Ton personnage est un aventurier engagé par le roi Aquila, de la Cité d'Athalame. Tu appartiens désormais aux gardes du roi. Ta mission consiste à patrouiller dans les environs de la cité, à mener des enquêtes et à aider ceux qui demandent l'assistance de ton seigneur.

***De gauche à droite** : Ser Océroseth, premier espion de sa majesté ; Dame Solicine, magicienne et guérisseuse du roi ; le roi Aquila, sur son trône en compagnie de Cyclone, son drake de compagnie ; Dame Marysa, argentière et sénéchale du royaume ; Ser Kimayine, maréchal des armées royales ; Ser Paga, responsable des gardes du roi.*

Pour Meredith et ses araignées qui ont deux yeux – parce qu'elles ferment les six autres pour ne pas faire peur aux gens...

Textes et illustrations *: John Grümph*
Des Moutons dans le Terrier – 2011

LE LIVRE DU JOUEUR

Si tu es joueur, tu peux lire ce premier grand chapitre pour créer ton personnage, l'équiper et savoir comment lancer les dés.

Tu as besoin d'un crayon et d'une gomme, d'une feuille de personnage et de quelques dés : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Tu peux les emprunter à ton papa (ou ta maman) s'ils sont d'accord ou en acheter dans une boutique spécialisée.

LE PERSONNAGE

DÉCRIRE TON PERSONNAGE

Ton personnage est décrit par plusieurs éléments chiffrés :

• des **compétences**, qui te donnent un bonus à tes jets : Corps à Corps, Tir, Athlétisme, Baratin, Discrétion, Érudition, Sauvegarde, Soins et Voyage – le bonus d'une compétence est compris entre +0 et +10 ;

• des **bonus au dégâts**, que tu ajoutes à tes dégâts en combat, soit au corps à corps, soit à distance ;

• des **points de vie,** qui indiquent ton état de santé et des **points de mana**, qui te permettent d'utiliser la magie.

Ton personnage possède aussi des **armes** et une **armure** et il connaît peut être des **sortilèges**.

N'oublie pas de choisir le peuple de ton personnage et surtout de lui trouver un nom ! Le nom fait tout pour un aventurier. Il faut qu'il soit à la fois sérieux et épique ! Pourquoi ne pas lui attribuer un adjectif descriptif : Élorn la Malice, Trobard Cape-Rouge ou Alithiel Rude-Montagne, par exemple...

LES COMPÉTENCES

Voici la description des compétences de ton personnage :

Corps à corps : c'est ta capacité à frapper tes adversaires avec des armes de mêlée, comme une épée – important pour un guerrier ou un barbare.

Tir : c'est ta capacité à tirer sur tes adversaires avec un arc par exemple – pratique pour un chasseur.

Athlétisme : c'est ta capacité à te déplacer vite, à accomplir des cascades, à courir, nager et grimper – utile pour un saltimbanque ou un monte-en-l'air.

Baratin : le baratin te permet de convaincre les gens de ta bonne foi et de tes arguments – nécessaire à un marchand ou à un diplomate.

Discrétion : avec la discrétion, tu peux marcher en silence ou te dissimuler dans les ombres, mais tu peux aussi voler des bourses dans les poches des gens ou crocheter des serrures – impératif pour un voleur.

Érudition : avec l'érudition, tu sais beaucoup de choses dans beaucoup de domaines – essentiel pour un barde ou un magicien.

Sauvegarde : la sauvegarde te permet d'éviter les pièges affreux, de résister aux poisons ou d'éviter les sortilèges qu'on te lance – indispensable pour un aventurier.

Soins : grâce à cette compétence, tu peux soigner tes compagnons de route quand ils sont blessés – vital pour un guérisseur.

Voyage : grâce à cette compétence, tu peux survivre en pleine nature, trouver de la nourriture ou t'orienter sans te perdre – obligatoire pour un voyageur.

Les animaux ne recourent pas toujours à la violence pour régler leurs problèmes. Si tu utilises la règle des querelles de crocs (p.9), tu peux calculer ton calme (10+Sauvegarde) et tes points de volonté (la somme de tes points de vie et de mana *actuels*).

Et les jets de perception ?
En pleine nature, tu peux faire un jet de Voyage bien entendu. En ville, tu peux utiliser Discrétion pour obtenir quelques informations ou repérer un danger. Si tu veux savoir ce que pense l'un de tes interlocuteurs, utilise Baratin. Chaque compétence peut te permettre d'effectuer un jet de perception. Tout dépend des circonstances.

CRÉER UN PERSONNAGE

Pour créer un personnage, tu disposes de dix atouts. Pour un atout, tu peux au choix :

• augmenter ton bonus de 1 dans deux **compétences** différentes de ton choix ;

• augmenter ton **bonus au dégâts** de 1 soit au corps à corps, soit au tir ;

• gagner 1d6 **points de vie** ; si tu ne prends pas cet atout à la création, ton personnage a 1 point de vie ;

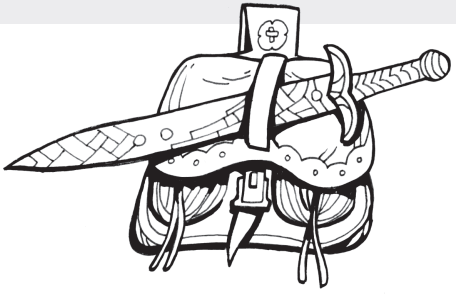
• 1d6 **points de mana** ; il te faut au moins un point de mana pour pouvoir lancer des sortilèges ; si tu ne prends pas cet atout à la création, tu as 0 points de mana.

À la création de ton personnage, si tu obtiens 1, 2 ou 3 pour déterminer tes points de vie ou de mana, relances le dé – Ce n'est pas drôle de commencer avec peu de points. Quand tu reprendras l'un de ces atouts avec un peu d'expérience, tu pourras relancer les 1 uniquement.

Il te reste à choisir tes armes et ton armure, grâce à la bourse que te donne ton roi – tu as 100 dragons d'or, mais tu n'es pas obligé de tout dépenser. Attention, si tu fais de la magie : une armure trop lourde te fait perdre des points de mana en plus…

Ta **classe d'armure** est égale à 10 + le bonus d'armure + le bonus de bouclier.

Un exemple de création de personnage
Sophie veut jouer Laethiel, une jeune souris voyageuse qui a décidé de mettre ses talents au service du roi. Elle pense que son personnage est une bonne archère, mais aussi une guérisseuse et une magicienne. Elle répartit ses atouts comme suit : cinq atouts pour ses compétences (elle a 10 points à répartir, avec un maximum de +5 dans la même compétence), un atout pour augmenter ses dégâts au tir de +1, deux atouts pour ses points de vie et deux atouts pour ses points de mana.
Elle répartit ses 10 points de bonus en compétence comme suit : Soins 3, Tir, 4, Athlétisme 1, Érudition 1 et Sauvegarde 1. Elle tire 2d6 pour ses points de vie (en relançant les 1, les 2 et les 3) pour 9 points de vie. Elle fait de même pour ses points de mana et obtient 10 au total !
Il lui reste à acheter des armes, une armure et un sac d'aventurier avec l'argent que lui a accordé le roi : elle achète un arc long (60 dragons d'or), une épée (15 dragons d'or), une armure de cuir (5 dragons d'or). une dague (2 dragons d'or) et un sac d'aventurier A (que le roi lui offre). Il lui reste 18 dragons d'or en bourse.
Laethiel est créée – Sophie n'a plus qu'à dessiner son portrait et elle pourra commencer à jouer.



LE PEUPLE DE TON PERSONNAGE

Les personnages d'Athalame sont des animaux qui marchent et qui parlent. Ils sont très proches dans leur apparence de ceux que tu connais : des poils partout, une truffe ou un museau, des grands yeux noirs, des griffes aux mains et aux pieds, une queue le plus souvent. Mais ils se tiennent debout et sont plutôt grands pour certains d'entre eux. Choisis l'animal qui te plaît dans la liste ci-dessous. Le plus important, c'est sa taille qui conditionne quelques avantages dont il dispose.

À moins que le meneur de jeu ne l'autorise, tu ne peux pas jouer un oiseau (ils sont des ailes et manient difficilement les armes, sans compter qu'ils ne portent pas d'armures). Tu ne peux pas jouer non plus de reptiles ou de batraciens, comme les crapauds. Comme ils sont le sang-froid, ils ont besoin de soleil pendant une très grande partie de la journée et ils hibernent en hiver : ça t'amuserai, toi, de ne jouer ton personnage que six mois par an ?

Les animaux minuscules (60 centimètres de hauteur) – les souris, les musaraignes, les mulots, les campagnols, etc.. Tu peux choisir un atout supplémentaire à la création du personnage. Une fois par scène, tu peux choisir de réussir automatiquement n'importe quel jet. Par contre, tu ne peux pas manier d'armes à deux mains et tu est limité dans ce que tu peux porter et ce que tu peux casser, même si tu es très fort en Athlétisme.

Les petits animaux (120 centimètres de hauteur) – les rats noirs, les taupes, les marmottes, les loirs, les belettes, les chats sauvages, les écureuils, les fouines, les genettes, les hérissons, les hermines, les lapins, les loirs, etc.. Une fois par scène, tu peux réussir automatiquement un jet de Discrétion.

Les animaux moyens (160 centimètres de hauteur) – les blaireaux, les castors, les gloutons, les lièvres, les loutres, les lynx, les porcs-épics, les renard, les surmulots, etc.. Une fois par scène, tu peux réussir automatiquement un jet de sauvegarde.

Les grands animaux (200 centimètres de hauteur) – les loups, etc.. Une fois par scène, tu peux réussir automatiquement un jet d'Athlétisme.

Les animaux colossaux (240 centimètres de hauteur) – les ours, etc.. Une fois par combat, tu peux annuler complètement une attaque adverse (tu es tellement gros que le coup t'effleure à peine) ou doubler tes dégâts d'une attaque réussie (tu mets tout ton poids dans le coup).

Tous les animaux ne marchent ni ne parlent : en fait, la plupart des animaux domestiques, comme le chien, les vaches ou les cochons, sont restés des animaux normaux. De même les grands animaux des forêts que l'on chasse, comme les cerfs ou les daims. Mais la plupart des rongeurs et des carnassiers peuvent devenir des personnages que tu peux jouer.

LES POINTS DE CONVICTION

Tous les personnages commencent la partie avec 6 points de conviction. Tu peux utiliser tes points de conviction comme suit :

• pour un point, tu peux relancer un jet qui ne te plaît pas. Tu prends le meilleurs des deux jets ;

• pour un point, tu peux annuler le jet d'attaque d'un adversaire. Tu dois l'annoncer avant qu'il ne lance les dégâts ;

• pour un point, tu peux ajouter 1d6 à tes dégâts ;

• pour trois points, tu peux réussir automatiquement un jet de sauvegarde (par exemple pour ne pas mourir).

