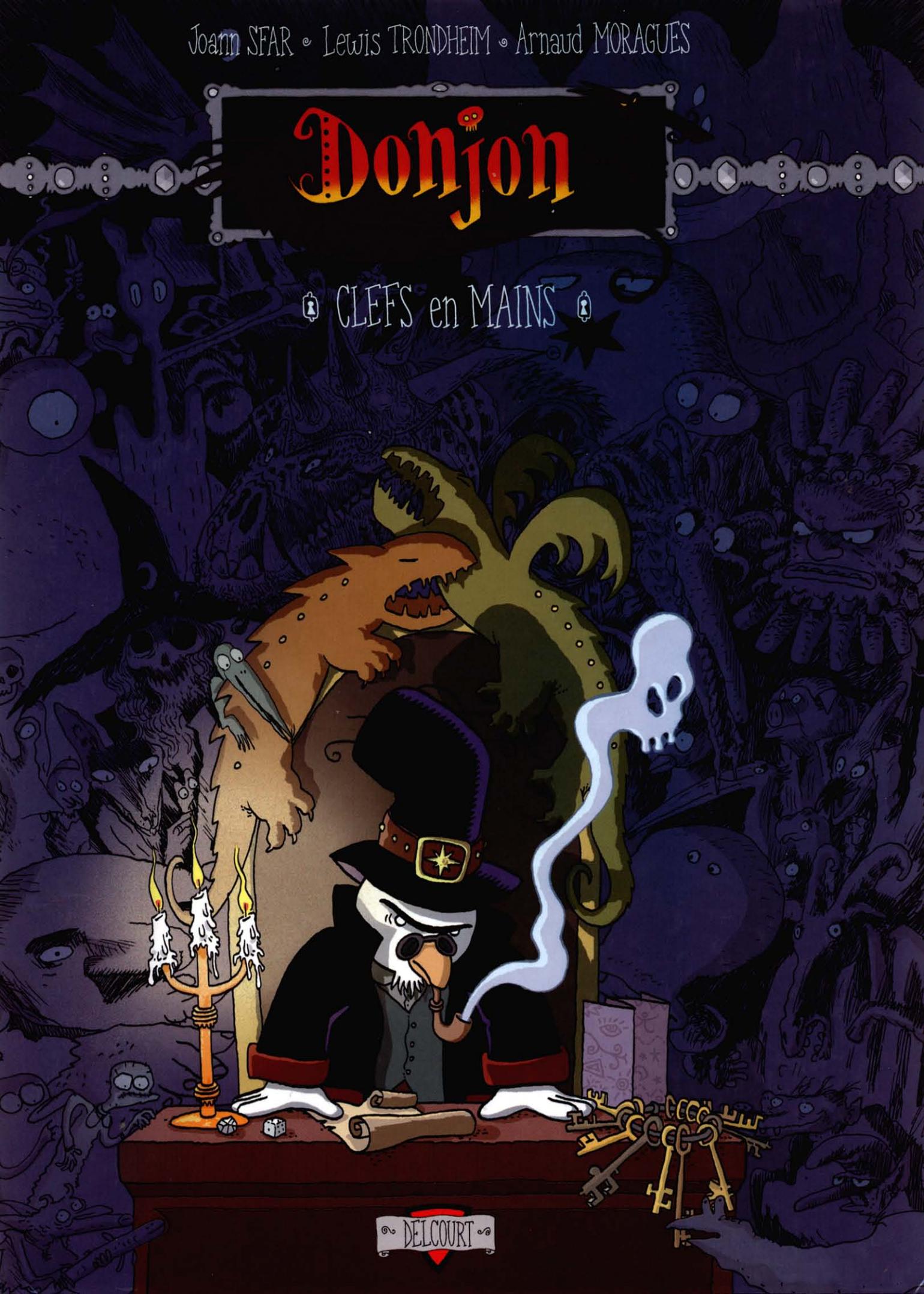


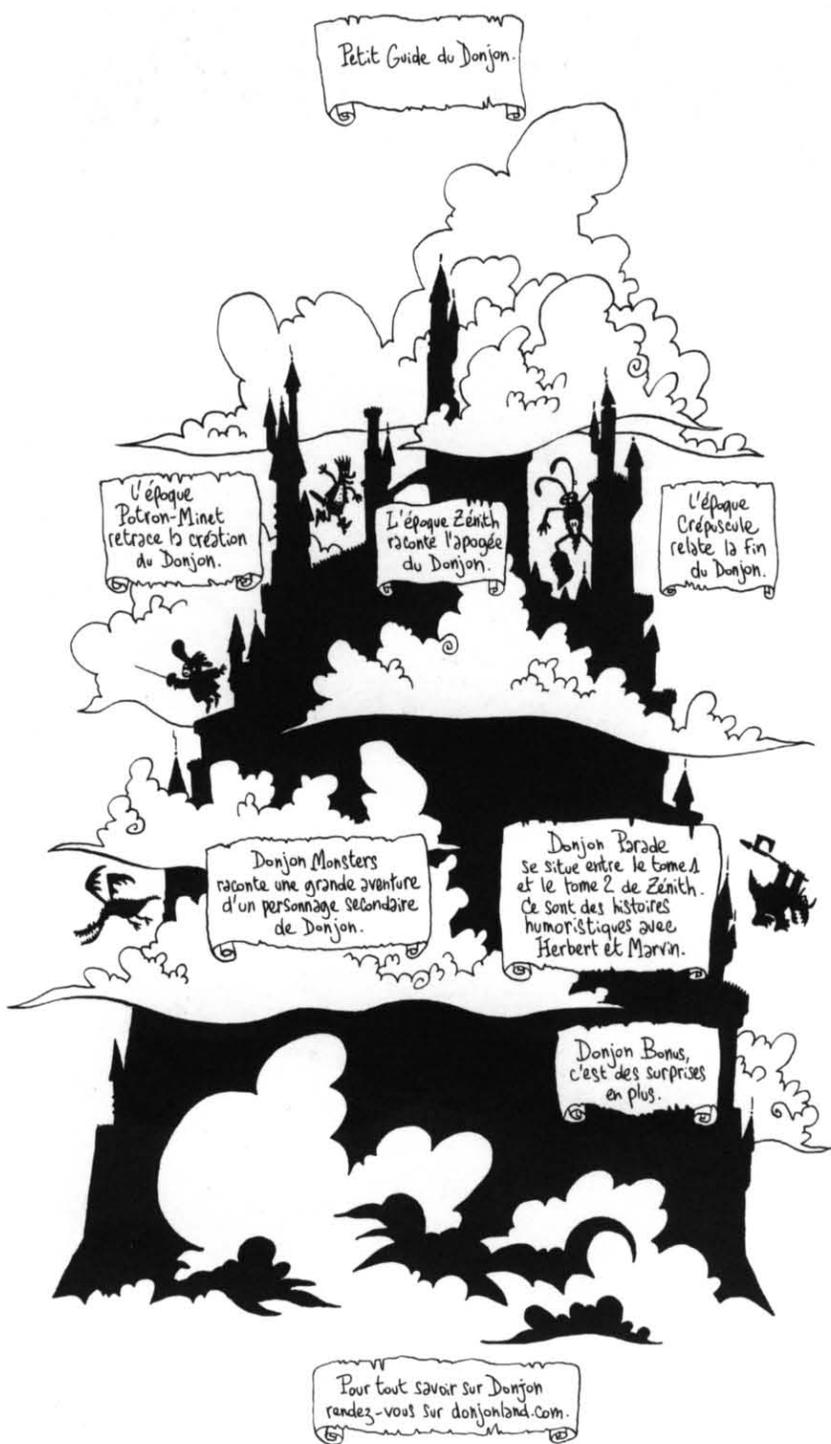
Joann SFAR • Lewis TRONDHEIM • Arnaud MORAGUES

Donjon

🗝️ CLEFS en MAINS 🗝️



DEL COURT



Petit Guide du Donjon.

L'époque
Potron-Minet
retrace la création
du Donjon.

L'époque Zénith
raconte l'apogée
du Donjon.

L'époque
Crépuscule
relate la fin
du Donjon.

Donjon Monsters
raconte une grande aventure
d'un personnage secondaire
de Donjon.

Donjon Parade
se situe entre le tome 1
et le tome 2 de Zénith.
Ce sont des histoires
humoristiques avec
Herbert et Marvin.

Donjon Bonus,
c'est des surprises
en plus.

Pour tout savoir sur Donjon
rendez-vous sur donjonland.com.

🔑 BONUS 🔑

Donjon

Clefs en mains



Textes
Arnaud Moragues

Dessin
Joann Sfar & Lewis Trondheim

DELACOURT

Dans la même série :

- Donjon Parade
- Tome 1 : Un donjon de trop
- Tome 2 : Le Sage du ghetto
- Donjon Zénith
- Tome 1 : Cœur de canard
- Tome 2 : Le Roi de la bagarre
- Tome 3 : La Princesse des barbares
- Donjon Crépuscule
- Tome 101 : Le Cimetière des dragons
- Tome 102 : Le Volcan des Vaucanson
- Donjon Potron-Minet - dessin de Blain
- Tome -99 : La Chemise de la nuit
- Tome -98 : Un justicier dans l'ennui
- Donjon Monsters
- Tome 1 : Jean-Jean la Terreur - dessin de Mazan
- Tome 2 : Le Géant qui pleure - dessin de Jean-Christophe Menu
- Donjon Bonus
- Tome 1 : Clefs en mains, le jeu de rôles - textes de Arnaud Moragues

De Joann Sfar, chez le même éditeur :

- Professeur Bell (deux volumes)
- Petit Vampire (trois volumes)
- Petrus Barbygère - avec Pierre Dubois
- Troll (trois volumes) - avec Jean David Morvan et O. G. Boiscommun
- Les Potamoks (trois volumes) - avec Jose-Luis Munuera
- Grand Vampire (un volume)

À l'Association :

- Noyé le poisson
- Le Borgne Gauchet au centre de la Terre
- Le Petit Monde du Golem
- Pascin (cinq volumes)
- Le Borgne Gauchet
- Petit Vampire Petite Voiture in *Lapin*

Chez Cornélius :

- Les Aventures d'Ossour Hyrsidoux (deux volumes)

Chez Dargaud Éditeur :

- Paris-Londres
- Merlin (quatre volumes) - avec Jose-Luis Munuera
- Urani (un volume) - avec David B
- Le Minuscule Mousquetaire (un volume)

Aux Éditions Dupuis, avec Emmanuel Guibert :

- La Fille du professeur
- Les Olives noires (un volume)

Aux Éditions Nathan :

- Des animaux fantastiques - avec Christophe Blain et Brigitte Coppin
- Contes et récits des héros du Moyen-Âge - avec Gilles Massardier

Aux Éditions Bayard :

- Sardine de l'espace (quatre volumes) - avec Emmanuel Guibert

Site internet :

<http://www.pastis.org/joann>

De Lewis Trondheim, chez le même éditeur :

- Les Trois Chemins - avec Sergio Garcia
- Le Roi Catastrophe (deux volumes) - avec Fabrice Parme
- Monstrueux (quatre volumes)
- Papa raconte - avec José Parrondo

À l'Association :

- Moins d'un quart de seconde pour vivre - avec Jean-Christophe Menu
- Imbroglia
- Lapinot et les carottes de Patagonie
- Nous sommes tous morts - avec Jean-Luc Coudray
- Diablotus
- Les Aventures de la fin de l'épisode - avec Frank Le Gall
- Non, non, non
- Le Pays des trois sourires
- Galopinot - avec Mattt Konture
- Genèses apocalyptiques
- Politique étrangère - avec Jochen Gerner
- Gare centrale - avec Jean-Pierre Duffour
- Les Ineffables

Chez Cornélius :

- Le Dormeur
- Approximativement

Chez Dargaud Éditeur :

- Les Formidables Aventures de Lapinot (huit volumes)
- Les Formidables Aventures sans Lapinot (trois volumes)
- Les Cosmonautes du futur (deux volumes) - avec Manu Larcenet
- Venezia (un volume) - avec Fabrice Parme

Chez Dupuis :

- Petit Père Noël (deux volumes) - avec Thierry Robin

Au Lézard :

- Psychanalyse
- Monolingüistes

Au Seuil :

- Mildiou
- La Mouche

Site internet :

<http://www.lewistrondheim.com>

© 2001 Guy Delcourt Productions

Tous droits réservés pour tous pays.

Dépôt légal : novembre 2001. I.S.B.N. : 2-84055-772-X

Conception graphique : Trait pour Trait

Achévé d'imprimer en octobre 2001

sur les presses de l'imprimerie Lesaffre, à Tournai, Belgique.

