Ô Silencieuses Ruines

« Ô silencieuses ruines

Gisant abandonnées

Dans les brandes, les vignes

Que la vie a quitté. »

Partie un – Aventuriers et magie

Partie deux – Monstres et trésors

Partie trois – Aventures et explorations

Textes : John Grümph

Retours et avis : Amleth ; Ego ; Fingolfin ; Invalys ; Islayre d’Argolh ; Mat ; Nessir ; Nolendur ; Oniromancien ; Orlov ; Papyrolf ; Sakagnôle ; Tholgren ; Zeben ; Zygomar.

Tests : Anne ; Clément ; Yan ; Arnaud ; David ; Patrice ; Meredith ; Romaric ; Thomas ; Cédric ; Matthieu…

Relectures et corrections :

# Introduction

Ô Silencieuses Ruines est un jeu de rôle d’aventures fantastiques, destiné à un groupe de trois à cinq joueuses et un meneur de jeu. Les personnages des joueuses sont de jeunes aventuriers, qui quittent la sécurité de leur communauté pour explorer des domaines sauvages plongés dans le chaos et la guerre, retrouver d’anciennes ruines pleines de secrets oubliés et affronter des menaces mystérieuses qui risquent à tout moment de fondre sur leurs familles et amis. Ce sont des protecteurs et des gardiens, des sages et des érudits, qui ont décidé de combattre les zélotes monstrueux d’une divinité maléfique, le Soleil noir, et de reconquérir le monde au nom de la civilisation conjointe des humains, des nains et des elfes.

## Pour jouer

Chaque joueuse devra se munir d’un d20 et d’un ou deux d6, ainsi que de crayons, de gommes et de papier pour prendre des notes. Il peut être utile d’imprimer quelques feuilles de personnages.

## Un peu d’histoire

En comparant les histoires et les légendes des différents peuples, les érudits nous ont appris que les humains sont apparus soudainement. Un jour, personne ne connaissait seulement leur existence ; le lendemain, ils commençaient à bâtir des colonies, des comptoirs et des avant-postes à travers le monde, ouvrant des routes, construisant des villages et établissant des pactes – certains qu’ils respectaient et d’autres qu’ils trahissaient.

Les orques furent de ceux que les humains trahirent. Les orques répliquèrent à l’outrage avec férocité. Mais les hommes bénéficiaient d’armes étranges et de tactiques inconnues. Les orques furent vaincus, pourchassés, forcés de se terrer comme des bêtes tandis que les humains s’emparaient de leurs domaines riches et fertiles.

C’est alors qu’un chamane orque commis l’irréparable. Il invoqua le Soleil noir et plongea le monde dans le chaos et la sauvagerie.

Les siècles ont passé. Il ne reste plus grand-chose de la grandeur des humains et de leurs alliés : quelques communautés éparses et bien protégées, reliées par des routes dangereuses et incertaines. La terre est couverte de vastes domaines sauvages, où prospèrent les peuples qui ont embrassé le culte du Soleil noir et où dorment encore les trésors anciens des premiers humains.

## Le monde

Le monde n’est plus bien grand. Pour la plupart des humains et de leurs alliés, il n’a cessé de se réduire au fil du temps, tandis que leurs cités tombaient les unes après les autres sous les assauts des créatures monstrueuses et des peuples du Soleil noir.

Aujourd’hui, il reste quelques communautés éparses, retranchées derrière de haut murs ou dissimulées dans les interstices du sauvage, protégées par de puissantes magies ou par l’acier des soldats. Les gens connaissent les environs, qu’ils exploitent et cultivent parfois ; ils savent les dangers qui les menacent ; ils se souviennent des légendes et des histoires concernant les anciennes splendeurs de la région ; ils entretiennent une vague correspondance avec les communautés les plus proches. Au-delà, c’est l’inconnu ou seulement des rumeurs lointaines, colportées par quelques marchands courageux et bien armés.

## Le Soleil noir

Le Soleil noir est une divinité maléfique et chaotique appelée par un chamane orque dément. Il est visible sous certaines circonstances rares – des éclipses magiques lorsque ses adorateurs remportent des victoires considérables ou subissent des défaites mémorables. Les créatures magiques (et les magiciens) capables de voir les auras magiques le distinguent aussi parfaitement : un soleil de ténèbres effroyables, flottant dans le ciel là où devrait se trouver l’astre du jour.

Des nombreuses créatures et humanoïdes ont fait le choix d’embrasser ses valeurs impies et travaillent à dévaster le monde pour le plonger dans une ère de chaos éternel. D’autres, comme la majorité des humains, des nains et des elfes réfugiées dans les communautés, suivent d’autres divinités anciennes, certaines bienveillantes et en guerre contre le Soleil noir, d’autres neutres et indifférentes à ces conflits.

## Les alignements

Toutes les créatures et humanoïdes du monde connu, y compris les humains, les nains et les elfes, se jaugent en termes d’alignements : une manière de revendiquer une filiation à l’une des grandes forces morales et philosophiques incarnées, entre autres par les divinités.

Les créatures chaotiques vénèrent le Soleil noir ou lui reconnaissent une légitimité. Nihilistes, elles abhorrent l’ordre et la civilisation, revendiquent l’arbitraire et le pouvoir, la remise en cause des absolus, des tabous, des traditions, la destruction des œuvres d’art et de savoir, l’oubli des structures sociales et la négation des valeurs positives : la valeur, la vergogne, le respect, l’entraide. Détruire vaudra toujours mieux que construire, à chaque fois que possible, et la force fait le droit.

Les créatures loyales, comme la plupart des humains, des elfes et des nains, valorisent bien au contraire, les valeurs de la civilisation – l’ordre et la justice, les normes, les lois et les codes, la vie en société bien mesurée et bien protégée, la mise en œuvre de projets communautaires, la pratique des arts, la conservation des connaissances et le développement des structures sociales et économiques.

Enfin, les créatures neutres ne revendiquent pas grand-chose de plus que de faire leur vie sans que ni les chaotiques, ni les bienveillants ne viennent les sermonner ou les chagriner. Les créatures neutres s’occupent de leurs intérêts particuliers et veillent à ne gêner ou n’attirer l’attention de personne.

Les créatures loyales vénèrent les divinités suivantes :

+ Sélène, déesse de la nuit, de la protection, de la guerre et de la tactique.

+ Turan, déesse de l’amour, de la beauté, des arts, de la santé et de la fécondité.

+ Satrès, dieu du temps, de l’agriculture et des énigmes.

Les créatures neutres et bon nombre de créatures loyales ou chaotiques, vénèrent les divinités suivantes :

+ Nergal, dieu de la mort, des destructions et du feu.

+ Nabu, dieu du commerce, de la magie et des voyages.

+ Phaétuse, la matriarche retirée, déesse de la connaissance et des augures.

Partie un – Aventuriers et magie

# Les aventuriers

Les personnages des joueuses sont des aventuriers, généralement d’alignement loyal ou neutre, membres d’une communauté isolée au milieu de vastes domaines sauvages et dangereux, peuplés de créatures vénérant le Soleil noir. Plutôt que de travailler comme paysans ou artisans, ou même simples soldats, scribes ou érudits, au sein de cette communauté, ils ont choisi le difficile travail d’aventuriers – ceux qui quittent la sécurité des murs et la protection des autorités pour explorer et sécuriser les environs, prévenant l’émergence de nouvelles menaces pour la communauté et recherchant les vestiges d’une lointaine civilisation, perdue des siècles auparavant. Indépendants ou au service direct des autorités locales, les aventuriers font un travail difficile, extrêmement dangereux, mal récompensé et mal considéré par leurs concitoyens (qui ont parfois du mal à entrevoir l’intérêt de se mettre ainsi en danger). La mort est souvent au bout du chemin – mais ceux qui aspirent à reconquérir le monde ou qui veulent s’enrichir rapidement sont nombreux pour prendre la place des disparus.

Le monde d’Ô Silencieuses Ruines est en guerre et l’essentiel des aventures se déroulent au cœur des lignes ennemies. C’est une guerre de faible intensité, sans grandes batailles et troupes pléthoriques, mais c’est une guerre continue, interminable, qui sape la volonté et les espoirs de tous. Les aventures sont sombres et difficiles. Les joueuses sont invitées à la plus grande prudence et au plus grand courage. Il leur faudra observer le terrain, débusquer les informations et agir avec décision et audace.

## Décrire le personnage

Un personnage est défini par plusieurs éléments :

+ Le personnage a suivi une certaine formation au cours de ses entraînements et apprentissages. C’est sa classe de personnage. Une classe de personnage est déjà une forme de spécialisation supérieure des talents du personnage dans son domaine. Il existe des milliers de soldats et de combattants, mais seuls quelques-uns sont des Guerriers. Il existe aussi des milliers de sages, de religieux et d’érudits, mais seuls quelques-uns sont des Magiciens ou des Clercs. De même, les peuples Nains et Elfes vivent en larges communautés, mais quelques-uns choisissent la vie d’aventurier et possèdent des qualités exceptionnelles. En fonction du niveau du personnage, sa classe détermine ses dés de vie ou son bonus martial, ainsi que certaines capacités particulières – comme le fait de lancer des sorts pour les magiciens, les clercs ou les elfes.

+ Le personnage possède six caractéristiques, qui indiquent ses points forts et ses points faibles, ses connaissances, ses capacités, ses savoir-faire, etc. Ces caractéristiques possèdent un score compris entre 3 et 18 – plus le score est élevé, meilleure est la caractéristique : le personnage est bon ou très bon dans le domaine considéré. En cours de jeu, les caractéristiques peuvent temporairement ou définitivement descendre : c’est la conséquence de la fatigue, des blessures ou des séquelles. Lorsqu’une caractéristique tombe à 0, le personnage meurt.

+ La puissance et l’expérience du personnage est mesuré par son niveau. Tous les personnages commencent au niveau 1. Au fur et à mesure de leurs aventures, ils acquièrent de l’expérience et leur niveau augmente, leur apportant de nouveaux pouvoirs ou simplement une plus grande maîtrise de leurs capacités. Le niveau maximum théorique d’un personnage est le niveau 10 – au-delà, les personnages doivent accomplir des quêtes uniques pour espérer s’améliorer encore et encore.

+ Le personnage possède un ou plusieurs dés de vie (DV), en fonction de son niveau. Chaque dé de vie lui donne des points de vie (pv), qui sont une mesure de sa chance, de sa résistance à la douleur et à la fatigue et de son expérience d’aventurier. Un personnage qui tombe à 0 points de vie peut sombrer dans l’inconscience et, surtout, il peut être blessé et même mourir. Les points de vie remontent avec des soins, du repos ou de la magie, tout comme les blessures.

+ Le personnage possède un bonus martial (noté sous la forme d’un chiffre +X) : c’est son entraînement au maniement des armes, au port des armures et à la manière de se comporter durant les batailles et les conflits.

+ Le personnage possède une valeur de déplacement, la vitesse, qui indique sa capacité à se déplacer plus ou moins aisément, notamment lors des combats.

+ Enfin, le personnage possède de l’équipement – un sac, des armes, une armure, du matériel de voyageur et d’exploration, etc. L’armure qu’il porte définit sa Classe d’armure, c’est-à-dire la difficulté pour ses ennemis de l’atteindre physiquement en combat et de le meurtrir. Ses armes indiquent le bonus d’attaque qu’il utilise pour toucher ses adversaires en combat. Il possède sans doute aussi des herbes communes aux propriétés fort utiles et des préparations alchimiques plus étranges.

### À propos des noms des personnages

Dans le monde d’Ô Silencieuses Ruines, les familles sont matrilinéaires : c’est-à-dire qu’une personne possède un prénom et qu’il porte aussi le nom de sa mère. Ainsi Goldrif fi Ananéa est-il le fils d’Ananéa – le terme fi indiquant qu’il est son fils, tandis qu’on emploie le terme fia pour les filles. Cette tradition est constante, aussi bien chez les humains que chez les elfes ou les nains (bien que ceux-ci possèdent souvent un surnom supplémentaire lié à leur clan d’origine).

## Les mécaniques de jeu

Ô Silencieuses Ruines est un jeu qui cherche à retrouver certains principes du jeu de rôle des premiers temps :

+ C’est un jeu stratégique et tactique où la gestion des ressources est importante : le temps qui passe, la nourriture, les points de vie, les munitions, l’énergie magique, le matériel, etc. L’essentiel des règles présentées s’intéressent à cet aspect du jeu afin de proposer aux joueuses d’effectuer des choix importants, difficiles et complexes. Pour bien garder cet esprit, il est nécessaire de gérer les ressources avec sérieux et attention.

+ C’est un jeu narratif dans tous ses autres aspects. Le meneur de jeu décrit l’environnement, les obstacles, les rencontres, etc. Les joueuses décrivent les actions de leurs personnages dans le détail et prennent des décisions. La solution à un problème se trouve rarement sur la feuille de personnage, mais dans l’astuce, la coopération, l’intelligence, la réflexion et l’usage judicieux des ressources, du terrain, des circonstances. De son côté, le meneur de jeu n’a pas besoin de se référer à des règles précises pour tout et n’importe quoi. Si des règles d’attrition particulières des ressources ne s’appliquent pas, alors il n’y a pas besoin de faire de jets. Il faut arbitrer au mieux, en gardant la cohérence du monde en tête.

+ Dans tous les cas aux limites de ces deux aspects, le meneur de jeu est invité à inventer rapidement une règle simple qu’il pourra appliquer dans ces circonstances précises. Il doit simplement la présenter clairement aux joueuses pour qu’elles décident si elles vont au bout de leurs intentions ou non. Il n’a pas besoin d’en faire une règle reproductible, qui sera valable en d’autres moments et en d’autres lieux.

C’est le meneur de jeu qui détermine quand il est nécessaire de lancer les dés – la plupart du temps, le bon sens ou les descriptions et intentions des joueuses suffisent à résoudre une situation ; d’autres fois, il peut être nécessaire de faire appel au hasard : c’est le cas quand il y a un risque de perdre des ressources.

Quand lancer les dés : quand il y a un danger de perdre des points de vie ou de caractéristiques à cause d’un piège, de magie ou d’une action dangereuse ; quand le temps est un élément crucial de l’action ; quand il y a un risque de casser ou de perdre du matériel, etc.

Quand ne pas lancer les dés : quand les personnages explorent, observent, fouillent, discutent, négocient, construisent.

D’une manière générale, tant qu’un objectif peut être accompli par l’enchaînement logique de tâches et d’actions et que la joueuse décrit correctement les agissements de son personnage, il n’est pas besoin d’effectuer de jet. Ainsi, un personnage examinant et fouillant un lieu avec précaution y dénichera certainement tout ce qui s’y trouve de précieux ou d’intéressant sans que la joueuse ne lance les dés – et même, s’il est précautionneux, il trouvera certainement les pièges qui le menacent.

À l’inverse, il est des tâches dont la seule description narrative ne permet pas de savoir si le personnage peut réussir ou échouer. C’est le cas de la plupart des actions physiques (sauter une large crevasse, escalader une falaise abrupte) ou techniques (déchiffrer un très vieux manuscrit, fabriquer un piège avec trois ficelles). C’est aussi le cas des combats. En fait, à chaque fois qu’une ressource est en jeu – les points de vie, le temps qui passe, le matériel disponible, etc.

Plus le personnage est capable (c’est-à-dire plus ses caractéristiques sont élevées) et plus les circonstances sont favorables (parce qu’il s’est préparé, parce qu’il reçoit de l’aide, parce que la tâche est aisée), plus il lui sera facile de réussir.

Lorsque le meneur de jeu appelle un jet, la joueuse lance 1d20 et tente d’obtenir le plus petit résultat possible, le plus souvent sous un seuil spécifique, généralement le score d’une caractéristique. Si le résultat est inférieur au seuil, c’est une réussite ; sinon c’est un échec. Un résultat de 1 indique toujours une réussite ; un résultat de 20 est toujours un échec.

Pour que son personnage réussisse une action, la joueuse doit obtenir au d20 un résultat égal ou inférieur à un seuil indiqué par le meneur de jeu.

La réussite ou l’échec d’une action a le plus souvent des conséquences immédiates – la principale est d’indiquer au meneur de jeu et aux joueuses la manière dont évolue une situation.

Une réussite va plutôt dans le sens des personnages : ils surmontent un obstacle, survivent à une épreuve, imposent leur volonté, atteignent un objectif, se protègent d’un danger – ils évitent ou réduisent la perte d’une ressource.

Un échec indique que la situation évolue de manière défavorable pour le personnage. Cependant, le meneur de jeu doit faire très attention qu’un échec ne transforme pas une situation en cul-de-sac. Un échec n’est pas une sanction ou une punition, seulement l’indication que les choses ne tournent pas pour son personnage de la manière dont l’espérait la joueuse.

### Avantages et désavantages

Lorsqu’une action est facile ou que le personnage bénéficie de conditions favorables (aide, outils adaptés, etc.), la joueuse lance 2d20 et prend le plus petit résultat. C’est un avantage.

Inversement, quand une situation est difficile ou que le personnage est contraint par la situation (temps qui manque, stress, mauvais outils, lumière faible, etc.), la joueuse lance 2d20 et prend le résultat le plus haut. C’est un désavantage.

Bon nombre de situations particulières peuvent se résoudre rapidement et simplement en accordant des avantages ou en infligeant des désavantages. C’est le meneur de jeu qui en détermine l’usage.

### Les jets de caractéristique

Les jets de caractéristiques sont les principaux jets qu’une joueuse doit effectuer en cours de jeu. La plupart du temps, c’est la joueuse qui, en faisant prendre des risques à son personnage, déclenche un jet de caractéristique.

Si le résultat du d20 est égal ou inférieur au score d’une caractéristique, alors le jet est réussi. Sinon, c’est un échec.

Le choix de la caractéristique testée dépend des circonstances et de l’action. La plupart du temps, ce choix est évident : la Force pour une action impliquant une grande puissance physique ; l’Intelligence lorsqu’il faut faire appel à la logique ou à ses connaissances ; la Sagesse pour percevoir et analyser son environnement ; la Dextérité pour les actions physiques impliquant vitesse ou précision ; la Constitution pour les tâches éreintantes ou longues ; le Charisme pour interagir avec d’autres personnes ou créatures. Lorsqu’il y a un doute, c’est le meneur de jeu qui décide de la caractéristique à tester.

### Les jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde sont des jets de caractéristique dont l’usage spécifique est de mesurer les réactions ou la résistance d’un personnage face à un danger spécifique : échapper à un éboulement, résister aux effets d’une toxine, opposer sa volonté à un effet magique, etc.

C’est toujours le meneur de jeu qui impose un jet de sauvegarde à un personnage, pour vérifier les conséquences d’une menace.

N’importe quelle caractéristique peut être utilisée lors d’un jet de sauvegarde, en fonction de la nature du danger. Cependant, on utilise le plus souvent les scores de Dextérité (pour esquiver un danger physique comme un piège mécanique, une explosion ou un souffle de dragon), de Constitution (pour résister à un empoisonnement ou ne pas sombrer dans l’inconscience) et de Sagesse (pour apercevoir une menace au bon moment, sentir un mensonge ou une illusion, ou encore résister à des attaques mentales).

Lorsque le personnage réussit un jet de sauvegarde, le danger peut être :

+ Totalement ignoré – le personnage échappe complètement aux effets de la menace.

+ Seulement réduit – le personnage réduit les effets de la menace – d’une manière générale, les dégâts subis sont alors divisés par deux.

C’est le meneur de jeu qui détermine les conséquences d’un jet de sauvegarde raté ou réussi en fonction de la nature de la menace et des circonstances.

### Les jets d’attaque

L’ensemble des règles sur le combat et la manière de les mettre en scène se trouvent dans la troisième partie de ce livre.

En combat, les joueuses effectuent des jets d’attaque à chaque fois que leurs personnages tentent de toucher un adversaire pour lui infliger des dégâts.

+ Si le résultat du d20 est égal ou inférieur à une caractéristique servant pour le combat (Force pour le corps à corps et Dextérité pour les attaques à distance), le personnage inflige les dégâts minimums de son attaque.

+ Si le résultat du d20 est égal ou inférieur au score d’attaque, alors la joueuse peut déterminer les dégâts normalement, en lançant les dés.

Le score d’attaque est calculé pour chaque adversaire : c’est la somme du bonus d’attaque du personnage et de la classe d’armure de sa cible : plus un personnage sait manier son arme et moins l’adversaire est bien protégé, plus il est facile de lui porter des attaques avec succès.

Le bonus d’attaque d’un personnage, tout comme sa classe d’armure, est défini et calculé à l’avance – tout est noté sur la feuille de personnage. Ces chiffres sont simplement additionnés pour former le score d’attaque et déterminer le résultat qu’il faut obtenir au d20 pour que l’attaque réussisse.

Notez que si le score d’attaque du personnage est égal ou supérieur à sa caractéristique, on ne tient pas compte de cette dernière.

Nebaïm le Guerrier possède un bonus d’attaque au sabre de +3 et une Force de 15. Pour défendre des récolteurs de miel dans la forêt, il attaque une araignée géante possédant une classe d’armure égale à 6. S’il obtient un résultat au d20 égal ou inférieur à 15, il inflige les dégâts minimums. S’il obtient un résultat égal ou inférieur à 9 (3+6), il détermine normalement les dégâts qu’il porte à la créature. Tout résultat égal ou supérieur à 16 est un échec.

### Les dégâts

Lorsqu’une attaque touche un adversaire, le personnage inflige des dégâts. Pour toutes les armes que manient les personnages, les dégâts sont toujours égaux à 1d6. Les créatures et les monstres peuvent parfois lancer plusieurs d6.

À ce d6, il convient parfois d’ajouter des modificateurs divers, le bonus de dégâts : la magie des objets magiques, la maîtrise des Guerriers, les bonus de caractéristique ou d’arme. Ce bonus est généralement calculé à l’avance et noté sur la feuille de personnage.

Lorsqu’un personnage inflige les dégâts minimum d’une attaque, la joueuse ne lance pas le d6. Il inflige 1 point de dégâts plus le bonus de dégâts. Une créature qui lance plusieurs d6 de dégâts inflige 1 point par dé plus les éventuels bonus.

Notez que certains personnages possèdent une capacité spéciale accordée par leur classe : s’ils obtiennent 6 sur le d6, ils peuvent relancer le dé et ajouter le nouveau résultat à 6. Tant qu’ils obtiennent des 6, ils ajoutent et relancent !

Nebaïm touche un adversaire. Il lance 1d6+2 (son bonus de dégâts). Comme Guerrier, il bénéficie de la relance des 6.

### Critiques

Un résultat de 1 sur un jet d’attaque indique toujours une réussite ; un résultat de 20 est toujours un échec.

Sur un résultat de 1 naturel au d20 sur un jet d’attaque, c’est une réussite critique : l’attaquant inflige les dégâts maximums sans lancer les dés. Les personnages dont la classe les autorise à relancer les 6 lancent le dé normalement et ajoutent 6 au résultat final.

Sur un résultat de 20 naturel au d20 sur un jet d’attaque, c’est un échec critique : l’attaquant doit choisir l’une des options suivantes : subir 1d6 points de dégâts par dé de vie, se retrouver à terre (un mouvement pour se relever) ou perdre son arme (une action mineure pour en changer ou une action complexe pour la récupérer sur le champ de bataille).

### Les blessures

Les dégâts infligés à une créature sont réduits de ses points de vie.

Si la créature subit assez de dégâts pour tomber à 0 points de vie, alors elle meurt ou sombre dans l’inconsciente – à la discrétion du meneur de jeu.

Lorsqu’un personnage tombe à 0 points de vie, il répartit les dégâts excédentaires dans ses caractéristiques, comme il le souhaite. Les caractéristiques sont ainsi réduites et le personnage est beaucoup moins efficace – il peut perdre certains des bonus de caractéristique dont il bénéficiait (toutefois, par souci de simplicité, un personnage ne perd jamais son bonus de Constitution). Tant qu’il est à 0 points de vie, tous les dégâts que subit le personnage sont déduits de ses caractéristiques.

Un personnage dont l’une des caractéristiques tombe à 0 est mort.

Il peut arriver que le personnage perde des points de caractéristique alors qu’il possède encore des points de vie : c’est notamment le cas lorsque la source des dégâts provient d’un poison ou d’une toxine, ou pour certains pouvoirs de créatures très dangereuses.

Certaines créatures importantes pour l’histoire peuvent recevoir des dégâts supplémentaires égaux à une fois, deux fois ou même trois fois leurs dés de vie – cela correspond à une résistance supplémentaire qui leur permet de fuir ou de se rendre si elles le désirent. Toutefois, ces créatures doivent effectuer, comme les personnages, un jet de sauvegarde pour ne pas tomber inconscientes.

### Inconscience

À chaque fois qu’un personnage perd des points de caractéristique, il doit effectuer un jet de Constitution. En cas d’échec, il sombre dans l’inconscience. Il tombe à terre, il est sans défense, il ne peut plus agir et il n’est plus conscient de son environnement.

Cependant, si le personnage possède encore des points de vie, le jet est automatiquement réussi.

De même, si le personnage regagne au moins un point de vie, il reprend ses esprits et peut recommencer à agir – en commençant, sans doute, par se relever.

### Séquelles

Si un personnage tombe à 0 points de caractéristique, il est mort. Cependant, un personnage peut choisir de subir une séquelle en lieu et place – un œil en moins, un genou fracturé, une main tranchée, etc.

Il regagne tous les points de la caractéristique choisie et revient à son maximum. Puis il applique une perte définitive de deux points à celle-ci.

### Répits, repos et haltes

En jeu, le temps est divisé en périodes jalonnées de pauses. Une période correspond généralement à une scène complète, à une étape d’exploration, à un bout de voyage ou à un combat.

La pause la plus courante est le répit. Un répit correspond à une pause courte, de quelques minutes à une heure, servant le plus souvent d’articulation entre deux scènes ou mettant fin à un combat. Durant un répit, les personnages retrouvent tous leurs points de vie, soufflent, boivent un coup, récupèrent leurs projectiles, fouillent leurs adversaires ou montent la garde tout en envisageant la suite de leurs aventures et en décidant de la route à suivre.

Un groupe de personnage peut connaître plusieurs répits au cours d’une journée d’aventures.

Lorsque la journée d’effort tire sur sa fin, les personnages ont besoin d’une pause un peu plus conséquente : c’est un repos. Au cours d’un repos, les personnages vont essentiellement manger, dormir, s’occuper de leurs bobos, réparer leur matériel, méditer pour recharger les matrices magiques, etc. Le repos sera d’autant plus efficace qu’ils seront dans un lieu confortable et sûr. Durant un repos, les personnages retrouvent tous leurs points de vie et les lanceurs de sort rechargent leurs matrices. Par ailleurs, les personnages blessés peuvent retrouver un peu de leurs points de caractéristiques perdues : 1d6 si les personnages campent dans des conditions précaires, inconfortables et sous la menace d’ennemis dangereux ; 2d6 s’ils campent dans un endroit sûr et relativement à l’abri des conditions météorologiques, avec un bon repas à la clef (de l’importance d’avoir un bon cuisinier dans le groupe) ; 3d6 s’ils sont dans une communauté ou un havre protégé.

Les personnages ne peuvent bénéficier que d’un seul repos par jour d’activité.

De temps à autre, les personnages doivent faire une halte. Une halte est une pause sinon longue, du moins importante et particulière propice à la récupération. Au cours d’une halte, les personnages récupèrent tous leurs points de vie et de caractéristiques, se débarrassent de leurs afflictions les plus gênantes et surtout, ils peuvent passer de niveau.

Les personnages peuvent changer de niveau uniquement lors d’une halte.

Une halte n’advient jamais au hasard des aventures ni n’importe où. Tout d’abord, il faut que les personnages se sentent assez en sécurité : on ne fait jamais de halte en plein milieu des terres sauvages, mais uniquement au sein du village ou d’un havre. Ensuite, une halte est décidée par les joueuses eux-mêmes : ce n’est jamais le meneur de jeu qui décide d’une halte, parce que c’est un moment charnière dans les aventures, qui fixe définitivement des échéances et des étapes que les personnages ne veulent pas toujours brûler. Certains effets magiques fonctionnent jusqu’à la halte suivante ; certains pactes sont passés jusqu’à la prochaine halte ; certaines créatures ne commenceront à bouger qu’après la prochaine halte. Même en revenant au village, les personnages ne voudront peut-être que quelques jours de repos simple et pas une halte complète.

### Autres règles

Il existe d’autres règles particulières concernant les déplacements, le combat, la lumière, l’usage des équipements, etc. Ces règles se trouvent dans la troisième partie de cet ouvrage, au chapitre *Aventures et explorations*. Vous y trouverez la définition de nombreux termes spécifiques au jeu : actions mineurs et complexes, lumière franche et lumière faible, zone, etc.

## Créer un personnage

### Caractéristiques

Un personnage est défini par six caractéristiques qui indiquent ses points forts et ses points faibles et le décrivent tant physiquement qu’intellectuellement. Est-il solide et rapide ? Logique et influent ?

Chaque joueuse lance 3d6 et fait la somme des dés. Elle répète l’opération six fois au total, puis répartit ces six scores comme elle le souhaite entre les six caractéristiques. Si elle obtient un résultat total – en additionnant toutes les caractéristiques – inférieur à 60, elle peut relancer une nouvelle série.

L’option que nous conseillons est de lancer une seule série de score commune à tous les personnages. Les joueuses répartissent cette série comme ils l’entendent, mais tous les personnages partagent la même base initiale.

Les scores des caractéristiques vont de 3 à 18 pour les personnages. La plupart des gens ont des scores moyens compris entre 8 et 12 ; en-deçà, c’est considéré comme un défaut ; au-delà, comme une qualité exceptionnelle. Les créatures monstrueuses peuvent posséder des caractéristiques beaucoup plus importantes (comme la Force ou l’Intelligence des dragons) ou même nulles (un cube gélatineux possède un score d’Intelligence égal à 1).

Force. La Force décrit la puissance physique et l’énergie de votre personnage, sa capacité à porter de lourdes charges, à déplacer des obstacles physiques, à tordre des barres, à défoncer des portes ou même à infliger des dégâts plus importants. Spécial : si la Force du personnage est égale ou supérieure à 12, il ajoute +1 à son bonus d’attaque lorsqu’il attaque au corps à corps. Si sa Force est égale ou supérieure à 15, il ajoute +2 à tous les dégâts qu’il inflige au corps à corps.

Intelligence. L’Intelligence décrit la mémoire et la logique de votre personnage, son bon sens et son érudition. Elle permet de se rappeler de faits et de connaissances, de déchiffrer des signes complexes ou de reconnaître des objets culturels et architecturaux venus d’un lointain passé. Spécial : si le personnage possède une Intelligence de 15 ou plus et qu’il est magicien ou elfe, il peut profiter d’un répit pour récupérer une matrice de sort au plus haut niveau accessible ; un clerc récupère une utilisation de ses pouvoirs divins.

Sagesse. La Sagesse décrit l’éveil, la perception et l’intuition du personnage, sa vigilance et son discernement, sa compréhension du réel et son immersion dans son environnement, ainsi que certains sens plus mystiques – son rapport à la magie, au divin et aux influences et présences surnaturelles. Spécial : si le personnage possède une Sagesse de 15 ou plus et qu’il est magicien ou elfe, il peut alimenter une matrice de sort supplémentaire par jour au niveau le plus puissant disponible ; il bénéficie de deux matrices supplémen­taires par jour si son score est égal à 18 ; un clerc reçoit de même une ou deux utilisations supplémentaires de ses pouvoirs divin.

Dextérité. La Dextérité du personnage est une mesure de sa rapidité, de son équilibre, de sa précision et de sa souplesse, lorsqu’il faut sauter, courir, nager, grimper, passer sur une corniche étroite, installer un piège délicat ou transporter une fiole pleine d’un produit alchimique hautement instable. Spécial : si la Dextérité du personnage est égale ou supérieure à 12, il ajoute +1 à son bonus d’attaque lorsqu’il attaque à distance. Si sa Dextérité est égale ou supérieure à 15, il reçoit un bonus de 1 en classe d’armure et il peut effectuer des attaques à distance sans être limité par la configuration tactique.

Constitution. La Constitution décrit l’endurance, la solidité, la résistance de votre personnage, lorsqu’il doit travailler longtemps, tenir la garde en pleine nuit, supporter les effets d’une toxine, ne pas sombrer dans l’inconscience après une blessure, etc. Spécial : si la Constitution du personnage est égale ou supérieure à 15, il ajoute +1 à chacun de ses dés de vie pour déterminer ses points de vie.

Charisme. Le Charisme est une mesure de la présence du personnage, de son aisance sociale et, dans une moindre mesure, de son charme personnel. Il permet d’influencer les gens, de les convaincre, de les mener, d’attirer leur sympathie, leur loyauté ou leur confiance. Spécial : si votre personnage possède un Charisme égal ou supérieur à 12, il accorde au groupe un bonus de +1 à tous les jets de réaction des figurants et des créatures intelligentes lorsqu’il les croise pour la première fois. De plus, il peut attirer plus de suivants et ses employés lui sont plus loyaux (cf. page XX). Par ailleurs, votre personnage parle le commun (la langue commune des voyageurs), plus une langue supplémentaire par point de Charisme au-dessus de 10.

XXXXXX

Les langues

Abyssal : la langue des démons.

Babil : le sabir des peuples des forêts et des jungles.

Commun : le sabir des voyageurs et des marchands.

Désertique : le sabir des peuples originaires des régions sèches du sud.

Draconique : la langue des dragons.

Elfique : la langue des elfes et fées.

Feurdi : le sabir des peuples originaires des régions froides du nord.

Impérial : l’ancienne langue humaine des érudits et des lettrés.

Implexe : la langue de la magie et des magiciens.

Noirceux : la langue partagée par tous ceux qui vivent sous le règne du Soleil noir, qu’ils suivent son culte ou qu’ils le subissent.

Pierreux : la langue des nains et des créatures souterraines.

Poudrin : le sabir des peuples des océans.

XXXXXX

### Dés de vie et points de vie

Le personnage possède un certain nombre de dés de vie en fonction de sa classe et de son niveau. Chaque dé de vie accorde 1d6 points de vie au personnage. On détermine définitivement le nombre de points de vie du personnage à chaque fois qu’il change de niveau.