Tu récupères tous tes points de conviction au début de chaque séance de jeu.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Au cours de tes aventures, tu gagnes des points d'expérience (aussi noté XP) quand tu remplis des missions pour le roi, quand tu trouves des trésors ou quand tu te révèles meilleur que tes adversaires.

Tous les 100 XP, ton personnage reçoit un nouvel atout que tu peux dépenser comme tu le désires pour améliorer tes bonus de compétences, tes bonus aux dégâts, tes points de vie ou de mana.

LES RÈGLES DE JEU

AGIR

Quand ton personnage effectue une action, tu dois lancer 1d20 et ajouter le bonus de la compétence utilisée. Le total doit être supérieur ou égal à la difficulté. Si tu as 0 dans une compétence, c'est le résultat brut du d20 qui compte, mais tu peux toujours faire un jet.

Une créature qui doit effectuer un jet de compétence utilise ses dés de vie en bonus.

Un jet facile : 8
Un jet moyen : 12
Un jet difficile : 16
Un jet très difficile : 20

Quand plusieurs adversaires tentent de se départager (sur une course par exemple), chacun fait un jet de compétence et c'est celui qui obtient le meilleur résultat qui l'emporte.

Exemple : le personnage de Jules, un fier blaireau nommé Siegmundson, tente d'échapper à une meute d'héliosaures pour atteindre une corniche où il pourra les affronter avec un léger avantage. Il lance le d20 et ajoute son bonus de +4 en Athlétisme – pour un résultat total de 18. Les loups ont un bonus de +3 (à cause de leurs dés de vie, comme on te l'explique dans le bestiaire plus loin dans ce livret). Le meneur de jeu lance le d20 pour eux et obtient 14 au total. Siegmundson parvient à prendre pied sur la corniche avant que les héliosaures ne lui mordent les mollets. Il dégaine sa lourde épée en bronze et se retourne, un air de défi sur le visage.

Si tu obtiens un 20 naturel sur le d20 (le résultat du dé est égal à 20), tu réussis automatiquement ton action, même si la difficulté est encore plus grande – on appelle ça un critique. Un 1 naturel est toujours raté, même si les bonus de compétence sont suffisants pour battre la difficulté – on appelle ça une maladresse.

Les conseils au MJ : quand faire le jet ?
Tu n'as pas besoin de faire de jet quand le résultat d'une action est évidente : pousser une porte pour rentrer dans une taverne est automatiquement réussi, si la porte n'a pas été verrouillée ou bloquée magiquement bien sûr. D'un autre côté, soulever un bloc de pierre de plusieurs tonnes est impossible, même pour un Jigant. Dans ces deux cas, tu peux directement annoncer le résultat : c'est possible ou non.
Dans tous les autres cas, quand on ne peut pas savoir à l'avance ce qui va se passer, on s'en remet aux dés pour déterminer la manière dont avance l'histoire, pour savoir si un personnage réussit ou non son action. Un échec ne doit jamais signifier la fin de l'histoire : il faut simplement trouver une autre solution pour continuer.

LE JET DE SAUVEGARDE

En cours d'aventure, le meneur de jeu peut parfois te demander de faire un jet de sauvegarde – pour ne pas mourir, pour résister au poison ou annuler un sort, pour échapper à un piège vicieux, etc..

Lance 1d20 et ajoute ton bonus de sauvegarde, avec tous les bonus et les malus que peut te donner le meneur de jeu (par exemple, le poison des araignées géantes n'est pas très puissant et tu as un bonus, mais un magicien peut te donner un malus s'il est très fort). Si le résultat final est égal ou supérieur à 14, tu réussis ton jet de sauvegarde et tu échappes complètement aux conséquences ; sinon, tu les subis complètement : tu peux mourir ou être grièvement blessé par exemple.

Exemple : le personnage de Yoann, un intrépide lérot à la fourrure rousse nommé Kerrik, affronte une araignée géante de la forêt noire. Celle-ci parvient à le blesser de son dard. Kerrik doit résister au poison en lançant un jet de sauvegarde avec un bonus de +2. Il obtient 9 au d20, auquel il ajouter son bonus de sauvegarde (+3) et le bonus que le meneur de jeu lui a donné (+2) : le résultat final est égal à 14 ! Il sauve de justesse. Si le poison avait été un peu plus puissant, il n'y résistait pas !

Dans certains cas, tu as le temps pour faire un jet de sauvegarde – à la fin d'un combat par exemple, si le poison a été ralenti par un sort. Si tu peux prendre ton temps ou si un de tes camarades renonce à son action du tour pour t'aider, tu bénéficies d'un bonus de +2 sur ton jet.

Les créatures utilisent leurs dés de vie comme bonus à leur jet de sauvegarde.

LE COMBAT

Ton personnage va certainement devoir affronter des animaux sauvages, des brigands diaboliques et des monstres affreux. Pour cela, il devra se battre, avec ses armes et sa magie.

Le tour de jeu

Pour que tout le monde puisse agir au cours d'un combat, le temps est divisé en tours de jeu – un peu comme dans un jeu de société. Chacun agit à son tour et peut effectuer une action (porter une attaque ou lancer un sort le plus souvent) et un déplacement (quelques mètres d'un point à un autre du champ de bataille).

Initiative

Au début du combat, chaque joueur doit lancer 2d6 et ajouter son bonus d'athlétisme : c'est l'initiative. Elle indique qui commence autour de la table. Ensuite, on joue chacun son tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Entre chaque joueur, c'est le meneur de jeu qui peut jouer l'une de ses créatures.

Exemple : Leïla, Julie, David et Karim sont autour de la table, dans cet ordre. Julien est le meneur de jeu. Les personnages affrontent 5 griselins. Chacun des joueurs lance 2d6 et ajouter son bonus d'athlétisme. C'est David qui obtient le chiffre le plus haut ! C'est lui qui commence à jouer. Ensuite, c'est l'un des griselins de Julien, puis le personnage de Karim, puis un autre griselin , puis Leïla et ainsi de suite. Après Julie, Julien a encore deux griselins qui n'ont pas joué. Il peut les jouer tous les deux à la suite, avant qu'un nouveau tour ne recommence avec David.

Le combat continue jusqu'à ce que l'un des groupes ait fui ou que tous les adversaires soient à 0 points de vie.

Se déplacer

À ton tour, tu peux te déplacer de quelques mètres pour te rendre d'un bout à l'autre du champ de bataille et te replacer afin de trouver une cible. Si tu ne fais rien d'autres, tu peux courir sur une longue distance (au moins une centaine de mètres). Enfin, tu peux utiliser son déplacement pour te relever si tu as été jeté à terre par un monstre.

Si tu es déjà engagé au corps à corps avec un ou plusieurs adversaires, tu ne peux pas te déplacer de beaucoup – sinon, tes adversaires peuvent gratuitement te frapper dans le dos (c'est ce qu'on appelle une attaque d'opportunité). Si tu veux te désengager, tu dois d'abord consacrer ton action du tour à reculer en te défendant, avant de tourner les talons et de te déplacer en toute sécurité.

Exemple : le personnage de Barbaros, un renard voleur nommé Kai-Tonk, est au corps à corps contre un noirceux agressif. Voyant sa camarade Katell en difficulté, il décide d'aller lui prêter main-forte. Kai-Tonk peut utiliser son action du tour pour se désengager du noirceux qu'il combat, puis aller se placer près de Katell (mais il ne pourra rien faire de plus ce tour-ci) ou il peut accepter que le noirceux le frappe au moment où il s'éloigne (conservant son action pour donner un bonus à un jet de sauvegarde ou pour attaquer l'un des ennemis de Katell). C'est un choix risqué !

Attaquer

Pour attaquer, il faut faire un jet de Corps à corps ou de Tir, selon qu'on attaque avec une arme de mêlée (comme une épée) ou une arme à distance (comme un arc). La difficulté est égale à la classe d'armure de l'adversaire.

Les monstres utilisent leur nombre de dés de vie comme bonus à l'attaque.

Exemple : le personnage de Karim, un loup-chevalier qu'il appelle Sir Galvin, attaque l'un des Griselins. Il se lance dans la mêlée, armé de son épée et de son bouclier. Karim a un bonus de +3 en Corps à corps. Le griselin a une classe d'armure de 12. Il faut que Karim obtienne 9 ou plus sur le d20 pour parvenir à toucher son adversaire. S'il fait 8 ou moins, il rate son coup.

Si tu obtiens un 20 naturel à ton jet d'attaque, tu touches automatiquement ton ennemi, quelle que soit sa classe d'armure. De plus, tu peux ajouter 1d4 à tes dégâts normaux.

Les dégâts

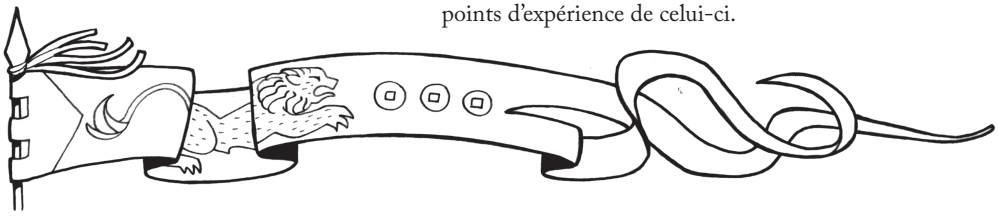
Si ton attaque touche ton adversaire, tu peux déterminer les dégâts. Chaque arme possède un dé de dégâts indiqué dans sa description. Ajoute ton bonus de dégâts, au corps à corps ou à distance selon le type d'arme.

Les dégâts diminuent les points de vie de ton adversaire. Quand il tombe à 0 points de vie, il est inconscient. Attention : quand c'est toi qui est attaqué, c'est toi qui perd des points de vie !

Exemple : Karim a touché le griselin. Il lance les dégâts de son arme (1d8), puis ajoute son bonus de dégâts au corps à corps (+2). Le gobelin perd finalement 7 points de vie. Comme il n'en avait que 6, il tombe mort, transpercé par l'épée du chevalier.

La mort

Si tu tombes à 0 points de vie, tu peux effectuer un jet de sauvegarde. Si tu réussis, ton personnage est simplement inconscient. Sinon il est mort. Tu peux dépenser trois points de conviction, s'il t'en reste, pour garder la vie sauve ou tu peux recréer un nouveau personnage avec la moitié des points d'expérience de celui-ci.



