1d10/1d6 + poison
Mouvement :	9 m (3 m), Vol 24 m (4m50)
Nb apparaissant :	extérieur 1d6, repaire 1d6
Sauve comme :	Guerrier : 7
Moral :	9
Type de trésor :	E
XP :	735

Lointaine cousine du dragon (qui possède quatre pattes), la wyverne ressemble à un énorme lézard volant de 4m50 de long, bipède, doté d'un aiguillon venimeux au bout de sa queue. Cette dernière occupe la moitié de la longueur totale du monstre. Ses ailes ont une envergure de 6 m. Une wyverne pèse environ une tonne.

Ce monstre possède une intelligence animale, mais c'est aussi un prédateur redoutable et un excellent chasseur. Lorsqu'il chasse, il pousse de puissants sifflements, ou parfois un grognement guttural proche du bruit émis par l'alligator géant.

Une wyverne attaquera à peu près tout ce qui n'est pas visiblement plus fort qu'elle. Elle fond depuis les airs sur ses proies, les lacérant avec son ergot et les piquant jusqu'à la mort. Les victimes de cet aiguillon doivent Sauvegarder contre le Poison ou mourir. La wyverne ne peut griffer avec son ergot que lors des attaques aériennes, ou lorsqu'elle atterrit. De plus, si l'attaque est portée avec les deux ergots simultanément, elle peut essayer de soulever sa proie si celle-ci pèse moins de 150 kg, pendant 6 Rounds au plus. Dans ce cas, la wyverne ne pourra pas lui porter d'attaque, mais évidemment, pourra toujours laisser tomber la victime si elle devient trop dangereuse (en donnant des coups par exemple).

Zombie

Classe d'Armure :	12 (voir description)
Dés de vie :	2
Nombre d'attaques :	1 arme
Dommages :	1d8 ou selon l'arme
Mouvement :	6 m
Nb apparaissant :	2d4, extérieur 4d6
Sauve comme :	Guerrier : 2
Moral :	12 (voir description)
Type de trésor :	Aucun
XP :	75

Un zombie est le cadavre **mort-vivant** d'une créature humanoïde. Il est extrêmement lent, mais se déplace en silence, dispose d'une grande force et doit être littéralement mis en pièces pour en venir à bout. Il ne reçoit que la moitié des dommages causés par une arme contondante, et seulement un seul point pour les flèches, carreaux ou les pierres lancées (plus leur bonus magique éventuel). Un zombie n'obtient jamais l'Initiative et agit toujours en dernier dans le Round. Comme tout **mort-vivant**, il peut être Repoussé par les Clercs, et est immunisé aux magies provoquant **sommeil**, **charme** et **immobilisation**. Comme il n'a pas d'intelligence, aucune forme de lecture d'esprit n'a la moindre utilité sur lui.

Un zombie n'échoue jamais à son test de moral, et combattra jusqu'à sa destruction.



Chapitre 7 : Trésors

« L'idée était bonne Darion » lança Morningstar après avoir fait pivoter à moitié le couvercle du sarcophage.
« Tu as simplement agi un peu trop vite. »

« Je crois aussi », répondis-je, un peu stupide. Je regardais l'intérieur du sarcophage ; une épée était posée sur les restes momifiés, pointe vers les pieds, les os des mains agrippant encore la poignée. La lame, dorée, était immaculée, un magnifique rubis incrusté dans la garde brilla sous la lumière de la torche.

Je n'essayai même pas de la toucher, bien que fortement tenté de le faire. « Barthol, dis-moi, cela ne risque rien de s'approcher ? » lui demandai-je. Le Halfelin grimpa en haut de la plate-forme, se pencha au-dessus du sarcophage en scrutant ses moindres recoins.

« Je ne vois pas de piège », finit-il par dire après un examen minutieux. « Crois-tu que ce cadavre va se relever si tu touches son épée ? »

« Il pourrait » répondit Apoqulis, « mais j'en doute. Les squelettes étaient probablement les seuls gardiens de cette tombe. »

Tous les regards étaient tournés vers moi. Hésitant, je tendis la main, et attrapai l'épée par la lame avec mon gant de mailles, évitant soigneusement de toucher le cadavre. Le seigneur, mort depuis bien longtemps, ne semblait pas vouloir lâcher l'arme, mais après quelques efforts il la céda. En faisant tomber les restes de peau desséchée de la garde, je la saisis et brandis la lame en l'air. Je ressentis de l'énergie dans ma main... et me demandai quelle magie pouvait-elle contenir ?

La voix de Barthol me sortit de mes réflexions. « Regardez là ! » fit-il en baissant les yeux. Il venait d'ouvrir un panneau dans la plate-forme... et je vis les pièces d'or et d'argent qui commençaient à se déverser sur le sol. Barthol s'écria, jubilant : « jackpot ! ! »

Rechercher des trésors

Certains personnages partent à l'aventure pour combattre le mal, d'autres pour la gloire ou le pouvoir... mais beaucoup cherchent des trésors, de l'or, des bijoux ou bien des artefacts magiques. Cette section leur donnera de quoi satisfaire leur avidité.

Génération aléatoire de trésors

Les tables suivantes décrivent les différents types de trésors gardés par des monstres, ainsi que ceux laissés à l'abandon, qui peuvent être récupérés dans les différents niveaux des donjons. Pour générer un trésor aléatoirement, chercher son type dans la première colonne et lire les cases de la ligne ; pour chaque pourcentage, jeter 1d100 afin de déterminer si un trésor correspondant à la description de la colonne est présent. Dans l'affirmative, jeter les dés indiqués pour déterminer la quantité présente.

Les tables de génération des gemmes, des bijoux (et objets incrustés), et des artefacts magiques sont présentées après celles des trésors.

Trésors pré-déterminés

Le maître du jeu n'est pas obligé de déterminer les trésors au hasard ; il peut parfaitement les choisir et les placer avant la partie ou bien les prendre dans une table aléatoire créée sur mesure pour une aventure donnée. Les trésors spéciaux sont toujours pré-déterminés ; l'exemple typique est l'objet magique qui sera indispensable aux personnages pour terminer une quête.

Équilibrer les trésors attribués

Il existe beaucoup de situations où générer les trésors au hasard n'est pas la méthode la plus appropriée. Par exemple, un trésor surdimensionné trouvé dans un repaire où très peu de monstres résident n'est pas cohérent, et doit être réduit. C'est au MJ de décider de la quantité de trésors qu'il désire distribuer au cours de sa campagne. Trop d'or (ou d'équivalent en or) risque de rendre la vie trop facile aux joueurs, ce qui est encore plus vrai pour les objets magiques, qu'il faut donner avec parcimonie.

Un Maître de jeu débutant doit garder en tête qu'il est très facile de donner beaucoup de trésors, mais qu'il est aussi très difficile de les reprendre sans provoquer la colère des joueurs... particulièrement si les méthodes employées pour y parvenir sont maladroites. Il est plus avisé de commencer de manière mesurée, et voir plus grand à mesure que l'expérience de jeu grandit.

Types de trésor

Trésors de repaires

Type	Cuivre par 100	Argent par 100	Électrum par 100	Or par 100	Platine par 100	Gemme et joaillerie	Objets magiques
A	50 % 5d6	60 % 5d6	40 % 5d4	70 % 10d6	50 % 1d10	50 % 6d6 50 % 6d6	30 % 3 parmi tous
B	75 % 5d10	50 % 5d6	50 % 5d4	50 % 3d6	-	25 % 1d6 25 % 1d6	10 % 1 arme ou armure
C	60 % 6d6	60 % 5d4	30 % 2d6	-	-	25 % 1d4 25 % 1d4	15 % 1d2 parmi tous
D	30 % 4d6	45 % 6d6	-	90 % 5d8	-	30 % 1d8 30 % 1d8	20 % 1d2 parmi tous + 1 potion
E	30 % 2d8	60 % 6d10	50 % 3d8	50 % 4d10	-	10 % 1d10 10 % 1d10	30 % 1d4 parmi tous + 1 parchemin
F	-	40 % 3d8	50 % 4d8	85 % 6d10	70 % 2d8	20 % 2d12 10 % 1d12	35 % 1d4 parmi tous sauf arme + 1 potion + 1 parchemin
G	-	-	-	90 % 4d6 × 10	75 % 5d8	25 % 3d6 25 % 1d10	50 % 1d4 parmi tous + 1 parchemin
H	75 % 8d10	75 % 6d10 × 10	75 % 3d10 × 10	75 % 5d8 × 10	75 % 9d8	50 % 1d100 50 % 10d4	20 % 1d4 parmi tous + 1 potion + 1 parchemin
I	-	-	-	-	80 % 3d10	50 % 2d6 50 % 2d6	15 % 1 parmi tous
J	45 % 3d8	45 % 1d8	-	-	-	-	-
K	-	90 % 2d10	35 % 1d8	-	-	-	-
L	-	-	-	-	-	50 % 1d4 Aucune	-
M	-	-	-	90 % 4d10	90 % 2d8 × 10	55 % 5d4 45 % 2d6	-
N	-	-	-	-	-	-	40 % 2d4 potions
O	-	-	-	-	-	-	50 % 1d4 parchemins

Trésors personnels

Type	Pièces de cuivre	Pièces d'argent	Pièces d'électrum	Pièces d'or	Pièces de platine	Gemme et joaillerie	Objets magiques
P	3d8	-	-	-	-	-	-
Q	-	3d6	-	-	-	-	-
R	-	-	2d6	-	-	-	-
S	-	-	-	2d4	-	-	-
T	-	-	-	-	1d6	-	-
U	50 % 1d20	50 % 1d20	-	25 % 1d20	-	5 % 1d4 5 % 1d4	2 % 1 parmi tous
V	-	25 % 1d20	25 % 1d20	50 % 1d20	25 % 1d20	10 % 1d4 10 % 1d4	5 % 1 parmi tous

Trésors oubliés

Niveau	Cuivre par 100	Argent par 100	Électrum par 100	Or par 100	Platine par 100	Gemme et joaillerie	Objets magiques
1	75 %1d8	50 %1d6	25 %1d4	7 % 1d4	1 % 1d4	7 % 1d4 3 % 1d4	2 % 1 parmi tous
2	50 %1d10	50 %1d8	25 %1d6	20 %1d6	2 % 1d4	10 %1d6 7 % 1d4	5 % 1 parmi tous
3	30 %2d6	50 %1d10	25 %1d8	50 %1d6	4 % 1d4	15 %1d6 7 % 1d6	8 % 1 parmi tous
4-5	20 %3d6	50 %2d6	25 %1d10	50 %2d6	8 % 1d4	20 %1d8 10 %1d6	12 %1 parmi tous
6-7	15 %4d6	50 %3d6	25 %1d12	70 %2d8	15 %1d4	30 %1d8 15 %1d6	16 %1 parmi tous
8+	10 %5d6	50 %5d6	25 %2d8	75 %4d6	30 %1d4	40 %1d8 30 %1d8	20 %1 parmi tous

Note : les trésors oubliés devraient être rares ; voir le chapitre du Maître de Jeu p162 pour plus de conseils sur la manière de les choisir.

Gemmes et bijoux

Utiliser les tables suivantes pour déterminer le type et la quantité de gemmes présentes dans un butin. Si le nombre généré dans la table principale est relativement petit, jeter un dé pour chaque gemme ; s'il est grand (10 ou plus, au choix du MJ), après chaque lancer pour trouver le type et la quantité, jeter le dé indiqué pour savoir combien de ce type particulier se trouvent dans le butin.

d%	Type	Valeur en pièces d'or	Nombre trouvé
01-20	Ornementale	10	1d10
21-45	Semi-précieuse	50	1d8
46-75	Raffinée	100	1d6
76-95	Précieuse	500	1d4
96-00	Gemme	1000	1d2
-	Joyau	5000	1

La taille et la quantité des gemmes peuvent varier par rapport à ce qui est donné ci-dessus, le MJ peut choisir d'utiliser la table suivante pour ajuster la valeur globale. C'est pourquoi il n'y a pas de résultat de dé qui génère un joyau dans la table précédente, un résultat de 12 dans la table d'ajustement changera une gemme en joyau (car on saute d'une ligne, ce qui augmente la valeur).

2d6	Ajustement des valeurs
2	Valeur inférieure (ligne précédente)
3	1/2
4	3/4
5-9	Valeur normale
10	1.5 fois
11	2 fois
12	Valeur supérieure (ligne suivante)

d%	Type de gemme	d%	Type de gemme
01-10	Chlorastrolite	66-70	Topaze
11-20	Malachite	71-75	Héliotrope
21-28	Aventurine	76-79	Saphir
29-38	Rhodonite	80-89	Diamant
39-45	Améthyste	90-94	Opale
46-54	Fluorite	95-97	Rubis
55-60	Grenat	98-00	Émeraude
61-65	Alexandrite		

La joaillerie standard vaut environ 2d8 × 100 PO, le MJ peut générer un assortiment d'objets de valeur en utilisant la table suivante.

d%	Type	d%	Type
01-06	Bracelet	56-62	Boucles d'Oreilles
07-12	Ceinture	63-65	Flacon
13-14	Bol	66-68	Calice
15-21	Bracelet de Cheville	69-73	Couteau
22-27	Broche	74-77	Coupe-Papier
28-32	Boucle de Ceinturon	78-80	Médailon
33-37	Chaîne	81-82	Médaille
38-40	Ras le Cou	83-89	Collier
41-42	Cercle de Cou	90	Assiette
43-47	Fermoir	91-95	Épingle
48-51	Peigne	96	Sceptre
52	Couronne	97-99	Statuette
53-55	Coupe	00	Tiare

Génération d'objets magiques

Les types d'objets magiques de base que les personnages peuvent trouver sont déterminés par la table suivante :

Toutes	Arme ou armure	Tout sauf arme	Type d'objet
01-25	01-70		Arme
26-35	71-00	01-12	Armure
36-55		13-40	Potion
56-85		41-79	Parchemin
86-90		80-86	Anneau
91-95		87-93	Baguette, Bâton, Sceptre
96-00		94-00	Divers

Armes Magiques

En premier lieu, jeter un d100 pour déterminer le type d'arme :

d%	Type d'arme
01-02	Hache Double
03-09	Hache de Bataille
10-11	Hache à une Main
12-19	Arc Court
20-27	Flèche d'Arc Court
28-31	Arc Long
32-35	Flèche d'Arc Long
36-43	Carreau Léger
44-47	Carreau Lourd
48-59	Dague
60-65	Épée Courte
66-79	Épée Longue
80-81	Cimeterre
82-83	Épée à Deux Mains
84-86	Marteau de Guerre
87-94	Masse
95	Massette
96	Arme d'Hast
97	Fronde
98-00	Lance

Ensuite, évaluer ses attributs magiques. Pour cela, suivre les indications données dans les tables suivantes pour déterminer ses bonus ou malus éventuels, si elle dispose d'un bonus contre des Ennemis Jurés, ou bien si elle confère des Capacités Spéciales ; il est conseillé au MJ de ne pas relancer les dés pour ces dernières, afin d'éviter de créer des objets trop puissants.

Jet de %		Bonus de l'arme
Mêlée	Tir	Bonus
01-40	01-46	+1
41-50	47-58	+2
51-55	59-64	+3
56-57		+4
58		+5
59-75	65-82	+1, +2 vs Ennemi Juré
76-85	83-94	+1, +3 vs Ennemi Juré
86-95		Rejouer + Capacité Spéciale
96-98	95-98	Maudite, -1*
99-00	99-00	Maudite, -2*

* si l'arme est Maudite, ignorer les Capacités Spéciales.

1d6	Ennemi juré
1	Dragon
2	Créature Magique
3	Lycanthrope
4	Régénérant
5	Jeteur de Sort
6	Mort-Vivant

1d20	Capacité spéciale
01-09	Lance le sort Lumière sur Commande
10-11	Charmer
12	Drain d'Énergie
13-16	S'Enflammer sur Commande
17-19	Localisation
20	Souhait

Armures Magiques

Générer le type des armures magiques ainsi que leur bonus sur les tables ci-contre :

d%	Type d'armure	d%	Bonus de l'armure
01-09	Armure de Cuir	01-50	+1
10-28	Cotte de Mailles	51-80	+2
29-43	Armure de Plates	81-90	+2
44-00	Bouclier	91-95	Maudite*
		96-00	Maudite, CA 11**

* si le résultat Maudite est tiré, jeter encore le dé et inverser le bonus résultant (e.g., -1 au lieu de +1).

** Cette armure à une CA de 11 mais apparaît comme étant +1 si elle est analysée.

Potions

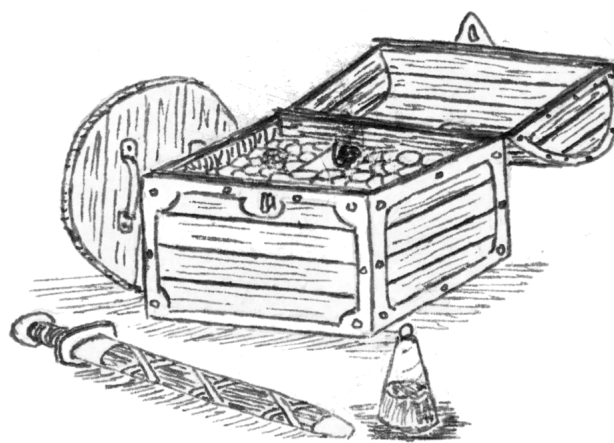
d%	Type	d%	Type	d%	Type
01-03	Clairaudience	26-32	Désillusion	64-68	Héroïsme
04-06	Clairvoyance	33-35	Diminution	69-72	Invisibilité
07-08	Résistance au Froid	36-39	PES	73-76	Invulnérabilité
09-11	Contrôle des Animaux	40-43	Résistance au Feu	77-80	Lévitiation
12-13	Contrôle des Dragons	44-47	Vol	81-84	Longévité
14-16	Contrôle des Géants	48-51	Forme Gazeuse	85-86	Poison
17-19	Contrôle des Humains	52-55	Force de Géant	87-89	Polymorphisme
20-22	Contrôle des Plantes	56-59	Croissance	90-97	Vitesse
23-25	Contrôle des Morts-Vivants	60-63	Soin	98-00	Trouver les Trésors

Parchemins

d%	Type générique
01-03	Parchemin de Sort (1 sort de Clerc)
04-06	Parchemin de Sort (2 sorts de Clerc)
07-08	Parchemin de Sort (3 sorts de Clerc)
09	Parchemin de Sort (4 sorts de Clerc)
10-15	Parchemin de Sort (1 sort de Magicien)
16-20	Parchemin de Sort (2 sorts de Magicien)
21-25	Parchemin de Sort (3 sorts de Magicien)
26-29	Parchemin de Sort (4 sorts de Magicien)
30-32	Parchemin de Sort (5 sorts de Magicien)
33-34	Parchemin de Sort (6 sorts de Magicien)
35	Parchemin de Sort (7 sorts de Magicien)
36-40	Parchemin Maudit
41-46	Protection contre les Élémentaires
47-56	Protection contre les Lycanthropes
57-61	Protection contre la Magie
62-75	Protection contre les Morts-Vivants
76-85	Carte au Trésor de Type A
86-89	Carte au Trésor de Type E
90-92	Carte au Trésor de Type G
93-00	Carte au Trésor indiquant 1d4 Objets Magiques

Anneaux

d%	Type
01-06	Contrôle Animal
07-12	Contrôle
13-19	Contrôle des Plantes
20-30	Désillusion
31-33	Invocation d'un Djinn
34-44	Résistance au Feu
45-57	Invisibilité
58-66	Protection +1
67-70	Protection +2
71	Protection +3
72-73	Régénération
74-75	Réserve de Sort
76-81	Renvoi des Sorts
82-83	Télékinésie
84-90	Marche sur l'Eau
91-97	Faiblesse
98	Souhaits
99-00	Vision aux Rayons X



© 505 2008

Baguettes, bâtons et sceptres

d%	Type
01-08	Sceptre d'Annulation
09-13	Bâton du Serpent
14-17	Bâton de Commandement
18-28	Bâton de Soins
29-30	Bâton de Puissance
31-34	Bâton de Frappe
35	Bâton de Sorcellerie
36-40	Baguette de Froid
41-45	Baguette de Détection d'Ennemis
46-50	Baguette de Peur
51-55	Baguette de Boules de Feu
56-60	Baguette d'Illusion
61-65	Baguette d'Éclairs
66-73	Baguette de Détection de la Magie
74-79	Baguette Paralysante
80-84	Baguette du Polymorphe
85-92	Baguette de Détection des Portes Secrètes
93-00	Baguette de Détection des Pièges

**Objets Magiques divers**

d%	Type
01-04	Amulette de Garde contre la Détection et la Localisation
05-06	Sac du Dévoreur
07-12	Sac de Contenance
13-17	Bottes de Lévitacion
18-22	Bottes de Célérité
23-27	Bottes de 7 Lieues
28	Coupe de Commandement des Élémentaires de l'Eau
29	Brasier de Commandement des Élémentaires de Feu
30-35	Balai Volant
36	Encensoir de Commandement des Élémentaires de l'Air
37-39	Cape de Transposition
40-43	Boule de Cristal
44-45	Boule de Cristal avec Clairaudience
46	Tambour de Panique
47	Bouteille du Génie
48-54	Bottes Elfiques
55-61	Cape Elfique
62-63	Tapis Volant
64-70	Gantelets de Puissance d'Ogre
71-72	Ceinture de Force de Géant
73-78	Heaume de Compréhension des Langages
79	Casque du Télépathe
80	Heaume de Téléportation
81	Corne de Déflagration
82	Corne de Ruine
83-91	Médaille de Perception Extra-Sensorielle
92	Miroir de Capture d'Âme
93-97	Corde d'Escalade
98-99	Scarabée de Protection
00	Pierre de Commandement des Élémentaires de Terre

Description des Objets Magiques

Utiliser des objets magiques

Utiliser un objet magique nécessite de l'activer, même si c'est parfois aussi simple que de passer un anneau au doigt. Certains artefacts, une fois déclenchés, fonctionnent en continu. D'autres s'activent en utilisant leurs fonctions initiales ; par exemple, boire une potion, manier une épée, interposer un bouclier pour bloquer un coup, passer un anneau ou bien mettre une cape.

Activer de tels objets est généralement simple et évident. Toutefois, ça ne signifie pas que le joueur connaisse automatiquement ses possibilités juste en s'en servant. Il doit d'abord savoir (ou au moins deviner) ce qu'il peut en faire, pour pouvoir l'utiliser correctement afin de l'activer, à moins que l'effet ne se déclenche immédiatement, comme boire une potion ou manier une épée.

Si aucune méthode d'activation n'est mentionnée ni dans la description ni par la nature intrinsèque de l'objet, assumer alors qu'il faut un mot de commande adéquat. Ceci signifie que le personnage doit prononcer certaines paroles devant l'objet pour que sa magie se déclenche. Aucune autre connaissance n'est requise. Un mot de commande peut être un mot courant, mais le porteur prend alors le risque d'activer par mégarde sa magie au cours d'une banale conversation. Il est préférable de choisir un mot qui n'ait aucun sens réel, ou le choisir dans une langue très peu usitée, comme un ancien dialecte.

Noter que beaucoup d'objets doivent être tenus en main (ou bien portés sur soi, ou manipulés d'une manière précise) pour activer leur magie ; de fait le risque de déclenchement accidentel est bien moins fréquent.