Le premier dé de vie, au niveau 1, accorde automatiquement le maximum de points de vie, soit 6.

À partir du second niveau, la joueuse doit relancer tous les dés et noter le nouveau résultat. S’il est inférieur au précédent, elle ajoute simplement 1 à celui-ci (si un personnage passe, par exemple, de 2DV à 2DV+1, il gagne alors 2 points de vie au lieu d’un seul).

Par exemple, Jan la guerrière possède 6 points de vie au premier niveau ; au second niveau, elle lance 2d6 et fait la somme ; au troisième niveau, elle lance 3d6 et fait la somme – et ainsi de suite. À chaque fois, si son résultat est strictement supérieur, elle note le nouveau résultat ; sinon, elle ajoute 1 à ses points de vie précédents.

N’oubliez pas d’ajouter +1 à chaque dé de vie si votre personnage possède une Constitution égale ou supérieure à 15.

## Guerrier

Le guerrier est un combattant qui préfère l’acier de son épée ou de ses flèches à la puissance de la magie. Il se déplace plus vite et mieux, et combat avec plus d’efficacité. Presque tous les personnages guerriers appartiennent à l’ordre des chevaliers-arpenteurs. Le guerrier possède les capacités suivantes :

+ Le guerrier peut manier toutes les armes et les boucliers et il a appris à porter tous les types d’armure.

+ Le guerrier inflige des dégâts explosifs : à chaque fois qu’il obtient 6 sur le d6 de dégâts, il relance le dé et ajoute le nouveau résultat.

+ Le guerrier apprend à manier une arme en particulier et en devient un maître accompli. Lorsqu’il combat spécifiquement avec cette arme, il ajoute +1 au Bonus d’attaque et +2 aux dégâts.

+ Le guerrier est toujours attentif et prudent en combat et il bénéficie d’un bonus de 1 à sa classe d’armure.

+ Le guerrier apprend des bottes et des coups secrets en combat. Une fois par niveau et entre deux répits, il bénéficie d’un avantage sur un jet d’attaque de son choix.

+ Le guerrier appartient à l’ancien ordre des chevaliers-arpenteurs, dont les membres explorent et cartographient les terres sauvages. Il connaît l’emplacement des refuges et des caches de l’ordre au sein des terres sauvages – ou peut en deviner la présence à des marques et des signes – et il est toujours bien accueilli par les autres chevaliers.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Guerrier |  |  |
| Niveau | DV | Attaque |
| 1 | 1 | +1 |
| 2 | 2 | +2 |
| 3 | 3 | +2 |
| 4 | 4 | +3 |
| 5 | 5 | +4 |
| 6 | 6 | +4 |
| 7 | 7 | +5 |
| 8 | 8 | +6 |
| 9 | 9 | +6 |
| 10 | 10 | +7 |

## Magicien

Le magicien est un érudit et un explorateur qui a développé un goût profond pour les choses surnaturelles et magiques, au point d’apprendre à manipuler les énergies magiques pour lancer des sorts. Certains magiciens sont des savants profanes, uniquement intéressés par la connaissance ou le pouvoir ; d’autres sont des mystiques, des astrologues, des alchimistes, des guérisseurs holistiques. Le magicien possède les capacités suivantes :

+ Le magicien peut se battre avec toutes les armes, mais il ne manie jamais de bouclier – qui le gêne pour lancer ses sorts. De plus, il ne peut porter que des cuirasses et des armures non métalliques.

+ Le magicien peut lancer des sortilèges en utilisant des matrices de sort – chaque matrice possède un niveau et peut être utilisée une fois par jour.

+ En combat, le magicien peut utiliser les effets suivants de la magie de bataille.

> Pour une action mineure, grâce à une décharge télékinétique, le magicien peut faire reculer d’une zone un adversaire situé dans sa zone ou une zone adjacente – si l’adversaire possède plus de dés de vie que le niveau du magicien, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas reculer.

> Le magicien peut effectuer une attaque à distance pour infliger 1d6 points de dégâts à un adversaire en vue, grâce à une décharge magique. La caractéristique d’attaque est l’Intelligence, mais le magicien profite des bonus tactiques de la Dextérité.

+ Une fois par niveau et entre deux repos, le magicien peut conduire un rituel. Il faut qu’il y consacre dix minutes par niveau du sort et qu’il dépense l’équivalent en composantes rares ou précieuses de vingt pièces d’or par niveau du sort. Il peut alors lancer un sort, de n’importe quel niveau, sans faire appel à une matrice. Toutefois, si le sort est supérieur à ceux qu’il peut normalement incanter, le magicien doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ; dans le cas contraire, les composantes sont dépensées, le rituel échoue et le magicien perd 1d6 points d’Intelligence.

+ Appartenant à l’aristocratie magique, le magicien peut entretenir une conversation télépathique, à vue, avec les autres magiciens et les créatures magiques supérieures, comme les dragons.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Magicien | | | Sortilèges par jour | | | | |
| Niveau | DV | Attaque | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 1 | +0 | 1 | — | — | — | — |
| 2 | 1+1 | +0 | 2 | — | — | — | — |
| 3 | 2 | +1 | 3 | 1 | — | — | — |
| 4 | 2+1 | +1 | 4 | 2 | — | — | — |
| 5 | 3 | +2 | 4 | 2 | 1 | — | — |
| 6 | 3+1 | +2 | 4 | 2 | 2 | — | — |
| 7 | 4 | +3 | 4 | 3 | 2 | 1 | — |
| 8 | 4+1 | +3 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 9 | 5 | +4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 10 | 5+1 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |

## Clerc

Le clerc est un religieux missionnaire, un paladin, un guerrier de la foi qui porte la lutte contre le Soleil noir jusque sur les territoires de celui-ci. Comme le guerrier, il sait tenir sa place dans les batailles ; comme le magicien, il manipule les énergies magiques. Mais il possède aussi des pouvoirs qui lui viennent de la divinité qu’il prie et c’est un spécialiste des créatures magiques venues des autres plans.

+ Le clerc consacre ses études, sa vie et ses quêtes à une divinité loyale ou neutre particulière. Une fois entre deux repos et par niveau, il peut utiliser l’un des pouvoirs de cette divinité. Aucun personnage incarné par une joueuse ne sert jamais le Soleil noir.

+ Le clerc peut porter toutes les armures. Il ne manie jamais de bouclier, mais préfère tenir à la main le symbole magique de sa divinité. Le clerc manie le bâton, la fronde et les armes symboliquement associées à sa divinité tutélaire.

+ Le clerc peut lancer des sortilèges en utilisant des matrices de sort – chaque matrice possède un niveau et peut être utilisée une fois par jour.

+ Le clerc peut soigner un allié au combat, pour peu qu’ils soient tous deux dans la même zone. Au prix d’une action complexe, il rend 1d6 + niveau point de vie à son patient.

+ Le clerc peut tourner ou détruire les créatures magiques venant des autres plans et les morts-vivants.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Clerc | | | Sortilèges par jour | | | | |
| Niveau | DV | Attaque | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 1 | +1 | — | — | — | — | — |
| 2 | 2 | +1 | 1 | — | — | — | — |
| 3 | 2+1 | +2 | 2 | — | — | — | — |
| 4 | 3 | +2 | 2 | 1 | — | — | — |
| 5 | 4 | +3 | 2 | 2 | — | — | — |
| 6 | 4+1 | +3 | 2 | 2 | 1 | — | — |
| 7 | 5 | +4 | 2 | 2 | 2 | — | — |
| 8 | 6 | +4 | 2 | 2 | 2 | 1 | — |
| 9 | 6+1 | +5 | 3 | 3 | 3 | 1 | — |
| 10 | 7 | +5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |

## Nain

Les nains forment un peuple ancien d’esprits de la montagne pleinement incarnés. Ce sont des êtres solides, têtus et loyaux, particulièrement férus d’architecture et de création, mais dotés d’un goût parfois trop prononcés pour les choses précieuses et les possessions matérielles. Au sein des communautés humaines, les nains travaillent souvent comme artisans et ingénieurs, mais leur société est beaucoup plus diverse, vivante et esthétique lorsqu’ils retrouvent leurs immenses forteresses souterraines.

+ Le nain bénéficie de la vision dans le noir.

+ Le nain peut manier toutes les armes et les boucliers et il a appris à porter tous les types d’armure.

+ Le nain inflige des dégâts explosifs : à chaque fois qu’il obtient 6 sur le d6 de dégâts, il relance le dé et ajoute le nouveau résultat.

+ Le nain possède une très grande résistance. Il reçoit un bonus de +1 point de vie pour chaque dé de vie. De plus, il bénéficie toujours d’un avantage pour résister aux effets des poisons et des toxines.

+ Tous les personnages nains sont des portes-runes et savent utiliser la puissance de celles qui sont tatouées sur leur peau.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nain |  |  |
| Niveau | DV | Attaque |
| 1 | 1 | +1 |
| 2 | 2 | +2 |
| 3 | 2+1 | +2 |
| 4 | 3 | +3 |
| 5 | 4 | +4 |
| 6 | 4+1 | +4 |
| 7 | 5 | +5 |
| 8 | 6 | +6 |
| 9 | 6+1 | +6 |
| 10 | 7 | +7 |

## Elfe

Les elfes sont des esprits des sources et des bois pleinement incarnés. Presque tous les elfes sont des serviteurs de Sélène, des créatures loyales engagées dans une lutte millénaire contre le Soleil noir et les orques qui le servent. Ils restent cependant mal à l’aise dans les sociétés humaines et beaucoup d’elfes vivent dans les terres sauvages où ils tentent de protéger des sanctuaires naturels sacrés.

+ L’elfe bénéficie de la vision dans le noir.

+ L’elfe peut porter des cuirasses ou des cottes de mailles (à condition que cette dernière soit de fabrication elfique). Il peut manier toutes les armes, mais il est plus efficace avec les arcs et les épées. Un elfe ne porte jamais de bouclier afin de pouvoir lancer des sorts.

+ L’elfe inflige des dégâts explosifs lorsqu’il manie l’arc ou l’épée : à chaque fois qu’il obtient 6 sur le d6 de dégâts, il relance le dé et ajoute le nouveau résultat.

+ L’elfe peut lancer des sortilèges en utilisant des matrices de sort – chaque matrice possède un niveau et peut être utilisée une fois par jour.

+ Tous les personnages elfes sont des bardes et ils connaissent les sept chants sacrés de leur peuple. Ils peuvent les utiliser à volonté.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Elfe |  |  | Sortilèges par jour | | | | |
| Niveau | DV | Attaque | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 1 | +1 | 1 | — | — | — | — |
| 2 | 2 | +1 | 1 | — | — | — | — |
| 3 | 2+1 | +2 | 1 | — | — | — | — |
| 4 | 3 | +2 | 2 | 1 | — | — | — |
| 5 | 4 | +3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 6 | 4+1 | +3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 7 | 5 | +4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 8 | 6 | +4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 9 | 6+1 | +5 | 3 | 2 | 1 | 1 | — |
| 10 | 7 | +5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — |

## L’équipement

Les aventuriers ne quittent pas la protection de leur communauté sans s’équiper.

Tous les personnages possèdent l’équipement suivant :

+ Une fronde

+ Une dague

+ Une cuirasse

+ Un sac d’aventurier

Par ailleurs, la joueuse choisit ou tire au hasard :

+ Une arme à distance

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Arme de distance |
| 1 | Javeline |
| 2-5 | Arc court (+ carquois) |
| 6 | Arc long (+ carquois) |

+ Une arme de corps à corps

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d6 | 1d6 | Arme de corps à corps |
| 1-4 | 1-3 | Épée |
|  | 4 | Épieu\* |
|  | 5-6 | Hache d’arme |
| 5-6 | 1 | Épée à deux mains\* |
|  | 2 | Grande hache\* |
|  | 3 | Masse, marteau ou fléau d’armes |
|  | 4 | Guisarme ou vouge\* |
|  | 5 | Bâton |
|  | 6 | Épée courte |

+ Un sac de spécialiste ou une cotte de mailles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d6 | 1d6 | Sac de spécialiste |
| 1-3 | 1 | Alchimiste |
|  | 2 | Cambrioleur |
|  | 3 | Courtisan |
|  | 4 | Cuisinier |
|  | 5 | Explorateur |
|  | 6 | Montagnard |
| 4-6 | 1 | Mystique |
|  | 2 | Religieux |
|  | 3 | Scribe |
|  | 4 | Soigneur |
|  | 5 | Soldat |
|  | 6 | Voyageur |

### L’encombrement

Un personnage ne peut emporter qu’une certaine quantité de matériel, d’armes et d’outils avec lui. C’est sa capacité de portage ou d’encombrement – qui tient compte à la fois du volume et du poids des objets qu’il possède.

L’encombrement correspond à un certain nombre de lignes – égal à la moyenne des scores de Force et de Constitution du personnage, arrondie au supérieur. Sur chaque ligne, vous pouvez noter un élément de l’équipement de votre personnage. Lorsqu’il n’a plus de lignes disponibles, votre personnage ne peut rien emporter de plus – cela ne signifie pas qu’il ne peut pas porter de plus lourdes charges, temporairement, sur quelques mètres ou quelques dizaines de mètres, mais il ne peut plus agir normalement, combattre, lancer des sorts ou voyager.

Il existe tout de même quelques règles singulières :

+ Un sac – sac à dos, musette, fontes de selle, etc. – compte pour une ligne, mais peut contenir plein de petits objets : tout ce que vous pouvez écrire au dos d’une carte de visite (un petit carton de 85x54 mm en général). Attention : vous pouvez écrire aussi petit et aussi serré que vous voulez, mais le meneur de jeu doit être capable de vous relire. Il faut une action complexe pour sortir un objet d’un sac.

+ Le personnage peut accrocher quelques bourses et aumônières à sa ceinture. La ceinture compte, au total, pour une demi-carte de visite : généralement les herbes communes, les préparations alchimiques, une corde, une dague, une fronde, etc. Les objets à la ceinture sont toujours immédiatement accessibles.

+ Les trésors et richesses ne sont jamais rangées dans les sacs, non plus que les armes, les carquois, etc. Chaque élément de trésor occupe généralement une ligne, bien que – à la discrétion du meneur de jeu – il soit possible parfois de regrouper certains objets.

+ Chaque bourse de 100 pièces compte pour une ligne. Si un personnage possède 154 pièces d’or, alors cela occupe deux lignes dans son inventaire.

+ Un cheval peut emporter 20 lignes d’équipement, mais son cavalier équipé pèse déjà l’équivalent de dix lignes plus ses propres lignes d’inventaire. Une mule emporte 15 lignes d’inventaire.

### Les armes

Toutes les armes infligent 1d6 dégâts entre les mains des personnages. Toutefois, ceux qui possèdent une Force élevée peuvent infliger des dégâts supplémentaires au corps à corps. Par ailleurs, les guerriers, les nains ou les elfes sont généralement plus efficaces que les magiciens et les clercs lorsqu’il s’agit d’infliger des dommages.

Calculez le Bonus d’attaque pour chaque arme que votre personnage manie. Il est égal à la somme du Bonus martial, des bonus magiques, du bonus de caractéristique et d’autres modificateurs (comme la maîtrise du Guerrier). Le Bonus d’attaque est généralement calculé une fois pour toute et ne change qu’avec le passage des niveaux.

+ Les armes à une main – épée, hache d’armes, etc. – autorisent le port et le maniement du bouclier. Un personnage commençant le jeu avec une telle arme reçoit aussi un bouclier s’il le souhaite.

+ Les armes à deux mains (notées d’une \* dans le tableau des armes de corps à corps) possèdent une allonge : le personnage qui les manie peut atteindre un ennemi situé dans une zone de combat adjacente. Cependant, il n’est pas possible de porter de bouclier.

+ Les javelines sont des armes à distance qui s’utilisent avec la Force. Un personnage emporte des carquois de trois javelines.

+ Les arcs s’utilisent avec la Dextérité. Les carquois de flèches contiennent jusqu’à vingt projectiles. L’arc long offre un bonus de +1 aux dégâts.

XXXXXX

Les joueuses devraient noter avec précision les projectiles que leurs personnages possèdent (le nombre de flèches ou de javelines dans leur carquois) et qu’ils utilisent en combat. Quand leur personnage n’a plus de projectiles, il doit utiliser une autre arme.

Cependant, à la fin de chaque combat, si le personnage peut prendre un répit sur place, la joueuse peut lancer 1d6 par flèche utilisée : sur un résultat de 5 ou 6, il la retrouve et peut la replacer dans son carquois pour l’utiliser plus tard. Par ailleurs, à la fin d’un repos, il peut aussi lancer 1d6 : c’est le nombre de flèches qu’il a pu réparer (sans jamais dépasser son total initial bien sûr). Notez aussi qu’un personnage peut tout à fait récupérer des flèches ennemies.

Les javelines sont plus solides et il est possible de les récupérer, à la fin d’un combat, sur un résultat de 2 à 6 sur le d6.

XXXXXX

### Les armures

La classe d’armure d’un personnage détermine la manière dont celui-ci est protégé en combat – l’armure réduit les chances d’être touché et de subir des dégâts. Les créatures et les monstres possèdent aussi une classe d’armure.

La classe d’armure est définie par un chiffre égal à 10 ou moins. Plus le chiffre est élevé, moins le personnage est protégé ; inversement, un chiffre bas, voire négatif, indique des protections particulièrement efficaces.

Lorsqu’un personnage reçoit un bonus à la classe d’armure – par la Dextérité, un sort ou un objet magique, par exemple – il réduit celle-ci d’autant.

Les protections d’un personnage définissent sa classe d’armure comme suit :

|  |  |
| --- | --- |
| Classe d’armure | Armure |
| 2 | Broigne lourde et bouclier |
| 3 | Broigne lourde |
| 4 | Cotte de mailles et bouclier |
| 5 | Cotte de mailles |
| 6 | Cuirasse et bouclier |
| 7 | Cuirasse |
| 8 | Bouclier |
| 9 | Vêtements lourds |
| 10 | Personnage tout nu |

À la création, un personnage possède une cuirasse. Il peut néanmoins choisir de porter une cotte de mailles s’il ne prend pas de sac de spécialiste. Plus tard, il pourra s’équiper d’une armure plus solide s’il le souhaite ou s’il en trouve le moyen. Toutefois, les broignes sont chères et surtout sont lourdes : les magiciens ne peuvent les porter et les personnages sont incapables de se déplacer silencieusement ou de rester discrets.

Cuirasse. Protections en cuir épais, généralement du cuir de buffle, avec des renforts sur la poitrine et le dos. Une cuirasse couvre le torse, l’abdomen et les épaules, plus rarement les bras et les cuisses. On la renforce généralement avec des jambières et des brassards de cuir.

Cotte de mailles. Espèce de grande chemise, descendant le plus souvent aux genoux et aux coudes, fabriquées en mailles de métal – cuivre ou acier – assemblées par quatre, six ou plus, parfois rivetées ou doublées. C’est une armure assez lourde demandant un grand entretien pour qu’elle ne rouille pas (il faut soigneusement la nettoyer chaque jour et l’huiler régulièrement). Généralement, on porte un vêtement épais sous la cotte de mailles pour le confort et la respiration.

Broigne. Lourde armure de cuir sur laquelle sont rivetées ou cousues des lamelles de métal articulées entre elles. Les broignes sont lourdes, chères et fabriquées sur mesure – ou soigneusement ajustées à leurs porteurs. En effet, un soin tout particuliers est porté à la protection des articulations et des zones sensibles – le cou, les épaules, les coudes, les genoux, etc. Un aventurier dans une broigne ressemble de loin à un tatou de métal.

### Les sacs

À la création, tous les aventuriers possèdent les objets suivants :

Un sac à dos (contenant couverture, briquet à amadou, trois flasques d’huile fine, rations de route pour dix jours, pierre à aiguiser, cantine, petit couteau, nécessaire de toilette, savon noir, bobine de ficelle, sifflet.)

Des bourses de ceinture

Une lanterne sourde

Une outre à eau

Un sac léger imperméable vide

Ils possèdent aussi (ne pas noter dans l’inventaire) :

Des bottes de marche

Des chaussures légères

Un manteau gris ou brun

Des vêtements de rechange

Une capuche

Une ceinture

|  |  |
| --- | --- |
| Alchimiste | Laboratoire de voyage incassable  Caisse à ingrédients  Fioles |
| Cambrioleur | Outils de crochetage  Boîte de mécanicien  Coins de serrage  Montre à gousset  Sac de chausse-trappes ou de billes  Sac étanche |
| Courtisan | Miroir en argent  Fioles de parfum  Trousse à couture  Peignes en écaille et en os  Poudres à maquillage  Savons fins |
| Cuisinier | Petit chaudron  Boîte à épice  Pot à sel  Grand couteau  Fil et hameçons  Collets  Petit panier de cueillette |
| Explorateur | Longue vue  Corde en soie, 20 mètres  Perche souple  Outre supplémentaire  Loupe  Papier épais  Mine de plomb  Cordelette à nœuds  Miroir |
| Montagnard | Harnais d’escalade  Deux cordes en soie, 20 mètres  Pitons et marteaux  Grappin  Griffes à glace  Piolet |
| Mystique | Poudres d’invocation  Craies de couleur  Chandelles  Encens |
| Religieux | Symbole religieux  Autel portable |
| Scribe | Écritoire  Plumes et pinceaux  Pierre à encre  Aquarelles  Mines de plomb  Papier fin  Vélin  Boîte étanche |
| Soigneur | Fil et aiguille  Couteau de chirurgien  Brucelles  Poudres antalgiques et antibiotiques  Charpie |
| Soldat | Pitons et chaînes  Hachette  Marteau et clous  Peinture rouge et pinceaux  Longue vue  Cordelette à nœuds |
| Voyageur | Tente ou petit pavillon  Pelle  Hachette  Seau |

### La monnaie

Les habitants des communautés font énormément de troc. Néanmoins, ils basent leurs évaluations des biens et marchandises sur la valeur de l’antique pièce d’or. Une pièce d’or représente le salaire d’une personne pour une journée de travail à l’abri des murailles de la communauté.

On trouve aussi des pièces d’argent – qui valent un dixième de pièce d’or.

Au début de leurs aventures, les personnages possèdent 3d6 + Charisme pièces d’or, ainsi que tout l’équipement indiqué plus haut. Plus tard, ils trouveront d’autres pièces, mais aussi des objets précieux qu’il leur faudra négocier selon les circonstances, les moyens, les besoins ou les envies des acheteurs potentiels. Rien ne possède une valeur fixe et définitive : tout dépend de ce que les personnages espèrent toucher et de ce que leurs clients peuvent payer. Utilisez les tables suivantes pour vous faire une idée de la valeur des choses.

### Aux halles

|  |  |
| --- | --- |
| Armes | Prix (pièces d’or) |
| Arc court | 10 |
| Arc long | 40 |
| Bâton ferré | 2 |
| Carquois, 20 flèches | 10 |
| Dague | 5 |
| Épée | 20 |
| Épée à deux mains | 40 |
| Épée courte | 15 |
| Épieu | 10 |
| Fronde | 2 |
| Grande hache | 45 |
| Guisarme ou vouge | 35 |
| Hache d’arme | 20 |
| Javelines, 3 | 15 |
| Masse, marteau ou fléau d’armes | 15 |

|  |  |
| --- | --- |
| Armures | Prix (pièces d’or) |
| Bouclier | 10 |
| Broigne lourde | 600 |
| Cotte de mailles | 150 |
| Cuirasse | 30 |

|  |  |
| --- | --- |
| Objets | Prix (pièces d’or) |
| Aquarelles | 25 |
| Autel portable | 15 |
| Bobine de ficelle | 0,3 |
| Boîte à épice (vide) | 4 |
| Boîte de mécanicien (outils compris) | 25 |
| Boîte étanche | 3 |
| Bottes de marche | 15 |
| Bourses de ceinture | 2 |
| Briquet à amadou | 3 |
| Brucelles | 5 |
| Caisse à ingrédients (vide) | 5 |
| Cantine | 1 |
| Capuche | 6 |
| Ceinture | 2 |
| Chaîne (trois mètres) | 15 |
| Chandelles (les dix) | 1 |
| Chaussures légères | 8 |
| Clous (le sac) | 2 |
| Coins de serrage (les cinq) | 4 |
| Collets (les dix) | 1 |
| Corde en soie, 20 mètres | 20 |
| Cordelette à nœuds | 2 |
| Couteau de chirurgien | 10 |
| Couteau, grand | 5 |
| Couteau, petit | 3 |
| Couverture | 5 |
| Craies de couleur | 15 |
| Écritoire | 12 |
| Encens (les dix bâtons) | 1 |
| Fil et hameçons | 0,2 |
| Fiole (vide) | 2 |
| Grappin | 12 |
| Griffes à glace | 15 |
| Hachette | 5 |
| Harnais d’escalade | 25 |
| Huile fine (flasque) | 0,3 |
| Laboratoire de voyage incassable | 100 |
| Lanterne sourde | 3 |
| Longue vue | 30 |
| Loupe | 20 |
| Manteau | 10 |
| Marteau | 5 |
| Mines de plomb (les cinq) | 1 |
| Miroir en argent | 25 |
| Montre à gousset | 40 |
| Nécessaire à barbe | 3 |
| Outils de crochetage | 15 |
| Outre à eau | 1 |
| Panier de cueillette (petit) | 2 |
| Papier épais (la feuille) | 0,5 |
| Papier fin (la feuille) | 1 |
| Parfum (Fiole) | 25 |
| Peignes en écaille et en os | 12 |
| Peinture rouge et pinceaux | 2 |
| Pelle | 7 |
| Perche souple | 2 |
| Petit chaudron | 15 |
| Pierre à aiguiser | 5 |
| Pierre à encre | 10 |
| Piolet | 7 |
| Pitons (les dix) | 4 |
| Plume à écrire | 0,3 |
| Pot à sel | 10 |
| Poudres à maquillage | 15 |
| Poudres antalgiques et antibiotiques | 25 |
| Poudres d’invocation | 50 |
| Rations de route (une journée) | 0,5 |
| Rations fraîches (une journée) | 0,2 |
| Sac à dos | 5 |
| Sac de chausse-trappes ou de billes | 10 |
| Sac étanche | 3 |
| Sac léger imperméable | 2 |
| Savon fin | 2 |
| Savon noir | 1 |
| Seau | 1 |
| Sifflet | 2 |
| Symbole religieux | 20 |
| Tente ou petit pavillon | 50 |
| Trousse à couture | 10 |
| Vélin (la page) | 0,2 |
| Vêtements de voyage | 10 |

|  |  |
| --- | --- |
| Animaux et moyens de transport | Prix (pièces d’or) |
| Charette | 100 |
| Chariot | 200 |
| Cheval de bât | 40 |
| Cheval de guerre | 250 |
| Cheval de monte | 75 |
| Chien | 0,3 |
| Chien de garde | 25 |
| Étable (une journée) | 0,5 |
| Fontes de selle | 5 |
| Mule | 30 |
| Poney | 30 |
| Selle | 25 |

### Les herbes communes

Au cours d’un repos, les personnages peuvent tenter de chercher des herbes dans leur environnement, à condition qu’ils ne soient pas obligés de se dissimuler, de faire silence ou de se calfeutrer dans un endroit sûr.

Chaque personnage peut effectuer un jet de Sagesse. En cas de succès, il trouve un nombre d’herbe égal au résultat du d20 divisé par quatre (arrondi au supérieur). Le meneur de jeu peut tirer le type de chaque herbe trouvée dans le tableau suivant ou le déterminer à sa convenance. Sur un 1 naturel, le personnage trouve une herbe rare.

Une dose d’herbe commune coûte une pièce d’or dans les communautés. Une dose d’herbe rare coûte 10 pièces d’or.

Note : les herbes sont généralement râpées et broyées. Il faut faire chauffer de la sève de Berlinguier, un arbre extrêmement commun, puis mélanger les herbes au sirop obtenu. En refroidissant, le tout forme des petits bonbons aux goûts variés qu’il est facile de conserver d’utiliser.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Herbes communes |
| 1 | Chasse-rêve. Spores de fougères carnivores. Le patient peut continuer à agir normalement et sans dormir durant trois jours plein. Après ce temps, il doit nécessairement effectuer une halte. |
| 2 | Herbe de chance. Herbe épaisse et grasse. Avant son prochain repos, le personnage peut relancer un jet de son choix. On ne peut consommer cette herbe qu’une fois par jour, au risque de douloureuses et gênantes indispositions digestives. |
| 3 | Pain d’arpente. Noix à réduire en farine et à mélanger avec un peu d’eau pour constituer des galettes particulièrement nourrissantes. Léger à transporter, plutôt aisé à trouver, pour les aventuriers qui n’ont pas eu le temps de chasser ou de cueillir mieux. |
| 4 | Panseuse pourpre. Petite herbacée aux feuilles humides. L’utilisateur retrouve 1d3 + niveau points de caractéristique. |
| 5 | Sphagnale tonique. Mousse commune à laver à l’eau fraîche. Le patient retrouve 1d6 points de vie par niveau. |
| 6 | Thériaque-aux-corbeaux. Feuilles d’arbuste épineux. Le patient réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde contre le poison durant une heure. |

### Les préparations alchimiques simples

Les préparations alchimiques simples sont généralement disponibles dans les boutiques de la communauté d’origine des personnages. Cependant, un personnage qui emporte un laboratoire de voyage peut tenter de fabriquer une ou plusieurs doses de préparations alchimiques à chaque repos, pour peu qu’il s’en donne le temps et qu’il possède les ingrédients.

Le personnage peut effectuer un jet d’Intelligence. En cas de succès, il crée un nombre de doses de préparations alchimiques égal au résultat du d20 divisé par quatre (arrondi au supérieur).

Sur un résultat de 1 naturel, il parvient enfin à mettre au point l’une des recettes alchimiques complexes (au choix du meneur de jeu ou à déterminer au hasard). Dorénavant, il ajoute cette recette à la liste des préparations qu’il peut fabriquer.

Sur un résultat de 20 naturel, il casse du matériel de son laboratoire portable et doit le remplacer avant de pouvoir fabriquer de nouvelles préparations (à la discrétion du meneur de jeu).

Une dose de préparation alchimique simple coûte 10 pièces d’or dans les communautés. Une préparation complexe coûte 50 pièces.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Préparations alchimiques |
| 1 | Baume élémentaire. Le baume permet à une personne qui s’en couvre la peau de résister complètement aux effets normaux du feu et du froid jusqu’à son prochain repos. Il reçoit un avantage sur tous ses jets de sauvegarde contre les effets magiques de ces éléments. |
| 2 | Eau de lune. Une créature du Soleil noir aspergée d’eau de lune subit 1d6 dégâts – tant que le personnage obtient des 6, il peut relancer et ajouter le nouveau résultat pour déterminer les dégâts. Il faut une attaque à distance pour utiliser cette préparation. |
| 3 | Fléau de vie. Le fléau de vie est un poison de contact violent dont on couvre les lames. Le personnage inflige jusqu’à 3d6 dégâts supplémentaires – qu’il peut fractionner, d6 par d6, en une ou plusieurs fois. |
| 4 | Huile de lave. L’huile de lave est une préparation sirupeuse contenue dans une fiole de verre que l’on peut suspendre autour de son cou. Une fois activée lorsque l’on mélange ses composantes, elle fournit une lumière franche sur les zones adjacentes durant une heure. |
| 5 | Pierre des cieux. La pierre des cieux se place sous la langue et fournit de l’air à son utilisateur durant une heure, lui évitant de se noyer sous l’eau ou de subir les effets de fumées toxiques. |
| 6 | Vif argent. Recouvrir une lame de vif argent confère à celle-ci certaines capacités magiques temporaires – jusqu’au prochain répit, l’arme peut toucher une créature uniquement sensible aux armes magiques, mais elle inflige seulement demi-dégâts à celle-ci. |

### Les serviteurs

Un personnage peut engager un ou plusieurs spécialistes pour l’accompagner dans ses voyages et ses aventures. Les serviteurs reçoivent toujours une part des richesses récupérées (généralement, un dixième des trésors du personnage à partager entre eux) – s’ils ne survivent pas, ces biens sont toujours remis à la famille : un personnage qui oublierai de se plier à cette tradition se retrouve bien vite à ne plus pouvoir engager quiconque.

L’un des serviteurs du personnage peut être un compagnon animal de son choix. Les règles restent les mêmes.

Un personnage peut engager un nombre maximum de serviteurs dépendant de son score de Charisme. Par ailleurs, ce même score indique le score de moral du serviteur (cf. page XX).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Charisme | Nombre de serviteurs | Moral des serviteurs |
| 7 ou moins | 2 | 5 |
| 8-11 | 3 | 7 |
| 12-14 | 4 | 9 |
| 15 ou plus | 5 | 10 |

Le personnage ne peut engager de serviteurs que lorsqu’il se trouve au sein d’une communauté. Il doit alors effectuer un jet de Charisme pour chaque personne qu’il souhaite prendre à son service. S’il rate un jet, il ne trouve plus aucun volontaire ou personne disponible au sein de cette communauté jusqu’à la prochaine halte.

Les serviteurs ne sont pas des esclaves inconscients. Ils acceptent de prendre des risques, voire de se battre aux côtés des personnages, mais n’accomplissent pas de missions suicides pour le compte du personnage. De même, s’ils sont maltraités, insultés ou harcelés, il y a de bonnes chances pour qu’ils désertent à la première occasion et qu’ils établissent la mauvaise réputation du personnage.

Les serviteurs servent essentiellement à porter du matériel supplémentaire, à monter la garde, à aider les personnages à manœuvrer des outils ou à effectuer des travaux, etc. D’une manière générale, les serviteurs permettent d’accomplir des tâches sinon impossibles ou de gagner du temps pour leur accomplissement.

En combat, les serviteurs apportent un bonus de +1 au Score d’attaque, un bonus de +2 aux dégâts ou un bonus de 1 en CA – la joueuse peut choisir une de ces options à chaque tour. Si le personnage tombe à 0 points de vie, il peut choisir de subir les dégâts excédentaires dans ses caractéristiques ou de les infliger à ses serviteurs. Chaque serviteur possède 1d6 points de vie et meurt lorsqu’il tombe à 0. De même, lorsqu’un personnage doit subir des dégâts directement dans ses caractéristiques (quand un piège se déclenche, par exemple), il peut décider de les détourner vers ses serviteurs.