Les conseils au MJ : les points de vie des monstres

Si tu es meneur de jeu, tu peux trouver embêtant de gérer les points de vie de tous les monstres et adversaires qu'affrontent les personnages. Tu peux néanmoins te contenter de gérer les dés de vie.

À chaque fois qu'un personnage inflige 6 points de dégâts entiers à un monstre, coche un dé de vie sur sa fiche (tu trouveras des exemples de fiche dans le Bestiaire). Les points de dégâts intermédiaires sont juste ignorés.

Par exemple : le vampelin possède trois dés de vie. Il faut lui faire 6, 12 ou 18 points de dégâts d'un coup pour cocher 1, 2 ou 3 cases (et le tuer éventuellement d'un coup). Si un personnage inflige 14 points de dégâts, tu peux cocher deux cases et ignorer les deux points de dégâts restants.

LA SANTÉ

À la fin de chaque combat, un guérisseur peut effectuer un jet de soins difficulté 10. En cas de réussite, il redonne 1d6 points de vie à tous ses compagnons. Si tous les personnages peuvent tenter le jet, seul le premier qui réussit soigne tout le monde ; on ne peut pas être soigné deux fois à la suite.

Chaque nuit, tu regagnes 1d6 points de vie, auquel tu peux ajouter le rang du meilleur soigneur de l'équipe (celui qui a le meilleur bonus de Soins). Si tu peux te reposer tranquillement un ou deux jours sans partir à l'aventure, tu regagnes tous tes points de vie.

LE MANA

Tu récupères tous tes points de mana après une bonne nuit de sommeil. Il te faut au moins un point de mana pour lancer un sort ; sinon la magie ne peut pas fonctionner.

Querelles de crocs

Tu peux choisir d'appliquer cette règle si tu le désires : les animaux entre eux ne sortent pas les armes pour régler leurs différents. Ils préfèrent grogner, hérisser l'échine, gonfler les poils de la queue, montrer les dents, insulter et conspuer pour forcer leurs adversaires à la soumission. C'est un combat sans effusion de sang et sans armes. Il fonctionne en tous points comme le combat normal, avec les différences suivantes :

La classe d'armure est remplacée par le *Calme*, calculé en faisant la somme de la Sauvegarde +10 ; les dégâts sont infligés dans des *points de Volonté* - la somme des points de vie et des points de mana *actuels*. Tu as moins de volonté quand tu es déjà blessé. Tu attaques avec ton Baratin (grognements et insultes) ou ton Athlétisme (grands gestes menaçants) et tu infliges 1d8 points de dégâts si tu réussis. Tu peux toujours choisir d'ajouter +2 ou +4 au calme de l'adversaire pour ajouter +1d6 ou +2d6 à tes dégâts. Le premier qui tombe à 0 points de volonté concède la victoire à l'autre en se soumettant. Il doit fuir ou se rendre selon les circonstances. C'est ainsi que les animaux vident leurs querelles. Bien entendu, face aux créatures sauvages, il vaut mieux sortir son épée !

L'ÉQUIPEMENT

Au début de l'aventure, vous avez 100 dragons d'or pour vous acheter des armes et une armure.

LE SAC DE L'AVENTURIER

Pour commencer choisis l'un des trois sacs d'aventuriers suivants. C'est ton équipement de base :

+ **Sac A** : sac à dos, couverture, lanterne sourde, dix flasques d'huile, briquet à amadou, pelle, collets à piège, sifflet, crayon et papier, outre à eau, rations pour quelques jours…

+ **Sac B** : sac à dos, couverture, dix torches, dix flasques d'huile, briquet à amadou, craies, bâton long, miroir, outre à eau, des rations pour quelques jours…

+ **Sac C** : sac à dos, couverture, tente, dix torches, briquet à amadou, marteau, dix pitons en acier, grappin et 15 mètres de corde, outre à eau, des rations pour quelques jours…

LES ARMES

Armes	Dégâts	Bonus aux dégâts	Prix
Hache	1d8	Corps à corps	10
Dague	1d4	Corps à corps ou Tir	2
Lance	2d4+1	Corps à corps ou Tir	6
Masse	1d6+1	Corps à corps	5
Épée	1d8+2	Corps à corps	15
Épée à deux mains	1d10+2	Corps à corps	30
Torche enflammée	1d6	Corps à corps	-
Arc court	1d6+1	Tir	30
Arc long	1d8+1	Tir	60
Fronde	1d4+1	Tir	2
Flasque d'acide	1d4	Tir	5

LES ARMURES

Armures	Bonus CA	Malus Mana	Prix
Écaille de dragon	+9	+1d10	300
Armure d'écaille	+6	+1d8	100
Cotte de maille	+4	+1d6	75
Broigne	+3	+1d4	30
Armure de cuir	+2	–	5
Bouclier	+1	–	15

N'oubliez pas que vous ne comptez pas le bonus de classe d'armure du bouclier si vous maniez une arme à deux mains ou une arme de tir.

Voici comment s'équipe généralement un garde du roi lorsqu'il part en mission :

Il s'arme correctement, car ses missions sont souvent dangereuses. Il accroche une bonne épée à sa ceinture, car c'est une arme polyvalente et bien équilibrée. Il emporte aussi une lance, encombrante peut-être, mais bien pratique pour tenir les adversaires à distance ou empêcehr les cavaliers de charger. Enfin, il ceint un bon poignard, qui lui sert à la fois pour chasser, bûcher, réparer son équipement et parfois se battre.

Dans sa besace, ce garde emporte tout le petit matériel dont il aura besoin pour monter le camp et se nourrir, mais aussi pour se soigner. Il est courant que les gardes emportent des petits objets personnels, des souvenirs ou des portes-bonheur, des petits instruments de musique pour égayer les veillées. N'oublie jamais une bonne couverture : les nuits sont fraîches et, au matin, la rosée recouvre tout.

Bien entendu, il ne faut pas oublier d'emporter une bonne armure. Ce lérot porte une broigne, une solide armure de cuir sur laquelle sont cousus des ronds de métal. La broigne est sans doute l'armure préférée des combattants : peu d'entre eux ont les moyens de se payer une cotte de maille. Et puis, c'est une armure solide, aisée à réparer, rapide à enfiler et qui ne pénalise pas trop ceux qui pratiquent la magie. Il faut aussi emporter un bon bouclier - on le porte généralement accroché dans le dos pour garder les mains libres, et on le sort au moment du combat...

Ah oui ! Toujours porter un casque. On évite les accidents, les vilaines balafres et les commotions cérébrales.

Sous sa broigne, le lérot porte une longue tunique de lin ou de laine et une chemise de coton fin. Il porte aussi des braies (ses pantalons), resserrés sur les molets par des bandes de cuir. Sais-tu que la longueur de la ceinture indique le rang d'un personnage. Elle doit tomber à la hauteur de la tunique et plus la tunique est longue, plus un personnage est important !

LA MAGIE

LANCER UN SORT

Si tu possèdes des points de mana, tu peux lancer tous les sorts du grimoire. Tu ne peux lancer qu'un seul sort par tour, à la place de ton attaque par exemple.

Choisis le sort que tu veux lancer et annonce-le au meneur de jeu. Ensuite, lance le dé de mana : c'est le nombre de points de mana que tu perds. Il faut que tu possèdes au moins un point de mana, même pour lancer les sorts les plus puissants. Si tu n'en as plus assez, tu perds des points de vie à la place des points de mana manquants. Lancer un sort trop puissant peut te tuer ! Si tu portes une armure lourde, tu dois lancer un dé supplémentaire pour calculer ta perte de mana, ne l'oublie pas…

Le jet de sauvegarde

Certains sorts, comme les sorts de combat, autorisent tes cibles à faire un jet de sauvegarde. Tu peux leur donner un malus égal à ton propre bonus de sauvegarde. S'ils réussissent leur jet, le sort est raté, mais tu ne perds pas les points de mana. Tu sauras si tu peux te protéger d'un sort en lisant sa description.

Se concentrer

Certains sorts te demandent de te concentrer : cela veut dire que le sort dure tant que tu n'effectues pas d'attaque ni que tu lances un autre sort. Sinon, le sort s'arrête aussitôt. Le sort s'arrête aussi si tu tombes à 0 points de vie.

LE GRIMOIRE MAGIQUE

Sorts à 1 point de mana

Assistance : tu accordes à un de tes compagnons un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou de compétence, utilisable une seule fois.

Détection de la magie : tu détectes les sorts et les objets magiques dans un rayon de quelques mètres tant que tu maintiens ta concentration.

Doigt de feu : tu infliges 1d3 points de dégâts à une cible. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Ton adversaire peut faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts.

Lecture de la magie : tu peux lire les grimoires et les parchemins tant que tu maintiens ta concentration. Grâce à ce sort, tu peux déterminer la nature des objets magiques et des potions (sans avoir besoin de goûter ces dernières). Tu peux ainsi éviter les objets maudits ou les potions empoisonnées.

Lumière : tu fais briller un objet comme une torche jusqu'à la prochaine aube. Généralement, les magiciens lancent ce sort sur le sommet de leur bâton.

Message : tu envoies un message vocal à quelqu'un que tu connais. Le message voyage à la vitesse d'un oiseau en vol.

Réparation : tu répares un objet simple qui a été cassé ou abîmé. Tu peux même réparer un bout de mur ou une roue de chariot.

Signature magique : tu peux inscrire la rune personnelle de ton personnage sur un objet. Choisis si la rune est visible ou non d'une autre personne que toi. Tu peux aussi dire que seuls tes compagnons la voient.

Son imaginaire : tu produis un son illusoire dans les environs tant que tu maintiens ta concentration.

Télékinésie : tu peux soulever et déplacer à distance ce que tu pourrais toi-même soulever.

Sorts à 1d4 points de mana

Bouclier : tu donnes +1 à la CA d'un de tes compagnons pour la durée d'un combat. Tu ne peux le faire qu'une fois par personnage.

Disque flottant : tu crées un disque flottant qui te suit partout et qui peut porter d'assez lourdes charges (comme un âne bâté). Le disque existe jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

Étourdissement : tu fais perdre sa prochaine action à l'un de tes adversaires. Il a droit à un jet de sauvegarde pour résister au sort.

Feuille morte : toi ou une créature que tu pointes du doigt tombez lentement jusqu'au sol sans vous faire mal. Pratique en cas de chute.

Maintien des ouvertures : tu peux bloquer une porte dans la position où elle se trouve – ouverte ou fermée. Il faut utiliser ce même sort ou taper dessus très fort pour ouvrir ou fermer une porte ainsi bloquée.

Missile magique : tu infliges 1d8+2 points de dégâts à une cible. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Ton adversaire peut faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts.