Apprendre un mot de commande peut être trivial (il est parfois même gravé sur l'objet) ou difficile, ce qui demandera de s'enquérir des services d'un puissant Magicien ou d'un sage, ou de recourir à des moyens plus complexes pour le découvrir.

Seul le personnage qui porte ou tient l'objet peut l'activer, et s'il faut un mot de commande pour y parvenir, il doit pouvoir le prononcer et donc ne pas être bâillonné ou réduit au silence d'une manière ou d'une autre.

Pour un article magique qui peut être porté sur soi tel qu'une armure, un vêtement ou un bijou (comme un anneau), la taille n'est généralement pas un problème. Il s'ajuste souvent automatiquement à son porteur, du plus petit des Halfelins jusqu'au plus grand des Humains. Cet effet est appelé adaptabilité. S'il le souhaite, le MJ peut créer des objets plus « basiques », qui n'ont pas cette capacité.

En règle générale, un seul objet magique du même type peut être porté à un instant donné. Par exemple, un personnage ne peut enfiler qu'un seul type d'armure, un

seul collier ou ne manier qu'un seul bouclier à la fois. Un personnage ne peut mettre qu'un anneau à chaque main. S'il en porte plus qu'il n'est normalement d'usage, les différentes magies interféreront et s'annuleront, rendant les objets inefficaces ; par exemple deux anneaux portés à la même main.

Noter, toutefois, que cette limitation ne peut pas être utilisée pour contrer les malédictions contenues dans certains objets. Par exemple, un anneau maudit porté à une main ne deviendra pas inerte si un anneau magique est mis à cette même main.



Armes Magiques

Les armes magiques peuvent être créées avec une grande variété de pouvoirs, qui apporte généralement une aide à son propriétaire lors d'un combat. Le bonus magique est appliqué à tous les jets d'attaques et de dommages effectués avec l'arme.

Voici la description des différentes capacités :

Les **Armes Maudites** infligent une pénalité aux jets d'attaque du porteur, comme indiqué dans la table des Bonus d'armes (p10). La malédiction empêche le personnage affecté de se débarrasser de l'arme ensorcelée. Il y a deux formes possibles de malédiction : **l'Obsession** et **l'Affliction** (voir dessous). Le MJ doit décider quelle forme s'applique.

Affliction : le personnage découvre que l'arme est maudite dès qu'il s'en sert en combat ; malheureusement, toute tentative de s'en débarrasser échoue, car elle réapparaîtra par magie dans les mains de son propriétaire à chaque fois qu'il tentera de se servir de n'importe quelle autre arme. Dans ce cas, par contre, le sort de **conjuración** s'effectuera sans opposition (aucun jet de Sauvegarde pour résister n'est lancé).

Obsession : peu importe la sévérité des pénalités, le personnage sera persuadé qu'il s'agit de bonus et ne voudra en aucun cas se servir d'une autre arme. Un sort de **conjuración** est le seul moyen de débarrasser le personnage de ce genre d'arme ; mais comme il est tellement convaincu qu'il s'agit de la meilleure arme magique connue, il fera une Sauvegarde Contre les Sorts pour résister à la **conjuración** (il ne voudra pas qu'on lui retire...).

Charmer : ce pouvoir permet au porteur de lancer **charme** une fois par jour, comme un Magicien du 8^{ème} niveau, ceci dès qu'il brandit l'arme, prononce le mot de commande et fixe une créature cible (ce dernier point n'est pas obligatoire pour lancer le sort). La créature ciblée peut faire une Sauvegarde comme précisé dans la description du sort.

Drain d'Énergie : une arme avec ce pouvoir draine un niveau à chaque coup réussi, comme décrit au chapitre sur le Drain d'énergie p58 ; l'arme peut absorber jusqu'à 2d4 niveaux, après quoi elle perd ce pouvoir mais garde toutes ses autres capacités ou bonus.

S'Enflammer sur Commande : sur un mot de commande, l'arme s'enveloppe de flammes. Elles ne blesseront pas le porteur. L'effet perdure jusqu'à ce que le mot de commande soit de nouveau prononcé, ou que l'arme ne tombe au sol ou soit rengainée. Quand elle est enflammée, tous les dommages infligés sont traités comme des dommages de feu, et un bonus de +1 (en supplément des bonus normaux de l'arme) est ajouté aux dégâts lors d'un combat contre des trolls, sylvarbres, et autres créatures vulnérables au feu.

L'arme éclaire et brûle comme une torche, avec les mêmes portées.

Ennemi Juré : ces armes ont été conçues pour combattre un type de créature spécifique, comme celles de la table des Capacités spéciales. Quand elle est utilisée contre ce type, le deuxième bonus listé s'applique en lieu et place du premier ; donc une épée +1/+3 contre les morts-vivants a un bonus de +1 contre un rat géant, mais +3 pour les jets d'attaque et de dommages contre les zombies.

Lancer le Sort Lumière sur Commande : quand le porteur dégaine l'arme et prononce le mot de commande, elle se mettra à briller et éclairera sur un rayon identique au sort **lumière**. Poser l'arme, la rengainer, ou prononcer encore le mot de commande interrompra l'effet. Cette capacité peut être utilisée aussi souvent que voulu.

Localisation : ce pouvoir permet au porteur de lancer le sort **localisation** une fois par jour, comme un Magicien de 8^{ème} niveau.

Souhait : les armes dotées de cette capacité peuvent réaliser 1d4 souhaits. Le MJ doit arbitrer tous les souhaits, un guide est fourni au chapitre du Maître de Jeu p162. Une fois tous les souhaits réalisés, l'arme perd ce pouvoir mais garde toutes ses autres capacités ou bonus.

Armures Magiques

Ce genre d'armure (incluant les boucliers) offre à son porteur une protection améliorée magiquement. En général, elle confère une Classe d'Armure normale pour

ce type d'armure, plus le bonus magique, comme décrit sur la table des Bonus d'armures magiques ; par exemple, une armure de plates +2 octroie une CA de 19.

Les armures maudites sont classées en deux catégories : les armures maudites -1 et les classes d'armure 11. La première réduit la CA de l'armure de 1, par exemple une armure de plate -1 dispose d'une CA de 16. La deuxième à des effets plus contraignants, car peu importe son type de base, sa Classe d'Armure sera toujours de 11.

Les bonus liés à la Dextérité et aux boucliers s'appliquent toujours.

Un personnage ne pourra plus ôter une armure maudite à partir du moment où la malédiction est avérée, à savoir, au premier coup reçu en combat. À partir de ce moment, seule une **conjuración**, ou une magie plus puissante (comme un **souhait**) peut l'annuler. L'armure sera identifiée comme étant de nature magique, comme toute autre armure magique normale ; mais la malédiction ne sera pas détectable autrement qu'en la portant en combat.

Potions

Une potion est un élixir concocté en y adjoignant un effet équivalent à un sortilège, qui affecte uniquement celui qui la boit.

À moins que ce ne soit spécifié différemment, une potion agit pendant 1d6+6 Tours (même si la durée du sort équivalent est plus longue ou plus courte).



Clairaudience : permet d'entendre des sons venant d'endroits éloignés à travers les oreilles d'une créature vivante et capable d'entendre dans ce même endroit, distant d'au maximum 18 m. Sinon ce sort fonctionne comme le sort **clairvoyance**.

Clairvoyance : donne les mêmes effets que le sort de **clairvoyance**.

Contrôle des Animaux : fonctionne comme le sort **charme des animaux**.

Contrôle des Dragons : fonctionne comme le sort **charme des monstres**, mais n'affecte que les dragons.

Contrôle des Géants : fonctionne comme le sort **charme des monstres**, mais n'affecte que les géants

Contrôle des Humains : permet de charmer un humain, semi-humain ou un humanoïde en le fixant du regard. Fonctionne comme le sort **charme**. Si la cible résiste, le buveur peut essayer sur deux autres créatures au plus, avant que l'effet de la potion ne se dissipe.

Contrôle des Morts-Vivants : permet de commander à 3d6 Dés de vie de monstres morts-vivants. Une Sauvegarde Contre les Sorts est autorisée pour résister aux effets. Les morts-vivants dénués d'intellect suivront les ordres à la lettre, les morts-vivants autonomes agiront comme sous l'emprise d'un sort de **charme**.

Contrôle des Plantes : permet de prendre le contrôle d'une ou plusieurs plantes situées dans une zone carrée de 3 m de côté, jusqu'à une portée de 15 m. Les plantes normales s'animent alors et ont un Mouvement de 3 m. Elles obéissent uniquement aux ordres du contrôleur. Si on leur commande d'attaquer, seules les plus grosses plantes pourront réellement causer des dommages ; leur bonus d'attaque est de +0 et elles infligent 1d4 points de dégâts par coup. Les créatures végétales sont autorisées à faire une Sauvegarde Contre les Sorts ; si elles échouent, elles seront capables de comprendre le personnage qui a bu la potion, et se comporteront comme sous l'emprise d'un sort de **charme des monstres**.

Croissance : le personnage ainsi que tout son équipement mis ou porté, devient deux fois plus grand et huit fois plus lourd. Il est considéré comme ayant la force d'un géant de pierre (sans la capacité de lancer des rochers toutefois), et gagne +5 sur ses jets d'attaque et de dommages.

Désillusion : cette potion maudite, si elle est analysée ou identifiée, aura tous les aspects d'une autre potion (autre qu'un poison). Un personnage qui la consomme sera brièvement persuadé qu'il bénéficie des effets de « l'autre » potion, mais la supercherie sera vite révélée...

Diminution : cette potion réduit par dix la taille du personnage qui la boit (un personnage de 1m20 fera 12 cm) ainsi que tout l'équipement mis ou porté sur lui. Son poids sera également réduit, multiplier par 6 puis diviser par 10 pour obtenir directement son nouveau poids en grammes ; par exemple un guerrier tout équipé faisant environ 100 kg pèsera 60 g. La créature affectée ne peut pas attaquer efficacement d'autres créatures plus grosses qu'un chat domestique, mais pourrait se faufiler sous les portes ou par des fissures et obtient 90 % de chance de se déplacer sans être détectée (au bruit et à la vue).

Forme Gazeuse : celui qui boit cette potion ainsi que tout son équipement revêt une forme intangible, brumeuse et translucide. Il devient immunisé à toutes les armes non-magiques, et dispose d'une Classe d'Armure de 22 contre les armes magiques. Par contre, il ne peut ni attaquer ni jeter de sort sous cette forme, et perd tous ses pouvoirs surnaturels. Une créature gazeuse peut voler à une vitesse de 3 m, et passer à travers de petits trous ou d'étroites ouvertures, même des fissures, aussi longtemps que la potion fait effet. Elle est cependant soumise à l'impact du vent, et ne peut pas rentrer dans l'eau ni dans un autre liquide. Aucun objet ne peut être manipulé sous cette forme, même ceux qui ont été transformés avec le

personnage. Ce dernier ne peut pas reprendre sa forme matérielle à volonté, et doit attendre que l'effet de la potion se dissipe ; néanmoins, la potion peut être bue en trois fois, la durée de chaque portion est en ce cas de 1d4+1 Tours.

Force de Géant : permet d'acquérir temporairement la force d'un géant. Le personnage gagne +5 aux jets d'attaque et aux jets de dommages en mêlée ou à distance. Il est aussi capable de lancer de grosses pierres exactement comme un géant de pierre le ferait.

Héroïsme : cette potion améliore les talents martiaux du personnage, en fonction de sa Classe et de son niveau, comme indiqué dans la table suivante :

Classe	Guerrier				Autre
Niveau	1-3	4-5	6-7	8+	tous
DV	+3	+2	+1	-	-
Attaque	+2	+2	+1	+1	+1

La ligne DV indique le nombre de Dés de vie que gagne temporairement le personnage, alors que la ligne Attaque indique le bonus temporaire aux jets d'attaque. Les dommages infligés au personnage alors que la potion fait effet sont d'abord déduits des Points de vie gagnés par cette dernière ; ils seront simplement annulés lorsque la potion expirera.

Invisibilité : le personnage est invisible (comme le sort du même nom). La potion peut être bue en trois fois, la durée de chaque portion sera de 1d4+1 Tours.

Invulnérabilité : cette potion donne un bonus de +2 à la Classe d'Armure.

Lévitiation : confère les capacités du sort **lévitation**.

Longévité : le personnage rajeunit de 1d10 années.

PES (Perception Extra Sensorielle) : donne les mêmes effets que le sort éponyme.

Poison : ce n'est pas une potion mais un piège, et le personnage doit faire une Sauvegarde contre le Poison ou mourir, même s'il n'a bu qu'une seule gorgée.

Polymorphisme : confère les capacités du sort éponyme.

Résistance au Feu : donne les mêmes effets que le sort **résistance au feu**.

Résistance au Froid : donne le même effet que le sort **résistance au froid**.

Soin : boire cette potion soigne le personnage, qui regagne 1d6+1 Points de vie (comme le sort **soins légers**).

Trouver des Trésors : celui qui boit cette potion connaît immédiatement la direction et la distance approximative du trésor le plus important situé dans un rayon de 90 m à la ronde. Cette potion détecte spécifiquement le platine, l'or, l'électrum, l'argent et le cuivre ; pas les pierres précieuses ni les objets magiques.

Vitesse : produit les mêmes effets que le sort **hâte**.

Vol : donne les mêmes effets que le sort **vol**.

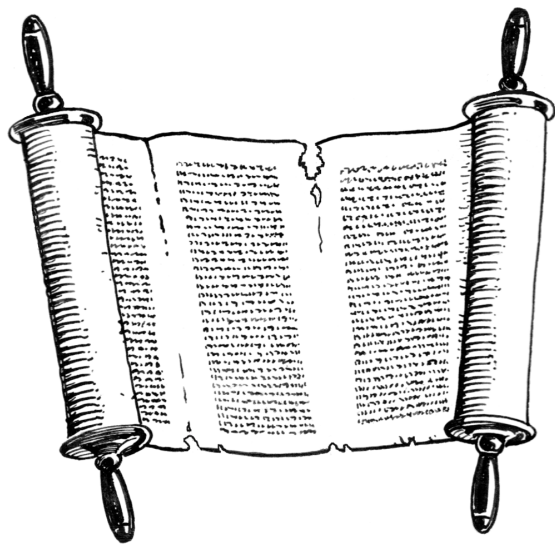
Parchemins

La plupart des parchemins contiennent une sorte de magie qui s'active lorsqu'on le lit, et qui n'est utilisable qu'une seule fois ; les caractères se consomment à mesure qu'ils sont déchiffrés.

Les **Parchemins de Sorts** renferment la magie d'un ou plusieurs sorts de Clerc ou de Magicien (jamais les deux à la fois sur le même support). Seul un Clerc peut déclencher un parchemin de magie Cléricale, et un Magicien un parchemin de Magicien. Chaque sort n'est utilisable qu'une seule fois, ce qui n'empêche pas d'avoir plusieurs occurrences du même sort sur le même parchemin. Utiliser la table ci-dessous pour déterminer le niveau de chaque sort présent sur le parchemin.

Parchemin de Sort : table des niveaux des sorts

d%	Niveau des sorts
01-30	1 ^{er}
31-55	2 ^{ème}
56-75	3 ^{ème}
76-88	4 ^{ème}
89-97	5 ^{ème}
98-00	6 ^{ème}



Un Magicien doit lancer une **lecture de la magie** sur chaque **parchemin de sort** avant de pouvoir l'utiliser, cette action est nécessaire une seule fois sur ce parchemin et son effet dure indéfiniment. Si un Magicien essaie de lancer un sort écrit sur un parchemin mais qu'il ne le connaît pas, il y a 10 % de chance qu'il échoue. De plus, si le niveau du sort est plus élevé que le niveau autorisé normalement au Magicien, ajouter 10 % de probabilité d'échec par différence de niveau.

Par exemple, Aura, un Magicien de 3^{ème} niveau active un parchemin contenant le sort **polymorphisme** (du 4^{ème} niveau). Aura est capable au mieux de lancer des sorts de niveau 2. La probabilité d'échec du sort est donc 10 % (Aura ne connaît pas le sortilège) plus 20 % (2^{ème} niveau max contre sort du 4^{ème}) pour un total de 30 %.

Les parchemins de Clercs sont écrits en langage Commun (mais leur magie vient des prières), donc un Clerc aura juste besoin de connaître ce langage pour utiliser les sorts écrits. Les Clercs subissent les mêmes probabilités d'échec que les Magiciens, à part les 10 % pour ne pas connaître le sort, qui ne s'appliquent pas pour eux.

Un **Parchemin Maudit** inflige une malédiction à quiconque le lit, ou même en y jetant un simple coup d'œil sans le lire en entier. Le MJ est libre de demander ou pas un jet de Sauvegarde (bien qu'une Sauvegarde Contre les Sorts soit presque toujours autorisée). Le MJ est encouragé à faire preuve de créativité lorsqu'il crée des Malédictions ; le sort **maudire** (l'inverse de **conjuración**) peut servir de source d'inspiration, mais les parchemins maudits peuvent donner des effets bien plus originaux ou puissants.

Les **Parchemins de Protection** peuvent être utilisés par un personnage de n'importe quelle classe, tant qu'il en comprend effectivement le texte (voir les notes concernant les langages dans la section des Personnages p4). Une fois déclenché, ce type de parchemin crée un cercle de protection de 3 m autour du personnage, empêchant les créatures bannies d'y pénétrer. Le cercle se déplace avec lui. Toutes les créatures autres que celles repoussées par le parchemin peuvent entrer, incluant bien sûr les alliés du personnage ayant activé l'effet. Ces derniers seront également protégés s'ils restent intégralement à l'intérieur du cercle. Si un individu protégé attaque en mêlée n'importe quelle créature bannie du cercle, ce dernier est brisé et ces créatures peuvent entrer et attaquer librement. Un **Parchemin de Protection** normal dure pendant 2 Tours après avoir été lu.

Les **Parchemins de Protection contre la Magie** sont spéciaux, car ils protègent contre des sortilèges et les objets magiques plutôt que contre des créatures. Ils créent un cercle de protection de 3 m de rayon, qu'aucun effet magique ne peut franchir, depuis aucun endroit, pendant 1d4 Tours. Comme tout parchemin de protection, le cercle suit celui qui en a déclenché les effets.

Les **Cartes au Trésor** n'ont généralement pas de propriété magique. À charge du MJ de les dessiner au moment opportun, avant ou pendant la partie, quand les personnages sont en mesure de s'en servir. Le trésor indiqué sur la carte est bien souvent gardé par quelque assortiment de monstres sélectionnés par le MJ, s'il le souhaite.

Anneaux

Un anneau est un cercle de métal porté au doigt (pas plus d'un anneau ne peut être porté par main) possédant un pouvoir équivalent à un sort, mais qui a souvent un effet continu sur son porteur.

Contrôle : le porteur de cet anneau peut lancer le sort **charme** sur toute cible qu'il peut voir située à moins de 18 m. Il peut s'en servir une fois par Round, à volonté, mais il ne peut toutefois pas contrôler plus de 6 Dés de vie de créatures à la fois. Cependant, le porteur peut décider d'arrêter son emprise sur une ou plusieurs victimes afin de libérer des Dés de vie et en cibler d'autres.

Contrôle Animal : le porteur de cet anneau peut envoûter jusqu'à 6 Dés de vie d'animaux. Cela fonctionne à peu près comme le sort **charme des animaux**, n'affectant que les animaux (incluant les animaux géants, mais pas les créatures fantastiques, ni ceux qui sont plus intelligents qu'un chat ou un chien). Le porteur peut activer ce pouvoir à volonté, et cibler un animal qu'il peut voir et situé à moins de 18 m. Le porteur décide de mettre fin au contrôle d'un ou plusieurs animaux quand il le désire, afin par exemple de « libérer » suffisamment de Dés de vie pour choisir de nouvelles cibles.

Contrôle des Plantes : le porteur de cet anneau est capable de créer un effet équivalent à une **potion de contrôle des plantes** à volonté, affectant les plantes ou les créatures végétales qu'il peut voir dans les 18 m. Les effets perdurent tant que le porteur est à moins de 18 m de sa cible. Une Sauvegarde est autorisée, comme pour la potion.

Désillusion : cet anneau est pris pour un autre anneau (jeter un dé sur la table des anneaux pour déterminer lequel). Celui qui le porte sera persuadé qu'il fonctionne comme prévu, et il se comportera comme tel (un personnage pensant porter un anneau d'invisibilité sera persuadé d'être invisible). À la différence de la potion du même nom, l'effet de l'anneau ne se dissipe pas aux premiers dommages reçus, le seul moyen pour personnage pour se débarrasser de cet anneau est le sort **conjuración**.

Faiblesse : celui qui met cet anneau devient maudit ; sa caractéristique de Force descend immédiatement à 3. Cet anneau ne peut être retiré que par une **conjuración**.

Invisibilité : en activant ce simple anneau d'argent, le porteur bénéficie d'invisibilité, comme le sort éponyme. Si l'effet d'invisibilité est dissipé (de la même manière que pour le sort), l'anneau ne pourra pas être réactivé avant un Tour entier. Sinon l'effet dure 24 heures.

Invocation d'un Djinn : cet anneau ouvre un passage vers le Plan élémentaire des Airs pour invoquer un djinn. Quand on frotte l'anneau pour activer cet effet, le djinn apparaît le Round suivant. Il obéira et servira le porteur de l'anneau, mais jamais plus d'une heure par jour. Si jamais il est tué, l'anneau devient inutile et perd toute magie.

Marche sur l'Eau : cet anneau permet au porteur de marcher sur n'importe quel liquide comme s'il était sur de la terre ferme. Boue, huile, neige, sable mouvant, rivière, glace et même la lave peuvent être traversés facilement, car le personnage marche à 4 ou 5 cm au-dessus de la surface. La lave en fusion provoquera tout de même des dommages dus à la chaleur, le personnage étant très proche. Le porteur marche, court, et agit comme s'il était sur un sol normal.

Protection : cet anneau confère une protection magique prenant la forme d'un bonus à la Classe d'Armure du porteur, variant de +1 à +3 comme indiqué par la table. Ce bonus s'applique aussi à d'éventuels jets de Sauvegarde.

Régénération : cet anneau confère à son porteur le même pouvoir de régénération que celui d'un troll (voir son profil), mais aussi ses faiblesses tels que les dégâts dus au feu et aux acides. Toutefois, seuls les dommages qui sont reçus lorsque l'anneau est porté sont régénérés.

Renvoi des Sorts : cet anneau peut renvoyer les sorts qui sont dirigés vers son porteur, à part les sorts à zone d'effet, vers celui qui vient de les lancer. Donc une **immobilisation** peut être renvoyée mais pas une **boule de feu**. L'anneau peut renvoyer 2d6 sorts avant d'être inutilisable.

