

Ô SILENCIEUSES RUINES

« Ô silencieuses ruines
Gisant abandonnées
Dans les brandes, les vignes
Que la vie a quitté. »

PARTIE UN
AVENTURIERS ET MAGIE
PAGE 5

PARTIE DEUX
MONSTRES ET TRÉSORS
PAGE 57

PARTIE TROIS
AVENTURES ET EXPLORATIONS
PAGE 136

Textes et illustrations : John Grümph
Retours et avis : Amleth ; Ego ; Fingolfin ; Invalys ;
Islayre d'Argolh ; Mat ; Nessir ; Nolendur ; Oniromancien ;
Orlov ; Papyrolf ; Sakagnôle ; Tholgren ; Zeben ; Zggomar.

INTRODUCTION

Ô SILENCIEUSES RUINES est un jeu de rôle d'aventures fantastiques, destiné à un groupe de trois à cinq joueurs et un meneur de jeu. Les personnages des joueurs sont de jeunes aventuriers, qui quittent la sécurité de leur communauté pour explorer des domaines sauvages plongés dans le chaos, 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 menées 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 joueur 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 féroce. 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.

Mille ans après, 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 des siècles passés, 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, revendentiquent l'arbitraire et le pouvoir, la remise en cause des absous, 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.

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 hiérarchies, 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 revendentiquent pas grand-chose de plus que de faire leur vie sans que ni les chaotiques, ni les bienveillants ne viennent les sermonner ou les chagrinier. 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 joueurs 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 mille ans 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.

DÉCRIRE LE PERSONNAGE

Votre personnage est défini par plusieurs éléments :

- Votre 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 strictement 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 de votre personnage est mesuré par son **NIVEAU**. Tous les personnages commencent au niveau 1. Au fur et à mesure de leurs aventures, ils gagnent de l'expérience qui leur permet d'augmenter leur niveau. 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.
- Votre 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.
- Votre 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.

- Votre 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.
- Enfin, votre 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.

CRÉER UN PERSONNAGE CARACTÉRISTIQUES

Votre 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 ? Lancez 3d6 et faites la somme des dés. Répétez l'opération six fois au total. Répartissez ces six scores comme vous le souhaitez entre les six caractéristiques. Notez que si vous obtenez un résultat total – en additionnant toutes les caractéristiques – inférieur à 60, vous pouvez relancer une nouvelle série.

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 gélatinéux 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 martial 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, il peut profiter d'un répit pour récupérer une utilisation de sortilège au niveau le plus puissant disponible.
- **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 votre personnage est magicien et possède une Sagesse de 15 ou plus, il peut lancer un sort supplémentaire par jour au niveau le plus puissant disponible. Il bénéficie de deux sorts supplémentaires par jour si son score est égal à 18.
- **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 martial lorsqu'il attaque à distance. Si sa Dextérité est égale ou supérieure à 15, il modifie sa classe d'armure de 1 et double la portée des armes à distance qu'il utilise.
- **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 bénéficie d'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.

LES LANGUES

- ABYSSAL** : la langue des démons.
- BABIL** : le sabir des peuples des jungles.
- CÉLESTE** : la langue des dévas et des anges.
- COMMUN** : le sabir des voyageurs et des marchands.
- DÉSERTIQUE** : le sabir des peuples originaires des régions sèches du sud.
- DRACONIQUE** : la langue des dragons.
- ÉLFIQUE** : 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 noire des géants, ogres, trolls et guenaudes.
- PIERREUX** : la langue des nains et des créatures souterraines.
- POUDRIN** : le sabir des peuples des océans.
- VENTEUX** : la langue des orques, gobelins, hobgobelins et gobelours.

CLASSES DE PERSONNAGE

Il existe cinq classes de personnage : **GUERRIER**, **MAGICIEN**, **CLERC**, **ELFE** et **NAIN**. Ce sont des archétypes extrêmement larges et chaque joueur est invité à réfléchir à la manière de rendre son personnage unique :

- Par le choix de ses caractéristiques les plus importantes.
- Par le choix de ses spécialisations.
- Par le choix de son équipement.
- Par la manière de le décrire et de le jouer.