Soins légers : tu soignes l'un de tes compagnons ou toi-même de 1d6 points de vie. Tu peux ajouter ton rang de Soins au jet. Tu peux à la place annuler une paralysie de vampelin.

Vision dans les ténèbres : toi et tes compagnons voyez dans les ténèbres les plus profondes, sans aucune source de lumière – pratique pour rester discret. Le sort dure jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

Sorts à 1d6 points de mana

Altération du temps : tu peux au choix accélérer l'un de tes alliés (il a une action de plus dans son tour et se déplace deux fois plus vite) ou ralentir un adversaire (il peut soit se déplacer, soit agir, mais pas les deux en même temps). Les effets du sort durent tant que tu te concentres.

Bénédiction : tous tes alliés gagnent un bonus de +1 au Corps à corps et à la Sauvegarde pendant la durée d'un combat. On ne peut bénéficier que d'une seule bénédiction à la fois.

Charme : tu peux lancer ce sort sur des personnes contre lesquelles tu n'es pas engagé en combat. Si elles sont hostiles, elles se calment – au moins un temps. Si elles ne sont pas hostiles, elles se mettent t'apprécier et à vouloir t'aider. Ça marche aussi sur les animaux, mais pas sur les monstres et les abominations.

Invisibilité : tu deviens invisible tant que tu maintiens ta concentration ou jusqu'au moment où tu attaques. Si tu attaques alors que tu étais invisible, double les dégâts que tu infliges.

Préservation des morts : tu peux lancer ce sort sur l'un de tes compagnons décédé. Il ne peut pas se transformer en mort-vivant et son corps restera intact jusqu'à ce que tu puisses lancer un sort de Rappel à la vie.

Ralentissement du poison : si toi ou un de tes compagnons êtes affecté par du poison, ce sort permet d'en suspendre les effets jusqu'à la fin du combat. Ce n'est qu'à ce moment-là que tu devras réussir un jet de sauvegarde pour y résister (avec un bonus de +2 parce que tu as du temps et de l'aide). Tu peux lancer le sort avant le combat, en prévision. À condition que tu n'aies pas encore joué ce tour, tu peux aussi lancer le sort juste après qu'un de tes compagnons ait été empoisonné. Cela compte comme ton action du tour.

Ténèbres : tu crées une zone de ténèbres autour de toi. Toi et tes compagnons êtes les seuls à voir au travers. On ne peut pas te prendre pour cible à distance. La zone dure tant que tu maintiens ta concentration.

Vague de force : tu infliges 1d10 points de dégâts à une cible et celle-ci se retrouve à terre. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Ton adversaire peut faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts, mais il tombe tout de même.

Sorts à 1d8 points de mana

Boule de feu : tu infliges 3d6 points de dégâts à toutes les créatures dans une zone. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Les cibles peuvent faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts. Attention, tu peux toucher tes compagnons s'ils se trouvent dans la zone.

Dissipation de la magie : tu annules les effets d'un sort ou d'un enchantement sur un lieu ou une personne.

Forme animale : tu te transformes en corbeau pour voler ou en loup pour courir. Tu as un bonus de +2 en discrétion. Tu restes sous cette forme tant que tu maintiens ta concentration.

Localisation d'objet : tu peux demander la direction et la distance à laquelle se trouve un objet que tu cherches. Il faut que ce soit un objet relativement commun, pas un objet unique. Tu as les informations tant que tu te concentres.

Pattes d'araignées : toi ou l'un de tes compagnons pouvez désormais marcher sur toutes les surfaces, même les plafonds. Le sort dure tant que tu maintiens ta concentration.

Renvoi des morts-vivants : tu peux infliger double-dégâts aux morts-vivants avec toutes tes attaques, pendant toute la durée du combat.

Sommeil : tu endors magiquement jusqu'à 1d8 créatures pendant quelques minutes ou jusqu'à ce qu'on les secoue un peu durement. Il faut que les créatures aient moins de points de vie que toi. Celles qui sont plus fortes ne sont simplement pas affectées par le sort.

Soins majeurs : tu peux soigner 3d6 points de vie. Tu peux ajouter ton rang de Soins au jet.

Sorts à 1d10 points de mana

Baiser du vampire : tu infliges 1d6 points de dégâts à ta cible. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Tu regagnes immédiatement un nombre de points de vie équivalents.

Éclair : tu infliges 3d6 points de dégâts à trois cibles de ton choix. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Tes adversaires peuvent faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts, sauf s'ils portent une armure en métal – dans ce cas, ils subissent automatiquement les dégâts.

Guérison des maladies : tu peux guérir n'importe quelle maladie, même les maladies magiques. Néanmoins, ton patient subit 1d6 points de dégâts et cela peut le tuer.

Mur d'air : tu crées un mur d'air d'une dizaine de mètres de long qui empêche tes ennemis d'approcher et leurs flèches de passer – en fait, plus personne ne peut passer. Mais vous pouvez encore vous voir et vous parler. Le mur dure tant que tu maintiens ta concentration.

Respiration aquatique : toi et tes compagnons pouvez librement respirer sous l'eau jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule.

Visions lointaines : en utilisant un miroir, tu peux voir des scènes se déroulant loin de toi. Tu peux laisser le meneur de jeu décider de ce que tu vois ou te concentrer sur une personne en particulier que tu as déjà rencontrée.

Sorts à 1d12 points de mana

Confusion : si ton adversaire rate son jet de sauvegarde, il attaque immédiatement l'un de ses alliés avec un bonus de +2 au toucher. Tu peux ajouter tes propres bonus de dégâts au corps à corps aux dégâts qu'il inflige éventuellement.

Neutralisation du poison : tu neutralises complètement un poison et ses effets. À condition que tu n'aies pas encore joué ce tour, tu peux lancer le sort juste après qu'un de tes compagnons ait été empoisonné. Cela compte alors comme ton action du tour.

Parler avec les animaux et les plantes : tant que tu maintiens ta concentration, tu peux parler avec les animaux et les plantes. Ils tentent de te répondre du mieux possible, mais sont forcément limités par leur intelligence ou par ce qu'ils perçoivent.

Parler avec les morts : tu peux poser quelques questions au fantôme d'une personne morte – pour peu que tu disposes au moins de son crâne. Il peut te mentir ou refuser de te répondre, mais généralement il est coopératif si tu peux le convaincre.

Pas de côté : tu te téléportes instantanément de quelques dizaines de pas, jusqu'à un endroit que tu pouvais voir. Tu peux ainsi te désengager d'un corps à corps sans risquer de te faire frapper dans le dos.

Tempête de glace : tu infliges 3d10 points de dégâts à tous tes adversaires du combat. Tu peux ajouter ton bonus aux dégâts de tir. Tes adversaire peuvent faire un jet de sauvegarde pour annuler les dégâts.

Sorts à 1d20 points de mana

Désintégration : tu tues automatiquement une cible et tu détruis son équipement. Ton adversaire peut faire un jet de sauvegarde pour annuler l'effet du sort. Si ton adversaire est détruit, lance un jet de sauvegarde pour chacun de ses objets magiques (avec un bonus de +2 ou égal à leur propre bonus de magie) pour voir s'ils restent intacts ou s'ils disparaissent.

Pierre d'ambre : si elle rate son jet de sauvegarde, tu emprisonnes une cible dans une petite pierre d'ambre. La cible est vivante, mais incapable de bouger ou de parler. Elle reste ta prisonnière tant qu'on ne lance pas une dissipation de la magie sur la pierre. C'est pratique pour capturer un criminel.

Passe-muraille : toi ou l'un de tes compagnons pouvez passer au travers des murs. Le sort dure tant que tu maintiens ta concentration.

Question : tu peux poser trois questions au meneur de jeu à propos de l'histoire. Il doit te répondre sans mentir – mais il peut te cacher des choses si les questions sont trop vagues.

Rappel à la vie : tu peux ressusciter l'un de tes compagnons morts, à condition que tu aies pu préserver son corps. Attention, ce sortilège coûte très cher, car il faut une gemme de 500 dragons d'or pour le lancer !

Zone anti-magie : tu crées une zone autour de toi dans laquelle la magie ne fonctionne pas. On ne peut pas te lancer de sorts ou utiliser des objets magiques contre toi. Tes propres objets ne fonctionnent pas non plus. La zone reste tant que tu te concentres, mais elle peut englober tes compagnons si tu le désires et tant qu'ils restent près de toi.

LES OBJETS MAGIQUES

Au cours de tes aventures, tu pourras trouver des objets magiques – ou les acheter, à moins que le roi ne te les offre en récompense pour tes services.

LES ARMES MAGIQUES

Selon sa puissance, une arme magique donne un bonus de +1 à +3 à tous tes jets d'attaque et aux dégâts que tu infliges avec l'arme. Par ailleurs, si tu obtiens un 20 naturel au jet d'attaque, tu peux ajouter 1d6 par point de bonus à tes dégâts (une arme +2 ajoute +2d6 points de dégâts). Une arme magique vaut 400, 800 ou 1600 dragons d'or (en plus du prix de l'arme).

LES ARMURES MAGIQUES

Une armure magique te donne un bonus de +1 à +3 à ta classe d'armure. Tu peux aussi décaler le coût supplémentaire en mana d'un cran. Par exemple, une armure d'écaille +1 ne te donne plus qu'un surcoût de 1d6 points de mana (au lieu de 1d8), tandis qu'une armure d'écaille +3 ne te coûte plus rien. Une armure magique coûte 400, 800 ou 1600 dragons d'or (en plus du prix de l'armure).

LES BOUCLIERS MAGIQUES

Un bouclier magique te donne un bonus supplémentaires de +1 à la classe d'armure. Mais il te permet surtout d'être invulnérable aux pouvoirs de pétrification et il te donne un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre le souffle des dragons. Un bouclier magique coûte 1000 dragons d'or.

LES ANNEAUX

Les anneaux te permettent de lancer des sorts spécifiques avec un coût inférieur d'un dé. Ils coûtent 100 dragons d'or par dé – ainsi un anneau te permettant de lancer Feuille morte (1d4) te coûte 400 dragons d'or, mais tu peux lancer le sort pour le prix d'un seul point de mana ; un anneau de désintégration te coûtera 2000 dragons d'or, mais tu ne lances que 1d12 pour calculer le mana que tu dois dépenser. On ne peut porter que deux anneaux à la fois et jamais du même type. On ne trouve jamais d'anneaux avec des sorts à 1 point de mana – la magie est bien trop faible.

LES BÂTONS

Les bâtons te donnent un bonus de +1 à +3 à tes dégâts magiques et imposent un malus équivalent au jet de sauvegarde de tes adversaires. Ils ont parfois des petits pouvoirs secondaires (généralement, tu peux lancer des sorts à 1 point de mana, gratuitement, deux, quatre ou six fois par jour). Les bâtons coûtent 300, 600 ou 900 dragons d'or.