XXXXXX

Nommer les serviteurs. Tous les serviteurs doivent porter un prénom (qui ne soit pas ridicule ni impossible à prononcer). Deux serviteurs ne devraient jamais porter le même prénom. Un serviteur mal nommé est considéré comme maltraité – son moral baisse et il est prompt à désobéir ou à refuser de prendre des risques inconsidérés.

XXXXXX

## L’expérience

Lorsque le meneur de jeu l’estime approprié, les personnages gagnent un niveau.

Généralement, il faut un nombre de séances de jeu égal au niveau à atteindre pour gagner un niveau. Par exemple, un personnage de niveau 1 doit survivre à deux séances de jeu pour atteindre le niveau 2. Ensuite, il lui faudra trois séances de jeu pour atteindre le niveau 3 – et ainsi de suite.

Lorsque les personnages accomplissent des actes héroïques exceptionnels ou atteignent des objectifs majeurs de leur histoire – en faisant preuve de courage ou de ruse – le meneur de jeu peut leur accorder le gain d’une séance complète supplémentaire ou même leur accorder directement un niveau !

Au passage de niveau, les joueuses doivent vérifier le tableau d’avancement de leur personnage pour savoir si celui gagne un dé de vie, un bonus martial ou des sorts supplémentaires. De plus, il doit retirer les dés de vie, y compris si son personnage n’en gagne pas de nouveau, pour savoir si ce dernier gagne des points de vie – s’il obtient un résultat égal ou inférieur au total précédent, il ajoute simplement 1 (si un personnage passe, par exemple, de 2DV à 2DV+1, il gagne alors 2 points de vie au lieu d’un seul).

Enfin, la joueuse doit lancer 1d20 pour chacune des caractéristiques de son personnage. S’il obtient un résultat strictement supérieur au score actuel de la caractéristique, il gagne 1 point dans celle-ci. On ne peut jamais dépasser 18 de cette manière.

## Les magies

Il existe plusieurs magies différentes. La plus connue est celle qu’emploient les magiciens, les clercs et les elfes, à base de puissants sortilèges. Mais il en existe d’autres, pour ceux qui servent les divinités ou pour les bardes elfes et les portes-runes nains.

### Le grimoire

Les magiciens, les clercs et les elfes lancent des sorts. Chaque sort est une combinaison, plus ou moins complexe, de gestes, de postures, de mouvements de mains et d’incantations prononcées à voix haute, que le lanceur de sorts apprend par cœur, un peu comme des katas d’arts martiaux. Ces katas lui permettent de canaliser des énergies magiques et de leur donner la puissance et la forme d’un sort particulier.

Les lanceurs de sorts apprennent les sorts dans l’ordre : des plus simples (les sorts de niveau 1) aux plus complexes (les sorts de ni­veau 5), tandis qu’ils progressent eux-mêmes dans leurs niveaux de puissance. Ainsi, un magicien doit atteindre le niveau 7 pour être capable de maîtriser les formes de sorts de niveau 4 et les lancer. Cependant, un lanceur de sorts capable de lancer des sorts d’un ni­veau donné les connaît tous et en maîtrise les mots et les gestes. Il est simplement limité par le nombre de sorts qu’il peut lancer dans la journée avant de se fatiguer : cette limite est mesurée par le nombre de matrices d'énergie ou matrices de sorts qu'il possède – des objets conceptuels, abstraits, qui se constituent au cours d’un long entraînement et qui permettent au lanceur de sort de visualiser les énergies qu’il doit contrôler…

Les lanceurs de sorts ne peuvent puiser et canaliser qu’une certaine quantité d’énergie magique chaque jour, au travers d'un certain nombre de matrices. Il leur faut se reposer pour que leur corps et leur esprit puissent de nouveau conduire et manipuler ces énergies. Une forte Intelligence ou une forte Sagesse leur permettent de repousser ces limites naturelles – en possédant des matrices supplémentaires ou en apprenant à se concentrer durant de courts moments de calme pour les reconstituer. Un magicien de niveau 6 possède ainsi quatre matrices de niveau 1, deux matrices de niveau 2 et deux matrices de niveau 3.

Le lanceur de sorts n’a pas besoin d’apprendre les sorts à l’avance –il suffit de déclencher une matrice d'un niveau donné en l'associant avec un sort de niveau égal ou inférieur. Tant que le personnage possède des matrices chargées d'énergie, il peut lancer des sorts.

Le lanceur de sorts récupère de sa fatigue et recharge en énergie l'ensemble de ses matrices après chaque repos.

Un lanceur de sort fait donc toujours très attention de ne pas lan­cer des sorts inutilement à chaque fois qu’il peut obtenir les mêmes résultats en agissant par lui-même.

Un lanceur de sort qui est immobilisé, attaché ou réduit au silence (par exemple par le sort du même nom) ne peut pas lancer de sor­tilèges – il ne possède pas la liberté de mouvement nécessaire pour donner une forme physique au sort.

Préparer une matrice. Si le lanceur de sort consacre une demi-heure au cours d'un repos à préparer un ou plusieurs sortilèges en les assignant spécifiquement à des matrices, il en augmente les effets, la portée ou la durée (à la dis­crétion du meneur de jeu) au moment où il les lance. Cependant, une matrice consacrée à un sort préparé ne peut être utilisée pour lancer un autre sort. Par ailleurs, à chaque fois qu’il lance un tel sort, il peut tenter de protéger la matrice (et ainsi la conserver) en réussissant un jet d’Intelligence. Un clerc peut faire de même avec un jet de Sagesse et un elfe avec un jet de Charisme. En cas d’échec, il perd 1 point de vie.

Jets de sauvegarde. Les cibles des sorts d’un lanceur de sorts peuvent parfois être autorisées à effectuer un jet de sauvegarde afin de réduire ou annuler les effets du sort. Le lanceur de sorts dont un sort a été annulé de cette manière a tout de même dépensé l'énergie de la matrice correspondante – cela compte bel et bien comme une incan­tation complétée.

Sorts inversés. Certains sorts peuvent être utilisés de deux manières distinctes : une forme normale (par exemple Lumière ou Bénédiction) et une forme opposée ou inversée (Ténèbres ou Malédiction). D’une manière générale, lancer un sort d’une forme permet d’annuler les effets de la forme opposée.

Conventions. Les portées des sorts utilisent la notion de zone, développée dans la section sur le combat (cf. page XX). Un lanceur de sort peut toucher toutes les créatures et personnages dans la même zone que lui. Le terme de magicien est majoritairement utilisé dans la description des sorts, mais il désigne aussi les clercs et les elfes.

Répit. Un lanceur de sort qui ne profite pas des répits (soins, récupérations de matrices, etc.) peut continuer à maintenir un sort dont la durée indique « Jusqu’au prochain répit ». Cependant, un repos arrête tous les effets en cours.

#### Sorts de niveau 1

Apaisement. Le magicien touche un allié et chasse toutes peurs en lui, lui accordant un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la peur ou la terreur jusqu’au prochain répit. Si le magicien lance le sort comme un sort niveau 2, il obtient les mêmes effets sur un allié à portée de vue. S’il lance le sort comme un niveau 3, il affecte tous ses alliés à portée de vue.

Blocage. Le magicien bloque en position fermée une porte ou un portail qui se trouve dans la même zone que lui ou une zone adjacente – si la porte était ouverte, elle se referme brutalement, repoussant les créatures dans son huis. L’effet du sort dure jusqu’au prochain répit. Cependant une créature avec 3 DV ou plus peut tenter de défoncer la porte tandis que le sort ouverture, de niveau 2, annulera le sort.

Bouclier. Jusqu’au prochain répit, le magicien est entouré d’une sorte de champ de force qui lui accorde une classe d’armure de 4 – quelles que soient les protections qu’il porte déjà.

Charme-personne. Ce sort affecte toutes les créatures humanoïdes intelligentes, y compris les humains et les nains, à l’exception de celles qui sont plus grandes qu’un ogre – comme les géants ou certains trolls. Les morts-vivants et les striges de tous types y sont insensibles. La cible du sort, située dans la même zone ou une zone adjacente au magicien, doit effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence) pour annuler les effets du sort. En cas d’échec, elle considère le magicien comme un ami, le défend ou se porte garant pour lui. Si le magicien parle la langue de la créature, il peut lui demander des services à condition que ceux-ci ne soient pas contraire à la sécurité ou à l’alignement de la cible. Les créatures affectées peuvent ou non choisir de suivre le magicien en fonction des circonstances et de leurs activités – s’il revient plus tard et qu’elles sont toujours affectées, il reste donc un ami. Les créatures avec une Intelligence égale ou supérieure à 13 peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde après chaque repos. Les créatures à l’Intelligence normale peuvent effectuer un jet après chaque halte. Les créatures à l’Intelligence inférieure ou égale à 7 sont limitées à un nouveau jet tous les mois, au minimum. Le sort fait effet tant que la cible n’a pas réussi un jet de sauvegarde ou jusqu’à ce que le sort soit annulé par une Dissipation de la magie. Une fois le sort dissipé, la créature ciblée peut réagir de manière différente selon la façon dont le magicien l’a traité : violence extrême ou amitié indéfectible – et tous les sentiments entre les deux.

Disque Flottant. Le magicien fait apparaître un disque translucide et horizontal, de la taille d’un petit bouclier, qui flotte à deux pas de lui ou moins, à hauteur de taille, et le suit partout. Le disque flottant peut porter du matériel comme le ferait une mule – jusqu’à une quinzaine de lignes d’inventaire. Les effets du sort durent jusqu’au prochain répit. Lorsque le sort prend fin, le disque disparaît doucement en se rapprochant du sol et laisse finalement tomber tout ce qu’il portait.

Épouvante. Le magicien force une cible en vue à effectuer un jet de sauvegarde contre la peur. En cas d’échec, la cible fuit aussi rapidement qu’il lui est possible jusqu’à ce qu’elle se sente en sécurité. Si toute retraite est impossible, elle doit effectuer un jet de moral : en cas d’échec, elle se rend immédiatement ; en cas de réussite, elle se bat jusqu’à la mort.

Lecture d’aura. Le magicien détermine la nature des êtres et des objets jusqu’à trois zones de distance. Il peut ainsi savoir si un objet est magique ou si une porte a été enchantée – cependant, le magicien ne peut pas connaître la nature de la magie, mais détecte seulement sa présence sous la forme d’une faible aura lumineuse. Le magicien peut aussi connaître l’alignement des créatures vivantes dans la portée du sort : une aura sombre pour une créature chaotique, une aura claire pour une créature loyale et une absence d’aura pour une créature neutre. Le magicien peut seulement déterminer l’alignement des créatures, pas leurs intentions vis-à-vis de lui. Les effets du sort prennent fin au prochain répit.

Lecture des langues. Jusqu’au prochain répit, le magicien est capable de déchiffrer et de comprendre tous les écrits et signes graphiques qui lui sont présentés, y compris les écrits magiques. Le sort n’accélère ni la vitesse de lecture, ni la facilité de déchiffrage des textes obscurs, à demi-effacés, ou mal-écrits.

Lumière. Le magicien crée une lumière faible dans une zone et les zones adjacentes. Cette lumière l’environne sans émaner directement de lui, mais l’accompagne quand il se déplace. Il peut choisir de lancer le sort sur un objet ou un lieu – la lueur reste alors centrée sur la cible. Les effets du sort durent jusqu’au prochain répit ou jusqu’au moment où le magicien choisit de les annuler. Le sort Lumière peut être utilisé de manière offensive : le magicien vise les yeux d’un adversaire et tente de l’aveugler. Si la cible du sort rate son jet de sauvegarde (Sagesse), elle est aveuglée jusqu’au

Projectile magique. Le magicien projette une flèche argentée sur une cible en vue, située à cinq zones ou moins de lui. Le projectile touche automatiquement et inflige 1d6 dégâts – le d6 est explosif : relancez les 6 et ajoutez le nouveau résultat au total. Lorsque le magicien est niveau 3, chaque utilisation de ce sort lui permet de lancer deux projectiles magiques, sur la même cible ou sur des cibles différentes. Au niveau 5, 7 et 9, il ajoute un nouveau projectile à chaque fois qu’il dirige comme il le souhaite sur les cibles à portées.

Soins mineurs. Le magicien vise une créature ou un personnage dans la même zone que lui et ce dernier regagne instantanément un nombre de points de vie égal à 1d6 pour chacun de ses dés de vie. Un personnage avec une Constitution suffisante ajoute 1 à chaque dé lancé. La cible du sort ne peut pas gagner plus de points de vie que son maximum. Ce sort permet aussi de débarrasser une cible d’effets magiques mineurs : la paralysie des goules, l’aveuglement d’un sort de Lumière ou les effets d’un sort de Charme-personne. Lancé comme un sort de niveau 2, il permet aussi d’annuler le sort Immobilisation des personnes.

Sommeil. Le magicien provoque la léthargie et l’inconscience brutale des créatures qui se trouvent dans sa zone et les zones adjacentes. Les créatures possédant 5DV ou plus ne sont jamais affectées, non plus que les morts-vivants, les esprits et les créatures immatérielles. Le magicien affecte un total de 2d6 + niveau dés de vie. Les créatures possédant le moins de dés de vie sont affectées en premier, puis les créatures plus puissantes, à concurrence du résultat du jet du magicien. Malheureusement, les alliés du magicien sont tout aussi susceptibles de tomber que ses adversaires ; cependant, à dés de vie égaux, les ennemis du mage tombent inconscients en premier. Les victimes du sort ne bénéficient pas de jet de sauvegarde et tombent endormies jusqu’au prochain répit du magicien. Une créature endormie peut être réveillée par un choc physique brutal ou l’utilisation d’un sort de Soins mineurs, mais ni le bruit ni l’animation d’un combat ne peuvent les tirer de leur léthargie. Si une personne attaque une créature endormie, elle touche automatiquement et inflige une blessures (dégâts directs dans les caractéristiques ou mort instantanée, selon les circonstances).

#### Sorts de niveau 2

Bénédiction/Malédiction. Le magicien affecte des alliés situés dans la même zone que lui. Ces alliés doivent lui accorder leur attention et ne peuvent être engagés dans aucune autre activité que la surveillance éventuelle des environs – pas de combat ou d’autres actions complexes. Le magicien leur accorde un bonus de +1 à tous les jets de moral et de sauvegarde contre la peur. Ils bénéficient aussi d’un bonus de +1 à leur Bonus d’attaque ainsi qu’à tous les dégâts qu’ils peuvent infliger en combat. Les effets du sort perdurent jusqu’au prochain répit.

Détection de pensée. Le magicien capte les pensées de surface des créatures vivantes situées en vue. L’effet du sort dure jusqu’au prochain répit, cependant le magicien ne peut se concentrer que sur une seule cible à la fois s’il ne veut pas percevoir un brouhaha incompréhensible. Le magicien n’a pas besoin de parler la langue de la cible pour comprendre ces pensées, cependant il n’a accès à aucune autre pensée profonde, ni à des souvenirs. Le magicien peut aussi lancer ce sort sur lui-même : il est alors protégé contre toute tentative de lecture de ses propres pensées.

Détection des pièges. Le magicien perçoit les pièges dissimulés dans les zones adjacentes – ceux-ci s’entourent d’une faible aura rougeâtre plus ou moins intense selon leur dangerosité. L’effet du sort dure jusqu’au prochain répit, mais le magicien doit avancer à demi-vitesse s’il veut bénéficier de cette vision. Le sort indique la localisation du piège, mais ni ses déclencheurs, ni ses effets, si les méthodes pour le contourner ou le désamorcer.

Forces fantasmatiques. Le magicien crée une illusion dans une zone située à portée de vue. Elle peut être visuelle, auditive et olfactive, mais doit représenter quelque chose que le magicien a déjà vu – en fait, plus le magicien est familier avec ce qu’il veut représenter, plus l’illusion sera difficile à distinguer. L’illusion peut se déplacer et même attaquer des adversaires. Elle dure tant que le magicien se concentre et ne fait rien d’autre que de la maintenir et de l’animer. Ceux qui voient l’illusion peuvent tenter de l’ignorer en effectuant un jet de sauvegarde, à la condition qu’ils aient une raison de penser que c’est une illusion – d’où l’importance de son réalisme. Si l’illusion est utilisée pour attaquer un adversaire, les dégâts qu’elle inflige sont illusoires et disparaissent plus tard : un adversaire « tué » était simplement inconscient ; un autre « pétrifié » se remet à bouger. L’illusion a une CA de 9 et disparaît si elle est touchée par une attaque ou traversée par une créature.

Image miroir. Le magicien crée quatre copies illusoires absolument identiques de lui-même, qui se placent aléatoirement autour de lui et effectuent exactement les mêmes mouvements et actions. Ces images restent à ses côtés jusqu’à ce qu’elles soient effacées ou jusqu’au prochain répit. Chaque attaque qui vise le magicien touche automatiquement l’une de ses copies et l’efface – l’attaquant n’a pas besoin de réussir de jet d’attaque, mais quoi qu’il arrive, il ne touche pas le magicien directement. Le magicien ne peut pas relancer ce sort tant qu’il reste des images de lui-même à ses côtés.

Immobilisation des personnes. Le magicien peut lancer ce sort sur une seule cible ou sur un groupe en vue, affectant au maximum quatre cibles. Le sort affecte les créatures humanoïdes, à l’exception des morts-vivants, et tant que leur taille n’est pas supérieure à celle d’un ogre. Les cibles peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Constitution) pour échapper à la paralysie, mais si le magicien ne vise qu’une seule créature, cette dernière bénéficie d’un désavantage à son jet de sauvegarde. La cible est paralysée jusqu’au prochain répit du magicien : elle ne peut plus agir, parler, se déplacer, mais elle est consciente et perçoit normalement son environnement.

Invisibilité. Le magicien peut lancer ce sort sur lui-même ou sur n’importe quelle personne ou objet à portée de vue. La cible devient instantanément invisible – si c’est une personne, tout ce qu’elle porte ou tient à la main ou dans ses bras devient aussi invisible jusqu’à ce qu’elle le lâche. Une source de lumière devient invisible, mais la lumière qu’elle produit reste visible. La cible reste invisible jusqu’au prochain répit ou jusqu’à ce qu’elle accomplisse une action offensive ou lance un sort.

Lumière/Ténèbres éternelles. Le magicien peut lancer le sort sur un lieu ou un objet. Il projette une lumière franche sur une zone et une lumière faible sur toutes les zones adjacentes. La lumière persiste jusqu’à ce que l’enchantement soit annulé par une Dissipation de la magie ou un sort de Ténèbres éternelles. Si le sort est placé sur un objet, celui-ci peut être déplacé et même recouvert d’un tissu ou d’un objet pour amoindrir ou dissimuler la lueur. L’inverse du sort, Ténèbres éternelles, crée une zone équivalente de ténèbres. Si le sort est lancé sur une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde ou elle devient aveugle – il faudra utiliser une Dissipation de la magie ou un sort de Soins majeurs pour la débarrasser de cette affliction.

Fermeture/ Ouverture. Ce sort est similaire au sort Blocage (niveau 1), mais dure indéfiniment et seule une créature dont le nombre de dés de vie est supérieur ou égal au niveau du magicien +3 peut tenter de la défoncer. L’inverse du sort, Ouverture, permet d’ouvrir une porte protégée par le sort Blocage, mais aussi toutes les portes fermées par des serrures normales et magiques. Utilisé sur une porte bloquée par Fermeture, le sort Ouverture autorise le passage au magicien ou à l’un de ses alliés, mais la porte reste fermée pour toute autre créature.

Silence. Le magicien vise un lieu ou une créature à portée de vue. Il déploie une bulle de silence et les créatures à l’intérieur de la zone ne peuvent émettre aucun bruit, ni parler, ni lancer de sort, bien qu’elles puissent percevoir normalement les sons émis à l’extérieur de là. Si le sort est lancé sur un lieu, la zone est immobile. Si le sort est lancé sur une créature, la zone se déplace avec elle. Si la créature n’est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde – en cas de réussite, la zone de silence affecte le lieu, mais la créature peut en sortir librement.

Toile d’Araignée. Le magicien crée un réseau de toiles collantes qui s’appuie sur des murs, des troncs ou d’autres supports à portée, et occupe l’espace d’une zone. S’il lance le sort sur une zone déjà occupée par des créatures, celles-ci peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité) pour se jeter en dehors et se déplacer dans les zones adjacentes ; en cas d’échec, elles sont prises dans la toile. Il est impossible de se déplacer dans la toile (à moins d’être une araignée géante, par exemple) sans devoir la déchirer d’abord. Les créatures possédant une force humaine (14 ou moins) mettent une à deux heures pour se dégager. Les créatures possédant une force surhumaine, ou une taille supérieure à celle d’un ogre, peuvent traverser la toile en 2d6 tours de combat, au prix d’une action complète. Le feu détruit une toile en 1d6 tours, mais les créatures prises dedans subissent 1d6 points de dégâts explosifs (relancez les 6 et ajoutez le nouveau résultat au total).

#### Sorts de niveau 3

Boule de Feu. Le magicien crée une petite bille de plasma qu’il projette en direction d’une cible en vue. Au moment où la bille touche sa cible (ou au moment où elle disparaît de la vue du magicien), elle explose en une terrifiante boule de feu couvrant une zone et les zones adjacentes, emplissant tout l’espace de gaz brûlants. La boule de feu inflige 1d6 dégâts par niveau du magicien à chacune des créatures présentes dans la zone de l’explosion. Les créatures peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité) pour se jeter au sol ou en dehors de la zone – en cas de réussite, elles ne réduisent les dégâts subis de moitié. Boule de feu est un sort dangereux : si la bille explose trop prêt du magicien, lui-même et ses alliés peuvent être affectés.

Dissipation de la magie. Le magicien affecte une zone à portée de vue où toute magie disparaît. Les effets des sorts lancés par des magiciens ou des créatures de niveau inférieur ou égal à celui du magicien sont immédiatement annulés, ainsi que tous les effets magiques équivalents, comme la paralysie des goules ou les pouvoirs divins. Le magicien doit réussir un jet d’Intelligence, avec un malus de -1 par niveau de différence, pour dissiper des effets magiques produits par des créatures de plus grande puissance. Les objets magiques et les sorts permanents cessent de fonctionner durant 1d6 minutes.

Foudre. Le magicien projette un trait de foudre. À chaque fois que le trait de foudre touche une créature, elle lui inflige 1d6 dégâts par niveau du magicien, puis rebondit immédiatement en direction de la créature la plus proche située derrière la première, dans un angle de 180°, et ainsi de suite – blessant toutes les créatures traversées. Si l’éclair touche un obstacle physique, il rebondit sur lui en direction de la créature la plus proche n’ayant pas encore été touchée. L’éclair se dissipe une fois qu’il a traversé un maximum de trois zones. Si elle ne porte pas d’armure métallique, une créature frappée par le sort peut effectuer un jet de sauvegarde (Constitution) pour réduire les dégâts de moitié.

Invisibilité sur 3 pas. Ce sort fonctionne comme le sort Invisibilité (niveau 2), mais affecte toutes les créatures qui se trouvent dans autour de la cible au moment où il est lancé. Si une créature quitte cette zone, elle devient visible, mais ne peut redevenir invisible, même si elle entre de nouveau dans la zone. Un groupe de créatures invisibles peut maintenir sa cohérence sans aucun souci, à condition qu’elles se déplacent à demi-vitesse.

Parler avec les morts. Le magicien peut converser avec les esprits de morts dont le corps ou les restes se trouvent dans la même zone que lui ou dans une zone adjacente. Les personnes doivent être décédées depuis, au maximum, la dernière halte du personnage. Le magicien peut poser trois questions à l’esprit. Celui-ci répond dans une langue compréhensible et fournit des réponses congruentes à ses connaissances ou à ses perceptions du temps de son vivant. Si le magicien et le défunt partage un alignement commun, les réponses seront généralement claires et précises ; dans le cas contraire, elles parviendront sous forme d’énigmes plus ou moins complexes ou incompréhensibles. Cependant, un mort ne peut pas mentir, seulement dissimuler les choses.

Protection contre le chaos étendue. Le magicien étend une aura de protection contre le chaos sur la zone autour de lui, qui se déplace avec lui et dont il est le centre. Les créatures d’alignement chaotiques qui pénètrent dans la zone reçoivent un désavantage à tous leurs jets. Les créatures qui agissent depuis l’extérieur de la zone, par exemple en tirant des projectiles, ne sont pas affectées. La protection dure jusqu’au prochain répit. Les magiciens chaotiques possèdent l’équivalent de ce sort affectant les créatures loyales.

Ralentissement. Le magicien affecte un nombre de créatures en vue égal à son Intelligence. Jusqu’au prochain répit, ces créatures agissent deux fois plus lentement – elles doivent choisir si elles se déplacent ou si elles agissent au cours du même tour, sans pouvoir faire les deux à la fois. Par ailleurs, elles n’ont jamais l’initiative. Les cibles bénéficient d’un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort. Le sort de Rapidité annule les effets de Ralentissement.

Rapidité. Le magicien affecte un nombre de créatures en vue égal à son Intelligence. Jusqu’au prochain répit, ces créatures agissent deux fois plus vite – leur vitesse de déplacement est augmentée de 1, elles ont toujours l’initiative et peuvent à la fois utiliser une action complète et effectuer une autre action (combattre ou lancer un sort). Le sort de Ralentissement annule les effets de Rapidité.

Soins majeurs. Le magicien soigne tous les points de vie d’un patient dans la même zone que lui. De plus, il peut au choix le guérir de sa cécité, d’une maladie normale ou magique ou lui rendre 1d6 points de caractéristique par niveau. Les effets du sort sont immédiats.

Vol. Jusqu’au prochain répit, le magicien peut voler à la vitesse d’un homme à la course et jusqu’à une altitude d’une centaine de mètres au-dessus du sol (bien qu’il doive toujours faire attention à l’air respirable dont il dispose et au froid, s’il se trouve dans des régions de montagne). Le magicien peut aussi léviter et rester immobile en l’air s’il le souhaite. Si les effets du sort cessent brusquement (par exemple après une Dissipation de la magie), le magicien redescend doucement jusqu’au sol où il atterrit sans dommages – cependant, il ne peut pas agir tant qu’il tombe de cette manière.

#### Sorts de niveau 4

Amélioration. Le magicien choisit une caractéristique, pour lui-même ou un allié dans la même zone que lui. Jusqu’au prochain répit, la cible possède un score de 15 dans celle-ci, avec tous les avantages et effets associés.

Contrôle des monstres. Ce sort est similaire au sort Charme-personne (niveau 1), mais toutes les créatures peuvent être affectées à l’exception des morts-vivants. Si les créatures possèdent 3 dés de vie ou moins, le magicien peut affecter 3d6 d’entre elles. Sinon, une seule créature est affectée. Comme dans le sort de niveau 1, les cibles peuvent effectuer des jets de sauvegarde et les services offerts sont limités par leur alignement ou leur survie.

Création élémentaire. Le magicien peut manipuler l’eau et le feu à sa convenance et obtenir l’un des effets suivants. Il peut créer jusqu’à une tonne d’eau par niveau ou allumer ou contrôler un brasier plus ou moins puissant. Il peut créer un mur de feu de trois pas de hauteurs et séparant une zone de l’une des zones adjacentes, interceptant tous les projectiles et infligeant 1d6 points de dégâts par niveau à toutes les créatures qui tentent de passer au travers. Il peut lever une tempête de glace sur la zone qu’il occupe et toutes les zones adjacentes, qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau à tous ses ennemis – un jet de sauvegarde (Constitution) les réduit de moitié.

Maîtrise de la flore. Le magicien prend le contrôle des plantes dans son environnement immédiat. Dans une zone en vue et les zones adjacentes, il provoque la croissance immédiate de tous les végétaux existants, créant ainsi une zone enchevêtrée où les créatures d’une taille inférieure à celle d’un ogre ne peuvent passer. Les créatures présentes dans la zone au moment où le sort est lancé peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité) pour fuir vers les bords avant que les plantes n’aient achevé leur croissance – en cas d’échec, elles sont immobilisées. Une créature ainsi prise peut espérer sortir de la zone après une ou deux heures d’efforts – en attendant, elle bénéficie tout de même d’un couvert contre tous les attaques à distance. Les effets du sort perdurent jusqu’à ce qu’un sort de Dissipation de la magie ou qu’un sort inversé de Maîtrise de la flore ne soit lancé. Le sort inverse permet aussi de réduire une végétation naturelle luxuriante ou trop épaisse de manière à faciliter le passage. Le sort de Maîtrise de la flore permet enfin au magicien d’établir une communication sensorielle avec des plantes afin d’obtenir des images et des sensations de ce qu’elles ont perçu depuis la dernière halte.

Métamorphose. Le magicien peut lancer ce sort sur lui-même ou sur une cible en vue. Si cette dernière n’est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence) pour en annuler les effets. La cible prend l’apparence physique d’une autre créature ou personne, qu’il s’agisse d’un dragon ou d’une grenouille, dont les dés de vie sont égaux ou inférieurs à son niveau. Sa classe d’armure, ses points de vie et ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse, Charisme) ne changent pas. Elle bénéficie des avantages physiques de la créature, mais pas de ses capacités spéciales ou de ses immunités. Un personnage transformé en grenouille pourra respirer sous l’eau ; en dragon, il pourra voler mais pas cracher le feu ; en géant des glaces, il bénéficiera d’une force prodigieuse, mais pas de son immunité au froid, etc. La cible du sort ne peut pas lancer de sorts ou utiliser ses capacités spéciales tant qu’elle est transformée. Le sort dure jusqu’au prochain repos, jusqu’à ce qu’il soit dissipé ou jusqu’à ce que la cible soit tuée.

Nécro-animation. Le magicien peut animer des cadavres qui se trouvent dans sa zone ou les zones adjacentes. Il relève, sous la forme de squelettes (1DV) ou de zombie (2DV), un nombre de créatures dont la somme des dés de vie est au maximum égal à son niveau. Les morts-vivants lui obéissent et restent à son service jusqu’à ce qu’ils soient détruits en bataille ou qu’un magicien lance une Dissipation de la magie sur eux.

Œil Magique. Le magicien invoque un œil magique – une sphère ronde et blanche de la taille d’un œil humain, qui lévite au-dessus du sol, jusqu’à hauteur de visage du magicien. L’œil suit le magicien jusqu’à la fin du prochain repos. Lorsque le magicien se concentre, il voit et entend par le biais de l’œil magique et peut le détacher, à la vitesse d’un homme qui court, jusqu’à une distance d’une centaine de pas. L’œil est difficile à détecter, possède un point de vie et une classe d’armure de 5.

Porte dimensionnelle. Le magicien transporte immédiatement une créature située dans la même zone que lui, ou lui-même, jusqu’à une destination choisie par lui, située à 100 pas ou moins de là. Le magicien peut voir la destination ou la connaître d’avance. Il peut aussi tenter de la deviner en indiquant des coordonnées de déplacement (50 pas au nord, 20 pas à l’ouest, 10 pas au-dessus). Si l’emplacement est déjà occupé par une créature ou un objet, le sort ne fonctionne pas. Si la cible du sort n’est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence).

Guérison. Le magicien rend instantanément tous ses points de vie et de caractéristique à une cible située dans la même zone que lui et la débarrasse de toutes ses afflictions. Guérison permet aussi de désenvoûter une personne ou de la guérir, par exemple, d’un effet de pétrification ou de lycanthropie. Par ailleurs, ce sort purge toutes les toxines et les poisons. Enfin, ce sort peut être lancé sur un cadavre récent pour le préserver le temps qu’un magicien puisse lancer le sort Soins ultimes.

Terrain hallucinatoire. Le magicien modifie, par de complexes illusions, un élément de terrain qu’il peut voir – un couloir, une salle, une colline, un morceau de montagne. L’illusion peut modifier totalement l’apparence de la zone et des zones adjacentes ou seulement quelques détails – créer un pont au-dessus d’une rivière ou donner à un pont existant l’apparence d’une ruine. L’illusion reste active tant qu’elle n’a pas été dissipée ou qu’une créature pénètre dans la zone.

#### Sorts de niveau 5

Contact des plans extérieurs. Le magicien contacte les puissances cosmiques qui vivent dans les autres plans de la réalité. Il en appelle à leur omniscience et leur pose jusqu’à trois questions auxquelles elles doivent répondre par oui ou par non. Ce sortilège étant particulièrement difficile à lancer, le magicien ne peut l’utiliser qu’une seule fois entre deux haltes.

Geas. Le magicien impose une obligation ou une interdiction à une cible. Celle-ci peut effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence) pour résister. Si le geas est trop difficile ou impossible à tenir – interdire à une naïade de se baigner – alors le sort ne fonctionne tout simplement pas. Une obligation conduit la cible à accomplir une tâche, une quête ou à adopter un certain comportement. Une interdiction empêche la cible d’accomplir certaines tâches. Le geas prend fin quand il est accompli ou quand la cible reçoit un sort de Guérison – une simple Dissipation de la magie ne suffit pas.

Incantation létale. Le magicien désigne une ou plusieurs cibles et leur lance la plus terrible des incantations. S’il s’agit d’une seule créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde (Sagesse) ou elle meurt immédiatement – elle subit un modificateur de 1 par niveau de différence avec le magicien, en bonus si elle est plus puissante et en malus si elle est plus faible. Si le magicien désigne un groupe, les créatures doivent être en vue et réunies dans une zone de dix pas de rayon. Les créatures de 5 dés de vie ou moins meurent instantanément. Les autres subissent 1d6 dégâts par niveau du magicien, sans sauvegarde.

Invocation druidique. Le magicien fait appel aux anciennes puissances de la terre et de la nature. Il peut ainsi créer assez de nourriture pour un nombre de personnes et leurs montures égal à son score de Charisme – cette manne double au niveau 10. Il peut aussi appeler à lui des bêtes naturelles – loups, corbeaux, cerfs, rats, etc. – qui se déplaceront aussi vite que possible pour le rejoindre, depuis plusieurs verstes à la ronde. Une fois présentes, les bêtes lui obéissent et le suivent jusqu’à la fin du prochain repos. Il peut enfin invoquer un élémentaire, de son niveau ou de niveau inférieur, qui accepte d’effectuer une tâche pour son compte : le type d’élémentaire dépend des sources naturelles immédiatement accessibles – une étendue d’eau, un brasier, de l’air pur en montagne ou des roches solides et anciennes.