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 choisit une catégorie d'arme au niveau 1 – les épées, les haches, les lances, les arcs, les dagues, etc. Lorsqu'il combat spécifiquement avec une arme de cette catégorie, il peut ajouter +1 à son Bonus martial et +2 à ses dégâts. Il peut choisir une nouvelle catégorie d'arme à chaque niveau pair.
- 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.
- Une fois par jour et par niveau, le magicien peut conduire un rituel. Cela lui coûte du temps et de précieuses composantes (plusieurs dizaines de pièces par niveau du sort), mais aucune de ses utilisations quotidiennes.
- Appartenant à l'aristocratie magique, le magicien peut entretenir une conversation télépathique 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	I	+0	I	—	—	—	—
2	I+I	+0	2	—	—	—	—
3	2	+I	3	I	—	—	—
4	2+I	+I	4	2	—	—	—
5	3	+2	4	2	I	—	—
6	3+I	+2	4	2	2	—	—
7	4	+3	4	3	2	I	—
8	4+I	+3	4	3	3	2	—
9	5	+4	4	3	3	2	I
10	5+I	+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 par jour et par niveau, il peut utiliser l'un des pouvoirs de cette divinité.
- 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.
- 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
I	I	+I	—	—	—	—	—
2	2	+I	I	—	—	—	—
3	2+I	+2	2	—	—	—	—
4	3	+2	2	I	—	—	—
5	4	+3	2	2	—	—	—
6	4+I	+3	2	2	I	—	—
7	5	+4	2	2	2	—	—
8	6	+4	2	2	2	I	—
9	6+I	+5	3	3	3	I	—
10	7	+5	3	3	3	2	I

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 prononcé 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.
- Une fois par jour et par niveau, lorsqu'il est sous terre ou à l'intérieur d'un bâtiment, le nain peut poser une rune d'interdiction (pour empêcher certaines créatures de passer au travers d'une porte ou d'un portail), une rune de dissimulation (pour camoufler un objet ou un passage) ou une rune de révélation (pour illuminer un lieu ou révéler des choses cachées).
- 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. Il est limité à une relance au niveau 1, à deux relances au niveau 5 et à trois relances au niveau 10.
- Le nain possède une très grande résistance. Il reçoit un bonus de +1 point de vie pour chaque dé de vie. De plus, il est totalement insensible aux effets des poisons et des toxines.

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 pour 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. Il est limité à une relance au niveau 1, à deux relances au niveau 5 et à trois relances au niveau 10.
- À cause de sa nature sensible, l'elfe est insensible à certains effets magiques, comme les sorts de charme-personne, de sommeil ou encore la paralysie des goules.
- Dans les milieux naturels, l'elfe se déplace toujours en silence.

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

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

Votre 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, vous devez relancer tous les dés et noter le nouveau résultat. S'il est inférieur au précédent, ajoutez simplement 1 à celui-ci. 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. 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.

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 et un bouclier
Un sac d'aventurier

Par ailleurs, choisissez ou tirez 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.
- Le personnage peut accrocher quelques bourses et aumônières à sa ceinture. Cela compte, au total, pour une demie-carte de visite : généralement les herbes communes, les préparations alchimiques, une corde, etc. Exceptionnellement, on peut y adjoindre une dague et une fronde.
- 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 discréption du meneur de jeu – il soit possible parfois de regrouper certains objets.
- Chaque bourse de 100 pièces d'or 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 sont généralement plus efficaces que les magiciens.

Les armes à une main – épée, hache d'armes, etc. – autorisent le port et le maniement du bouclier. Les armes à deux mains (notées d'une * dans le tableau précédent) possèdent une allonge : le personnage qui les manie peut atteindre un ennemi situé à deux ou trois pas de lui. Cependant, il n'est pas possible de porter de bouclier.

Les joueurs devraient noter avec précision les projectiles que leurs personnages possèdent (le nombre de flèches dans leur carquois) et qu'ils utilisent en combat. Quand leur personnage n'a plus de flèches, il doit utiliser une autre arme. Cependant, à la fin de chaque combat, si le personnage peut prendre un répit sur place, le joueur 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 ennemis.

LES ARMURES

Plus la classe d'armure d'un personnage ou d'une créature est faible, plus celle-ci est protégée. Un bonus diminue donc la classe d'armure d'autant (comme le modificateur apporté par la Dextérité, par exemple). 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 particulier est porté à la protection des articulations et des zones sensibles – le cou, les épaules, les coudes, les genoux, etc. Un aventureur dans une broigne ressemble de loin à un tatou de métal.