LES TALISMANS

Les talismans te donnent un bonus de +1 à +3 pour une compétence unique (sauf corps à corps et tir). Tu peux porter autant de talismans que tu veux, mais il est impossible de cumuler des talismans qui améliorent la même compétence. Un talisman magique coûte 200, 400 ou 800 pièces d'or.

LES CAPES

Les capes ont des pouvoirs simples, comme indiqué ci-après. Chaque cape coûte 500 dragons d'or.

+ **cape d'ombre** : si tu restes complètement immobile, tu deviens invisible.

+ **cape de feu** : tu es complètement protégé contre tous les effets du feu et des températures hautes.

+ **cape de froid** : tu es complètement protégé contre tous les effets du froid et des températures basses.

+ **cape de plume** : tu peux léviter doucement au-dessus du sol et même voler à faible vitesse.

+ **cape des visiteurs** : tu peux changer d'apparence et prendre la forme d'un orque par exemple – ce qui est très pratique pour aller voir les orques et discuter avec eux. Par contre, tu ne peux pas prendre l'apparence d'une personne précise.

LES OBJETS MERVEILLEUX

Il existe des dizaines d'objets merveilleux : des tapis volants, des boules de cristal, des statuettes d'onyx qui s'animent à ton ordre, des étendards de bataille qui flottent au vent et regonflent le moral de tes alliés, des chaussures pour aller plus vite ou sauter plus loin… Il est difficile de faire une liste précise de tous ces objets, mais ils coûtent habituellement entre 100 et 5000 dragons d'or !

LES POTIONS ET LES PARCHEMINS

Les potions et les parchemins sont des objets magiques un peu spéciaux, parce qu'ils ne marchent qu'une fois. Ensuite, ils sont consommés.

Un parchemin contient un sortilège que tu peux lancer sans dépenser de points de mana. Il te faut tout de même au moins un bonus de +1 en érudition pour pouvoir l'utiliser. Un parchemin coûte habituellement 10 dragons d'or par dé de mana (40 DO pour un sort à 1d4 et 200 DO pour un sort à 1d20).

Une potion est un breuvage magique contenu dans une petite fiole que tu dois boire en entier – en combat, cela remplace ton mouvement. Il existe des dizaines de potions différentes. Les plus courantes sont :

+ **les potions de soins** (20 DO) : elles rendent 2d6 points de vie.

+ **les potions de force** (40 DO) : tu as un bonus de +2 aux dégâts de corps à corps jusqu'à la fin du combat et tu peux accomplir des prouesses de force exceptionnelles.

+ **les potions de vitesse** (40 DO) : tu te déplaces deux fois plus vite. Tu n'es pas obligé de dépenser une action pour te désengager d'un corps à corps.

+ **les potions de mana** (30 DO) : tu regagnes 1d6 points de mana.

+ **les potions de conviction** (50 DO) : tu regagnes 1 point de conviction.

+ **les potions de savoir** (30 DO) : tu peux réussir automatiquement un jet de compétence (sauf corps à corps, tir et sauvegarde).

POUR LE MENEUR DE JEU

Si tu as décidé de devenir meneur de jeu, voici des conseils et des règles supplémentaires. Ce n'est pas si difficile que cela de devenir meneur de jeu. Tu as l'immense plaisir d'inventer des histoires et de les faire vivre à tes joueurs. Si tu n'as pas le temps d'écrire de scénarios, tu peux utiliser ceux qui se trouvent à la fin de ce livre.

LES PREMIERS CONSEILS

Essaie de ne pas oublier les conseils suivants quand tu deviens le meneur de jeu. Ils t'aideront à toujours faire au mieux.

1. Tu ne dois pas confondre les joueurs et leurs personnages. Les joueurs sont tes amis et ils doivent le rester. Les personnages, par contre, peuvent exprimer des sentiments, prononcer des paroles ou accomplir des actions dans le jeu qui appartiennent au jeu et pas à la vraie vie. Tu ne dois jamais non plus faire une crasse à un personnage parce que son joueur a dit quelque chose qui ne t'a pas plu.

2. Tu ne joues pas contre les joueurs. Tu joues pour que tous ensemble vous preniez du plaisir. Tu dois être attentif à ce que la partie se passe bien pour tout le monde, toi y compris. Vous racontez ensemble une histoire dont les personnages sont les héros mais dont tu es le metteur en scène, l'inventeur et l'arbitre. L'important n'est pas de gagner contre les autres joueurs, car il n'y a pas de compétition.

3. Pour que les joueurs s'amusent, il faut qu'ils prennent du plaisir à jouer leurs personnages. Il faut que leurs personnages soient importants – qu'ils aient tous des occasions de briller, pas juste l'un ou l'autre. Les joueurs doivent se sentir concernés par l'histoire que tu racontes, qu'ils ne soient pas de simples témoins d'événements vécus par d'autres. Ils doivent prendre des décisions, faire des choix. Les personnages sont des héros et tu dois t'arranger pour que les joueurs ne l'oublient jamais.

4. Le meilleur moyen pour faire briller les personnages est qu'ils affrontent des épreuves, des mystères et des difficultés : quand ils triomphent de tels obstacles, les joueurs sont fiers et ils ont du plaisir. Tu dois donc mettre les personnages dans des situations difficiles : il peut s'agir de combat difficiles à gagner, de décisions difficiles à prendre, de secrets difficiles à découvrir, d'obstacles difficiles à surmonter. Attention : si c'est difficile, ça ne doit pas être impossible. Les joueurs doivent toujours pouvoir trouver des solutions pour l'emporter – en combattant, en contournant, en négociant. Des fois, ils trouveront même des solutions auxquelles tu n'auras pas pensé. Et c'est très bien. Ne panique pas et récompense les joueurs pour leurs bonnes idées.

5. Tu peux ainsi être dur avec les personnages – parce qu'ils sont des héros. Jamais avec les joueurs – parce que ce sont tes amis et qu'ils sont là pour s'amuser, pas pour s'ennuyer ou se frustrer.

L'AVENTURE

L'EXPÉRIENCE

Les personnages gagnent 10 points d'expérience (XP) par dé de vie de monstre vaincu, à se partager. Par exemple, trois gobelins ensemble rapportent 30 XP au groupe de personnage. Un dragon possédant 6 dés de vie rapporte 60 XP à lui tout seul. Vaincre un monstre ne consiste pas forcément à le tuer : tu peux le baratiner, le piéger, le tromper, le contourner… Il faut parfois se montrer prudent et intelligent.

Les personnages gagnent aussi 1XP à chaque fois qu'ils gagnent 10 dragons d'or en aventure – des trésors qu'ils trouvent ou des récompenses qu'ils méritent : à la fin d'une mission réussie, le roi est généralement assez généreux. N'oublie pas de compter la valeur des objets magiques que tu trouves ou que l'on t'offre, mais pas ceux que tu achètes toi-même.

À chaque fois que ton personnage gagne 100XP, tu peux lui choisir un nouvel atout et ainsi améliorer ses capacités.

LES DANGERS ET LES PIÈGES

Au cours de ses aventures, tu peux te retrouver à de nombreuses reprises dans des situations dangereuses – tu peux chuter, te retrouver dans une maison en feu, déclencher un piège protégeant un couloir, une porte ou un coffre.

Les chutes

Si tu tombes dans un trou ou par-dessus le bord d'une falaise, tu subis 1d6 points de dégâts par tranche de trois mètres de hauteur. Si tu réussis un jet de sauvegarde, tu peux tirer 1d6 en moins que normal. Mais tu risques quand même de te faire mal.

Le feu

Le feu est très embêtant, parce qu'il donne chaud et aussi parce qu'il peut embraser tes vêtements (surtout si tu portes une cape). Quand tu es au milieu d'un incendie, tu perds 1d3 points de vie par tour de jeu. Tu dois aussi faire un jet de sauvegarde à chaque tour tant que tu n'es pas à l'abri des flammes : si tu rates, tes vêtements prennent feu et tu subis 1d6 points de dégâts à chaque tour jusqu'à ce qu'un de tes camarades réussisse un jet de sauvegarde pour éteindre le feu.

Les pièges

Il existe trois sortes de pièges :

+ les pièges à fosse (une trappe s'ouvre et tu tombes dans un trou) ;

+ les pièges à lames (une lame surgit soudain de la serrure d'un coffre ou une fléchette vient te frapper depuis un trou dans un mur) ;

+ les pièges explosifs (une rune ou une glyphe se déclenche et produit une explosion assourdissante qui fait des dégâts sur une zone).

Un piège a 3 chances sur 6 de se déclencher quand tu passes dessus. Pour l'éviter, tu dois réussir un jet de sauvegarde. Selon la nature du piège, tu as un bonus ou un malus à ton jet de sauvegarde.

Piège	Modificateur de Sauvegarde
Évident	+2
Bien caché	0
Vicieux	-2
Mortel	-4

Un **piège à fosse** est plus ou moins profond, mais il fait toujours au moins trois mètres. Les pièges plus profonds sont très dangereux. Tu peux appliquer les règles de chute.

Un **piège à lame** cause généralement 1d8 points de dégâts – mais certains pièges, comme un lourd balancier qui surgit du plafond, peuvent faire jusqu'à 3d10, tandis que d'autres, avec de simples aiguilles font au mieux 1d3 points de dégâts. Attention, certaines lames sont empoisonnées.

Un **piège explosif** atteint tous les personnages présents, pas uniquement celui qui l'a déclenché. Tout le monde peut faire un jet de sauvegarde. Un piège explosif peut faire de 3d6 à 10d6 points de dégâts selon sa puissance.

LES POISONS

Certains de tes adversaires utilisent du poison, comme les araignées géantes par exemple. D'autres fois, les lames des pièges peuvent être recouvertes de venin. Il existe deux types de poisons : les poisons affaiblissants et les poisons mortels.

Lorsqu'une créature, comme une araignée géante, possède des attaques empoisonnées, tu dois faire un jet de sauvegarde dès qu'elle te touche. Néanmoins, à chaque fois que tu réussis un jet, note une petite croix sur une feuille de brouillon : tu as un bonus cumulatif de +2 contre ce type de poison pour chaque croix que tu as pu marquer : au fur et à mesure, tu deviens beaucoup plus solide. Tu peux effacer les croix après une bonne nuit de sommeil, quand ton corps a éliminé les toxines.