Dissipation du mal. Le magicien affecte tous les morts-vivants, les créatures artificielles et les créatures immatérielles dans sa zone. Ces créatures doivent effectuer un jet de sauvegarde ou elles sont détruites. Les créatures extra-dimensionnelles, comme les démons, doivent réussir un jet de sauvegarde ou elles sont bannies et renvoyées dans leur plan – un succès indique seulement qu’elles doivent s’éloigner aussi vite que possible du magicien.

Psionicisme. Le magicien manipule la matière inerte autour de lui. Le sort lui permet d’agir de multiple manière selon la manière dont il l’incante. Jusqu’au prochain répit, il peut déplacer des objets par télékinésie jusqu’à Constitution pas de lui et jusqu’à 10 kilogrammes par point d’Intelligence. Il peut aussi créer un mur solide de trois pas de haut et séparant deux zones, en agglomérant la poussière et les petites pierres des lieux, afin de bloquer un passage, de construire un abri, de lancer un pont, etc. La construction est définitive. Il peut aussi désintégrer un volume de matière inerte – un pas sur un pas sur un pas.

Soins ultimes. Le magicien rappelle l’âme d’une créature décédée depuis la dernière halte. Le corps du défunt doit être présent et en relatif bon état. Les blessures les plus superficielles seront soignées durant le rituel, mais les séquelles les plus graves, comme des mutilations, risquent de rendre le sort inutile ou inutilement douloureux. Si le corps a été profané – tête coupée, corps carbonisé, etc. – le sort ne fonctionnera pas. La créature se réveille à la fin du rituel, vivante, avec tous ses points de vie. Cependant, si elle est morte pour avoir perdu tous ses points dans une caractéristique, elle ne possède qu’un seul point dans celle-ci et elle est affaiblie.

Téléportation. Ce sort est assez semblable à celui de Porte dimensionnel, mais le magicien peut se téléporter, lui ou une créature, avec tout son équipement, n’importe où dans le monde. Cependant, ce sort n’est pas sans risque. Si le magicien est familier avec le lieu de destination – sa maison, un endroit où il a passé du temps récemment, etc. – la téléportation est automatique. Sinon, le magicien doit effectuer un jet d’Intelligence normal pour un endroit vaguement connu, déjà visité il y a longtemps ; ou avec un désavantage si le lieu est totalement inconnu ou seulement décrit par d’autres personne, évoqué dans des livres, peint dans un tableau ou vu dans un rêve. En cas d’échec, la créature téléportée subit un nombre de points de dégâts égal au résultat du d20, en nombre de d6.

### Les pouvoirs des divinités

Les clercs peuvent utiliser les pouvoirs de la divinité qu’ils ont choisi de vénérer. Ils doivent toutefois respecter ses valeurs et ses liturgies. Une fois par jour et par niveau, le clerc peut déclencher n’importe lequel des pouvoirs de la divinité.

La portée, la durée, la puissance et les effets exacts du pouvoir sont laissés à la discrétion du meneur de jeu : c’est la divinité elle-même qui module ces effets en fonction de l’intérêt qu’elle porte aux actions du personnages, en fonction de ses objectifs, de ses méthodes, de son niveau et de ses propres préceptes.

À moins qu’il ne s’agisse d’une action réflexe (qui peut être déclenchée à n’importe quel moment du tour), il faut généralement que le clerc utilise son action mineure.

Notez que Les pouvoirs du Soleil noir sont réservés aux créatures et aux figurants chaotiques vénérant la divinité maléfique.

#### Sélène

Déesse de la nuit, de la protection, de la guerre et de la tactique. Arme symbolique : épée.

+ Créer une lame de lumière lunaire, considérée comme une arme magique (action mineure).

+ Détourner un acte de violence et l’arrêter avant qu’il ne soit trop tard (action réflexe).

+ Empêcher les créatures chaotiques de s’approcher à moins de quelques pas (action mineure).

+ Obliger un adversaire à attaquer soi ou un allié en particulier (action réflexe).

+ Voir parfaitement dans toutes les ténèbres, normales et magiques (action mineure).

#### Turan

Déesse de l’amour, de la beauté, des arts, de la santé et de la fécondité. Arme symbolique : arc.

+ Amoindrir et adoucir un souvenir brutal ou douloureux (action réflexe).

+ Émaner une douce chaleur capable de porter une pièce à une température agréable (action mineure).

+ Marquer sa présence de manière à faire cesser toutes les discussions et apartés, afin d’attirer l’attention sur soi (action mineure).

+ Purifier un lieu ou de la nourriture touchée par la corruption ou la maladie (action mineure).

+ Repousser un adversaire de plusieurs zones et le faire chuter au sol (action mineure).

#### Satrès

Dieu du temps, de l’agriculture et des énigmes. Arme symbolique : faux.

+ Cacher sur soi un petit objet qu’aucune fouille attentive ne découvrira (action mineure).

+ Disparaître dans les interstices du temps pour un temps annoncé et précis (action réflexe).

+ Dissimuler un message dans un texte sans importance et qui ne sera compris que du destinataire (action mineure).

+ Prédire la météo sur plusieurs jours (action mineure).

+ Tenir une conversation avec une personne de manière à ce que tout le monde entende et comprenne autre chose (action mineure).

#### Nergal

Dieu de la mort, des destructions et du feu. Arme symbolique : marteau.

+ Bloquer la magie d’un nécromant (action réflexe).

+ Créer un feu sans lumière ni fumée, qui chauffe et cuit normalement (action mineure).

+ Détruire un objet inerte non magique en le réduisant en poussière (action mineure).

+ Interdire aux vivants ou aux morts le droit de fouler un domaine terrestre (action mineure).

+ Invoquer un destrier de feu, capable de galoper à grande vitesse (action mineure).

#### Nabu

Dieu du commerce, de la magie et des voyages. Arme symbolique : épieu.

+ Annuler la magie d’un objet jusqu’à la prochaine aube (action mineure).

+ Créer un petit objet utile qui disparaît après utilisation (action mineure).

+ Moduler sa voix pour la rendre agréable, convaincante, irritante ou intimidante à ses interlocuteurs (action mineure).

+ Parler une langue inconnue (action mineure).

+ Voir les auras magiques (action mineure).

#### Phaétuse

La matriarche retirée, déesse de la connaissance et des augures. Arme symbolique : masse.

+ Forcer quelqu’un à dire tout haut ce qu’il pense en secret (action réflexe).

+ Mémoriser parfaitement les pages d’un livre ou les détails d’une scène ou d’une conversation (action mineure).

+ Poser une question à sa divinité et obtenir une réponse par oui ou par non (action mineure).

+ Relancer un jet raté (action réflexe).

+ Révéler l’histoire d’un lieu ou d’un objet (action mineure).

#### Le Soleil noir

Le dieu du chaos, le destructeur, le fléau des hommes. Arme symbolique : épée.

+ Devenir totalement invulnérable durant un tour (action mineure).

+ Disparaître dans les ombres et se déplacer jusqu’à d’autres ombres (action réflexe).

+ Infliger des douleurs affreuses à tous les ennemis proches (action mineure).

+ Paralyser un ennemi d’un simple regard (action mineure).

+ Projeter des ténèbres sur plusieurs zones (action mineure).

### Repousser les créatures magiques

Les clercs possèdent la capacité de repousser ou de détruire les créatures magiques extra-planaires – comme les élémentaires ou les démons – et les morts-vivants lorsqu’ils brandissent leur symbole magique.

Pour une action complexe, le personnage peut affecter jusqu’à 2d6 + niveau DV de créatures dans la zone qu’il occupe et les zones adjacentes. Il est cependant limité dans le type et la puissance des créatures qu’il peut affecter : son pouvoir ne fonctionne que contre les créatures possédant un nombre de dés de vie égal ou inférieur à son niveau +1.

La joueuse doit effectuer un jet de Sagesse.

+ Si le résultat est égal ou inférieur au score de Sagesse de son personnage, les créatures affectées sont repoussées : c’est-à-dire que les morts-vivants et les créatures magiques ne peuvent rien entreprendre contre le personnage ce tour puis, à partir du tour suivant, doivent fuir et s’éloigner de lui, sans pouvoir l’approcher avant le prochain repos.

+ Si le résultat du dé est égal ou inférieur au niveau du personnage moins les dés de vie des créatures, ces dernières sont détruites : les morts-vivants s’effondrent en poussière et les créatures extra-planaires sont bannies dans leurs dimensions.

+ Si le résultat est un échec, le clerc ne peut plus tenter de repousser de créatures jusqu’à son prochain repos.

+ Les vampires et les liches bénéficient d’un jet de sauvegarde pour ne pas être repoussées. Par ailleurs, il est impossible de les détruire grâce à ce pouvoir.

### Les chants sacrés des elfes

Tous les personnages elfes sont des bardes – ils vivent, voyagent et combattent aux côtés des humains pour retrouver histoires et reliques du passé.

Les bardes elfes possèdent une magie tout à fait particulière. Ils fredonnent en permanence – le plus souvent un simple murmure destiné à eux-seuls ; parfois des chants à pleine voix, presque hurlés.

Chaque chant possède une propriété spéciale qui s’étend, chaque tour, à tous les alliés qui peuvent entendre l’elfe et à lui-même. Sauf à habiller le chant de paroles incongrues, un barde elfe ne peut pas parler tant qu’il chante, mais il peut effectuer toutes autres actions sans contraintes.

Un barde ne peut entonner qu’un seul chant à la fois, mais il peut en changer à volonté en échange d’une action mineure. Les effets des chants s’appliquent durant le segment d’initiative des actions mineures. L’effet d’un chant cesse dès que le barde change de chant ou qu’il s’arrête de chanter.

Chant d’amour. Accorde un bonus de +2 sur les jets de réaction lors des rencontres avec des créatures de tous types (sauf morts-vivants).

Chant d’évasion. Accorde un bonus de +1 à la classe d’armure pendant un tour.

Chant de discorde. Empêche les adversaires de communiquer entre eux.

Chant de guérison. Rend 2 points de vie.

Chant de guerre. Accorde un bonus de +1 à tous les dégâts pendant un tour.

Chant de marche. Augmente la vitesse de déplacement de 1 pendant le tour (ce pouvoir fonctionne aussi durant les déplacements stratégiques).

Chant de protection. Accorde un avantage à tous les jets de sauvegarde pendant un tour.

### Les portes-runes nains

Tous les personnages nains sont des portes-runes – ce sont les seuls qui se sentent assez en confiance pour affronter le monde hors des forteresses naines ou des communautés humaines pour aller affronter les séides du Soleil noir.

Deux fois par niveau et entre deux repos, le porte-runes peut déclencher l’un des pouvoirs suivants. À moins qu’il ne s’agisse d’une action réflexe (qui peut être déclenchée à n’importe quel moment du tour), il faut généralement que le nain utilise son action mineure.

+ Le nain allume une lumière, dont le centre est situé sur son front ou dans la paume de sa main, et qui projette une lumière faible sur sa zone et les zones adjacentes (action mineure).

+ Le nain bénéficie d’une classe d’armure égale à 0 pendant un tour (action mineure).

+ Le nain dissimule quelque chose – un passage, ses traces, un objet – jusqu’au prochain répit (action mineure).

+ Le nain double sa capacité de portage et son seuil d’encombrement jusqu’au prochain répit (action mineure).

+ Le nain inflige 1d6 dégâts supplémentaires (action réflexe).

+ Le nain pose une marque sur une porte, en interdisant le passage aux créatures du Soleil noir jusqu’au prochain répit (action mineure).

+ Le nain reçoit un avantage sur un jet de sauvegarde (action réflexe).

+ Le nain régénère et récupère 1d6 points de vie et un point de caractéristique par niveau (action mineure).

Partie deux – Monstres et trésors

# Bestiaire

## Lire la description des créatures

Classe d'armure : la classe d’armure d’une créature dépend autant de sa masse, de son agilité et de sa rapidité que de l’épaisseur de sa peau. Chaque créature possède une manière bien à elle de se défendre qu’il appartient au meneur de jeu de mettre en scène.

Dés de vie : les créatures possèdent 1d6 points de vie par DV. Le meneur de jeu peut lancer les dés ou décider du nombre de points de vie total en fonction de l’âge ou de la puissance de la créature : un juvénile ou un civil possèdera 1 ou 2 points de vie par DV ; un adulte ou un vétéran possèdera 3 ou 4 points de vie, tandis qu’un ancien ou un champion en aura 5 ou 6.

Vitesse : c’est le nombre de zones que la créature peut parcourir en un tour de combat.

Attaques : le bonus d’attaque est donné pour chaque attaque de la créature, suivi du score de caractéristique pour les dégâts minimum. Une créature possédant plusieurs attaques peut viser la même cible ou plusieurs cibles différentes à portée.

Dégâts : une créature inflige généralement 1d6 points de dégâts. Lorsqu’il est suivi d’une astérisque, 1d6\* indique que le dé est explosif : relancez les 6 et ajoutez le nouveau résultat au total. Lorsqu’une créature inflige des dégâts minimums, ignorez les effets supplémentaires de l’attaque – comme la paralysie ou le poison.

Spécial : certaines créatures possèdent quelques capacités spéciales rappelées ici et décrites dans le texte.

Sauvegarde : c’est le seuil moyen des jets de sauvegarde de la créature, pour résister à la magie ou à d’autres effets. Utilisez aussi ce score si la créature doit effectuer une action hors combat. La créature doit obtenir un résultat au d20 égal ou inférieur au nombre indiqué pour réussir.

Nombre : le nombre apparaissant moyen pour ce type de créature. Les créatures sont rarement solitaires et agissent souvent en groupes. En fonction des circonstances, un groupe de créature peut être plus important ou plus réduit.

Moral : le moral de la créature. Une créature avec un moral de 12 se bat toujours jusqu’à la mort et n’a peur de rien.

Trésor : le type de trésor que possède généralement la créature – sur elle ou, le plus souvent, dans son antre.

Alignement : la plupart des créatures des terres sauvages sont chaotiques, fortement influencées par le Soleil noir. Cependant, il reste quelques créatures neutres et d’autres, encore plus rares, loyales.

## Araignée géante

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 3

Vitesse : 2 (4 sur toile)

Attaques : Morsure (+3/13)

Dégâts : 1d6+1

Spécial : poison ; *Toile d’araignée*.

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-3

Moral : 8

Trésor : A

Alignement : chaotique

Les araignées géantes sont des créatures mauvaises, corrompues par le Soleil noir, qui vivent dans les forêts épaisses, les tunnels près de la surface et les ruines abandonnées. Leur présence est assez facile à discerner : de vastes toiles gluantes où gisent encore les cadavres desséchés de leurs proies. Les araignées géantes vivent en convents maléfiques et communiquent entre elles par télépathie – bien que leur intelligence ne soit pas très développée et s’apparente plutôt à de la ruse et de la malignité. Elles attendent leurs proies, les chassent parfois et complotent sans cesse dans leur langage silencieux. Le poison de l’araignée géante provoque la perte de 1d6 points de Constitution – un jet de sauvegarde permet de réduire la perte de moitié. Trois fois par jour, elle peut créer cracher une toile, avec les mêmes effets que le sort *Toile d’araignée*.

## Aurumvorax

Classe d'armure : 0

Dés de vie : 12

Vitesse : 4

Attaques : morsure (+12/18)

Dégâts : 1d6\*+3

Spécial : résistance au feu et aux chocs ; morsure et griffes.

Sauvegarde : 15

Nombre : 1

Moral : 12

Trésor : —

Alignement : neutre

L’aurumvorax est une créature solitaire, territoriale et extrêmement dangereuse pour tous ceux qui traversent son domaine. Se nourrissant non seulement d’une grande quantité de viande chaque jour, mais aussi de minerai aurifère et d’or pur, la bête n’est guère plus grande qu’un blaireau, mais pèse près de deux cents cinquante kilogrammes. Son pelage doré, ses yeux argentés, ses griffes et ses dents cuivrées sont aisément reconnaissables – ainsi que ses huit puissantes pattes. Chaque aurumvorax possède un territoire extrêmement étendu qu’il protège contre tous les autres membres de son espèce – les limites en sont reconnaissables aux restes dorés de ses jets d’urine sur les arbres et les roches. Un groupe de voyageur transportant une grande quantité d’or ou passant trop près de son terrier peut subir les attaques de la créature. Si l’aurumvorax parvient à mordre une proie, il bloque sa mâchoire et porte automatiquement 1d6+2 attaques de griffes à chaque tour, chacune infligeant 1d6 points de dégâts à sa cible. Sa densité physique et sa fourrure le protège des coups et du feu – les armes contondantes infligent la moitié de leurs dégâts ; il est immunisé aux feux naturels et les dégâts des feux magiques sont réduits de moitié. Notez que la peau d’un aurumvorax, pour peu que la bête n’ait pas été abîmée durant le combat, peut permettre de créer une cape de classe d’armure 2, que même les magiciens peuvent porter malgré son poids impressionnant.

## Babouin des rochers

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 2

Vitesse : 3

Attaques : morsure (+3/13) et massue (+2/10)

Dégâts : 1d6+1 et 1d6\*

Spécial : —

Sauvegarde : 10

Nombre : 2-12

Moral : 8

Trésor : D

Alignement : chaotique

Les babouins des rochers sont des animaux tribaux et agressifs, perpétuellement en chasse, à la recherche de viande et de fruits. Ils ne fabriquent pas d’outils, mais manient de lourdes branches en guise de massues. Soumis à la volonté d’un chef monstrueux (généralement DV3 ou DV4), les babouins des rochers sont violents et imprévisibles, mais on les entend souvent de loin – ils se servent de cris et de grognements pour communiquer entre eux ou effrayer leurs ennemis. Ce sont des créatures véritablement dangereuses lorsqu’on voyage dans les terres sauvages, que leur nomadisme rend imprévisibles.

## Basilic

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 6

Vitesse : 2

Attaques : morsure (+6/14)

Dégâts : 1d6\*+1

Spécial : regard pétrifiant

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-4

Moral : 8

Trésor : B

Alignement : chaotique

Créature extra-planaire, le basilic est un énorme lézard à six pattes, au corps jaune pâle et à la démarche nonchalante. Il profite des portails et des interstices entre les dimensions pour voyager jusque sur la terre où il vagabonde ensuite librement, à la recherche des proies nécessaires à contenter son énorme appétit. Sur terre, une créature qui croise son regard est immédiatement pétrifiée – un personnage qui combat un basilic doit effectuer un jet d’Intelligence ou de Sagesse à chaque tour pour éviter de le regarder en face. Les créatures extra-planaires sont instantanément tuées. Cependant, si le basilic croise son propre regard, sur une surface parfaitement réfléchissante, il est immédiatement banni dans sa dimension. La présence d’un basilic est bien souvent révélée par la présence de petits animaux pétrifiés qui gisent le long de la piste qu’il a suivit – lorsqu’un basilic pénètre sur terre à l’intérieur d’une communauté, il peut causer de véritables ravages avant qu’on ne parvienne à l’arrêter.

## Bête éclipsante

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 6

Vitesse : 3

Attaques : tentacules osseux (+6/+6/13)

Dégâts : 1d6\*/1d6\*

Spécial : éclipse

Sauvegarde : 12

Nombre : 2-5

Moral : 9

Trésor : B

Alignement : chaotique

La bête éclipsante est un énorme félin, une sorte de lion des cavernes à six pattes, au pelage sombre, portant deux longs tentacules aux extrémités osseuses garnies de pointes. Rejetons du Soleil noir, elles haïssent les créatures vivantes et attaquent à vue, ravageant les territoires qu’elles habitent et les réduisant à des terres abandonnées, infertiles. Elles sont néanmoins assez territoriales et s’éloignent peu des zones où elles sont nées, formant de petites meutes solidaires et bien organisées. Les bêtes éclipsantes tirent leur nom de leur capacité magique : elles ne sont jamais tout à fait là où on s’attend qu’elles soient. Un personnage qui attaque une bête éclipsante et qui ne parvient pas à battre sa classe d’armure n’inflige jamais de dégâts mineurs sous sa caractéristique.

## Chat elfique

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 3

Vitesse : 4

Attaques : deux griffes et morsure (+4/+4/+4/15)

Dégâts : 1d6+1/1d6+1/1d6\*+2

Spécial : lanceur de sorts ; déplacement en silence.

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-2

Moral : 10

Trésor : —

Alignement : loyal

Bien qu’on trouve parfois des chats elfiques dans les communautés, ils font surtout partie des dernières créatures loyales qui vivent encore dans les terres sauvages. De la taille d’un chat sauvage, discrets et élégants, les chats elfiques sont des êtres intelligents, capables de communiquer entre eux par télépathie, mais aussi de parler un elfique aux accents étranges. Les chats elfiques surveillent les mouvements des créatures qui vénèrent le Soleil noir et explorent les terres sauvages, rapportant parfois leurs trouvailles aux maisons des voyageurs ou aux aventuriers eux-mêmes. Ils sont néanmoins peu nombreux et de plus en plus rares, payant un lourd tribut à la mission qu’ils se sont donnée. Les chats elfiques peuvent lancer certains sortilèges – lecture d’aura, détection de pensée, rapidité, protection contre le chaos sur trois pas, maîtrise de la flore – jusqu’à trois fois par jour. Ils sont toujours parfaitement silencieux lorsqu’ils se déplacent et ne sont jamais surpris.

## Criard

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 3

Vitesse : 1

Attaques : —

Dégâts : —

Spécial : cri

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-8

Moral : 12

Trésor : —

Alignement : neutre

Le criard est une créature spongieuse, semblable à un gros champignon, qui vit sous terre, dans les cavernes et les réseaux naturels, plus rarement dans les ruines. Il réagit fortement à la lumière et aux mouvements (jusqu’à une distance d’une vingtaine de pas) en se figeant et en vidant soudainement ses alvéoles remplies d’air au travers de sifflets. Le bruit produit est un sifflement perçant, extrêmement aigu et puissant, qui dure plusieurs tours. Ces sifflements attirent généralement les prédateurs, effraient les créatures et préviennent les humanoïdes.

## Cube gélatineux

Classe d'armure : 8

Dés de vie : 4

Vitesse : 2

Attaques : flagelle (+4/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : paralysie

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-4

Moral : 12

Trésor : C

Alignement : neutre

Protozoaire polymorphe géant, le cube gélatineux vit dans les anciennes et silencieuses ruines qui sommeillent dans les terres sauvages. Il tire son nom de la forme qu’il prend lorsqu’il occupe la totalité d’une portion d’un couloir ou d’une pièce – c’est, sinon, un blob plus ou moins sphérique. Silencieux, translucide et réfléchissant à peine la lumière des torches et des lanternes, le cube gélatineux surprend presque toujours les aventuriers qui tombent sur lui au détour d’un corridor. Il attaque alors, projetant des flagelles vers ses proies pour les paralyser (jet de Constitution pour annuler) puis les phagocyter. Le cube gélatineux avance lentement dans les couloirs, agissant comme un nécrophage et un détritivore, nettoyant les lieux des matières organiques comme de la poussière – mais aussi les petits et les gros objets. Un cube gélatineux est complètement insensible au froid et à l’électricité. Lorsqu’il est tué, le cube gélatineux fond rapidement en une sorte de gelée putrescente qui contient des restes, des objets et même des trésors monétaires.

## Démon

Classe d'armure : 3

Dés de vie : 6 à 8

Vitesse : 2

Attaques : arme, griffes et morsure (+8/+8/+8/18)

Dégâts : 1d6\*+2/1d6\*+2/1d6\*+2

Spécial : souffle de feu ; résistance à la magie ; immunité aux attaques non magiques.

Sauvegarde : 12 ou 13

Nombre : 1

Moral : 10

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les démons sont des créatures extra-planaires liées au Soleil noir. Mauvais, rusés, manipulateurs, violents, les démons sont des êtres à l’apparence bestiale qui dissimulent une intelligence fine et un esprit acéré. Souvent invoqués par des magiciens ou des prêtres chaotiques, les démons viennent sur terre pour accomplir des missions spécifiques et étendre l’influence de leur maître, le Soleil noir. Trois fois par jour, un démon peut cracher un cône de flammes de six pas de long sur deux de large – toutes les créatures prises dans le souffle subissent 1d6 points de dégâts par DV du démon. Un jet de Dextérité permet de réduire les dégâts de moitié. Les démons sont immunisés au feu, normal et magique. Ils possèdent généralement une immunité supplémentaire aléatoire (froid, foudre, dégâts tranchants ou contondants, etc.) Ils sont totalement immunisés aux sorts de charme, de sommeil, d’immobilisation, etc. mais restent sensibles à la capacité des clercs de tourner les créatures magiques. On ne peut toucher un démon qu’avec une arme +2 au minimum.

## Doppelganger

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 4

Vitesse : 3

Attaques : morsure (+4/18) ou arme (+4/12)

Dégâts : 1d6\*+2 ou 1d6

Spécial : paralysie ; résistance magique

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-6

Moral : 8

Trésor : B

Alignement : chaotique

Les doppelgangers – ou imitateurs parfaits – sont des créatures du Soleil noir, envoyées sur terre pour infiltrer les communautés loyales et faire avancer les plans de leur maître. Humanoïdes amorphes et translucides sous leur forme naturelle, les doppelgangers peuvent prendre l’apparence de n’importe quelle créature humanoïde qu’ils observent, qu’il s’agisse d’un nain, d’un humain ou – en taille maximum – d’un ogre. Leur tactique est de se débarrasser de la cible puis de prendre discrètement sa place. Les doppelgangers sont immunisés contre tous les sorts de détection, mais aussi contre les charmes, sommeil ou immobilisation. Une fois tué, un doppelganger reprend son apparence d’origine.

## Dragon

Classe d'armure : -1

Dés de vie : 10

Vitesse : 3 (8 en vol)

Attaques : deux griffes et morsure (+12/+12/+12/19)

Dégâts : 1d6\*+3/1d6\*+3/3d6\*+9

Spécial : souffle ; magie

Sauvegarde : 14

Nombre : 1-4

Moral : 10

Trésor : A+A+A

Alignement : variable

Sorts (niveau 1/2/3) : 4/3/3

Les dragons sont une très ancienne race de lézards volants, à l’intelligence fine et à l’orgueil démesuré. À l’état naturel, les dragons sont des créatures ternes, couleur de roche et de mousse. Mais ils apprécient les couleurs chatoyantes et ils se peignent volontiers les écailles de motifs complexes ou y collent des pierres précieuses.

Pratiquement immortels, ils vivent dans des régions reculées, loin des fracas du monde, des guerres entre les hommes et les orques ou de l’agitation des mortels – pour eux, même le Soleil noir viendra à passer. La plupart des dragons sont neutres, mais quelques-uns ont embrassé la cause des hommes et sont d’alignement loyal, tandis que d’autres ont trouvé parmi les créatures du Soleil noir des adorateurs à la mesure de leur égocentrisme et sont devenus chaotiques.

Malgré leur puissance, les dragons sont prudents et craintifs. Ils se débarrassent aussi vite que possible des intrus qui parviennent à pénétrer dans leurs antres, mais n’hésitent jamais à fuir ou à se rendre si cela peut leur sauver la vie : il vaut mieux perdre quelques années au service d’un mortel que mourir bêtement et sans objet.

Les dragons sont connus pour leurs trésors – collectionneurs compulsifs et syllogomanes, ils conservent soigneusement tout ce sur quoi ils mettent la main, butins de pillages, rançons d’aventuriers, trouvailles inopinées dans des ruines. Parmi tout cela, beaucoup de richesses et de reliques magiques qui attirent les convoitises et conduisent les aventuriers à visiter leurs antres.

Il existe toujours une chance sur deux qu’un dragon trouvé dans son repaire soit en train de dormir – des siestes de plusieurs décennies. Les dragons élèvent souvent des criards pour donner l’alarme au cas où, mais ce n’est pas toujours efficace. Dans ce cas, le dragon met 1d3 tours à se réveiller et à être complètement réactif.

Un dragon commence toujours par souffler sur les intrus. Selon les dragons, ce souffle peut être un cône de flamme ou de glace, un nuage d’acide ou de poison ou encore un éclair de foudre. Le souffle inflige 10d6\* points de dégâts à toutes les créatures présentes dans trois zones alignées devant lui Un jet de Dextérité réussi permet de réduire les dégâts de moitié. Les dragons sont toujours immunisés contre les effets de leur souffle ou l’élément qui le compose.

Après son premier souffle, le dragon attaque aléatoirement à chaque tour qui suit : lancez 1d6 – sur 1 à 3, il utilise ses griffes et sa morsure ; sur 4 à 6, il souffle de nouveau.

Les dragons sont intelligents. Ils parlent le draconique et l’implexe et connaissent parfois des langues supplémentaires, mais pas toujours le commun. Magiciens, ils peuvent lancer des sorts jusqu’au niveau 3, comme indiqué ci-dessus.

Un dragon peut être soumis : il préfèrera toujours quelques années de servitude à la mort. Un dragon peut ainsi être convaincu, par la force ou la ruse, de servir un personnage jusqu’à la mort de ce dernier – il reprendra alors sa liberté. La plupart des dragons, même chaotiques, respectent leur parole et leurs engagements tant que leur maître ne les trahit pas ni ne les maltraite.

## Dryade noire

Classe d'armure : 9

Dés de vie : 2

Vitesse : 4

Attaques : griffes (+2/12)

Dégâts : 1d6+1

Spécial : charme ; résistance à la magie.

Sauvegarde : 15

Nombre : 1-6

Moral : 8

Trésor : D

Alignement : chaotique

Les dryades sont des esprits des arbres. Jadis très nombreuses, bien que particulièrement discrètes, elles ont été pratiquement anéanties par un millénaire de manœuvres du Soleil noir dans les terres sauvages. Il ne reste plus, aujourd’hui, que des dryades corrompues et mauvaises, appelées dryades noires. Intelligentes, belles et sombres, les dryades noires n’aiment pas les confrontations physiques, mais tentent de charmer les humanoïdes qui passent à portée de leurs arbres-sources. Elles peuvent lancer l’équivalent du sort *Charme-personne* trois fois par jour, mais le jet de sauvegarde subit un malus de -5. Si un personnage rate un jet de sauvegarde trois fois de suite, il devient leur esclave pour l’éternité. Les dryades utilisent les arbres comme d’un sort *Portail dimensionnel* à volonté pour se déplacer rapidement ou se mettre à l’abri. Par ailleurs, il y a toujours une chance sur deux que la magie ne fonctionne pas du tout sur elles.

## Élémentaire

Classe d'armure : 2

Dés de vie : 8

Vitesse : 2 (8 dans leur élément)

Attaques : attaque élémentaire (+8/18)

Dégâts : 2d6\*+3

Spécial : résistance élémentaire ; immunité aux attaques non magiques.

Sauvegarde : 13

Nombre : 1

Moral : 11

Trésor : —

Alignement : neutre

Les élémentaires sont des esprits extra-planaires liés à un élément en particuliers. Ils portent des noms différents selon la nature de l’élément : djinn (élémentaire d’air), effrit (élémentaire de feu), dao (élémentaire de terre) ou marid (élémentaire d’eau). On les trouve rarement sur terre, en dehors de régions où les frontières entre leur plan d’origine et la terre sont affaiblies par la présence massive de l’élément : volcans, océans, haute montagne, déserts, etc. Cependant, de nombreux clercs et magiciens apprennent à les conjurer grâce à des rituels complexes pour les obliger à les servir durant un temps.

Les élémentaires sont toujours des êtres primaires, colériques, exigeants, doués d’une grande violence et d’une haine tenace envers ceux qui les arrachent à leur plan. Ils sont aussi impatients envers les créatures loyales que les créatures chaotiques et ne respectent jamais leur parole.

Les élémentaires sont totalement insensibles aux effets de leur élément de base. Il est nécessaire de posséder une arme magique pour pouvoir les engager au combat.

## Elfe

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : épée ou arc (+2/12)

Dégâts : 1d6

Spécial : vision dans le noir ; magie.

Sauvegarde : 9

Nombre : 1-6

Moral : 8 (10 quand un chef est présent)

Trésor : B

Alignement : loyal

Sorts (niveau 1/2/3) : 1/—/—

Les elfes sont des esprits des bois et des sources qui ont choisi de s’incarner pleinement sur le monde matériel et sont ainsi devenus un peuple humanoïde à part entière. Bien qu’ils préfèrent les espaces naturels et soient déconcertés par la promiscuité et l’exiguïté des communautés humaines, les elfes n’ont plus beaucoup d’autres choix que de s’y réfugier depuis que les terres sauvages ont été envahies par les forces du Soleil noir. Ils manifestent donc une profonde mélancolie et une nostalgie chaque jour plus forte des premiers âges du monde. Bien qu’ils soient capables de vivre plusieurs siècles, beaucoup d’elfes choisissent finalement d’abandonner leur corps matériel et de redevenir des esprits. D’autres rejoignent des îlots de résistances dans le sauvage et meurent en défendant les dernières régions naturelles du monde. Les groupes d’elfes importants sont menés par un chef (DV3).

## Ettercap

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 5

Vitesse : 3 (4 sur toile)

Attaques : deux griffes et morsure (+5/+5/+5/15)

Dégâts : 1d6+1/1d6+1/1d6\*+2

Spécial : poison ; contrôle des araignées.

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-2

Moral : 10

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les ettercaps sont des humanoïdes forestiers et souterrains qui possèdent une apparence effrayante : un abdomen gonflé, une tête portant plusieurs paires d’yeux, de longs membres griffus, des chélicères au niveau de la gueule. Créatures violentes et primaires, à l’intelligence limitée, les ettercaps attirent les araignées géantes dans leur voisinage – il semble qu’ils communiquent par télépathie et puissent ainsi les charmer à leur service. On trouve souvent de 1 à 8 araignées géantes aux côtés d’un ettercap. La morsure des ettercaps est empoisonnée et inflige la perte de 1d6 points de Force (jet de Force pour demi-dégâts).