LES SACS

Tous les aventuriers possèdent les objets suivants :

Sac à dos
 Couverture
 Bourses de ceinture
 Briquet à amadou
 Lanterne sourde
 Trois flasques d'huile fine
 Rations de route pour quelques jours
 Sac léger imperméable
 Outre à eau
 Pierre à aiguiser
 Cantine
 Petit couteau
 Nécessaire à barbe
 Savon noir
 Bobine de ficelle
 Sifflet

Ils possèdent aussi :

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 crocheting 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	Symbolique religieux Hutel 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	
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	
Masse, marteau ou fléau d'armes	15	
Armures	Prix	
Bouclier	10	
Broigne lourde	600	
Cotte de mailles	150	
Cuirasse	30	
Objets	Prix	
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 crochétage	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 encré	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 chasse-trappes ou de billes	10
Sac étanche	3
Sac léger imperméable	2
Savon fin	2
Savon noir	1
Seau	1
Sifflet	2
Symbolle 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**

Animaux et moyens de transport	Prix
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 prix sont donnés en pièces d'or.

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.

Une dose d'herbe commune coûte une pièce d'or dans les communautés.

Id6 Herbes communes

- 1 **Chasse-rêve.** Spores de fougères carnivores à respirer. 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.** Le patient consomme quelques brins de cette herbe mélangés à un peu de bière légère. Avant son prochain repos, il 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 grasses à réduire en cataplasme à appliquer sur les blessures. L'utilisateur retrouve 1d3 + niveau points de caractéristique.
 - 5 **Sphagnale tonique.** Mousse commune à laver à l'eau fraîche et à avaler rapidement. Le patient retrouve 1d6 points de vie par niveau ou dé de vie.
 - 6 **Thériaque-aux-corbeaux.** Feuilles d'arbuste épineux, à infuser et à boire froid. Le patient réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde contre le poison durant une heure.
-

LES PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES

Les préparations alchimiques sont généralement disponibles dans certaines 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).

Une dose de préparation alchimique coûte 10 pièces d'or dans les communautés.

1d6 Préparations alchimiques

- 1 **Baume élémentaire.** Le baume permet à une personne qui s'en couvre la peau de résister complètement aux effets normaux et magiques du feu et du froid jusqu'à son prochain repos.
 - 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.
 - 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 six pas 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 celles-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 à partager entre eux) – s'ils ne survivent pas, ces biens sont toujours remis à la famille : un personnage qui oublierait de se plier à cette tradition se retrouve bien vite à ne plus pouvoir engager quiconque.

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.

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 Bonus martial, un bonus de +2 aux dégâts ou un bonus de 1 en CA – le joueur

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.

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.

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 joueurs 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 pour savoir si le personnage 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, le joueur 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.

LA MAGIE

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 connaît 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.

Les lanceurs de sorts ne peuvent puiser et canaliser qu'une certaine quantité d'énergie magique chaque jour. 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, mais ils seront néanmoins contraints par la fatigue. Ainsi, un magicien de niveau 6 peut lancer quatre sorts de niveau 1, deux sorts de niveau 2 et deux sorts de niveau 3 chaque jour.

Le lanceur de sorts n'a pas besoin d'apprendre les sorts à l'avance. Néanmoins, s'il consacre une demi-heure au cours un repos à préparer un ou plusieurs sortilèges en les assignant à des créneaux existants, il en augmente les effets, la portée ou la durée (à la discrédition du meneur de jeu) au moment où il les lance. Cependant, un créneau consacré à un sort préparé ne peut être utilisé pour lancer un autre sort.

Il est toujours possible de lancer un sort d'un niveau inférieur avec un créneau prévu pour un sort de niveau plus élevé – par exemple lancer un sort de niveau 1 avec un créneau de sort de niveau 3. Le lanceur de sorts récupère de sa fatigue (et retrouve l'ensemble de ses créneaux de sort) après chaque repos court.

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.

JETS DE SAUVEGARDE. Les cibles des sorts d'un lanceur de sorts peuvent parfois être autorisées à effectuer un jet de sauvegarde pour réduire ou annuler les effets du sort. Un sort annulé de cette manière compte dans la limite d'énergie magique de la journée – le lanceur de sorts a bel et bien lancé ce sort.

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.

LE GRIMOIRE

SORTS DE NIVEAU I

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 à moins de 5 pas de lui – 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, pas plus que les elfes. La cible du sort 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 dans un rayon égal à sa Sagesse en pas. Il peut ainsi savoir si un objet est magique ou si une porte a été enchantée par une rune naine – 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 un rayon égal à son Intelligence en pas. 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 à 50 pas ou moins. Le projectile touche automatiquement et inflige 1d6 dégâts – le d6 est explosif : relancez les 6 et ajoutez le nouveau résultat au total, au maximum une fois. 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. Au moment où le magicien impose ses mains, la cible du sort 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 autour de lui, dans une zone de 40 pas de rayon. Les créatures possédant 5DV ou plus ne sont jamais affectées, non plus que les elfes, 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 blessure (dégâts directs dans les caractéristiques ou mort instantanée, selon les circonstances).