Puissance du poison	Poison affaiblissant	Poison mortel
Faible	Jet de sauvegarde ou inconscience	Jet de sauvegarde ou 1d6 points de dégâts
Moyenne	Jet de sauvegarde ou malade (obligé de garder le lit pendant 1d6 jours ou -5 à tous les jets de d20)	Jet de sauvegarde (+1) ou 3d10 points de dégâts
Forte	Jet de sauvegarde ou malade (perte de 1d6 points de vie définitifs)	Jet de sauvegarde (+2) ou mort

LES CRÉATURES

Si tu veux créer ton propre bestiaire de créatures monstrueuses et d'adversaires pour les personnages, voici quelques conseils qui t'aideront à écrire et équilibrer tes inventions.

Une créature est définie par son nom – il faut qu'il soit impressionnant ou évocateur – et par ses dés de vie, sa classe d'armure, ses attaques et ses capacités spéciales.

LES DÉS DE VIE

Ils représentent à la fois la puissance brute de la créature (son bonus d'attaque et son bonus de sauvegarde, mais aussi tous ses autres bonus de compétence quand tu en as besoin) et ses points de vie. Ainsi, plus une créature a de dés de vie, plus elle est puissante. Une créature possède 1d6 points de vie par dé de vie (si tu ne veux rester précis dans le décompte des dégâts). Si elle fait de la magie, elle a aussi 1d6 points de mana par dé de vie.

La créature est	Elle possède	Exemples
Faible	1 à 3 dés de vie	Griselins, noirceux ou ogrelins
Moyenne	4 à 6 dés de vie	Araignées monstrueuses, loups géants
Forte	7 à 9 dés de vie	Jigants, trolls, wywernes
Très forte	10 à 15 dés de vie	Jeunes dragons
Extrêmement forte	15 dés de vie et plus	Vieux dragons

Les conseils au MJ : équilibrer un combat

Généralement, tu feras attention à ne pas mettre de créatures qui possèdent plus de dés de vie que deux fois le nombre de centaine de XP du personnage le plus puissant de la table. Par exemple, si le meilleur personnage possède 630 XP, tu peux mettre un monstre unique qui possède jusqu'à 12 dés de vie.

Si tu mets plein de monstres, fais la somme du chiffre des centaines des XP des personnages de la table et ajoute 1 par personnage pour connaître le nombre total de dés de vie à partager entre tous les adversaires. Ainsi, avec cinq personnages possédant 250 XP chacun, tu as cinq fois 2 (le chiffre des centaines des XP), auquel tu ajoutes 5 (le nombre de personnage), soit 15 dés de vie de créatures. Les créatures les plus puissantes peuvent avoir jusqu'à 4 dés de vie. Tu peux imaginer, par exemple, créer un groupe d'adversaires comprenant deux loups géants (4 dés de vie chacun) et 7 griselins (1 dé de vie chacun).

Lors des premières parties, quand les personnages n'ont pas encore de points d'expérience, les créatures ont un nombre total de dés de vie égal au nombre de personnage autour de la table et des dés de vie au maximum égaux à 2.

LA CLASSE D'ARMURE

La classe d'armure d'une créature dépend généralement de son armure, de sa vitesse de réaction ou de l'épaisseur de la peau. Voici quelques exemples ci-dessous.

Classe d'armure	Description	Exemples
11 – 12	Des créatures peu agiles ou portant des armures légères. La plupart des morts-vivants n'ont pas une classe d'armure bien supérieure…	Araignées géantes, griselins sauvages ou squelettes
13 – 14	Des créatures assez agiles, avec une peau épaisse ou des armures plus lourdes – c'est le cas de la plupart des monstres que tu rencontreras.	Griselins de métal, ogrelins ou noirceux
15 – 16	Des créatures très bien protégées ou très rapides, qui esquivent les coups avec aisance. Ces créatures sont généralement assez dangereuses, mais peu communes.	Élémentaires de terre, griselins hérissés, crapauds-garous
17 – 18	Des créatures à la peau très épaisse, extrêmement dangereuses et difficiles à atteindre tant elles sont rapides. Heureusement, elles sont rares.	Crocodiles géants, jeunes dragons
19 ou plus	Les créatures les plus effroyables qui soient, si rapides que l'œil peine à les suivre ou si formidablement caparaçonnées que l'épée arrive à peine à les entamer.	Vieux dragons

LES ATTAQUES

Les créatures dangereuses ont plein de moyens d'attaquer les personnages : avec une arme, avec leurs griffes, en mordant, d'un coup de queue, avec un dard empoisonné. Choisis les dégâts de tes créatures dans le tableau ci-contre.

Les créatures qui attaquent avec une arme unique utilisent soit une arme humaine (comme une épée ou un arc), soit une arme naturelle puissante (des cornes, leur queue, des épines acérées, un dard, etc.).

Les créatures qui griffent et mordent doivent faire un jet d'attaque séparé pour chacune de leurs griffes (contre le même adversaire ou des adversaires différents). Si les deux attaques sont réussies, elles peuvent alors faire un jet d'attaque de morsure.

La créature est	Elle utilise une arme	Elle griffe et elle mord
Faible	Arme 1d6	Deux griffes (1d3), une morsure (1d4)
Moyenne	Arme 1d8	Deux griffes (1d4), une morsure (1d6)
Forte	Arme 1d10	Deux griffes (1d4), une morsure (1d8)
Très forte	Arme 2d6	Deux griffes (1d6), une morsure (1d10)
Extrêmement forte	Arme 3d6 (et plus)	Deux griffes (1d6), une morsure (2d6)

LES CAPACITÉS SPÉCIALES

La plupart des créatures n'ont pas de capacités spéciales. Quelques-unes sont un peu plus retorses et surprenantes. Voici quelques exemples, mais tu peux en inventer d'autres.

Immunité : il arrive que des créatures soient complètement immunisées à certaines sources de dégâts. Par exemple, les armes non-magiques ne peuvent rien contre elles ou elles sont insensibles au feu (ou au froid) ou les projectiles ne peuvent pas les toucher. Choisis un type d'immunité, d'invulnérabilité, pour ton monstre, mais fais attention : cela signifie que les personnages devront passer un bon moment à chercher une solution pour la vaincre ou pour l'éviter, sinon ils risquent de se faire écraser s'ils ne possèdent rien qui puisse l'atteindre.

Paralysie : certaines créatures, comme les vampelins, peuvent te paralyser quand elles te mordent. Si elles réussissent un jet d'attaque au corps à corps avec leur morsure, tu dois faire un jet de sauvegarde. En cas de succès, rien ne se passe ; sinon tu es paralysé pendant 2d6 tours – tu ne peux plus agir tant que la paralysie ne cesse pas ou qu'un camarade ne te lance un sort de soin mineur.

Poisons : certaines créatures, comme les araignées géantes ou les scorpions, mais aussi certains griselins assassins, utilisent du poison. Choisis le type de poison dans le tableau que tu trouves plus tôt dans ce livret (poison affaiblissant ou mortel), ainsi que sa puissance.

Regard pétrifiant : des monstres horribles, de la famille des gorgons, peuvent te transformer en statue par leur seul regard. Il faut qu'ils réussissent un jet d'attaque à distance, mais si tu rates ton jet de sauvegarde, tu es pétrifié. Il n'y a pas beaucoup de solutions pour te sortir de là : il faut lancer un sort de guérison des maladies et dépenser 100 dragons d'or pour acheter une gemme spéciale.

Régénération : les trolls, les crapauds-garous ou les zombies régénèrent naturellement leurs points de vie au rythme de 1d6 par tour (ou un dé de vie complet). Ils sont très difficiles à tuer, parce qu'ils continuent à régénérer même quand ils sont en-dessous de 0 points de vie (et ils peuvent se relever). Néanmoins, il y a toujours quelque chose qui les empêche de régénérer : pour les trolls, c'est le feu ; pour les crapauds-garous, c'est l'argent ; pour les zombies, c'est l'acide. Si tu infliges une blessure avec ces éléments, ces dégâts ne peuvent pas guérir.

Sauvage : les créatures sauvages – comme les terribles guerriers bersekers du grand nord – ont un bonus de +2 à l'attaque.

Souffle de dragon : les dragons sont capables de souffler une bourrasque mortelle devant eux – du feu, du froid, de l'acide, du poison… Tous ceux qui sont dans la trajectoire du souffle subissent 1d6 points de dégâts par dé de vie du dragon – un jeune dragon inflige 10d6 points de dégâts ! Si tu réussis un jet de sauvegarde (avec un malus de -2 pour les vieux dragons), tu peux annuler les dégâts. Un dragon peut souffler jusqu'à trois fois au cours d'un même combat.

UN PETIT BESTIAIRE ALPHABÉTIQUE

Voici un petit bestiaire rapide qui t'aidera à préparer tes aventures. Il contient plein de créatures et d'adversaires pour tes joueurs. Tu peux bien entendu les envoyer au combat, mais la plupart de ces créatures ont une vie et des choses à faire – et chacune peut devenir la source d'une aventure excitante.

A COMME ARAIGNÉE GÉANTE

Imagine une araignée poilue, couverte d'yeux flamboyants, des chélicères acérées luisantes de bave, un dard pointu couvert de poison et des pattes immenses prêtes à t'enrouler dans une soie gluante ! Heureusement que la plupart des araignées, même les plus grosses, sont des froussardes. Mais fais attention en t'aventurant dans les profondes forêts où elles vivent.

Araignée géante (cités)
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 11
Attaques Morsure (1) + poison
Capacités spéciales Poison (affaiblissant, puissance moyenne)

Araignée géante (cavernes)
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 13
Attaques Morsure (1d6) + poison
Capacités spéciales Poison (mortel, puissance moyenne)

Araignée géante (forêts)
Dés de vie 5 □□□□□
Classe d'armure 14
Attaques Morsure (1d8) + poison
Capacités spéciales Poison (mortel, puissance forte)

B COMME BASILIC

Un basilic est une sorte d'énorme lézard magique. Il appartient à la famille des gorgons, des créatures anciennes et étranges qui peuvent te changer en pierre d'un seul regard. Il faut faire très attention en les combattant : protège-toi derrière ton bouclier et frappe sans regarder (avec un malus de -2 à tous tes jets) – sinon il pourra plonger son regard dans le tien !

Basilic
Dés de vie 6 □□□□□ □
Classe d'armure 15
Attaques Morsure (2d6)
Capacités spéciales Regard pétrifiant

C COMME CRAPAUD-GAROU

Les crapauds-garous infestent le monde de leur affreuse présence. Ils hantent d'immenses terriers sous les collines, mais aussi les égouts des cités et les passages antiques et oubliés que les civilisations précédentes nous ont laissés. Ils dressent des grenouilles et des crapauds géants pour semer la panique, pour voler et intimider. Ils sont les maîtres du crime organisé, tous groupés sous l'autorité d'un mythique Roi des crapauds. Malheureusement, le jour, ils ressemblent à n'importe quel autre animal et passent inaperçus quand la milice les recherche.