## Fourmi géante

Classe d'armure : 3

Dés de vie : 4

Vitesse : 4

Attaques : morsure (+4/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : —

Sauvegarde : 11

Nombre : 2-8 (4-24)

Moral : 7 (12)

Trésor : D

Alignement : neutre

Les fourmis géantes sont d’énormes insectes de plus de deux mètres de long et de près de deux cents kilogrammes qui vivent en petites colonies souterraines dans les terres sauvages. Certains soupçonnent la corruption du Soleil noir pour expliquer leur taille, mais d’autres soutiennent qu’elles existaient déjà bien avant la venue des humains. Fort heureusement, ces fourmis sont peu nombreuses et extraient l’essentiel de leur nourriture de gros pucerons qu’elles élèvent sous terre ou dans des zones reculées de la surface. Placides et méfiantes, les fourmis géantes ne laissent personne s’approcher de leurs nids – elles deviennent alors férocement agressives et se battent jusqu’à la mort. Le seul problème, c’est qu’à moins de savoir précisément où est ce nid, il n’y a jamais moyen d’en prévenir la présence grâce à des indices concluants.

## Gargouille

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 4

Vitesse : 3 (4 en vol)

Attaques : deux griffes, une morsure et un coup de cornes (+4/+4/+4/+4/15)

Dégâts : 1d6+2/1d6+2/1d6\*+2/2d6+4

Spécial : morts-vivants ; immunité aux armes non-magiques.

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-6

Moral : 11

Trésor : B

Alignement : chaotique

Les gargouilles sont des morts-vivants à l’aspect pierreux et aux formes grotesques. Comme tous les morts-vivants, elles sont insensibles au poison et au froid, ainsi qu’aux sorts de charme, de sommeil ou de détection de la pensée. Cependant, les clercs peuvent les tourner. Les gargouilles sont les restes de très anciens morts qui finissent par revenir à la vie après des décennies de repos sous terre. On le trouve principalement dans les ruines des anciennes cités et des bâtiments de surface, beaucoup plus rarement sous terre et presque jamais dans les complexes souterrains naturels. Elles vivent en petites communautés territoriales, silencieuses et immobiles, qui attendent que des proies passent à portée. Elles haïssent la vie et les créatures vivantes, y compris les autres serviteurs du Soleil noir, et les restes de ces créatures – os brisés, équipement éparpillé – signalent assez largement leur présence dans des ruines. Les gargouilles, du fait de leur peau épaisse et pierreuse et de leur nature magique, sont immunisées aux dégâts des armes non-magiques.

## Géant

Classe d'armure : 3

Dés de vie : 12

Vitesse : 8

Attaques : massue (+12/24)

Dégâts : 3d6\*+12

Spécial : jet de rochers.

Sauvegarde : 15

Nombre : 1-12

Moral : 7

Trésor : A

Alignement : chaotique

Les géants sont des humanoïdes brutaux, égoïstes et sournois, dont la taille à elle seule – près de cinq mètres de haut – suffit à répandre la terreur. Capables de vivre plusieurs siècles, les géants sont plus rusés et superstitieux qu’intelligents et, malgré leur taille et leur orgueil, sont assez peureux et prudents pour ne pas insister lorsqu’on leur résiste. Ils étaient présents sur terre bien avant l’arrivée des humains et ont subi les mêmes défaites face à eux que les orques, mais ils n’ont pas pour autant embrassé le culte du Soleil noir – ils possèdent leur propre mystique et leurs propres dieux très anciens. Ils n’ont donc pas prospéré au sein des terres sauvages et les quelques rares clans qui existent encore se gardent bien de se montrer. Néanmoins, on parle d’anciennes prophéties qui rendront la terre aux géants – ce qui supposerait qu’ils l’ont dominée dans un lointain passé : il faut bien admettre que certaines des plus vieilles ruines du monde sont proprement cyclopéennes… En combat, les géants manient d’immenses massues – des troncs d’arbres, pour dire vrai. Ils peuvent projeter à plusieurs dizaines de mètres d’énormes rochers capables d’écraser un homme et son cheval, mais ils ne sont pas toujours très précis.

## Gnoll

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 2

Vitesse : 2

Attaques : arme (+2/13)

Dégâts : 1d6+1

Spécial : —

Sauvegarde : 10

Nombre :1-6 (3-18)

Moral : 8

Trésor : B

Alignement : chaotique

Humanoïdes monstrueux à tête de hyènes, couvertes de poils fauves, les gnolls possèdent une intelligence faible et mauvaise. Leur rire dément s’entend parfois dans les terres sauvages et prévient leurs proies qu’ils sont sur le sentier de la guerre. Détestant travailler, haïssant l’art et la beauté, les gnolls pillent et volent tout ce dont ils ont besoin et s’emparent d’esclaves de toutes origines pour les servir – orques et gobelins, elfes ou humains. Ils s’installent dans des ruines à ciel ouvert et lancent leurs expéditions depuis ces bases bien défendues : les guerriers s’en vont piller tandis que ceux qui restent surveillent les esclaves et les forcent à travailler. Lors de l’apparition du Soleil noir, les gnolls se sont emparés de cette divinité et se considèrent comme ses enfants élus.

## Gobelin

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : arme (+1/12)

Dégâts : 1d6

Spécial : vision dans les ténèbres

Sauvegarde : 9

Nombre : 2-8 (6-60)

Moral : 7 (9)

Trésor : A+C

Alignement : chaotique

Les gobelins sont de petits humanoïdes à la peau grise ou brun crayeux, aux grands yeux rouges et aux membres décharnés. Vivants sous terre, les gobelins forment de grandes communautés chaotiques où s’exerce la loi du plus fort. La plupart du temps, les villages gobelins sont dirigés par un roi (3 DV) entouré de plusieurs gardes du corps (2 DV) – au sein de ces villages, les gobelins ont un moral égal à 9. Les gobelins sont désavantagés en plein soleil – s’ils voient parfaitement en lumière faible et dans les ténèbres, la lumière franche agit sur eux comme les ténèbres sur les humains et réduit considérablement leurs perceptions. Cela ne les empêche pas de patrouiller dans les terres sauvages, la nuit, montés sur des worgs, afin de chasser et de harceler les voyageurs et les marchands. Vénérant le Soleil noir, les gobelins gardent malgré tout un antique respect pour Sélène, la dame de la nuit, qui les protégea durant des siècles.

## Goblours

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 3

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+4/16)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : déplacement silencieux.

Sauvegarde : 11

Nombre : 2-8 (5-20)

Moral : 9

Trésor : F

Alignement : chaotique

Les goblours sont des gobelins géants couverts de poils et au museau ursidé. Immenses, la démarche maladroite et chaloupée, ce sont des chasseurs nomades incroyablement silencieux, capable de surprendre n’importe quelle proie sans que celle-ci ait une chance de les entendre arriver. Ils vivent en petits clans qui parcourent les terres sauvages, de ruines en cavernes, suivant les pistes du gibier et les nécessités de la cueillette. Placides et prudents, ils ne laissent pourtant pas passer les occasions, en tant qu’adorateurs du Soleil noir, de traquer, de tuer et de dévorer les voyageurs humains – d’autant plus si leur clan comprend un mystique ou un prophète.

## Golem d’os

Classe d'armure : 2

Dés de vie : 8

Vitesse : 3

Attaques : quatre armes (+8/+8/+8/+8/16)

Dégâts : 1d6\*+2 par arme

Spécial : mort-vivant ; immunité aux armes non-magiques.

Sauvegarde : 13

Nombre : 1

Moral : 12

Trésor : —

Alignement : neutre

Le golem d’os est un puissant mort-vivant – une espèce de squelette immense à quatre bras, toujours bien armé et protégé. Une puissante magie l’anime qui le lie à un lieu en particulier dont il se pense l’éternel gardien. Les golems d’os, comme les squelettes dont ils s’entourent souvent, ne sont pas des créatures intelligentes. Ils sont là pour remplir leur mission, même si cela signifie leur disparition. Les golems d’os ignorent tous les dégâts causés par des armes non-magiques. En tant que morts-vivants, ils sont immunisés contre les sorts de charme, d’immobilisation ou de sommeil, ainsi que contre les détections de pensée. Ils sont invulnérables au poison, au feu, au froid, à l’électricité et les clercs ne peuvent pas les tourner.

## Goule

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 2

Vitesse : 2

Attaques : deux griffes et une morsure (+2/+2/+2/13)

Dégâts : 1d6/1d6/1d6+1

Spécial : mort-vivant ; paralysie.

Sauvegarde : 10

Nombre : 1-6 (2-16)

Moral : 9

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les goules sont d’affreux morts-vivants qui vivent près des nécropoles et cimetières, le plus souvent dans des complexes souterrains qu’elles creusent de leurs griffes impies. Les goules attaquent les créatures qui passent sur leurs domaines, tentant de les paralyser par leur toucher (jet de Constitution ou de Sagesse pour annuler l’effet) avant de les emporter sous terre pour les dévorer après quelques temps – la paralysie dure toujours plusieurs heures. Les goules sont toujours très nombreuses dans les environs des communautés humaines, parfois même dans leurs profondeurs, effectuant quelques raids audacieux dans les rues à partir des tunnels qu’elles ont creusées. Les goules sont des morts-vivants, comme tels immunisées au poison et aux effets des sorts de sommeil, de charme et de détection des pensées. Les clercs peuvent les tourner normalement.

## Guenaude

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 6

Vitesse : 2

Attaques : griffes (+6/+6/12)

Dégâts : 1d6+1/1d6+1

Spécial : magie naturelle

Sauvegarde : 12

Nombre : 1

Moral : 8

Trésor : E

Alignement : chaotique

Horribles créations du Soleil noir, adulatrices impies de ses œuvres et bras armés de ses desseins, les guenaudes utilisent leurs pouvoirs pour provoquer souffrance et tourment parmi les communautés humaines. Sous leur apparence naturelle, les guenaudes sont des mégères à la peau ridée comme du vieux cuir, aux doigts crochus et griffus, aux yeux noirs à l’intelligence maléfique. Mais, métamorphes, elles savent prendre l’apparence de jeunes filles à la douce beauté, sensuelles et trompeuses. Elles sèment alors le désordre et la zizanie dans les villes et villages, espionnant pour le compte des seigneurs vampires ou des tribus orques, prévenant des départs des caravanes et des aventures. Dans les terres sauvages, les guenaudes possèdent des refuges bien dissimulés dans des landes désolées ou des forêts maudites, entourés de dryades noires qui en protègent les abords.

Sous sa forme de jeune fille, la guenaude tente de ne pas révéler ses pouvoirs. Si elle est obligée de se battre, elle emploie un bâton ou une dague. Toutefois, face à des adversaires coriaces, elle utilise ses pouvoirs de *contrôle des animaux* et de *dague magique*.

+ Contrôle des animaux : la guenaude contrôle automatiquement 1d6 animaux normaux ou géants qui viennent à son aide et combattent jusqu’à la mort.

+ Dagues magiques : la geunaude fait apparaître six dagues magiques qui combattent à ses côtés en lévitant, chacune effectuant une attaque par tour (+3/12 – 1d6\* dégâts). Les dagues possèdent 1d6 points de vie et une CA 2. Chaque dague peut être détruite normalement par des attaques physiques. Néanmoins, celui qui détruit une dague doit effectuer un jet de Sagesse ou perdre 1d6 points de Sagesse. Lorsque la dernière dague a été détruite, la guenaude est obligée de reprendre son apparence monstrueuse.

## Harpie

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 3

Vitesse : 2 (8 en vol)

Attaques : deux griffes (+3/+3/15)

Dégâts : 1d6+2/1d6+2

Spécial : charme

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-6

Moral : 7

Trésor : D

Alignement : chaotique

La harpie possède le bas du corps et les ailes d’un aigle géant, mais le corps et la tête d’une femme particulièrement laide. Créatures du Soleil noir, les harpies patrouillent au-dessus des routes et à proximité des communautés pour tenter de charmer et de dévorer les imprudents. Quiconque entend leur chant doit réussir un jet d’Intelligence pour échapper au charme – sinon, il se laisse simplement dévorer, le sourire aux lèvres, dans une agonie extatique. En cas de réussite, la personne est immunisée au chant jusqu’à son prochain repos.

## Hobgobelin

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 2

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+4/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : vision dans le noir

Sauvegarde : 10

Nombre : 1-6 (4-24)

Moral : 8 (10)

Trésor : A

Alignement : chaotique

Gobelins de grande taille, guerriers agressifs, rusés et impitoyables, les hobgobelins œuvrent en bandes militaires bien organisées, capables de monter des embuscades et d’obéir à des ordres précis. Bien souvent au service des seigneurs vampires et des puissants prêtres du Soleil noir, les hobgobelins pratiquent l’esclavage, le pillage, la terreur et la politique de la terre brûlée. Bien qu’ils vivent dans des ruines abandonnées ou souterraines et qu’ils soient plutôt des créatures nocturnes, les hobgobelins sont parfaitement à l’aise sous le soleil et n’hésitent jamais à organiser des raids de jour. Un groupe important de hobgobelins est dirigé par un seigneur de guerre (DV 5) et ses gardes du corps (DV 4). Tant que le chef de guerre est vivant, le moral des hobgobelins est égal à 10.

## Homme-lézard

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 2

Vitesse : 2 (4 dans l’eau)

Attaques : une arme (+2/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : créatures amphibies

Sauvegarde : 10

Nombre : 2-8 (6-36)

Moral : 12

Trésor : A

Alignement : chaotique

Humanoïdes cannibales à la tête et à la queue de grands reptiles aquatiques, les hommes-lézards vivent dans les régions inondées, les marais et sur les côtes des terres sauvages. Adorateurs fanatiques du Soleil noir, ils chassent les autres espèces intelligentes pour les dévorer au cours de grandes célébrations orgiaques et impies. Leurs territoires sont souvent bien délimités par des totems macabres – têtes coupées et crânes fichés sur des pieux, harpes éoliennes en os humains et mobiles d’objets civilisés couverts de sang séché.

## Humain

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+1/10)

Dégâts : 1d6

Spécial : —

Sauvegarde : 9

Nombre : 1-10 (10-100)

Moral : 6

Trésor : —

Alignement : neutre ou loyal

Les histoires concernant l’apparition des humains sur terre sont devenues des légendes, le plus souvent perdues ou mal racontées. On dit qu’ils sont venus du ciel ou qu’ils ont jaillit de la terre, qu’ils sont apparus soudainement dans une vallée perdue, qu’ils ont été créés par une puissante magie ou qu’ils sont descendus d’un pont de lumière lunaire. Quoi qu’il en soit, dès leur arrivée, ils se sont conciliés les faveurs des nains et des elfes et ont rapidement envahi les domaines des orques et des gobelins. Ils construisirent de fabuleuses cités et jetèrent des ouvrages d’art – ponts, tunnels et aqueducs – au travers d’obstacles incroyables. Durant des centaines d’années, ils ont prospéré, étudiant les arts magiques et les mystères des plans, créant des richesses munificentes et étendant sans cesse leur réseau commercial. Et puis vint le Soleil noir – et tout fut fini en seulement quelques sombres années.

Depuis les humains se sont réfugiés dans quelques rares communautés urbaines, bien défendues par des murs solides, des écrans magiques infranchissables et la volonté farouche de leurs habitants. Ils se terrent en attendant des jours meilleurs, subissant les assauts des pillards orques et les complots des seigneurs vampires.

Mais quelques-uns dressent la tête et, aux côtés des chevaliers-arpenteurs, tentent de reprendre le monde aux adorateurs du Soleil noir.

## Kobold

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+0/12)

Dégâts : 1d6

Spécial : vision des ténèbres

Sauvegarde : 9

Nombre : 4-16 (6-60)

Moral : 6 (8)

Trésor : C

Alignement : chaotique

Petites créatures maléfiques à la peau écailleuse brun-rouge et aux têtes de chien aux grands yeux noirs, les kobolds vivent sous terre en larges communautés désorganisées. Grégaires, les kobolds vénèrent la puissance et l’autorité – ils se mettent aisément au service de créatures comme les dragons, les liches ou les vampires. C’est sans doute la raison pour laquelle ils ont embrassé le culte du Soleil noir – ce n’est pas un peuple particulièrement porté sur la mystique et les superstitions : la survie au jour le jour occupent trop de leur temps disponible. S’ils ne quittent que rarement la sécurité de leurs domaines souterrains, les kobolds peuvent chasser à la surface de jour comme de nuit sans souffrir de pénalités particulières. Dans certains cas, chassés de leurs terres par des menaces trop dangereuses pour eux, les kobolds n’hésitent pas à parcourir de longs trajets pour trouver de nouveaux refuges. Au sein de leur communauté, le moral des kobolds est égal à 8.

## Liche

Classe d'armure : 0

Dés de vie : 11

Vitesse : 2

Attaques : toucher mortel (11+/18)

Dégâts : 1d6\* points de Constitution

Spécial : magie ; immunisé aux armes non magiques

Sauvegarde : 15

Nombre : 1

Moral : 12

Trésor : A+A+A

Alignement : chaotique

Les liches sont les morts-vivants les plus puissants qui soient. Le Soleil noir offre des perspectives uniques aux magiciens et aux clercs humains qui acceptent de servir son ordre cosmique : il les transforme à jamais et leur accorde des pouvoirs dont tous les mystiques rêvent. En acceptant de mourir et d’offrir son essence de vie au Soleil noir, le magicien est soudainement investi d’une énergie obscure qui lui offre une non-vie éternelle. Le Soleil noir conserve ces essences de vie dans des réceptacles magiques appelés phylactères – tant que cet artefact est intact, la liche peut être vaincue et tuée : elle reviendra toujours… et même un peu plus puissante. Les liches sont les généraux et les seigneurs des armées du Soleil noir sur terre.

Une liche est émaciée, squelettique. Ses orbites sont noires et vides, seulement habitées de deux minuscules points de lumière vive – elle voit parfaitement dans les ténèbres les plus absolues comme en lumière franche. Elle dégage une aura de froid et de noirceur qui la rend terrifiante, comme si elle était perpétuellement sous l’effet d’un sort d’*épouvante*; par ailleurs, toute créature qui s’approche d’elle, par exemple durant un combat, subit 1d6 points de dégâts de froid à chaque début de tour et doit effectuer un jet de Sagesse pour ne pas être immédiatement paralysée.

Une liche conserve toutes les connaissances et les pouvoirs magiques qu’elle possédait de son vivant : un magicien de niveau 5 devient une liche capable de lancer des sorts de la même manière. Cependant, la liche ne progresse plus et ne peut plus apprendre de nouveaux sortilèges.

Les liches sont immunisées, comme tous les morts-vivants, au poison et à de nombreux sorts – charme, immobilisation, sommeil, détection des pensées, etc. Elles sont invulnérables au froid, à l’électricité et aux armes non-magiques.

## Limon vert

Classe d'armure : peut être atteint automatiquement

Dés de vie : 2

Vitesse : ½

Attaques : spécial

Dégâts : spécial

Spécial : résistances

Sauvegarde : 10

Nombre : 1

Moral : 7

Trésor : —

Alignement : neutre

Le limon vert est une colonie de bactéries nécrophores capables de dissoudre tous les matériaux, y compris le bois ou les métaux purifiés, à l’exception de la pierre. La « créature » couvre une surface de quelques pas de côté et se déplace lentement, le plus souvent en remontant les pentes et les murs avant de se laisser soudainement tomber quand elle sent des mouvements sous elle. Lorsque le limon vert entre en contact avec du tissu ou du cuir, il le dissout instantanément ; il lui faut 1d6 tours de combat pour dissoudre le bois ou le métal. Lorsque le limon vert rentre en contact avec la peau d’un personnage, il commence à la dissoudre, lui infligeant une perte de 1d6 points de caractéristique par tour. On ne peut arracher le limon vert, mais on peut le brûler (les dégâts infligés sont partagés à moitié avec le personnage) ou utiliser un sort de *Soins majeurs*. Un personnage tué par un limon vert devient lui-même un limon vert en 1d3 tours.

## Lyncanthrope

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Loup-garou | Ours-garou | Rat-garou | Tigre-garou |
| Classe d'armure : | 5 (9 sous forme humaine) | 2 (8 sous forme humaine) | 7 (9 sous forme humaine) | 3 (9 sous forme humaine) |
| Dés de vie : | 4 | 6 | 3 | 5 |
| Vitesse : | 3 | 2 | 2 | 4 |
| Attaques : | Morsure (+4/15) | Deux griffes et morsure (+6/+6/+6/18) | Morsure (+3/13) | Deux griffes et morsure (+5/+5/+5/15) |
| Dégâts : | 1d6\*+1 | 1d6\*+2/1d6\*+2/1d6\*+4 | 1d6\* | 1d6\*/1d6\*/1d6+2 |
| Spécial : | Immunisé aux armes non-magiques | | | |
| Sauvegarde : | 11 | 12 | 11 | 12 |
| Nombre : | 1-6 | 1-4 | 1-8 | 1-4 |
| Moral : | 8 | 10 | 8 | 9 |
| Trésor : | C | C | C | C |
| Alignement : | Neutre | Loyal | Neutre | Chaotique |

Les lycanthropes sont des esprits animaux incarnés dans des corps humains. De leur part animale, ils conservent les instincts et les comportements ; de leur part humaine, ils tirent une ruse et une malignité nouvelle. Pour beaucoup, la lycanthropie est une maladie – un humain devient lycanthrope en étant mordu par un autre lycanthrope qui crée ainsi les ancres nécessaires pour qu’un esprit finisse par s’incarner pleinement. Mais c’est aussi un état naturel : un lycanthrope peut naître de parents lycanthropes qui lui transmettent ce lien avec le monde des esprits. Les lycanthropes sont aussi vieux que le monde – nains et elfes, orques ou gobelins sont aussi touchés par le phénomène – et ont toujours vécu en marge des populations. L’apparition du Soleil noir a poussé certains d’entre eux à choisir un camp et beaucoup se sont soumis à la divinité maléfique.

Les lycanthropes ne portent jamais d’armure ou de vêtements trop lourds, pour ne pas gêner leur transformation. Ils peuvent attirer à eux des animaux de leur type et communiquer avec eux pour en obtenir des services. Les lycanthropes peuvent prendre une apparence humaine ou une apparence animale – la plupart du temps, un animal de grande taille, puissant et rapide. Les lycanthropes sont invulnérables aux armes normales – seules les armes magiques et les armes en argent peuvent leurs causer des dégâts. L’aconit – le fléau des loups – agit comme un poison sur eux, avec le même effet que le sort *Épouvante* : la plante doit être maniée comme une arme, au corps à corps ou à distance, et frapper la créature.

Tout humanoïde sévèrement blessé par un lycanthrope (perte de points de caractéristiques après un coup de griffe ou une morsure) devient un lycanthrope du même type au bout d’une journée. Seul un sort de Guérison (quatrième niveau) permet d’arrêter la transformation à condition qu’il soit lancé avant la fin de cette période. Un personnage qui se transforme en lycanthrope devient un figurant entre les mains du meneur de jeu.

Loup-garou. Les loup-garou vivent en meutes discrètes dans les terres sauvages, entourés d’autres loups naturels qui les dissimulent et chassent avec eux. Méfiants et territoriaux, ils éliminent aussi bien les créatures du Soleil noir que les aventuriers loyaux qui s’approchent de leurs tertres funéraires et des secrets de leurs lignées.

Ours-garou. Les ours-garou sont des lycanthropes très intelligents vivant en cellules familiales dans des fermes bien défendues des terres sauvages. Alliés des chevaliers-arpenteurs, ils leur offrent volontiers un abri ou un refuge, et parfois un coup de main temporaire. Un ours-garou qui parvient à infliger ses deux attaques de griffes au même tour sur le même adversaire, lui inflige 2d6\* points de dégâts supplémentaires.

Rat-garou. Les rats-garou sont un peu l’exception parmi les lycanthropes – ils préfèrent très largement vivre au sein même des communautés humaines, mais sous forme de rats géants. Régulièrement impliqués dans les affaires criminelles des villes et des cités, ils en sont aussi, par la force des choses, des défenseurs acharnés qui traquent les agents du Soleil noir avec détermination.

Tigre-garou. Ces énormes lycanthropes sont totalement soumis à la puissance du Soleil noir. Silencieux et patients, ce sont des assassins très efficaces que les seigneurs vampiriques envoient pour éliminer leurs adversaires les plus menaçants. Ils forment sinon l’essentiel des rangs de leurs gardes prétoriennes.

## Manticore

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 6

Vitesse : 4 (6 en vol)

Attaques : deux griffes et morsure (+6/+6/+6/15)

Dégâts : 1d6+1/1d6+1/1d6\*+3

Spécial : piquants

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-4

Moral : 9

Trésor : B

Alignement : chaotique

La manticore possède le corps d’un lion, les ailes d’une chauve-souris et la tête d’un vieil homme pervers et libidineux – en plus d’une longue queue hérissée de piques. Cannibale, la manticore vit pour se repaître de chair humaine et entendre les cris de douleur de ses victimes qu’elle dévore encore vivantes si elle le peut. Les manticores sont une véritable plaie pour les communautés humaines : parce qu’elle vole, elle fait fi des murailles et des protections habituelles et elle fond depuis le ciel sur les foules assemblées, par exemple les jours de marché, afin d’enlever ses proies. Elle commence toujours par tirer une volée de 1d6 piquants à plusieurs dizaines de mètres (+6/16/1d6\*) avant de plonger pour utiliser ses griffes et ses crocs. Elle peut tirer des piquants jusqu’à quatre fois par jour – ils repoussent très rapidement, mais il faut tout de même un peu de temps.

## Minotaure

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 6

Vitesse : 3

Attaques : cornes et morsure (+6/+6/18) ou arme (+6/18)

Dégâts : 1d6\*+2/1d6\*+2 ou 2d6\*+4

Spécial : vision dans les ténèbres

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-6

Moral : 12

Trésor : B

Alignement : chaotique

Les minotaures, immenses et puissants humanoïdes à tête de taureau, se nourrissent de chair humaine à chaque fois que possible. Haïssant la lumière du jour (et subissant, en lumière franche, les mêmes pénalités qu’un humain dans les ténèbres), ils vivent dans les profondeurs des ruines et des cavernes naturelles, ne sortant qu’à la nuit tombée pour chasser. Incroyablement agressif et déterminé, un minotaure qui se lance sur les traces d’une proie ne lâche pas sa piste tant qu’il ne l’a pas rattrapée. Les minotaures combattent toujours jusqu’à la mort, aveuglés par une sorte de rage absurde.

## Molosse des ténèbres

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 5

Vitesse : 4

Attaques : morsure (+5/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : souffle enflammé

Sauvegarde :

Nombre : 2-8

Moral : 10

Trésor : C

Alignement : chaotique

Les molosses des ténèbres sont des créatures apparues sur terre à l’avènement du Soleil noir. Silencieux – ils n’aboient jamais lorsqu’ils sont la piste d’une proie – ce sont des chasseurs et des tueurs efficaces, employés par les seigneurs vampires pour protéger et surveiller leurs domaines. Cependant, lorsqu’ils commencent à aboyer, cela a le même effet que le sort *Épouvante* pour tous ceux qui peuvent les entendre. Des meutes de molosses reçoivent parfois des quêtes divines pour traquer des ennemis du Soleil noir. Les molosses sont immunisés aux effets des feux normaux et magiques. Lorsqu’ils se trouvent à moins de 10 pas d’un adversaire, ils peuvent cracher une langue de flamme qui inflige 5d6 points de dégâts à la cible (un jet de Dextérité permet de réduire les dégâts de moitié).

## Orque

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+2/15)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : vision dans les ténèbres

Sauvegarde : 9

Nombre : 2-8 (10-60)

Moral : 8

Trésor : A+A

Alignement : chaotique

Les orques sont de grands humanoïdes à l’apparence animale contrefaite – museaux de porcs, oreilles de chiens, crocs de babiroussas, yeux de bœufs, la peau couverte de poils durs… Avant l’arrivée des hommes, leurs puissants clans régnaient sur les nuits du monde et sur les terres sauvages, mais ils furent chassés et réduits à quelques domaines, jusqu’à ce que l’un de leurs chamanes les plus déments ne décide de conjurer le Soleil noir. Alors tout changea pour eux, car ils redevinrent les maîtres du monde – à ce qui leur semble, en tout cas.

Les orques sont des créatures nocturnes et souterraines. Ils détestent la lumière du soleil qui les blesse et les empêche de voir correctement (comme s’il s’agissait de ténèbres pour les humains). Ils sont par contre parfaitement à l’aise dans les ténèbres les plus profondes. Ils vivent en larges clans, constamment sur le sentier de la guerre contre les humains, les nains et les elfes, harcelant les communautés et les caravanes marchandes, fouillant les ruines à la recherche d’artefacts anciens.

Les orques, comme les humains, peuvent posséder une classe de personnage – guerrier, magicien ou clerc – ce qui en fait des adversaires parfois imprévisibles et extrêmement dangereux.

## Monstre rouilleur

Classe d'armure : 2

Dés de vie : 5

Vitesse : 2

Attaques : antenne (+5/—)

Dégâts : spécial

Spécial : rouilleur

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-2

Moral : 7

Trésor : F

Alignement : neutre

Créature absurde, le monstre rouilleur ressemble à une énorme sauterelle caparaçonnée, munie d’une longue queue osseuse terminée par une protubérance en forme de pelle et de deux antennes préhensiles. Parfaitement inoffensif pour les personnages eux-mêmes, le monstre rouilleur est une calamité pour leur équipement. D’ordinaire placides, ils deviennent follement excités dès qu’ils sentent la présence de métaux ferreux dans leur environnement : épées, armures, boucles de ceinture, etc. Dès lors, ils se précipitent et tentent de toucher ces pièces de matériel de leurs antennes, provoquant leur rouille instantanée : l’objet devient, en un tour, un petit tas de poussière métallique rouge que la créature s’empresse de bâfrer avec gourmandise. En fait, les monstres rouilleurs sont si gloutons qu’ils peuvent s’arrêter en plein combat pour dévorer une portion de leur nourriture préférée. Bien entendu, attaquer un monstre rouilleur avec une arme métallique condamne celle-ci à courte échéance. Même les armes magiques n’ont que peu de chance de résister aux pouvoirs de la créature : 2 chances sur 20 par point de bonus – une épée +2 doit obtenir un jet de 4 ou moins sur le d20 pour ne pas être détruite ! Les monstres rouilleurs vivent souvent de pair avec les vers charognards.

## Nain

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+1/13)

Dégâts : 1d6\*

Spécial : vision dans le noir

Sauvegarde : 10

Nombre : 1-6 (5-40)

Moral : 8 (10)

Trésor : B

Alignement : loyal

Esprits des montagnes pleinement incarnés, les nains sont devenus un peuple de la terre dans les premiers âges de celle-ci. Créatures loyales à l’organisation clanique, les nains sont bien connus pour leur méticulosité et leur détermination – deux qualités qui en font des artisans et des ouvriers particulièrement précieux, mais aussi des soldats disciplinés et courageux. Les nains vivent au sein des communautés humaines depuis l’avènement du Soleil noir, mais beaucoup ont choisi de s’enfermer dans de puissantes forteresses souterraines pour résister aux assauts du chaos. Plusieurs de ces forteresses sont déjà tombées, mais il en reste qui tiennent encore – ce qui en dit long sur la volonté intraitable de ce peuple.

## Nécrophage

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 3

Vitesse : 2

Attaques : toucher mortel (+3/15)

Dégâts : 1d6 + drain d’énergie

Spécial : mort-vivant

Nombre : 1-6

Moral : 12

Trésor : C

Alignement : chaotique

Le nécrophage est un mort-vivant extrêmement dangereux qui apparaît parfois dans les nécropoles des communautés humaines ou qui vit près des anciens tertres funéraires qui parsèment les terres sauvages. On dit qu’ils naissent des corps qui ont été ensevelis puis ramenés à la lumière du soleil par des mains impies. Les nécrophages se repaissent de la chair des cadavres, frais ou anciens. Comme tous les morts-vivants, le nécrophage est insensible aux effets de sorts de charme, de sommeil ou de détection des pensées, ainsi qu’au poison et au froid. Il peut être tourné par les clercs. Les nécrophages attaquent en posant simplement leurs mains glaciales sur la peau de leurs cibles – en plus des dégâts normaux, le nécrophage inflige 1d6 points de dégâts dans une caractéristique déterminée au hasard. Lorsqu’une créature est tuée de cette manière, elle devient un nécrophage à son tour dans les quatre jours qui suivent sa mort.

## Ogre

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 4

Vitesse : 2

Attaques : massue (+4/17)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : —

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-6 (2-12)

Moral : 10

Trésor : C

Alignement : chaotique

Humanoïdes effrayant de près de trois mètres de haut, au regard bas et à la mâchoire prognathe, aux muscles puissants couverts d’une épaisse couche de graisse, les ogres sont des créatures sauvages et agressives, perpétuellement à la recherche de nourriture. Ils voyagent de cavernes en cavernes, de ruines en ruines, sans jamais rien construire par eux-mêmes, louant parfois leur force à des clans orques ou gobelins en échange de biens ou de vivres. On raconte que les ogres formaient de puissants clans avant l’avènement du Soleil noir, mais ce dernier les a punis de leur répugnance à le rejoindre et à le servir en les réduisant à l’abrutissement qu’on leur connaît.

## Ombre

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 2

Vitesse : 3

Attaques : toucher mortel (+2/10)

Dégâts : 1 + drain de force

Spécial : mort-vivant incorporel

Sauvegarde : 10

Nombre : 1-8

Moral : 12

Trésor : B

Alignement : chaotique

Les ombres sont des morts-vivants incorporels, fantomatiques et intelligents. Comme leur nom l’indique, elles se dissimulent dans les ombres et en jaillissent pour frapper les imprudents avant de s’y réfugier de nouveau – ce qui les rend incroyablement difficiles à toucher et à percevoir. Les ombres sont immunisées à toutes les attaques physiques ainsi qu’aux sorts de charme, sommeil ou détection des pensées. Les clercs sont incapables de tourner ces créatures. Seules les armes magiques ont une chance de les blesser. Lorsqu’une ombre touche son adversaire, il lui inflige la perte d’1d3 points de Force (un jet de Constitution permet de réduire les dégâts de moitié). Un personnage dont la force est réduite à 0 de cette manière devient immédiatement une ombre à son tour.