SORTS DE NIVEAU 2

BÉNÉDICTION/MALÉDICTION. Le magicien affecte des alliés situés dans un rayon de 3 pas de 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 martial 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 et à une distance maximale égale à son score de Sagesse en pas. 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 situés à Sagesse pas – ceux-ci se 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. L'illusion occupe un volume maximum d'environ deux mètres de côté (2x2x2). 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, 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 crée une zone de lumière faible de 20 pas de rayon qui continuera à éclairer 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 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 une zone ou une créature à portée de vue. Il déploie une bulle de silence de 5 pas de rayon autour de ce point – 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 une zone d'environ deux mètres de côté (2x2x2). 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 ; 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. 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 de six pas de rayon, 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 près du magicien, lui-même et ses alliés peuvent être affectés.

DISSIPATION DE LA MAGIE. Le magicien crée une zone sphérique de trois pas de rayon 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 dont la longueur totale est égale à deux fois sa valeur de Constitution en pas. 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 que sa longueur totale est atteinte. 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 un rayon de trois pas 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 à moins de Sagesse pas de lui. 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 SUR TROIS PAS. Le magicien étend une zone de protection contre le chaos à trois pas autour de lui, qui se déplace avec lui et dont il est le centre. Les créatures d'alignement chaotiques qui pénètrent dans le cercle reçoivent un désavantage à tous leurs jets. Les créatures qui agissent depuis l'extérieur du cercle, par exemple en tirant des projectiles, ne sont pas affectées. La protection dure jusqu'au prochain répit.

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 – leur vitesse de déplacement est divisée par deux, elles agissent un tour sur deux et n'ont jamais l'initiative. Cependant, les magiciens ne sont jamais affectés par les effets de ce 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 doublée, elles agissent deux fois dans le tour et ont toujours l'initiative. Notez que les magiciens ne sont jamais affectés par les effets de ce sort. Le sort de Ralentissement annule les effets de Rapidité.

SOINS MAJEURS. Le magicien soigne tous les points de vie d'un patient qu'il peut toucher. 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 qu'il touche. 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 de six pas de longueur, 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 une zone de vingt pas de rayons autour de lui 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 de 20 pas de rayon dont le centre est en vue, 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. 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 à moins de Sagesse pas de lui. 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 à moins de 5 pas de 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 doit toucher son patient. Il lui rend instantanément tous ses points de vie et de caractéristique et le 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 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 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 lieues 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 à moins de dix pas de lui. 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 de dix pas de côté, 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 dououreux. 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 avec un malus variable selon sa connaissance de la destination : 0 pour un endroit vaguement connu, déjà visité il y a longtemps ; -5 pour un endroit décrit par d'autres personnes ou dans des écrits, peint dans un tableau ou vu dans un rêve ; -10 pour un lieu totalement inconnu. En cas d'échec, la créature téléportée subit un nombre de points de dégâts égal au résultat du d20, en nombre de d6. Si le résultat du jet reste inférieur à l'Intelligence pure du magicien, la créature parvient à destination ; sinon le sort ne fonctionne pas.

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 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.

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 magique.
- Détourner un acte de violence et l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.
- Empêcher les créatures chaotiques de s'approcher à moins de quelques pas.
- Obliger un adversaire à attaquer un allié en particulier.
- Voir parfaitement dans toutes les ténèbres, normales et magiques.

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.
- Émaner une douce chaleur capable de porter une pièce à une température agréable.
- Marquer sa présence de manière à faire cesser toutes les discussions et apartés, afin d'attirer l'attention sur soi.
- Purifier un lieu ou de la nourriture touchée par la corruption ou la maladie.
- Repousser un adversaire de plusieurs mètres et le faire chuter au sol.

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.
- Disparaître dans les interstices du temps pour un temps annoncé et précis.
- Dissimuler un message dans texte sans importance qui ne sera compris que du destinataire.
- Prédire la météo sur plusieurs jours.
- Tenir une conversation avec une personne de manière à ce que tout le monde entende et comprenne autre chose.

NERGAL

Dieu de la mort, des destructions et du feu.

ARME SYMBOLIQUE : marteau.

- Bloquer la magie d'un nécromant.
- Créer un feu sans lumière ni fumée, qui chauffe et cuit normalement.
- Détruire un objet inerte non magique en le réduisant en poussière.
- Interdire aux vivants ou aux morts le droit de fouler un domaine terrestre.
- Invoquer un destrier de feu, capable de galoper à grande vitesse.