Relié par Brun, à Malesherbes.

www.editions-delcourt.fr

Chaque mois, lisez
**Pavillon
Rouge** ▽

le magazine de bande dessinée
des Éditions Delcourt

Chez votre marchand de journaux
et votre libraire spécialisé

Table des matières

I. LE JEU DE RÔLE	3		
<i>Vous trouverez ici des explications sur ce qu'est un jeu de rôle et comment y jouer.</i>			
• Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	3	- Les pouvoirs spécifiques	32
• De quoi ai-je besoin pour faire du jeu de rôle ?	3	- Les pouvoirs extraordinaires	36
• Avant la partie	3	• Les acquis sociaux	36
• Un exemple de début de partie	3	• Les Amphibies	37
• Voilà comment peut se dérouler le début de la partie	4	• Les Babares	38
• Qu'est-ce qu'une campagne ?	5	• Les Capuchons	40
• Petit lexique des termes utilisés en jeu de rôle	6	• Les Chasseurs et Terrasseurs	42
		• Les Créatures des marais	44
		• Les Créatures des profondeurs	46
		• Les Gobelins	48
		• Les Dynamiteurs	51
		• Les Koचाques	52
		• Les Lapins	54
		• Les Monstres	56
		• Les Petits Lutins	59
		• Les Montures terrestres	60
		• Les Montures volantes	62
		• Les Oiseaux	64
		• Les Olfs	66
		• Les Sauriens	68
		• Les Trolls	70
		• Les Morts-Vivants	72
II. L'UNIVERS DE DONJON	7		
<i>Les époques, les personnages, les lieux... Autant de données indispensables pour mieux appréhender l'univers de Donjon.</i>			
• Carte approximative décrivant la région qui entoure le Donjon	7		
• Potron-Minet	8		
• Zénith	10		
• Crépuscule	16		
III. CRÉER SON PERSONNAGE	19		
<i>Ici sont présentées les règles qui vous permettront de créer le personnage qui vous convient, avec ses attributs, ses talents, ses pouvoirs, mais aussi ses buts et ses motivations.</i>			
• La feuille de personnage	19		
• Qu'est-ce qu'un « bon » personnage ?	19		
• Avant de commencer, un peu de vocabulaire	19		
• La création du personnage	19		
• Exemple de feuille de personnage	20		
• Conseil aux Gardiens débutants	21		
1. Imaginer l'apparence	21		
2. Les relations entre les différents personnages	21		
3. Rédiger une présentation du personnage	22		
- Les relations maître/élève à Donjon	25		
- Quelques conseils pour créer un personnage	25		
4. Définir les talents	26		
5. Distribuer 2 rangs dans les attributs et talents	30		
6. Choisir un pouvoir	30		
7. Tirer les Points de Vie	30		
8. Richesse et équipement	30		
9. Imaginer des proches perdus de vue	30		
• Feuille de personnage	28		
IV. LE BESTIAIRE	31		
<i>Sont répertoriés dans le bestiaire les peuples et les créatures les plus rencontrés sur Terra Amata.</i>			
• L'intelligence	31		
• Les statistiques	31		
• Les pouvoirs	32		
- Les pouvoirs génériques	32		
		V. L'ARMURERIE	75
		<i>Pas de bonne Bagarre sans armes ou protections. Faites votre choix !</i>	
		• Comment choisir une arme ?	75
		• Une arme pour tuer ou pour assommer ?	75
		• Où trouver une arme ou une armure ?	75
		• Le bonus de description dans les Bagarres	75
		• Les armes classiques	76
		• Les boucliers	76
		• Les très grosses armes	76
		• Les machines de guerre	76
		• Les armes exotiques	77
		• Les armures	78
		VI. L'ÉCONOMAT	79
		<i>On trouve à l'Écomat des informations sur l'économie de Terra Amata, et les tarifs des objets les plus courants.</i>	
		• L'argent	79
		- La monnaie	79
		- Les rémunérations	79
		- La qualité des biens	80
		- Les vêtements	80
		- La popote	81
		- Le matériel d'expédition	81
		- Trousse à outils	82
		- Le matériel divers	82
		• Acheter d'occasion	82
		• Lieux d'achat, disponibilité et prix	82

CHAPITRE I

LE JEU DE RÔLE

Donjon - Clefs en Mains (DCM) est l'adaptation en jeu de rôle des séries *Donjon*. Si vous avez déjà pratiqué le jeu de rôle, vous pouvez passer ce chapitre. Sinon, vous pouvez vous demander en quoi consiste exactement une partie de jeu de rôle : voici quelques explications.

REMARQUE : Dans cet ouvrage nous n'employons le masculin que par commodité. Nous disons « le joueur », « le Gardien », mais cela n'exclut en aucun cas qu'il y ait des joueuses autour de la table, ou que le Gardien soit en fait une Gardienne !

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

Le jeu de rôle propose à des joueurs d'imaginer et d'incarner des personnages d'un univers précis (ici, celui de *Donjon*), qui vivent des aventures imaginées et racontées par un autre joueur appelé *meneur de jeu* (ou, dans DCM, *Gardien*). Contrairement aux autres joueurs, le Gardien ne joue pas un personnage bien particulier, mais interprète tous les autres protagonistes de l'histoire.

Il s'agit d'un jeu de dialogue, que l'on joue autour d'une table. Le Gardien décrit les situations vécues par les personnages, et les joueurs disent comment réagissent leurs personnages à ces descriptions. Le Gardien joue aussi le rôle d'un arbitre, décidant (souvent en suivant les règles données dans ce manuel, parfois en improvisant) ce que peuvent faire les personnages ou pas. Le jeu de rôle est un jeu très riche et très flexible, puisque la présence d'un arbitre permet de gérer toutes sortes de situations qui ne sont pas nécessairement couvertes par les règles. En faisant une analogie avec le cinéma, on pourrait dire que les joueurs seraient des comédiens qui improvisent les rôles principaux ; et le Gardien, le scénariste, le réalisateur, et l'interprète de tous les rôles secondaires. Dans la suite, nous ferons toujours une distinction entre les joueurs et le Gardien, qui est un joueur un peu à part. Le Gardien doit avoir lu ce manuel et connaître les mécanismes de jeu pour organiser une partie, les joueurs par contre peuvent les ignorer. Contrairement aux autres jeux, le jeu de rôle est un jeu sans vainqueurs ; les seuls buts à atteindre sont de s'amuser et de bien interpréter son personnage.

DE QUOI AI-JE BESOIN POUR FAIRE DU JEU DE RÔLE ?

De presque rien. À part des joueurs (au moins deux en plus du Gardien), vous avez besoin de papier, de crayons de bois et d'une gomme, ainsi que de **deux dés à 10 faces de couleurs différentes**. Ils sont numérotés de 0 à 9, mais le « 0 » signifie en fait « 10 ». Un dé à 10 faces donne un nombre entre 1 et 10. On parle également dans ce manuel de dé de pourcentage, qui donne un nombre entre 1 et 100. Il s'agit en fait du lancer de deux dés à 10 faces : l'un donnant le chiffre des dizaines, l'autre celui des unités. C'est pour cela qu'il faut deux dés de couleurs différentes : l'une des couleurs sera pour le dé des dizaines, l'autre pour celui des unités. Lorsque les deux dés donnent « 0 », il faut lire « 100 ».

Si vous n'avez pas de dés à 10 faces et que vous êtes pressés de jouer, vous pouvez en attendant vous servir d'un chronomètre digital. Lancez

le chronomètre et arrêtez-le au hasard : les centièmes de seconde vous donnent le résultat d'un dé de pourcentage, et le chiffre des unités vous donne le résultat d'un tirage d'un dé à 10 faces. Plus simplement, il vous est aussi possible d'inscrire les nombres de 1 à 10 sur des morceaux de papier que vous tirerez au hasard dans une casquette. Cela peut dépanner !

Vous aurez également besoin de photocopies de la feuille de personnages présentée à la page 28. Vous aurez besoin d'autant d'exemplaires qu'il y a de joueurs.

Enfin, le Gardien doit disposer d'un écran derrière lequel il peut cacher ses notes et ses jets de dés. Il peut pour cela utiliser des classeurs posés sur la table à la verticale, ou bien utiliser l'écran de *Donjon - Clefs en Mains*, qui comporte des tables récapitulatives et sert d'aide-mémoire au Gardien.

AVANT LA PARTIE

Avant que la partie ne commence, les joueurs doivent choisir quel personnage ils désirent interpréter. On appelle cette étape la création des personnages. Les joueurs réfléchissent au type de personnage qu'ils veulent interpréter (sa race, son aspect, son métier, son caractère...), puis remplissent une fiche qui synthétise la description de leur personnage. Cette étape est présentée en détail au chapitre III ; elle n'est *a priori* nécessaire que pour la première partie de DCM : les personnages (s'ils survivent !) sont généralement conservés d'une partie sur l'autre.

Idéalement, la création de personnages devrait avoir lieu quelques jours avant la première partie, afin de laisser le temps au Gardien d'imaginer un premier scénario adapté au groupe de participants. En effet, les joueurs de DCM peuvent interpréter des personnages vraiment très différents les uns des autres, et leur trouver une raison d'agir ensemble ne se fera pas, parfois, immédiatement. Dans le chapitre X, nous donnerons un certain nombre de moyens pour y parvenir.

UN EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE

Les personnages sont créés, le Gardien a un scénario : la partie peut commencer. Idéalement, une partie réunit de 3 à 5 joueurs, sans compter le Gardien. Prévoyez d'y passer une après-midi (ou une soirée) : 4 à 5 heures est une bonne moyenne.

Nous allons prendre l'exemple du groupe de joueurs suivant :

Stéphanie joue *Kelko de l'Arubanan*, une jeune Kochaque agile et rebelle. Dépossédée de ses terres et de son héritage, elle est en exil et survit en cambriolant de riches propriétés.

Grégory joue *Gerhart*, un Zombie aussi moche que stupide. Faire peur est pour lui plus qu'un passe-temps : c'est une profession à part entière. À moitié décomposé, il dégage une odeur... qui incommode la plupart des gens.

Olivier joue Frank, un Dragon costaud mais pas très habile. Il travaille au Donjon, mais n'a réussi qu'à négocier un mi-temps et n'est pas bien payé. Alors pour compenser il a eu l'idée d'attaquer les aventuriers sur la route du Donjon, pour leur piquer leur équipement (avant) ou leurs trésors (après).

Ces trois personnages ont, pour diverses raisons, décidé de s'associer pour former une bande de voleurs. Ils vivent dans une grotte aménagée par Kelko, située à quelques jours de marche du Donjon.

Nous verrons dans le chapitre III comment procéder pour créer des personnages.

Le Gardien a décidé du scénario suivant :

Une épidémie de grippe frappe le Donjon, et presque tous les monstres des niveaux supérieurs sont malades et incapables de se battre ! Les malades ont été mis en quarantaine ; Horous a bien dépêché des morts-vivants pour les remplacer, mais cela ne suffit pas à assurer une bonne protection des trésors, et déjà la rumeur court que le Donjon est sans défenses... Le Gardien fait donc appel à Frank, qui avait sa quinzaine de congés lorsque l'épidémie a frappé, et lui confie une mission importante : capturer le plus de Monstres possibles pour remplacer les malades.

VOILÀ COMMENT PEUT SE DÉROULER LE DÉBUT DE LA PARTIE :

Gardien (s'adressant au groupe) : C'est une belle journée d'été. Frank vous a rejoint à la grotte, il profite de ses deux semaines de congés.

Olivier (improvisant des détails sur son personnage) : Oui, et sur le chemin, j'en ai profité pour défier un aventurier qui allait au Donjon. Il avait une armure juste à ma taille !

Gardien (improvisant à son tour) : ... Mais malheureusement, ce n'était que l'éclaireur d'un groupe important, et si tu n'avais pas décidé de fuir, ils t'auraient cassé la figure. (Saisissant l'opportunité que lui a donnée Olivier) D'ailleurs, en ce moment les affaires ne marchent pas. Tu n'arrives plus à rançonner des aventuriers isolés, ils se déplacent tous en groupe. Et ai-je besoin de te rappeler la réponse du Gardien pour ta demande d'augmentation ?

Olivier (grommelant) : Faut que je trouve de l'argent, moi...

Gardien : Bon, revenons aux autres. Au fait, comment passez-vous cette journée ?

Stéphanie : C'est le matin ?

Gardien : Oui.

Stéphanie : Bon, on va dire que c'est mon jour de lessive. Je suis sur le bord du ruisseau et je lave mes tuniques.

Grégory : Je n'aime pas trop la lumière. J'erre dans les souterrains pour trouver des rats ou des petits monstres pour le repas de midi.

Olivier : Je fais la grasse matinée ! Je suis en congés, après tout !

Gardien (s'adressant à Stéphanie) : Tu es en train d'essorer consciencieusement ta tunique préférée quand tu entends un petit cri aigu au-dessus de toi.

Stéphanie : Au-dessus de moi ?

Gardien : Oui, on dirait un pigeon voyageur. Il vole avec difficulté, et semble alourdi par quelque chose qu'il porte autour du cou.

Stéphanie : J'adore les oiseaux. Et je les aime encore plus quand ils sont rôtis à la broche. Je cours à la grotte chercher mon arc et des flèches...

Gardien : Il est encore à portée de tir à ton retour. En fait, il semble tourner autour de la grotte.

Stéphanie : Je prends mon temps pour l'ajuster, et je tire !

Le Gardien n'a pas envie de perdre de temps en début de scénario, il décide que cette action réussit automatiquement, sans lancer de dés.

Gardien : C'est une cible facile, il ne vole pas bien vite. Tu l'as touché, et il tombe comme une pierre.

Stéphanie : Parfait ! Je vais le ramasser. Au fait, il a quoi autour du cou ?

Gardien : C'est quelque chose de bizarre. Tu comprends qu'il ait eu du mal à voler avec ça ! C'est une sorte de sphère lumineuse, attachée à une chaîne. Au moment où tu la saisis, elle devient plus éclatante, et elle émet un son strident : tibidibidip...

Stéphanie se doute de ce qu'est l'objet, mais elle décide que Kelko n'a pas de raison de le savoir, et agit en conséquence.

Stéphanie (feignant la surprise) : Arg ! Ou'est-ce que c'est que ça ? Je la laisse tomber et j'essaie de l'écraser !