Crapaud-garou
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 12
Attaques Arme (1d8) ou Morsure (1d6) + poison
Capacités spéciales Poison (affaiblissant, puissance moyenne), Régénération, Magicien

Crapaud géant
Dés de vie 2 □□
Classe d'armure 12
Attaques Morsure (1d6) + poison
Capacités spéciales Poison (affaiblissant, puissance moyenne)

D COMME DRAGON

Les dragons sont sans doute les créatures les plus puissantes du monde. Ils sont énormes, dangereux, solitaires et peu aimables. Comme les chats, ils passent beaucoup de temps à dormir bien installés sur leur trésor : s'ils parcourent la campagne et attaquent les villages, c'est pour voler bijoux et pièces d'or qui rendront leur lit encore plus douillet.

Dragon (jeune)
Dés de vie 10 □□□□□ □□□□□
Classe d'armure 17
Attaques Griffes (1d8), morsure (3d10)
Capacités spéciales Souffle, Magicien, Vol

Dragon (vieux)
Dés de vie 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□
Classe d'armure 18
Attaques Griffes (1d8), morsure (3d10)
Capacités spéciales Souffle, Magicien, Vol

E COMME ÉODRAQUE

Les éodraques sont les plus vieilles créatures connues. On a retrouvé des représentations des éodraques extrêmement anciennes et ils abondent dans les mythes de l'antiquité – on raconte qu'ils sont les ancêtres des dragons. Ce sont de grands reptiles affreusement laids, hauts sur pattes, parfois dotés de sortes d'ailes de cuir, recouverts de plaques d'écailles très épaisses. Les éodraques sont peu nombreux de nos jours, mais toujours aussi craints, car ce sont des carnassiers impitoyables, à l'odorat développé, qui peuvent courir sans repos durant de longues heures.

Éodraque
Dés de vie 7 □□□□□ □□
Classe d'armure 19
Attaques Morsure (2d8+3)
Capacités spéciales Sauvage

F COMME FACE DE POULPE

Prends un animal parlant et remplace sa tête par celle d'une pieuvre, avec ses deux gros yeux noirs et ses longs tentacules qui pendent sur sa poitrine : tu as une face de poulpe. Ces créatures étranges vivent dans les profondeurs de la terre, le long des rivières souterraines. Les faces de poulpes pratiquent toutes la magie et rêvent de dominer un jour tous les animaux, ourdissant sans cesse des complots toujours plus machiavéliques !

Face de poulpe
Dés de vie 5 □□□□□
Classe d'armure 13
Attaques Arme (1d8+2)
Capacités spéciales Magicien

G COMME GRISELIN

Les griselins sont des petites créatures humanoïdes au museau semblable à celui d'une musaraigne, couvertes d'une fourrure grise – du gris perle au gris presque noir. Il existe plusieurs types de griselins :

Bondissants et agressifs, les griselins sauvages vivent en clans territoriaux et attaquent souvent les voyageurs pour les détrousser.

Les griselins de métal aiment les armures lourdes et les armées bien organisées. Un peu plus solides que leurs cousins sauvages, leurs clans se louent en tant que troupes mercenaires pour les seigneurs les plus belliqueux.

Les griselins hérissés sont plus grands et plus lourds que leurs cousins et leur poil est brun et non gris. Ils vivent en petit clans dans les collines et les montagnes, mais certains descendent en ville pour travailler dans les tavernes ou devenir gardes du corps.

Griselin sauvage
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 12
Attaques Arme (1d6)
Capacités spéciales -

Griselin de métal
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d8)
Capacités spéciales -

Griselin hérissé
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d8+2)
Capacités spéciales -

Griselin chamane
Dés de vie 2 □□
Classe d'armure 12
Attaques Arme (1d6)
Capacités spéciales Magicien

H COMME HÉLIOSAURE

Cet énorme reptile adore le soleil et cherche toujours les points les mieux exposés pour y traîner sa carcasse musculeuse. C'est un chasseur redoutable, armé de dents puissantes. Les héliosaures forment des petits groupes généralement indolent, sauf la nuit – le froid les rend frénétiques et ils partent en chasse à travers les collines.

Héliosaure
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 14
Attaques Griffes (1d3), morsure (1d8)
Capacités spéciales -

I COMME IBICÉROS

Imagine un rhinocéros à la peau très épaisse, d'un noir profond, avec une tête d'ibis royal au long bec, d'un rouge effrayant. Voici l'ibicéros, un gros animal très agressif qui vient des pays du sud mais qui a envahi la région. L'ibicéros mange des reptiles et des poisons, mais il a un très mauvais caractère. Peut-être devrait-il manger des carottes aussi…

Ibicéros
Dés de vie 7 □□□□□ □□
Classe d'armure 18
Attaques Coup de bec (1d10+3)
Capacités spéciales Sauvage

J COMME JIGANT

Les jigants sont les humanoïdes les plus grands que tu pourras croiser : ils font trois ou quatre fois ta taille ! Capables de lancer de lourds rochers à distance, ils ressemblent à d'immenses singes hirsutes, habillés de peaux de bête cousues entre elles ou de voiles qu'ils volent sur les bateaux. Les jigants sont souvent très gentils quand ils sont solitaires, mais en bande ils se révèlent méchants, teigneux et agressifs.

Jigant
Dés de vie 9 □□□□□ □□□□
Classe d'armure 15
Attaques Arme (2d8)
Capacités spéciales Lancer de roc (2d8)

K COMME KSHARA

Les inquiétants kshara sont des démons-chats – imagine un tigre ou une panthère se tenant sur ses pattes arrières, un regard gourmand posé sur ta personne, prêt à te sauter dessus. On ne sait pas comment les kshara sont nés, mais tous ont une apparence féline : du simple chat de gouttière qui se promène sur les toits de la cité, à la recherche d'un mauvais coup à faire, aux énormes lions des collines aux longues dents de sabre. Les kshara ne portent jamais de vêtements, mais ils aiment les bijoux précieux dont ils se parent sans retenue. Très intelligents, fourbes et cruels, ce sont des adversaires dangereux, mais personne ne comprend exactement ce qu'ils recherchent.

Kshara
Dés de vie 4 □□□□
Classe d'armure 16
Attaques Griffes (1d3), morsure (1d6)
Capacités spéciales Magicien, Sauvage

L COMME LOUP GÉANT

Les loups géants sont des créatures intelligentes et mauvaises, qui servent parfois les griselins sauvages ou dirigent leurs propres meutes de loups gris. Lointains cousins des loups que tu peux jouer, ils ont préféré rester à quatre pattes pour courir plus vite et déchirer leurs proies de leurs griffes. Méfies-toi de leurs crocs, mais plus encore de leurs ruses abominables : ils sont prêts à tout pour remporter le combat.

Loup géant
Dés de vie 4 □□□□
Classe d'armure 16
Attaques Morsure (1d10+1)
Capacités spéciales -

M COMME MANGEPIERRE

Ces énormes créatures rocailleuses traînent dans les montagnes, là où leur nourriture est abondante. Ils y creusent des galeries que bons nombres de créatures, comme les griselins sauvages, s'empressent d'occuper. Parfois, on voit un mangepierre s'approcher de la cité – on envoie rapidement des gardes pour l'arrêter ou le détourner avant qu'il ne commence à bouloter les remparts !

Mangepierre
Dés de vie 12 □□□□□ □□□□□ □□
Classe d'armure 15
Attaques Coup de poing (3d10)
Capacités spéciales -

N COMME NOIRCEUX

Les noirceux sont des sortes d'humanoïdes ursidés au poil sombre. Très agressifs, ils ne vivent que pour la guerre et la violence. Montés sur des petites wyvernes très rapides, leurs troupes nomades ravagent le pays, lancent quelques raids puis repartent traîner dans leurs grandes plaines désolées. Personne n'aime les noirceux.

Noirceux (guerrier)
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d8)
Capacités spéciales -

Noirceux (Chef de guerre)
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 15
Attaques Arme (1d8+2)
Capacités spéciales -

O COMME OGRELIN

Les ogrelins ont été créés par un sorcier fou il y a des siècles : Ambremar d'Ambracier cherchait à créer une sorte de super guerrier, en mélangeant des loups et des jigants. Le résultat ne fut pas à la hauteur de ses espérances. Quand ils eurent détruit son laboratoire, les premiers ogrelins s'enfuirent dans les forêts et les collines où ils s'installèrent. Les ogrelins savent se battre, ils sont grands et costauds, mais ils ne sont pas toujours très intelligents. Néanmoins, on les emploie souvent comme gardes pour accompagner les caravanes, mais ils n'ont pas le droit d'entrer dans les villes : ils sont bien trop dangereux.

Ogrelin
Dés de vie 4 □□□□
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d10+1)
Capacités spéciales -

P COMME PROFESSIONNEL

Au cours de tes aventures, tu vas croiser de nombreux animaux qui travaillent pour gagner leur vie. Ils sont soldats, bandits, barbares, chasseurs, artisans. Voici quelques-uns d'entre eux…

Bandit
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 12
Attaques Arme (1d6)
Capacités spéciales -

Barbare
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 13
Attaques Arme (1d6+1)
Capacités spéciales Sauvage

Chevalier
Dés de vie 5 □□□□□
Classe d'armure 16
Attaques Arme (1d8+2)
Capacités spéciales -

Soldat
Dés de vie 1 □
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d8)
Capacités spéciales -

Q COMME Q'OFID

Les créatures ophidiennes des grands déserts brûlants montent rarement jusqu'à Athalame, mais une ou deux fois l'an, d'immenses caravanes chargées de bien précieux, d'épices odorantes et de soieries chatoyantes, parviennent à la cité. Les q'ofid sont des commerçants et des érudits, mais certains leur prêtent de plus sombres desseins – à cause de leur apparence peut-être.

Q'ofid

Dés de vie 2 □□
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d6+2)
Capacités spéciales Magicien

R COMME RÂLEUR NOCTURNE

Les meutes de râleurs nocturnes sortent la nuit pour parcourir les collines. On les entend venir de loin, ce qui est préférable parce que leur appétit est énorme. Les râleurs sont des sortes de carnassiers au poil noir et aux longs crocs effilés, la plupart du temps au service de créatures étranges qu'on appelle les Maîtres de la Chasse. On ne voit jamais ces derniers, mais on distingue parfois leur ombre, loin derrière les bêtes hurlantes.

