

CŒURS VAILLANTS FÉES

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Ce supplément pour **CŒURS VAILLANTS**, situé dans l'univers d'Argosia, te propose de changer de point de vue, de découvrir de nouvelles cultures et de vivre des aventures originales. Et si, au lieu d'incarner un humain, un nain ou un elfe, les porteurs de hache et les brandisseurs de feu, tu jouais une fée, l'une de ces créatures mythiques et surnaturelles qui hantent les forêts et les vallons humides et qui font peur autant aux hommes qu'aux orques ?



Fées d'Argosia

Rares et peu nombreuses – à moins qu'elles ne soient seulement discrètes et invisibles – les fées d'Argosia emplissent pourtant les contes et les légendes de l'humanité. Tour à tour affreuses et bienveillantes, cruelles et miséricordieuses, espiègles et maléfiques, les fées de ces histoires sont comme autant d'avertissements aux jeunes enfants : attention aux choses du Sauvage, attention à la magie, attention aux illusions et aux belles promesses ! Paradoxalement, on peut sans doute assigner à ces mêmes histoires toutes les vocations d'aventuriers qui fleurissent.

Les fées sont des créatures primordiales. Elles étaient là bien avant l'humanité et vénéraient les grands titans créateurs du monde. Elles parcouraient les terres infinies d'Argosia et virent apparaître et disparaître d'innombrables empires et civilisations, qui ont laissé tant de ruines et de vestiges à travers les paysages du monde.

Quand les divinités de l'humanité chassèrent les titans, les exécutèrent ou les emprisonnèrent, nombre de fées périrent aussi. On les rejeta loin de leurs terres natales, puis elles disparurent dans les forêts et les régions inhospitalières, au plus loin des cités et des champs et même des nouveaux seigneurs du Sauvage, les orques et les gobelins.

Bientôt, une terrible scission divisa les fées. Il y eut celles qui choisirent la paix ou l'indifférence, acceptant le passage de l'humanité comme elles avaient accepté les âges des grandes civilisations perdues ; et il y eut celles qui suivirent Obéron, le terrible roi des fées, plein de haine et de colère.

Le fer et le feu eurent toutefois raison de ces dernières. Les destructions furent terribles, les pertes immenses, tandis que le peuple féerique voyait périr ses enfants chéris. Les chevaliers d'Obéron sombrèrent dans la folie et le chaos ; ils devinrent les Seigneurs du Désordre et, bientôt, furent chassés d'Argosia, emprisonnés dans les Royaumes d'Entropie et exilés à jamais par les paladins de l'humanité.

Les fées sont en deuil depuis, plongées dans un chagrin et une mélancolie dont elles n'ont jamais pu se consoler. Il est fort loin le temps des grandes fêtes insouciantes, des longues promenades sans objet et des amours innocentes.

Les fées sont des créatures magiques et les fidèles des religions humaines ont appris à les repousser ou à les bannir par les pouvoirs de leurs divinités. Elles sont allergiques au fer froid que les humains forgent et qui les brûle, et vulnérables au feu qu'elles n'ont jamais vraiment appris à domestiquer et à aimer.

Les fées sont aussi des créatures à la parole droite : elles ne mentent pas – bien qu'elles ne disent pas toujours la vérité. Il leur est impossible de briser un pacte ou un serment ; aucune déclaration ne porte jamais de double-sens que l'on pourrait librement interpréter. La tricherie n'est pas dans leur nature bien qu'elles puissent être sournoises et espiègles et qu'elles usent et abusent des illusions : ce n'est pas mentir que de laisser les gens croire ce qu'ils veulent bien penser.

Malgré toutes ces faiblesses, les fées sont des créatures puissantes et dangereuses. Auraient-elles été plus nombreuses que l'humanité se terrerait encore dans des grottes et des cavernes, craintive des orques et des worgs. Les fées peuvent vivre très longtemps si elles ne tombent pas malade ou qu'on ne les tue pas – elles sont peut-être immortelles s'il faut les en croire. Elles supportent sans effort les grandes chaleurs et les grands froids ; elles peuvent aller un temps sans manger et sans boire ; le sommeil est une commodité, mais non une nécessité ; elles voient dans l'obscurité comme en lumière faible et transportent rarement de sources d'éclairage.

Les fées possèdent le pouvoir du Glamour, qui est la capacité de fasciner et de charmer ou encore de dissimuler son apparence à des yeux mortels. Elles connaissent les chemins sous la colline, au travers des cercles de fée et des mégalithes, et peuvent s'y réfugier. Elles possèdent des armes damasquinées de bronze et d'argent et d'autres merveilles magiques encore que leurs artisans fabriquent au fil des nuits et des jours.

Et puis, il y a les grands trésors féeriques, les bijoux des anciens temps – les grands anneaux de pouvoir, les couronnes des rois et les bâtons de marche taillés dans les premiers arbres du monde. Beaucoup ont disparu avec leurs porteurs tombés dans les fossés oubliés de la guerre ; d'autres ont été volés et appartiennent désormais aux grands dragons, qui ont largement profité des malheurs des fées. Le plus grand de ces trésors était le chaudron d'émeraude qui faisait les rois, ramenait les héros de la mort et nourrissait l'âme des fées – tant de légendes ont été racontées à propos de sa disparition !

Les fées ne sont pas des créatures grégaires. Elles préfèrent la solitude et la tranquillité aux foules que les humains affectionnent. Elles se retrouvent quelques fois pour le plaisir d'un repas ou d'une fête, d'une longue promenade ou d'une expédition, de moments de tendresse sans lendemain ou pour fonder une famille, par simple amitié, pour régler des différends anciens ou pour accomplir les quêtes que leurs rêves dévoilent.

Elles ne possèdent pas de structures sociales rigides – certaines se regroupent sous l'autorité d'un roi ou d'une reine sous la colline, plus puissantes et plus sages, mais la plupart restent libres de toute attaches et de tout serment. Il existe de rares fées dont l'autorité est reconnue par toutes – elles sont porteuses d'anciens anneaux de pouvoir et détiennent grâce à cela des légitimités uniques. Les plus importantes de ces fées sont celles qui constituent le Conseil des Dames : Baba Yaga, Circé, Medb, Mélusine, Morigane, Titania et Viviane. Mais d'autres, plus sombres et maléfiques, détiennent aussi ce pouvoir : Oberon qui, exilé, jette toujours des ombres angoissantes sur son ancien peuple, Balor le fomoire, qui vola un anneau de pouvoir aux fées, ou Pan, la première fée, sombre et inquiétante, que personne n'a vu depuis des siècles mais qui hante les rêves de ses enfants.

Les fées se sont retirées du monde des humains et se tiennent à distance de celui des orques. Elles occupent les vieilles forêts et les vallons humides – ce sont des créatures des bois et de l'eau. Les collines sèches et les déserts, les hautes montagnes et les champs cultivés ne sont pas leurs territoires bien qu'elles puissent y voyager ou même y demeurer un temps. Mais leur domaine se rétrécit sans cesse, sous l'assaut de la hache et du feu – ce qui entraîne de nouveaux mouvements de résistance et de lutte. Pour quels résultats ? Beaucoup de fées ont le cœur désespéré – la disparition du beau peuple est inéluctable. Un jour, il ne restera nulle part où aller sans se brûler au fer des hommes. Quelques-unes conservent un faible espoir, celui de retrouver le chaudron de sang qui réparera le monde et ressuscitera les héros perdus...