Gardien : C'est assez résistant. Tu n'y arrives pas, et tu te fais même mal au pied.

Stéphanie : Ouille. Bon, ça a l'air dangereux ? C'est inerte ?

Gardien : Ça ne bouge pas. Ça reste lumineux, ça continue à émettre un petit son strident, mais ça n'a pas l'air plus dangereux que ça.

Stéphanie : Je le prends avec précautions, et je vais le montrer aux autres. Je n'oublie pas de prendre le pigeon non plus, c'est mon déjeuner, quand même...

Gardien (s'adressant à Olivier) : Tu étais en train de rêver que tu avais pris la place du Gardien...

Olivier : Ahah !

Gardien : ... Mais que les employés du Donjon démissionnaient parce que tous les aventuriers étaient malades et restaient chez eux.

Olivier : Mais c'est idiot !

Gardien : Ben oui, mais c'est un rêve !... De toute manière cela ne dure pas, tu es réveillé par un coup sur la tête !

Olivier (feignant la surprise) : Qui a osé ? (S'adressant à Stéphanie.) Ah, Kelko ?

Stéphanie (mimant Kelko présentant l'objet) : Un pigeon a... Euh... Apporté ceci. Tu sais ce que ça peut être ?

Olivier : Ben... Ça ressemble aux boules de cristaux qu'on utilise au Donjon.

Gardien : Il semble qu'il y ait un appel en attente...

Olivier : Je décroche. Allô ?

Gardien : C'est le Gardien du Donjon !

Olivier : Gardien ?? Glps. Euh, bonjour. Quelle surprise. Euh... Vous voulez parler à quelqu'un en particulier ?

Gardien (jouant le Gardien du Donjon) : Karl ? C'est à vous que je voulais parler. Je constate que le pigeon voyageur a fini par vous trouver. Bon, je vais être bref. Une épidémie de grippe touche le Donjon. Presque tous les monstres sont malades, et le Donjon est sans défense. Vous êtes un des seuls employés à y avoir échappé.

Je vous demande de trouver des monstres pour prendre la relève pendant que les autres guérissent.

Olivier : Capturer des monstres ?

Gardien : Oui, ou leur faire remplir un contrat d'embauche, s'ils savent écrire.

Olivier : Un contrat d'embauche ?

Gardien (se rendant compte qu'il a oublié de donner ce détail aux joueurs, mais se rattrapant par une pirouette) : Oui, comme celui attaché à la patte du pigeon. Il l'a perdu en route ?

Olivier (au Gardien) : Il y a quelque chose à la patte du pigeon ?

Gardien : Oui, effectivement, il y a un petit étui, et dedans, bien plié, tu trouves le contrat, rédigé sur un papier très fin.

Olivier (au Gardien du Donjon) : Euh... l'ai le choix ?

Gardien : Non.

Olivier : Ah. Et c'est un travail payé, au moins ? Parce que je suis en congés, moi.

Gardien (faisant la moue) : Hmrf. l'ai plus intérêt à vous donner une prime motivante qu'à voir mon Donjon sans défenses se faire vider par des aventuriers. Une pièce par tête... Non, je veux dire par créature, parce que si vous ramenez un monstre avec plusieurs têtes, ça ne compte pas. Faites-vous aider par qui vous voulez, mais il me les faut dans cinq jours maximum.

Olivier : Je pense que je connais deux personnes que cela intéressera...

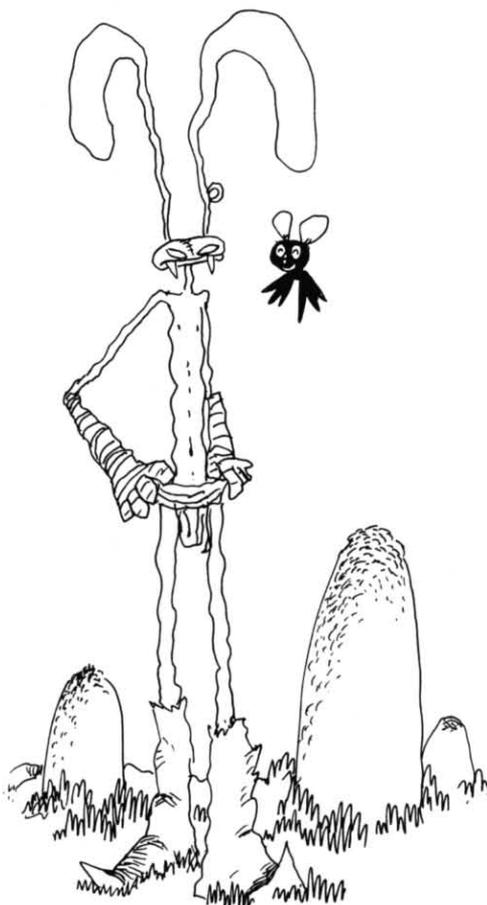
Comme vous pouvez le constater, savoir improviser et faire preuve d'imagination sont des qualités appréciables pour un Gardien ! Mais rassurez-vous, le Gardien n'a pas forcément besoin de tout improviser de la sorte. Tout dépend du temps qu'il désire passer à préparer son scénario. Un Gardien qui désire éviter d'improviser peut essayer, lorsqu'il prépare son scénario, de prévoir au maximum les réactions de ses joueurs. Il oubliera sûrement des possibilités (on ne peut jamais tout prévoir), mais les cas où il devra totalement improviser seront beaucoup plus rares.

Et au cas où un Gardien manquerait d'inspiration, nous donnons deux exemples de scénarios à la fin de cet ouvrage, au chapitre XI.

QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE ?

Il s'agit d'un terme emprunté au vocabulaire militaire. De la même manière qu'une campagne militaire est une succession de batailles, une campagne en jeu de rôle désigne une succession de scénarios, qui suivent généralement une trame commune, et qui sont joués par un même groupe de personnages.

Il est possible de simplement jouer des scénarios isolés de DCM, mais il est beaucoup plus intéressant d'y jouer « en campagne », ne serait-ce que pour suivre l'évolution des personnages au cours du temps. Comme dans la bande dessinée, voir les personnages évoluer au fil des époques peut devenir aussi intéressant que l'intrigue elle-même.



Marvin Rouge, ayant revêtu, sans enthousiasme, le traditionnel pagne de ceux-qui-savent-entendre-le-silence-des-pierres et n'entendant rien pourtant.

PETIT LEXIQUE DES TERMES UTILISÉS EN JEU DE RÔLE

Ces termes ne seront pas employés dans cet ouvrage, mais il est fort probable que vous les entendiez un jour lors d'une partie de jeu de rôle.

BACKGROUND: Ce terme anglais se traduit littéralement par « arrière-plan ». En jeu de rôle, on l'utilise pour parler de l'univers du jeu ou de l'historique d'un personnage.

- Zénith, c'est quoi comme type de background ?
- C'est du médiéval-fantastique qui ne se prend pas trop au sérieux.
- Wow ! C'est quoi toutes ces notes au dos de ta fiche de perso ? C'est son background ?

BOURRIN: Se dit d'un personnage qui ne fait pas dans la dentelle.

- Wow, il a découpé son adversaire en deux ? Quel bourrin !

CRITIQUE: Se dit d'une réussite ou d'un échec exceptionnel sur un lancer de dés. Les réussites critiques sont très appréciées, et les échecs critiques redoutés.

Gardien: Fais un jet de pourcentage.

Joueur: Aïe, 99. (Anxieux) C'est pas un critique, au moins ?

D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100: Ce sont des abréviations pour désigner les différents types de dés qu'utilisent les rôlistes. « D4 » (prononcer *dé quatre*) représente un dé à 4 faces. « D100 » (prononcer *dé cent*) représente un dé de pourcentage. Il n'existe pas de dés à 100 faces dans le commerce ; on utilise à la place 2 dés à 10 faces, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités, un résultat de 00 signifiant 100. « 3D6+4 » (prononcer *trois dés six plus quatre*) signifie : lancer 3 dés à 6 faces, additionner leurs résultats, et ajouter 4.

Gardien (après un jet de bagarre raté par le joueur) : *Le grand Macasseux bondit sur toi ; son énorme mâchoire se resserre sur ton armure et te comprime méchamment ! (Le Gardien lance les dés derrière son écran.) Ça te fait très mal, tes côtes sont mises à rude épreuve, et tu n'arrives plus à respirer : 21 points de dommages !*

Joueur: Hé ! Sans mon armure j'étais dans les pommes, moi ! (Après réflexion) Mais attend, un macasseux ça fait pas 2D10 de dégâts ?

Gardien: Héhé... Faut pas sous-estimer un vieux mâle solitaire... Celui-là est costaud, il fait 2D10+4...

GROS-BILL: Se dit d'un personnage excessivement puissant.

- T'as vu ça ? Balaise en Acrobaties et à la Bagarre, et 4D de dégâts pour un Tong Deum ! Plutôt Gros-Bill, le Roi-Poussière...
- Nan, un vrai Gros-Bill ne serait pas aveugle...

INTÉGRER: Intégrer une personne sur une partie, c'est simplement l'accepter comme joueur. Une partie de jeu de rôle devenant difficile à gérer à partir de 5 ou 6 joueurs en plus du Gardien, il faut parfois savoir refuser d'intégrer de nouveaux joueurs, quitte à les faire jouer une autre fois.

D'une manière parallèle, on parle aussi d'intégrer un personnage sur une partie. Cela peut être un problème différent, car on imagine mal, par exemple, comment un chevalier redresseur de torts pourrait se joindre à un groupe déjà établi qui serait composé de bandits de grand chemin. Mais d'un autre côté, des relations tendues entre les personnages peuvent aussi être amusantes à jouer, du moment qu'un bon prétexte soit trouvé pour qu'un tel groupe se forme et n'explose pas.

Joueur: C'est possible de m'intégrer sur la campagne avec ce perso ?

Gardien (regardant la feuille de personnage tendue par le joueur) : Mouais... Il devrait s'entendre avec les autres, pas de problèmes.

JDR: Acronyme de « Jeu de Rôle ».

MAÎTRISER (UNE PARTIE, UN JEU...): Organiser une partie de jeu de rôle, en tant que meneur de jeu. Terme très fréquemment utilisé en jeu de rôle. Synonyme : *faire jouer* (une partie, un jeu...).

Joueur (au Gardien) : Dis, tu maîtrises quand la suite de ce scénario ?

MENEUR DE JEU (ou MJ): C'est un terme générique pour décrire dans d'autres jeux de rôle la fonction de Gardien.

PERSO: Diminutif de personnage.

Joueur: J'ai envie de jouer un perso magicien, c'est possible ?

Gardien: Pas pour l'instant, mais ce sera possible avec le 1^{er} supplément à DCM.

PERSONNAGE JOUEUR (ou PJ): Terme utilisé pour désigner le personnage d'un des joueurs.

PERSONNAGE NON JOUEUR (ou PNJ): Désigne un des personnages secondaires joué par le Gardien.

POINTS DE VIE (ou PV): Les points de vie représentent la capacité d'un personnage à encaisser les coups et résister aux blessures. Tous les jeux de rôle n'utilisent pas ce concept ; ils utilisent d'autres méthodes un peu plus complexes, mais plus « réalistes ».

ROLE-PLAY: On utilise ce terme lorsqu'on parle de la manière dont un joueur interprète son personnage. Dire à quelqu'un qu'il fait du *bon role-play* est un compliment sur ses talents d'interprète. On utilise aussi ce terme pour faire savoir à un joueur qu'on souhaite qu'il parle à la première personne plutôt qu'à la troisième.

Joueur: Mon perso demande au paysan s'il a vu passer le lapin.

Gardien: Ben vas-y, fais-le en role-play !

Joueur: Euh... « Hé, toi, avec la bêche, t'aurais pas vu passer un lapin, y a quelques heures ? »

TABLE: C'est la table autour de laquelle a lieu la partie de jeu de rôle, et, par extension, la partie elle-même ainsi que les joueurs qui y participent. Ce terme s'utilise surtout dans les clubs ou associations, où plusieurs parties peuvent se dérouler dans une même salle.

- Dis, tu as combien de joueurs sur ta table de DCM ?

XP: Acronyme des termes anglais *Experience Points*, points d'expérience.

Joueur: Bon, on a liquidé les 40 Gobelins, ça nous fait combien d'XP, pour tout ça ?

Gardien: Je ne vous ai pas dit qu'à DCM, l'expérience ne se gagne pas en tuant des Monstres ?

Potron-Minet

REMARQUE: La série Donjon décrit l'univers de Terra Amata à trois époques très différentes : Potron-Minet, Zénith et Crépuscule. Lorsque le Gardien commence une partie de DCM, il doit choisir à quelle époque il veut la situer.

I. L'ATMOSPHÈRE

C'est une époque de changements, où les seigneurs et les chefs de guerre perdent leur pouvoir au profit des notables des grandes villes. Les villes et le commerce se développent, des universités et des musées sont créés.

Potron-Minet en quelques mots-clefs : jeunesse, fougue, apprentissage, renaissance, panache.

II. LES LIEUX

ANTIPOLIS

Antipolis est la capitale. Il s'agit d'une très grande ville, à l'architecture démesurée. Elle dispose d'une université, et est dirigée par un conseil municipal. C'est une ville très cosmopolite. Antipolis est surpeuplée, et ses rues sont souvent bondées. Un métro (des canaux souterrains où navigueraient des bateaux tirés par des vaches lacustres) est en construction ; il permettrait de désengorger les grands axes de la ville. C'est le comte Florotte qui dirige ce projet ; il emploie des Dynamiteurs pour creuser le sous-sol de la ville. Ces travaux ont fait fuir les Lutins qui habitaient sur les lieux des travaux.