## Otyugh

Classe d'armure : 3

Dés de vie : 6

Vitesse : 2

Attaques : deux tentacules et piétinement (+6/+6/+4/18)

Dégâts : 1d6\*+2/1d6\*+2/3d6\*

Spécial : porteur de maladies

Sauvegarde : 12

Nombre :1 (2)

Moral : 9

Trésor : —

Alignement : neutre

Les otyughs, aussi appelés gulguthras (les « mangeurs d’ordures »), sont des animaux à l’abdomen boursouflés et recouverts d’une épaisse carapace. Ils ont trois courtes pattes, qui limitent leur vitesse de déplacement, mais leur permet des volte-face et des changements de directions soudains, ainsi que trois tentacules portant leurs trois yeux, mais aussi d’épaisses épines osseuses. Les otyughs vivent dans les déchets et les ordures les plus variées et s’en nourrissent – en fait, leur principal écosystème est celui des égouts des communautés humaines. Ils s’immergent dans les collecteurs ou les dépôts à ciel ouvert, constituant des menaces quasiment invisibles pour ceux qui viennent traîner dans le coin. Seuls leurs tentacules apparaissent alors, bien dissimulés sous des couches d’ordures et de boues. Cependant, les otyughs possèdent une intelligence limitée et peuvent percevoir et projeter des émotions – de quoi prévenir qu’il ne faut pas les embêter et de quoi laisser les gens les calmer si nécessaires. Cependant, parce qu’ils vivent dans la fange, les otyughs sont porteurs de multiples maladies – un personnage en contact avec la créature a quatre chances sur six de contracter une maladie grave que seul un sort de Soins majeurs pourra soigner.

## Ours-hibou

Classe d'armure : 5

Dés de vie : 5

Vitesse : 3

Attaques : deux griffes et une morsure (+5/+5/+5/15)

Dégâts : 1d6+2/1d6+2/1d6\*+2

Spécial : étreinte mortelle

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-4

Moral : 9

Trésor : C

Alignement : chaotique

L’ours-hibou est une créature immense, lourde, terriblement agressive et foncièrement territoriale. Son corps d’ursidé massif et puissant est surmonté d’une tête de hibou aux grands yeux attentifs. Il habite, parfois avec une compagne et des jeunes, dans les forêts sombres des terres sauvages, chassant les petits comme les gros animaux et n’hésitant jamais à ajouter à son menu des humanoïdes malheureux. Il se réfugie parfois sous terre ou dans des ruines pour se protéger des conditions météorologiques les plus mauvaises ou en hiver. Lorsqu’un ours-hibou parvient à toucher une même cible au même tour avec ses deux griffes, il l’attire contre lui pour l’étreindre et lui infliger 3d6\* dégâts supplémentaires.

## Pseudodragon

Classe d'armure : 2

Dés de vie : 2

Vitesse : 2 (8 en vol)

Attaques : morsure (+2/16) ou dard (+2/12)

Dégâts : 1d6\* ou 1d6 + poison

Spécial : camouflage, télépathie et résistance à la magie.

Sauvegarde : 15

Nombre : 1 (1-8)

Moral : 11

Trésor : F

Alignement : loyal

Les pseudo-dragons sont une espèce de lézards volants, relativement intelligents, possédant quelques pouvoirs magiques et ressemblant de loin à de tous petits dragons rouges d’écailles. Cependant, ils n’ont ni la mentalité ni l’espérance de vie de ces terrifiantes créatures : eux sont joueurs, amicaux et parfaitement heureux de se lier à des compagnons humains, elfes ou nains (qui font de parfaits « serviteurs » pour servir des repas à heure fixe et délivrer de rassurantes caresses le soir auprès du feu).

Les pseudo-dragons peuvent communiquer par une forme de télépathie limitée, en envoyant des images et des émotions, mais aussi en partageant ses propres sensations et perceptions – ils peuvent voir l’invisible et sont parfaitement à l’aise dans les ténèbres. En combat, ils attaquent en mordant ou grâce à leur dard empoisonné : la victime doit réussir un jet de Constitution ou tomber dans une profonde léthargie qui dure 1d6 jours ou jusqu’à la prochaine halte. Les pseudo-dragons possèdent une capacité de camouflage naturel qui leur permet de se fondre dans leur environnement en changeant la couleur de leurs écailles. Ils possèdent aussi une résistance à la magie (12 ou moins sur un d20) qu’ils peuvent étendre à leurs compagnons pour peu qu’ils soient perchés sur ses épaules.

## Rat géant

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 1

Vitesse : 4

Attaques : morsure (+1/10)

Dégâts : 1d3 + maladie

Spécial : —

Sauvegarde : 9

Nombre : 3-18 (3-30)

Moral : 8

Trésor : D

Alignement : neutre

Les rats géants sont l’un des fléaux des communautés humaines. Ils vivent en larges colonies, discrètes mais invasives, propageant maladies et insalubrité, tout en dévorant une grande partie des réserves et des greniers. Leur chasse occupe un nombre important de personnes, mais ce sont des créatures dangereuses, de la taille d’un gros chien, parfaitement capables de se défendre. Ils occupent aussi les tunnels et les ruines anciennes et silencieuses où ils chassent les petits mammifères et les insectes géants – ou grignotent les zombies. À chaque fois qu’un rat géant mord une personne, il y a une chance sur 20 pour que celle-ci contracte une maladie : sur un jet de Constitution réussi, la victime est gravement malade pendant un mois ; sinon, elle meure en 1d6 jours.

## Scarabée de feu

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 1

Vitesse : 3

Attaques : morsure (+1/12)

Dégâts : 1d6

Spécial : glandes à feu

Sauvegarde : 9

Nombre : 1-8 (2-12)

Moral : 7

Trésor : —

Alignement : neutre

Les scarabées de feu sont de gros insectes de près de 70 centimètres de long, qui vivent sous terre ou dans les sous-bois épais. Ils possèdent des glandes spéciales sous chaque œil et une autre à l’arrière de l’abdomen, qui diffusent une lumière faible sur trois pas. Ces glandes continuent à luire 1d6 jours après qu’elles aient été prélevées. Les scarabées de feu ne sont pas particulièrement agressifs, mais ils mangent tout ce qui passe à portée et ce sont des chasseurs tenaces.

## Singe blanc

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 4

Vitesse : 3

Attaques : deux griffes (+4/+4/15)

Dégâts : 1d6\*/1d6\*

Spécial : vision dans les ténèbres

Sauvegarde :11

Nombre : 1-6

Moral : 7 (12)

Trésor : B

Alignement : chaotiques

Les singes blancs sont d’énormes primates au pelage blanc sale, qui vivent dans l’obscurité des profondeurs de la terre et, plus rarement, dans des ruines. Ils sortent parfois la nuit pour chasser et cueillir des fruits, mais passent l’essentiel de leur temps à vénérer des idoles du Soleil noir, qu’ils couvrent de déjections, de fluides corporels divers et de sang. Ils capturent parfois des proies pour les sacrifier à ces idoles ; d’autres fois, ils semblent pris de frénésies meurtrières qui les conduit à attaquer les communautés humaines proches, même si cela signifie mourir sous ses murailles.

## Squelette

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 1

Vitesse : 2

Attaques : une arme (+1/12)

Dégâts : 1d6

Spécial : mort-vivant

Sauvegarde : 9

Nombre : 3-12 (3-30)

Moral : 12

Trésor : C

Alignement : chaotique

Les squelettes sont des morts-vivants de la plus simple expression – des cadavres décharnés qui retrouvent leur mobilité et se mettent à agir. Ils semblent toujours liés aux endroits où ils ont été ensevelis et ne s’en éloignent guère, comme s’ils en étaient les gardiens. Capables de détecter les créatures vivantes qui pénètrent dans leur zone, ces sentinelles infatigables attaquent alors jusqu’à ce que leurs cibles ou qu’elles-mêmes soient détruites. En tant que mort-vivants, les squelettes sont insensibles aux effets du poison, du froid et des sorts tels que charme, sommeil ou détection des pensées. Les clercs peuvent les tourner normalement.

## Strige

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 1

Vitesse : 1 (8 en vol)

Attaques : bec (+1/10)

Dégâts : 1d3

Spécial : succion

Sauvegarde : 9

Nombre : 1-10 (3-36)

Moral : 9

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les striges sont des créatures de l’obscurité, de sombres oiseaux créés par le Soleil noir pour peupler les nuits des humains de cauchemars. Elles attaquent les communautés, au hasard des rues, fondant sur leurs proies pour les vider de leur sang. Si une attaque réussit, la strige plante son bec dans les veines de sa victime et commence à sucer son ichor, lui infligeant 1d6 points de dégâts par tour jusqu’à sa mort.

## Troll

Classe d'armure : 4

Dés de vie : 6

Vitesse : 4

Attaques : deux griffes et morsure (+6/+6/+6/18)

Dégâts : 1d6\*+2/1d6\*+2/2d6\*

Spécial : régénération ; vulnérabilité au feu et à l’acide.

Sauvegarde : 12

Nombre : 1-12

Moral : 8

Trésor : F

Alignement : chaotique

Les trolls sont des créatures horribles, laides à mourir, féroces, sanguinaires et folles à lier. Leur épiderme épais, couverts de poils durs, les protègent des coups. Leur corps puissant, bien que disgracieux et voûté, en fait des adversaires redoutables, perpétuellement affamés. Les trolles sont plus grosses, plus épaisses, plus copieuses, mais tout aussi terribles. On ne sait plus si les trolls existaient avant l’avènement du Soleil noir ou s’ils sont l’une de ses créations, mais il est certain qu’ils ont commencé à pulluler dans les terres sauvages à partir de cette époque, notamment près des marais et dans les vallées humides.

Les trolls ont la particularité de régénérer – ils regagnent 1d6 points de vie par tour. Lorsqu’ils s’effondrent, ils ne meurent pas, même si on leur coupe la tête ou les membres, mais continuent de régénérer jusqu’à pouvoir se relever. Seul le feu ou l’acide infligent des dégâts définitifs à un troll et le tuent sûrement – à condition de bien tout détruire. Il suffit qu’il en reste un bout quelque part à traîner pour que le troll revienne (bien que ces morceaux isolés meurent au bout d’une journée si le troll lui-même est toujours vivant).

Les trolls sont très nombreux dans certaines régions, mais manquent de l’intelligence nécessaire pour s’organiser en troupes plus nombreuses que de vagues cellules familiales. Ils sont rusés et sournois, certes, mais pas de fin tacticiens capables de se projeter dans des plans à longue échéance.

## Vampire

Classe d'armure : 1

Dés de vie : 8

Vitesse : 4 (6 en vol)

Attaques : toucher mortel (+10/18)

Dégâts : 1d6\*+2 + drain d’énergie

Spécial : vision dans les ténèbres ; immunité aux armes non-magiques.

Sauvegarde : 15

Nombre : 1-4

Moral : 10

Trésor : A+A+A

Alignement : chaotique

On pourrait affirmer que les seigneurs vampires sont les grands-prêtres du culte du Soleil noir – ce ne serait qu’une demi-vérité, puisque ces créatures maléfiques sont de fait les plus puissants serviteurs de la terrible divinité. Le vampire se déplace en silence, semblant flotter à quelques centimètres du sol ; ses yeux sombres percent les secrets des âmes les mieux trempées ; ses mains délicates et froides arrachent le dernier souffle de vie d’une victime d’une simple caresse ; son intelligence géniale ourdit des intrigues imparables pour détruire l’humanité et dresse des plans de bataille pour défaire ses armées.

Les vampires résident dans de très anciennes ruines qu’ils ont fait réaménager. Ils s’entourent d’une cour pléthorique, de serviteurs et de gardes du corps et de soldats – tigres-garou, orques, etc.

En tant que morts-vivants, les vampires sont totalement immunisés au poison et au froid, ainsi qu’au sorts de sommeil, de charme, d’immobilisation et de détection de la pensée. De plus, ils sont totalement invulnérables aux dégâts des armes non-magiques et régénèrent 1d6 points de vie par tour. Ils possèdent les pouvoirs suivants :

+ Apparence humaine. Au contraire de tous les autres morts-vivants, les vampires conservent une apparence parfaitement naturelle et peuvent pénétrer dans toutes les communautés sans se faire remarquer.

+ Force exceptionnelle. Un vampire possède une Force exceptionnelle, bien supérieure à celle d’un humain, lui accordant un bonus de +4 aux dégâts quand il se bat avec une arme.

+ Regard envoûtant. Le regard d’un vampire a les mêmes effets que le sort de charme-personne, à volonté, et le jet de sauvegarde est assorti d’un malus de -2.

+ Toucher mortel. Lorsque, en combat, le vampire touche une victime avec ses mains nues, il lui inflige la perde de 1d6 points dans une caractéristique au hasard (un jet de Sagesse permet de réduire les dégâts de moitié).

+ Métamorphose. Un vampire peut se dissiper en forme gazeuse à volonté pour s’échapper ou pour se glisser dans des anfractuosités. Il peut aussi prendre l’apparence d’une chauve-souris géante ou d’un worg.

+ Immortalité. Un vampire réduit à 0 points de vie ne meurt pas, mais se dissipe automatiquement en forme gazeuse. Il rejoint alors, aussi vite que possible son cercueil (généralement bien caché) où il régénère après un simple repos. Pour détruire un vampire, il faut détruire ce cercueil puis tuer le vampire.

+ Appel des animaux. Un vampire peut appeler des animaux pour le servir – généralement des loups et des créatures nocturnes.

+ Génération. Un vampire peut choisir de transformer une autre créature humanoïde en vampire. Des liens très forts lient ces deux créatures, des liens de subordination et de soumission bien sûr. Si un père est tué, tous ses enfants meurent dans la journée qui suit. On raconte qu’il existerait, quelque part, un vampire très ancien, qui serait le premier de tous.

Cependant, les vampires ont quelques limitations très gênantes – pour eux :

+ Allergie au soleil. Un vampire doit absolument se retrouver dans une pièce sombre quand se lève le soleil. Sa lumière naturelle le brûle, lui infligeant 1d6 dégâts par tour qu’il ne peut régénérer automatiquement.

+ Marques du vampire. Il existe plusieurs façons de repérer un vampire : il est froid au toucher ; il ne peut s’approcher à moins de trois mètres d’une gousse d’ail (qui agit comme le sort *Protection contre le chaos sur trois mètres*) ; il ne se reflète pas dans les miroirs ; il ne peut pénétrer chez quelqu’un sans y avoir été invité préalablement ; il ne peut traverser de l’eau courante à moins de trouver un pont ou qu’on le porte.

## Ver charognard

Classe d'armure : 7

Dés de vie : 3

Vitesse : 2

Attaques : tentacules (+5/12)

Dégâts : paralysie

Spécial : —

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-4

Moral : 9

Trésor : —

Alignement : neutre

Le ver charognard est un énorme asticot de trois mètres de long, qui se déplace aisément sur les sols, les murs et les plafonds grâce à sa multitude de courtes pattes terminées par des cils adhésifs. Sa bouche minuscule est entourée de huit longs tentacules urticants. Le ver charognard dévore toutes les matières organiques, vivantes ou mortes, qu’il croise – il est bien souvent accompagné d’un monstre rouilleur qui se charge du métal. Face à des proies appétissantes, le ver charognard attaque avec ses tentacules, ne causant aucun dégât mais une paralysie foudroyante – qui se dissipe au bout de quelques heures. Cependant, entre temps, il a largement eu le temps de dévorer sa victime… On ne sait pas si le ver charognard est la pupe d’une créature plus grosse ou sa fin en soi.

## Worg

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 4

Vitesse : 6

Attaques : morsure (+4/16)

Dégâts : 1d6\*+2

Spécial : —

Sauvegarde : 11

Nombre : 1-4 (2-8)

Moral : 8

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les worgs sont d’énormes loups, presque aussi gros que des poneys, à l’intelligence mauvaise. Ils servent bien souvent de montures pour les gobelins et les orques et, plus rarement, dirigent leurs propres meutes de loups sauvages. Complètement soumises au Soleil noir, les worgs portent la destruction et le chaos à travers les terres sauvages.

## Zombie

Classe d'armure : 8

Dés de vie : 2

Vitesse : 2

Attaques : griffes (+2/12)

Dégâts : 1d6\*

Spécial : mort-vivant

Sauvegarde : 10

Nombre : 2-8 (4-24)

Moral : 12

Trésor : —

Alignement : chaotique

Les zombies sont des morts-vivants dénués de toute intelligence qui naissent naturellement lorsqu’un humanoïde meurt sans recevoir de rites funéraires appropriés – bons nombres de zombies sont d’origine orques ou gobelines, car ces peuples ne prennent aucun soin de leurs défunts afin de mieux répandre le chaos. Cependant, tous les morts ne se relèvent pas : c’est une alchimie subtile et mal comprise où la magie joue une large part. Les zombies ont tendance à se retrouver et à se regrouper : un zombie seul se dirige naturellement vers d’autres zombies dans les environs. Ils finissent par forme des meutes de plus en plus importantes qui errent sans but jusqu’à ce qu’ils tombent sur une communauté ou un groupe de voyageur. Ils attaquent alors en masse, sans discernement et sans crainte. Les zombies sont assez lents et perdent toujours l’initiative. Comme ce sont des morts-vivants, ils sont immunisés au poison et au froid, ainsi qu’aux sorts de charme, sommeil et détection de la pensée. Les clercs peuvent les tourner.

# Trésors et objets magiques

L’or, les pierres précieuses, la vaisselle décorée, les vases et les sculptures, les bijoux et les parures, les objets magiques, les monnaies de tous types, les petits objets du quotidien fabriqués avec soin dans des matériaux précieux – voilà ce qui constitue les trésors que les aventuriers peuvent découvrir au cours de leurs expéditions et qu’ils ramènent, parfois, jusqu’à leur communauté.

Tout munificents qu’ils soient, ces trésors ne possèdent pas une valeur intrinsèque constante. En fait, un trésor ne se mange pas, ne permet pas de se protéger du froid ou de se défendre contre les gobelins (à part certains objets magiques peut-être). Bien entendu, un peu de monnaie d’or ou un beau bijou peut payer quelques cordes de bois pour la cheminée ou assurer de toujours trouver de la bière dans son cellier – et puis, c’est d’un usage pratique pour les échanges commerciaux distants.

Cependant, déverser trop de trésors en un seul lieu est l’assurance de voir sa valeur fondre comme neige au soleil : ce qui valait un kilo d’or en vaut bientôt dix, par le jeu de l’inflation.

En bref, un trésor ne fait pas une fortune.

## Les trésors

Dans les entrées du bestiaire, les trésors des créatures sont désignés par des lettres, de A à F. Les trésors de A à D sont des trésors importants, du plus riche au plus pauvre, appartenant à des groupes de créatures et généralement conservés dans leurs repaires – si les personnages croisent ces créatures alors qu’elles chassent ou vaquent à leurs occupations, ils ne trouvent rien sur elles (ou très peu) et doivent éventuellement remonter les traces jusqu’à dénicher leur antre. Les trésors E et F sont des possessions personnelles (respectivement riches et pauvres) que les créatures emportent avec elles.

Des créatures qui se rendent négocient généralement leur liberté en échange d’une rançon et leur trésor indique le type de richesse qu’elles peuvent payer.

Lorsque les personnages tombent sur un trésor, effectuez des vérifications dans la table suivante pour en déterminer le contenu et la valeur. Lancez 1d20 pour chaque élément de la liste : si le résultat est égal ou inférieur au nombre indiqué, reportez-vous aux tables correspondantes pour déterminer la valeur de l’élément.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A  Munificent | B  Somptueux | C  Riche | D  Pauvre | E  Riche | F  Pauvre |
| Richesses | 19 | 15 | 10 | 7 | 15 | 5 |
| Objets communs | 12 | 10 | 5 | 5 | 10 | 5 |
| Herbes communes | 15 | 10 | 5 | 5 | 10 | 5 |
| Herbes rares | 10 | 5 | 2 | 2 | 5 | 2 |
| Préparations alchimiques simples | 15 | 10 | 5 | 2 | 5 | 2 |
| Préparations alchimiques complexes | 10 | 5 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| Objets magiques | 10 | 6 | 2 | — | 4 | — |

### Richesses

Les richesses représentent tous les trésors qui possèdent de la valeur, mais aucune utilité immédiate. C’est du poids, de l’encombrement et de la fatigue qui ne seront compensés qu’en arrivant dans une communauté et à condition que cette communauté puisse absorber ces richesses.

Les richesses peuvent prendre des formes très différentes : monnaies, objets précieux et artistiques, matériaux bruts, pierres précieuses, fourrures, tissus, etc. Presque toujours, les richesses sont lourdes et encombrantes et des aventuriers avisés apprendront à ne se saisir que ce qu’ils peuvent raisonnablement emporter sans risque pour la suite de leur périple.

Lancez 1d6 dans la table suivante pour déterminer la quantité de richesses dans le trésor. Ne lancez que 1d3 pour les trésors individuels (E et F). Répartissez cette « quantité » entre une ou plusieurs lignes de la table pour connaître sa valeur.

Une meute de rats géants a amassé un petit trésor dans un réduit de son repaire. Le meneur de jeu détermine qu’il s’y trouve des richesses : en lançant 1d6 pour la quantité, il obtient 4. Il décide de mettre 2 en Fourrures et tissus (pour 1d3 unités précieuses qui n’ont pas été abîmées par les rats) ; il place les 2 restants en monnaies pour 3d6 pièces d’or.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1d6 | Richesses | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Fourrures et tissus (unités) | 1 | 1d3 | 1d6 | 2d6 | 3d6 | 4d6 |
| 2 | Métaux (kilogrammes) | 1 | 1d2 | 1d3 | 1d6 | 1d6+2 | 1d6+4 |
| 3 | Monnaies (1-3 pièces d’or ; 5-6 pièces d’argent) | 1d6 | 3d6 | 1d6x10 | 3d6x10 | 1d6x100 | 1d6x1000 |
| 4 | Œuvres d’art (unités) | 1 | 1d2 | 1d3 | 1d6 | 1d6+2 | 1d6+4 |
| 5 | Pierres précieuses et gemmes (unités) | 1 | 1d3 | 1d6 | 2d6 | 3d6 | 4d6 |
| 6 | Vaisselle et objets précieux (unités) | 1 | 1d2 | 1d3 | 1d6 | 1d6+2 | 1d6+4 |

Fourrures et tissus. Les fourrures bien traitées et travaillées possèdent une grande valeur. Parce qu’elles tiennent chaud, parce que c’est un excellent isolant en dessous des matelas et sur les planchers, parce qu’elles protègent parfois des coups. Cependant, elles sont bien souvent encombrantes : un manteau ou une couverture de fourrure occupe une ligne complète dans l’inventaire. C’est aussi le cas des ballots de tissus. Beaucoup ont été abîmées par le temps, mais on trouve encore des rouleaux qui ont été parfaitement protégés dans des sacs de conservation magiques.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d20 | Fourrures |
| 1 | Aurumvorax |
| 2 | Bête éclipsante |
| 3 | Castor |
| 4 | Chats tacheté |
| 5 | Chinchilla |
| 6 | Hermine |
| 7 | Lapin |
| 8 | Loup |
| 9 | Loutre |
| 10 | Lynx |
| 11 | Martre |
| 12 | Ours |
| 13 | Ours-hibou |
| 14 | Phoque |
| 15 | Renard, argent |
| 16 | Renard, blanc |
| 17 | Renard, roux |
| 18 | Tigre |
| 19 | Vison |
| 20 | Worg |

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Fibres textiles pour toiles et tissus |
| 1 | Chanvre |
| 2 | Coton |
| 3 | Genêt |
| 4 | Laine |
| 5 | Lin |
| 6 | Soie |

Métaux. Il existe sept métaux connus et travaillé : l’or, l’argent, le cuivre, le plomb, le vif-argent, l’étain et le fer. L’étain est essentiellement utilisé en alliage avec le cuivre pour produire du bronze. Un alliage naturel d’or et d’argent est appelé électrum. Enfin, on mélange du cuivre à de la calamine pour obtenir du laiton. C’est tout ce que les forgerons et orfèvres connaissent et utilisent pour produire des objets en métal : armes, outils, bijoux, etc. On obtient ces métaux par calcination ou amalgame de minerais récoltés dans les terres sauvages : ce sont des techniques complexes, demandant des connaissances très spécialisées et l’accès à des ressources souvent rares. Alors, on récupère et on recycle. C’est ainsi que l’on se retrouver à transporter des lingots de métal. Jusqu’à ce que l’on trouve un artisan capable de travailler ces matériaux et d’obtenir un résultat utile, il est plus pratique de réduire les métaux à des blocs compacts, aisés à transporter.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d6 | 1d6 | Métaux |
| 1-4 | 1-2 | Argent (lingot) |
|  | 3-4 | Fer (lingot) |
|  | 5-6 | Or (lingot) |
| 5-6 | 1-2 | Bronze (lingot) |
|  | 3 | Électrum (lingot) |
|  | 4 | Étain (lingot) |
|  | 5 | Laiton (lingot) |
|  | 6 | Vif-argent (fiole) |

Œuvres d’art et objets précieux. On imagine que les personnages ne chercheront pas, sauf cas particuliers, à emporter des statues de marbres de plusieurs centaines de kilogrammes. Mais il reste bon nombre de petits objets précieux relativement aisés à glisser dans son inventaire. Les matériaux et leur traitement peut varier considérablement – de la petite statuette de jade ou d’ivoire au reliquaire marqueté rehaussé d’or et de pierres, en passant par les porcelaines et les poteries peintes. Ce genre d’objet est souvent encombrant, mais leur valeur est importante parce que, malgré leur luxe, ils restent souvent du domaine de l’utile dans un foyer en plus que d’en appeler à des sensibilités artistiques.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Objet précieux |
| 1 | Bijou |
| 2 | Objet religieux |
| 3 | Peinture |
| 4 | Reliquaire et boîte |
| 5 | Statuette |
| 6 | Vaisselle et coupe |

Pierres précieuses et gemmes. Les gemmes et pierres précieuses, par leur rareté et leurs couleurs, fascinent aussi bien les orques que les humains – et toutes les créatures intelligentes. On leur associe des symboles complexes, parfois magiques ; les poudres de gemmes sont utilisées pour tracer des cercles d’invocation tandis que les gemmes elles-mêmes sont brûlées lorsque les magiciens conduisent leurs rituels. Chaque pierre peut valoir plusieurs dizaines, plusieurs centaines de pièces d’or – mais elles se négocient rarement de cette manière : lorsqu’on n’a plus que ça et que l’aubergiste n’est pas très intéressé, un rubis suffit parfois à peine à payer un repas. Tirez 3d6x10 pour déterminer la valeur des gemmes et 1d6x100 pour les pierres précieuses. Chaque pierre précieuse compte comme une pièce d’or dans une bourse pour déterminer son encombrement dans l’inventaire.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Pierres précieuses |
| 1 | Diamant |
| 2 | Émeraude |
| 3 | Rubis |
| 4 | Rubis d'étoile |
| 5 | Saphir |
| 6 | Saphir noir |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d6 | 1d20 | Gemmes |
| 1-2 | 1 | Agate |
|  | 2 | Agate de mousse |
|  | 3 | Agate œil de chat |
|  | 4 | Aigue-marine |
|  | 5 | Alexandrite |
|  | 6 | Almandin |
|  | 7 | Ambre |
|  | 8 | Améthyste |
|  | 9 | Apatite |
|  | 10 | Aventurine |
|  | 11 | Azurite |
|  | 12 | Calcédoine |
|  | 13 | Chrysobéryl |
|  | 14 | Chrysocolle |
|  | 15 | Chrysoprase |
|  | 16 | Cinabre |
|  | 17 | Citrine |
|  | 18 | Corail |
|  | 19 | Cornaline |
|  | 20 | Cristal de roche |
| 3-4 | 1 | Disthène |
|  | 2 | Épidote |
|  | 3 | Grenat |
|  | 4 | Haüyne |
|  | 5 | Héliodore |
|  | 6 | Hématite |
|  | 7 | Jade |
|  | 8 | Jais |
|  | 9 | Jaspe |
|  | 10 | Lapis-lazuli |
|  | 11 | Larimar |
|  | 12 | Larimar Malachite |
|  | 13 | Morganite |
|  | 14 | Nacre |
|  | 15 | Néphrite |
|  | 16 | Obsidienne |
|  | 17 | Œil de tigre |
|  | 18 | Onyx |
|  | 19 | Opale de feu |
|  | 20 | Opale noble |
| 5-6 | 1 | Opale noire |
|  | 2 | Péridot |
|  | 3 | Perle |
|  | 4 | Pierre de lune |
|  | 5 | Pierre de soleil |
|  | 6 | Quartz bleu |
|  | 7 | Quartz bleu |
|  | 8 | Quartz étoile des sables |
|  | 9 | Quartz fumé |
|  | 10 | Quartz rose |
|  | 11 | Rutile |
|  | 12 | Sanguine |
|  | 13 | Sardoine |
|  | 14 | Serpentine |
|  | 15 | Soleil noir (pierre maudite) |
|  | 16 | Spinelle |
|  | 17 | Topaze |
|  | 18 | Tourmaline |
|  | 19 | Turquoise |
|  | 20 | Zircon |

### Autres objets

Voici une sélection d’objets communs, d’herbes et de préparations alchimiques que l’on peut trouver dans les différents trésors. On peut trouver 1d6 éléments de chaque lorsque leur présence est confirmée.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1d20 | 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |
| 1 | De l’huile d’amande douce | Du fil et des aiguilles | Un marteau de charpentier | Une barrique de tafia | Une flûte en bambou |
| 2 | De la colle de poisson | Du poil de girafe | Un miroir | Une bobine de ficelle | Une gourde |
| 3 | De la craie | Du poivre dans une bourse | Un morceau de peau de dragon | Une boite de sel | Une lanterne à œil de bœuf |
| 4 | De la pâte d’amande dans un coffret | Du savon | Un mortier et son pilon | Une bonne scie | Une lime |
| 5 | Des bâtons d’encens | Trois balles de jonglage | Un pain de sel | Une bourse à compartiment secret | Une longue vue dans son étui |
| 6 | Des billes en verre coloré | Un aimant | Un petit livre érotique | Une bouteille de feu grégeois | Une louche |
| 7 | Des chandelles | Un bon couteau à huître | Un pichet en argent | Une bouteille de parfum | Une loupe |
| 8 | Des crampons à glace | Un briquet à amadou | Un pied-de-biche | Une bouteille de spiritueux | Une main momifiée |
| 9 | Des dés en acier | Un coffret renforcé | Un poisson empaillé | Une bouteille de verre | Une marionnette |
| 10 | Des dés pipés | Un dentier | Un rasoir | Une brosse et un peigne | Une perruque en vrais cheveux |
| 11 | Des fers à cheval | Un entonnoir | Un rebec | Une cage à oiseau | Une petite harpe |
| 12 | Des fioles alchimiques | Un épais tablier en cuir | Un sablier | Une chaîne | Une pierre à aiguiser |
| 13 | Des gants en cuir solides | Un éventail peint à la main | Un sac de cigares | Une clef à molette | Une pierre à encre |
| 14 | Des lunettes de soleil gobelin | Un filet de pêche | Un sac de clous | Une cloche en bronze | Une pile de mouchoirs |
| 15 | Des parchemins vierges | Un gilet brodé | Un seau | Une corde en soie d’araignée | Une pipe |
| 16 | Des pinces | Un grappin | Un sifflet en os | Une dent de morse | Une plume et de l’encre |
| 17 | Des plumes du gosier d’une frégate | Un gros morceau de savon noir | Un tambour | Une écharpe en soie | Une poupée en tissus |
| 18 | Des pots de peinture | Un hamac | Un théorbe | Une échelle de corde | Une roue de fromage à pâte dure |
| 19 | Des rations de route | Un jeu d’échec | Un tuba de plongée | Une fiole d’acide | Une sacqueboute |
| 20 | Du fil de pêche et des hameçons | Un jeu de carte | Une balance et ses poids | Une fiole de soude | Une toupie |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d6 | Herbes communes | Préparations alchimiques simples |
| 1 | Chasse-rêve | Baume élémentaire |
| 2 | Herbe de chance | Eau de lune |
| 3 | Pain d’arpente | Fléau de vie |
| 4 | Panseuse pourpre | Huile de lave |
| 5 | Sphagnale tonique | Pierre des cieux |
| 6 | Thériaque-aux-corbeaux | Vif argent |

## Les herbes rares

|  |  |
| --- | --- |
| 1d20 | Herbes rares |
| 1 | Baie des fous. Petite baie violette. Le personnage récupère 1d6 + niveau points de Sagesse – relancez les 6 et ajoutez. |
| 2 | Baie rouge des enfers. Petit piment infernal. Un personnage qui tombe à 0 dans une caractéristique, mais qui possède encore au moins 1 point de Constitution, récupère immédiatement 1d6 points de caractéristiques à répartir selon son choix. |
| 3 | Couronne du prince. Petite fleur argentée. Le personnage gagne 1d6 points de Charisme jusqu’au prochain répit. |
| 4 | Écorce des artisans. Fine écorce jaune. Le personnage récupère 1d6 + niveau points de Dextérité – relancez les 6 et ajoutez. |
| 5 | Écorce du féal. Écorce à la puissante odeur de musc. Le personnage repousse tous les insectes et les animaux naturels pendant une journée. |
| 6 | Feuilles à souris. Minuscules feuilles grises. Permet de réussir automatiquement le prochain jet de sauvegarde. |
| 7 | Fige-sang poivré. Petite baie rouge. Ce poison tue irrémédiablement en 1d6 jours après ingestion si on rate un jet de sauvegarde. Seuls des soins magiques permettent d’arrêter les effets de la toxine. |
| 8 | Fleur de vie. Orchidée épiphyte rare. Le personnage retrouve tous ses points de vie et tous ses points de caractéristique perdus. |
| 9 | Fungi des gobelins. Petit champignon ligneux. Le personnage est complètement protégé contre les effets des lumières trop fortes jusqu’au prochain repos. Les gobelins et les orques utilisent cette herbe pour sortir en plein soleil. |
| 10 | Herbe à mage. Grandes feuilles tavelées. Le personnage récupère immédiatement l’usage d’une matrice de sort au meilleur niveau. |
| 11 | Herbe de vérité. Petites feuilles d’une sorte de carotte sauvage. Celui qui ingère cette plante doit réussir un jet de sauvegarde ou il se retrouve dans un état second. Il est obligé de répondre à 1d6 questions et il doit dire la vérité. |
| 12 | Herbe des lions. Feuilles crépues à la couleur fauve. Le personnage récupère 1d6 + niveau points de Force – relancez les 6 et ajoutez. |
| 13 | Jus de sûre. Intérieur de la tige d’une plante aquatique. Le personnage récupère 1d6 + niveau points d’Intelligence – relancez les 6 et ajoutez. |
| 14 | Noix du héros. Petit noisette au goût fumé. Quelle qu’en soit la source, les dégâts infligés au personnage ne peuvent être explosifs (on ne relance pas le dé). L’effet dure jusqu’au prochain répit. |
| 15 | Noix féroce. Grosse noix de couleur noir au goût amer. Le personnage récupère 1d6 + niveau points de Charisme – relancez les 6 et ajoutez. |
| 16 | Pollen des chats. Fleur tigrée jaune et noir. Le personnage gagne un avantage à tous ses jets d’équilibre et de déplacement jusqu’au prochain répit. |
| 17 | Racine aiguë. Racine pleine d’épines à l’intérieur et à l’extérieur. C’est un antidote universel, qui soigne immédiatement 1d6 points de dégâts (vie ou caractéristiques) causés par un poison ou annule les effets spécifiques d’une toxine (paralysie par exemple). |
| 18 | Racine des géants. Petite racine violette. Le personnage gagne un avantage à tous ses jets de puissance physique et de force jusqu’au prochain répit. |
| 19 | Racine noire. Une fine et longue racine, à la texture croquante. Le personnage récupère 1d6 + niveau points de Constitution – relancez les 6 et ajoutez. |
| 20 | Tige aux mille yeux. Tige herbacée bulbeuse. Le personnage gagne un avantage à tous ses jets de perception et de vigilance jusqu’au prochain répit. |