Et puis, malgré tout, il reste cette très ancienne mission que les fées ont toujours accepté malgré leurs avanies : les humains, les elfes, les nains, les gnomes qui respectent les fées et qui accomplissent les rituels sacrés (comme de mettre du lait et des gâteaux sur le pas de la porte, le soir avant d'aller se coucher) sont sous leur protection et elles interviennent toujours, en secret, pour les sauver.

Aventuriers

Les métiers

Les quatre métiers utilisés sont : *Artisan*, *Courtisan*, *Érudit* et *Voyageur*. Ils remplacent les métiers du livre de base.

Les faiblesses des fées

Les fées ne supportent pas le contact du fer, de la fonte et de l'acier – il leur est impossible de manier des outils ou des armes fabriquées avec ces matériaux et un bref contact est douloureux. Une arme en fer inflige 1d4 dégâts supplémentaires aux fées pour chacun de ses d8 initiaux.

Le feu est aussi un danger, moindre cependant, pour les fées. C'est surtout qu'elles s'en méfient et ne l'utilisent qu'avec les plus grandes précautions, ne sachant ni vraiment le contrôler, ni l'allumer ou l'éteindre. C'est un secret des humains, offert par leurs divinités, et les fées ne le connaissent pas.

Les fées noires, les Seigneurs du Désordre, ignorent ces faiblesses. La guerre et la magie les ont mithridatisés contre le fer et le feu – c'est ce qui les différencie, plus que toute autre chose, des fées d'Argosia.

L'airain féérique

Les fées manient des armes damasquinées de bronze et d'argent que l'on nomme l'airain féérique. Ces armes ne sont pas vraiment magiques, mais peuvent atteindre les créatures invulnérables aux armes normales. Elles sont aussi très efficaces contre les lycanthropes et les créatures allergiques à l'argent. Elles deviennent de simples morceaux de bois quand un mortel s'en empare et tombent en poussière quand c'est un démon.

Le glamour

Les fées maîtrisent toutes le pouvoir du Glamour – la magie de la fascination et de la beauté. Entre elles, le glamour est surtout un jeu qui n'a que des effets superficiels ; les fées sont insensibles aux enchantements de l'esprit et distinguent aisément les illusions de la réalité. Sur les mortels et toutes les autres créatures, y compris les démons, le glamour est incroyablement puissant.

Une fois par jour, les fées peuvent **CHARMER UNE PERSONNE** (*18 pas/Repos*). Un humanoïde de taille normale considère la fée comme une amie à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou qu'il soit trahi. En combat, la cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde, mais en cas d'échec, elle combat aux côtés de la fée).

Une fois par répit, les fées peuvent **CRÉER DES ILLUSIONS** (*30 pas/Répit*). La fée crée une image intangible capable de mouvements simples et de bruits non-verbaux. Il faut réussir un jet de sauvegarde pour se rendre compte de la supercherie).

Une fée qui reste parfaitement immobile devient totalement **INVISIBLE** aux yeux des mortels et des créatures non-féeriques. Elle a toujours un avantage en discrétion face à ces mêmes mortels.

Une fée peut librement **CAMOUFLER SON APPARENCE** aux yeux des mortels et des autres créatures. Cela n'exige qu'un tout petit peu de concentration – et encore, seules les circonstances les plus extrêmes peuvent trahir ce déguisement. La fée peut prendre l'apparence de son choix, mais elle choisit généralement une apparence unique, car parfaire l'illusion demande du temps et de la pratique : les transmogrifications improvisées ont plein de défauts.

Les peuples féeriques

LES CENTAURES possèdent le corps d'une bête – chevaux, cerfs, taureaux, sangliers – et la partie supérieure d'un humanoïde parfois cornu. Ce sont des fées passionnées, parfois violentes, mais aussi capables d'une grande érudition. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : +1 au métier *Érudit* ; +2 aux jets de sauvegarde contre les souffles et la magie ; ton aventurier se déplace à 18 pas et, s'il se déplace de plus de la moitié de son mouvement, il ajoute 1d8 à ses dégâts au corps à corps ; il peut porter un camarade sur son dos sans beaucoup d'effort.

LES CHANGELINS sont des bébés humains volés dans leur berceau et élevés par les fées, jusqu'à devenir comme elles. C'est ainsi que les fées régénèrent parfois leur antique race. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : tu peux remplacer le score d'une caractéristique de ton choix par un score de 8 ; +1 au métier *Courtisan*.

LES DRYADES JEUNES-POUSSES sont des fées des bois qui n'ont pas encore planté la graine de leur arbre – elles la conservent par-devers elles, mais ne possèdent pas l'immortalité de leurs sœurs enracinées. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton aventurier possède une résistance à la magie égale à 19-niveau – c'est le nombre à égaliser ou dépasser avec un d20 pour annuler purement et simplement tout effet magique qui le vise ; +1 au métier *Voyageur* ; +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons et la mort.

LES FARFADETS sont fort nombreux et forment l'essentiel des petites communautés féeriques des terres sauvages, bien cachés dans leurs villages. Ils possèdent des liens familiaux complexes et chacun se doit d'apprendre son arbre généalogique jusqu'à des branches très éloignées – ce qui assure de toujours trouver un cousin ici ou là. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton aventurier bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque avec les armes à distance, ainsi que d'un bonus de +4 en classe d'armure contre les créatures de grande taille ; +1 au métier *Artisan* ; +2 aux jets de sauvegarde contre les souffles.

LES FAUNES sont des créatures délicates et sensibles, à l'âme artistique et aventureuse, toujours en quête de romance et d'amitiés nouvelles. Ils jouent toutes sortes de musiques magnifiques, parfois entraînantes et joyeuses, parfois mélancoliques et mystérieuses, toujours envoûtantes. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton aventurier peut lancer l'équivalent du sort *Sommeil* une fois par jour en jouant de la flûte (*18 pas/Repos*. Un total de 1d8+niveau DV ennemis s'endorment instantanément, mais aucune créature de 4DV ou plus n'est affectée) ; +1 au métier *Voyageur* ; +4 aux jets de sauvegarde contre les souffles et la magie.

LES MATAGOTS sont de grands chats noirs qui peuvent aussi se dresser sur leurs pattes arrières et même s'équiper de bottes, de ceintures ou de capuches. Ils se mettent au service de divers maîtres qui, en retour, leur assure le gîte et le couvert. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton personnage porte chance – en dépensant un point d'aventure, il peut ajouter 1d8 au résultat de n'importe quel d20 ; +1 au métier *Courtisan* ; +4 aux jets de sauvegarde contre la magie et la mort.

LES TROLLINETS sont des créatures massives et trapues, mais pas très grandes, dotées d'une impressionnante pilosité corporelle. Plutôt souterrains et plutôt nocturnes quand il s'agit d'œuvrer à leur industrie, ils aiment sommeiller au soleil et se promener au bord des rivières et des lacs. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton aventurier est complètement insensible aux effets du fer et il n'a pas peur du feu ; +1 au métier *Artisan* ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort et les poisons.