LE CHÂTEAU DES CAVALLÈRE

Il s'agit de la demeure ancestrale de la famille de Hyacinthe. Une vieille tour, grise et froide, au centre d'une forêt, visible à trois heures de marche. Il est encore habité par le Sénéchal, le père de

Hyacinthe, et depuis peu par une colonie de Petits Lutins, exilés d'Antipolis. Ces derniers ont construit une tour en bois à côté du château pour abriter l'Arbolesse, la géante immobile dont ils ont aidé la fuite.



Hyacinthe de Cavallère

III. LES PERSONNAGES

HYACINTHE DE CAVALLÈRE

Fougueux, romantique et épris de justice, le jeune et inexpérimenté Hyacinthe de Cavallère a été envoyé par son père à la capitale pour qu'il y apprenne les règles de cette nouvelle époque. Il réside chez son oncle, le comte Florotte, chez qui il découvre les dessous du pouvoir : corruption et malversations gangrènent Antipolis. Désireux de se battre pour des causes qui lui semblent justes, il parcourt une fois la nuit tombée les ruelles d'Antipolis sous les traits d'un justicier masqué : la Chemise de la Nuit.

ACROBATIES : bon

ACUITÉ : bon

POINTS DE VIE : 16

POUVOIRS : Héros, Noble, Relations (Petits Lutins)

TALENTS : Lettré (bon), Équitation (bon),

Économat (pas très doué), Déguisement (pas très doué)

ÉQUIPEMENT : large chapeau, besace, rapière (Hyacinthe) ;

large chapeau, rapière, chemise de nuit, masque noir (la Chemise de la Nuit)

RENOMMÉE : Rumeur (Hyacinthe), Rumeur (la Chemise de la Nuit)

BAGARRES : pas très doué

CHARME : pas très doué

LE COMTE FLOROTTE

Florotte de Cavallère est le frère du Sénéchal. Infirmes de naissance, Florotte ne peut se déplacer qu'en fauteuil roulant ou en carriole. Il a été banni par son père dans sa jeunesse : un prince infirme aurait nui au prestige des Cavallère. Il a néanmoins réussi à se faire une place en ville et il est aujourd'hui une personne très influente à Antipolis. Il habite avec ses gens un magnifique hôtel particulier. Il est en charge des travaux du nouveau métro, un projet qui lui tient à cœur.

ACROBATIES : nul

ACUITÉ : habile

POINTS DE VIE : 13

POUVOIRS : Héros, Noble

TALENTS : Lettré (habile) ; Économat (habile), Équitation (pas très doué)

ÉQUIPEMENT : haut-de-forme, riche manteau, médaillon en or,

nombreuses bagues, fauteuil roulant

RENOMMÉE : Connu

BAGARRES : nul

CHARME : habile

LE SÉNÉCHAL ARAKOU DE CAVALLÈRE

Le père de Hyacinthe vivait seul avec son fils sur les terres du château des Cavallère. Autrefois puissant seigneur, c'est en sachant que son pouvoir diminuait grandement au profit de celui des notables qu'il a



Antipolis a été construite en hauteur afin d'abriter tous ceux qui voulaient vivre à l'abri de ses fortifications. À l'origine, cette cité était un havre pour ceux qui entraient en échappée aux guerres sanguinaires : commerçants, prêtres et magiciens s'y installaient. Mais peu à peu, quelques grands seigneurs se firent entendre et la guerre se déplaça à l'intérieur de la ville.

décidé d'envoyer son fils en apprentissage à Antipolis. Les Petits Lutins que Hyacinthe a ramenés de la ville ont élu domicile au château et tiennent désormais compagnie à Arakou, qu'ils ont choisi pour roi.

ACROBATIES: nul
ACUITÉ: bon
POINTS DE VIE: 15
POUVOIRS: Héros, Noble
TALENTS: Chasse (habile), Équitation (habile), Lettré (bon)
ÉQUIPEMENT: armure lourde, épée longue, poignard de chasse, lance de tournoi, destrier caparaçonné
RENOMMÉE: Rumeur

JEAN-MICHEL

Cupide, agressif et sans merci, Jean-Michel est le bras droit du comte. Machiavélique, il connaît les ficelles du pouvoir, et n'hésite pas à extorquer et à corrompre pour arriver à ses fins. Hyacinthe, placé sous ses ordres, hésite souvent à lui obéir.

ACROBATIES: bon
ACUITÉ: habile
BAGARRÉS: bon
CHARME: pas très doué

POINTS DE VIE: 17
POUVOIRS: Héros, Économies
TALENTS: Économat (habile), Lettré (bon), Brigandage (bon), Déguisement (bon)
ÉQUIPEMENT: bourse remplie de pièces, rapière
RENOMMÉE: Rumeur

HIPPOLYTE

Hippolyte est médecin. Il a de bons contacts à l'université d'Antipolis, connaissant personnellement plusieurs professeurs, ainsi que le Doyen. Celui-ci lui a demandé son aide en tant que biologiste et sociologue renommé, pour raisonner des fanatiques qui voulaient brûler vive une Arbolesse.

ACROBATIES: pas très doué
ACUITÉ: habile
POINTS DE VIE: 13
POUVOIRS: Héros, Relations (Université d'Antipolis)
TALENTS: Lettré (bon), Médecine (habile), Herboristerie (habile), Spécialiste (sociologie, habile), Spécialiste (biologie, bon)
ÉQUIPEMENT: haut-de-forme, long pardessus, trousse médicale
RENOMMÉE: Connu



ALEXANDRA

Belle et énigmatique, Alexandra est l'exécutrice des basses œuvres du comte. C'est un assassin très qualifié, et elle est, comme Hyacinthe, sous les ordres de Jean-Michel. Hyacinthe est amoureux d'Alexandra, et voudrait la remettre dans le droit chemin.

ACROBATIES: habile
ACUITÉ: bon
POINTS DE VIE: 16
POUVOIRS: Héros, Prestance
TALENTS: Brigandage (habile), Lettrée (bon), Discrétion (habile)
ÉQUIPEMENT: large chapeau, pièces d'armure (pourpoint de cuir), cuissardes, rapière, main-gauche
RENOMMÉE: Inconnue (Alexandra ne laisse pas de témoins!)



I. L'ATMOSPHÈRE

Zénith relate l'apogée du Donjon. C'est l'époque des quêtes épiques, des hauts-faits, et des affrontements entre Monstres et aventuriers dans les couloirs sombres et humides du Donjon. Terra Amata est partagée entre différents empires, royaumes, duchés...

Cette époque s'apparente à du « médiéval-fantastique » ; la magie y est étudiée de manière un peu moins académique qu'à *Potron-Minet*, mais n'y est pas moins présente.

Zénith en quelques mots-clefs : médiéval-fantastique, Monstres, Donjon, quêtes, hauts-faits, bonne humeur.

II. LES LIEUX

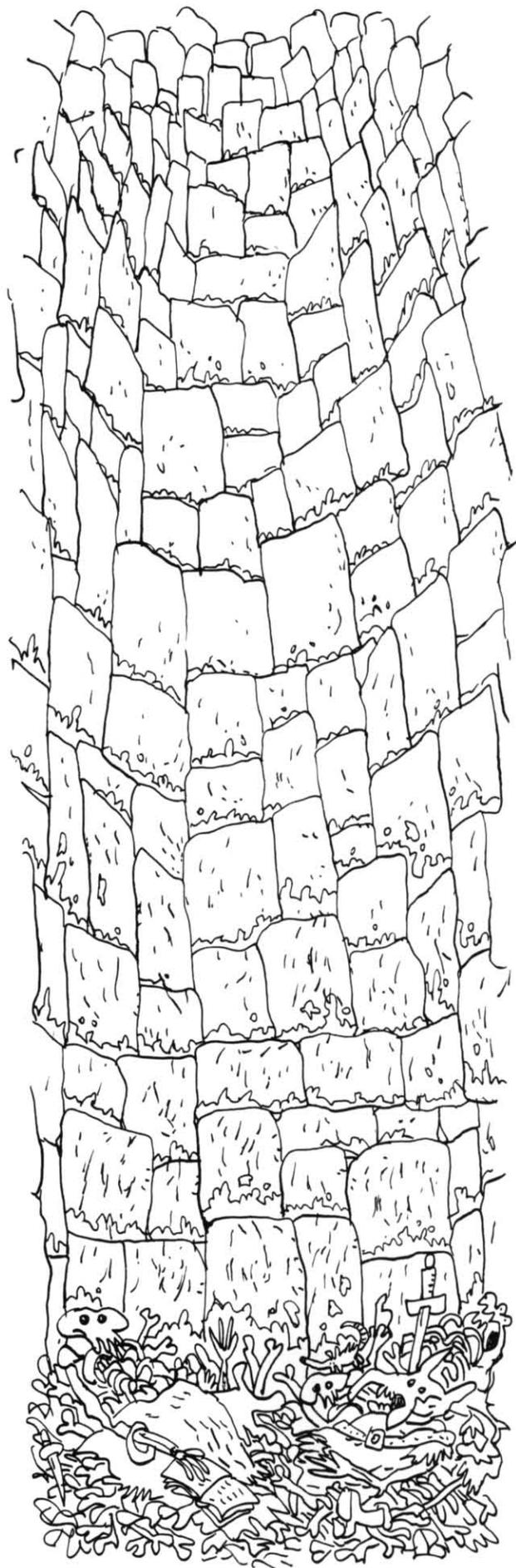
LE DONJON

Quatre tours noires, dont la plus haute est visible à dix jours de marche... Peuplé de créatures et de guerriers féroces, truffé de pièges et d'oubliettes, le Donjon, lieu dangereux s'il en est, offre des défis (et des trésors !) qui attirent les aventuriers en quête de gloire et de fortune à cent lieues à la ronde... Enfin, ça, c'est la vision romanesque.

En fait, le Donjon est une entreprise florissante créée par le Gardien. Son principe est simple : faire savoir par de la publicité que le Donjon est rempli de trésors ; les aventuriers (les « clients »), impatientes de relever le défi, s'arment, s'équipent, et montent des expéditions pour piller le Donjon. Ils commencent à l'explorer, et massacrent joyeusement quelques créatures. Mais, trop confiants, ils finissent fatalement par périr dans un piège sous les coups d'un Monstre, laissant au passage tout leur or, armes et équipement dans une salle du Donjon, qui s'enrichit ainsi un peu plus. Les rares survivants qui repartent avec un peu d'or s'empressent de fêter leur victoire et de répandre la nouvelle : le Gardien appelle cela son « budget publicitaire »...

Il n'existe pas de plan du Donjon. Le Donjon est un lieu trop grand, trop tortueux, trop dangereux pour être cartographié. Si les personnages doivent s'introduire dans le Donjon, le Gardien est libre d'inventer un plan local de la partie qu'ils visitent. Dans tous les cas, si les personnages reviennent plus tard à cet endroit, il y a fort à parier que les Monstres auront été renouvelés, et que les pièges auront été changés de place !

Le Donjon est situé au cœur d'une zone très marécageuse, ce qui en rend l'accès difficile. Sur la route, les aventuriers craignent autant les moustiques que les créatures sauvages, et c'est bien souvent fiévreux et malades qu'ils arrivent au Donjon... ce qui facilite encore la tâche des Monstres qui les attendent à l'intérieur !



ZOOTAMAUKSIME

Zootamauksime est un petit comptoir bourgeois presque trop tranquille, peuplé de Lapins, situé non loin du Donjon. Les villageois sont plutôt bornés, un peu benêts, et n'aiment pas les étrangers. On y trouve notamment une taverne (les habitués y viennent boire de la bière - la production locale est excellente - grignoter des légumes, et se moquer des voyageurs), ainsi qu'une milice zélée, mais assez peu courageuse.

LE REPAIRE DES GOBELINS

Les Gobelins-sous-pierre habitent dans des galeries creusées sous un volcan éteint. C'est le repaire du Roi-Montagne, le roi des Gobelins. L'entrée principale se situe dans le cratère, et débouche sur un dédale de cavernes ponctué de 10020 portes. Chacune d'entre elles est gardée par un guerrier goblin, sauf les 20 dernières où le nombre de gardes double à chaque fois. La dernière porte est donc gardée par plus d'un million de Gobelins!

DIVINASCOPUS

Cette petite ville située dans les montagnes au sud-est du Donjon est entièrement dédiée à l'astronomie et l'astrologie. Les plus grands astronomes et devins vivent dans cette cité, où de fastueuses bibliothèques et études sont à leur disposition. La ville, bâtie sur un sommet et hérissée de gigantesques télescopes, se repère de loin.

POISSON-VILLE

Cette cité portuaire est construite sur les flancs d'une falaise. Elle est principalement peuplée de marins et de commerçants. Poisson-ville épouse harmonieusement le terrain sur lequel elle a été élevée. La ville a ainsi été construite par paliers, certaines de ses habitations les plus hautes ayant été creusées à même la falaise, tandis que ses habitations les plus basses sont aquatiques et se situent sous le port. La plupart des habitants de Poisson-Ville pouvant respirer sous l'eau, il n'est pas rare de trouver des habitations sur deux niveaux : des pièces à l'air libre, et une cave volontairement inondée.