Réserve de Sort : un anneau de réserve de sorts permet à un Magicien d'y stocker un certain nombre de sorts. Par la suite, son porteur pourra lancer ces sorts comme le ferait un Magicien de niveau égal au niveau minimum requis pour lancer ces mêmes sorts (par exemple, un sort **invocation d'élémentaire** est un sort de niveau 5. Considérer donc qu'il est jeté par un Magicien de niveau 5). Toutes les classes de personnage peuvent utiliser cet anneau, mais il ne peut être rechargé que par un Magicien capable de lancer les sorts mis en réserve. La table ci-dessous indique combien et quels niveaux de sort l'anneau est capable de stocker. Cet anneau doit être rechargé avec les mêmes sortilèges avec lesquels il a été forgé ; donc un anneau contenant initialement deux sorts, **boule de feu** et **vol**, ne peut être rechargé qu'avec ces deux sorts. L'anneau transmet magiquement à son porteur

les noms de ces sorts. Un anneau de ce type trouvé dans un butin peut être complètement chargé, vide, ou partiellement chargé, à la discrétion du MJ.

d%	nombre de sorts	d%	Niveau du sort
01-24	1	01-30	1 ^{er}
25-48	2	31-55	2 ^{ème}
49-67	3	56-75	3 ^{ème}
68-81	4	76-85	4 ^{ème}
82-91	5	86-97	5 ^{ème}
92-96	6	98-00	6 ^{ème}
97-00	7		

Résistance au Feu : le porteur reçoit une protection identique au sort **résistance au feu**, mais fonctionne en continu.

Souhaits : cet anneau contient le pouvoir d'accorder 1d4 souhaits à son porteur. Le MJ doit arbitrer chacun d'eux, certains conseils sont donnés au chapitre du Maître de jeu p162.

Télékinésie : le porteur de cet anneau peut utiliser un pouvoir identique au sort **télékinésie**, comme s'il était lancé par un Magicien de 12^{ème} niveau. Il est utilisable autant de fois que voulu, à condition que son porteur se concentre sur sa cible.

Vision aux Rayons X : sur commande, cet anneau octroie la capacité de voir à travers la matière solide. La portée de vue est de 6 m, le personnage voit comme sous une lumière normale même s'il n'y a pas d'éclairage. La Vision aux rayons X pénètre à travers 30 cm de pierre, 3 cm de métal, et jusqu'à 1 m de bois ou de terre. Des matériaux plus épais ainsi qu'une fine couche de plomb ou d'or bloquent la Vision. L'anneau peut être utilisé trois fois par jour, et chaque utilisation dure au plus un Tour (ou moins si le porteur relâche sa concentration).

Baguettes, bâtons et sceptres

Une baguette ressemble à un bout de bois d'une longueur de 30 à 50 cm, doté du pouvoir de jeter un sort spécifique ou l'équivalent d'un sort standard. Une baguette nouvellement fabriquée dispose de 20 charges, et chaque utilisation consomme une charge disponible ; une baguette que l'on trouve dans un trésor dispose encore de 2d10 charges.

Une baguette capable de jeter un effet de sort le fera comme un Magicien de niveau 6, ou bien du niveau le plus petit capable de le jeter (prendre le plus grand niveau des deux : par exemple, un Magicien ne sait jeter des sorts de niveau 4 qu'à partir du niveau 10, retenir 10 dans ce cas et non 6), à moins que ce ne soit clairement explicité.

Généralement, seuls les Magiciens peuvent utiliser les baguettes. Les jets de Sauvegarde sont effectués normalement, mais sur la colonne des Baguettes au lieu de celle des Sorts.

Un bâton possède un certain nombre d'effets de sort, souvent liés entre eux. Il dispose de 30 charges à sa fabrication, et chaque utilisation diminue ce nombre de un. Il restera 3d10 charges dans un bâton trouvé avec un butin. Un bâton lancera des sorts comme le ferait un Magicien de niveau 8, ou bien le niveau minimum requis pour ce sort (prendre le plus grand des deux), à moins que ce ne soit clairement explicité. Sauf exception, seuls les Magiciens peuvent utiliser des bâtons. Les jets de Sauvegardes contre un bâton sont effectués sur la colonne des Sorts.

Un sceptre dispose d'un pouvoir spécifique différent des sorts connus. Un sceptre est normalement utilisable par n'importe quelle classe de personnage.

Voici leur description :

Baguette de Boules de Feu : cette baguette génère une **boule de feu**, exactement comme le sort, faisant 6d6 dommages.

Baguette de Détection d'Ennemi : cette baguette rend luminescent tous les ennemis de son possesseur présents dans les 18 m, pendant un Round. Une brillance blanc-verdâtre les entourent, même s'ils sont invisibles ou camouflés, mais les ennemis hors de vue (comme derrière un mur) passeront peut-être inaperçus. Un « ennemi » pouvant être n'importe quelle créature qui pense ou vise à blesser le porteur ; de plus, les morts-vivants et les créations artificielles (comme un golem) à portée brilleront de cette manière peu importe leurs intentions ou pensées (ou leur absence, dans ce cas précis).

Baguette de Détection de la Magie : cette baguette octroie un pouvoir équivalent au sort **détecter la magie**.

Baguette de Détection des Pièges : cette baguette donne un pouvoir similaire au sort **trouver les pièges**.

Baguette de Détection des Portes Secrètes : cette baguette donne un pouvoir similaire au sort **trouver les pièges**, mais révèle les portes secrètes plutôt que les pièges.

Baguette d'Éclairs : Cette baguette génère des **éclairs** comme le sort éponyme, faisant 6d6 dommages.

Baguette de Froid : cette baguette génère un cône de déflagration de froid infligeant 6d8 dommages (Sauvegarde contre les Baguettes Magiques pour les réduire par deux). Le cône prend source au bout de la baguette et sa base, de 9 m de large, est à 12 m de portée.

Baguette d'Illusion : Cette baguette permet au porteur de créer des illusions identiques au sort **force fantomatique**.

Baguette Paralysante : cette baguette recrée l'effet du sort **immobilisation**.

Baguette de Peur : Cette baguette génère un effet identique au sort **panique** (l'opposé de **courage**).

Baguette du Polymorphe : cette baguette est utilisée pour lancer soit **polymorphisme** soit **métamorphoser**.

Bâton de Commandement : ce bâton peut jeter les sorts de **charme** et **charme des monstres**, et peut aussi donner un pouvoir équivalent à une **Potion de Contrôle des Plantes**. Chaque utilisation consomme une charge.

Bâton de Frappe : ce bâton n'a pas de bonus d'attaque, mais est considéré comme une arme +1 contre les monstres qu'il touche (toutes les classes de personnages peuvent l'utiliser dans ce mode de fonctionnement). Son pouvoir principal n'est exploitable que par un Clerc : en prononçant un mot de commande, il provoque un effet similaire au sort **frapper**. La dépense d'une charge ajoute 1d6 dégâts à son prochain coup ; en dépenser 2 ajoute 2d6 ; en dépenser 3 ajoute 3d6. Si l'arme ne fait pas de dommage après que le mot de commande soit prononcé, l'effet disparaît après un Tour.

Bâton de Puissance : c'est un très puissant objet magique ayant des capacités offensives et défensives. Le bâton en lui-même est droit et lisse, surmonté d'une gemme brillante enchâssée en son sommet. Il dispose des pouvoirs suivants, au coût d'une charge pour chaque utilisation :

- **éclairs** (6d6 dégâts)
- **boule de feu** (6d6 dégâts)
- **cône de froid** (comme la **baguette de froid**, pour 6d6 dégâts)
- **lumière continue**
- **télékinésie** (comme l'anneau, d'une durée maximum de 1d6 Tours)

Il est également considéré comme un bâton de marche +2, et peut servir exactement comme un **bâton de frappe**. Un **bâton de puissance** peut porter un ultime coup dévastateur, qui implique que son propriétaire doive le briser pour cela : toutes les charges du bâton sont instantanément relâchées dans un rayon de 9 m, causant 1d6 dommages par charge restante (une Sauvegarde Contre les Sorts réussie divise par deux les dommages). Toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet sont touchées, porteur inclus.

Après que toutes les charges soient vidées, le bâton reste un bâton de marche +2, mais ne pourra plus provoquer de coup dévastateur.

Bâton du Serpent : cet objet est considéré comme un bâton de marche +1. Quand un Clerc s'en sert, il peut commander au sceptre de se transformer en serpent constricteur (à la place d'infliger des dommages) sur une attaque réussie. Le serpent s'enroulera autour de la cible, qui doit être de taille humaine au plus, et la retiendra fermement pendant 1d4 Tours, à moins qu'elle ne réussisse une Sauvegarde Contre les Sorts. Le serpent ne dispose pas d'autre attaque, et ne causera pas non plus de dégât. Le serpent peut être rappelé à tout moment, auquel cas il revient dans les mains du Clerc et reprend sa forme de bâton. Il revient également de la même manière quand la durée de transformation expire, ou si le jet de Sauvegarde de la cible est réussi. Le serpent a une Classe d'Armure de 15, un Mouvement de 6 m par Round et 20 Points de vie ; les dommages éventuels qu'il a reçus sont complètement soignés quand il reprend sa forme de bâton ; s'il est tué, la magie est détruite et il se transforme alors en bâton brisé.

Ce bâton peut servir plusieurs fois par jour, ne dispose pas de charge et n'en consomme pas non plus.

Bâton de Soins : ce bâton, utilisable uniquement par un Clerc, a la capacité de soigner 1d6+1 points de dommages par charge dépensée, comme le sort **soins légers**. Alternativement, en dépensant deux charges, le bâton peut lancer **soin des maladies**.

Bâton de Sorcellerie : ce bâton est équivalent au **bâton de puissance**, ci-dessus, et possède les sorts suivants en plus : **invisibilité**, **passe-muraille**, **toile**, et **invocation d'élémentaire** (comme le sort du même nom, mais invoque les élémentaires comme décrit au chapitre Monstres p62). Ces pouvoirs consomment une charge à chaque activation.

Sceptre d'Annulation : très redouté, c'est le fléau des objets magiques, car son toucher les vide de toutes leurs propriétés magiques, et seul un **souhait** permet d'inverser l'effet. Si une créature porte l'objet ciblé, un jet d'attaque est nécessaire pour réussir à le toucher. Après avoir drainé un objet de cette manière, le sceptre devient inerte et ne peut plus servir de nouveau.

Objets magiques divers

Amulette de Garde contre la Détection et la Localisation : Le porteur de cet artefact est immunisé à toutes les formes de détection magique (incluant les **boules de cristal**, la **clairvoyance**, la **clairaudience**, et tout autre moyen de localisation ou d'espionnage à distance) ainsi que toutes les possibilités de lire l'esprit (comme le sort **PES**). Les autres personnages situés à moins de 9 m du porteur sont aussi immunisés contre la localisation, mais pas contre la lecture de l'esprit.

Balai Volant : ce balai est capable de voler dans les airs pendant 9 heures au plus par jour (de façon discontinue si besoin). Il peut porter 100 kg tout en volant à une vitesse de 12 m par Round, ou porter jusqu'à 200 kg à une vitesse de 9 m. De plus, il peut voler seul vers n'importe quelle destination demandée par son propriétaire du moment que ce dernier a une idée précise de son endroit et de sa description. Le balai peut revenir vers son propriétaire depuis une distance de 300 m quand les mots de commandes requis sont prononcés.

Bottes de Célérité : en frappant ses talons l'un contre l'autre, le porteur de ces bottes active un effet équivalent au sort **hâte** pendant 10 Rounds au plus, par jour. Ce temps n'est pas nécessairement consommé en une fois, l'effet peut être arrêté et redémarré à volonté (tant que la durée d'utilisation totale n'est pas dépassée).

Bottes Elfiques : le porteur de ses bottes est capable de se mouvoir silencieusement dans virtuellement n'importe quel environnement. Cela se traduit par une probabilité de 90 % de réussir un **Déplacement silencieux** (voir la capacité de Voleur du même nom).

Bottes de Lévitiation : sur ordre, ces bottes permettent à leur porteur de léviter comme le sort.

Bottes de 7 Lieues : ces bottes augmentent la vitesse de déplacement terrestre du porteur de 3 m supplémentaires par Round. En plus de cette capacité, il peut également réaliser de grands sauts, d'une hauteur de 3 m et sur une longueur de 9 m, au plus.

Boule de Cristal : cette boule d'environ 15 cm de diamètre est l'artefact de divination le plus couramment rencontré. Elle ne peut être utilisée que par des Magiciens, leur permettant de voir à distance depuis virtuellement n'importe quel endroit. Une telle boule ne peut servir que trois fois par jour, pendant un Tour pour chaque utilisation.

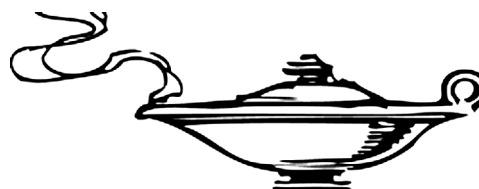
Les chances de succès sont indiquées ci-dessous, une probabilité supérieure ou égale à 100 ne requiert pas de lancer les dés.

Connaissance et connexion	Chances
Vaguement connu (entendu parler de)	25 %
Un peu connu (vu brièvement)	55 %
Bien connu (familier)	95 %
Le Magicien dispose d'un objet personnel ou d'un vêtement de sa cible	+25 %
Le Magicien dispose d'un morceau du corps, boucle de cheveux, rognure d'ongle, etc. de sa cible	+50 %

L'utilisateur de la Boule de cristal est le seul à voir les images. Aucun son n'est audible. Les sorts **détecter la magie**, **détection du mal**, et **PES** ont 3 % de chance par niveau de lanceur de sort de fonctionner correctement s'ils sont utilisés à travers une Boule de Cristal.

Boule de Cristal avec Clairaudience : cet objet fonctionne exactement comme une boule standard, ci-dessus, mais elle permet aussi d'entendre les sons provenant de l'endroit visualisé, comme si l'utilisateur se trouvait sur place.

Bouteille du Génie : cet objet est généralement fabriqué en cuivre ou en bronze, avec un bouchon en plomb gravé de sceaux divers ; ou bien il peut prendre la forme d'une lampe en cuivre.



On peut parfois observer une fine volute de fumée s'en échapper. La bouteille ne peut être ouverte qu'une fois par jour : l'эфrit qui y est emprisonné en sort instantanément. Il y a 10 % de chance (01-10 sur 1d100) que le génie soit fou et attaque immédiatement son libérateur. Il y a aussi 10 % de chance (91-100 sur le même d100 que précédemment) qu'il exauce 3 vœux à son libérateur. Dans les deux cas, il disparaîtra ensuite pour toujours. Dans les 80 % de chances restantes, il servira loyalement le personnage pendant une heure par jour au plus, et ceci pendant 101 jours (ou jusqu'à la mort du génie), faisant ce qu'il lui est demandé de faire. Après cette durée de service, l'эфrit est libéré de ses obligations et peut retourner vers son plan extra-dimensionnel d'origine.

Jeter le dé lorsque la bouteille est ouverte la première fois (le MJ peut aussi choisir le type de génie qui l'habite s'il le souhaite).

Brasier de Commandement des Élémentaires de Feu : cet artefact ressemble à un brûlot similaire à celui employé pour brûler du charbon. Quand on y allume un feu et que l'on prononce certains mots, un élémentaire du feu apparaît et suivra les ordres de l'invocateur (voir la description des élémentaires au chapitre des monstres). Prononcer les mots d'invocation demande un Round complet.

Un seul élémentaire peut être invoqué par jour.

Cape de Diffraction : à première vue il s'agit d'une cape normale. Lorsqu'un personnage la porte, sa magie distord et courbe la lumière, ce qui le fait apparaître aux yeux des autres à un emplacement différent de sa position réelle. Le décalage, constant, est d'environ 90 cm. Une créature

attaquant le personnage pour la première fois en mêlée où à distance le ratera, les tentatives suivantes se feront avec un malus de -2. Ce malus ne se cumule pas avec la pénalité pour attaquer en aveugle.

Cape Elfique : cette cape d'apparence tout à fait normale est faite d'un tissu gris moyen. Toutefois, une fois mise avec sa capuche rabattue sur la tête, le porteur devient pratiquement invisible et possède 80 % de chance de passer inaperçu lorsqu'il se déplace ainsi. S'il est détecté par un observateur, ce dernier peut l'attaquer sans malus particulier.

Casque du Télépathe : celui qui met ce casque est capable de lire les pensées superficielles d'une créature ciblée située à moins de 27 m, comme s'il usait du sort **PES**. De plus, il est capable d'envoyer un message télépathique à cette même cible (autorisant une communication à double sens). Ce casque peut être utilisé jusqu'à 3 fois par jour.

Ceinture de Force de Géant : donne au porteur la force d'un géant. Tant qu'il la porte, elle lui octroie un bonus de Force de +5 (ce qui remplace son bonus actuel) ; il peut également lancer de grosses pierres comme le ferait un géant.

Corde d'Escalade : cette corde de 15 m n'est pas plus épaisse qu'une baguette, mais est suffisamment solide pour supporter une charge de 1,5 tonnes. Sur un commandement, elle se tendra devant, en haut, en bas, ou vers toute autre direction à raison de 3 m par Round, s'attachant d'elle-même solidement si son propriétaire le souhaite. Elle peut se détacher et se détendre de la même manière. La corde doit toutefois pouvoir s'arrimer à un ancrage suffisamment solide pour pouvoir supporter tout poids supplémentaire autre que le sien. Un des bouts de la corde doit être tenu par l'utilisateur quand sa magie est invoquée.

Corne de Déflagration : cette corne ressemble à un cor de chasse, et un personnage peut en jouer normalement. Mais si un mot de commande est prononcé avant de jouer, elle inflige 2d6 points de dommages aux créatures se trouvant dans un cône de 12 m de longueur et 12 m de base (au plus loin) ; elles deviennent également sourdes pendant 2d6 Rounds. Ces créatures peuvent faire une Sauvegarde contre les Effets Mortels, une réussite divisera par deux les dégâts et évitera la surdité. Les créatures cristallines reçoivent le double de dommages. Les créatures non vivantes sont généralement immunisées à la surdité, mais elles recevront néanmoins les dommages décrits.

Si une corne de déflagration est utilisée pour ses propriétés magiques plus d'une fois par jour, il y a une probabilité (cumulative) de 10 % qu'elle explose à chaque utilisation supplémentaire, en infligeant 3d6 points de dommages à son utilisateur.

On peut aussi se servir de la corne pour endommager ou détruire des bâtiments, des fortifications, etc. Doubler les dégâts listés ci-dessus lorsqu'elle est dirigée vers des structures. Les règles sur les Bastions (p182) dans la section du MJ donnent plus de détails sur ce genre d'attaque.

Corne de Ruine : quand un personnage en joue, cette corne va créer des squelettes ou des zombies animés tout comme avec le sort **animer les morts**. Jusqu'à 3d6 DV de monstres morts-vivants apparaissent et restent dans les 18 m autour du personnage. Au cas où il resterait sur la zone d'effet des restes de chair ainsi que des ossements, la corne appellera en priorité des squelettes avant des zombies. Si l'utilisateur est un Magicien ou un Clerc, les morts-vivants seront sous son contrôle tant qu'il détiendra la corne. Si c'est un Guerrier ou un Voleur, alors ces créatures ne seront pas contrôlées. Si elles ne le sont pas, elles attaqueront les créatures vivantes les plus proches.

La corne peut être utilisée une fois par jour, mais seulement 18 DV de créatures qu'elle a animées peuvent coexister au même instant.

Coupe de Commandement des Élémentaires de l'Eau : cet artefact est une grande coupe plutôt fragile façonnée dans des pierres semi-précieuses, à dominance bleue et verte. Son diamètre est d'environ 30 cm, sa hauteur est de moitié, soit 15 cm. Quand elle est remplie d'eau fraîche, et que l'on prononce certains mots, un élémentaire de l'eau apparaît et suivra les ordres de l'invocateur (voir la description des élémentaires au chapitre des monstres). Prononcer les mots d'invocation demande un Round complet.

Un seul élémentaire peut être invoqué par jour.

Encensoir de Commandement des Élémentaires de l'Air :

Ressemblant à un ceux utilisés pour les cultes, cet encensoir doré fait une quinzaine de centimètres de large et trois de haut. Quand il est préparé avec de l'encens, allumé, et que l'on prononce certains mots, un élémentaire de l'air apparaît et suivra les ordres de l'invocateur (voir la description des élémentaires au chapitre des monstres). Les mots d'invocation demandent un Round complet pour être prononcés.

Un seul élémentaire peut être invoqué par jour.

Gantelets de Puissance d'Ogre : ces gants sont faits de cuir solide parsemé de clous sur le dessus de la main et des doigts. Ils donnent au porteur un bonus de Force de +4 (ce qui remplace son bonus actuel). Les deux gantelets doivent être portés ensemble pour que leur magie soit active.

Heaume de Compréhension des Langages : d'apparence anodine, ce heaume permet à son porteur de comprendre les mots prononcés par n'importe quelle

créature et également de lire tout écrit rédigé en n'importe quelle langue, normale ou magique. Noter que les limitations décrites pour le sort **lire les langages** s'appliquent pour cet objet également. Comprendre un texte magique n'implique pas forcément de pouvoir utiliser sa magie.

Heaume de Téléportation : un personnage portant ce heaume peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, exactement comme s'il utilisait le sort **téléportation**.

Médaille de Perception Extra-Sensorielle : il ressemble à un pendentif circulaire normal, suspendu à un collier. Usuellement fait de bronze, cuivre, ou nickel argenté, ce médaillon permet au porteur de lire les pensées des autres, comme avec le sort **PES**. Il peut servir plusieurs fois par jour si besoin, mais chaque utilisation demande un Round entier de concentration totale pour s'activer, qui doit être conservée pour maintenir l'effet.

Miroir de capture d'âme : cet ustensile réfléchissant est généralement de 10 × 10 cm, encadré et orné avec du bois et/ou du métal. Seul un Magicien peut le contrôler correctement. Il peut être suspendu ou placé sur une surface, puis activé par un mot de commande, ce même mot pouvant aussi le désactiver. Le personnage qui active le pouvoir du miroir est aussi immunisé à son effet.

Cet objet dispose de 20 emplacements extra-dimensionnels ; toute créature s'en approchant à moins de 9 mètres et qui regarde son image dedans est immédiatement happée dans l'un de ces emplacements, à moins qu'elle ne réussisse une Sauvegarde Contre les Sorts. Quand elle est happée de la sorte, son corps entier y demeure prisonnier avec son équipement (incluant vêtements et tout ce qu'elle porte sur elle). La taille n'est pas limitée, mais les créatures artificielles et les morts-vivants sont immunisés. Le contrôleur du miroir peut faire apparaître à sa surface l'image de n'importe quelle créature enfermée, et dialoguer avec elle. Il peut également libérer n'importe laquelle d'entre elle par un simple commandement verbal. Si la capacité de capture du miroir est dépassée, il libérera une créature prise au hasard pour faire de la place à la nouvelle venue. S'il est brisé, elles seront toutes libérées.

Pierre de Commandement des Élémentaires de Terre : cet artefact est souvent étrangement façonné dans un morceau de roche grossièrement poli. Quand son possesseur prononce les mots d'invocation, un élémentaire de terre apparaîtra et suivra ses ordres (voir la description des élémentaires au chapitre des monstres). Les mots d'invocation demandent un Round complet pour être prononcés. Un seul élémentaire peut être invoqué par jour.

Sac de Contenance : il ressemble à un sac de toile ordinaire d'environ 60 × 120 cm. Le sac de contenance ouvre vers un plan extra-dimensionnel, et peut contenir

bien plus qu'il n'est possible : jusqu'à une charge de 250 kg et un volume de 2m³. Ce sac ne pèse qu'un dixième du poids de son contenu. Un objet ne peut être rangé dans ce sac que s'il passe par son ouverture circulaire d'un diamètre de 40 cm environ, et de 1m20 de circonférence. Si le sac venait à être surchargé, ou si des objets tranchants venaient à le percer (de l'intérieur ou de l'extérieur), il se déchire et sa magie disparaît. Tout son contenu est perdu à jamais.