## Les préparations alchimiques complexes

|  |  |
| --- | --- |
| 1d20 | Alchimie complexe |
| 1 | Acide gélatineux. Cette préparation dissout n’importe quoi sauf le verre en l’espace de quelques minutes à quelques heures. Une dose permet de dissoudre environ un mètre cube de matériaux. |
| 2 | Ailes du démon. Des ailes de cuir poussent dans le dos du personnage. Il peut voler durant un nombre de minute égal à sa Constitution. Il doit néanmoins réussir des jets de Dextérité pour que le vol ne soit pas maladroit, incertain et lent. |
| 3 | Brume de rêve. Le personnage s’endort rapidement. Il sommeille une heure et se réveille comme s’il avait profité d’un repos de huit heures. On ne peut user de cette préparation qu’une fois par jour. |
| 4 | Feu grégeois. Cette préparation épaisse s’utilise comme les flasques d’huile, mais brûle 1d6+1 tours et inflige 2d6 dégâts par tour à une créature qui en est enduite. Il est extrêmement difficile d’éteindre des matériaux atteints par du feu grégeois. |
| 5 | Fruit du cube. Le personnage devient transparent jusqu’au prochain répit. Ce n’est pas vraiment de l’invisibilité et il peut refléter certaines lumières ou causer des effets visuels étranges, mais il peut agir normalement. |
| 6 | Gorge morte. Quiconque respire cette poudre toxique ne peut plus parler, chanter ou lancer de sorts pendant 1d6 jours. |
| 7 | Griffes du loup. Les mains du personnage se transforment en pattes griffues et puissantes, infligeant 1d6\* points de dégâts au corps à corps jusqu’au prochain répit (le d6 est explosif – relancez les 6 et ajoutez). Le personnage peut ajouter ses bonus de Force. |
| 8 | Huile de foudre. Une armure métallique recouverte de cette huile devient une véritable cage de Faraday et protège complètement contre les attaques de foudre ou d’électricité. |
| 9 | Huile de solidité. Un objet non magique devient absolument incassable et indestructible. |
| 10 | Mains de feu. Le personnage développe des pouvoirs pyrokinétiques limités jusqu’au prochain répit. Il peut enflammer ses mains et avant-bras, allumer un feu, cracher quelques flammes. Il ne peut pas infliger plus de 1d6 points de dégâts par attaque, mais il reste bon nombre d’usages pratiques à cette préparation. |
| 11 | Œil rouge. Le personnage bénéficie d’une vision dans le noir jusqu’au prochain répit, mais ses yeux brillent rouges dans les ténèbres. |
| 12 | Onguent de la sage-femme. Cette préparation facilite les accouchements. |
| 13 | Onguent des glaces. Jusqu’au prochain répit, le personnage peut marcher sur n’importe quelle surface – sable, glace, billes, liquides, etc. – sans perdre de mouvement. |
| 14 | Passe-muraille. Le personnage peut traverser les murs solides, en pierre ou en terre, au prix d’un point de Constitution par mètre parcouru. Une couche de métal peut soit interdire le passage, soit considérablement augmenter le coût (1d6 points de Constitution par couche). L’effet dure jusqu’au prochain répit. |
| 15 | Pommade élastique. Un membre du personnage devient mou et élastique. Il peut s’étendre sur plusieurs mètres pour manipuler des objets à distance ou passer dans un espace particulièrement étroit. L’effet dure jusqu’au prochain répit. |
| 16 | Porteloin. Le personnage se téléporte instantanément dans une zone en vue. |
| 17 | Sang de vampire. Les crocs du personnage poussent légèrement. Il peut voler 1d3 points de vie par tour lorsqu’il est engagé au corps à corps en mordant ses adversaires en plus de leur porter des attaques normales. L’effet dure jusqu’au prochain répit. |
| 18 | Tranche-vie. Quiconque respire cette poudre doit effectuer un jet de sauvegarde avec un désavantage ou il est paralysé pendant 1d6 heures. |
| 19 | Trombe des géants. La voix du personnage est terriblement amplifiée et porte jusqu’à plusieurs centaines de mètres jusqu’au prochain répit. Il est impossible de murmurer. |
| 20 | Ventre de plomb. Le personnage bénéficie d’un avantage à tous les jets de sauvegarde pour ne pas tomber inconscient jusqu’à son prochain repos. |

## Les objets magiques

Un objet magique est inaltérable à défaut d’être totalement indestructible. Ils furent jadis fabriqués en très grand nombre pour équiper les armées humaines, naines et elfes, mais les secrets de leur conception ont depuis lors été perdus.

Beaucoup de ces reliques gisent abandonnées sous les anciens champs de bataille ; d’autres ont été soigneusement récupérés, reperdus, retrouvés. Ils ornent les huttes des chefs de guerre orques, équipent des chasseurs gobelins, rejoignent les collections des seigneurs vampires et les butins des dragons.

Les objets magiques sont donc rares entre les mains des aventuriers. Leur valeur dépend de ce que les gens sont prêts à payer – en or ou en sang. Ils attirent les convoitises autant qu’ils terrifient les âmes simples.

Le Soleil noir a corrompu bon nombre d’objets magiques pour qu’ils servent ses desseins et affaiblissent ses ennemis. Les érudits estiment qu’un objet magique sur vingt ou sur dix est sans doute maudit de la sorte.

Voici une sélection d’objets magiques plus ou moins rares qui pourraient intéresser une bande d’aventuriers et faciliter leurs missions. Notez qu’un personnage ne peut pas porter deux paires de bottes magiques à la fois ou deux capes ou deux médaillons, etc. La seule exception : un personnage peut porter deux anneaux magiques – un à chaque main.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1d20 | 1d20 | Objets magiques |
| 1-5 | 1 | Amulette des secrets. Lorsque le personnage porte cette amulette, il est totalement immunisé contre tous les sorts et effets magiques permettant de détecter sa personne ou ses pensées, de l’espionner par magie ou d’analyser son équipement. |
|  | 2 | Amulette de Sélène. Cette amulette étend en permanence le sort *Protection contre le chaos sur trois pas*, autour du personnage. |
|  | 3 | Anneau d’action libre. Le personnage ne peut plus être immobilisé, paralysé ou bloqué par un sort tel que *Toile d’araignée*. |
|  | 4-5 | Anneau de chute de plume. Si le personnage chute depuis n’importe quelle hauteur, il atterrit sans aucun dégât. |
|  | 6 | Anneau de loyauté. Le personnage doit être loyal pour porter cet anneau. Une fois par jour, il peut lancer le sort *Dissipation du mal*. |
|  | 7-8 | Anneau de protection. Le personnage reçoit un bonus de 1 en classe d’armure et un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde. |
|  | 9 | Anneau de régénération. Le personnage regagne 1d6 points de vie par tour. |
|  | 10 | Anneau de résistance au feu. Le personnage est totalement immunisé aux effets et dégâts des feux normaux et magiques, tout comme l’ensemble de son équipement. |
|  | 11 | Anneau de respiration aquatique. Le personnage respire normalement sous l’eau comme à la surface. |
|  | 12 | Anneau de sort. Cet anneau ne peut être porté que par un magicien, un clerc ou un elfe. Il existe des anneaux de sort mineurs, qui permettent de lancer un sort supplémentaire par jour, à son niveau maximum ; et des anneaux de sorts majeurs, infiniment plus rares, qui permettent de lancer jusqu’à trois sorts de plus par jour. |
|  | 13 | Anneau de vision nocturne. Le personnage bénéficie des avantages de la vision dans le noir. |
|  | 14 | Anneau messager. Une fois par jour, le personnage peut envoyer un message enregistré à n’importe quelle personne dont il connaît au moins le nom. Le message peut être aussi long qu’on le désire et atteint son destinataire à la vitesse d’un cheval lancé au galop. |
|  | 15-20 | Armes magiques. Il existe des armes magiques de tous types, au corps à corps et à distance. Une arme magique possède un bonus variable, de +1 pour les plus courantes à +3 pour les plus puissantes et les plus rares. Un personnage maniant une arme magique ajoute le bonus de celle-ci à la fois au Bonus d’attaque et aux dégâts. Une telle arme permet de toucher des créatures invulnérables aux armes non magiques. |
| 6-10 | 1-5 | Armures magiques. Une armure magique donne un bonus de +1 à la classe d’armure d’un personnage. Certaines rares armures accordent l’invulnérabilité à un élément en particulier, comme le feu, le froid, l’électricité, le poison, l’acide, etc. |
|  | 6-10 | Baguettes magiques. Seuls les magiciens, les prêtres et les elfes peuvent manier les baguettes magiques. Chaque baguette magique permet de lancer un sort en particulier choisit par le meneur de jeu ou déterminé au hasard (lancez 1d20 : 1-10 un sort de niveau 1 ; 11-14 un sort de niveau 2 ; 15-17 un sort de niveau 3 ; 18-19 un sort de niveau 4 ; 20 un sort de niveau 5). Une baguette possède 1d20 + 10 charges lorsqu’on la trouve. Chaque charge permet de lancer le sort. |
|  | 11 | Bandeau d’esprit clair. Le personnage est immunisé contre les sorts de *Charme-personne*, *Sommeil*, *Immobilisation* ou *Détection des pensées*. |
|  | 12 | Bandeau du caravanier. Le personnage comprend et parle toute langue qu’il entend quelques instants. Il lui est toutefois impossible de lire une langue inconnue par ce biais. |
|  | 13 | Bâton de pouvoir. Seuls les magiciens peuvent utiliser ces très puissants et très rares artefacts. Un bâton de pouvoir permet de lancer trois sorts supplémentaires par jour. Il offre, par ailleurs, une résistance magique au personnage : lorsque ce dernier est la cible d’un sort ou d’un effet magique, lancez 1d6 – sur un résultat de 5 ou 6, le personnage est immunisé à l’effet. |
|  | 14-15 | Bille de lumière. Un personnage peut lancer ce petit artefact en l’air. La bille commence alors à flotter en l’air à un pas du personnage en émettant une lumière franche sur dix pas. Il suffit d’attraper la bille et de la tenir ou la ranger pour que la lumière s’éteigne. |
|  | 16 | Bottes de rapidité. Le personnage peut se déplacer deux fois au cours d’un tour de combat – une fois à la séquence normale et une fois au moment de son choix. Hors combat, il se déplace deux fois plus vite. |
|  | 17 | Bottes de silence. Le personnage se déplace toujours dans un silence absolu, quel que soit le terrain, sa charge ou même son armure. |
|  | 18-19 | Bouclier magique. Le bouclier du personnage le rend totalement invulnérable à une source de dégâts : 1 feu ; 2 flèches et carreaux ; 3 projectiles magiques ; 4 électricité et foudre ; 5 griffes ; 6 morsures. |
|  | 20 | Bracelets de l’archer. Le personnage inflige +1 dégâts supplémentaires avec les arcs et arbalètes. De plus, si sa Dextérité est égale ou supérieur à 15, il inflige +2 dégâts additionnels. |
| 11-15 | 1 | Bracelets du guerrier. Le personnage peut effectuer une deuxième attaque au corps à corps ou à distance à son tour d’action. |
|  | 2 | Cape de nage. Lorsque le personnage se glisse dans l’eau, la cape s’enroule autour de lui pour lui donner l’apparence d’une raie. Il nage alors de manière totalement naturelle et respire sous l’eau. |
|  | 3 | Cape de résistance. Cette longue cape aux couleurs très variables accorde au porteur un avantage à tous les jets de sauvegarde contre les effets élémentaires (feu, froid, foudre, etc.) |
|  | 4-5 | Cape elfique. Le personnage reçoit un avantage à tous ses jets de discrétion en dans les terres sauvages. |
|  | 6 | Cape éthérée. Un personnage qui porte cette cape peut attaquer normalement les créatures éthérées comme les fantômes ou les esprits, même s’il ne possède pas d’arme magique. |
|  | 7 | Carquois infini. Le personnage n’a plus besoin de compter ses munitions. Son carquois est toujours plein de flèches ou de carreaux. Certains de ces objets magiques, beaucoup plus rares, permettent à l’archer de choisir ses pointes de flèches – normales, argentées, enflammées, sifflantes, contondantes, en arc de lune, etc. |
|  | 8 | Ceinture de résistance des nains. La Constitution du personnage est égale à 18 tant qu’il porte cette ceinture d’origine naine. |
|  | 9-10 | Clef squelette. Cette clef permet d’ouvrir instantanément n’importe quelle serrure normale. Une fois par jour, le personnage peut lancer le sort *Fermeture/Ouverture*. |
|  | 11 | Collier à boules de feu. Le collier porte 1d6 petites billes de verre aux couleurs enflammées. Le personnage peut briser l’une de ses billes pour lancer le sort *Boule de feu* à son niveau. |
|  | 12 | Cor de terreur. Cet artefact permet de lancer le sort *Épouvante* à volonté. |
|  | 13-14 | Corde animée. Cette longue corde de soie d’araignée, de près de trente pas de long, s’anime sur un mot de commande. Elle peut glisser au sol ou le long d’une paroi pour aller s’accrocher d’elle-même à une solide arrime. Elle se décroche et s’enroule toute seule lorsque le personnage veut la récupérer. Il est possible de l’utiliser pour ligoter un adversaire, mais celui-ci bénéficie d’un jet de sauvegarde pour échapper à l’emprise. |
|  | 15 | Croc de dragon. Les crocs du dragon sont de très anciennes épées dont se servaient les anciens guerriers pour affronter les dragons. Elles bénéficient d’un bonus magique de +1, qui monte à +3 contre les dragons. Par ailleurs, elles protègent complètement leur porteur, selon la couleur de leur garde et de leur pommeau, contre un type de souffle en particulier. |
|  | 16 | Épée vorpale. Une épée vorpale tue automatiquement ses cibles lorsque le personnage obtient un 1 sur un jet d’attaque, généralement en faisant sauter la tête ou en trouvant le chemin du cœur. |
|  | 17 | Étendard magique. Cet artefact ancien permet de lancer *Apaisement* au niveau 3 une fois par jour, dès qu’il est déplié. |
|  | 18-20 | Feu portable. Ce petit cube de métal peut chauffer et cuire la nourriture que l’on place dessus. Il réchauffe aussi l’air dans un rayon de six pas autour de lui, sans jamais produire ni lumière ni fumée. |
| 16-20 | 1 | Flacon d’air pur. En débouchant ce flacon, le personnage peut rapidement purifier l’air dans une pièce de six pas sur six, chassant les poisons et les miasmes. Il est aussi possible de respirer au goulot du flacon lorsque le personnage se trouve dans un endroit sans air. |
|  | 2 | Gantelet de puissance des ogres. La Force du personnage est égale à 18 tant qu’il porte ces gants en cuir épais. |
|  | 3 | Gants de rangement. Un personnage peut ranger un objet ou une arme dans chacun de ces gants. Il peut sortir cet objet instantanément ou l’échanger avec un autre objet tenu en main. Si le personnage enlève ses gants, les objets captifs restent dans les gants jusqu’à ce qu’ils soient libérés. |
|  | 4 | Gants des araignées. Ces gants permettent au personnage de grimper le long de n’importe quelle surface verticale et même au plafond, y compris sur des matériaux lisses comme du verre. Ces gants permettent de se déplacer sans effort sur les toiles des araignées géantes. |
|  | 5-8 | Gourde intarissable. Cette gourde d’un litre produit en permanence une eau limpide et fraîche. |
|  | 9 | Manuels de Phaétuse. Ces lourds grimoires exigent de longues heures de lecture, mais un personnage qui parvient au bout gagne un point dans l’une de ces caractéristiques – sans dépasser 18. Le type de manuel est déterminé au début de la lecture – on dit qu’il existe six de ces manuels dans le monde. Une fois qu’il a été lu en entier par un personnage, le manuel disparaît pour réapparaître ailleurs, aléatoirement. |
|  | 10 | Médaillon d’agilité des fées. La Dextérité du personnage est égale à 18 tant qu’il porte ce médaillon elfique. |
|  | 11 | Pierres Ioun. Une pierre Ioun est une gemme magique qui tourne lentement autour de la tête du personnage, lui accordant un score de 18 dans l’une des caractéristiques suivantes : Intelligence, Sagesse ou Charisme. Il suffit d’attraper la pierre et de la ranger pour qu’elle arrête de faire effet. Les pierres Ioun sont excessivement rares, mais il est possible de posséder plusieurs d’entre elles à la fois. |
|  | 12 | Relique sacrée. Ce symbole religieux très précieux accorde un avantage, une fois par jour, à un clerc qui tente de tourner des morts-vivants ou des créatures magiques. |
|  | 13-15 | Sac sans fond. Un sac sans fond fonctionne comme un sac normal, mais le joueur bénéficie d’une pleine page pour noter l’équipement qu’il y range au lieu d’une simple carte de visite. |
|  | 16-17 | Scarabée de protection. Un scarabée de protection peut encaisser jusqu’à 1d10 + 10 points de dégâts infligés dans les caractéristiques. Une fois ces points éliminés, le scarabée casse. Il est aussi possible de le sacrifier pour réussir automatiquement un jet de sauvegarde (y compris après avoir raté un jet). |
|  | 18 | Serpent mécanique. Un serpent mécanique est un ancien artefact capable de s’approcher d’un piège sans le déclencher, afin de le désamorcer. À chaque utilisation, le personnage effectue un jet de Sagesse. En cas d’échec, le serpent est inutilisable jusqu’à la fin du prochain repos, le temps de le réparer et de le réassembler. |
|  | 19 | Tapis volant. Un tapis volant peut emporter en l’air jusqu’à cinq personnes et leur équipement. Il voyage à une vitesse égale à celle d’un cheval au galop. Un tapis volant se dirige aisément, néanmoins, le personnage peut devoir effectuer des jets de caractéristique pour pouvoir le contrôler correctement lors d’acrobaties aériennes complexes. |
|  | 20 | Tente de Mordequane. Cette petite tente, assez légère à emporter, semble pouvoir accueillir une ou deux personnes tout au plus. En vérité, son intérieur est un vaste palais de toile, confortable et accueillant, bénéficiant de tous les attributs du luxe – bains, lits, etc. Cependant, on n’y trouve ni eau potable ni nourriture qu’on n’y amène soi- même. |

Partie trois – Aventures et explorations

Jadis une région riche et prospère, avec de très nombreuses communautés, des palais, des manoirs, des châteaux, des fabriques. Aujourd’hui une terre sauvage où ne subsiste qu’une cité humaine : Pont-de-Lune. Les orques ont ravagé la province, mais toujours ils se sont heurtés à la détermination des défenseurs de Pont-de-Lune et à la puissance de l’Homme Rouge, l’immense golem qui les protège. Longtemps, il ne resta là que quelques hères craintifs, assurés de la protection du golem, qui ne quittaient pas les îles de la Lune.

Mais, il y a vingt ans, arriva le seigneur Guillaume d’Anvil, le chevalier arpenteur, et sa lance, ses cohortes et ses colons. D’Anvil réclama les îles pour lui et s’y installa. Depuis, Pont-de-Lune ne cesse de se développer. La route vers Champs-Rouges a été rouverte et le commerce a repris.

Toutefois, la région est toujours aussi dangereuse et l’ennemi juré de Guillaume d’Anvil, le Graf vampire Titus Kirkenheim, s’est installé dans les ruines de l’antique cité d’Avéronne.

# Aventures

Ô Silencieuses Ruines est un jeu d’aventures et d’explorations. Les personnages sont des aventuriers appartenant à une communauté perdue au milieu de terres sauvages et dangereuses : Pont-de-Lune.

C’est un univers de jeu d’un certain type que l’on qualifie de « Point de Lumière » : un lieu au centre d’une carte couverte de zones de sauvage, où des éléments d’une civilisation loyale tentent de se développer tout en maintenant à distance des dangers divers – ici, la menace que constitue le chaos du Soleil noir.

Les aventuriers sont des acteurs importants de la défense et du développement de ce *point de lumière*. En fait, un jour, ils créeront leur propre communauté, dans la région ou plus loin encore – mais on n’en est pas encore là quand leurs aventures débutent : ils devront d’abord survivre à bien des dangers, surmonter bien des obstacles et révéler bien des secrets.

Les personnages partent en aventures pour deux raisons principales :

+ Menaces : la communauté des personnages est directement menacée par des dangers très variés, dont l’origine se trouve dans les terres sauvages – pillards, bandits, clans agressifs, sorciers inquiétants, monstres effrayants, ombres du passé, espions du Soleil noir, etc.

+ Mystères : lorsque la civilisation s’effondra, à l’apparition du Soleil noir, beaucoup de connaissances, de trésors, de secrets et d’artefacts furent perdus. Ils gisent encore au milieu des terres sauvages, au plus profonds de ruines anciennes et silencieuses hantées par d’indicibles créatures.

Les personnages quittent donc la sécurité de Pont-de-Lune et s’en éloignent. Ils peuvent suivre des routes pour rendre visite à d’autres communautés, emprunter des sentiers anciens pour rejoindre des havres appartenant aux Chevaliers-arpenteurs ou encore s’enfoncer en territoire inconnu. Dans tous les cas, ils commencent par voyager. Parfois, la destination du voyage n’est qu’à quelques heures des portes de la communauté ; d’autres fois, c’est à plusieurs jours ou plusieurs semaines.

Pourquoi voyagent-ils ? Ils peuvent avoir reçu une mission précise de la part des autorités de la communauté. On leur a demandé de remplir une tâche particulière, qu’il s’agisse de porter un message, d’enquêter sur un mystère, d’explorer une ruine, de retrouver un objet précieux ou de combattre une menace. Ils peuvent avoir entendu des rumeurs qui piquent leur curiosité ; à moins qu’il ne s’agisse d’une affaire personnelle qu’il leur faut régler en priorité ou d’une quête qu’ils ont décidé d’accomplir.

Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages auront de moins en moins besoin d’incitations ou de raisons pour explorer les terres sauvages. Ils seront impliqués dans des histoires complexes et affronteront des ennemis bien connus et toujours plus dangereux. Et puis, ils poseront leur empreinte sur leur communauté et sur le monde – ou ils mourront en essayant !

### Un exemple de campagne

Lorsque l’aventure commence, les personnages viennent d’arriver à Pont-de-Lune en provenance de Champs-Rouges. Ils sont à la recherche de quelque chose pour le compte d’une personne puissante et importante – le salut de la région ou du monde est en jeu, rien de moins. Si le culte du Soleil noir est le premier à s’en emparer, c’est la fin. Les personnages ont des indices et il leur faut maintenant explorer les terres sauvages pour retrouver des informations enfouies dans le passé de la région.

Dans cette campagne, les personnages sont à la recherche d’une relique ou d’un secret ancien, perdu dans la région de Pont-de-Lune. Tout en accumulant des informations, au cours de leurs expéditions successives, ils doivent affronter les agents du Graf Kirkenheim, à la poursuite du même objectif. Dans le même temps, le seigneur d’Anvil, en échange de son aide et de sa protection, les charge régulièrement de missions supplémentaires pour la protection de la communauté. Chaque expédition est l’occasion d’affronter des menaces plus dangereuses et de ramener des indices sur l’histoire de la relique et sur les lieux qu’il faudra ensuite visiter…

Tirez, choisissez ou laissez les joueurs choisir dans les listes suivantes pour déterminer le point de départ des aventures :

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Le commanditaire |
| 1 | Angor Ironshield, premier espion du Roi sous la montagne |
| 2 | Lore fi Sinithiel, gardien des chants des forêts d’Oxyopide |
| 3 | Mirane fia Deloshka, grande-prêtresse de Sélène à Volerune |
| 4 | Odo fi Krigna, commandeur général de l’ordre des chevaliers-arpenteurs |
| 5 | Un-Œil Tomason, chef de la guilde de voleurs des Mains Pourpres |
| 6 | Veno fi Venia, archiviste-lecteur de la bibliothèque sacrée d’Urvred |

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | L’objet de la quête |
| 1 | L’Encyclopédie Divine du Premier Homme |
| 2 | La Bannière des Sacrifiés |
| 3 | La Cloche élémentaire de Belzème |
| 4 | La Fontaine de Lumière |
| 5 | La Porte de Shanar |
| 6 | Le Reliquaire du Chamane Noir |

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Le premier indice |
| 1 | Le grand général Yacob possédait l’objet de la quête lorsque son armée fut détruite par une offensive orque près d’une grande rivière. C’est là qu’il git dans un tumulus funéraire. |
| 2 | Le philosophe Grieco de Tolosse possédait une villa dans la région et s’y réfugiait pour étudier la relique recherchée. |
| 3 | Le temple de Phaétuse de la vallée de Vetsège contiendrait des fresques murales porteuses de nombreuses informations sur l’histoire de l’objet. |
| 4 | Les chevaliers-arpenteurs du havre de Dernière Heure ont découvert le journal d’un voyageur inconnu à proximité des ruines de l’observatoire de Génécole, dans lequel il évoque la relique. |
| 5 | Les sources connues concernant la relique placent sa dernière apparition près du village disparu de Bilimka. Ensuite, les orques déferlèrent sur la région et nul ne sait ce qu’il advint. |
| 6 | Une jeune prêtresse connaît d’horribles cauchemars depuis plusieurs mois. À chaque fois, une même vision revient, menaçante et affreuse : l’entrée ténébreuse d’une caverne située dans la région de Pont-de-Lune. |

# Voyager

Lorsqu’ils partent en aventure, les personnages doivent se déplacer sur des distances parfois importantes – plusieurs dizaines de verstes pour rejoindre une ancienne ruine où, dit-on, un célèbre général elfe repoussa des hordes orques et mourut. Et comme pour tous les voyages, il y a beaucoup de choses à prendre en compte et à organiser : la distance, le terrain, la météo, l’état des routes, les rencontres, la connaissance de la région, etc.

En cours de partie, un voyage ne devrait pas occuper trop de temps de jeu – voir passer les verstes sous les pieds des chevaux, c’est comme pour un long trajet en voiture… On a envie d’arriver à peine parti. Seulement, un voyage dans les terres sauvages n’est jamais une formalité : les routes, les ponts, les relais sont rares, souvent inexistantes ; les créatures sanguinaires sont nombreuses et affamées, et il est difficile de se repérer sans panneaux indicateurs. Un tel voyage doit forcément rester dangereux, incertain, surprenant.

## La carte de la région

La carte de la région de Pont-de-Lune est divisée en zones territoriales de tailles variables. On estime qu’un groupe de voyageur parcourt chaque jour un nombre de zones égal à sa vitesse moyenne – soit deux ou trois zones. Il s’ensuit que la taille de chaque zone indique directement la facilité ou la difficulté de s’y déplacer et le temps que l’on y passe. Plus une cellule est petite, plus le terrain ou la végétation imposent d’obstacles à une marche rapide.

Au début du jeu, seules les zones entourant le lac des Îles de la Lune sont tracées – jusqu’à plus ou moins une journée de marche des rives du lac. Ces zones sont relativement connues des habitants de Pont-de-Lune, régulièrement patrouillées, mais pas sûres pour autant.

Au-delà, c’est l’inconnu pour les personnages et ce seront eux qui, traçant la carte au fur et à mesure qu’ils ouvrent des routes, créent la géographie de la région.

## Monter une expédition

Au début du jeu, les joueurs reçoivent la carte de la région de Pont-de-Lune. D’immenses territoires blancs s’étendent au-delà des frontières du monde porté sur la carte. Là, quelque part, où il le souhaite, le meneur de jeu trace une marque : c’est la destination des personnages, l’endroit où les attend des ruines ou un objectif à accomplir.

Préparer le voyage. Dans un premier temps, le meneur de jeu doit vérifier avec les joueurs ce que leurs personnages savent du voyage qu’ils vont entreprendre. Ont-ils des informations sur la destination ? Sur les directions à prendre ? Sur les dangers ou les obstacles qu’ils pourraient croiser ? Si ce n’est pas le cas, les personnages feraient bien de se renseigner, de trouver des guides ou d’écouter les rumeurs.

Rumeurs et informations. Le meneur de jeu prépare six rumeurs. Deux sont vraies, deux sont fausses et deux sont l’une ou l’autre. Ces rumeurs sont accessibles auprès de la population de Pont-de-Lune.

## Le voyage

Vitesse de voyage. Un groupe de personnage voyage d’un nombre de zone, chaque jour, égal à la vitesse moyenne de ses membres – généralement deux zones, parfois trois lorsqu’un barde elfe utilise son chant de voyage. Ce nombre peut encore augmenter ou diminuer selon les péripéties ou encore les actions des personnages. Voyager à cheval ne change rien à cette vitesse, mais permet d’emporter plus de matériel. La vitesse d’un chariot est généralement d’une zone par jour.

Tracer la route. Les joueurs tracent littéralement la route qu’ils suivent en dessinant les zones qu’ils traversent. Selon leurs choix, ils peuvent dessiner de grandes zones, pour aller plus vite, ou de petites zones, pour voyager plus discrètement.

Les grandes zones permettent de couvrir plus de terrain, sur le papier, en moins de temps. Mais cela signifie généralement que le territoire est particulièrement découvert : grands espaces plats ou de faible relief, végétation rase et éparse. Il est beaucoup plus facile de se faire voir des créatures sauvages et des patrouilles ennemies.

Les petites zones sont beaucoup plus propices aux voyages discrets sinon sûrs. On n’est pas vu, mais on ne voit pas grand-chose non plus, en suivant les creux et en évitant les crêtes. Une petite zone indique généralement un relief marqué et/ou une végétation dense. Un groupe parcourt moins de chemin en une journée de route, mais court, comparativement, moins de risques.

Décrire la route. C’est le meneur de jeu qui décrit la route en précisant, selon la taille de la zone tracée par les joueurs, son environnement général – reliefs et végétation.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Relief | Végétation | Chance de péripétie |
| Faible ou inexistant | Rase | 2 |
| Modéré | Éparse | 1 |
| Marqué | Dense | 0 |
| Infranchissable | Impénétrable | 0 |

Évènements et péripéties. Il existe une chance, pour chaque zone traversée, qu’une péripétie se produise. Le risque varie de 1 à 5 chances sur 6, selon la taille de la zone : plus la zone est grande, plus le risque est élevé. Le meneur de jeu lance un d6 et vérifie s’il obtient un chiffre égal ou inférieur à la chance indiquée.

La base du jet de chance est calculée ainsi : 1 + le chiffre indiqué pour le relief et pour la végétation. Voyager dans une plaine au relief faible et à la végétation rase donne 5 chance sur 6 qu’il se produise une péripétie. Inversement, une zone une zone au relief marqué et à la végétation dense ne donne plus que 2 chances sur 6.

La péripétie est plus ou moins dangereuse, comme indiqué dans le tableau suivant. Lancez 2d6 ou choisissez.

|  |  |
| --- | --- |
| **2d6** | **Nature de la péripétie** |
| 2-4 | Assistance (aide, hospitalité, faveur, secours, etc.) |
| 5-6 | Indications (guides, informations, conseils, augures, indices) |
| 7 | Perte de temps (difficulté, complications, évènement) |
| 8-9 | Dangers (risques réels, pertes de ressources, combat) |
| 10-11 | Déclencheur (réaction en chaîne, danger persistant, à suivre…) |
| 12 | Fil rouge (la péripétie est directement liée à l’objectif des personnages et donne l’initiative à leurs ennemis) |

Pour déterminer les éléments de la péripétie, le meneur de jeu tire ou choisit d’un à trois éléments (ou plus) dans la table suivante, et les combine pour créer la péripétie. Il peut improviser sur le pouce ou préparer une ou plusieurs péripéties à l’avance pour avancer plus sûrement.

|  |  |
| --- | --- |
| 1d20 | Éléments de la péripétie |
| 1 | Champs cultivés, pacages, bois exploités… |
| 2 | Communauté isolée, habitats humanoïdes |
| 3 | Effet magique |
| 4 | Groupe de chasse, de cueillette, de guerre, en mission… |
| 5 | Mines, exploitations actives ou abandonnées |
| 6 | Morts-vivants |
| 7 | Nécropole, champ de bataille, tumulus, Kurgan |
| 8 | Obstacle artificiel (mur, barricade, piège…) |
| 9 | Obstacle naturel (ravin, rivière, marais…) |
| 10 | Patrouille ennemie |
| 11 | Repaire de créatures |
| 12 | Route perdue, portion de voie ancienne, sentier récent |
| 13 | Ruines (village, villa, habitats récents, bâtiments anciens…) |
| 14 | Ruines non humaines, réoccupées |
| 15 | Super prédateur ou monstre en maraude |
| 16 | Temple ou sanctuaire du Soleil noir |
| 17 | Terrain difficile |
| 18 | Vestiges isolés (borne routière, statue, sanctuaire…) |
| 19 | Voyageurs étrangers, pèlerins, messagers, mercenaires… |
| 20 | Zone morte |

Chasse et cueillette. En sacrifiant un point de mouvement (en voyageant une zone de moins dans la journée), les personnages peuvent refaire leurs rations de voyage et récupérer 1d6 rations pour chacun (les serviteurs se débrouillent de leur côté). Bien entendu, il convient d’effectuer un jet de péripétie – il est toujours égal à 3 ou moins sur 1d6, quel que soit la taille de la zone.