LES VOUVIRES sont des fées au long corps de serpent, cousines des nymphes et des naïades, qui vivent dans les rivières et les étangs. Sur leur front, elles portent une pierre précieuse qui est la source de leurs pouvoirs, mais que les humains convoitent sans merci. Note les bonus suivants sur ta feuille de personnage : ton aventurier respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme ; choisis un talent, qui est lié à la gemme magique de la vouivre ; +1 au métier *Érudit* ; +2 aux jets de sauvegarde contre la magie.

Les classes

Choisis pour ton aventurier l'une des quatre classes. Tous les aventuriers peuvent sauf exception, manier toutes les armes et porter toutes les armures.

LES CHEVALIERS sont les parangons de l'honneur et de la bravoure chez les fées. Ils aiment comme ils se battent, avec passion et avec grâce.

LES ENFANTS SAUVAGES sont des fées libres et insouciantes qui ne s'embarrassent pas des artifices de la civilisation et se promènent librement à travers Argosia.

LES DRUIDES sont des érudits et des conseillers, des bardes et des enseignants. Ils sont la mémoire des fées et savent les chansons qui disent les noms de toute chose.

LES ENSORCELEURS taquinent le Typhon et jouent avec la magie. Ils laissent les énergies magiques couler en eux et leur donnent force et direction pour façonner leurs sortilèges.

Le chevalier

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

+2 aux jets de sauvegarde contre la mort et les poisons.

Choisis un métier. Ton aventurier obtient un bonus de +1 quand il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans ce domaine.

| NIVEAU | DV | JS | BC |
|--------|----|----|----|
| 1 | 1 | 16 | +1 |
| 2 | 2 | 15 | +2 |
| 3 | 3 | 14 | +3 |
| 4 | 4 | 13 | +4 |
| 5 | 5 | 12 | +5 |
| 6 | 6 | 11 | +6 |
| 7 | 7 | 10 | +7 |

Choisis un type d'arme en particulier : les épées, les haches, les masses, les lances, les arcs ou les arbalètes. Ton chevalier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts quand il manie une telle arme en combat.

Le chevalier tape dur en combat. Pour une action, il peut effectuer un jet d'attaque contre chaque adversaire à portée (au corps à corps ou à distance) tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau.

Il faut deux créatures de moins de 1 dé de vie pour faire 1DV. Ainsi, un chevalier de niveau 2 peut attaquer quatre gobelins (DV1-1) ou deux squelettes (DV1).

Ton chevalier peut effectuer un truc par combat et par niveau, gratuitement, sans dépenser d'action.

En duel, ton chevalier bénéficie toujours d'un avantage sur le jet de son choix.

Note l'équipement de départ suivant : une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure moyenne (CA14), un bouclier (CA+1 si l'aventurier ne porte pas d'arme lourde), une dague (1d4+1), un sac contenant : couverture, corde en soie 30 pas, instrument de musique, outils de gravure ou de sculpture, rations, outre à eau, 3d8 po.

L'enfant sauvage

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

+2 aux jets de sauvegarde contre les souffles et les poisons. Ton aventurier lance 2d8 pour déterminer son initiative.

| NIVEAU | DV | JS | BC | CA |
|--------|-----|----|----|----|
| 1 | 1 | 14 | +1 | 10 |
| 2 | 2 | 13 | +2 | 11 |
| 3 | 2+1 | 12 | +3 | 12 |
| 4 | 3+1 | 11 | +4 | 13 |
| 5 | 4+1 | 10 | +5 | 14 |
| 6 | 4+2 | 9 | +6 | 15 |
| 7 | 5+2 | 8 | +7 | 16 |

Choisis un métier. Ton aventurier obtient un bonus de +1 quand il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans ce domaine.

L'enfant sauvage ne porte jamais d'armure. Toutefois, sa classe d'armure augmente naturellement avec son niveau et, lorsqu'il doit effectuer un jet de

mouvement, il effectue simplement un jet de Dextérité.

L'enfant sauvage connaît les plantes de soin et en transporte toujours quelques-unes avec lui. Trois fois par jour, il peut rendre 1d8 points de vie par niveau à une créature dont il s'occupe.

Note l'équipement de départ suivant : une arme de corps à corps, une arme à distance, une dague (1d4+1), un sac contenant : couverture, corde en soie 30 pas, instrument de musique, outils de gravure ou de sculpture, pigments de couleur corporels, rations, outre à eau, 3d8 po.

Le druide

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

+2 aux jets de sauvegarde contre la mort et les poisons.

| NIVEAU | DV | JS | BC | MÉTIER |
|--------|-----|----|----|--------|
| 1 | 1 | 15 | +1 | +2 |
| 2 | 2 | 14 | +1 | +2 |
| 3 | 2+1 | 13 | +2 | +2 |
| 4 | 3+1 | 12 | +3 | +3 |
| 5 | 4+1 | 11 | +3 | +3 |
| 6 | 4+2 | 10 | +4 | +3 |
| 7 | 5+2 | 9 | +5 | +4 |

Choisis deux métiers. Ton aventurier obtient le bonus indiqué quand il effectue un jet de caractéristique ou de manœuvre dans ces domaines.

Une fois par répit et par niveau, ton druide peut entonner l'un des chants de pouvoir. Ce n'est pas une

action. Certains chants ont des effets instantanés ; d'autres durent tant que le druide chante – il n'a pas besoin de se concentrer ou de ne faire que cela, mais les effets cessent s'il entonne un chant différent.

Note l'équipement de départ suivant : une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure moyenne (CA14), un bouclier (CA+1 si l'aventurier ne porte pas d'arme lourde), une dague (1d4+1), un sac contenant : couverture, corde en soie 30 pas, instrument de musique, outils de gravure ou de sculpture, rations, outre à eau, 3d8 po.

Les chants de pouvoir

CHANT D'AMOUR. L'un des alliés du druide bénéficie d'un avantage à toutes ses actions du tour.

CHANT D'APPEL. Le druide appelle à lui une créature dont il connaît le nom ou une créature générique qui peut se trouver dans les environs. La cible peut résister à l'appel en réussissant un jet de sauvegarde (avec avantage si elle est plus puissante). Il doit maintenir le chant jusqu'à l'arrivée de la cible.

CHANT D'ATTRACTION. Le druide attire à lui un mortel qu'il peut voir et qui commence à se déplacer sans en prendre conscience, tant que le chant est maintenu.

CHANT D'ÉVASION. Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 en classe d'armure tant que le chant est maintenu.

CHANT DE CONSEIL. Le druide peut lancer le *dé de chance* (1d6 : 1-3 non, 4-6 oui) avec un avantage.

CHANT DE COURTOISIE. Tant que le chant est maintenu, toutes les injures et les grossièretés, les menaces et provocations qui émaillent une négociation ou une discussion sont couvertes et inaudibles.

CHANT DE DISCORDE. L'un des adversaires du druide subit un désavantage à toutes ses actions du tour.

CHANT DE DISSIMULATION. Le druide et ses compagnons bénéficient d'un avantage pour se cacher et se dissimuler tant que le chant est maintenu.

CHANT DE DUEL. Le druide s'assure qu'un mortel qui participe à un duel féérique ne triche pas tant que le chant est maintenu.