Si la toile du sac est retournée, le contenu est expulsé et tombe, intact, mais le sac doit être remis à l'endroit pour redevenir fonctionnel.

Si une créature vivante est placée dedans, elle pourra y survivre pendant un Tour avant de suffoquer. Il faudra un Round complet à un personnage pour retrouver un objet dans ce sac, et il ne pourra pas se déplacer pendant ce temps.

Sac du Dévoreur : ce sac semble être tout à fait ordinaire. Une détection de ses propriétés magiques le fera apparaître comme un **sac de contenance**, et en fait il se comportera comme tel la toute première fois où il est utilisé. Toutefois, tous les objets rangés à l'intérieur disparaîtront définitivement 1d6+6 Tours plus tard. Le poids du sac restera le même, comme si les objets étaient toujours là (c'est-à-dire un dixième de leurs poids total), jusqu'à ce qu'il soit ouvert de nouveau et trouvé vide.

Scarabée de Protection : cet objet ressemble à un médaillon argenté de la forme d'un scarabée. Il absorbe les attaques drainant l'énergie, les effets causant la mort, et les malédictions. Après avoir absorbé 2d6 attaques de ce type, le médaillon s'effrite et se réduit en poussière, le détruisant.

Tambour de Panique : cette paire de timbales (des demi-sphères d'environ 30-45 cm de diamètre) a une apparence normale, sans signe distinctif particulier. Si les deux timbales se mettent à résonner, toutes les créatures de moins de 6 Ds de vie dans les 36 m (à l'exception d'une zone immunisée à l'effet de 6 m autour des timbales) doivent Sauvegarder Contre les Sorts ou s'enfuir de peur. Les timbales ne peuvent être utilisées qu'une fois par jour.

Tapis Volant : ce tapis d'environ 1m50 par 2m50 est capable de voler dans les airs sur commande. Il est capable de supporter une charge de 250 kg à une vitesse de 30 m par Round, ou jusqu'à 500 kg (charge maximale) à 15 m par Round. Un tapis volant peut voler à n'importe quelle vitesse jusqu'à ces maximums, mais peut aussi flotter statiquement sur commande.



Chapitre 8 : Informations pour le Maître de Jeu

Monstres errants

Nous avions prévu de prendre de grands sacs avec nous, et nous les remplissons prestement avec les pièces et les gemmes trouvées sous le sarcophage. Sans attendre nous quittâmes les lieux, avec l'intention de rejoindre les escaliers remontant à la surface pour retourner à Morgansfort. Mais cela ne pouvait pas être aussi simple...

Jusqu'à ce que nous soyons à l'air libre, Barthäl était en éclaireur et nous primes notre temps, surveillant constamment l'apparition de monstres. Une fois dehors, nous fîmes attention à rester sous le vent, nous déplaçant avec hâte, Barthäl surveillant nos arrières. C'est ainsi que Morningstar et moi, au détour d'un chemin, nous retrouvâmes face à face avec la patrouille de gobelins !

Une fois encore, je fus pris par surprise, mais les gobelins aussi visiblement. Morningstar réagit plus vite, éliminant la petite créature de tête. L'on pourrait croire que parlementer aurait été une solution, mais nous avions déjà essayé sans succès... donc je ne blâmais pas l'Elfe de frapper d'abord et de discuter après.

Je dégainai l'épée dorée tout en me jetant dans la bataille...

Rencontres dans les donjons

Au-delà des monstres « prévus » à certains endroits, les donjons sont généralement parcourus par des monstres errants. Le maître de jeu peut créer lui-même sa table de rencontre pour un donjon particulier, ou bien utiliser la table ci-dessous.

Dans un donjon standard, les personnages ont la probabilité de croiser un monstre errant sur un résultat de 1 sur 1d6 ; le MJ devrait faire ce test tous les 3 Tours. Pour certains donjons, les circonstances peuvent l'amener à augmenter cette probabilité ou bien modifier la fréquence des tests de rencontre (en plus ou en moins, selon le cas).

Dé	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	Abeille Géante	Scarabée Géant Bombardier	Fourmi Géante
2	Gobelin	Mouche Géante	Gorilles Carnivores
3	Mucus Vert*	Goule	Scarabée-Tigre Géant
4	Kobold	Gnoll	Gobelours
5	Groupe de PNJ : Aventuriers	Vaseux Gris	Doppelgänger
6	Groupe de PNJ : Bandits	Hobgobelin	Gargouille*
7	Orc	Homme Léopard	Cube Gélatineux
8	Squelette	Groupe de PNJ : Aventuriers	Lycanthrope, Rat-Garou*
9	Serpent, Cobra	Serpent, Crotale	Ogre
10	Araignée Crabe Géante	Araignée, Veuve Noire Géante	Ombre*
11	Stirge	Troglodyte	Ver Pieuvre
12	Loup	Zombie	Revenant*
Dé	Niveau 4-5	Niveau 6-7	Niveau 8+
1	Ours des Cavernes	Basilic	Pudding Sombre
2	Caecilia Géante	Pudding Sombre	Chimère
3	Cocatrice	Caecilia Géante	Géant des Collines
4	Doppelgänger	Diffacteur	Géant de Pierre
5	Vaseux Gris	Hydre	Hydre
6	Chien de l'Enfer	Lycanthrope, Tigre-Garou*	Lycanthrope, Sanglier-Garou*
7	Lycanthrope, Loup-Garou*	Momie*	Ver Pourpre
8	Minotaure	Hibours	Salamandre de Flamme*
9	Gelée Ocre*	Oxydien*	Salamandre de Givre*
10	Hibours	Scorpion Géant	Vampire*
11	Oxydien*	Spectre*	
12	Esprit*	Troll	

Rencontres en extérieur

En milieu extérieur, le MJ devrait tester si des rencontres aléatoires se produisent toutes les 4 heures de temps de jeu ; ce qui donne pragmatiquement 3 tests de nuit et 3 tests de jour. Si les joueurs décident de faire trois tours de garde pendant la nuit, tester à chacun de ces tours ; en journée, tester le matin, l'après-midi et en soirée.

Pour vérifier si une rencontre se produit en extérieur, lancer 1d6 ; un 1 signifie qu'une rencontre à lieu. Lancer alors 2d8 sur la table ci-dessous pour connaître sa nature. Le MJ doit préciser en détail comment cette rencontre se déroule ; les effets de surprise peuvent être résolus en avance, et si le monstre n'est pas surpris, il peut avoir eu le temps de préparer lui-même une embuscade (au choix du MJ).

Jet de Dé	Désert ou lieu aride	Prairie	Territoire inhabité
2	Dragon Bleu	Dragon Vert	Dragon d'Or
3	Chien de l'Enfer	Troll	Goule
4	Géant du Feu	Mouche Géante	Gobelours
5	Ver Pourpre	Scorpion Géant	Gobelin
6	Mouche Géante	Groupe de PNJ : Bandits	Centaure
7	Scorpion Géant	Lion	Groupe de PNJ : Bandits
8	Camélidé	Sanglier Sauvage	Groupe de PNJ : Marchands
9	Araignée, Tarentule Géante	Groupe de PNJ : Marchands	Groupe de PNJ : Pèlerins
10	Groupe de PNJ : Marchands	Loup	Groupe de PNJ : Nobles
11	Faucon	Abeille Géante	Chien
12	Groupe de PNJ : Bandits	Gnoll	Gargouille*
13	Ogre	Gobelin	Gnoll
14	Griffon	Chien du Warp	Ogre
15	Gnoll	Loup Noir	Minotaure
16	Dragon Rouge	Géant des Collines	Vampire*

Jet de Dé	Jungle	Colline et montagne	Océan
2	Dragon vert	Dragon Blanc	Dragon des Mers
3	Groupe de PNJ : Bandits	Rokh (1d6: 1-3 Normal, 4-5 Grand, 6 Géant)	Hydre
4	Gobelin	Diffacteur	Cachalot
5	Hobgobelin	Lycanthrope, Loup-Garou*	Crocodile Géant
6	Millepatte Géant	Lion de Montagnes	Crabe Géant
7	Serpent, Python Géant	Loup	Orque
8	Éléphant	Araignée Crabe Géante	Pieuvre Géante
9	Antilope	Faucon	Requin Mako
10	Jaguar	Orc	Groupe de PNJ : Marchands
11	Stirge	Chauve-Souris Géante	Groupe de PNJ : Boucaniers (pirates)
12	Scarabée-Tigre Géant	Faucon Géant	Requin Taureau
13	Caecilia Géante	Géant des Collines	Rokh (1d8 : 1-5 grand, 6-8 géant)
14	Ombre*	Chimère	Grand Requin Blanc
15	Groupe de PNJ : Marchands	Loup Noir	Sirène
16	Lycanthrope, Tigre-Garou*	Dragon Rouge	Serpent de Mer

Jet de Dé	Berge ou rivière	Marais	Bois ou forêt
2	Dragon Noir	Dragon Noir	Dragon Vert
3	Poisson, Piranha Géant	Ombre*	Alicorne (voir Licorne)
4	Stryge	Troll	Sylvarbre
5	Poisson, Bar Géant	Lézard Draco Géant	Orc
6	Groupe de PNJ : Marchands	Millepatte Géant	Sanglier Sauvage
7	Homme Lézard	Sangsue Géante	Ours Noir
8	Crocodile	Homme Lézard	Faucon Géant
9	Grenouille Géante	Crocodile	Antilope
10	Poisson-Chat Géant	Stirge	Loup
11	Groupe de PNJ : Boucaniers (Pirates)	Orc	Ogre
12	Troll	Crapaud Géant (voir Grenouille Géante)	Ours Brun, Grizzly
13	Jaguar	Troglodyte	Loup Noir
14	Nixie	Rose Sanguinaire	Géant des Collines
15	Termite Géant Aquatique	Arbre aux Pendus	Hibours
16	Dragon Vert	Basilic	Licorne

Rencontres en ville, cité ou village

Le Maître du jeu doit toujours avoir en tête que contrairement aux donjons ou aux environnements extérieurs, les cités, les villes et les villages sont des endroits vivants et très animés. Dans la plupart des villes, les rues grouillent de gens pendant la journée quelle que soit l'heure ; si les rues sont désertes, cela signifie souvent que quelque chose d'intéressant se trame. La nuit, c'est plutôt le contraire, les villes sont silencieuses et il y fait sombre, on croquera plutôt des voleurs et autres mauvaises rencontres ; mais près des lieux populaires où l'on peut manger (ou boire), il sera possible de fréquenter des personnes de tous types. La description que le MJ donne de ces lieux doit clairement faire ressentir l'ambiance qui y règne et donner le ton, quitte à rendre la tâche plus difficile aux joueurs pour identifier les « vraies » rencontres parmi la population locale.

Le MJ est encouragé à concevoir ses propres tables de rencontres pour les cités, villes ou villages (il peut aussi assigner les rencontres avec les méthodes de son choix s'il le veut). Un ensemble de tables « génériques » est fourni ci-dessous au cas où le temps manque pour en préparer. Jeter 2d6 pour déterminer le type de rencontre, se référer aux descriptions à la suite.

2d6	Rencontres de jour	Rencontres de nuit
2	Doppelgänger	Doppelgänger
3	Noble	Revenant*
4	Voleur	Trafiquants
5	Brute	Mendiant
6	Garde de la Ville	Voleur
7	Marchand	Brute
8	Mendiant	Marchand
9	Prêtre	Rat Géant
10	Mercenaire	Garde de la Ville
11	Magicien	Magicien
12	Lycanthrope, Rat-Garou*	Lycanthrope, Rat-Garou*



Un **Mendiant** s'approchera du groupe en tant qu'individu isolé, mais il y en aura généralement 2d4 de plus dans les environs, et si un personnage donne quoi que ce soit au premier, les autres tourneront très vite autour du groupe comme des mouches. Chaque mendiant a 90 % de chances d'en être réellement un, et 10 % d'être un Voleur de 1^{er} niveau, vraisemblablement en repérage pour la guilde des Voleurs ou un gang local.

Les **Brutes** opèrent par bandes de 2d4 jeunes durs à cuire ; chacun a 70 % de chances d'être un humain normal, 30 % d'être un Guerrier de 1^{er} niveau. Ils sont rarement armés, en fonction de leurs talents de bagarreurs (ils gardent néanmoins une dague ou une épée au cas où la situation tournerait mal pour eux). Ces voyous sont souvent imprévisibles, et le MJ pourrait décider de faire un jet de Réaction pour déterminer l'état d'esprit de leur chef.

Les **Gardes de la Ville** patrouillent par groupe de 2d6 gardes, tous des Guerriers du 1^{er} niveau sauf le chef, qui peut être du 2^{ème} jusqu'au 4^{ème} niveau. Ils n'hésiteront pas à questionner les personnages « paraissant suspects », mais auront très souvent besoin d'une bonne raison pour les arrêter ou se mêler de leurs affaires plus avant.

Lorsque les personnages croiseront un **doppelgänger**, il aura bien sûr l'apparence d'un autre type de rencontre ; le MJ le déterminera avec un jet de dés. Un groupe de ces créatures comporte 1d6 individus, mais d'autres membres peuvent aussi en faire partie, sans nécessairement savoir eux-mêmes qu'ils sont accompagnés par des changeurs de formes... Si des doppelgängers s'intéressent au groupe de PJ, un ou plusieurs d'entre eux vont essayer de les suivre et de « remplacer » un des personnages (comme précisé dans la description du monstre). Bien souvent, les PJ ne découvriront que bien plus tard la véritable nature de leur compagnon.

On rencontre le plus souvent les **Rats Géants** au détour des ruelles, docks, ou autre endroit insalubre. Ils ne sont pas spécialement dangereux, à moins d'être provoqués, mais si les personnages les surprennent, ils pourraient passer à l'attaque. Voir leurs descriptions au chapitre des Monstres p62.

Lycanthropes, Rats-Garous : ils n'auront pas leur forme monstrueuse en premier lieu, et apparaîtront comme des personnes « normales » ou des rats géants (en fonction des circonstances). Les rat-garous ne sont pas courageux et n'attaqueront pas les groupes de même taille ou supérieurs en nombre.

Une compagnie de **Mercenaires** est constituée d'une escouade de 2d6 membres, à la recherche d'un contrat. Un chef mercenaire pourrait offrir une place à un PJ de type Guerrier s'il dispose d'une certaine réputation.

Les **Marchands** sont très présents dans les villes, et peuvent conduire toutes sortes d'activités. Comme pour les mercenaires, les marchands pourraient avoir des propositions de travail pour les personnages joueurs, surtout s'ils ont une bonne réputation. Voir la section sur la Création des groupes de PNJ plus loin, pour plus de détails sur leurs organisations. (Un marchand installé en ville ne sera peut-être pas entouré par les mêmes personnes que celles décrites plus loin, aussi ce sera au MJ de définir son organisation).

Les **Nobles** pourront aussi avoir des propositions pour les PJ, ou bien pourraient offrir une récompense pour accomplir une tâche à risques. Les personnages joueurs ayant une mauvaise réputation pourraient être pris à partie, commandés de quitter la ville, ou même être mis aux arrêts si le noble est en mesure d'appeler les gardes locaux.

Voir la section sur la Création des groupes de PNJ plus loin, pour plus de détails sur ce type de rencontre (un noble citadin n'aura peut-être pas le même entourage que celui décrit plus loin, aussi ce sera au MJ de s'adapter pour le décrire au mieux).

Des groupes de **Trafiquants** seront composés de 2d6 Guerriers, tous du 1^{er} niveau à l'exception d'un ou deux chefs du 2^{ème} au 5^{ème} niveau. Ils sont équipés d'armes contondantes voire juste de leurs seuls poings, dans la mesure où leur objectif est de capturer plutôt que de tuer leurs victimes ; toutefois il est plus que probable que quelques-uns soient dotés de dagues ou même d'épées au cas où un réel combat ne se déclenche. Les trafiquants ne s'en prendront pas à des victimes supérieures en nombre, sauf si elles semblent suffisamment affaiblies, saoules, etc. Si ces victimes perdent, elles se réveilleront désarmées à bord d'un bateau ou dans un camp militaire (en fonction du type de trafiquant) à la merci de leurs ravisseurs.

Les **Prêtres** sont similaires aux pèlerins (voir la création des groupes de PNJ plus loin), mais seront moins nombreux en ville qu'à l'extérieur. La plupart du temps, un groupe sera composé d'un prêtre du 1^{er} au 4^{ème} niveau, accompagné par 1d4 fervents.

Un **Revenant** peut parfois hanter les villes ou les souterrains, il correspond traits pour traits à la description faite dans le chapitre des Monstres p62.

Un groupe de **Voleurs** sera constitué d'1d6 individus, généralement déguisés en citadins ordinaires ou parfois en mendiants. Un des Voleurs sera de niveau 2 à 4, les autres du 1^{er} niveau seulement. Ils chercheront à dérober quelque chose au groupe, à moins qu'ils ne soient surveillés de très près et hésitent à agir.

Un **Magicien** sera de niveau 4 à 7, accompagné de 1d4-1 apprentis du 1^{er} niveau. Le MJ décidera du tempérament et de l'humeur du Magicien.

Création de groupe de personnages Non Joueurs

Aventuriers

Un groupe de PNJ aventurier sera constitué de 4 à 8 membres, comme suit : 1d3 Guerriers, 1d2 Voleurs, 1d2 Clercs, 1d2-1 Magicien.

Ils auront généralement tous le même niveau ; après l'avoir choisi, il peut être intéressant d'avoir quelques personnages de niveau inférieur, afin de simuler l'arrivée de nouvelles recrues (suite au décès de membres précédents, par exemple).

Le MJ doit choisir la race des PNJ aventuriers en cohérence avec la région où ils se trouvent, ou celle dont ils sont originaires. Le groupe sera composé de 80 % ou plus d'Humains, 10 % de Nains, 6 % de Halfelins et 4 % restant d'Elfes. Si le groupe est malveillant, le MJ pourrait remplacer certains personnages par des monstres humanoïdes comme des orcs, gnolls ou hobgobelins.

Le groupe de PNJ peut se placer en rival des personnages joueurs, cherchant les mêmes trésors, ou bien ils peuvent devenir leurs ennemis jurés, la mauvaise engeance que les PJ devront combattre. Il serait aussi possible que les PNJ deviennent alliés voire amis avec les PJ, mais cela risquerait de rendre la tâche trop facile à ces derniers.

Bandits, Brigands, et Voleurs de grand chemin

Un groupe de bandits consiste généralement en : 2d12 Guerriers et 1d6 Voleurs de 1^{er} niveau, dirigés par un Guerrier ou Voleur de 2^{ème} à 5^{ème} niveau (1d4+1), voire par un représentant des deux classes (si le groupe contient 11 membres ou plus du 1^{er} niveau). En environnement extérieur, les bandits disposeront de chevaux ou de montures (volés bien sûr) adaptés au terrain, ainsi que des armures légères, épées et arcs ou arbalètes. Déterminer les objets magiques comme décrit plus loin pour les chefs seulement ; les troupes de base n'en disposent généralement pas.

Les bandits entreposent fréquemment un trésor de type A à leur campement ou dans leurs diverses caches (ne pas prendre en compte les objets magiques, ils sont déterminés avec les règles décrites plus loin).

Pirates et Boucaniers

Donner la différence entre pirates et boucaniers consiste principalement à savoir comment ils veulent être appelés ; peu importe le nom qu'on leur donne, ils sont les bandits des mers, attaquant les autres navires ou pillant les villes côtières.

Un équipage de boucaniers est composé de 3d8 Guerriers de 1^{er} niveau, commandés par un Guerrier de niveau 3 à 6 (1d4+2) et 1d3 Guerriers de niveau 2 à 5 (1d4+1). Tous sont expérimentés en navigation, bien sûr. Ils ne portent

pas d'armure, ou alors seulement en cuir, et sont équipés d'épées et d'arcs ou d'arbalètes.

Les pirates des mers peuvent aussi opérer en larges bandes, mais le nombre de chefs reste similaire aux valeurs précédentes, et eux seuls possèdent des objets magiques, comme décrit plus loin.

Une bande de pirates ou de boucaniers possédera un trésor de type A (en omettant les objets magiques, voir plus loin) ; il ne se trouve pas nécessairement sur leur bateau, car les pirates préfèrent enterrer leur butin sur des îles. Dans ce cas, le capitaine ou l'un de ses lieutenants gardera la carte indiquant sa position.

Marchands

Les marchands sont souvent amenés à transporter leurs marchandises par-delà les contrées sauvages. Environ 50 % des caravanes itinérantes sont dirigées par un riche marchand ; les autres 50 % sont composées de 1d4+1 commerçants moins aisés qui se sont regroupés afin d'assurer leur propre sécurité. Le convoi est constitué de 2d4 chariots (au moins un par marchand) tirés par des chevaux et/ou des mules. Chaque chariot est conduit par un cocher, homme du commun, souvent sans armure et armé d'une dague ou une épée courte. La caravane emploie 1d4+2 Guerriers de niveau 1 et 1d4 de niveau 2 comme gardes.

Sur les mers, la caravane de commerçants voyagera sur un unique bateau loué ou appartenant à l'un des marchands. L'embarcation sera manœuvrée par 2d8+8 membres d'équipage, des gens normaux sans armure mais armés d'une dague, d'une épée courte et d'une matraque ; le capitaine, un second, et les autres officiers sont comptabilisés dans ce nombre.

De plus larges navires nécessiteront de plus gros équipages. Comme pour une caravane terrestre, 1d4+2 Guerriers de niveau 1 et 1d4 de niveau 2 embarquent comme gardes.

Au-delà de la valeur intrinsèque et de l'indubitable encombrement des marchandises transportées par le convoi ou le navire, ces caravanes possèdent aussi un trésor de type A, sans objet magique ; il peut se trouver dans un coffre, ou bien réparti dans différents chariots.

Nobles

Un groupe de nobles sera constitué d'un noble (évidemment), potentiellement accompagné de son épouse (noble, elle aussi) et/ou de un ou plusieurs enfants. Chaque adulte aura au moins un ou suivant (assistant, nourrice, servante, etc.).

Les nobles de moindre rang (comme des barons) auront un unique chariot ou voiture, tiré par des chevaux de race ; des nobles de plus haut rang disposeront de deux chariots ou plus.

Ils montent généralement un cheval de guerre, bien qu'il leur arrive aussi de faire une partie du voyage dans une voiture. Chaque véhicule sera conduit par un cocher, qui est dans ce cas un Guerrier de niveau 1 portant une cotte de mailles et une épée longue.

La garde rapprochée des nobles est constituée au minimum de 2 Guerriers montés de niveau 1 à 4 ; des nobles de haut rang en auront encore plus, leur nombre exact étant déterminé par le MJ. Cette garde est équipée d'épées longues, parfois de lances, et porte des armures de plates ; leurs montures sont bardées par des cottes de mailles. Les chances normales qu'ils aient des objets magiques s'appliquent (voir plus loin).

Un noble se déplace la plupart du temps avec un peu d'argent à dépenser, sous la forme d'un trésor de type A. Comme ils sont plus aisés que la moyenne des groupes rencontrés, il se peut également qu'ils disposent d'objets magiques.