Exploration. En sacrifiant un point de mouvement, les personnages peuvent tracer les zones adjacentes à la zone où ils se trouvent. Ils ne savent pas ce qui s’y trouvent, mais peuvent en déterminer la taille et, éventuellement, le relief et la végétation. Il convient là encore d’effectuer un jet de péripétie – il est toujours égal à 3 ou moins sur 1d6, quel que soit la taille de la zone.

Monter le camp. Monter le camp est toujours un moment délicat. Il faut choisir un endroit sûr et/ou confortable – et ce n’est pas toujours possible d’avoir les deux, à moins d’y passer du temps et de sacrifier un point de mouvement pour la journée. Un camp sûr permet de ne risquer aucune mauvaise surprise durant la nuit, mais les personnages ne récupèrent que 1d6 points de caractéristique au maximum ; un camp confortable permet de récupérer 2d6 points de caractéristique au cours du repos, mais il y a 2 chances sur 6 qu’il se passe quelque chose durant la nuit.

N’oubliez pas de tenir compte des tours de garde afin de savoir qui dort et qui veille lorsque la nuit révèle de mauvaise surprise. Généralement, les personnages endormis ne portent pas leurs armures et sont surpris – à moins que les sentinelles aient le temps de les réveiller.

Havres des chevaliers-arpenteurs. Il existe toujours une chance sur six qu’une zone abrite, quelque part, un havre des chevaliers-arpenteurs. Un guerrier le trouvera toujours s’il le cherche ; les autres personnages ont deux chances sur six d’y parvenir. Un havre est toujours à la fois sûr et confortable. Par ailleurs, on peut y décréter une halte.

# Explorer

## L’échelle tactique

On considère deux échelles de jeu : la première est l’échelle stratégique – c’est le cadre des voyages. On voit les choses en grand, sur des temps longs sans s’intéresser aux détails. C’était le sujet de la section précédente.

La deuxième échelle, c’est l’échelle tactique. Dans ce cadre, on s’intéresse particulièrement aux positions relatives des personnages les uns par rapports aux autres, à l’ordre de marche, à la qualité de la lumière, aux déplacements, aux actions fines.

À l’échelle tactique, on emploie deux manières de mesures, l’une spatiale, la zone, et l’autre temporelle, le tour.

Le tour de jeu permet à chaque personnage et à leurs alliés et adversaires d’agir au moins une fois, en tenant compte d’un tour de parole des joueurs et du meneur de jeu. Cela fluidifie les descriptions et les échanges dialogués. Lorsqu’un combat s’engage, on utilise alors des tours de combat, encore un peu plus structurés et organisés.

De même, l’espace au sol est divisé en zones qui permettent de visualiser plus facilement, sur des plans, les positions et les déplacements de chacun, mais aussi les aires d’effets des sorts ou des attaques. Plusieurs créatures peuvent se tenir dans une même zone. Elles peuvent se déplacer dans les zones adjacentes, mais sont, par exemple, limitées dans leurs choix de cibles qu’elles peuvent engager au corps à corps.

Les zones peuvent être matérialisées sur la table de jeu par des plans – c’est souvent le plus facile pour bien visualiser les positions respectives des personnages et de leurs adversaires et les choix tactiques qui s’ouvrent à tous. Il est aussi possible de se contenter de les décrire et de les jouer de manière informelle – c’est le meneur de jeu qui a toujours le dernier mot en cas de doute ou d’imprécision.

Les zones peuvent avoir des tailles très variées selon les circonstances. En extérieur, par exemple, une zone peut faire jusqu’à une vingtaine de mètres de large si le sol est relativement égal et plat ; sur un terrain encombré ou en pente, la taille de la zone peut être réduite d’autant. En intérieur, une salle peut représenter une zone unique ou peut être divisée en plusieurs zones selon sa taille et/ou les mobiliers qui l’occupent : on peut ainsi avoir une zone différente de part et d’autre d’une table. Il est aussi possible de définir les zones en fonction des illuminations présentes, du relief, des points de passage, des goulots d’étranglement, etc.

## Lumière et obscurité

La plupart des créatures basent l’essentiel de leurs perceptions sur la vue. La lumière est donc un facteur très important à prendre en compte à tout moment. Il existe trois niveaux de luminosité :

+ Lumière franche. C’est la pleine lumière du jour. La vision porte loin et rien ne vient entraver celle-ci.

+ Lumière faible. Une telle lumière permet de voir à peu près correctement, mais pas toujours très loin ni avec beaucoup de détail. La lueur des torches, des lanternes ou des lampes à huile fournit une lumière faible, tout comme une pleine lune dans un ciel sans nuage. En lumière faible, un personnage qui effectue une attaque à distance reçoit un désavantage.

+ Obscurité. Ce sont les ténèbres des profondeurs ou seulement la noirceur d’une cave non éclairée. Dans l’obscurité, il est impossible d’effectuer d’attaque à distance ; par ailleurs, un personnage qui effectue une attaque au corps à corps reçoit un désavantage. De plus, les personnages ne peuvent se déplacer qu’à une zone maximum.

Bon nombre de créatures possèdent une vision des profondeurs. Cela signifie qu’elles considèrent toutes les ténèbres comme de la lumière faible et la lumière faible comme de la lumière franche. Malheureusement, certaines, comme les gobelins ou les orques, ne supportent pas la lumière franche (la lumière du jour essentiellement) qui agit comme l’obscurité pour elle quant aux limitations et malus.

Les nains et les elfes possèdent une vision de nuit. L’obscurité devient une lumière faible jusqu’à une zone adjacente de distance. Les lumières faibles sont considérées comme des lumières franches.

Torches et lanternes. Les torches et lanternes projettent une lumière faible sur la zone qu’ils occupent et les zones adjacentes. Les lanternes peuvent être partiellement occultées et leurs lumières dirigées pour éclairer jusqu’à cinq zones en enfilade, mais dans une seule direction à la fois.

## Progresser

Le temps de l’exploration est divisé en tours de jeu. Chaque personnage peut accomplir une ou plusieurs actions à son tour de jeu : examiner une zone, chercher des pièges, avancer, ouvrir des portes, fouiller des placards ou des coffres, recopier des dessins sur un mur, monter la garde, réparer un mécanisme, consolider une barricade, etc.

D’une manière générale, les joueurs se partagent la parole comme ils le souhaitent, mais il est d’usage qu’un personnage ne puisse pas agir de nouveau tant que tous les autres personnages n’ont pas agi.

Les créatures présentes dans les environs peuvent agir elles-aussi, à la discrétion du meneur de jeu – les personnages peuvent ou non en avoir connaissance. Si les personnages sont retenus plusieurs tours par un piège ou une pièce qu’ils souhaitent examiner avec soin, leurs ennemis peuvent s’organiser, monter embuscades, mettre à l’abri leurs richesses, aller chercher du renfort, fuir, s’équiper, etc.

## Pièges

Alors que les forces du Soleil noir approchaient des régions civilisées, puis plus tard, au plus fort des combats, la technologie des pièges se développa et leurs usages s’intensifia au point que toutes les demeures, tous les communautés furent littéralement truffées de pièges, de chausse-trappes et autres mauvaises surprises pour les orques et les gobelins.

Si la plupart des techniques de construction ont été perdues, notamment les techniques magiques, les pièges continuent, quant à eux, de fonctionner et d’accumuler les victimes imprudentes sans beaucoup faire la différence entre les aventuriers et les séides du dieu maléfique.

La plupart des pièges anciens sont magiques. Il reste peu de pièges purement mécaniques qui ne bénéficient pas d’enchantements pour les entretenir ou les réamorcer.

Trouver les pièges. Dès lors que les personnages avancent avec précaution en examinant soigneusement leur environnement et que leurs joueurs décrivent avec une relative précision ce qu’ils entreprennent pour s’assurer de la présence de pièges, alors il est rare qu’un piège ne puisse être détecté avant qu’il ne se déclenche. C’est cependant assuré si les personnages avancent dans une zone piégée alors qu’ils sont occupés à autre chose – se chamailler entre eux, examiner les fresques sur les plafonds ou engager un combat avec un ennemi.

D’une manière générale, il est donc assez aisé de détecter les pièges. Cela correspond, en vérité, au principe qu’il est absurde de tuer des personnages, arbitrairement, si les joueurs n’ont aucun moyen de l’empêcher – c’est un jeu, pas la vraie vie. Les personnages peuvent prendre des risques et mourir, mais uniquement si c’est un choix assumé des joueurs : buter dans un piège inconnu et mourir n’est pas drôle ; mais le destin du personnage est entre les mains du joueur quand il peut tenter de désamorcer le piège, de le contourner ou même choisir de ne pas continuer dans cette voie.

S’il suffit d’être précautionneux pour trouver les pièges, ce n’est qu’une partie du travail. Il reste trois informations importantes à découvrir : les déclencheurs du piège, ses effets et éventuellement la manière de l’éviter ou de le désamorcer. Cela peut demander un peu de temps supplémentaire, pourquoi pas des jets de dés (avec le risque de déclencher le piège accidentellement) ou encore la coopération de tous les personnages.

Éviter et déclencher les pièges. Un piège est généralement lié à une zone ou à un ensemble de zones. Il faut toujours considérer la ou les zones où se trouvent les déclencheurs du piège et la ou les zones où se déclenchent les effets du piège. Ce sont le plus souvent les mêmes zones, mais pas toujours.

Selon sa nature un piège se déclenche sous certaines conditions. Choisissez ou tirez un ou plusieurs éléments dans la liste suivante :

|  |  |
| --- | --- |
| 1d26 | Déclencheurs |
| 11 | Action mécanique (serrure, poignée, levier, etc.) |
| 12 | Détection d’alignement |
| 13 | Détection de chaleur |
| 14 | Détection de mouvement |
| 15 | Détection de nombre |
| 16 | Détection de peuple |
| 21 | Détection de présence |
| 22 | Détection de proximité |
| 23 | Détection de vie |
| 24 | Goupille et fil |
| 25 | Plaques de pression |
| 26 | Ressorts |

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6 | Modificateurs |
| 1 | Le piège se déclenche immédiatement |
| 2 | Le piège a 2 chances sur 6 de se déclencher (ou plus) |
| 3 | Le piège se déclenche au bout de deux tours (ou plus) |
| 4 | Le piège prévient (par un bruit, une bouche magique, un signal lumineux) de son déclenchement imminent |
| 5 | Le piège se déclenche en plusieurs étapes successives (une par tour) |
| 6 | Le piège est factice et en dissimule un autre plus dangereux et imprévisible |

Désamorcer un piège. Il existe de multiples manières de désamorcer un piège. Tirez ou choisissez un ou plusieurs éléments dans la table suivante :

|  |  |
| --- | --- |
| 1d26 | Techniques de désamorçage |
| 11 | Action physique (acrobaties, passage en force, en vitesse) |
| 12 | Annulation magique |
| 13 | Clef physique à insérer (peut-être traîne-t-elle dans le coin ou sur les créatures locales) |
| 14 | Déclenchement à distance |
| 15 | Destruction massive des mécanismes |
| 16 | Énigme à résoudre |
| 21 | Illusion, dissimulation, mascarade |
| 22 | Mot de passe |
| 23 | Opération mécanique fine |
| 24 | Opération spécifique, rituel |
| 25 | Puzzle physique à résoudre (éventuellement à plusieurs) |
| 26 | Utilisation d’un liquide (eau, huile) |

Description des pièges. Chaque piège est composé d’un ou plusieurs éléments à tirer ou à choisir dans la liste suivante. Les effets exacts, la dangerosité du piège, dépend de son usage. Les pièges peuvent infliger des états particuliers ou des dégâts variables (perte de points de vie, de points de caractéristique ou même mort instantanée).

|  |  |
| --- | --- |
| 1d20 | Éléments du piège |
| 1 | Acide (brûlure, destruction d’équipement, de ressources) |
| 2 | Animation d’objets ou de statues |
| 3 | Asphyxie (gaz neutre, vide, noyade, etc.) |
| 4 | Chute |
| 5 | Désenchantement, dissipation de la magie |
| 6 | Destruction de ressources, empoisonnement, maladie |
| 7 | Drain de magie |
| 8 | Écrasement (rocs, sable, dalle, etc.) |
| 9 | Effet mental (terreur, sommeil, charme, changement d’alignement, etc.) |
| 10 | Effet physique majeur (métamorphose, désintégration, pétrification, etc.) |
| 11 | Effet physique mineur (immobilisation, mise à terre, paralysie, etc.) |
| 12 | Électricité |
| 13 | Feu |
| 14 | Glace |
| 15 | Invocation de monstres |
| 16 | Lames, piques, fléchettes |
| 17 | Malédiction, geas |
| 18 | Poison (gaz, liquide, dard, etc.) |
| 19 | Porte, grille, barreaux, mur, prison, blocage |
| 20 | Téléportation |

# Interagir

Très régulièrement au cours de leurs aventures, les personnages vont croiser d’autres créatures – des humains, des elfes, des orques, des ours-hiboux, des squelettes ou encore des dragons. Contrairement aux obstacles qu’ils doivent surmonter et qui leur soumettent des problèmes relativement unidimensionnels, les rencontres ont la particularité d’être extrêmement dynamiques : les circonstances évoluent rapidement, changent du tout au tout et les créatures réagissent aux actions et postures des personnages. Un gros rocher se fiche bien qu’on lui tourne autour en l’examinant ; il y a de fortes chances qu’un ogre ne reste pas aussi placide.

Quelles que soient les circonstances, les lieux, les raisons pour lesquelles elles adviennent, la manière de gérer les rencontres suit toujours les étapes suivantes :

+ Le meneur de jeu détermine la distance qui sépare les personnages des créatures qu’ils rencontrent.

+ Il vérifie si l’un ou l’autre groupe est surpris par la rencontre.

+ Il vérifie d’une part la réaction des personnages et d’autres part celle des créatures.

+ Dans la plupart des cas, les créatures ou les personnages peuvent fuir, se cacher ou commencer à discuter.

+ Parfois la rencontre évolue de manière brutale et un combat ou une poursuite s’engage.

+ Si c’est le cas, personne ne s’implique dans une bataille sans de bonnes raisons – les camps ont des objectifs tactiques immédiats à atteindre qui déterminent la victoire ou la défaite (il est rare que l’extermination complète des adversaires soit la vraie raison d’un combat) ; de plus, si les choses tournent mal, l’un ou l’autre camp cherchera toujours une solution de replis – fuite, retraite, reddition, etc.

## Rencontres

Une rencontre se produit quand un ou plusieurs groupes de créatures – dont les personnages – se retrouvent à portée de perception dans un environnement donné : cela signifie qu’elles peuvent se voir ou s’entendre les unes les autres. Elles peuvent prendre d’innombrables formes et présentent la particularité de n’être pas forcément bilatérales : une créature peut percevoir une autre créature sans que cette dernière ne perçoive la première.

La première chose que le meneur de jeu doit déterminer, c’est la distance à laquelle les créatures se rencontrent, c’est-à-dire la distance maximale à laquelle elles peuvent se percevoir.

+ Rencontre distante. Les créatures peuvent se voir ou s’entendre de très loin, bien au-delà d’une possibilité de communication et d’interaction. Elles peuvent se trouver de part et d’autre d’un large fleuve ou sur deux collines différentes. Il faut qu’elles fassent un effort particulier pour se rapprocher et entamer des échanges (polis ou violents).

+ Rencontre circonspecte. Les créatures se perçoivent à une distance qui interdit toute action immédiate et n’engage la sécurité d’aucune d’entre elles, mais il faut peu de temps pour que le contact puisse s’établir et aucun groupe n’a la possibilité de s’esquiver aisément si l’autre en a décidé autrement. Cependant, les créatures ont toujours un peu de temps pour réagir et se préparer.

+ Rencontre critique. Les créatures se tombent littéralement dessus – au détour d’un couloir ou en ouvrant une porte. Elles sont instantanément à portée critique si jamais les choses devaient dégénérer.

## Surprise

En second lieu, le meneur de jeu doit déterminer si les créatures sont surprises ou non par la rencontre. La plupart du temps, les circonstances dictent la manière dont les groupes se perçoivent : la lumière et les sons préviennent de l’arrivée ou de la présence des personnages et puis, si les créatures sont attentives ou aux aguets, il est très difficile de les surprendre. D’un autre côté, lorsque l’un des groupes monte une embuscade ou que toutes les créatures sont également discrètes ou distraites, il est fort probable que la rencontre soit un véritable coup-de-théâtre.

Dans le cas où il faille déterminer si les créatures sont surprises, chaque groupe lance 1d6 : sur un résultat de 1 ou 2, c’est le cas. Un groupe de créature surpris ne peut pas réagir immédiatement et perd du temps à comprendre ce qui se passe et à se reprendre. L’autre groupe bénéficie d’un tour de combat complet de placement et d’action (s’il décide d’attaquer) ou de signes diplomatiques clairs et sans ambiguïté.

## Réaction

Si les joueurs décident des réactions de leurs personnages, c’est au meneur de jeu de déterminer celles des créatures qu’ils rencontrent. La plupart du temps, il est assez aisé de déterminer la réaction la plus probable : un animal sauvage fuit si c’est une rencontre distante ; mais il peut devenir extrêmement agressif si c’est une rencontre critique et qu’il est surpris.

Certaines créatures peuvent avoir des objectifs précis qui expliquent leur présence : des gardes ne laissent pas s’approcher des intrus et, à défaut de les arrêter, ils peuvent les retarder le temps de sonner l’alarme. De même, des pillards en embuscade savent qu’ils vont passer à l’attaque dès que l’occasion se présentera.

Les créatures qui sont sur leur territoire et ont à cœur de le défendre ou de le protéger, peuvent attaquer à vue, tenter d’effrayer ou de repousser les visiteurs ou, le plus souvent, s’enquérir de leurs intentions et de leurs demandes.

Mais, d’une manière générale, la plupart des rencontres adviennent alors que les personnages et les créatures vaquent à leurs occupations – explorer des ruines pour les premiers, y vivre et y conduire leurs activités pour les autres. Le meneur de jeu peut alors trouver pratique de laisser le hasard déterminer les réactions des créatures en lançant 2d6.

S’il s’agit de créatures intelligentes, ajoutez +1 au jet par personnage possédant un Charisme de 12 ou plus.

Si les créatures sont du même alignement que la majorité du groupe, lancez 3d6 et prenez les deux meilleurs dés ; si les créatures sont d’un alignement opposé (loyaux et chaotiques), lancez 3d6 et additionnez les deux résultats les plus bas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2d6 | Réaction | Négociations |
| 2 | Hostiles, attaquent | — |
| 3-5 | Inamicaux, peuvent attaquer | -3 |
| 6-8 | Neutres, incertains | -1 |
| 9-11 | Indifférents, pas intéressés | 0 |
| 12 | Amicaux, serviables | +1 |

à priori, tous les serviteurs du Soleil noir sont automatiquement hostiles à moins que les circonstances ne disent autrement.

## Négociations

Dès lors que les personnages ne sont pas eux-mêmes agressifs et que les créatures rencontrées sont, au pire, inamicales, il est possible de négocier.

La plupart du temps, l’issue des négociations est aisée à déterminer. Il suffit que les deux parties s’accordent sur un comportement commun (retraite prudente, échange de connaissances ou de ressources, indifférence prudente, etc.)

D’autres fois, les personnages veulent obtenir ce que leurs interlocuteurs ne souhaitent pas leur donner. Il s’agit alors de rechercher des compromis ou d’offrir des compensations.

C’est toujours le demandeur qui est en position de faiblesse dans une négociation et c’est lui qui doit faire le plus d’efforts, à moins qu’il ne trouve exactement ce qui va intéresser la partie adverse. Utiliser l’intimidation ou la pression peut parfois fonctionner, mais il faut alors avoir une bonne compréhension des réactions possibles.

En cas de doute, le meneur de jeu peut demander un jet de 2d6 aux personnages, auquel il convient d’ajouter +1 par personnage possédant un Charisme de 12 ou plus, ainsi qu’un bonus ou un malus dépendant de l’attitude initiale des interlocuteurs.

|  |  |
| --- | --- |
| 2d6 | Négociations |
| 2 | Fin de non-recevoir. |
| 3-5 | Non merci, sauf à proposer des compensations outrageuses. |
| 6-8 | Oui, avec des compensations intéressantes. |
| 9-11 | Oui. Sans compensation s’il n’y a pas de risques ou si cela ne coûte pas trop en temps et en ressources ; avec compensations légères sinon. |
| 12 | Bien évidemment et même un peu plus. |

## Fuite et retraite

La réaction la plus courante, quand l’agressivité, la curiosité ou la nécessité de protéger un territoire, ne l’emportent pas, est la fuite ou la retraite. Les créatures s’esquivent si elles le peuvent et poursuivent leur route. Le monde est dangereux, aussi bien pour les personnages que pour les autres habitants – et tous les êtres vivants pensent d’abord à leur préservation : personne n’ira chercher des crosses à un groupe de personnages visiblement bien armés sans de bonnes raisons.

On appelle retraite le fait qu’un groupe de créatures – les personnages ou leurs vis-à-vis – recule et disparaisse sans que l’autre groupe ne puisse les rattraper aisément : il peut s’agir de quitter les lieux, de se dissimuler derrière des couverts ou dans les ombres, ou de se retrancher derrière des protections. Quoi qu’il en soit, un groupe qui fait retraite ne peut être directement engagé ou défié par l’autre groupe. Dans le meilleur des cas, il faut envisager une négociation ou une poursuite.

+ Lors d’une rencontre distante, la retraite est automatique si on le souhaite. Aucun des groupes n’a la possibilité de rattraper l’autre si ce dernier choisit l’esquive.

+ Lors d’une rencontre circonspecte, la retraite est possible si les deux groupes font de même ou si l’un des groupes est surpris et laisse le temps à l’autre pour se retirer.

+ D’une manière générale et sauf cas particuliers, il est impossible de faire retraite lors d’une rencontre critique – il faut fuir, combattre, se rendre ou négocier.

## Poursuites

En cas de poursuite, chaque groupe lance 2d6 auquel il ajoute le mouvement moyen de ses membres – généralement +2 pour les personnages. Un groupe qui connaît bien le terrain ajoute un bonus de +2.

Si les poursuivis l’emportent, ils sèment les poursuivants. Sinon, les poursuivants rattrapent les poursuivis.

La poursuite dure un nombre de tour égal au plus petit résultat des dés – on compte en tour de combat en intérieur et en tours de cinq minutes en extérieur.

Le meneur de jeu est invité à déterminer les distances parcourues par les groupes et leur nouvelle position dans l’environnement – on ne peut jamais cartographier les lieux pendant une poursuite ni faire attention aux pièges et autres dangers : un groupe connaissant le terrain peut ainsi guider l’autre groupe dans une situation embarrassante (à la discrétion du meneur de jeu).

## Combat

Il y a combat lorsqu’une situation dégénère. Un combat est quelque chose de sérieux : il y aura des morts et des blessés. On ne déclenche pas un combat sans objectifs tactiques définis – que ce soit les personnages ou leurs ennemis, il faut une motivation claire pour aller à la bataille :

+ Atteindre un lieu

+ Défendre ou protéger un passage ou des biens

+ Éliminer une menace précise

+ Mettre en fuite ou faire prisonnier des adversaires

+ Obéir à des ordres

+ S’emparer d’un objet

+ Trouver à manger

Les personnages et leurs adversaires n’auront pas forcément les mêmes objectifs, mais ce sont ces derniers qui définissent, en fin de compte, la victoire ou la défaite.

### Le tour de combat

Un combat est organisé en tours. Chaque antagoniste va pouvoir effectuer des actions en suivant le processus suivant. Ici, les combattants n’agissent pas successivement, mais en même temps, à des moments précis selon les actions.

Le tour de combat comprend huit étapes qu’il faut jouer dans l’ordre avant de recommencer.

1. Initiative. Chaque groupe lance 1d6. Celui qui obtient le meilleur résultat est le groupe A. L’autre est le groupe B. Dans certains cas, un groupe peut recevoir un bonus d’initiative pour le tour.

2. Mouvements. Tous les combattants peuvent se déplacer d’un nombre de zones égal à leur vitesse. C’est le groupe B qui commence, puis le groupe A.

3. Actions mineures et complexes. Les personnages qui le souhaitent peuvent effectuer une action mineure ou une action complexe. C’est le groupe A qui commence, suivi du groupe B.

4. Incantation magique. Les utilisateurs de magie peuvent lancer un sort ou utiliser un pouvoir. Ils commencent leurs opérations magiques à ce segment d’initiative. C’est le groupe B qui commence, suivi du groupe A.

5. Attaques à distance. Les combattants qui le souhaitent et qui n’ont pas encore agit peuvent engager un adversaire à distance. C’est le groupe A qui commence, suivi du groupe B. Notez que les combattants éliminés à ce tour ne peuvent plus agir.

6. Attaques au corps à corps. Les combattants engagés au corps à corps peuvent attaquer un adversaire situé dans la même zone qu’eux (à moins qu’ils ne possèdent une arme longue). C’est le groupe A qui commence, suivi du groupe B. Notez que les combattants éliminés à ce tour ne peuvent plus agir.

7. Effets magiques. Les utilisateurs de magie appliquent les effets de leurs sorts et de leurs pouvoirs à la condition qu’ils n’aient pas été éliminés ou rendus inconscients au cours des segments de jeu précédents. On applique les effets du groupe A puis les effets du groupe B.

8. Moral et fuite. Le meneur de jeu teste le moral des adversaires des personnages. Si un groupe – les personnages ou leurs adversaires – décident de fuir ou de se rendre, ils peuvent le faire à ce moment.

Une fois l’étape 8 réglée, le meneur de jeu recommence à compter à la première étape et appelle un nouveau jet d’initiative.

Il est très important que les joueurs restent concentrés sur le combat et son déroulé. Ils ne jouent pas à tour de rôle, mais selon un processus commun où toutes les actions se mélangent.

### Déplacements

Un personnage ou une créature peut se déplacer, au maximum, d’un nombre de zones égal à son mouvement.

Au cours de ce segment d’initiative, les joueurs peuvent effectuer plusieurs choix tactiques importants.

+ À terre. Un personnage à terre se relève au prix de son mouvement.

+ Mouvement forcé. Un personnage peut tenter un jet de Force ou de Charisme pour repousser un adversaire hors de sa zone ou pour attirer à lui un adversaire présent dans une zone adjacente. Si l’adversaire possède plus de dés de vie que le niveau du personnage, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister au mouvement forcé.

+ Positionnement. Un personnage dont le groupe a l’initiative obtient un avantage à l’attaque s’il se déplace dans une zone occupée par un adversaire déjà engagé au corps à corps avec un allié et qu’il attaque cet adversaire.

+ Postures. Un personnage au corps à corps qui n’a pas effectué de déplacement peut choisir de prendre une posture agressive ou une posture défensive. La posture agressive lui donne un bonus de +1 au score d’attaque ; la posture défensive lui donne un bonus de -1 à la classe d’armure.

+ Recul tactique. Un personnage dont le groupe a l’initiative peut reculer de son mouvement après avoir laissé un adversaire se déplacer pour venir à son contact, l’empêchant ainsi d’attaquer au corps à corps (puisqu’il se dérobe). Cependant, si cet adversaire possède encore des points de mouvements et qu’aucun allié du personnage ne s’interpose, il peut continuer à avancer sur le terrain cédé par le personnage, recollant éventuellement au corps à corps.

+ Tir. Un personnage seul dans une zone sans adversaires peut immédiatement effectuer une attaque à distance selon les règles normales, pour peu qu’il soit équipé.

+ Verrou. Un joueur dont le groupe a l’initiative peut annoncer que son personnage verrouille une zone. Cela signifie qu’il peut empêcher l’un des adversaires déjà présents dans la zone ou passant dans celle-ci d’effectuer ou de continuer un déplacement. Si l’adversaire possède plus de dés de vie que le niveau du personnage, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour se déplacer malgré tout. Plusieurs personnages peuvent verrouiller une zone afin d’améliorer leurs chances de bloquer un adversaire donné.

### Actions mineures et complexes

Il n’est pas possible d’effectuer à la fois une action mineure et une action complexe.

Une action mineure permet au personnage d’accomplir de petites choses rapides, en plus de son action principale du tour (magie ou attaque) : changer d’arme, boire une potion, utiliser une herbe ou un produit alchimique (par exemple pour enduire une arme de poison), sortir un objet, utiliser certaines capacités (comme changer de chant pour un barde elfe, déclencher un pouvoir de clerc ou de porte-rune nain).

+ Un personnage dans une zone libre de tout adversaire peut utiliser une action mineure pour se déplacer vers une zone adjacente libre de tout adversaire.

Une action complexe nécessite toute l’attention du personnage. C’est la seule chose qu’il peut faire jusqu’à la fin du tour. Certaines capacités de classe nécessitent l’usage d’une action complexe, mais aussi les actions telles que crocheter une serrure, défoncer une porte, etc. Enfin, pour une action complète, les personnages peuvent :

+ Immédiatement effectuer un deuxième mouvement.

+ Effectuer un jet de Charisme. En cas de succès, un allié en vue bénéficie d’un avantage de combat pour toute attaque à distance ou au corps à corps.

### Magie

Les lanceurs de sorts – magiciens, elfes et prêtres – incantent leurs sorts au premier segment de magie.

Les sorts font effets au second segment de magie à la condition que le lanceur de sort soit toujours en état à ce moment-là. S’il a été tué ou s’il est inconscient, le sort ne produit aucun effet (mais la matrice a été dépensée).

L’ordre d’incantation (B puis A) et l’ordre d’effet (A puis B) ont beaucoup d’importance. Si un magicien dont le groupe a l’initiative lance le même sort que le magicien adverse ou un sort de dissipation de la magie ou un sort de silence, alors l’effet adverse est annulé.

### Attaques

Un personnage qui a été tué ou réduit à l’inconscience avant son tour d’initiative ne peut pas porter d’attaque.

Attaques à distance. Les portées des arcs, javelines, frondes et arbalètes sont telles que la distance pose rarement problème dans une rencontre tactique classique.

+ Il est toujours possible d’effectuer une attaque à distance à l’intérieur d’une même zone.

+ Il est impossible de tirer sur un adversaire unique engagé au corps à corps avec un allié à moins de posséder une Dextérité de 15 ou plus. Si plusieurs adversaires attaquent un allié isolé, cette limitation ne s’applique pas.

+ Il est possible de tirer au travers d’une zone occupée par des alliés. Il faut une Dextérité de 15 ou plus pour tirer au travers d’une zone occupée par des adversaires.

+ Un personnage qui tire sur un adversaire situé dans une zone en lumière faible reçoit un désavantage. Il est impossible de tirer sur un adversaire situé dans une zone de ténèbres.

Attaques au corps à corps. Les personnages peuvent porter des attaques au corps à corps contre des adversaires présents dans la même zone qu’eux. S’ils possèdent une arme à allonge (armes à deux mains, lances, armes d’hast), ils peuvent attaquer un adversaire dans une zone adjacente si cela semble possible (à la discrétion du meneur de jeu) – il est toujours possible de frapper au-travers d’un mur formé par des alliés.

+ À la fin de la phase de corps à corps, lancez 1d6 pour chaque personnage engagé en mêlée. Sur un résultat de 1 à 3, le personnage et ses adversaires directs (ceux qui l’ont attaqué ou qui été attaqués par lui ce tour) se décalent d’une zone dans une direction aléatoire. Cela représente la dynamique des batailles et le déplacement constant des combattants – des personnages peuvent ainsi se retrouver séparés par les évènements. Si les combattants sont précipités vers un obstacle dangereux (comme une fosse), chacun peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper au danger.

### Moral

Le moral est une mesure du courage et de la férocité d’une créature. C’est un score compris entre 2 et 12 : une créature avec un moral égal à 2 ne se bat jamais, à moins que ne l’y force ; une créature avec un moral égal à 12 est incroyablement farouche et se bat toujours jusqu’à la mort.

En deux occasions, au cours d’un combat, le meneur de jeu doit tester le moral des adversaires des personnages :

+ Lorsque, pour la première fois, l’un d’entre eux est tué ou réduit à l’impuissance.

+ Lorsque la moitié ou plus de ces créatures ont été tuées ou réduites à l’impuissance.

À chacun de ces moments, le meneur de jeu lance 2d6. Si le résultat est égal ou inférieur au moral des créatures, celles-ci continuent à se battre. Sinon elles tentent de prendre la fuite ou se rendent.

Si les créatures réussissent leurs jets de moral pour les deux occasions, alors elles continuent de se battre jusqu’à la mort ou jusqu’à la victoire (quand elles atteignent leurs objectifs).

Notez que la règle de moral s’applique aussi aux alliés et serviteurs des personnages.

### Fuite

Un groupe qui a raté son jet de moral peut fuir à cette étape. Il se désengage immédiatement de tous les corps à corps et effectue un mouvement pour s’éloigner de ses adversaires.

Généralement, les combattants ne sont pas des psychopathes et laissent leurs adversaires prendre la fuite : c’est une occasion de moins de risquer une blessure. Le groupe dominant a néanmoins la possibilité de faire comprendre qu’il désire une reddition plus qu’une fuite – la réaction des fuyards dépend le plus souvent des possibilités qu’ils ont de trouver un abri ou des soutiens proches, mais aussi de l’attitude du groupe dominant. Si ce dernier a été particulièrement sanguinaire et mauvais, les fuyards ont peu de raisons de leur faire confiance quant à leur sécurité une fois la reddition acceptée et, une fois le dos au mur, ils se battront jusqu’à la mort.

Une fuite se règle ensuite de la même manière qu’une poursuite.