CHANT DE FASCINATION. Le druide attire et maintient sur lui l'attention d'un mortel ou d'une créature naturelle tant que le chant est maintenu. Il n'a pas besoin de se montrer, seulement de chanter en fixant la cible.

CHANT DE GUÉRISON. Le druide rend 1d8+niveau points de vie à une créature à portée de voix.

CHANT DE GUERRE. Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque tant que le chant est maintenu.

CHANT DE LA TERRE. Le druide enfonce un objet dans le sol ou la roche, entièrement ou non. L'objet est inamovible et incassable tant qu'un druide ne chante pas pour le libérer.

CHANT DE MARCHE. Le druide et ses compagnons ne font aucun bruit quand ils se déplacent tant que le chant est maintenu.

CHANT DE MÉMOIRE. Le druide ou l'un des compagnons bénéficie d'un avantage sur un jet d'Intelligence pour se rappeler une information ou un savoir.

CHANT DE PRÉCAUTION. Le druide et ses compagnons ne peuvent pas être surpris tant que le chant est maintenu.

CHANT DE PROTECTION. Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que le chant est maintenu.

CHANT DES AIRS. Le druide envoie un message à une créature dont il connaît le nom, le message est aussi long que le chant qui le porte.

CHANT DES EAUX. Le druide et ses compagnons peuvent marcher à la surface des eaux tant que le chant est maintenu.

CHANT DES FEUILLES. Tant que le chant est maintenu, le druide fait trembler et résonner tous les feuillages de la forêt, provoquant un grand tumulte capable de faire diversion ou de couvrir d'autres sons.

L'ensorceleur

Note les bonus et capacités suivantes sur ta feuille de personnage :

+2 aux jets de sauvegarde contre la mort et les poisons.

Choisis un métier. Tu obtiens un bonus de +1 quand tu effectues un jet de caractéristique ou de manœuvre dans ce domaine.

L'ensorceleur connaît la manière de canaliser les énergies magiques pour leur donner la forme de sortilèges. Après chaque repos, lance 1d4 par niveau de ton aventurier : c'est le nombre de points de magie dont il dispose pour la journée. L'ensorceleur peut lancer tous les sorts des cercles qu'il maîtrise, comme indiqué dans le tableau. Pour cela, il doit dépenser un point de magie par cercle du sort – par exemple, trois points de magie pour incanter un sort de cercle trois. L'ensorceleur peut toujours dépenser un point d'aventure pour récupérer 1d4+niveau points de magie.

| NIVEAU | DV | JS | BC | CERCLE DES SORTS CONNUS |
|--------|----|----|----|-------------------------|
| 1 | 1 | 13 | +0 | 1 |
| 2 | 2 | 12 | +1 | 1 |
| 3 | 3 | 11 | +1 | 2 |
| 4 | 4 | 10 | +2 | 2 |
| 5 | 5 | 9 | +2 | 3 |
| 6 | 6 | 8 | +3 | 3 |
| 7 | 7 | 7 | +3 | 4 |

Note l'équipement de départ suivant : une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure moyenne (CA14), un bouclier (CA+1 si l'aventurier ne porte pas d'arme lourde), une dague (1d4+1), un sac contenant : couverture, corde en soie 30 pas, instrument de musique, outils de gravure ou de sculpture, rations, outre à eau, 3d8 po.

Sorts de cercle 1

CHARME-PERSONNE. 18 pas/*Repos*. Un humanoïde de taille normale considère l'ensorceleur comme un ami à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou qu'il soit trahi. En combat, la cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde, mais en cas d'échec, elle combat aux côtés des personnages.

DARDS ET ÉPINES. 36 pas/*Instantané*. Une longue épine de bois vient inmanquablement frapper une cible pour 1d8+niveau dégâts. La cible ne bénéficie pas de jet de sauvegarde.

INJONCTION. 12 pas/*Instantané*. L'ensorceleur oblige une cible à portée à obéir à un ordre simple – généralement un verbe impératif : jette, tombe, cours, arrête, etc. Si la cible est de niveau supérieur au clerc, elle peut effectuer un jet de sauvegarde. Lancé avec une matrice de niveau 3, le sort affecte tous les adversaires à 6 pas. L'effet est le plus souvent semblable à celui d'un truc de combat : infliger un désavantage ou créer un avantage, et ainsi de suite.

LANGAGE ANIMAL. *Toucher/Répit*. La cible du sort peut librement discuter avec toutes sortes d'animaux vertébrés à sang chaud – les reptiles et les insectes n'ont pas vraiment l'intelligence nécessaire. Bien sûr, les échanges sont limités à des sujets qui peuvent concerner les animaux.

LECTURE D'AURA. 15 pas/*Répit*. L'ensorceleur détecte la magie et les enchantements placés sur les objets et les personnes, ainsi que les malédictions. Il détermine la nature d'une créature (naturelle, magique, féerique, élémentaire, mort-vivant, etc.)

LUMIÈRE FÉERIQUE. 27 pas/*Répit*. La cible du sort est entourée de petites lumières agaçantes. Tous ceux qui l'attaquent bénéficient d'un bonus de +1 au toucher. Elle reçoit un désavantage à la discrétion. La plupart des créatures touchées par ce sort s'affolent rapidement et s'en vont sans demander leur reste.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE. *Toucher/Répit*. La cible du sort prend l'apparence d'un animal de la forêt de son choix, oiseau ou mammifère. Son équipement et ses possessions se fondent en lui. Il peut communiquer uniquement en ogmaïque. Lancé comme un cercle 3, le sort affecte tous les alliés de l'ensorceleur à 6 pas autour de lui.

PEUPLE DES INSECTES. *Toucher/Répit*. La cible du sort prend l'apparence d'un insecte ailé, comme une abeille ou un scarabée. Son équipement et ses possessions se fondent en lui. Il peut communiquer uniquement en ogmaïque. Lancé comme un cercle 3, le sort affecte tous les alliés de l'ensorceleur à 6 pas autour de lui.

PIERRE DE CHALEUR. *Toucher/Repos*. L'ensorceleur touche la terre ou la roche et crée un cercle de 6 pas de rayon qui commence à irradier d'une douce et confortable chaleur, suffisante même pour faire fondre la neige ou assécher l'endroit.

PROTECTION CONTRE LE FER. *Toucher/Répit.* La cible du sort n'est plus affectée par le fer qui brûle et qui blesse. Elle peut manipuler des objets en métal et passer les épreuves que les humains initient parfois pour repérer les fées cachées parmi eux. Lancé comme un cercle 3, le sort affecte tous les alliés de l'ensorceleur à 6 pas autour de lui.

RONCIER. *12 pas/Instantané.* L'ensorceleur provoque la croissance rapide d'un arbuste épineux – aubépine, roncier, et ainsi de suite – dans une zone naturelle ou possédant assez de terreau ou d'humus pour accueillir la plante. Le végétal bloque le passage et la vue et occupe un espace d'une case par niveau de l'ensorceleur.

SOMMEIL. *18 pas/Repos.* Un total de 1d8+niveau DV ennemis s'endorment instantanément, mais aucune créature de 4DV ou plus n'est affectée.