La grande majorité des nobles fait partie des gens du commun (70 % de chance) ; sinon, jeter 1d10 : de 1-6 c'est un Guerrier, 7-8 un Magicien, 9 un Clerc et 10 un Voleur, son niveau est de 2d4-1. La noblesse du clergé est souvent représentée par un évêque, un archevêque, ou autre délégué officiel.

Pèlerins

Une procession de pèlerins se dirigera ou reviendra probablement d'un rassemblement ou d'un site religieux d'importance. Cette communauté sera encadrée par 1d4 Clercs de niveau 1 à 4 (à déterminer pour chacun d'eux).

Le reste du groupe est par nature plutôt disparate ; la plupart des pèlerins comprennent 3d6 hommes normaux (ou femmes, si la religion leur autorise le pèlerinage), 1d6 Guerriers de niveau 1 à 4 (jeter 1d4 pour chacun) portant cotte de mailles et épée longue, 1d4 Voleurs de niveau 1 à 4 (pouvant être de réels adeptes de la religion, ou être en cavale et chercher l'anonymat). Il y a aussi 50 % de chance qu'un Magicien de niveau 1 à 4 fasse partie du groupe.

La majorité des pèlerins sont peu équipés, avec de simples sacs pour leurs effets personnels ; ils vont à pied, ou montent des mules ou des chevaux. Ils transporteront sans doute avec eux quelques offrandes à donner une fois arrivés à leur destination ; générer pour cela un trésor de type A. S'il contient un objet magique, il y aura très peu de chance d'avoir déjà été utilisé par un des PNJ, car il est dédié au dieu ou au panthéon de leur religion.

Objets magiques pour les PNJ

Les PNJ posséderont généralement un nombre d'objets magiques en proportion avec leur Classe et leur niveau ; considérer qu'il y a 5 % de chance par niveau qu'un PNJ Guerrier, Voleur ou Clerc dispose d'une arme ou d'une armure magique (le MJ fera le test pour chaque PNJ). Indépendamment du niveau, un jet de dés de 96-00 est considéré comme un échec.

Les Magiciens disposeront d'un Anneau de Protection (déterminer ses bonus comme d'habitude) avec une probabilité de 4 % par niveau, ainsi qu'une dague magique ou un bâton de marche à raison de 3 % par niveau.

De plus, assumer qu'il y a 2 % de chance par niveau qu'un PNJ ait une potion sur lui, et 3 % par niveau qu'un Clerc ou un Magicien ait un parchemin de sort quelconque.

Finalement, faire la somme des niveaux de tous les membres du groupe, et utiliser ce résultat comme un pourcentage de chance qu'un Objet Magique Divers soit en leur possession. Si le jet est une réussite, diviser le pourcentage par deux et tester encore. Si ce nouveau lancé est encore un succès, les PNJ ont un deuxième objet. Si la compagnie compte plus de trois membres, le MJ peut encore diviser le pourcentage restant par deux et tester pour un troisième objet. Chacun d'eux est assigné au membre du groupe semblant le plus approprié, ou au hasard s'il n'est pas possible de trancher.

Groupes de semi-humains

L'assumption prise dans les précédentes sections est que les groupes de PNJ sont Humains, ou qu'ils prédominent ; mais le MJ peut aussi décider de créer des groupes d'Elfes, Nains ou Halfelin de temps en temps. En règle générale, ces groupes sont homogènes... Une compagnie d'Elfes ne sera constituée que d'Elfes, par exemple. Lorsque de tels groupes voyagent dans des contrées occupées par d'autres races, ils engagent parfois un guide pour les mener à destination. Par exemple, le groupe d'Elfes précédent pourrait faire appel à un guide Humain pour traverser une région contrôlée par les hommes.

Le maître de jeu peut simplement utiliser les pourcentages donnés précédemment pour concevoir ces communautés. La question pour lui est de savoir si une répartition pour des gens normaux s'applique à des semi-humains... Y a-t-il des « Elfes communs » par exemple ? S'ils existent, ils auront les mêmes aptitudes que tous ceux de leur race, et combattront avec un bonus d'attaque de +0 comme les gens normaux. S'ils n'existent pas, remplacer alors les gens normaux des listes précédentes par des Guerriers de 1^{er} niveau. Tout ceci est à l'entière discrétion du MJ, lorsqu'il concevra le monde de sa campagne.

Gérer les joueurs

Options de création de personnages

Les règles standards de création de personnage requièrent de lancer 3d6 pour chacune des caractéristiques, dans l'ordre. Du coup, les joueurs pourraient se plaindre de ne pas pouvoir créer le type de personnage dont ils ont envie. Plusieurs options sont proposées ici afin d'y remédier. Noter que les joueurs ne devraient pas être autorisés à choisir, cela reste entièrement au bon vouloir du MJ.

Échange de points : Autoriser le joueur à « déplacer » des points d'une caractéristique vers une autre, en retirant 2 points pour en faire gagner 1 ailleurs. La valeur maximum reste de 18 (ou au maximum permis par la race, s'il est plus faible), et le joueur ne devrait pas pouvoir baisser une caractéristique en dessous de 9.

Échange de valeurs : Laisser le joueur permuter les valeurs de deux caractéristiques, un seul échange est autorisé par joueur.

Redistribution complète : Laisser le joueur attribuer les résultats des 6 lancer de dés aux caractéristiques qu'il souhaite. Cela permet la plus grande flexibilité, mais d'un autre côté le MJ pourrait trouver que les personnages de sa campagne se ressemblent tous. Il n'est pas rare que les joueurs se « débarrassent » d'un mauvais score sur le Charisme, par exemple.

Personnages sans avenir

Il peut arriver qu'un joueur, au regard des valeurs des caractéristiques tirées, le déclare trop mauvais et « sans avenir ». Le MJ devrait toujours autoriser un joueur à recréer un personnage ayant moins de 9 dans les 4 premières caractéristiques (puisque aucune des 4 classes ne serait accessible à un tel personnage).

Malgré tout, le Maître de jeu pourrait également autoriser le joueur à tirer de nouveau les caractéristiques du personnage si les précédentes sont en dessous de la moyenne, même si le personnage correspondant n'est pas aussi « sans avenir » que cela.

Voici une suggestion : additionner les bonus et malus de chaque caractéristique du personnage. Si le total est négatif, considérer le personnage comme en dessous de la moyenne et autoriser le joueur à en tirer un nouveau. Si le total est zéro, le personnage est moyen, et le joueur peut sans doute le jouer tel quel. Évidemment, si le total est positif, le joueur aurait tout intérêt à le conserver ainsi.

Alternativement, le joueur ayant tiré un ensemble de caractéristiques dont le total des bonus et malus affiliés est négatif peut être autorisé à « inverser » les valeurs des caractéristiques en les soustrayant toutes (pas seulement

les mauvaises) de 21. Ceci transformerait un 3 en 18 par exemple, et résulterait en un total de bonus/malus cumulés positif s'il était précédemment négatif.

Acquisition de sorts

Les Clercs ont un avantage théorique sur les Magiciens, en ce sens qu'ils peuvent lancer n'importe quel sort de n'importe quel niveau auquel ils ont accès. Néanmoins, cette sélection doit être basée sur leur divinité, foi, ou philosophie ; par exemple, un Clerc au service de la déesse de la Guérison ne doit pas être surpris si elle lui refuse l'emploi du sort inverse de **guérison**. Si un Clerc prie pour obtenir un sort non-autorisé, le MJ peut choisir d'octroyer un sort différent à la place, voire (si la divinité est fâchée) ne pas donner de sort du tout pour cet emplacement de sort.

Les Magiciens commencent le jeu en connaissant 2 sorts, **lire la magie** et un autre (sauf si le MJ autorise à en avoir plus). À chaque fois que le personnage monte d'un niveau, il gagne la capacité de lancer plus de sorts par jour, avec des niveaux plus élevés (à moins qu'ils ne soient déjà tous accessibles). Toutefois, accéder à de nouveaux sorts ne signifie pas les connaître instantanément. Il faut les apprendre par l'enseignement d'autres Magiciens, ou bien en étudiant les livres de sorts de ces derniers. Il faut une journée d'apprentissage pour connaître un sort ; et une journée par niveau du sort en l'étudiant dans un grimoire.

Dans les deux cas il faut que le Magicien retranscrive le sort dans son propre livre de sorts, au coût de 500 PO pour le temps et l'équipement, par niveau de sort copié.

Un Magicien peut ajouter un nouveau sort de n'importe quel niveau auquel il a accès à n'importe quel moment ; toutefois les sorts de plus haut niveau ne peuvent être ni appris ni ajoutés à son livre. Il doit trouver un instructeur ou acquérir un ouvrage de référence (tel que le grimoire d'un autre Magicien) pour apprendre de nouveaux sorts, à un tarif venant s'ajouter à la somme déjà mentionnée pour le sort. Le plus souvent un Magicien gardera le contact avec son mentor originel, qui pourra lui en enseigner de nouveaux pour rien, ou bien en échange d'un service. Parfois deux Magiciens s'entendront pour s'échanger les sortilèges qu'ils connaissent.

Dans la plupart des cas la seule option disponible est de payer un autre Magicien (souvent PNJ) à un prix allant de 100 à 1 000 PO par niveau de sort.

Les Magiciens peuvent aussi créer des sorts entièrement nouveaux (ou en altérant des sorts existants) ; voir les règles d'Étude sur la magie, plus bas, pour les détails.

Restrictions dues aux équipements

Certaines races et certaines classes ont des restrictions sur le port d'armes ou d'armures. Que se passe-t-il si un joueur enfreint ces limitations et que son personnage les utilise ?

Clercs : Le refus de se servir d'armes tranchantes est un sacerdoce pour lui. Par conséquent, si un Clerc viole cette règle, il perdra tout accès à ses sorts ainsi qu'à la possibilité de Repousser les Morts-Vivants. Un Clerc PNJ de plus haut rang et de même confession devra imposer une quête au pêcheur, qui devra la mener à bien afin d'expier sa faute et regagner ses capacités. S'il ne se repend pas, sa classe sera convertie de Clerc à Guerrier. Prendre alors son total d'XP actuel et le reporter sur la table des Guerriers pour calculer le nouveau niveau du personnage. Ses Points de vie et son bonus d'attaque restent les mêmes ; ne changer le bonus d'attaque que lors de la prochaine montée de niveau en tant que Guerrier. Les

Points de vie sont désormais mis à jour normalement à chaque passage de niveau, en utilisant le Dé de vie des Guerriers.

Magiciens : Certaines armes sont restreintes pour ces personnages simplement parce qu'ils n'ont aucun entraînement avec, et subiront donc un malus de -5 au jet d'attaque s'ils les utilisent. Un Magicien en armure ne peut pas jeter de sort du tout ; toute tentative pour le faire échouera et le sort sera perdu.

Voleurs : Porter une armure plus lourde, plus restrictive et/ou plus bruyante qu'une armure en cuir empêche d'utiliser les capacités de Voleur, incluant l'Attaque Furtive. Ils peuvent porter ces armures, mais cela ne les transforme qu'en piètres Guerriers.

Nains et Halfelins : Ces personnages ne peuvent pas utiliser d'armes longues, en raison de leur petite stature et de leur poids plus faible que la moyenne. Il est plutôt délicat de balancer une arme quand c'est elle qui balance son porteur. Dans ce cas, le MJ peut décider d'appliquer



un malus de -5 sur le jet d'attaque en raison de la difficulté, ou bien de déclarer que l'attaque échoue, à son bon jugement.

Juger les Souhaits

Les souhaits sont les choses qui peuvent potentiellement déséquilibrer le plus le jeu. Un souhait formulé avec précaution peut impacter drastiquement le Monde dans lequel évoluent les personnages, et même réécrire son histoire. Avant de donner l'opportunité à un joueur de réaliser un souhait, il faut penser attentivement à la manière de le gérer...

Un souhait n'est accordé que par de puissantes Entités. Même stocké dans un objet (un anneau, une épée par exemple), il provient de quelque Puissance extra dimensionnelle, dieu ou démon. L'orientation que prendra sa réalisation ou son interprétation tendra à servir la cause de cette entité. Par exemple, si un génie maléfique accorde un souhait, il essaiera d'en pervertir le sens ou de

corrompre l'intention initiale afin de ne pas exactement assouvir le désir réel de celui qui l'a énoncé. D'un autre côté, s'il s'agit d'une force bienveillante, elle tendra à réaliser exactement le souhait d'un personnage, tant que ses intentions sont bonnes.

L'équilibre du jeu est le problème principal à considérer. Utiliser un souhait pour guérir le groupe, téléporter un personnage sans erreur à un autre endroit, recommencer ou annuler une bataille mal engagée sont des souhaits raisonnables. Un souhait redonnant vie et santé à un mort est raisonnable, vouloir en plus augmenter ses caractéristiques ne l'est plus.

En général, un souhait est exaucé en respectant son sens littéral... Les requêtes doivent être exécutées, sauf lorsqu'elles ne respectent pas l'équilibre du jeu, auquel cas elles pourraient n'être que partiellement réalisées. Dans l'exemple précédent, l'Entité accomplissant le souhait fera sans doute revenir à la vie le personnage en bonne santé, mais pourrait ignorer les augmentations de caractéristiques demandées.

Règles Optionnelles

Mort et décès

Les règles spécifient qu'à zéro Point de vie, un personnage meurt. Si c'est trop brutal pour le MJ, plusieurs alternatives peuvent être envisagées :

Relever les morts : la première approche ne modifie en rien les règles. Le MJ doit s'arranger pour qu'un personnage puisse être facilement ressuscité, mais à un coût substantiel toutefois. Cela ne « règle » pas seulement les problèmes de mortalité, cela gomme également les richesses excessives, empêchant les personnages joueurs de devenir si riches qu'ils n'auraient plus intérêt à partir à l'aventure. Cela récompense également les plus prudents, puisqu'ils conserveront leur or plus longtemps en ne mourant pas.

Que se passe-t-il si les personnages n'ont pas assez d'argent pour être relevés ? Les institutions religieuses locales (temples, églises...) pourraient être autorisées à les faire revenir d'entre les morts contre un engagement de leur part, sous la forme d'espèces sonnantes et trébuchantes équivalentes au coût d'une résurrection, ou sous la forme d'un service de valeur identique. De fait, ces institutions disposeraient d'une réserve d'aventuriers prêts à remplir de dangereuses missions en leur nom.

Mais les aventuriers sont morts... comment pourraient-ils accepter un tel contrat ? Plusieurs options : le prêtre peut utiliser **parler aux morts** pour obtenir leur accord, ou bien les aventuriers peuvent l'avoir signé avec l'église avant la mission fatale. Cette option peut être considérée comme la procédure standard en certains lieux.

Sauvegarde contre les Effets Mortels : la première réelle entorse aux règles est d'autoriser les personnages atteignant zéro Point de vie à effectuer une Sauvegarde contre les Effets Mortels. Un échec signifiant une mort immédiate, alors qu'une réussite permet de survivre 2d10 Rounds de plus ; si les plaies sont pansées (ou si le personnage reçoit des soins magiques) pendant ce laps de temps, la mort est évitée. Le personnage reste alors complètement inconscient pendant ces 2d10 Rounds, au bout desquels il se réveillera s'il est soigné, ou bien mourra dans le cas contraire.

Noter que tout lanceur de sorts dont les Points de vie tombent à zéro et qui survit à ses blessures perd tous les sorts préparés qui lui restent.

Panser les plaies permet de stabiliser le personnage à zéro Point de vie. Il faudra une semaine, en prodiguant des soins non-magiques, pour restaurer le premier Point de vie ; ensuite leur récupération se fera au rythme normal.

Les soins magiques restaurent le nombre de Points de vie indiqués par le dé lancé à cet effet (sans dépasser la valeur maximum bien sûr).

Cette règle peut être combinée avec les suggestions concernant la résurrection ci-dessus.

Points de vie négatifs : au lieu de s'arrêter à zéro Point de vie, continuer de noter les dégâts « négatifs ». Après que le personnage soit tombé pour la première fois à 0 Point de vie, il perdra un point supplémentaire à chaque Round suivant. Si le total atteint -10 points, le personnage meurt. Avant cette limite, il peut recevoir des soins magiques et/ou ses plaies peuvent être pansées, ce qui stabilise son état. Les personnages blessés de la sorte ne peuvent se déplacer de plus d'un mètre ou deux sans aide, ni se battre ou lancer de sort, jusqu'à ce que leurs Points de vie soient redevenus supérieurs à zéro.

Cette règle ne devrait pas s'appliquer en conjonction avec la règle de Sauvegarde contre les Effets Mortels ci-dessus.

Comme pour la règle précédente, tout lanceur de sort dont les Points de vie tombent à zéro ou moins et qui survit perd tous ses sorts préparés.

Comme suggestion supplémentaire, le MJ pourrait aussi décider d'utiliser le score de Constitution (en négatif) à la place du simple -10.

Poison "Sauvegarder ou mourir"

Les poisons, décrits au chapitre Rencontres p49 et pour certains monstres, tuent la victime instantanément. Les MJ pourraient alors trouver que le taux de mortalité est un peu trop élevé à leur goût. D'un autre côté, les poisons **devraient** être effrayants. Voici une règle optionnelle qui peut satisfaire les deux points de vue :

Quand un poison « Sauvegarder ou mourir » est inoculé (ou ingéré), la victime doit réussir une Sauvegarde contre le Poison ou subir 1d6 points de dommages par Round pendant 6 Rounds, en commençant au Round suivant l'exposition au poison ; cela fait une moyenne de 21 dommages, mais même un personnage de 1^{er} niveau peut survivre avec un peu de chance et de soins magiques. Le MJ peut aussi créer des poisons ayant des caractéristiques différentes, bien sûr.



Si la règle sur les **Points de vie négatifs** est employée, il est recommandé d'étendre la durée d'effet du poison à 10 Rounds (pour une moyenne de 35 points de dommages).

Attribuer des points d'expérience pour les trésors gagnés

En plus de l'expérience attribuée pour la destruction de monstres, le maître de jeu peut optionnellement en donner pour chaque trésor acquis, au taux de 1 PO = 1 XP. C'est une méthode qui permet de faire progresser plus vite les niveaux des personnages si le MJ le souhaite, mais s'il désire prendre son temps il peut l'omettre. Seuls les trésors récupérés, transportés puis stockés en lieu sûr sont sujets à cette expérience supplémentaire. Alternativement, le MJ peut exiger que les trésors ainsi acquis soient dépensés en entraînement par les personnages, afin que l'expérience soit comptabilisée. C'est un moyen efficace pour limiter les excès de richesses en fin de campagne.

Jets sous une caractéristique

Parfois un personnage joueur essaiera de réaliser une action non prévue par les règles. Dans certains cas, seules ses caractéristiques sembleront appropriées la résoudre. Voici une suggestion de règle pour effectuer des tests sous une caractéristique, qui prend aussi en compte le niveau du personnage pour un meilleur équilibre.

Le joueur jette 1d20 et y ajoute le bonus de la caractéristique que le MJ estime appropriée à la situation, ainsi que tout bonus ou malus applicable. Consulter alors la table suivante. Si le total est supérieur ou égal au score correspondant au niveau du personnage, le test réussi.

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

Préparer un sort de mémoire

Un Magicien souhaitera parfois préparer des sortilèges sans avoir son livre de sorts, ce qui peut arriver si ce dernier a été détruit mais aussi si le personnage est capturé ou piégé quelque part.

Un Magicien peut toujours préparer le sort **lecture de la magie** de mémoire, par contre ses autres sorts demanderont un jet sous la caractéristique Intelligence, comme décrit ci-dessus, avec un malus égal au niveau du sort.

Un échec signifie que l'emplacement du sort en préparation est perdu, tout comme s'il avait été préparé avec succès et lancé ; ainsi un Magicien du 5^{ème} niveau qui prépare un sort de **boules de feu** de mémoire, et qui échoue, n'aura plus de sort de 3^{ème} niveau disponible pour la journée.

Talents de Voleur

Certain joueurs de Voleurs aimeraient avoir plus de contrôle sur leurs talents spéciaux. En regardant de plus près la table associée, on y trouvera un secret de conception : aux niveaux 2-9, les capacités (au total) augmentent de 30 % à chaque niveau ; entre les niveaux 10-15, 20 % ; et à partir du niveau 16, 10 %. Pour façonner son personnage plus librement, le joueur peut être autorisé à répartir ces pourcentages lui-même plutôt que de suivre la table. Une même compétence ne peut pas augmenter de plus de 10 % lors d'un changement de niveau, et aucune compétence ne peut dépasser 99 %.



Recherche en magie

Règles générales de recherche

Tôt ou tard, un Clerc ou un Magicien sera tenté par l'art subtil de la création de sortilèges ou de la fabrication d'objets magiques. Ceci est du ressort de la recherche en magie. Pour mener à bien ces recherches, un Magicien doit avoir accès à une tour ou à un laboratoire équipé ; quant aux Clercs, ils devront utiliser une église ou un temple dédié à leur confession et également équipé pour cet usage. Chaque création possède un coût et un temps de réalisation minimaux, ainsi qu'une chance de réussite finale (validée par un jet de dé) pour que cela fonctionne.

Un échec au dé signifie généralement que le temps et l'argent dépensés sont perdus et qu'il faut tout reprendre depuis le début ; il existe néanmoins des exceptions, détaillées après.

Dans la majorité des cas, le MJ devrait lancer le dé en secret. Il y a de nombreuses situations où le personnage (ou le joueur) ne doit pas savoir s'il a réussi ou échoué, ou si le MJ a décidé que la recherche engagée par ce personnage n'aboutira pas. Le MJ peut annoncer au joueur que la recherche est impossible même si le jet indique une réussite ; s'il est raté, il lui annoncera simplement l'échec de l'entreprise.

En général, les Clercs ne peuvent créer que des objets magiques qui reproduisent des sorts cléricaux ; ils peuvent aussi enchanter armes et armures, incluant celles qu'ils n'ont pas le droit d'utiliser (c'est autorisé, car les utilisateurs de ces objets peuvent être des défenseurs de leur Foi).

Les Magiciens peuvent créer n'importe quel sort ou objet sauf ceux qui reproduisent des sorts cléricaux, pour lesquels aucun sort de Magicien équivalent n'existe.

Le temps passé quotidiennement à ces recherches est d'environ huit heures, sans interruption de plus de deux jours, sous peine de voir le projet échouer automatiquement. Le MJ peut optionnellement attribuer des points d'expériences aux personnages conduisant leurs recherches avec succès, une suggestion raisonnable est d'environ 1 XP pour 10 PO dépensés en recherche. La récompense ne pourrait concerner que la création d'objets, ou tout type de recherche, ou bien rien du tout si le MJ favorise plutôt l'aventure comme facteur d'avancement.

Recherche de sorts

Rechercher de nouveaux sorts est une activité relativement fréquente. Un Magicien pourrait vouloir rechercher un sort standard, permettant de s'affranchir d'un mentor ou d'une référence ; un Clerc ou un Magicien pourrait aussi vouloir créer un tout nouveau sort. Bien sûr, aucun personnage ne peut inventer ou rechercher un sort de plus haut niveau que ceux qu'il est autorisé à lancer.

Si le personnage s'investit dans une création originale, le MJ devra déterminer le niveau du sort et juger s'il peut être conçu tel quel ou non. Le MJ n'a pas à dire au personnage si le sort est faisable, c'est même préférable.