Poisson-ville est un port construit sur un rivage de corail. On y vit moitié sur l'eau, moitié sous l'eau. Beaucoup de marchandises transitent par Poisson-ville. On y trouvera facilement du travail, comme dockeur ou comme marin. Les Poisson-villiens ont cultivé un certain art de vivre. Ils savent travailler dur quand il faut, mais préfèrent s'attabler à une terrasse pour déguster des olives accompagnées d'alcool amisé.

III. LE DONJON

LES ENTRÉES

Bien sûr, les aventuriers peuvent entrer par la grande porte, mais le Donjon dispose de nombreuses entrées plus ou moins secrètes, disséminées dans ses alentours. Certaines sont mal camouflées mais cela est voulu : ainsi, lorsque les aventuriers pensent avoir trouvé une brèche dans les défenses du Donjon, ils se sentent plus sûrs d'eux et deviennent moins prudents. D'autres entrées sont presque indécétables et servent d'issues de service au personnel du Donjon. Il existe aussi une entrée pour les fournisseurs, éloignée de l'entrée principale. Dans tous les cas, les services du Donjon s'arrangent pour faire remplir une fiche d'inscription aux aventuriers, afin de pouvoir prévenir leur famille s'il leur arrivait malheur. Contrairement aux apparences, cette démarche est purement commerciale : la famille des victimes a souvent tendance à vouloir se venger, ce qui fait de nouveaux clients pour le Donjon...

LA SALLE DES BOULES DE CRISTAUX

Cette grande salle circulaire est le centre névralgique du Donjon. On y trouve des dizaines de grosses boules de cristaux, pendues au plafond par des chaînes. Ces objets permettent de voir et de parler à distance ; il y en a dans presque chaque salle du Donjon, et certains employés en ont également des versions portables. Depuis cette salle, Alcibiade le gnomoniste peut surveiller l'activité du Donjon et communiquer avec les autres employés.

LA SALLE DES YEUX

C'est une sorte de petit laboratoire au milieu duquel trône, au centre d'un imposant piédestal, l'œil du géant Biscarra. Cet œil énorme pèse 30 kg et possède un pouvoir magique : quiconque le scrute peut observer par son intermédiaire des lieux ou des personnes éloignés. La salle des yeux est en quelque sorte le laboratoire de divination du Donjon.

LA CAFÉTÉRIA

Les Monstres (les plus civilisés d'entre eux, en tout cas) et gardes du Donjon y prennent leurs repas en commun. C'est un lieu apprécié du personnel du Donjon, qui aime s'y rendre lorsque les aventuriers se font rares.

LE CIMETIÈRE

Il s'agit du domaine d'Horus le thaumaturge. C'est de là que viennent les morts-vivants du Donjon - en dehors toutefois des squelettes qui ont été crachés par le Skull Splitter.

LES PRISONS ET OUBLIETTES

Que serait un donjon sans prisons ? Ces cachots lugubres ne servent pas à emprisonner des aventuriers, mais plutôt des Monstres récalcitrants ou des ennemis du Donjon. Quant aux oubliettes, les aventuriers qui y tombent y restent souvent très, très longtemps.

L'ÉCONOMAT

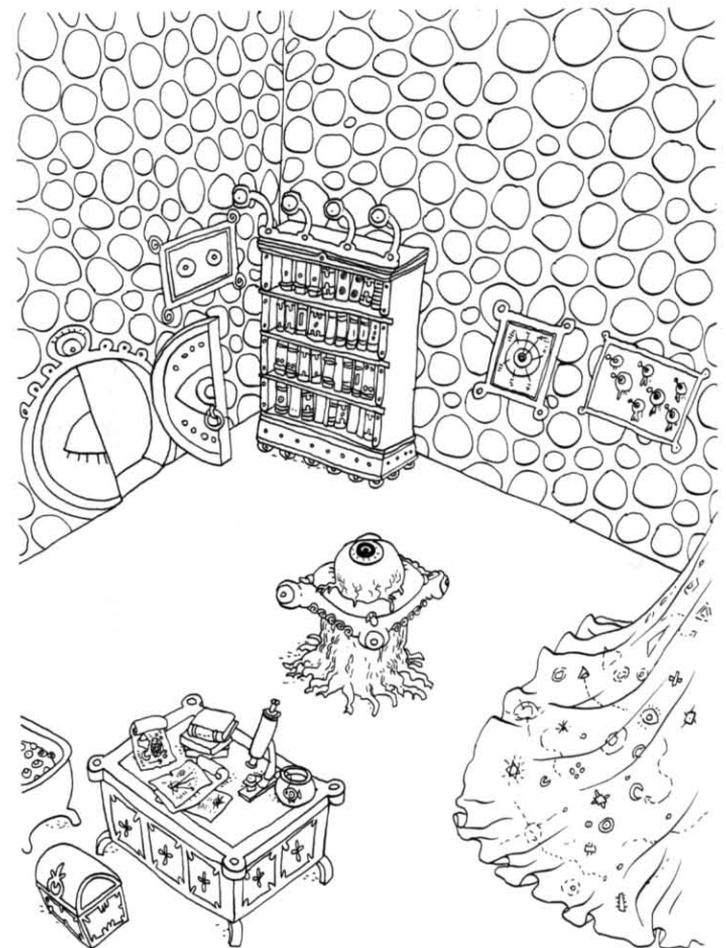
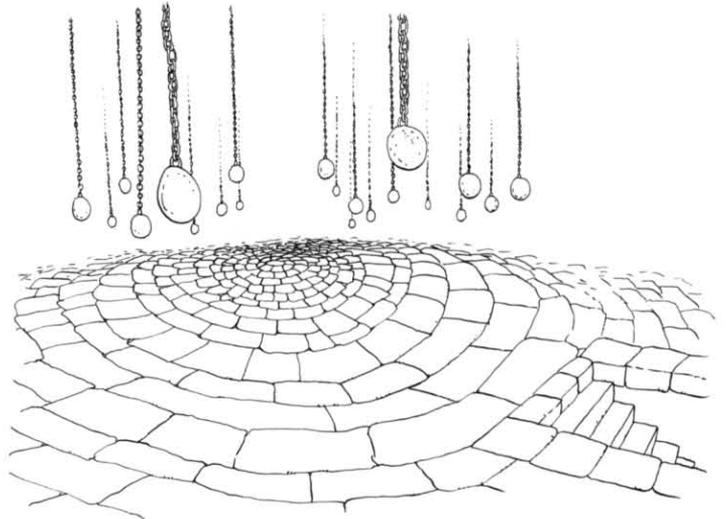
L'économat est un lieu important du Donjon. C'est là que sont gérées ses ressources : ses stocks de matériel, de nourriture, son personnel...

LES APPARTEMENTS DU GARDIEN

Les deux gardes squelettes du Gardien sont en général de faction à l'entrée. Une brume opaque couvre le sol de son bureau.

LA SALLE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Comme toute entreprise, le Donjon possède un conseil d'administration, qui prend les décisions importantes ou gère les situations de crise. Celui du Donjon compte 13 personnes, parmi lesquelles : le Gardien, Kadmiom, Horous, Marvin, Jean-Jean, Herbert, le Raconteur d'histoires, et Alcibiade.





À l'origine, Cochonville était une ville agricole. Mais à la suite de la Révolution Magique, elle a été investie par les guildes de magie. La ville est presque entièrement peuplée de magiques-useurs, les cochons étant relégués à la périphérie. Les magiciens construisent leurs maisons sous la terre car la terre est quasiment imperméable aux attaques magiques.

IV. LES PERSONNAGES

Le Gardien est encouragé à faire intervenir de temps à autres des personnages connus dans ses parties ; cela amuse souvent les joueurs de voir les personnages confrontés à ceux de la BD ! Leurs statistiques sont données ici de manière indicative : il est certain qu'ils disposent de pouvoirs qu'ils gardent en réserve, ou de capacités secrètes. Dans tous les cas, ces personnages suivent l'évolution normale qu'ils ont dans les albums de *Donjon*. Entre autres, cela signifie qu'ils ne mourront normalement pas être tués ou blessés dans une partie de DCM ; s'ils doivent mourir ou être blessés, ce sera dans les mêmes circonstances que dans la bande dessinée. Dans le cas par exemple d'un personnage de la bande dessinée qui apparaît à la fois dans *Zénith* et *Crépuscule*, ce personnage sera nécessairement « immortel » dans vos parties à l'époque *Zénith* ! Les joueurs pourront s'en douter, mais bien sûr leurs personnages n'ont aucune raison de pouvoir le deviner...

Sauf mention du contraire, les descriptions ci-dessous sont valables pour les trois premiers tomes de *Zénith*, et tous les tomes de *Donjon Parade*.

LE GARDIEN DU DONJON

Le Gardien est un vieil oiseau, qui dirige son Donjon d'une main de fer. Il a eu une jeunesse aventureuse, et a aimé une femme nommée Alexandra, morte depuis. Sa principale préoccupation est la bonne gestion de son entreprise. Il est avare et exigeant.

ACROBATIES : *bon* **BAGARRES :** *habile*
ACUITÉ : *habile* **CHARME :** *pas très doué*
POINTS DE VIE : 14
POUVOIRS : Héros, Gardien du Donjon
TALENTS : Économat (*bon*), Lettré (*habile*), Gestion de Donjon (*balaise*), Dessin (*pas très doué*), Déguisement (*pas très doué*)
ÉQUIPEMENT : chapeau du Gardien, manteau trop long, lorgnons, Pipe du Destin
RENOMMÉE : *Connu*

MARVIN (concerne *Zénith 1* et *Donjon Parade*)

Marvin est un dragon rouge courageux et très fort à la bagarre. C'est un ami du Gardien, et il est son bras droit : Marvin commande tous les Monstres du Donjon. Il a aidé Herbert dans ses débuts au Donjon, et depuis ils sont les meilleurs amis du monde. Marvin perd ses ailes et son pouvoir Vol au milieu de l'album *Zénith 1*. Il est cool avec ses amis, mais implacable avec ses ennemis.

ACROBATIES : *balaise* **BAGARRES :** *balaise*
ACUITÉ : *bon* **CHARME :** *bon*
POINTS DE VIE : 18
POUVOIRS : Héros, Arts Martiaux, Survie, Vol (*seulement dans Zénith 1*), Maîtrise de la Plume
TALENTS : Chasse (*bon*), Cuisine (*bon*), Géographie (*bon*), Pistage (*habile*), Secourisme (*bon*), Tir (*balaise*)
ÉQUIPEMENT : pièces d'armure (crânes), collier de crânes, hallebarde
RENOMMÉE : *Connu*

MARVIN (concerne *Zénith 2* et *3*)

Marvin a perdu ses ailes dans *Cœur de Canard*, mais en tant que dragon, il a gagné un pouvoir de remplacement, et non des moindres, puisqu'il s'agit du terrible Tong Deum.

ACROBATIES : *balaise* **BAGARRES :** *habile*
ACUITÉ : *bon* **CHARME :** *bon*
POINTS DE VIE : 18
POUVOIRS : Héros, Arts Martiaux, Survie, Tong Deum, Maîtrise de la Plume

TALENTS : Chasse (*bon*), Cuisine (*bon*), Géographie (*bon*), Pistage (*habile*), Secourisme (*bon*), Tir (*balaise*)

ÉQUIPEMENT : armure moyenne, épée courte, hache

RENOMMÉE : *Connu*

HERBERT DE VAUCANSON (concerne *Zénith 1* et *Donjon Parade*)

Herbert est un canard un peu maladroit et mauvais à la bagarre. Autrefois héritier du Duché de Vaucanson, il en a été exilé pour avoir tué un de ses professeurs, qui le persécutait. Il est le porteur de l'Épée du Destin, et possède un poste important au Donjon depuis qu'il a sauvé ce dernier de l'assaut mené par les Capuchons. Herbert est naïf et profondément optimiste.

ACROBATIES : *pas très doué* **BAGARRES :** *nul*
ACUITÉ : *pas très doué* **CHARME :** *bon*
POINTS DE VIE : 14
POUVOIRS : Héros, Gros Veinard, Noble, Porteur de l'Épée du Destin
TALENTS : Lettré (*bon*), Jouer aux cartes (*habile*), Équation (*pas très doué*)
ÉQUIPEMENT : bottes d'Ababakar Octopuce, Épée du Destin, Ceinture du Destin adjointe du Fourreau Rétif
RENOMMÉE : *Rumeur*

HERBERT DE VAUCANSON (concerne *Zénith 2* et *3*)

Herbert a appris à se battre dans le tome 2 de *Donjon Zénith*. Marvin lui a également enseigné à se servir d'une plume comme d'une arme mortelle.

ACROBATIES : *bon* **BAGARRES :** *pas très doué*
ACUITÉ : *pas très doué* **CHARME :** *bon*
POINTS DE VIE : 14
POUVOIRS : Héros, Gros Veinard, Noble, Porteur de l'Épée du Destin, Maîtrise de la Plume
TALENTS : Lettré (*bon*), Jouer aux cartes (*habile*), Équation (*pas très doué*)
ÉQUIPEMENT : bottes d'Ababakar Octopuce, Épée du Destin, Ceinture du Destin adjointe du Fourreau Rétif
RENOMMÉE : *Rumeur*

ALCIBIADE

Alcibiade est un oiseau assez savant. C'est le gnomoniste du Donjon ; il est en charge de la salle des Boules de Cristaux et, plus généralement, de tout ce qui touche à la magie. On le voit rarement sans sa paire de lorgnons, qu'il porte au bout d'une tige.