NABU

Dieu du commerce, de la magie et des voyages.

ARME SYMBOLIQUE : épieu.

- Annuler la magie d'un objet jusqu'à la prochaine aube.
- Créer un petit objet utile qui disparaît après utilisation.
- Moduler sa voix pour la rendre agréable, convaincante, irritante ou intimidante à ses interlocuteurs.
- Parler une langue inconnue.
- Voir les auras magiques.

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.
- Mémoriser parfaitement les pages d'un livre ou les détails d'une scène ou d'une conversation.
- Poser une question à sa divinité et obtenir une réponse par oui ou par non.
- Relancer un jet raté.
- Révéler l'histoire d'un lieu ou d'un objet.

TOURNER 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. À son tour de jeu, le personnage peut affecter jusqu'à 2d6 + niveau DV de créatures dans un rayon égal à son Charisme en pas. 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.

Le joueur doit effectuer un jet de Sagesse.

- Si le résultat est égal ou inférieur au score de Sagesse de son personnage, les créatures affectées sont tournées : c'est-à-dire que les morts-vivants et les créatures magiques sont tenues de fuir à leur prochaine action et ne peuvent plus s'approcher du personnage avant le prochain repos. Les vampires bénéficient d'un jet de sauvegarde pour ne pas être repoussés de la sorte.
- 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. Un clerc de niveau 7 peut tenter de tourner un vampire, mais il ne peut pas le détruire. Au niveau 9, il a 1 chance sur 20 d'y parvenir.
- Si le résultat est un échec, le clerc ne peut plus tenter de tourner de créatures jusqu'à son prochain répit.

LES MÉCANIQUES

LES PRINCIPES

Au cours des aventures de son personnage, le joueur est régulièrement amené à effectuer des jets de dé pour établir la manière dont les choses se déroulent, pour décider de la réussite ou de l'échec des actions de son personnage, pour déterminer la résistance de celui-ci à telle ou telle menace ou encore pour évaluer les conséquences d'une bataille ou d'un affrontement.

Il existe trois types de jet :

- Les jets de caractéristique
- Les jets de sauvegarde
- Les jets d'attaque

Dans tous les cas, le joueur lance 1d20 et doit obtenir le plus petit résultat possible – généralement en-dessous d'un seuil défini. Un résultat de 1 indique toujours une réussite ; un résultat de 20 est toujours un échec.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Lorsque votre personnage a la haute main sur une situation ou lorsque l'action qu'il entreprend est facilitée par sa position, son outillage, les circonstances ou simplement la simplicité de la tâche, lancez deux d20 et choisissez le résultat le plus avantageux pour lui – généralement, le plus bas.

Lorsque, au contraire, votre personnage est mis en difficulté, qu'il se retrouve à agir avec des contraintes et des limites, lancez deux d20 et prenez le résultat le moins avantageux pour lui – généralement, le plus haut.

LES JETS DE CARACTÉRIQUE

Dans certains cas, il est nécessaire d'effectuer un jet pour déterminer de l'issue d'une action du personnage – lorsque ce dernier veut atteindre un objectif et que quelque chose ou quelqu'un l'en empêche. Il peut s'agir de convaincre un officier du palais qu'il est impératif de parler au suzerain ou à l'un de ses conseillers ; de sauter dans un torrent tumultueux depuis une falaise, pour échapper à un groupe de chasseurs gnolls, et de surnager le temps de passer les rapides et d'atteindre une rive sûre ; de déchiffrer les glyphes étranges qui ornent une stèle ancienne et semblent prévenir le voyageur d'un danger terrible...

Le joueur lance alors un d20. S'il obtient un résultat égal ou inférieur au score d'une caractéristique, c'est une réussite ; 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 actions et tâches que veut accomplir le personnage sont plus ou moins difficiles. Le meneur de jeu est invité à gérer la difficulté d'un jet de caractéristique dans ses descriptions. Si la tâche est relativement facile, une réussite est brillante et complète, tandis qu'un échec permet de réussir tout de même, avec quelques réserves sans doute, mais le personnage atteint ses objectifs. Si la tâche est très difficile, une réussite sera juste ce qu'il faut pour l'emporter d'un cheveu et du bout des doigts, tandis qu'un échec aura certainement des conséquences dramatiques.

LES JETS DE SAUVEGARDE

Un jet de sauvegarde fonctionne exactement comme un jet de caractéristique, mais il est utilisé lorsque le personnage n'est pas à l'origine d'une action et qu'il doit seulement réagir à une menace ou un danger immédiat – s'il a été piqué par une araignée géante ou mordu par une goule, s'il est soudainement pris sous un éboulement de roches, si un sorcier tente de s'emparer de son esprit, si un dragon souffle dans sa direction, etc.