Le coût de recherche du sort est de 1 000 PO par niveau pour un sort « standard », 2 000 PO par niveau pour un sort inventé ; il faudra une semaine dans tous les cas pour mener l'étude à son terme.

La chance de réussite est de 25 %, plus 5 % par niveau du personnage, moins 10 % par niveau du sort ; le pourcentage final maximal de réussite étant de 95 %.

Si le jet de recherche est un succès, un Magicien peut alors l'ajouter à son livre de sorts, et un Clerc devra prier pour l'acquiescer. Si c'est un échec, le temps et l'argent sont dépensés pour rien.

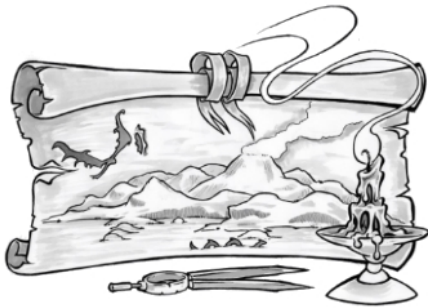
Les Clercs de la même divinité, Foi, ou philosophie peuvent s'enseigner mutuellement les prières permettant d'accéder à de nouveaux sorts ; cela prend une heure par niveau du sort. La procédure pour un échange entre Magiciens a déjà été expliquée (voir le chapitre sur l'Acquisition de sorts, plus haut).

Comme mentionné ci-dessus, le MJ peut tout à fait décider qu'un sort inventé n'est pas « compatible » avec sa campagne ; trop puissant, niveau trop bas, etc. Plutôt que de l'annoncer tel quel au joueur, plusieurs stratégies sont envisageables.

D'abord, le MJ peut revoir la définition du sort. Si le jet pour créer le sort indique un succès, le MJ peut présenter au joueur sa propre version révisée en fonction de l'équilibre qu'il souhaiterait voir conservé au jeu.

Une deuxième approche plus appropriée, si le MJ considère que le sort devrait être d'un niveau plus élevé que le personnage ne peut lancer, est de faire le test final quand même. S'il rate, c'est tout ce que le joueur a besoin de savoir ; mais s'il réussit, le MJ peut lui présenter une version révisée du sort et lui expliquer que son personnage pourra ré-essayer quand il atteindra le niveau suffisant pour le lancer. Dans ce dernier cas, le MJ pourra diminuer le coût et/ou le temps de recherche par deux lors de cette future tentative.

Conception d'objets magiques



Fabriquer un objet magique implique de connaître au préalable le ou les sorts (s'ils existent) à imprégner dans l'objet. Vouloir produire un effet ne correspondant à aucun sort connu peut demander une recherche supplémentaire (afin d'élaborer le nouveau sort) si le MJ le décide. Certains objets nécessitent un ou plusieurs composants spéciaux qui ne peuvent généralement pas être achetés, et qui ne serviront que pour ce projet. Par exemple, le MJ peut demander qu'une peau de diffracteur soit requise pour confectionner une **cape de diffraction**, ou la salive d'un dragon rouge pour une **baguette de boules de feu**. Noter que des règles spécifiques pour les composants se trouvent à la section « Autres objets magiques », plus bas.

Les exigences sur les composants spéciaux sont laissées à l'appréciation du MJ, et sont souvent employées pour ralentir la création d'objets puissants, ce qui tendrait à déséquilibrer le jeu. C'est aussi un moyen en soi pour emmener le lanceur de sorts (et son équipe) vers de dangereuses aventures...

Chances de succès

Sauf exception (plus bas), les chances de base pour créer un objet magique sont de 15 % plus 5 % par niveau du lanceur de sort, plus son score en Intelligence (pour un Magicien) ou de Sagesse (pour un Clerc).

Ainsi, un lanceur de sorts du 9^{ème} niveau avec un 14 à sa Caractéristique Primaire aura 74 % ($15+9 \times 5+14$) de chances de voir aboutir sa création.

Parchemins de sort

Un lanceur de sort peut enchanter un parchemin avec n'importe quel sort auquel il a accès (pour un Magicien, ceux de son livre de sorts ; pour un Clerc, ceux qu'il invoque par la prière).

Retranscrire un sort prendra une journée de travail par niveau de sort, au coût de 500 PO par niveau de sort également.

Les chances de succès sont réduites de 10 % pour chaque niveau du sort à retranscrire.

Si le jet de dé indique un échec, l'enchantement échoue ; toutefois, si le personnage essaie encore de retranscrire le même sort, le coût ou bien la durée (au choix du joueur) de cette nouvelle tentative est divisé par deux.

Autres objets à usage unique

Les parchemins (autres que les parchemins de sort), les potions, ainsi que certains autres objets (comme un **sceptre d'annulation**) sont à usage unique. À partir du niveau 7, les Magiciens et les Clercs peuvent en fabriquer.

Pour un objet qui reproduit un sort connu ou qui requiert l'invention d'un sort spécifique avant (voir recherche de sorts, plus haut), les chances de succès sont réduites de 10 % pour chaque niveau du sort.

Pour les autres types d'objets le MJ doit décider d'un équivalent de niveau de sort approprié à l'effet recherché. Ce niveau estimé va permettre de calculer le coût et la durée de base, qui seront tous les deux doublés (afin de compenser le surcoût des recherches ou des pré-requis supplémentaires que la fabrication des autres objets reproduisant des sorts demandent).

Le temps de base pour enchanter l'objet est de une semaine plus une journée par niveau de sort (ou niveau estimé), son coût de base est de 50 PO par niveau de sort et par jour.

Fabriquer des potions est un cas spécial, car le personnage peut en préparer une grande quantité en une seule fois, puis la répartir soit dans de petites fioles soit dans de plus grandes flasques. Pour chaque dose supplémentaire créée en même temps, réduire les chances de succès finales de 5 % et augmenter le temps requis d'une journée. Noter qu'augmenter le temps augmente aussi le coût. Si le jet de fabrication échoue, le volume total est perdu.

Exemples de création d'objets

Potion de soins : cette potion agit comme le sort de Clerc niveau 1, **soins légers**. Le MJ juge que le niveau est 1. Pour fabriquer une dose, le temps de préparation est donc de 1 semaine+1 jour = 8 jours. Le coût sera de $8 \times 50 \text{ PO} \times 1$ (le niveau du sort) = 400 PO. Enfin, en assumant qu'un Clerc de niveau 9 ayant 15 en sagesse (+1 de bonus) la fabrique, ses chances de succès seront de $15 \% + 5 \% \times 9$ (niveau) + 15 (Sagesse) – $10 \% \times 1$ (niveau du sort) = 65 %. Pour fabriquer deux doses en même temps, la durée sera de $8+1=9$ jours, le coût $9 \times 50 \times 1 = 450 \text{ PO}$, et les chances de succès $65 - 5 = 60 \%$.

Flèche chercheuse : un joueur souhaite créer une flèche d'arc qui touchera automatiquement sa cible, les dégâts infligés seraient ceux de la flèche de base mais considérés comme magiques. Cet effet ne serait utilisable qu'une fois. Le MJ considère que c'est un effet original, et doit en juger le niveau. Proche dans ses effets d'un **projectile magique**, sort de Magicien de niveau 1, il estime le niveau équivalent à 1. Le temps pour créer cet objet est de 1 semaine + 1 j = 8 jours de base, × 2 car c'est un objet original = 16 jours. Son coût (en plus de la flèche elle-même) sera de 8 (la base) × 50 × 1 (niveau) = 400, × 2 car c'est un objet original = 800 PO. Enfin, les chances de succès pour le fabriquer, si c'est un Magicien de niveau 7 ayant 16 en Intelligence, sont de 15 % + 5 % × 7 (niveau) + 16 (Intelligence) = 66 %.

Objets magiques permanents

Les objets magiques permanents (tels que les anneaux, baguettes, sceptres, bâtons et la plupart des objets divers) peuvent être fabriqués par un Magicien ou un Clerc à partir du niveau 9.

Enchanter un objet avec plusieurs propriétés demandera autant de jets de dés, mais le processus d'enchantement s'arrêtera au premier échec. L'objet sera utilisable avec les enchantements réalisés avant cet échec, mais il n'est plus possible de lui en ajouter un nouveau.

Les objets magiques permanents, incluant les armes (décrit en détail ci-dessous), doivent être fabriqués avec des composants de très bonne qualité, qui valent généralement plus de dix fois le prix des composants courants.

Enchanter les armes

Le coût de base pour enchanter une arme ou une pièce d'armure est de 1 000 PO par point de bonus octroyé. Pour les armes avec deux bonus (le maximum), diviser le plus grand par deux sans arrondir et ajouter le coût du deuxième ; ainsi, un enchantement pour forger **une épée +1, +3 contre les dragons** vaudrait 2 500 PO.

Un enchantement nécessite une semaine plus deux jours de travail par point de bonus, en appliquant la division par deux du plus grand bonus ; l'épée ci-dessus demanderait donc douze jours de travail (7+2 × (3/2 + 1)).

Les chances de succès sont réduites de 10 % par point de bonus, avec une minoration pour le deuxième bonus comme précédemment. De fait, une épée +1 réduirait les chances de 10 % alors que l'épée ci-dessus les réduirait de 25 % (10 % + (10 % × 3/2)). De plus, les chances de succès peuvent être augmentées de 25 %, en doublant le coût et la durée de l'enchantement ; le joueur doit l'annoncer avant de lancer les dés.

Pour créer des armes avec des pouvoirs supplémentaires, combiner les règles de Création d'objets permanents ci-dessus. Tous les sortilèges doivent être appliqués en une unique session d'enchantement.

Autres objets magiques

Les objets magiques peuvent avoir différentes **capacités**. Chacune augmente le coût et la durée de création, et diminue les chances de réussite. Les différentes capacités sont les suivantes :

Crée un sort ou un effet de sort : c'est la capacité de base de tous les objets magiques qui ne sont pas des armes. Le coût de base est 500 PO par niveau de sort ; le temps de fabrication requis est de cinq jours plus deux jours par niveau. Si l'objet est doté de plusieurs sorts ou effets assimilés, cumuler respectivement leur coût et leur durée. Les chances de succès sont réduites de 5 % par niveau.

Possède plusieurs charges : cela inclut, bien sûr, les baguettes et bâtons, mais certains autres objets magiques disposent également de charges. Chaque sort ou assimilé possède une réserve indépendante de charges (voir la suite). La table suivante indique les différents maximums par nombre de charges, coûts en PO, coût en nombre de charges par jour, et modifications aux chances associées :

Nombre de charges	Coût par charge	Charges par jour	Chances
2-3	+150 PO	1	-5 %
4-7	+125 PO	2	-10 %
8-20	+100 PO	3	-20 %
21-30	+75 PO	4	-30 %

Les coûts (en temps et en argent) de la première charge ne doivent pas être comptés. Noter que chaque réserve indépendante de charges doit être calculée séparément.

Objets pouvant être rechargés : pour les objets rechargeables, doubler les valeurs de la table précédente pour calculer le coût, temps et malus aux chances de succès ; ainsi, créer un objet rechargeable de 3 charges coûtera 600 PO de plus au lieu de 300 PO sans recharge, prendra deux jours par charge (soit 4 au total, on ne compte pas la première) ; les chances de succès sont diminuées de 10 % au lieu de 5 %.

Objets se rechargeant seuls : la fabrication d'un objet qui se recharge automatiquement est onéreuse ; appliquer les ajustements suivants au coût des charges, du temps requis et des malus aux chances de succès. Noter que ces objets ne peuvent pas être rechargés autrement que par eux-mêmes.

Taux de rechargement	Coût	Durée	Chances
1 par jour	× 3	× 2	-10 %
Tous par semaine	× 4	× 2	-20 %
Tous par jour	× 5	× 3	-30 %

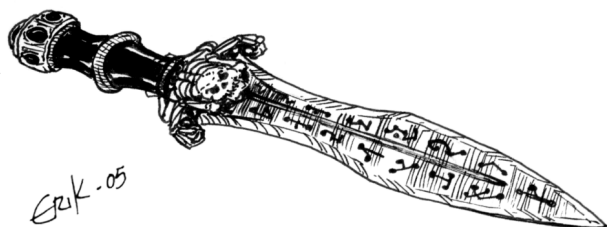
Charges génériques : cela signifie que tous les effets de l'objet tirent leur puissance d'une réserve commune de charges ; la majorité des bâtons de Magiciens appartiennent à cette catégorie. Les objets dotés de charges génériques sont rechargeables automatiquement ; ne pas appliquer les ajustements de cette capacité. À la place, combiner les coûts des charges de chaque effet (ils doivent tous avoir le même nombre de charges), et diviser par deux le coût, la durée ainsi que le modificateur aux chances.

De fait, deux effets qui partagent la même réserve auront un coût identique à un seul effet avec réserve unique.

Objets utilisables par n'importe quelle classe : par défaut, les objets magiques ne peuvent être employés que par la classe de personnage qui les a créés ; donc une **baguette de boules de feu** ne sera utilisable que par des Magiciens, et un **bâton de soins** que par des Clercs.

Cette capacité permet à toutes les classes d'utiliser l'objet, et implique de lui attribuer un mot et une gestuelle de commande. Cette capacité coûte de 1 000 PO par effet.

Noter que tous les effets n'ont pas à être sélectifs pour un même objet ; il est parfaitement possible de n'avoir que quelques effets utilisables par toutes les classes et d'autres uniquement utilisables par la classe du créateur.



Objets agissant continuellement ou automatiquement : cette capacité se substitue à la fois aux capacités de charge et d'utilisation par différentes classes. L'objet fonctionne dès qu'il est porté de façon appropriée, ou s'active automatiquement au besoin. Un **anneau de résistance au feu** est un bon exemple ; de même, un **anneau d'invisibilité** tombe dans cette catégorie. Ajouter cette capacité multiplie le coût et la durée de fabrication par 5 et diminue les chances de réussite de 40 %.

Qualité de l'objet enchanté : appliquer les capacités ci-dessus à un objet demande qu'il soit fait d'un matériau rare, d'une grande valeur ou magique, pour supporter l'enchantement. Par exemple, une **baguette de boules de**

feu possède un effet alimenté par des charges ; ce sont deux capacités relativement ordinaires, donc le Magicien propose d'utiliser une essence de bois rare pour la baguette, et d'enchâsser un rubis de 1 000 PO à sa pointe. Le MJ pourrait aussi demander quelque chose de plus précieux ou de plus cher si l'objet est particulièrement puissant.

Le coût d'une capacité à base d'effet de sort peut être réduit de 25 % en y imposant une limitation. Par exemple, un **anneau de charme de dryade** restreint l'effet du sort **charme**, une diminution de coût est alors possible. Cela n'affecte pas les chances de réussite ni la durée requise pour l'enchantement.

Enchanter des armes avec des pouvoirs en plus des bonus standards nécessitera de combiner les règles d'enchantement standards avec les règles données ci-dessus.

Effectuer l'enchantement standard de l'arme en premier ; si c'est un succès, alors l'enchanteur doit démarrer immédiatement (ou dans les deux jours, comme déjà expliqué) l'ajout des sorts ou assimilés. L'échec de cette deuxième partie ne remet pas en cause les bonus ajoutés précédemment.

Objets maudits

Certains enchanteurs voudront créer des objets expressément maléfiques, comme des parchemins générant une malédiction lorsqu'ils sont lus.

Leur difficulté de création est à peu près la même que la difficulté pour fabriquer un parchemin de sort avec le sort **maudire**.

D'autres artefacts magiques maudits peuvent aussi être le malheureux résultat d'une tentative ratée de création d'un objet utile. Le MJ à totale liberté pour décider si un projet raté va générer ou pas un tel fléau.

Créer une aventure dans un Donjon

1. Penser au pourquoi

Lors de la création d'un donjon, la première question à se poser est : pourquoi les joueurs prendraient-ils le risque de s'aventurer dans un dangereux donjon regorgeant de monstres et de pièges ?

Voici quelques scénarios possibles :

À la recherche de l'inconnu : c'est assez courant dans les récits d'aventures. Un ou plusieurs personnages ont entendu parler d'un quelconque site ancien, et souhaitent partir l'explorer par pur attrait intellectuel. D'autres personnages pourraient nourrir d'autres desseins...

Pour combattre une incursion du Mal : des gobelins ravagent les fermes des environs, et le baron local offre une récompense substantielle pour stopper ces assauts ; les personnages sont heureux de lui venir en aide.

Pour sauver une victime enlevée : un ami d'un des personnages a été enlevé, et ils doivent prendre d'assaut ou s'introduire discrètement dans la tour/caverne/donjon du ravisseur pour venir en aide à la victime. Ou, peut-être, celle-ci est la fille ou le fils du baron local ou encore d'un riche marchand qui offrira une récompense à qui ramènera sain et sauf sa descendance.

Pour accomplir une quête : l'église locale, à qui l'un des personnages doit une faveur, voudrait récupérer une ancienne relique située dans une forteresse perdue en montagne, et le Haut Prêtre voudrait l'examiner de plus près ; ou toute autre tâche similaire, en fonction de la dette dont les personnages doivent s'acquitter.

Pour récupérer un butin : c'est un scénario étonnamment courant (sans doute pas si étonnant que ça, après tout). La rumeur prétend que le donjon renferme un trésor caché de grande valeur, et le premier personnage qui s'en emparera sera richissime ! Pourtant, le trésor n'est peut-être pas si gros, et pourrait bien être gardé par quelques monstres terrifiants...

Pour s'évader d'une prison : les personnages ont été capturés par l'ennemi, et sont incarcérés sans arme ni armure ou équipement. Ce scénario doit être joué avec certaines précautions, car le MJ ne doit pas être soupçonné de piloter ou contrôler les actions des joueurs durant la partie.

Il y a de multiples idées de scénarii, et chacun dispose d'autant de variantes possibles.

En guise de conclusion, connaître la réponse au « pourquoi » permettra de répondre à la question suivante plus facilement.

2. Quel est le lieu, le contexte ?

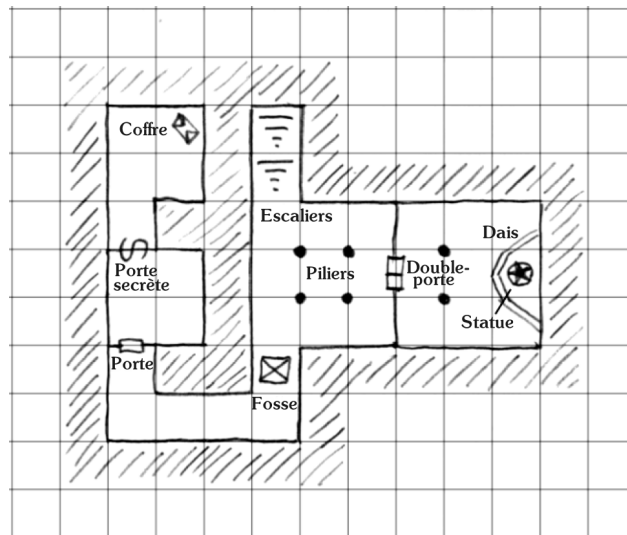
Est-ce que le donjon est sous une forteresse en ruine, ou une ancienne tour de mage ? Ou bien est-ce une cave naturelle, investie par des kobolds... Ou bien encore la tombe d'un roi barbare des temps jadis, gardée par des morts-vivants ? Les possibilités sont infinies.

3. Choisir des monstres en accord avec le contexte

Le MJ sait maintenant pourquoi les personnages veulent se rendre là-bas (ou voudront, dès qu'ils entendront parler du donjon), et de quel endroit il s'agit. Ensuite, il faut déterminer quels types de monstres peuvent se trouver en ces lieux. Par exemple, les caves habitées par les kobolds contiennent, en toute logique, des kobolds alors qu'une tombe antique sera plus vraisemblablement occupée par des morts-vivants, zombies, et autres squelettes.

4. Dresser le plan du Donjon

Les plans des donjons peuvent être dessinés sur du papier quadrillé, ou créés sur support informatique avec n'importe quel programme dédié, il en existe une grande variété sur la toile (les cartes présentées dans ce livre ont été faites avec MapMatic +2, disponible sur le site officiel de Basic Fantasy www.basicfantasy.org). Pour concevoir un donjon à des fins personnelles, il n'y a aucune raison de ne pas se servir d'un papier et d'un crayon. Ci-contre un exemple de donjon réalisé à la main, avec les différentes légendes annotées.



5. Aménager le Donjon

Aménager le Donjon consiste à décrire le contenu de chaque pièce. Plusieurs possibilités ici encore : une pièce peut contenir un monstre (qui possède un trésor, ou pas), un piège (qui peut protéger l'accès à un trésor, ou pas), un

trésor abandonné, un contenu « spécial » (autre chose que ce qui a déjà été listé, comme une énigme quelconque), ou bien la pièce est simplement vide.

Le MJ est libre de définir le contenu de chaque lieu, il peut aussi jeter un dé et se référer à la table suivante :

d%	contenu
01-16	Vide
17-20	Trésor abandonné
21-60	Monstre
61-84	Monstre avec trésor
85-88	Spécial
89-96	Piège
97-00	Piège avec trésor

Un **trésor abandonné** sera bien souvent caché (dans une pièce secrète, à l'intérieur d'un contenant inhabituel, etc.) ou protégé par un piège (tel qu'un aiguillon empoisonné dans la serrure d'un coffre, une fiole de gaz toxique qui éclatera si le contenant est ouvert, ou quelque chose de similaire) ; ce type de trésor peut à la fois être piégé et caché ! Encore une fois, un jet de Sauvegarde ou équivalent devrait être autorisé pour ce genre de piège. Ce n'est pas une mauvaise idée d'utiliser une cachette difficile à trouver, il n'y a aucun scrupule à avoir si les personnages ne découvrent pas systématiquement les trésors. Les joueurs n'apprécieraient pas forcément que le MJ dévoile leurs emplacements, ils trouveront plus gratifiant de les découvrir par leur inventivité ou leur chance.

Le MJ peut choisir un **Monstre** particulier ou bien le tirer au hasard sur les tables des rencontres aléatoires. Il est typique que le premier niveau (sous terre) ne comporte que des monstres de 1 Dé de vie ou moins, le second niveau des monstres d'environ 2 Dés de vie et ainsi de suite. Le MJ peut bien évidemment déroger à cette habitude et les organiser comme bon lui semble, en fonction du niveau des personnages par exemple.

Un **Monstre avec trésor** indique parfois un repaire, ou bien un groupe de monstres transportant son butin en train de camper avant de se remettre en route.

En général, une pièce **spéciale** présente un centre d'intérêt pour les personnages, ou bien les bloque, mais n'est ni un monstre, piège, ou trésor abandonné.

Un **piège** est, logiquement, un montage destiné à blesser ou retenir les personnages, incluant des lames pendulaires, des fosses couvertes, des épieux jaillissant des murs, et autres chausse-trappes.

Un **piège avec trésor** est comme précédemment, mais recèle un trésor, qui peut être caché dans une pièce derrière le piège ou à l'intérieur même de celui-ci (au fond de la fosse par exemple). Voir la section Pièges pour plus d'informations, ci-dessous.