ACROBATIES : *pas très doué* **BAGARRES :** *pas très doué*
ACUITÉ : *habile* **CHARME :** *habile*
POINTS DE VIE : 16
POUVOIRS : Héros, Magie
TALENTS : Lettré (*habile*), Herboristerie (*habile*), Médecine (*bon*), Astrologie (*bon*), Équitation en vol (*pas très doué*)
ÉQUIPEMENT : robe de gnomoniste, lorgnons
RENOMMÉE : *Connu*

HOROUS

Horous est le thaumaturge du Donjon. C'est lui qui s'occupe du personnel mort-vivant. C'est un bon nécromant, qui est très doué en médecine.

ACROBATIES : *pas très doué* **BAGARRES :** *pas très doué*
ACUITÉ : *habile* **CHARME :** *pas très doué*
POINTS DE VIE : 17
POUVOIRS : Héros, Magie

TALENTS : Lettré (*habile*), Sport (*habile*), Médecine (*balaise*), Équitation en vol (*pas très doué*)

ÉQUIPEMENT : -

RENOMMÉE : *Connu*

LE RACONTEUR D'HISTOIRES

C'est un peu le bibliothécaire du Donjon. Il connaît beaucoup de contes et légendes, et les monstres du Donjon apprécient beaucoup ses talents de conteur. Le Raconteur d'histoires est toujours très serein et pédagogue.

ACROBATIES : *pas très doué*

ACUITÉ : *habile*

POINTS DE VIE : 14

POUVOIRS : Héros, Prestance

TALENTS : Lettré (*balaise*), Raconter des histoires (*super fortiche*),

Histoires et légendes anciennes (*balaise*)

RENOMMÉE : *Renommé*

BAGARRES : *pas très doué*

CHARME : *balaise*

KADMIOM

Kadmion est l'économiste du Donjon. Il s'occupe de l'achat de l'équipement, de la gestion des vivres et de l'embauche du personnel. Kadmion est strict et rigoureux; il fait son travail sérieusement, et la santé financière du Donjon est importante pour lui.

ACROBATIES : *pas très doué*

ACUITÉ : *bon*

POINTS DE VIE : 16

POUVOIRS : Héros, Dur à cuire, Costaud

TALENTS : Économiste (*balaise*), Équitation en vol (*bon*),

Jeux (*jeu de quille, bon*)

ÉQUIPEMENT : pièces d'armure (*casque, épaulettes*), trousseau des clefs de l'économiste.

RENOMMÉE : *Rumeur*

BAGARRES : *bon*

CHARME : *bon*

ZONGO

Zongo est l'un des meilleurs bagarreurs du Donjon. Il n'est pas très rapide à la détente, mais une salle du Donjon gardée par Zongo est une salle qui ne sera pas pillée ! Les tatouages qui couvrent son corps sont des indications l'aidant à se repérer dans le Donjon. Zongo ne sait dire qu'une seule chose : « Zongo ! »

ACROBATIES : *pas très doué*

ACUITÉ : *nul*

POINTS DE VIE : 47

POUVOIRS : Héros, Costaud, Dur à Cuire, Santé de Fer

TALENTS : -

ÉQUIPEMENT : tunique de peau de bête, énorme massue (Zongo inflige 4 dés de dégâts avec sa massue)

RENOMMÉE : *Rumeur*

BAGARRES : *balaise*

CHARME : *nul*

ISIS DE CÉPHALONIE

Fille de l'Ataman, la Princesse Isis est l'héritière du Royaume de Céphalonie. Jeune et fougueuse Kochoque, elle était déterminée à refuser les prétendants que lui proposait son père. À la suite d'un quiproquo, elle devra néanmoins épouser contre son gré le Gardien du Donjon. Isis est plutôt indépendante, et aime taquiner ou rembarber les importuns.

ACROBATIES : *habile*

ACUITÉ : *bon*

POINTS DE VIE : 14

POUVOIRS : Héros, Noble, Prestance, Reflexes Éclair

TALENTS : Lettrée (*bon*), Équitation (*bon*), Géographie (*bon*)

ÉQUIPEMENT : tunique Kochoque, sabre Kochoque

RENOMMÉE : *Rumeur*

BAGARRES : *habile*

CHARME : *bon*



Crépuscule

I. L'ATMOSPÈRE

La planète Terra Amata a arrêté de tourner sur elle-même. Une de ses faces est en permanence exposée à un soleil torride; l'autre est plongée dans une nuit perpétuelle. Entre les deux subsiste une mince bande de terre habitable: Crépuscule. À l'endroit où s'élevait jadis le Donjon se trouve maintenant la gigantesque Forteresse Noire de la Géhenne, plantée dans un paysage dévasté, d'où le terrible Grand Khan dirige ses légions et règne par la crainte. C'est une époque où les zones civilisées se font plus rares, et où la survie n'est jamais acquise.

Crépuscule en quelques mots-clefs: décrépitude, vieillesse, survie, cataclysmes, canons et technologie.

II. LES LIEUX

LA FORTERESSE NOIRE DE LA GÉHENNE

Cette immense forteresse est le lieu de résidence du Grand Khan. Elle est visible à dix jours de marche; les terres qui l'entourent sont dévastées et parcourues de rivières de lave. Son intérieur est lugubre, ses sombres couloirs sont éclairés par des braseros et décorés d'inquiétantes runes et de statues grotesques. La Forteresse Noire est puissamment défendue, et y accéder est très difficile. Ses tours sont protégées par des hordes de gardes sur montures reptiliennes volantes, tandis que ses accès secrets et ses couloirs sont gardés par de puissants soldats, surveillés par de nombreuses patrouilles, et également truffés de pièges. Enfin, il reste le Grand Khan lui-même, dont peu de personnes peuvent se vanter de l'avoir approché en ayant survécu à sa rencontre. Il siège sur une gigantesque pile d'ossements, ceux des victimes qu'il a sacrifiées.

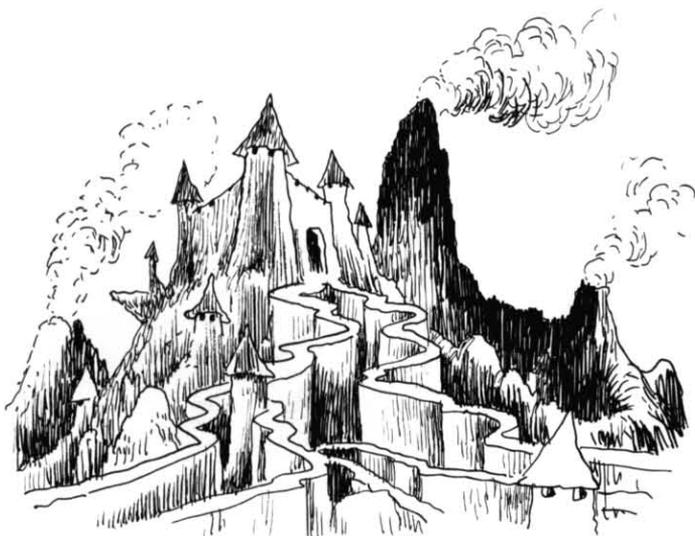


LE DUCHÉ DE VAUCANSON

Jadis héritage d'Herbert, le Duché de Vaucanson est à présent dirigé par Papsukal, fils du Grand Khan, qui y porte le titre de Grand Duc. Le Duché de Vaucanson est puissant, et a prêté allégeance à la Géhenne. Ses Forgerons et Dynamiteurs fabriquent des armes à feu pour les légions du Grand Khan.

Le Duché de Vaucanson est situé dans la zone obscure de Terra Amata, et le seul moyen d'y parvenir est d'y aller à dos de chauves-souris géantes, qui seules peuvent se repérer dans l'obscurité. La cour d'honneur du château sert également de terrain d'atterrissage, et de nombreux canons en défendent l'enceinte.

À l'époque de Crépuscule, Vaucanson est le fief des ingénieurs. Avec l'aide des dynamiteurs, le Grand Duc Papsukal et ses techniciens ont développé à l'extrême la science des armes à feu. Dans leur château creusé à même la montagne, ils ont appris à maîtriser la nitro: liquide volcanique explosif et instable. Leur but: disposer du monopole commercial des armes à feu et faire disparaître l'attachement romantique qu'ont encore certains d'entre eux potentiels pour les combats à l'arme blanche. Note: les Olfi fabriquent également de redoutables canons mais ils ne cherchent pas à les vendre, et leur technologie est si bizarre que personne ne pourrait la copier.



III. LES PERSONNAGES (DANS CRÉPUSCULE 101 ET 102)

MARVIN ROUGE

Marvin le Rouge est un Lapin impétueux et *balaise* à la Bagarre. Né rouge, il a été banni de Zootamauksime, et a décidé de prendre le nom du Marvin qui fut le bras droit du Gardien, et qui a jadis détruit le village des Lapins. Depuis, Marvin ne vit que pour ressembler à son homonyme.

ACROBATIES : *balaise*

ACUITÉ : *bon*

POINTS DE VIE : 16

POUVOIRS : Héros, Arts Martiaux, Survie

TALENTS : Chasse (*pas très doué*), Pistage (*bon*), Équitation en vol (*bon*)

ÉQUIPEMENT : tunique et bottes de fourrure, boucle d'oreille, épée triangulaire (l'épée de Marvin Rouge est un objet légendaire qui inflige 3 dés de dégâts)

RENOMMÉE : Rumeur

BAGARRES : *habile*

CHARME : *pas très doué*

PIPISTRELLE

Cette chauve-souris a décidé de servir le Roi-Poussière en échange de pâtisseries. Depuis, elle lui prête ses yeux, le guidant attachée à une ficelle. Gentille et naïve, elle n'hésite pourtant pas à se risquer dans des bagarres dangereuses lorsque ses amis sont en danger.

ACROBATIES : *bon*

ACUITÉ : *bon*

POINTS DE VIE : 8

POUVOIRS : Héros, Vol, Minus

TALENTS : Pistage (*dans les airs, bon*)

ÉQUIPEMENT : -

RENOMMÉE : Inconnu

BAGARRES : *nul*

CHARME : *bon*

LE GRAND KHAN

Le Grand Khan est le Canard noir qui dirige les légions de la Géhenne. Il siège sur une montagne d'ossements, au cœur de sa Forteresse Noire. Il est vêtu d'une robe grise ornée de crânes et porte l'Épée du Destin. D'étranges volutes se forment autour de sa tête, et ses pouvoirs sont terrifiants.

ACROBATIES : *habile*

ACUITÉ : *balaise*

POINTS DE VIE : 14

POUVOIRS : Héros, Grand Khan, Ultime Maîtrise de la Plume, Porteur des Sept Objets du destin

TALENTS : Lettré (*habile*), Jouer aux Cartes (*habile*), Équation (*bon*), Équitation en vol (*habile*)

ÉQUIPEMENT : manteau orné de crânes, Épée du Destin, Ceinture du Destin adjointe du Fourreau Rétif

RENOMMÉE : Légendaire

BAGARRES : *balaise*

CHARME : *habile*

LE ROI-POUSSIÈRE

Vieux et gris, le Roi-poussière porte bien son nom. En fait, ce dragon emplis de sagesse n'est autre que Marvin, qui servait jadis au Donjon. Bien qu'aveugle, ses autres sens très développés lui permettent toujours de se battre, et il demeure un adversaire redoutable. Toutefois, son infirmité lui impose un malus de trois rangs lors des tests lorsque ses autres sens ne permettent pas de la compenser.

ACROBATIES : *balaise*

ACUITÉ : *bon*

POINTS DE VIE : 14

POUVOIRS : Héros, Arts Martiaux, Tong Deum, Costaud, Amphibie, Dur à Cuire, Arts Martiaux, Invulnérabilité au feu, Survie