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 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 effets magiques).

Lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde, le danger peut être :

- **TOTALEMENT IGNORÉ** – le personnage saute en dehors du chemin de l'éboulis, il résiste à une influence mentale maléfique, il retire sa main à temps avant qu'une aiguille empoisonnée ne jaillisse du côté du coffre...
 - **SEULEMENT RÉDUIT** – le personnage se précipite derrière un abri pour se protéger du souffle du dragon ou il résiste au venin du scolopendre géant. Dans ce dernier cas, on divise généralement par deux les effets ou les dégâts infligés par la menace.
- C'est le meneur de jeu qui détermine les conséquences d'un jet de sauvegarde raté ou réussi.

LES JETS D'ATTAQUE

Un jet d'attaque permet de déterminer si, en combat, un personnage parvient à toucher son adversaire, au corps à corps ou à distance, afin de lui infliger des dégâts. Contrairement aux jets de caractéristique ou de sauvegarde, le joueur ne teste pas directement les caractéristiques de son personnage. La réussite ou l'échec de l'attaque dépendent d'une part de la classe d'armure de son adversaire et d'autre part de son propre Bonus martial.

Pour cela, on utilise le THACO (prononcer TA-quo). Le THACO est un acronyme qui signifie (en anglais) : « To Hit AC o » – pour toucher une classe d'armure de zéro. C'est un très ancien terme de jeu, qui possède une grande capacité d'évocation (en bien ou en mal) pour les plus vieux joueurs de jeu de rôle. Généralement, on calcule le THACO individuellement pour chaque arme que manie le personnage, en tenant compte de divers modificateurs.

Un joueur qui effectue un jet d'attaque doit obtenir un résultat au d20 égal ou inférieur au THACO de son arme pour toucher un adversaire qui possède une classe d'armure de zéro. Pour toucher un adversaire avec une classe d'armure plus élevée – par exemple, une CA6 – il doit simplement obtenir un résultat égal ou inférieur au THACO plus la classe d'armure visée – ici, obtenir un résultat égal ou inférieur à THACO+6.

Le THACO est déterminé de la manière suivante pour chaque arme que le personnage manie. On ajoute :

- **LE BONUS MARTIAL** – qui dépend de la classe et du niveau du personnage.
- **LES BONUS DE MAÎTRISE DE L'ARME** – si le personnage est un guerrier.
- **LES BONUS DONNÉS PAR LES CARACTÉRISTIQUES** – si le personnage possède une Force, pour une arme de corps à corps, ou une Dextérité, pour une arme à distance, de 12 ou plus.
- **LES BONUS MAGIQUES DE L'ARME** – si c'est une arme magique.

Il existe aussi des bonus ou malus circonstanciels accordés par certaines incantations magiques (comme le sort Bénédiction).

Sigismond, guerrier de niveau 2, possède une épée +1 dont il maîtrise parfaitement le maniement. De plus, il possède aussi une Force de 15. Le THACO de cette épée est égal à +2 (bonus martial) +1 (maîtrise de l'épée) +1 (bonus de Force) +1 (bonus magique), pour un total égal à +5. Pour toucher un adversaire possédant une CA9, il faut qu'il obtienne 14 ou moins sur le d20 (THACO 5 + CA 9) ; pour un adversaire avec une CA4, il doit obtenir 9 ou moins (THACO 5 + CA 5).

Généralement, le meneur de jeu annonce la CA d'un adversaire et le joueur sait tout de suite quel est le résultat maximum qu'il doit obtenir, avec un d20, pour toucher. D'autres fois, le meneur de jeu peut désirer garder le secret sur la classe d'armure d'un monstre particulier : dans ce cas, le joueur doit annoncer la classe d'armure minimale que son personnage touche : « J'ai un 7, je touche CA 2 ! » – cela signifie que l'attaque de son personnage touche son adversaire si celui-ci possède une classe d'armure égale ou supérieure à 2...

Tout modificateur temporaire altère simplement le THACO des armes concernées.

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 – qu'il s'agisse d'une dague ou d'une épée à deux mains. On considère que la maîtrise du personnage compte plus que la taille de l'arme. N'oubliez pas d'ajouter les éventuels bonus aux dégâts dus, par exemple, à la magie ou à une bonne caractéristique. Les guerriers, les nains et les elfes ont la capacité de relancer les 6 qu'ils obtiennent sur les dégâts et d'ajouter le nouveau résultat au total – avec certaines limites, toutefois, pour les nains et les elfes.