Spécial : il peut s'agir d'une énigme quelconque, comme une porte ne s'ouvrant que par une combinaison (cachée ailleurs dans le donjon) ; ou peut-être un oracle qui répondra aux questions relatives au donjon (ou mentira, potentiellement). Une autre suggestion est la classique fontaine magique qui change aléatoirement les statistiques du personnage qui s'y désaltère ; si cela se produisait, une limite devrait être imposée afin d'éviter les abus (elle ne fait effet qu'une fois sur la même victime, ou bien elle cause plus d'effets pervers que positifs).

Une pièce **vide** ne contiendra aucun monstre, piège, trésor abandonné ou contenu spécial. Cela ne veut pas dire qu'elle est réellement vide, elle peut contenir meubles, cheminée, rampe d'escalier, tables, torchères, rideaux, mais sera quand même considérée vide. Un trésor caché dans un tiroir, et cela devient une pièce avec un trésor abandonné ; en d'autres termes, pour être vide, il faut qu'elle ne contienne rien de notablement intéressant pour les personnages joueurs.

6. Finitions

Le MJ pourrait souhaiter créer une ou plusieurs tables de monstres errants pour son donjon. Si des patrouilles de monstres sont prévues, elles doivent être anticipées et décrites ; certains endroits devront peut-être faire ressortir une atmosphère particulière, comme une ambiance sonore inhabituelle, une odeur spécifique, une décoration étrange, etc, qui doivent être notifiées. Ne pas dépenser trop de temps sur ces aspects, néanmoins. Si le MJ ne détaille que les endroits intéressants ou importants, les joueurs commenceront à se douter qu'il faut chercher à ces endroits précis. En saupoudrant de petits détails supplémentaires l'ensemble du donjon, ils resteront dans l'incertitude.

Par exemple, une pièce contenant un trésor abandonné :

Le maître de jeu :

– la pièce contient un coffre, centré contre le mur éloigné.

Joueur1 :

– nous regardons s'il y a des monstres, et sinon, le Voleur cherche des pièges sur le coffre.

Plutôt ennuyeux, non ? ; la version suivante est peut-être plus vivante :

Le maître de jeu :

– dans cette pièce vous voyez un trône sculpté en pierre posé sur un promontoire, une petite table et un tabouret à côté. Il y a deux torches éteintes au centre de chaque mur.

Joueur1 :

– si nous ne voyons pas de monstre, le Voleur cherche des pièges sur le tabouret et la table, et regarde s'il n'y a rien de caché dedans, pendant que les autres cherchent des passages secrets... une des torchères pourrait en ouvrir un.

En rajoutant quelques petits détails vivants à ses descriptions, le MJ peut enrichir énormément l'aventure et stimuler d'autant plus l'imagination des joueurs.

Pièges

Cette section fournit quelques suggestions de pièges typiques pour le MJ. En combinant les plus simples il sera possible d'en créer de plus mortels en rendant leurs effets plus difficiles à éviter, ou capables d'infliger plus de dommages.



Un piège n'est pas nécessairement fiable ; le MJ a le choix de faire un jet de dé quelconque pour chaque victime potentielle jusqu'à ce qu'il se déclenche (par exemple sur un 1 ou 2 sur 1d6). De même, un piège à trappe pourrait ne se déclencher que si on y applique un poids suffisant, de sorte qu'un Voleur, léger, puisse passer dessus sans soucis, mais que son allié Guerrier lourdement équipé en fasse les frais.

Aiguille empoisonnée : une fine aiguille est propulsée à travers le trou d'une serrure ou d'une autre petite ouverture grâce à un mécanisme à ressort, et injecte un poison dans les doigts de la victime qui l'a déclenché (souvent, un Voleur crochétant une serrure). Elle doit Sauvegarder contre les Poisons ou mourir.

Alarme : à cause du vacarme, tout le monde dans un rayon de 9 m doit Sauvegarder Contre les Sorts ou bien être sourd pendant 1d8 Tours. Le MJ devrait immédiatement tester si des monstres errants ont entendu, auquel cas ils arriveront en 2d10 Rounds.

Chute : habituellement un trou recouvert d'une trappe camouflée. Le personnage qui la déclenche doit Sauvegarder contre les Effets Mortels (plus son bonus de

Dextérité) ou bien tomber au niveau inférieur du donjon. Les chutes font souvent peu ou pas de dommage à la victime.

Éboulement de pierres ou de briques : des pierres tombent du plafond. Le personnage qui les déclenche doit Sauvegarder contre la Paralysie ou la Pétrification (plus son bonus de Dextérité) pour esquiver l'éboulis ou bien subir 1d10 dommages.

Flaque d'huile : de l'huile est répandue sur le sol de la pièce. Ceux qui marchent dessus doivent réussir une Sauvegarde contre les Effets Mortels (plus son bonus de Dextérité) ou se retrouver face contre terre. L'huile est hautement inflammable et peut se mettre à brûler à cause d'une torche ou de tout type de flamme tenue par un personnage qui glisse et tomberait dessus.

Fléchette empoisonnée : un lanceur de fléchettes propulsées par un ressort attaque avec un bonus de +1 et inflige 1d4 dommages. La victime doit Sauvegarder contre les Poisons ou mourir.

Fosse : le plus souvent cachée par une trappe, un camouflage qui cède, ou une illusion. La victime qui la déclenche doit Sauvegarder contre les Effets Mortels (plus le bonus de Dextérité) ou tomber dans la fosse et recevoir des dommages dépendant de la profondeur (voir **dégâts de chutes** p58). Ce piège peut devenir plus dangereux encore en plaçant des piques, de l'acide, ou des créatures dangereuses au fond, ou bien être suffisamment rempli d'eau pour pouvoir s'y noyer.

Gaz empoisonné : vaporisé dans la pièce par des aérations, les personnages dans la zone d'effet doivent Sauvegarder contre les Poisons ou mourir. Ces gaz sont parfois inflammables sous l'action d'une torche ou d'une flamme apparente, infligeant potentiellement 1d6 dommages supplémentaires (avec une Sauvegarde contre les Souffles de Dragons pour éviter les brûlures).

Herse : bloque un passage en s'abattant. Le personnage qui déclenche le piège doit Sauvegarder contre les Effets Mortels ou recevoir 3d6 points de dommages.

Lames : une lame tombe du plafond ou surgit d'un mur et attaque avec un bonus de +1 pour 1d8 points de dommages. Des lames particulièrement longues peuvent toucher quiconque se trouve sur une ligne de 3 ou 6 m.

Lumière aveuglante : dans un bruit sec, le personnage qui la déclenche reçoit une lumière aveuglante en plein visage. Lui et tous ceux qui regardaient au même endroit doivent Sauvegarder Contre les Sorts ou être aveuglés pendant 1d8 Tours.

Piège à flèches : une arbalète montée sur socle et camouflée lâche un carreau attaquant avec un bonus de +1, et inflige 1d6+1 dommages si elle touche.

Rocher roulant : un rocher sphérique ou cylindrique dévale un couloir incliné. Toute personne sur son chemin doit Sauvegarder contre les Effets Mortels (plus son bonus de Dextérité) ou subir 2d6 dommages. Alternativement, si le couloir ne dispose d'aucun endroit où les personnages pourraient se réfugier (une pièce, un renforcement), il faudra qu'ils fuient pour éviter d'être écrasés.

Sort déclenché : le piège lance un sort choisi par le MJ, centré sur le personnage l'ayant activé. Les malédictions, les illusions, ou les murs de feu sont très populaires.

Vaporisateur attracteur de monstres : un liquide inoffensif mais puissamment odorant est pulvérisé sur le personnage qui l'active. L'odeur va attirer les prédateurs, doublant les chances de rencontrer des monstres errants pendant les 1d6 heures suivantes, ou jusqu'à ce que le produit soit nettoyé.

Conception d'aventures en extérieur

1. Penser au pourquoi

C'est, dans l'ensemble, similaire à ce qui a déjà été écrit pour les donjons. Les personnages joueurs peuvent vouloir se rendre dans un endroit précis afin de se ré-équiper, trouver une église ou un temple pour se soigner, ou toutes autres raisons. Le MJ peut renseigner les joueurs sur les opportunités d'aventures qui s'y trouvent, au travers de rumeurs, d'affiches de récompenses publiques (comme les primes pour capture), de quêtes proposées par le clergé local, et ainsi de suite.

2. Quel est le lieu, le contexte ?

Décider si le lieu est très reculé, ou juste situé en territoire inhabité, quelle sorte de climat y règne, combien y a-t-il de villes aux alentours et leur taille, etc.

Le MJ peut imaginer et créer des contrées qui répondent aux critères que se fixeraient les personnages lors de leurs voyages. Par exemple, si les joueurs veulent trouver fortune dans de riches cités, le MJ devrait déterminer où elles se trouvent et comment s'y rendre, en le décrivant à travers les rumeurs colportées par des marchands itinérants, qui raconteraient les splendeurs qu'ils y ont vues, et les richesses qui s'y trouvent. Si ces descriptions intriguent les personnages et qu'ils décident de s'y rendre, le MJ aura le temps de décider par quels chemins – et par quels dangers – ils devront passer.

D'un autre côté, ces créations doivent être cohérentes, pour aider les joueurs à faire des choix réfléchis pendant leurs périples. Par exemple, les zones habitées sont organisées en conséquence, avec des zones défrichées pour l'agriculture, des routes, des châteaux, etc. Les zones dominées par des monstres humanoïdes, ou fréquemment saccagées par des sauvages, seront en état de guerre quasi-permanente et il n'y sera pas aisé de trouver de la nourriture ni certains autres biens. Une vallée qui fut jadis habitée puis abandonnée après qu'un dragon l'eut attaquée pourrait avoir des ruines encore visibles, les murs encore marqués par les flammes et les griffes, et les champs alentour seraient en friches, parsemés de végétation sauvage.

3. Dessiner les cartes des environs

Maintenant il est temps de dresser la carte des lieux. Certains MJ préfèrent le faire à la main, d'autres avec du papier millimétré ou avec des hexagones ; bien sûr, des programmes informatiques existent par ailleurs. Dans tous les cas, c'est une bonne idée d'utiliser une échelle des distances, qui décrira au mieux les éléments représentés. Une échelle de 30 km par carreau ou hexagone est idéale pour les cartes couvrant une région, cela correspond à la distance que peut couvrir un groupe d'humains moyens en une journée sur un terrain dégagé (voir les

Déplacements en extérieur p43). Ceci facilitera les mesures de temps sur les trajets.

Les rivières et les côtes, collines et montagnes, forêts et plaines doivent être clairement visibles sur la carte. Toutes ces zones devraient également avoir un climat propre : ainsi, la face venteuse d'une montagne sera plutôt humide, tandis que la face opposée sera plus aride. Il est possible de créer des zones ayant un climat inhabituel pour cet endroit, comme un désert sableux au beau milieu d'une forêt pluvieuse, mais ceci doit être exceptionnel, une indication pour les joueurs qu'une étrange magie est à l'œuvre.

Continuer alors en plaçant tout site notable comme des villes, ruines, et les repaires de monstres les plus importants. Ne pas oublier que les aventuriers auront besoin d'une quelconque base d'opérations à proximité, tels qu'une citée, une ville, un village, ou une forteresse.

4. Détailler les lieux et personnages importants

Décrire au moins la ville principale et les donjons que le groupe est susceptible de visiter en premier. Détailler aussi les rencontres aléatoires ou prévues définies aux étapes précédentes. Il y a énormément de place pour la créativité à cette étape : une ville distante et inconnue peut avoir des lois, des traditions, ou des monnaies complètement différentes de ce que les personnages connaissent.

Les PNJ principaux et leurs relations doivent être décrits. Ils ont leurs propres plans, qui peuvent concerner ou pas les PJ. Le comportement des joueurs avec une personne influencera souvent la manière dont les autres PNJ les perçoivent et se comporteront avec eux.

Il n'est pas recommandé de sur-détailler les moindres recoins de la carte, il est plutôt préférable de laisser un peu de détails pour plus tard, en fonction du comportement des joueurs et de leurs personnages.

5. Création de tables de rencontres

Concevoir une région sauvage qui soit originale et unique passera parfois par la création d'une table de rencontres personnalisée. Choisir des monstres en cohérence avec la région, son terrain, son histoire, voire sa météo, en se basant sur les tables standards comme guide. Si un campement de monstres est prévu sur la carte, la table devrait le refléter, sous forme de patrouilles par exemple.

Une autre alternative est de sélectionner aléatoirement six, huit ou dix rencontres sur les tables standards pour les terrains se trouvant sur la carte, et d'utiliser cette liste comme table personnalisée. Il est probable que des doubles apparaissent, qu'il faudra relancer.

Bastions

Construire son bastion

Beaucoup de joueurs, en atteignant de hauts niveaux, choisissent de s'installer et de construire un **bastion**. C'est généralement autorisé à partir du 9^{ème} niveau. Le personnage devra d'abord obtenir une terre pour le bâtir. Les terrains situés aux frontières de certaines contrées sont parfois offerts à qui pourra les contrôler ; dans d'autres pays il suffira juste d'offrir assez d'or ; pour d'autres enfin il faudra demander une autorisation auprès du roi, du duc, ou du comte local.

En règle générale les Guerriers construisent des **châteaux**, les Magiciens des **tours**, les Clercs des **temples** et les Voleurs des **repaires de guildes**, mais ce n'est pas systématique.

Un personnage qui érige un bastion adapté à sa Classe attirera des suivants de 1^{er} niveau de même classe, comme suit :

Classe	Nombre de suivants
Guerrier	3d6
Magicien	1d8
Clerc	2d8
Voleur	2d6

Ces suivants aideront le personnage à gérer le bastion mais ne participeront généralement pas à des aventures au-dehors (surtout dans les donjons les plus dangereux). Ils vivent des revenus générés par le bastion, pour un château ils sont assurés principalement en taxant les paysans, les tours percevront des honoraires des services magiques ou des cours donnés aux étudiants, les temples recevront les aumônes données par ses fidèles, et les repaires de guildes vivront de leurs activités criminelles.

Un bastion doit offrir 60 mètres carrés d'espace de vie pour chaque suivant, mais aussi des quartiers pour les invités, des étables pour les montures, et ainsi de suite.

Un joueur désireux de bâtir son bastion doit en dessiner les plans. Chaque étage fait environ 3 m de haut. Les coûts de construction sont déterminés par la surface des façades, des sols et de la toiture, des matériaux employés, et de l'épaisseur des murs.

Attention à ne pas compter en double les coins des murs dépassant 1m50 d'épaisseur, ne compter qu'un seul côté. Approximer la valeur de PI à 3 lors du calcul des tours et autres édifices circulaires, ce sera compensé par la circonférence intérieure plus petite. La table suivante donne les coûts en PO pour chaque section de mur d'une surface de 3mx3 m.

Le nombre associé aux matériaux (S x) est sa Solidité, qui est déduite des dommages éventuels infligés aux murs.

Épaisseur	30 cm	1m50	3 m	4m50
Hauteur max	12 m	18 m	24 m	30 m
Matériaux :				
Bois (S 6)	10 PO	N/A	N/A	N/A
Brique (S 8)	20 PO	50 PO	N/A	N/A
Pierre (S 12)	30 PO	70 PO	200 PO	N/A
Roche dure (S 16)	40 PO	90 PO	260 PO	350 PO

Un mur épais de 30 cm est fait de solides pièces de matériaux maintenus par du mortier (par des chevilles et des cordes pour le bois) ; ce type de mur peut atteindre 12 m de haut au maximum.

Un mur de 1m50 est composé de deux murs de 30 cm avec un remblai central de 90 cm de terre et de gravats, ils peuvent atteindre au plus 18 m de haut.

Un mur épais de 3 m est composé d'un mur extérieur de 1m20, d'un remblai central de 1m20 de terre et de gravats et d'un mur intérieur de 60 cm, il peut atteindre 24 m de haut.

Enfin, un mur épais de 4m50 est composé d'un mur extérieur de 1m80, d'un remblai central de 2m10 de terre et de gravats et d'un mur intérieur de 60 cm, pour une hauteur maximum de 30 m.

Pour atteindre la hauteur totale de l'édifice, des murs plus fins peuvent être montés aux étages les plus élevés. Par exemple, une tour de 24 m doit avoir au moins 6 m de murs de 3 m d'épaisseur à sa base, ou plus.

Le personnage devra payer des coûts d'ingénierie pour la conception du bastion, sachant que les plus grands sont aussi les plus difficiles à concevoir et construire. Pour chaque portion (mur, donjon, et autre), chaque 3 m de hauteur ajoute 10 % aux coûts en temps et en frais. Le MJ est libre d'y adjoindre un multiplicateur supplémentaire pour refléter les difficultés à construire dans des endroits éloignés, se procurer les matériaux nécessaires, etc.

Acheminer les matières premières, en particulier, demande 1 tonne de cargaison par 5 PO de bois ou de pierre de construction (le poids supplémentaire de la pierre est compensé par sa compacité par rapport au bois).

Une bâtisse supérieure à 12 m de haut doit avoir de solides fondations, et au-dessus de 18 m elle doit s'appuyer sur un socle en roche.

Construire un bastion requiert le travail d'un homme pendant un jour pour chaque PO de coût. Augmenter le nombre d'ouvriers réduit le temps total, mais il ne peut jamais être réduit en dessous de la racine carrée du temps

requis pour qu'un seul ouvrier le construise. Considérer également qu'il y a 140 jours de travail par ans (7 mois de 20 jours) sous un climat tempéré.

À surface égale, des sols et des toits de chaume coûtent et prennent autant de temps à construire qu'un mur de bois de 30 cm d'épaisseur. Un toit en bardeaux de bois coûtera deux fois plus de temps et d'argent, et des tuiles en ardoise quatre fois plus. (il n'est pas nécessaire de calculer la surface supplémentaire due à la pente du toit, car l'augmentation de hauteur couvre déjà ce surcoût).

Les tarifs comprennent déjà les fournitures de base comme escaliers, portes et fenêtres. Les murs intérieurs ne sont pas compris, ils font en général 30 cm d'épaisseur.

Les **parapets**, qui donnent une couverture aux défenseurs en hauts des tours et des murs des châteaux, sont de 30 cm d'épaisseur pour 1m50 de haut et ils coûtent donc la moitié d'un mur équivalent.

Noter que les réparations des guildes sont quasiment toujours situées dans les cités et donc majoritairement construits avec des murs extérieurs de 30 cm d'épaisseur ; ils sont deux fois plus chers à bâtir à cause des pièges, passages secrets et cachettes qu'ils renferment.

Une tour de Magicien quant à elle, coûtera trois fois le prix de base en raison du besoin d'avoir des livres anciens, des équipements d'alchimie et autres fournitures magiques nécessaires aux recherches.

Donjons

On peut parfois trouver un donjon creusé sous le bastion. C'est à la fois un excellent endroit pour stocker des denrées périssables, et un bon refuge si le château est envahi ; il dispose souvent d'un tunnel pour fuir si toutes les défenses sont tombées ou pour lancer un assaut surprise. Certains Magiciens encouragent parfois certains monstres à s'installer dans leur donjon, car ils représentent une source d'ingrédients pratiques pour les recherches en magie et aident aussi à faire fuir les indésirables.

Utiliser la table suivante pour déterminer le temps nécessaire à des travailleurs qualifiés tels que des Nains ou des gobelins pour creuser le sol :

Matériaux à creuser	Temps pour creuser un cube de 1m50 de côté, par ouvrier
Terre	5 jours (du support est requis)
Pierre	10 jours
Roche dure	20 jours

Le temps donné est doublé pour du personnel non qualifié.

Résistance des structures et brèches : un pan de mur d'un bastion dispose d'autant de Points de vie que son coût de base en PO (par exemple, un mur de 3 m

d'épaisseur en roche dure possède 200 PV). Les murs de pierres et de briques ne peuvent subir que des dégâts par écrasement, alors que les murs en bois sont aussi affectés par le feu et les armes coupantes adaptées.

Une section de mur qui perd tous ses Points de vie signifie qu'une brèche est formée, permettant aux attaquants de s'y introduire. Si la brèche se trouve au pied d'un mur, il y a 40 % de chances que les 3 m de section supérieure s'écroulent et génère une autre brèche, et il y a 20 % de chance que la section inférieure s'ébrèche aussi. Ces brèches secondaires ont 10 % de chance d'affecter de la sorte les 3 m de section de dessus ou de dessous, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la base ou le sommet du mur soit atteint.

Si une brèche se forme sur un mur à angle droit ou plus aigu (90° ou moins), les chances de céder sont doublées dans chaque direction (haut ou bas).

Attaquer un bastion

Il est difficile de viser correctement avec les engins de sièges, cependant les châteaux n'esquivalent pas, et chaque tir successif effectué par le même engin et le même équipage augmentera ses chances de toucher. Pour refléter ceci, la première attaque est faite contre une CA de 20 ; chaque tir successif effectué dans les mêmes conditions la diminue de 1 cumulativement, pour un minimum de 11.

Les attaques qui ciblent les défenseurs se font à -4 s'ils se trouvent sur les parapets, et à -10 derrière les meurtrières. Du fait qu'ils ne sont pas immobiles, les chances de les toucher n'augmentent pas avec la répétition des tirs. Un malus additionnel de -2 est appliqué au jet d'attaque par projectile si les défenseurs sont plus haut de 60 m que les attaquants ; ce n'est pas tant dû à l'altitude que de la meilleure couverture apportée par les murs.

Les défenseurs peuvent tirer avantage de leur haute position en faisant tomber des objets sur les attaquants au pied du château ; ces projectiles infligent 2d10 points de dommages, mais il y a une pénalité de -2 au jet d'attaque si la hauteur de chute est supérieure à 9 m.

Les engins de siège peuvent aussi blesser les personnages qui se trouveraient dans un carré de 3 m de côté centré sur le point d'impact du projectile, faire un jet de dommage pour chacun. Le jet d'attaque doit bien sûr être assez élevé pour leur causer des dégâts ; un résultat de 19 au dé touchera un personnage avec une Classe d'Armure de 18, mais pas ceux qui ont 20.

Un château peut aussi être attaqué en le **sapant**. Il faut pour cela creuser un tunnel sous les murs, puis mettre le feu aux poutres de soutènement en bois pour faire s'écrouler le mur, avec les mêmes conséquences qu'une brèche décrite au-dessus. C'est aussi très lent, et si de

surcroît le château a des douves il faut les éviter, ce qui signifie creuser plus profond et donc doubler le temps nécessaire.

Un tunnel se creuse aux mêmes conditions qu'un donjon. S'il ne fait que 3 m de largeur, il n'aura que 50 % de chance de créer une brèche dans le mur.

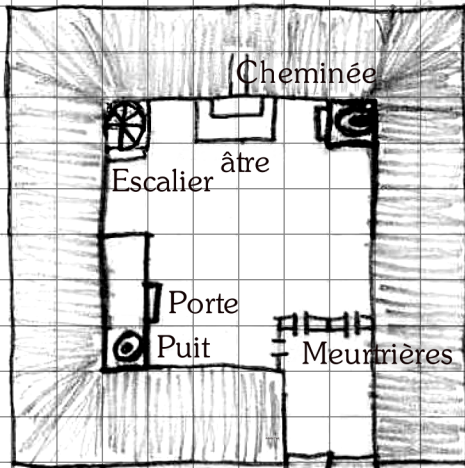
Finalement, un bastion peut être attaqué en le **forant**. Manoeuvrer le foret nécessite un équipage minimum de 8 servants, et coûte 200 PO. Les trous sont effectués à la base des murs, les attaquants restant protégés sous le couvert d'un toit mobile en peaux de bêtes, car l'opération est longue. Ce toit coûte aux alentours de 100 PO. Le forage inflige 1d8 points de dommages par Tour, mais ignore le facteur de Solidité des murs. Une brèche causée par le foret est petite, elle a donc moitié moins de chance

de faire s'écrouler les sections supérieures, à moins qu'elle ne soit agrandie par des sapeurs.