Sorts de cercle 2

ARBRE CENTENAIRE. *12 pas/Instantané.* L'ensorceleur provoque la croissance rapide d'un arbre (en une nuit), jusqu'à ce qu'il atteigne une taille adulte complète. Les fées utilisent ce sort pour regagner les frontières des bois ou offrir assez de bois aux humains pour qu'ils n'aient pas besoin d'aller plus loin dans la forêt.

BAIES NOURRISSANTES. *Personnel/Instantané.* L'ensorceleur cueille, en toutes saisons, assez de baies nourrissantes ou de noix sur les arbres et les arbustes adéquats pour nourrir un petit groupe de personnes ou d'animaux.

CONNAISSANCE DU CHEMIN. *Personnel/Instantané.* L'ensorceleur détermine le chemin à prendre, d'un point à un autre d'une région sauvage, qui sera, au choix, le plus rapide, le plus sûr ou le plus riche d'opportunités.

EXTINCTION DES FEUX. *27 pas/Instantané.* L'ensorceleur éteint tout ou partie des feux libres dans une zone de 27 pas autour de lui. S'il s'agit d'un feu naturel (comme un incendie de forêt), l'ensorceleur doit réussir un jet de sauvegarde.

FRAYEUR. *12 pas/Instantané.* Les ennemis de plus faible niveau que l'ensorceleur fuient ou se rendent.

GLYPHE DE SECRET. *Toucher/Repos.* L'ensorceleur dissimule un objet ou une personne aux perceptions des mortels et des créatures naturelles. Un sort de *Lecture d'aura* peut encore le révéler.

MAINS DU GUÉRISSEUR. *Toucher/Instantané.* L'ensorceleur soigne les maladies non-magiques et les conditions qui atteignent une cible (effrayé, aveuglé, empoisonné, paralysé, etc.)

MALÉDICTION FÉRIQUE. *12 pas/Instantané.* Une créature mortelle est atteinte d'une malédiction férique – ses lacets et boucles de ceinture se défont régulièrement, il éternue sans cesse, il perd ses cheveux, il ne peut plus boire une goutte d'alcool sans avoir la nausée, il a quelques difficultés d'érection ou est atteint de priapisme, et ainsi de suite, au choix de l'ensorceleur.

PASSAGE SANS TRACE. *6 pas/Répit.* L'ensorceleur et les créatures qui restent à 6 pas ou moins de lui ne laissent aucune trace de leur passage, ni empreintes ni odeur que l'on peut suivre.

PROTECTION CONTRE LE MAL. *Toucher/Répit.* Les morts-vivants, les fées noires, les élémentaires et les créatures magiques malveillantes qui attaquent la cible du sort subissent un désavantage à toutes les actions qui le visent.

Sorts de cercle 3

BÉNÉDICTION FÉERIQUE. *Toucher/Instantané.* L'ensorceleur récompense un mortel ami des fées en lui offrant un point d'aventure supplémentaire. La bénédiction tombe le jour où le mortel trahit les fées.

CERCLE FÉERIQUE. *Personnel/Repos.* L'ensorceleur crée un cercle de protection fixe autour de lui de 6 pas de rayon par niveau. Il peut ensuite se déplacer librement, y entrer ou en sortir. Les ennemis de l'ensorceleur ne peuvent y entrer s'ils sont moins puissants que lui et reçoivent un désavantage à toutes leurs actions s'ils sont plus puissants.

CROISSANCE VÉGÉTALE. *Toucher/Instantané.* L'ensorceleur favorise la croissance végétale dans une zone de 6 pas de rayon par niveau pour toute l'année à venir. Les sols sont fertilisés, les maladies et les insectes éloignés. Cela peut aussi bien servir à provoquer l'extension de la forêt qu'à bénir les champs d'un mortel ami des fées.

ENCHANTEMENT FÉERIQUE. *Toucher/Instantané.* L'ensorceleur enchante une arme ou un outil, qui accorde désormais un bonus de +1 à ses utilisateurs et devient incassable. Avec du temps et du travail, un ensorceleur peut infuser quelques pouvoirs mineurs supplémentaires dans un objet particulier (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

INTERDIT. *Toucher/Instantané.* La cible du sort est désormais interdite de parler de certains sujets précis, de livrer certaines informations ou d'accomplir certaines actions. Un mortel peut se voir interdire d'entrer dans la forêt, une fée de parler d'un lieu de pouvoir à un mortel, et ainsi de suite. Une créature plus puissante que l'ensorceleur peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister à l'impératif.

PAS DE CÔTÉ. *Personnel/Instantané.* L'ensorceleur se téléporte à vue.

VENIN. *Toucher/Répit.* Les armes de la cible du sort suintent de poison et de venin – tirer les effets dans le tableau des poisons.

VIOLENCE DES EAUX. *36 pas/Instantané.* L'ensorceleur provoque une explosion de gouttelettes d'eau dans une zone de 6 pas de côté qui inflige 1d8 dégâts par niveau, plus 2d8 s'il pleut. Les dégâts sont doublés quand le sort est lancé au-dessus d'une zone humide comme un lac ou une rivière. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié.

Sorts de cercle 4

BRUMES. *Personnel/Instantané.* L'ensorceleur provoque l'apparition de brumes et de brouillards dans une zone de 60 pas de rayon par niveau, tirant l'humidité du sol et de l'air. Les brumes restent jusqu'à dissipation naturelle – sous l'action du soleil ou du vent.

CLAIRVOYANCE. *Domaine féérique/Répit.* L'ensorceleur place un senseur magique immobile à un endroit qu'il connaît ou dont il peut deviner l'existence (l'autre côté d'une porte) afin d'écouter ou de voir, au choix, ce qui se passe là. Le senseur ne peut être détecté, sauf par un sort de *Lecture d'aura* actif.

FORÊT VIVANTE. *Personnel/Répit.* L'ensorceleur se lie à la forêt jusqu'à 6 pas de rayon par niveau. Chaque tour, il peut bénéficier d'un truc de combat gratuit et automatique contre n'importe quelle créature dans la zone – les branches s'accrochent, les herbes collent, les épines suintent de toxines, les nuages de pollen viennent brouiller la vue et ainsi de suite.

RETOURS AUX PIERRES LEVÉES. *12 pas/Instantané.* L'ensorceleur et toutes les créatures volontaires à portée sont immédiatement transportés au cercle de pierre ou au mégalithe le plus proche – l'ensorceleur ne choisit pas sa destination.

RITUEL DES FRONTIÈRES. *Toucher/Instantané.* L'ensorceleur se lie à l'une des frontières d'un domaine sauvage de son choix – une rivière, l'orée d'une forêt, une ligne de crête, et ainsi de suite. Il est automatiquement prévenu si une créature non-féérique la traverse (mortels, démons, fées noires, morts-vivants et ainsi de suite).

VISION VRAIE. *Toucher/Répit.* La cible du sort perçoit la vérité des choses derrière les dissimulations physiques ou magiques, les illusions ou l'invisibilité jusqu'à 18 pas.

Aventures

Duels

Les fées peuvent être sauvages et cruelles à la bataille. Elles peuvent aussi se montrer civilisées et sophistiquées, par exemple quand il leur faut régler une querelle, réparer un accroc à l'honneur, forcer un serment ou arbitrer un différend juridique.