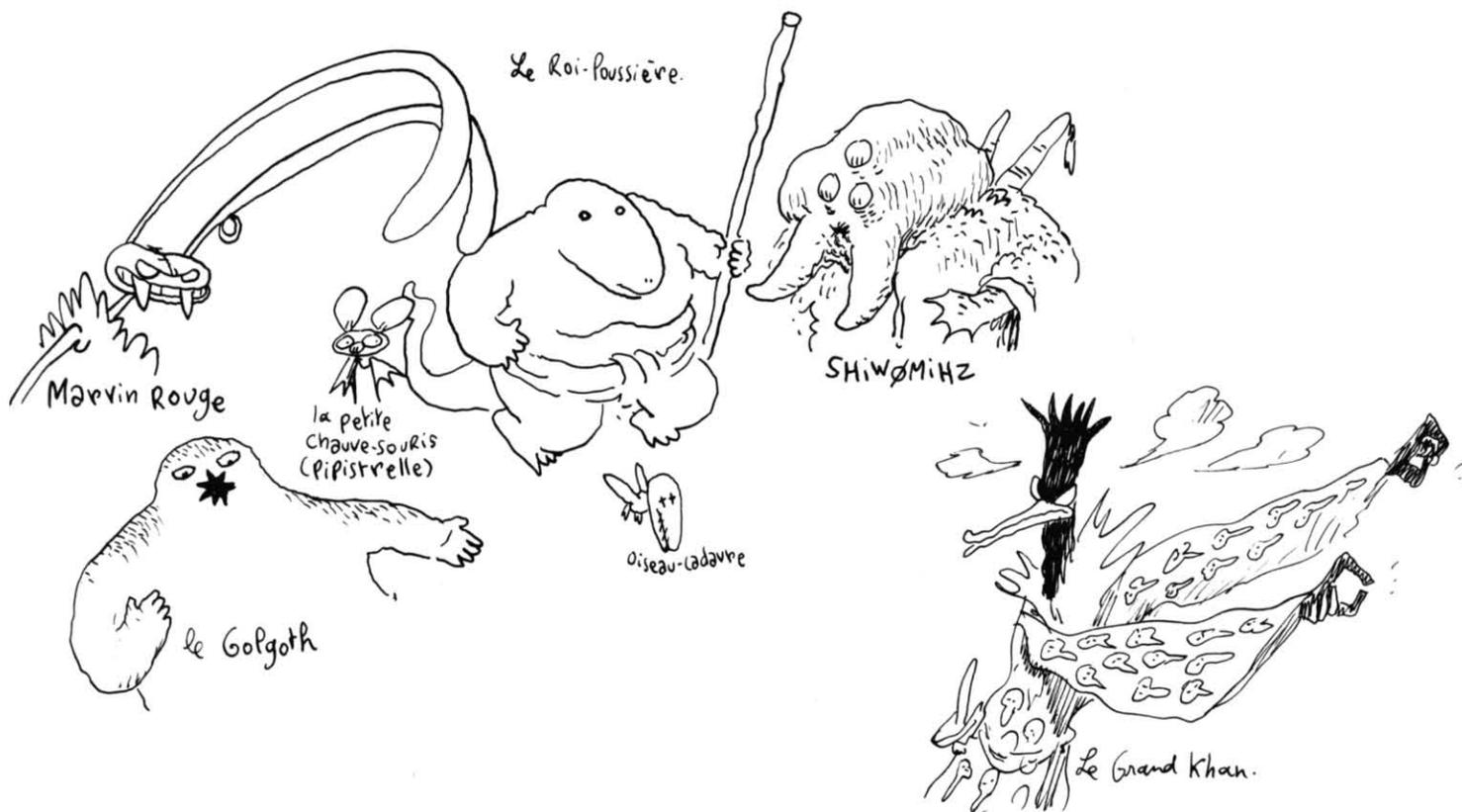
TALENTS : Chasse (*habile*), Cuisine (*habile*), Secourisme (*bon*), Cartographe (*bon*), Pistage (*bon*)

ÉQUIPEMENT : tunique, énorme sac à dos

RENOMMÉE : Connu

BAGARRES : *balaise*

CHARME : *habile*





Les dragons sans ailes sont les moins bien lotis des soldats du Grand Khan. Ils forment le gros des troupes terrestres qu'on envoie au massacre pour un oui pour un non. Ce sont des dragons originaires des déserts et des campagnes. Ils sont très limités intellectuellement et très peu socialisés. Ils fonctionnent souvent en binôme, pratiquant une sorte de matelotage. Ce sont de véritables bouchers, féroces, cruels, intrépides et sans conscience.

Tout ce qui vole et qui sait se battre est enrôlé dans la flotte du Grand Khan.



CRÉER SON PERSONNAGE

Avant de pouvoir commencer une partie de Donjon - Clefs en Mains, chaque joueur doit « créer » le personnage qu'il désire interpréter, c'est à dire imaginer son apparence, son nom, son caractère, ses motivations...

Il est possible de créer son personnage sans l'aide du Gardien (sa présence n'est pas nécessaire), mais celui-ci a toujours un droit de regard au sujet de votre personnage : il est libre de vous demander de le modifier un peu avant que la partie ne commence. Avant de créer votre personnage, il faut demander au Gardien à quelle époque se déroulera son scénario : *Potron-Minet*, *Zénith* ou *Crépuscule*.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE :

La feuille de personnage est la feuille sur laquelle vous allez répertorier toutes les informations importantes concernant votre personnage. Elle se trouve à la page 28 ; photocopiez-la avant de commencer à créer un personnage.

Il est important de toujours écrire au crayon gris sur votre feuille de personnage : vous devrez très fréquemment la gommer pour y modifier certaines valeurs.

QU'EST-CE QU'UN « BON » PERSONNAGE ?

Il n'y a pas réellement de « bon » ou de « mauvais » personnage dans une partie de jeu de rôle. Un « bon » personnage, ce n'est pas le personnage le plus fort, le plus intelligent, ou le plus riche. C'est simplement un personnage qui vous plaît ou qui vous amuse, que vous aimez interpréter, et que les autres joueurs apprécient également. C'est un personnage dont vous ne vous lassez pas, et qui manquerait aux autres joueurs s'il disparaissait.

S'il y a un conseil à donner avant de commencer la création d'un personnage, c'est bien celui-là : n'essayez pas de créer un personnage parfait. Un personnage sans défauts ou trop stéréotypé peut vite se révéler ennuyeux. Un personnage un peu maladroit, ou avec quelques travers bien choisis, est souvent beaucoup plus amusant à jouer.

Les règles de DCM sont ainsi faites que tous les concepts de personnage ont leurs chances, n'hésitez donc pas à en créer un qui soit original !

**AVANT DE COMMENCER, UN PEU DE VOCABULAIRE :**

Les termes suivants seront utilisés pour décrire les personnages :

LE RANG : Le rang d'un personnage dans une discipline représente le niveau qu'il a atteint dans cette discipline. Il existe 6 rangs distincts :

- nul
- pas très doué
- bon
- habile
- balaise
- super-fortiche

« Ajouter un rang » dans une discipline signifie « passer au rang supérieur » ; « enlever un rang » signifie « passer au niveau inférieur ». Ces modifications sont souvent temporaires. Par exemple, un personnage portant une armure légère voit son acrobatie diminuée d'un rang. S'il était *bon* en Acrobaties, il devient *pas très doué* s'il porte son armure.

Quelles que soient les circonstances, le rang d'un personnage ne peut descendre en-dessous de *nul* ou monter au-dessus de *super-fortiche*.

LES ATTRIBUTS : Toutes les créatures possèdent des rangs dans les attributs. Les différents attributs sont : la Bagarre, l'Acrobatie, l'Acuité et le Charme.

LES TALENTS : Ce sont les aptitudes professionnelles ou les loisirs des personnages. Le niveau d'un personnage dans un talent dépend de son rang pour ce talent. Un personnage qui ne connaît pas un talent est considéré comme nul dans ce talent.

LES POUVOIRS : Ce sont des acquis sociaux, des facultés spéciales ou des capacités extraordinaires. Il n'y a pas de rang pour les pouvoirs, on possède un pouvoir ou on ne le possède pas.

LA CRÉATION DU PERSONNAGE :

Un personnage se crée en 9 étapes (ne vous inquiétez pas, c'est très facile !):

- 1 - Imaginer l'apparence
- 2 - Définir les relations entre les personnages
- 3 - Rédiger une présentation du personnage
- 4 - Définir les talents
- 5 - Distribuer 2 rangs dans les attributs et talents
- 6 - Définir les pouvoirs
- 7 - Tirer les points de vie
- 8 - Déterminer les richesses et l'équipement
- 9 - Imaginer des proches perdus de vue

À chaque étape, vous remplissez une certaine zone de la feuille de personnage, complétant ainsi sa description.

Cadre pour le dessin du personnage

1 et 5

4 et 5

3

1

8



ACROBATIES: Habile
BAGARRES: Pas très douée
CHARME: Bonne
ACUITÉ: Pas très douée

ÉPOQUE: Zénith
ÂGE: Adulte (19)
PROFIL: Kouchaque
EXPÉRIENCE: -
RENOMMÉE: -
POINTS DE VIE MAXIMUM: 16
POINTS DE VIE ACTUELS: 16

TALENTS:
• Brigandage (bonne)
• Chasse (bonne)
• Équitation (pas très douée)
•
•
•
•
•

POUVOIRS:
• Réflexes fulgurants
•
•
•
•

Je m'appelle Kelko
Je suis un(e) jeune Kouchaque en exil, agile et rebelle
Pour subvenir à mes besoins, je chasse et vole des objets d'arts
où je sers mon propre intérêt
Avec ma paire de dagues, héritées de mon père qui ne me quitte pas,
j'aspire à parcourir le monde en quête de mon frère
J'aimerais aussi trouver la richesse
et si je crois en une chose c'est mon honneur

MON APPARENCE:
Jeune Kouchaque fougueuse, aux grands yeux dorés et au pelage gris-bleu

MES VÊTEMENTS:
Une ample chemise brodée et un pantalon, dans des tons gris-vert, un peu usagé. Des bottes en cuir de buffle.

MES POSSESSIONS:
• Deux dagues anciennes
• Des passes-partout
• Un grand sac de toile
•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

MES RELATIONS:
• Un proche perdu de vue: Hiku, mon petit frère (enlevé)
• Mes amis sont:
• Mes ennemis sont: les sbires de l'Attaman qui ont enlevé Hiku
• Je suis amoureux de:
• Je suis le maître de:
• Je suis le disciple de:

MON ARGENT: 20 PO

MES HAUTS-FAITS:
•
•
•
•
•

- LÉGENDE:**
- 1 - Imaginer l'apparence
 - 2 - Les relations entre les personnages
 - 3 - Rédiger une présentation du personnage
 - 4 - Définir les talents
 - 5 - Distribuer 2 rangs dans les attributs et talents
 - 6 - Choisir un pouvoir
 - 7 - Tirer les Points de Vie
 - 8 - Richesse et équipement
 - 9 - Imaginer des proches perdus de vue

Vous pouvez conserver la trace des hauts-faits du personnage ici

CONSEIL AUX GARDIENS DÉBUTANTS :

Il est plus facile pour les joueurs débutants de jouer à l'époque Zénith, et de ne créer que des personnages qui travaillent au Donjon. Ainsi, tous les personnages des joueurs ont de bonnes raisons de se connaître et de collaborer entre eux. La tâche du Gardien en est facilitée, et il lui est plus aisé de créer des scénarios : les personnages travaillent pour le Gardien du Donjon et doivent accepter les missions qu'il leur donne.

I. IMAGINER L'APPARENCE

Que voulez-vous jouer ? Un Lapin ? Un Dragon ? Un Monstre bizarroïde ? Est-ce que ce sera un homme, une femme ?

Pour choisir l'apparence de votre personnage, feuillotez le bestiaire, et repérez les créatures signalées par cette icône :



C'est celle des créatures intelligentes, celles que vous pouvez incarner.

Vous choisissez un de ces profils de créature (Canard, Olf, Gobelin...), décidez s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, et éventuellement (dans le cas d'un Monstre ou d'un mort-vivant), suivez les instructions qui y sont données pour déterminer leur apparence plus en détail (ces créatures peuvent avoir des apparences très différentes les unes des autres). Demandez tout de même l'avis du Gardien avant de créer votre personnage : évidemment, il faut qu'il s'assure que tous les personnages vivent à la même époque, mais en outre, il est possible qu'il refuse que ses joueurs utilisent certains profils, comme ceux des Trolls ou des Capuchons.

Vous notez le profil que vous avez choisi dans la case «profil» de votre feuille de personnage ; vous y indiquez si vous jouez un homme ou une femme. Commencez à réfléchir à la profession que va exercer votre personnage.

Recopiez les valeurs d'attributs données par le profil sur votre feuille. Faites-le au crayon, car elles seront bientôt modifiées. Il existe quatre attributs à DCM, chacun donnant des informations importantes sur les personnages :

- **LA BAGARRE**, qui détermine comment un personnage se débrouille en corps à corps. Un personnage bon à la Bagarre peut sortir vainqueur de la plupart des mêlées.
- **L'ACROBATIE**, qui reflète la capacité d'un personnage à esquiver des coups, faire des sauts périlleux ou garder son équilibre. Un personnage doué en Acrobatie est souvent trop rapide pour qu'un adversaire puisse le blesser, et peut se sortir d'un bond de situations délicates.
- **L'ACUITÉ**, qui caractérise à la fois l'intelligence, la vigilance et la perception. Un personnage faisant preuve d'Acuité pourra comprendre facilement des concepts ardues, remarquera facilement des indices à peine visibles, ou bien se laissera difficilement surprendre.
- **LE CHARME**, qui représente la séduction, le charisme, le magnétisme qui se dégagent d'un personnage. Un personnage avec beaucoup de Charme aura du succès auprès du genre opposé, et pourra être un leader charismatique.

Vous aurez la possibilité de modifier les valeurs de ces attributs plus loin dans la création de votre personnage.

Vous choisissez ensuite sa classe d'âge : adolescent, adulte ou vieux. Lancez 2 dés que vous additionnez et notez ce chiffre entre parenthèses à côté de la classe d'âge choisie, cela représente l'avancement du personnage dans cette période de sa vie (pour plus d'information sur l'importance de l'âge à DCM, consultez le Chapitre IX : Le temps).

II. LES RELATIONS ENTRE LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES

À DCM, les personnages sont censés se connaître avant le début de la partie. Tout le monde ne connaît pas forcément tout le monde, mais chaque personnage connaît déjà au moins un autre membre du groupe. Cette étape peut éventuellement être repoussée à la fin de la création des personnages (les joueurs en sauront alors plus sur leurs personnages pour prendre une décision) mais les joueurs doivent d'abord choisir une des deux options proposées :

A - Tous les personnages se connaissent et forment officiellement un groupe.

Les joueurs doivent alors déterminer l'activité du groupe, et les rôles de chacun des personnages dans le groupe. Ce groupe peut être par exemple (ce ne sont que des suggestions, vous pouvez proposer un autre choix au Gardien) :

- un cirque itinérant
- une bande de voleurs
- une caravane de marchands
- une petite tribu de monstres
- un groupe de chasseurs
- une bande de mercenaires
- des personnes qui travaillent au même endroit, par exemple dans une même aile du Donjon

B - Les personnages ne forment pas « officiellement » un groupe dès le début de la partie.