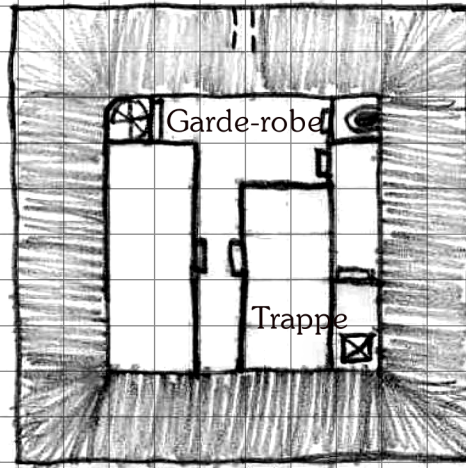
Exemple de bastion

Seigneur Perceval, un Guerrier du 9^{ème} niveau, désire construire un fort de 18 m de haut (15 m de murs, 3 m de toiture en tuiles d'ardoise inclinées), de 225 m² (15×15 m) au sol. Il disposera de trois étages et d'un grenier, le rez-de-chaussée étant occupé par un grand hall de 6 m de plafond. Seigneur Perceval, souhaite que son donjon soit solide, aussi il instruit son architecte de le construire en roches dures de 3 m d'épaisseur pour les deux premiers niveaux, et de 1m50 pour le reste. Les

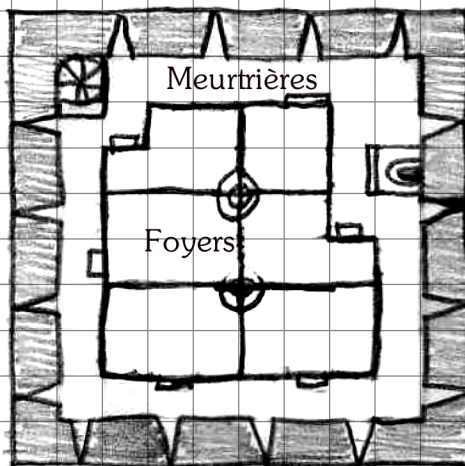
Seigneur Perceval - échelle 1 carreau = 1m50



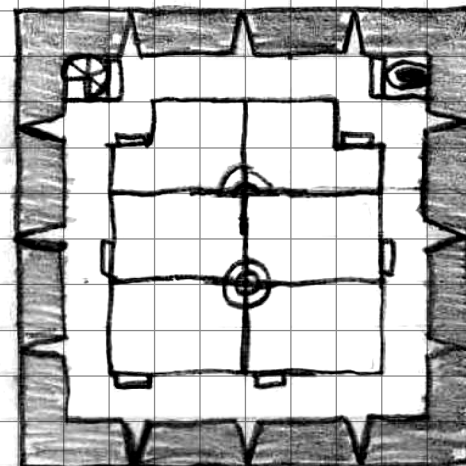
Rez-de-chaussée



Premier étage



Second étage



Troisième étage

surfaces du rez-de-chaussée et du premier étage seront donc de 81 m² (9×9 m), contre 144 m² (12×12 m) pour les deux derniers niveaux.

Un donjon d'une surface totale de 450 m² sera à même de le loger confortablement, lui et jusqu'à 24 autres personnes (ou animaux comme des chevaux, qui peuvent être mis à l'abri dans le grand hall en cas d'attaque !).

Le rez-de-chaussée fait 30 sections de 3 m d'épaisseur : 5 (15 m de long /3 m d'épaisseur) × 2 (6 m de hauteur donc 2×3 m) × 4 murs soit 40 sections, moins 8 sections comptées doubles pour les coins, moins 2 sections pour l'entrée, le tout en roche dure, ce qui coûtera 7 800 PO. Viennent ensuite 9 sections de 3 m×3 m pour le sol, qui coûte 90 PO, pour une valeur totale de 7 890 PO.

Le premier étage est identique au rez-de-chaussée, sauf que les murs font 3 m de haut seulement et qu'il n'y a pas d'entrée, pour un coût de 4 250 PO.

Le deuxième et troisième étage requièrent 18 sections de 1m50 d'épaisseur en roche dure, pour 1 620 PO, et 16 sections de sol pour 160 PO, pour un total de 1 780 PO par étage.

Le toit de 15×15 m coûte 4 × 25 × 10=1 000 PO, le grenier de 12×12 m ajoute encore 160 PO.

Les cloisons et fournitures intérieures prendront 235 m de 30 cm d'épaisseur pour les murs et les portes, pour une valeur de 30 800 PO en prenant de la roche dure ; Seigneur Perceval choisi plutôt du bois qui lui reviendra seulement à 7 700 PO.

Le total est donc de 24 560 PO, mais comme le fort est haut de 18 m, ce total augmente de 60 % pour une somme finale de 39 296 PO. Cela demandera donc 39 296 ouvriers/jour de travail.

Seigneur Perceval peut engager jusqu'à 200 ouvriers pour construire la bâtisse, ce qui prendra alors environ 196 jours de travail, soit un an et trois mois. Garder à l'esprit ce qui peut se passer pendant ce temps, sachant que les environs sont suffisamment dangereux pour justifier la construction d'un fort.

INDEX DES SORTS

Animation des Morts.....	19	Frapper.....	26	Polymorphisme.....	33
Animer les Objets.....	19	Fumerolles.....	26	Portail Dimensionnel.....	33
Anti-Poison* (Empoisonner).....	19	Guérison* (Affliction).....	26	Projectile Magique.....	33
Barricade.....	19	Hâte* (Ralentir).....	26	Projection.....	34
Bâton en serpents.....	20	Injonction* (Libération).....	27	Protection contre les Projectiles.....	34
Bénédictio* (Imprécation).....	20	Invocation d'Élémentaire.....	27	Purifier les Aliments.....	34
Bouclier.....	20	Immobilisation.....	27	Quête* (Rédemption).....	34
Bouche Magique.....	20	Immobiliser les Monstres.....	27	Reflets.....	34
Boule de Feu.....	20	Invisibilité.....	27	Régénération.....	35
Branchies.....	21	Léviter.....	28	Réincarnation.....	35
Cercle de Protection contre le Mal* (Cercle		Lire les Langues.....	28	Relever les Morts* (Tuer les Vivants).....	35
de Protection contre le Bien).....	21	Lire la Magie.....	28	Résistance au Froid.....	36
Cercle de Silence.....	21	Localisation.....	28	Résistance au Feu.....	36
Cercle d'Invisibilité.....	21	Lumière* (Ténèbres).....	28	Restauration.....	36
Charme.....	21	Lumière Continue* (Ténèbres Continues)		Révéler la Vérité.....	36
Charme des Animaux.....	21	29	Soins Avancés* (Infliger des Blessures	
Charme des Monstres.....	22	Maillet Spirituel.....	29	Graves).....	36
Clairvoyance.....	22	Métamorphoser.....	29	Soin de la Cécité.....	36
Communion.....	22	Mimétisme.....	29	Soin des Maladies*.....	37
Confusion.....	22	Mirage.....	29	Soins Légers* (Infliger des Blessures	
Conjuration* (Maudire).....	22	Mot de Rappel.....	30	Légères).....	37
Corne d'Abondance.....	22	Mur de Feu.....	30	Sommeil.....	37
Courage* (Panique).....	23	Mur de Fer.....	30	Sort de Mort.....	37
Croissance Animale.....	23	Mur de Lames.....	30	Source.....	37
Croissance Végétale* (Rétrécissement des		Mur de Pierre.....	31	Sphère de Confinement.....	37
Plantes).....	23	Nuée d'Insectes.....	31	Stupidité.....	37
Débloquer.....	23	Œil du Mage.....	31	Télékinésie.....	38
Décrue.....	23	Orientation.....	31	Téléportation Portée: soi-même.....	38
Désintégration.....	24	Parler aux Animaux.....	31	Tempête de Glace.....	38
Détecter la Magie.....	24	Parler aux Monstres.....	32	Toile.....	39
Détection du Mal* (Détection du Bien).....	24	Parler aux Morts.....	32	Traqueur Invisible.....	39
Dissiper la Magie.....	24	Parler aux Plantes.....	32	Trouver les Pièges.....	39
Dissiper le Mal.....	24	Passe-Muraille.....	32	Ventriloquie.....	39
Disque Flottant.....	24	PES Perception Extra Sensorielle.....	32	Verrou Magique.....	39
Éclairs.....	25	Protection contre le Mal* (Protection contre		Voir l'Invisible.....	39
Écrin des Âmes.....	25	le Bien).....	33	Vol.....	40
Force Fantomatique.....	26	Pétrification* (Pierre en Chair).....	33		

INDEX DES MONSTRES

Bêtes de somme.....	63	Gargouille.....	89	Méduse.....	115
Abeille Géante.....	64	Géant.....	89	Mille-Pattes Géant.....	116
Aigle Géant.....	64	Géant, Géant des Collines.....	89	Minotaure.....	116
Antilope.....	64	Géant, Cyclope.....	89	Moisissure Jaune.....	117
Araignée.....	65	Géant, Géant du Feu.....	90	Momie.....	117
Araignée, Veuve Noire Géante.....	65	Géant, Géant du Givre.....	91	Mouche Géante.....	118
Araignée, Araignée Crabe Géante.....	65	Géant, Géant des Nuages.....	91	Mousseron Hurleur.....	118
Araignée, Tarentule Géante.....	65	Géant, Géant de Pierre.....	92	Mucus Vert.....	118
Arbre aux Pendus.....	66	Géant, Géant des Tempêtes.....	92	Musaraigne Géante.....	119
Babouin des Rochers.....	66	Gelée Ocre.....	93	Nixie.....	119
Basilic.....	66	Gnoll.....	94	Nuée d'Insectes.....	119
Belette Géante (ou Furet Géant).....	67	Gnome.....	94	Ogre.....	120
Baleine.....	67	Gobelin.....	95	Ombre.....	121
Baleine, Cachalot.....	67	Gobelours.....	96	Orc.....	121
Baleine, Narval.....	67	Golem.....	97	Ours.....	122
Baleine, Orque.....	68	Golem, Golem d'Ambre.....	97	Ours, Ours Brun, Grizzli.....	122
Caecilia Géante.....	68	Golem, Golem d'Argile.....	97	Ours, Ours des Cavernes.....	122
Calamar Géant.....	68	Golem, Golem de Bois.....	98	Ours, Ours Noir.....	122
Centaure.....	69	Golem, Golem de Bronze.....	98	Ours, Ours Polaire.....	123
Chauve-Souris, Chauve-Souris Géante.....	69	Golem, Golem de Chair.....	99	Oxydien.....	123
Chien.....	70	Golem, Golem de Fer.....	100	Pégase.....	123
Chien de l'Enfer.....	70	Golem, Golem d'Os.....	101	Pieuvre Géante.....	123
Chien du Warp.....	71	Golem, Golem de Pierre.....	101	Pixie.....	124
Chimère.....	71	Gorgone.....	102	Poisson.....	124
Cocatrice.....	72	Gorilles Carnivores.....	102	Poisson, Barracuda Géant.....	124
Crabe Géant.....	72	Goule.....	102	Poisson, Bar Géant.....	124
Crocodile.....	72	Goule Suppurante.....	103	Poisson, Poisson-Chat Géant.....	124
Cube Gélatineux.....	73	Grenouille et Crapaud Géants.....	103	Poisson, Piranha Géant.....	125
Diffacteur.....	73	Griffon.....	104	Pudding Sombre.....	125
Dinosaure.....	74	Guépard.....	104	Rat.....	126
Dinosaure, Deinonychus.....	74	Harpie.....	105	Requin.....	126
Dinosaure, Ptérodactyle.....	74	Hibours.....	105	Requin, Grand Blanc.....	126
Dinosaure, Stégosaures.....	74	Hippogriffe.....	106	Requin, Mako.....	126
Dinosaure, Tricératops.....	74	Hobgobelin.....	106	Requin, Requin Taureau.....	127
Dinosaure, Tyrannosaure Rex.....	75	Homme des Cavernes.....	107	Revenant.....	127
Djinns.....	75	Homme Lézard.....	108	Rhagodessa Géante.....	127
Doppelgänger.....	76	Hydre.....	108	Rhinocéros.....	128
Dragon.....	76	Hyène.....	109	Rokh.....	128
Dragon, Dragon Blanc.....	78	Hyénodon.....	109	Rose Sanguinaire.....	128
Dragon, Dragon Bleu.....	78	Jaguar.....	109	Salamandre.....	129
Dragon, Dragon des Mers.....	79	Kobold.....	110	salamandre de flamme.....	129
Dragon, Dragon Noir.....	79	Larve Putride.....	110	salamandre de givre.....	129
Dragon, Dragon d'Or.....	80	Lézard.....	111	Sanglier Sauvage.....	130
Dragon, Dragon Rouge.....	80	Lézard, Caméléon Géant à Comes.....	111	Sangsue Géante.....	130
Dragon, Dragon Tortue.....	81	Lézard, Draco Géant.....	111	Sauterelle Cavernicole Géante.....	130
Dragon, Dragon Vert.....	81	Lézard, Gecko Géant.....	111	Scarabée.....	131
Dryade.....	82	Lézard, Tuatara Géant.....	111	Scarabée, Scarabée Bombardier Géant.....	131
Éfrit.....	83	Licorne (et Alicorne).....	112	Scarabée, Scarabée Flamboyant Géant.....	131
Élémentaire.....	84	Lion.....	112	Scarabée, Scarabée-Tigre Géant.....	131
Élémentaire, Élémentaire de l'Air.....	84	Lion des Montagnes.....	113	Scorpion Géant.....	131
Élémentaire, Élémentaire de l'Eau.....	84	Loup.....	113	Serpent.....	132
Élémentaire, Élémentaire du Feu.....	85	Lycanthrope.....	113	Serpent, Serpent Aquatique.....	132
Élémentaire, Élémentaire de Terre.....	85	Lycanthrope, Loup-Garou.....	113	Serpent, Cobra Cracheur (Naja).....	132
Éléphant.....	86	Lycanthrope, Ours-Garou.....	113	Serpent, Crotale.....	132
Esprit.....	86	Lycanthrope, Rat-Garou.....	114	Serpent, Python.....	132
Fantôme.....	87	Lycanthrope, Sanglier-Garou.....	114	Serpent, Serpent à Sonnette Géant.....	133
Farfadet.....	88	Lycanthrope, Tigre-Garou.....	114	Serpent de Mer.....	133
Faucon.....	88	Manticore.....	115	Sirène.....	134
Fourmi Géante.....	88	Mastodonte.....	115	Spectre.....	135

INDEX

BASIC FANTASY JdR

Squelette.....	135	Termite Géant Aquatique.....	137	Vampire.....	141
Statue Vivante.....	135	Tigre.....	138	Vaseux Gris.....	142
Statue Vivante, Cristal	135	Tigre à Dents de Sabre.....	138	Ver-Pieuvre.....	142
Statue Vivante, Fer	136	Traqueur Invisible.....	138	Ver Pourpre.....	143
Statue Vivante, Pierre	136	Troglodyte.....	138	Vigne Tueuse.....	143
Stirge.....	136	Troll.....	140	Wyverne.....	144
Sylvarbre.....	137	Urgobelin.....	140	Zombie.....	144

INDEX LEXICAL

Alchimiste.....	46	Encombrement.....	41	Pièges.....	42, 179
Allonge.....	50	Engagés.....	50	Pirates et Boucaniers.....	166
Argent.....	3, 10	Engins de siège.....	15	Points d'expérience (XP).....	48
Armes.....	11	Équilibrer les trésors attribués.....	145	Points de vie : 3, 4, 54, 56, 58 sv, 171, 183	
Armes Magiques.....	151	Équipage.....	46	Points de vie négatifs.....	171
Armures Magiques.....	148, 152	Escalader les Murs.....	9	Poisons.....	60
Armurier (ou forgeron).....	46	Feuille de personnage.....	3	Portes.....	42
Attaque à distance.....	53	Force.....	4	Potions.....	152
Attaque de mêlée.....	53	Fuite et poursuite.....	51	Prêtres.....	165
Attaque Furtive.....	9	Gardes de la Ville.....	165	Rang d'Initiative.....	50
Attaquer des transports.....	14, 59	Gemmes et bijoux.....	147	Rats-Garous.....	165
Attaques.....	62	Génération aléatoire de trésors.....	145	Réaction des monstres.....	49
Avancement des personnages.....	48	Gens Normaux (GN).....	52	Réaliser une attaque : mêlée et tir.....	52
Aventuriers.....	166	GN.....	52	Recherche de sorts.....	173
Bagarre, combat sans arme.....	54	Grouper de semi-humains.....	167	Recherche en magie.....	173
Baguettes, bâtons et sceptres.....	150, 156	Guerrier.....	7, 52	Règles Optionnelles.....	171
Bandits.....	166	Halfelins.....	5	Relever les morts.....	171
Bastions.....	182	Huile.....	55	Rencontres dans les donjons.....	162
Bonus d'Attaque.....	3, 52	Humains.....	6	Rencontres en extérieur.....	163
Bonus d'Attaque des Monstres.....	53	Ingénieur.....	46	Rencontres en ville, cité ou village.....	164
Brigands.....	166	Initiative.....	4 sv, 16, 49, 50, 51, 55	Réparer un transport.....	59
Brutes.....	165	Intelligence.....	4	Repos et soins.....	58
Cadence de tir.....	53	Jet de Réaction.....	49	Restrictions dues aux équipements.....	169
Caractéristiques.....	4	Jet de Sauvegarde.....	178	Retraite tactique.....	52
Cécité et surdit�.....	59	Jets de Sauvegarde.....	3, 60	Revenant.....	165
Charger.....	51	Jets sous une caract�ristique.....	172	S'�lever et plonger.....	51
Charisme.....	4	Juger les Souhaits.....	170	Sagesse.....	4
Classe d'Armure.....	3, 55, 59, 62, 152	L'eau b�n�te.....	13	Sauve comme.....	62
Classes combin�es.....	10	Langues.....	4	Sauvegarde.....	3
Clerc.....	4, 6, 7, 16, 52	Lutte.....	54	Sauvegarde contre les Effets Mortels.....	171
Conception d'objets magiques.....	174	Lycanthropes.....	165	Savant.....	46
Constitution.....	3, 4	Magicien.....	4, 8, 10, 17, 52, 165	Se Cacher.....	9
Courir.....	50	Maniabilit�.....	40, 50, 62	S�quence de jeu.....	49
Cr�ation de groupe de personnages Non		Maniabilit�.....	14	Serviteurs.....	45
Joueurs.....	166	Marchands.....	165, 166	Solidit�.....	59, 182
Crocheter.....	9	Marche forc�e.....	44	Sp�cialistes.....	46
D� de vie.....	3	Mendiant.....	165	Surprise.....	49
De l'utilisation des d�s.....	2	Mercenaires.....	47, 165	Table des Bonus d'Attaque.....	52
D�g�ts de chutes.....	58	Monstres errants.....	162	Table des Clercs contre morts-vivants.....	57
D�placements a�riens.....	44	Moral.....	56, 62	Taille des armes.....	12
D�placements maritimes.....	44	Mouvement.....	14, 41, 52, 62	Tirs perdus.....	54
D�placements Silencieux.....	9	Mouvement d'exploration.....	41	Trafiquants.....	165
D�s de vie.....	4, 62	Mouvement de combat.....	41	Transports maritimes.....	14
D�s de vies des Monstres.....	52	Mouvements.....	43	Transports Terrestres.....	14
D�sactiver les Pi�ges.....	9	Mouvements de retraite.....	51	Tr�sors de repaires.....	146
Dext�rit�.....	4	Moyens de transport.....	14	Tr�sors oubli�s.....	147
Domages.....	54	Nains.....	6	Tr�sors personnels.....	146
Domages incapacitants.....	9, 54	Nobles.....	165 sv	Tr�sors pr�-d�termin�s.....	145
Drain d'�nergie.....	58	Nombre apparaissant.....	62	Types de tr�sor.....	62, 146
Dresseur d'animaux.....	46	Objets magiques divers.....	150, 157	Voleur.....	8, 52, 165
Eau b�n�te.....	56	Outils de Voleur.....	13	XP.....	48, 62, 169
�couter.....	9	P�lerins.....	167	172
Elves.....	5	Pickpocket.....	9		

OPEN GAME LICENSE

INTRODUCTION

Basic Fantasy Le Jeu de Rôle ("BFJDR") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. Also, some monster descriptive text was taken from the Castles and Crusades : Monsters Support Product ("MSP"), which is also Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Note regarding C&C Open Game Content used : The COPYRIGHT NOTICE section below lists both the Castles & Crusades : Players Handbook and the Castles & Crusades : Monster Support Document ; both are listed because we are required to do so, but please note that all Castles & Crusades materials used were taken only from the latter document.

Designation of Open Game Content : The entire text as well as all maps and floorplans incorporated in BFJDR (except the Open Game License, as noted above, and the Product Identity License, below) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork (other than maps and floorplans) incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity : Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7) : (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy Le Jeu de Rôle, BFJDR, as well as the phrases "make mine Basic," « Adventure Lurks Within," and « The Old School is now in session »; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson ; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at :
<http://www.wizards.com/d20>

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 1.0 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, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades : Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games ; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades : Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010 Chris Gonnerman and Contributors.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2017 Chris Gonnerman.

END OF LICENSE

BASIC FANTASY LE JEU DE RÔLE PRODUCT IDENTITY LICENSE

Subject to the terms of the Open Game License, above, you may create derivative works based upon the Basic Fantasy JDR (this document). However, the Open Game License protects the Product Identity (explained and detailed above) such that you must have permission from the copyright holder before you may use any of the listed Product Identity.

You may use certain items of the listed Product Identity under the following conditions :

1. You must comply fully with the Open Game License, version 1.0a, as described above ; and

2. The work may not be obscene in nature ; in general, any work containing subject matter that would qualify for an NC-17 movie rating in the United States, or an R rating due to explicit sexual content, is considered obscene for purposes of this license.

If you comply with the above conditions, you may do either or both of the following :

1. Include the text "Designed for use with the Basic Fantasy le jeu de rôle" or "Designed for use with the Basic Fantasy JDR";

2. Use one or more of the official logos provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website :

<http://basicfantasy.org/logo.html>

A logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it, except as specifically provided on that page.

If you wish to use other Product Identity from this work, you must request and receive explicit permission from the copyright holder.

In any of the above cases where the Basic Fantasy le jeu de rôle Product Identity is used in your work, you must also include the Basic Fantasy Role-Playing Game website address "**basicfantasy.org**" or « **www.basicfantasy.org** » in that work. You may place the website address adjacent to the logo and/or name, or you may include it on your title page, or place it in some other location where any reasonably observant person would expect to find it.

You may not under any circumstances describe your work as actually *being* the « Basic Fantasy le jeu de rôle » or some derivative thereof, nor may you identify it as being in any way an "official" publication of the Basic Fantasy Project without the express permission of the author of this work.