Un duel oppose deux fées – parfois une fée et une autre créature qui en accepte les règles et que les fées jugent dignes d'y participer. Il peut, ou non, y avoir des témoins ; dans tous les cas, la magie de l'instant et l'incapacité des fées à tricher assure que tout se fera dans les règles.

Chaque fée s'équipe selon son choix, avec ou sans armure, avec son arme favorite si elle le souhaite. Après un court rituel de salutation, chaque adversaire prend place face à face, se concentre un instant et frappe. Le résultat de cette unique attaque peut régler le duel ; parfois, les adversaires se mettent d'accord sur un duel en plusieurs manches, voire un duel à mort. Toutefois, à n'importe quel moment avant que les attaques ne soient portées, chacun peut reculer et concéder la victoire à son adversaire.

Techniquement, un duel se déroule en trois jets à l'issue desquels les dégâts de l'attaque sont infligés à l'adversaire. Celui qui est encore debout, ou à qui il reste le plus de points de vie, l'emporte.

POSITION. Chaque adversaire se place et effectue un jet de Manœuvre avec le bonus de Courtisan. En cas de succès, la joueuse note secrètement si elle inflige 1d8 dégâts ou si elle cherche l'avantage pour le jet suivant. En cas d'échec, la fée n'obtient rien. Chacun des adversaires peut décider à ce moment du duel de concéder la victoire.

CONCENTRATION. Chaque adversaire se concentre et jauge son vis-à-vis. Il effectue un jet de Sauvegarde avec le bonus contre la Mort. En cas de succès, la joueuse note secrètement si elle inflige 2d8 dégâts supplémentaires ou si elle cherche l'avantage pour le jet suivant. En cas d'échec, la fée n'obtient rien. Chacun des adversaires peut décider à ce moment du duel de concéder la victoire.

ATTAQUE. Chaque adversaire porte un coup de son arme. C'est une attaque simultanée contre la classe d'armure adverse avec le bonus de combat. En cas de succès, la fée inflige 3d8 dégâts supplémentaires. Chacun des adversaires peut décider à ce moment du duel de concéder la victoire.

RÉSOLUTION FINALE. Chaque fée révèle les dégâts qu'elle peut infliger en faisant la somme des d8 mis de côté à chaque étape du duel – possiblement $1d8 + 2d8 + 3d8$ dégâts. Elle ajoute quoi qu'il arrive $1d4$ dégâts par niveau. Les dés roulent et les dégâts sont infligés aux points de vie de l'adversaire.

L'un ou l'autre des adversaires peut alors s'effondrer à 0 points de vie – parfois, on assiste à de magnifiques double-veuves. Le duel peut s'arrêter là si les adversaires s'accordent sur le vainqueur : le plus souvent, celui qui est tombé a perdu ; à moins que ce soit celui qui ait subi le plus de dégâts.

Dans un duel à mort, une deuxième manche est immédiatement organisée. Les adversaires tombés à 0 points de vie peuvent prendre un second souffle. S'ils tombent de nouveau à l'issue du second duel, ils sont morts. Parfois, il y a un troisième duel pour achever de régler le différend.

Le Conseil des Dames et les anciens pouvoirs

Il reste bien peu des anciens anneaux de pouvoirs féeriques majeurs. Les autres ont disparu dans les trésors des dragons ou ont été détruits par l'humanité. En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut en appeler au pouvoir des anciens anneaux et activer l'un des effets suivants. Appeler le pouvoir des anneaux n'est pas une action ; les effets sont instantanés et automatiques.

Baba Yaga

Jusqu'au prochain répit, la fée ajoute 1d8 à tous les dégâts qu'elle inflige à des morts-vivants.

La fée demande à Baba Yaga de lui envoyer un objet ou des matériaux utiles pour surmonter un obstacle – le don exact dépend de Baba Yaga et c'est à la fée d'en faire quelque chose.

La fée invoque le bouclier de feu de Baba Yaga, qui la protège en combat et inflige 1d4 dégâts à tout ennemi au corps à corps, et lui permet d'allumer et de contrôler un feu sans le craindre.

La fée invoque une monture – cheval, grand cerf, loup géant, sanglier – pour la faire voyager rapidement à travers le Sauvage.

Circé

La fée incante n'importe quel sort d'ensorceleur de cercle un.

La fée provoque l'ébriété et la léthargie chez un mortel.

La fée se débarrasse des effets d'une toxine ou d'un poison.

La fée séduit un mortel et l'attire dans son lit.

Medb

La fée court plus vite et plus longtemps que le plus vif et le plus solide des chevaux.

La fée inspire confiance et modifie positivement l'attitude d'un interlocuteur.

La fée obtient ce qu'elle exige – quitte à en payer le prix.

La fée prend la parole et chacun se tait et l'écoute.

Mélusine

En une nuit de travail, la fée fabrique une petite structure (pont, tour, maison, etc.) dont la taille dépend de son niveau (par exemple, trois pas de pont par niveau).

La fée bénie une femme enceinte et assure que ses enfants naîtront en bonne santé et sans complications.

La fée devient humaine pour toute une semaine, sans plus aucun glamour, mais sans qu'on puisse déceler sa nature véritable.

La fée respire librement sous l'eau.

Morrigan

La fée devient immatérielle jusqu'au prochain répit (si le résultat d'un jet d'attaque qui la vise ou qu'elle porte est un jet impair, l'attaque est automatiquement un échec) – elle ne peut plus manipuler aucun objet physique.

La fée double les dégâts d'une attaque.

La fée prononce quelques paroles de réconfort qui sortent ses alliés de l'inconscience, leur rend courage et les fortifient contre la peur et le désespoir.

La fée se métamorphose en corneille.

Titania

La fée chasse les nuages ou fait pleuvoir à son choix.

La fée décèle le mensonge et la fausseté dans les propos d'un interlocuteur.

La fée empêche la mort d'une créature placée sous sa protection.

La fée réveille ou endort la nature dans les environs.

Viviane

La fée bénie une union amoureuse et la protège des jalousies et des violences.

La fée est inspirée d'une chanson ou d'un poème approprié aux circonstances.

La fée invoque en main une arme de son choix, de corps à corps ou de distance.

La fée purifie une étendue d'eau polluée ou empoisonnée.

Oberon

La fée apparaît d'une très grande beauté, capable de séduire n'importe quelle créature et de provoquer les plus grands désirs.

La fée invoque un nain des ténèbres qui la sert jusqu'à la prochaine aube et repart avec l'un de ses trésors.

La fée ordonne à un groupe de mortels d'exécuter une tâche ou un travail précis sans tenir compte du temps ou de la fatigue.

La fée peut imposer un pouvoir de glamour sur une autre fée.

Pan

La fée effectue un bond en longueur égal à son mouvement ou un bond en hauteur égal à la moitié de celui-ci.

La fée enchante un petit objet artistique ou précieux qu'elle a, si possible, créé elle-même, et qu'elle peut ensuite offrir à une personne de son choix. Durant plusieurs jours, une certaine émotion positive ou négative est associée à l'objet (amour, bonheur, joie, espoir, amitié, mélancolie, tristesse, deuil, colère, etc.) et influence la personne.

La fée peut s'approcher d'une cible sans se faire repérer d'elle.

La fée provoque la panique d'une foule ou d'un troupeau.

Balor

Jusqu'au prochain répit, la fée bénéficie de 1d8 points de vie temporaires par tour.