Sigismond, guerrier de niveau 2, touche un adversaire. Il lance 1d6 et ajoute +2 grâce à sa Force et +1 grâce à son épée magique. Comme c'est un guerrier, s'il obtient un 6 au d6, il relance immédiatement le dé et ajoute le nouveau résultat.

Les dégâts sont directement soustraits des points de vie de l'adversaire. Si une créature tombe à 0 points de vie, le meneur de jeu choisit ce qui se passe : généralement, elle tombe inconsciente ou elle est tuée sur le coup. Les plus grosses créatures peuvent simplement fuir aussitôt si elles le peuvent.

Si un personnage tombe à 0 points de vie, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour ne pas tomber inconscient. Tous les dégâts qu'il subit tant qu'il est à 0 points de vie sont infligés dans ses caractéristiques : ce sont des blessures lourdes.

Pour chaque coup que son personnage reçoit alors, le joueur choisit la caractéristique qui est concernée. Il peut répartir les coups comme il l'entend sur des caractéristiques différentes. Si une caractéristique tombe à 0, le personnage est mort. Quand une caractéristique est réduite, le personnage perd les éventuels bénéfices qu'elle apportait : un guerrier qui tombe en-dessous de 12 en Force n'a plus de bonus d'attaque au corps à corps. La seule exception est la Constitution dont la perte ne modifie pas les points de vie totaux (c'est plus facile comme ça, même si c'est assez peu élégant sans doute).

DÉGÂTS MINEURS. Si une créature rate un jet d'attaque, mais obtient un résultat égal ou inférieur à la caractéristique utilisée – Force pour le corps à corps, Dextérité pour la distance – elle inflige malgré tout quelques dégâts : un point par dé lancé plus tous les bonus de dégâts normaux. Notez que si le seuil d'attaque est supérieur à la caractéristique du personnage, alors ce dernier ne peut que réussir complètement ou rater complètement.

Sigismond tente d'attaquer une créature de CA 3. S'il obtient 8 ou moins au d20, il inflige les dégâts normaux de son attaque ($1d6+3$). S'il obtient un résultat entre 9 et 15, il inflige 4 points de dégâts à sa cible ($1+3$). S'il obtient 16 ou plus, il rate.

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, remplir leur journal de route, réparer leur matériel, méditer pour retrouver de l'énergie magique, 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 magiciens récupèrent leurs utilisations de sorts pour la journée à venir. 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 logent dans une bonne auberge confortable et tranquille, sans trop de brigands ni de punaises de lit. Faut-il préciser que 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 intense. Au cours d'une halte, les personnages récupèrent tous leurs points de vie et de caractéristique, se débarrassent de leurs afflictions les plus gênantes et surtout, ils peuvent passer de niveau. Une halte n'adviert 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

d'une communauté ou d'un havre – parfois, c'est pendant un voyage au sein d'une caravane ou d'un bateau, quand les jours passent lentement mais que les personnages ne sont pas seuls. Ensuite, une halte est décidée par les joueurs eux-mêmes : ce n'est jamais le meneur de jeu qui décide d'une halte, parce que c'est un moment charnière dans des aventures, qui fixe définitivement des échéances et des étapes que les personnages ne veulent pas toujours brûler. Certains sorts 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 à la communauté, les personnages ne voudront peut-être que quelques jours de repos simple et pas une halte complète.

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 demi-vitesse.

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 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 Sagesse pas de distance.

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.

DÉPLACEMENT : c'est le nombre de pas que la créature peut normalement parcourir en un tour de combat.

ATTAQUES : le THAC0 est donné pour chaque attaque de la créature, suivi du score de caractéristique pour les dégâts mineurs. 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 mineurs, 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

DÉPLACEMENT : 6 (12 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

DÉPLACEMENT : 12

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

DÉPLACEMENT : 9

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

DÉPLACEMENT : 5

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 suivie – 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

DÉPLACEMENT : 9

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

DÉPLACEMENT : 12

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

DÉPLACEMENT : 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 fiant 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
DÉPLACEMENT : 6
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 phagocytter. 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

DÉPLACEMENT : 6

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

DÉPLACEMENT : 9

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

DÉPLACEMENT : 9 (24 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 la zone d'effet de 20 pas sur 6. 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 préférera 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

DÉPLACEMENT : 12

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

DÉPLACEMENT : 6 (2d4 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

DÉPLACEMENT : 6

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

DÉPLACEMENT : 9 (12 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

DÉPLACEMENT : 15

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 férocelement 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