Râleur nocturne

Dés de vie 1 □
Classe d'armure 13
Attaques Morsure (1d6)
Capacités spéciales -

S COMME SQUELETTE

Les squelettes sont des morts-vivants assez communs que tu rencontreras généralement sous terre, dans les endroits secs – anciennes tombes à l'intérieur des tumulus antique, vieux châteaux oubliés, galeries creusées par des mangepierres bien des générations plus tôt. Ils ont une intelligence limitée, mais sont très territoriaux – ils se considèrent comme les gardiens des lieux que tu visites. Il est très difficile de s'en débarrasser définitivement. Tu peux les réduire en pièce bien sûr, mais ils finissent toujours par se reformer un jour ou l'autre.

Squelette

Dés de vie 1 □
Classe d'armure 11
Attaques Arme (1d6+1)
Capacités spéciales Immunisé au charme, au sommeil et aux poisons

T COMME TROLL

Les trolls sont d'affreux individus hirsutes, des singes au gros nez et aux mains épaisses. Ils vivent le long des routes de montagne, sous les ponts très souvent, où ils guettent les voyageurs isolés pour les attaquer et les dévorer. Ils commencent toujours par insulter ceux qui passent – et si on a le malheur de leur répondre, ils attaquent vifs comme l'éclair. Les trolls régénèrent, mais ils n'aiment guère le feu. Ils n'aiment pas non plus les chèvres, à cause d'une très, très ancienne légende de leur peuple, et fuient quand un troupeau de ces bêtes à cornes approche.

Troll

Dés de vie 7 □□□□□ □□
Classe d'armure 13
Attaques Griffes (1d4), morsure (1d8)
Capacités spéciales Régénération

U COMME UGGERNAUT

La première expérience d'Ambremar d'Ambracier pour créer des super-guerriers et conquérir le monde porta sur des golems de métal qu'il appela Uggernaut. L'expérience ne marcha pas très bien et des centaines d'uggernauts finirent entassés dans ses caves. Quand les ogrelins se rebellèrent et brûlèrent le domaine du sorcier fou, les uggernauts furent ensevelis sous les décombres. Bien des années plus tard, à la faveur d'un orage très violent, la foudre tomba sur les ruines et réveilla les guerriers de métal. Depuis, ils traînent de par le monde, amnésiques et curieux, parfois gentils, parfois méchants, se joignant à ceux qui veulent bien de leur étrange compagnie…

Uggernaut
Dés de vie 5 □□□□□
Classe d'armure 17
Attaques Arme (1d10+1)
Capacités spéciales Double attaque

V COMME VAMPIRE

Les vampires sont des créatures maudites, incapables de marcher sous le soleil et douées de pouvoirs surnaturels incroyables. Très intelligents, ces morts-vivants ressemblent à n'importe quel animal. Ils règnent sur de puissants domaines au cœur des forêts et de certaines cités, engagés dans une guerre millénaire qui les oppose entre eux.

Les vampelins sont des rejetons vampiriques, ce qui reste des dépouilles de leurs proies après que les vampires en aient bu le sang. On trouve des vampelins dans les vieux cimetières où ils s'assemblent, mais aussi dans les égouts des villes. Leur morsure, très douloureuse, provoque de redoutables paralysies.

Les dampyrs sont des humains possédant certains pouvoirs de vampires – ils sont plus rapides et plus forts. Leur maman était un animal normal, mais leur papa était un vampire. Les dampyrs sont rares : la plupart servent les vampires car ils peuvent sortir de jour ; mais quelques-uns se sont transformés en chasseurs et traquent les longues-dents de la nuit.

W COMME WYWERNE

Les wywernes sont de grands reptiles ailés possédant seulement deux pattes arrières. Elles servent de montures aux noirceux, mais on peut aussi trouver des wywernes sauvages.

Wywerne
Dés de vie 3 □□□
Classe d'armure 13
Attaques Griffes (1d4) et morsure (1d6)
Capacités spéciales Vol

Vampire
Dés de vie 11 □□□□□ □□□□□ □
Classe d'armure 15
Attaques Arme (2d10) ou griffes (1d4) et morsure (1d8)
Capacités spéciales Immunisé au charme, au sommeil, aux poisons et aux armes non magiques, Régénération, Magicien

Vampelin
Dés de vie 2 □□
Classe d'armure 13
Attaques Griffes (1d3), morsure (1d6)
Capacités spéciales Paralysie, Immunisé au charme, au sommeil et aux poisons

Dampyr
Dés de vie 6 □□□□□ □
Classe d'armure 14
Attaques Arme (1d10) ou griffes (1d3) et morsure (1d6)
Capacités spéciales Immunité aux armes non magiques, Régénération, Magicien

X COMME XÉNOMÈDES

Ces créatures viennent d'une autre dimension, d'un endroit où les animaux n'ont jamais été – une autre planète peut-être – et tentent d'envahir la terre. Les xénomèdes ressemblent à de grosses méduses molles et sphériques qui flottent dans l'air, couvertes d'yeux émeraude. Complètement insensibles à toutes les magies, elles ne sont pas de grandes combattantes et préfèrent manipuler et charmer des créatures qui font le travail à leur place.

Xénomèdes	
Dés de vie	7 □□□□□ □□
Classe d'armure	13
Attaques	Rayon de la mort (1d6) ou filaments paralysants (1d4)
Capacités spéciales	Immunité à la magie, charme, paralysie

Y COMME YSLIN

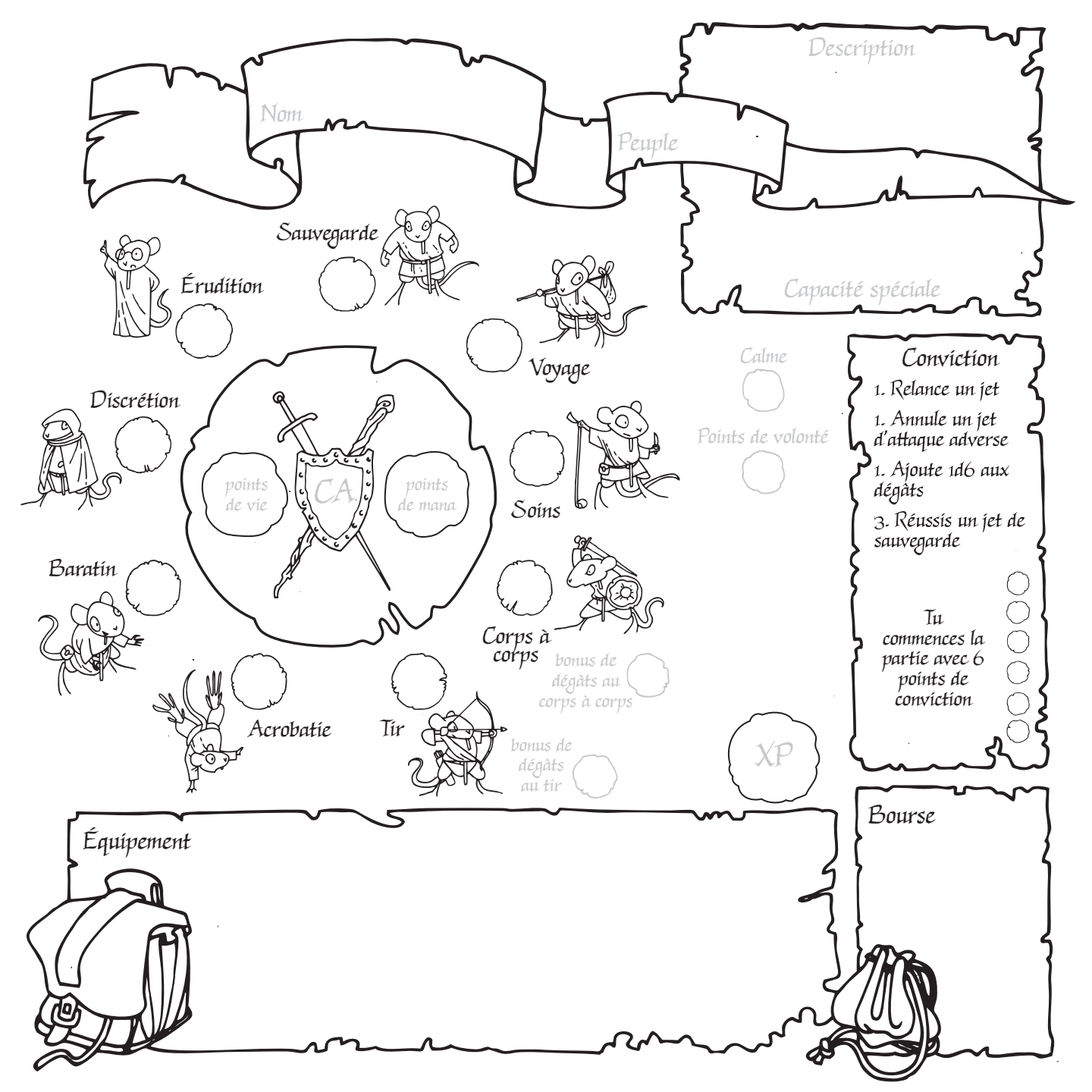
Les yslins sont de petites créatures ailées qui vivent dans les bois et, plus rarement, dans les tours et clochers des villes. Elles forment de petites communautés indépendantes qui défendent assez farouchement leurs petits territoires. Vivant de rapines et de vols, les yslins sont de véritables plaies pour les paysans et les artisans.

Yslin	
Dés de vie	1 □
Classe d'armure	15
Attaques	Arme (1d3)
Capacités spéciales	Magicien (une chance sur deux)

Z COMME ZOMBIE

Tu ne vas pas aimer les zombies. Bien sûr ils sont lents (ils agissent tous en même temps après que tous les joueurs aient joué leur tour) ; bien sûr ils sont bêtes (à part chercher la source de nourriture la plus proche, ils ne sont pas capables de grand-chose). Mais ils sont solides et surtout, ils finissent toujours par se relever au bout de quelques minutes à moins que tu ne les brûles avec de l'acide (il suffit alors de les vaincre puis de renverser au moins une flasque d'acide par dé de vie).

Zombie	
Dés de vie	2 □□
Classe d'armure	11
Attaques	Arme (1d6)
Capacités spéciales	Immunisé au charme, au sommeil et aux poisons, Régénération


Nom
Peuple
Description
Capacité spéciale
Sauvegarde
Érudition
Voyage
Calme
Points de volonté
Discrétion
points de vie
CA
points de mana
Soins
Baratin
Corps à corps
bonus de dégâts au corps à corps
Acrobatie
Tir
bonus de dégâts au tir
XP
Conviction
1. Relance un jet
1. Annule un jet d'attaque adverse
1. Ajoute 1d6 aux dégâts
3. Réussis un jet de sauvegarde
Tu commences la partie avec 6 points de conviction
Équipement
Bourse