La fée augmente la cupidité d'un interlocuteur durant une négociation, le poussant à effectuer des choix plus risqués ou à accepter des certaines transactions.

La fée fait naître la colère chez une personne ou l'intensifie.

La fée paralyse un adversaire d'un seul regard.

Sous la colline

Les fées savent se déplacer rapidement de lieux de pouvoir en lieux de pouvoir : ces cercles de pierre, ces dolmens, menhirs, alignements, cromlechs, et autres ensembles mégalithiques que l'on trouve un peu partout. Une fée qui entre dans un tel lieu peut se transporter vers un autre lieu de même nature n'importe où sur Argosia, au prix d'un point d'aventure. Toutefois, certains lieux possèdent des gardiens, ont été souillés ou en partie détruits par des créatures magiques ou encore ont été revendiqués par l'humanité qui en a fait des lieux de culte.

Les fées savent aussi trouver les interstices qui mènent « sous la colline » – des passages au fond des grottes ou entre deux vieux arbres, qui mènent en des lieux hors du temps et hors du monde. Ces espaces, plus ou moins vastes, sont des territoires purement féériques et bon nombre de membres du beau peuple s'y sont réfugiés et n'en sortent plus. Il est toujours un peu délicat de s'y rendre, car le temps n'y passe pas à la même vitesse... Mais on peut y trouver conseils et aides, s'y procurer des trésors perdus ou des artefacts de grande puissance, s'y faire soigner et guérir.

| 2D8 | TEMPS QUI PASSE SOUS LA COLLINE |
|------------|--|
| 2-3 | Une heure pour une semaine à l'extérieur |
| 4-6 | Une heure pour un jour à l'extérieur |
| 7-11 | Une heure pour une heure à l'extérieur |
| 12-14 | Un jour pour une heure à l'extérieur |
| 15-16 | Une semaine pour une heure à l'extérieur |

Monstres

Ban-sidhes

Les ban-sidhes sont des fées touchées par l'influence de la déesse de la nuit. Elles ne sont pas, à proprement parler des non-morts, mais en partagent tout de même de nombreuses caractéristiques et beaucoup rejoignent les rivages de la non-vie quand leur existence touche à son terme. Les ban-sidhes ne sortent de sous la colline que lorsque le soleil s'est couché. Elles ont soif de sang, mais aussi d'émotions fortes – ce qui les pousse à s'installer fort près des communautés humaines et de s'y glisser discrètement pour fréquenter lieux de perdition et bals mondains sous la guise du glamour. Elles y jouent des passions et des folies humaines, provoquent incidents et tragédies, se régalent des romances et des jalousies. Et elles boivent leur content de sang, laissant des victimes affaiblies et miséreuses et parfois quelques inquiétants cadavres.

CA13 ; DV3 ; JS14 ; MV12

Attaques : Arme (1d10+2)

Spécial : Vision dans le noir, Glamour ; Étiquette (avantage à tous les jets sociaux).

MASQUE (+1DV, +1 capacité) ; **EXARQUE** (+2DV, +1 capacité, 1d4 points d'aventure) ; **HIKANATE** (+1d6DV, +3 capacités, 1d6+1 points d'aventures) ; **BANSHEE** (+1d4DV, chante comme un druide de son niveau) ; **ENSORCELEUR** (+1d4DV, lance des sorts comme un ensorceleur de son niveau).

Fir-bolg

On raconte que les fir-bolg sont aussi vieux que les fées, peut-être plus anciens encore. On raconte qu'ils étaient frères des fées et qu'ils les ont trahies pour offrir aux divinités de l'humanité les secrets pour abattre les titans. Les fir-bolg sont peu nombreux de nos jours et seuls les plus puissants ont survécu aux guerres impitoyables que les fées leur ont mené. Les fir-bolg, les enfants du feu et de la foudre, se vengent désormais. Lorsque de grands vents s'élèvent, quand les tempêtes soufflent sur les forêts et les vallons humides, la Chasse sauvage est de sortie. Environnés d'éclairs et de feux de Saint-Elme, illuminés par d'immenses rideaux de lumière tombant des cieux, accompagnés par le tonnerre et la clameur des bourrasques, les fir-bolg traquent et détruisent toutes les fées surprises loin d'un refuge.

CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV18

Attaques : Arme (2d8+4)

Spécial : Vision dans le noir, Décharge d'électricité (une action, 3 pas sur 3 pas, 1d8+niveau dégâts), Résistance à l'électricité et au feu, Monture (1d4 dégâts automatique par tour, +1d8 dégâts sur une charge), Furie (si la créature perd la moitié ou plus de ses points de vie, elle gagne +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit).

VENEUR (+1DV, +1 capacité) ; **DÉCARQUE** (+2DV, +1 capacité, 1d4 points d'aventure) ; **MAÎTRE DE CHASSE** (+1d6DV, +3 capacités, 1d6+1 points d'aventures).

Fomoirs

Créatures difformes et contrefaites, aux traits bestiaux et démoniaques, les fomoirs sont des géants malveillants et impitoyables qui haïssent les fées. Ils étaient les premiers habitants sous la colline, avant d'en être chassés. Ils errent désormais au milieu des landes stériles et des collines sèches, mais lancent de fréquentes expéditions dans les forêts féeriques afin de s'emparer des lieux de pouvoir, des cercles de pierre et des portails vers l'en-dessous. Leur roi, Balor, est un géant monstrueux qui possède un œil unique. Il s'est emparé de l'un des grands anneaux de pouvoir féeriques, ce qui en fait l'égal des grands souverains parmi les fées.

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV12

Attaques : Deux griffes (1d6+1) et Morsure (1d12+2) ou Arme (1d12+2)

Spécial : Vision dans le noir, Guerrier (attaques multiples comme un guerrier de son niveau).

BÊTE SACRÉE (+1DV, +1 capacité) ; **PORTEUR DE LANCE** (+2DV, +1 capacité, 1d4 points d'aventure) ; **DÉFORMÉ** (+1d6DV, +3 capacités, 1d6+1 points d'aventures) ; **HURLEUR** (+1d4DV, lance des sorts comme un ensorceleur de son niveau).