DÉPLACEMENT : 9 (12 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

DÉPLACEMENT : 24

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
DÉPLACEMENT : 6
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

DÉPLACEMENT : 6

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

DÉPLACEMENT : 7

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

DÉPLACEMENT : 9

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

DÉPLACEMENT : 6

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

DÉPLACEMENT : 6

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 guenaude 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

DÉPLACEMENT : 6 (24 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

DÉPLACEMENT : 6

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

DÉPLACEMENT : 6 (12 dans l'eau)

ATTAQUES : une arme (+2/15)

DÉGÂTS : 1d6*+2

SPÉCIAL : créatures amphibiennes

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

DÉPLACEMENT : 6

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 jailli 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
DÉPLACEMENT : 6
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

DÉPLACEMENT : 6

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 possérait 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

DÉPLACEMENT : $\frac{1}{2}$

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
CLASSE	5 (9 sous forme humaine)	2 (8 sous forme humaine)
D'ARMURE :		
DÉS DE VIE :	4	6
DÉPLACEMENT :	9	6
ATTAQUES :	Morsure (+4/15)	Deux griffes et morsure (+6/+6/+6/18)
DÉGÂTS :	1d6*+1	1d6*+2 / 1d6*+2/d6*+4
SPÉCIAL :	Immunisé aux armes non-magiques	
SAUVEGARDE :	11	12
NOMBRE :	1-6	1-4
MORAL :	8	10
TRÉSOR :	C	C
ALIGNEMENT :	Neutre	Loyal

	RAT-GAROU	TIGRE-GAROU
CLASSE	7 (9 sous forme humaine)	3 (9 sous forme humaine)
D'ARMURE :		
DÉS DE VIE :	3	5
DÉPLACEMENT :	6	12
ATTAQUES :	Morsure (+3/13)	Deux griffes et morsure (+5/+5/+5/15)
DÉGÂTS :	1d6*	1d6* / 1d6* / 1d6+2
SPÉCIAL :	Immunisé aux armes non-magiques	
SAUVEGARDE :	11	12
NOMBRE :	1-8	1-4
MORAL :	8	9
TRÉSOR :	C	C
ALIGNEMENT :	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 ancrés 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 terres 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

DÉPLACEMENT : 12 (18 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 hérisse 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

DÉPLACEMENT : 9

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.

MOLOSSÉ DES TÉNÈBRES

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉS DE VIE : 5

DÉPLACEMENT : 12

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

DÉPLACEMENT : 6

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 régnait 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

DÉPLACEMENT : 7

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
DÉPLACEMENT : 5
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 intractable de ce peuple.

NÉCROPHAGE

CLASSE D'ARMURE : 5

DÉS DE VIE : 3

DÉPLACEMENT : 7

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
DÉPLACEMENT : 6
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

DÉPLACEMENT : 9

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

DÉPLACEMENT : 4

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

DÉPLACEMENT : 8

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

DÉPLACEMENT : 6 (24 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

DÉPLACEMENT : 12

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
DÉPLACEMENT : 9
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

DÉPLACEMENT : 9

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
DÉPLACEMENT : 6
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

DÉPLACEMENT : 3 (24 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

DÉPLACEMENT : 12

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

DÉPLACEMENT : 12 (18 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 régènèrent 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 perte 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

DÉPLACEMENT : 6

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
DÉPLACEMENT : 24
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

DÉPLACEMENT : 6

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 gobelin, 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 former 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 vagabondent 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	12	10	5	5	10	5
Matériaux alchimiques	15	10	5	2	5	2
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	1d6 x100	1d6 x1000
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.

Id6 Fibres textiles pour toiles et tissus

- | | |
|---|---------|
| 1 | Chanvre |
| 2 | Coton |
| 3 | Genêt |
| 4 | Laine |
| 5 | Lin |
| 6 | Soie |
-

Id20	Fourrures
1	<i>Aurumvorax</i>
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

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 retrouve 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. 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
-

Id6	Id20	Gemmes	
1-2	1	Agate	
	2	Agate de mousse	
	3	Agate œil de chat	
	4	Aigue-marine	
	5	Alexandrite	
	6	Almandin	
	7	Aambre	
	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	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 boîte 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 cigarettes	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 par-chemins 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 fré-gate	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 sacque-boute
20	Du fil de pêche et des hameçons	Un jeu de carte	Une balance et ses poids	Une fiole de soude	Une toupie

Id6 Herbes communes

Préparations alchimiques

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 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, perdus, 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 | 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 THAC0 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 choisi 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 éthérees 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- 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 **GORDE 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 médail-lon 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.