Merveilles

Anneaux de pouvoir mineurs

ID20 1-10 ANNEAUX DE POUVOIR MINEURS

- 1 ANNEAU DE CHUTE DE PLUME. Le porteur peut chuter ou tomber de n'importe quelle hauteur en contrôlant sa trajectoire et sans subir de dégâts à l'atterrissage.
 - 2 ANNEAU DE DÉFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL. Le porteur bénéficie en permanence d'une protection contre le mal.
 - 3 ANNEAU DE L'ARC DE VENT. Le porteur fait apparaître un arc de guerre à volonté.
 - 4 ANNEAU DE L'INDIFFÉRENCE CRÂNE. Le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la mort.
 - 5 ANNEAU DE LA MÉMOIRE DU MONDE. Le porteur bénéficie d'un avantage à tous les jets d'histoire.
 - 6 ANNEAU DE LA MONTAGNE ENRACINÉE. Le porteur bénéficie d'un bonus de 12 points de vie.
 - 7 ANNEAU DE LA PRÉSENCE INQUIÉTANTE. Le porteur bénéficie d'un avantage pour intimider, menacer ou effrayer une personne, mais aussi pour attirer ses confidences ou sa confiance.
 - 8 ANNEAU DE LA PROSPÉRITÉ. Le porteur bénéficie d'un avantage pour négocier ou marchander.
 - 9 ANNEAU DES CONSTELLATIONS IGNORÉES. Le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la magie.
 - 10 ANNEAU DES COURSES SAUVAGES. Le porteur peut se transformer en loup à volonté.
 - 11 ANNEAU DES CROCS AFFAMÉS. Le porteur peut mordre ses adversaires pour 1d8+2 points de dégâts.
 - 12 ANNEAU DES DÉSIRS DE VENT. Le porteur ne peut être emprisonné. Ses chaînes et ses liens se défont au moment où il le désire.
 - 13 ANNEAU DES DOUZE FRÈRES NAINS. Le porteur peut soulever et transporter sur quelques pas jusqu'à une tonne de matériaux pour peu qu'il puisse en gérer l'encombrement.
 - 14 ANNEAU DES PETITS PAS INDOLENTS. Le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les souffles.
 - 15 ANNEAU DES PLAIDEURS DE L'AUBE. Le porteur bénéficie d'un avantage à tous les jets d'éloquence.
 - 16 ANNEAU DU BÉLIER EN RUT. Le porteur peut défoncer une porte solide en donnant un simple coup de poing – pour les portes de château, prière de répéter le geste plusieurs fois.
-

-
- 17 **ANNEAU DU BIBLIOTHÉCAIRE PRESSÉ.** Le porteur peut instinctivement retrouver un parchemin ou un livre précis au sein d'une bibliothèque.
-
- 18 **ANNEAU DU BOUCLIER D'AIRAIN.** L'anneau absorbe une attaque causant jusqu'à 20 points de dégâts une fois par jour.
-
- 19 **ANNEAU DU BRISEUR DE LAME.** Lorsque le porteur est frappé par une arme non-magique, l'adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde ou son arme vole en éclat.
-
- 20 **ANNEAU DU BUVEUR DE CIGÜE.** Le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux jets contre les poisons.
-

ID20 11-20 ANNEAUX DE POUVOIR MINEURS

-
- 1 **ANNEAU DU CARQUOIS SANS FOND.** Le porteur fait apparaître des flèches à volonté en faisant mine de les encocher.
-
- 2 **ANNEAU DU CHASSEUR DE DRAGON.** Le porteur parle le Draconique et sait toujours dans quelle direction est le plus proche dragon.
-
- 3 **ANNEAU DU CHASSEUR INFATIGABLE.** Le porteur bénéficie d'un avantage à tous les jets de pour suivre une piste.
-
- 4 **ANNEAU DU CHEVALIER NU.** L'anneau se transforme en une arme de corps à corps du choix du porteur.
-
- 5 **ANNEAU DU CONVERTI.** Le porteur peut lancer un sort de clerc humain de cercle 1 une fois par jour.
-
- 6 **ANNEAU DU FENDEUR DE TERTRE.** Le porteur peut tourner les morts-vivants et les créatures magiques comme un clerc de son niveau.
-
- 7 **ANNEAU DU FRINGANT ÉCUREUIL.** Le porteur grimpe et escalade à la vitesse de son mouvement normal.
-
- 8 **ANNEAU DU GENIUS LOCI.** Le porteur peut contacter le genius loci d'un lieu et demander à s'entretenir avec lui.
-
- 9 **ANNEAU DU LAZARET DES ÉTOILES.** Le porteur peut rendre 1d8 points de vie par niveau trois fois par jour.
-
- 10 **ANNEAU DU MAÎTRE DE GUERRE.** Le porteur ajoute 2d8 à son initiative.
-
- 11 **ANNEAU DU MAÎTRE FAÇONNIER.** Le porteur bénéficie d'un avantage à tous les jets pour réparer et fabriquer quelque chose.
-
- 12 **ANNEAU DU MAÎTRE PÊCHEUR.** Le porteur attrape n'importe quel poisson à mains nues (et aussi les poules et les lapins).
-
- 13 **ANNEAU DU MAÎTRE SORCELIER.** Le porteur bénéficie de 2d4 points de magie supplémentaires par jour.
-
- 14 **ANNEAU DU MEILLEUR AMI.** Le porteur se métamorphose en un beau gros chien de ferme à l'allure sympathique.
-
- 15 **ANNEAU DU PARFUMEUR AMOUREUX.** Une fleur cueillie par le porteur continue de livrer ses fragrances des années après.
-
- 16 **ANNEAU DU PUR HANAP.** L'anneau purifie le contenu d'un récipient de toute toxine ou corruption.
-

-
- 17 **ANNEAU DU SOLEIL PARFAIT.** Une fois par jour, le porteur augmente l'intensité de la lumière autour de lui jusqu'à aveugler les créatures proches ou éclairer une très vaste zone comme en plein jour.
-
- 18 **ANNEAU DU TROLLINET.** Le porteur bénéficie en permanence d'une protection contre le fer.
-
- 19 **ANNEAU DU TUEUR D'OGRE.** Si le porteur obtient au moins un 8 sur un jet de dégâts, sa cible est mise à terre.
-
- 20 **ANNEAU DU VENT ATTENTIF.** Le porteur peut, en se concentrant, entendre tous les bruits jusqu'à 50 pas par niveau.
-

Bâtons féériques

1D10 BÂTONS FÉERIQUES

-
- 1 **BÂTON D'ALARME.** En frappant sur une porte, le porteur réveille instantanément toute la maisonnée qui, immédiatement alerte, peut réagir à tout danger éventuel.
-
- 2 **BÂTON DE L'HORLOGER SOUS LA COLLINE.** Le porteur connaît toujours très précisément l'heure qu'il est et mesure le passage du temps. Quand il doit aller sous la colline, il peut déterminer la nature des distorsions temporelles.
-
- 3 **BÂTON DE LA RUINE DES FIR-BOLG.** Le bâton attire à lui tous les effets électriques et les annule en les dispersant dans le sol.
-
- 4 **BÂTON DE ROUILLE.** Tout objet en fer touché par le bâton tombe en rouille en l'espace de quelques instants.
-
- 5 **BÂTON DE VISION LOINTAINE.** La gemme au pommeau du bâton permet de distinguer les plus fins détails à de très grandes distances.
-
- 6 **BÂTON DES DOUZE VENTS.** Le porteur bénéficie d'un bonus de +2 en classe d'armure contre tous les projectiles.
-
- 7 **BÂTON DU BERGER HEUREUX.** Le porteur éloigne de ses troupeaux toutes maladies et parasites et s'assure que toutes les bêtes naissent en bonne santé et aisément.
-
- 8 **BÂTON DU COIN SOMBRE.** Le porteur est toujours dans la pénombre, le visage difficile à discerner et à reconnaître.
-
- 9 **BÂTON DU MARCHEUR ÉLÉGANT.** Le porteur peut traverser tous les cours d'eau et les ruisseaux sans jamais embarquer d'eau dans ses bottes.
-
- 10 **BÂTON DU VOLEUR INDÉCELABLE.** Le porteur peut, deux fois par jour, passer au travers d'un mur ou d'une paroi comme si elle n'existait pas.
-