Dans les deux cas, les personnages se connaissent déjà entre eux au début de la partie. Chaque personnage choisit un ou plusieurs autres personnages ; leurs joueurs respectifs se mettent d'accord sur les liens qui les unissent. Un autre personnage peut ainsi être :

- un ami d'enfance
- un collègue de travail
- un voisin
- un neveu, une nièce
- son frère, sa sœur
- son disciple, son élève
- son maître, son professeur
- un familial
- son amour secret
- son ennemi secret
- son fils / son père
- son esclave
- son serviteur
- quelqu'un qu'il a juré de protéger
- quelqu'un envers qui il a une dette
- ...

Là aussi, cette liste n'est pas exhaustive, et vous pouvez décider qu'il existe d'autres liens entre les personnages.

III. RÉDIGER UNE PRÉSENTATION DU PERSONNAGE

Comment s'appelle votre personnage ? Quel métier fait-il ? Quels sont ses buts ? Pour répondre à ces questions, vous allez compléter les phrases du paragraphe central de la feuille de personnage. Ce paragraphe vous servira de base pour imaginer et jouer votre personnage. Pour chacun de ces trous, nous vous proposons un certain nombre d'options. Ces options ne sont pas limitatives, ce ne sont que quelques suggestions : si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas, utilisez-les ! Mais n'oubliez pas de les montrer au Gardien : il a toujours le dernier mot.

Exemples :

Voici le genre de texte que vous devriez obtenir après avoir complété le paragraphe :

Je m'appelle Célestin.

Je suis un Lapin gentil et bon vivant.

Pour subvenir à mes besoins, je suis

berger à Zootamavksime **où je sers** non seulement la communauté, mais surtout mon estomac.

Avec mon fidèle chien de berger **qui ne me quitte**

pas, j'aspire à protéger mon troupeau

en quête de nouveaux pâturages.

J'aimerais aussi trouver la tranquillité et le bonheur

et si je crois en une chose, c'est en l'importance

de ma tâche pour la communauté.

Ou encore :

Je m'appelle Whyorn le Rouspéteur de Fer.

Je suis un Gobelin costaud et braillard.

Pour subvenir à mes besoins, je vends mes talents

de guerrier **où je sers** seulement mon instinct de survie.

Avec ma cuirasse lourde et rouillée **qui ne me quitte**

pas, j'aspire à me vider l'esprit en bataillant

en quête de hauts-faits.

J'aimerais aussi trouver mes frères de bataille

et si je crois en une chose, c'est que mon art de la

guerre est le meilleur.

Règle optionnelle :

Si vous le souhaitez, vous pouvez décrire votre personnage de manière plus libre, en rédigeant vous-même un court paragraphe. Il peut être rédigé à la première ou à la troisième personne, et doit préciser le nom du personnage, son caractère (qualités, défauts...), son métier, la personne qu'il sert, quelque chose qu'il porte toujours sur lui, ainsi que ses buts et idéaux. Votre description peut être plus étoffée, jusqu'à décrire des passages de la vie de votre personnage. Certains aiment écrire ainsi de courtes nouvelles sur leur personnage : cela leur permet de mieux l'imaginer, et les autres joueurs apprécient généralement une telle lecture.

JE M'APPELLE...

Mettez ici le nom de votre personnage, son surnom, éventuellement ses titres.

JE SUIS UN...

Il y a plusieurs choix à faire pour compléter cette phrase.

- D'abord, écrivez **le profil** du personnage. Exemples :

- Je suis un Olf...
- Je suis un Monstre...

- Ensuite, il faut étoffer un peu sa description : complétez la phrase par **deux adjectifs**, si possible une qualité et un défaut. Voici quelques suggestions :

- Grand/Petit
- Gros/Maigre
- Costaud/Frêle
- Jeune/Vieux
- Poli/Grossier
- Effrayant
- Vaillant/Peureux
- Adroit/Gaffeur
- Charismatique/Bourru
- Noble/Rustique
- Paisible/Bagarreur
- Aventureux/Pantoufflard
- Espiègle/Sévère
- Intrépide/Lâche
- Gentil/Cruel
- Naïf/Perspicace
- Bon vivant/Mélancolique
- Travailleur/Paresseux

- Qui a une peur bleue :

- Des Monstres
- Des Fantômes
- Des Araignées

- Baveux (pour les Monstres)
- Gluant (pour les Monstres)
- Puant (pour les Monstres)
- Rigolo (pour les Monstres)
- Transparent (pour les Morts-Vivants)
- Décrépi (pour les Morts-Vivants)

- À moitié pourri (*pour les Morts-Vivants*)
- À qui il manque des os (*pour les Morts-Vivants*)

POUR SUBVENIR À MES BESOINS, JE...

Il s'agit de déterminer l'occupation de votre personnage : ce qu'il fait et pour qui il travaille. Complétez la phrase en faisant un choix parmi les suggestions ci-dessous :

• Professions :

- Je suis soldat
 - Je suis aubergiste
 - Je suis chevalier
 - Je suis policier
 - Je suis espion
 - Je suis intendant
 - Je suis bibliothécaire
 - Je suis médecin
 - Je suis herboriste
 - Je suis guérisseur
 - Je suis chasseur
 - Je suis pêcheur
 - Je suis fermier
 - Je suis éleveur
 - Je suis mendiant
 - Je suis mercenaire
 - Je suis forgeron
 - Je suis chambellan
 - Je suis bouffon
 - Je suis ménestrel
 - Je suis artiste
 - Je suis poète
 - Je suis saltimbanque
 - Je suis page
 - Je suis écuyer
 - Je suis cuisinier
 - Je suis justicier
 - Je suis voleur
 - Je suis bourreau
 - Je suis décorateur d'intérieur
 - Je suis bourgmestre
 - Je suis étudiant
 - Je suis astronome
 - Je suis astrologue
 - Je suis alchimiste
 - Je suis élève
 - Je suis apprenti
 - Je suis kinésithérapeute
 - Je suis coursier
 - Je suis inventeur
 - Je suis ingénieur
 - Je suis architecte
 - Je suis avocat
 - Je suis assureur
 - Je suis juriste
 - Je suis ermite
- Je professe :
- La biologie
 - L'histoire
 - La géographie
 - Les sciences
 - La thaumaturgie
 - La cuisine
 - La nécromancie

- Je vends...
- Je convoie...
- Je vole...

- J'escroque :

- D'autres personnes
- Du bétail
- Des vivres
- Des armes
- Des vêtements
- Des œuvres d'art
- Des bijoux
- Des âmes

- Je hante :

- Un château...
- Une caverne...
- Un tombeau...
 - ... abandonné
 - ... habité
 - ... sordide
 - ... lugubre
 - ... dévasté
 - ... en ruine
 - ... sombre

- Je construis...
- J'invente...
- Je répare...

- Je fabrique :

- Des armes
- Des bâtiments
- Des vêtements
- Des navires
- Des machines

• Lieux :

- Au Donjon
- À Zootamauksime
- À Antipolis
- Au Grand Poupoulou
- En pays Kochaque
- Dans la ville de... (*précisez*)
- Dans le village de... (*précisez*)
- Près de... (*précisez*)
- Originaire d'une contrée lointaine

OÙ JE SERS...

Il faut préciser la personne que vous servez : un monarque, un supérieur hiérarchique, un patron, une organisation... ou vous-même !

- Le roi
- Le duc
- Le prince
- Le bourgmestre
- Ma famille
- Les esprits
- Le Gardien
- Le Grand Khan
- La Géhenne
- La ville de... (*précisez*)
- Le village de... (*précisez*)
- La communauté

- L'honneur
- La justice
- La veuve et l'orphelin
- La mémoire de... (précisez)
- Mon propre intérêt
- Mon ambition...
- Mon estomac...
- Mon désir de fortune...
- Ma soif de pouvoir...
- Mon propre ego...

- Mon désir de vengeance :
 - Éhonté(e)
 - Démesuré(e)
 - Insatiable
 - Égoïste
 - Personnel(le)

- Ma monture...
- Mon pigeon...
- Mon oie...
- Mon cheval...
- Mon poulet...
- Mon familier... (précisez)

- Mon animal de compagnie... (précisez)
 - Fidèle
 - Mort(e)-vivant(e)
 - Dévoué(e)
 - Infatigable
 - Borné(e)

AVEC...

Précisez maintenant un objet ou une créature qui vous accompagne partout. Votre personnage possèdera cet objet ou cette créature à sa création, mais ce sera le Gardien qui en déterminera ses pouvoirs exacts (s'il y en a), et éventuellement son histoire. Quelques exemples : Zongo a ses tatouages, le Gardien a sa Pipe, Alcibiade a ses lorgnons...

• Objet ou créature :

- Mon épée...
- Ma hache...
- Ma dague...
- Ma lance...
- Ma hallebarde...
- Mon bâton...
- Ma massue...
- Mon armure...
- Mon casque...
- Mon bouclier...
- Mon masque...
- Mon costume...
- Mon grimoire...
- Ma fiole...
- Ma Boule de Cristaux...
- Mon livre de recettes...
- Ma baguette...
- Mon médaillon...
- Mon anneau...
- Mon collier...

- Ma paire de lorgnons :
 - Émoussé(e)
 - Poussiéreux(se)
 - Brillant(e)
 - Magique
 - Doré(e)
 - Bigarré(e)
 - Fidèle
 - Bizarre
 - Mystérieux(se)
 - Légendaire
 - Parlant(e)
 - Chantant(e)
 - Gravé(e) de runes
 - Ornementé(e)
 - À l'étrange contenu

QUI NE ME QUITTE PAS, J'ASPIRE À...

À quoi aspire votre personnage ? À une petite vie bien tranquille, ou à des expéditions dans des contrées exotiques ?

- Redresser les tords
- Aller à l'université
- Mener une vie tranquille

- Parcourir...
 - Le monde
 - Les cieux
 - Des terres inexplorées
 - Des grimoires oubliés
 - Les océans

- Trouver...

- Retrouver...
 - Un parent
 - Un ancêtre
 - Un ami
 - Un ennemi
 - Un débiteur
 - Un sage
 - Des monstres à trucider

- Imposer...
 - Ma loi
 - La terreur
 - La paix
 - La justice
 - Ma religion
 - Mes idéaux

- Protéger...
 - Un lieu (précisez)
 - Une personne (précisez)
 - Un idéal (précisez)

- Construire...
 - Des bâtiments (précisez)
 - Des objets (précisez)

EN QUÊTE...

Vous devez maintenant déterminer les objectifs de votre personnage, ses buts dans la vie.

Vos choix détermineront dans une certaine mesure la manière dont votre personnage gagnera de l'expérience : il en gagnera à chaque fois qu'il se rapprochera de ces buts.

• **Quête :**

- Du bonheur
- D'aventures
- De haut-faits
- D'un lieu (*précisez*)
- De gloire
- De la vie idéale
- De l'âme sœur
- De la célébrité
- De la sagesse
- De savoir
- De tranquillité
- De la justice
- De richesses
- De pouvoir
- De nourriture
- De ma liberté
- D'âmes
- De personnes à effrayer
- De personnes qui me ressemblent
- De nouveaux amis
- D'élèves attentifs
- De nouveaux disciples
- D'un apprenti capable
- De magie
- De vengeance
- De respect
- De mon héritage perdu
- De mon honneur bafoué

JE RECHERCHE AUSSI...

Complétez cette phrase en choisissant un autre élément de la liste précédente.

ET SI JE CROIS BIEN EN UNE CHOSE, C'EST...

Il peut s'agir d'une religion, d'un code d'honneur... ou même d'une illusion.

• **Croyance :**

- En ma religion
- En mes principes
- En la justice
- En l'amitié
- En la loi du plus fort
- En ma supériorité
- En mon infériorité
- En mon talent
- Que je peux compter sur mes amis
- En l'honneur lié à mon rang
- En l'honneur lié à mon nom
- Que je suis capable...
- Que je suis incapable...
 - à tort...
 - à raison...
 - ... de réaliser mes idéaux
 - ... de vivre une vie tranquille
 - ... de trouver l'âme sœur
 - ... de me faire des amis
 - ... de réaliser des miracles
 - ... de faire de la magie

LES RELATIONS MAÎTRE/ÉLÈVE À DONJON :

Les notions de maître et de disciple sont très importantes dans la série *Donjon* : Marvin Rouge vénère le Roi-Poussière, qui l'a pris comme élève ; Marvin a été fortement marqué par son maître en arts martiaux, Alexandra aimerait enseigner son métier à Hyacinthe... Les joueurs sont encouragés à imaginer le ou les maîtres qu'ont eu leurs personnages, ainsi que l'influence qu'ils ont pu avoir sur eux. Il pourra également être intéressant de voir de telles relations apparaître dans le groupe des personnages, chacun devenant le maître ou l'élève de quelqu'un : dans la série, Marvin apprend la Bagarre à Herbert, tandis qu'Herbert s'inquiète du fait que Marvin ne sait pas écrire. Les joueurs constateront qu'en plus d'être amusantes à jouer, ces relations seront très utiles, puisque leurs personnages auront besoin de recevoir un enseignement pour progresser dans la plupart des domaines.

- Que je suis vraiment...
 - le meilleur dans ma discipline
 - le moins bon dans ma discipline
 - très moche
 - quelqu'un d'exceptionnel

QUELQUES CONSEILS POUR CRÉER UN PERSONNAGE :

Créez un personnage avec des défauts :

Un personnage n'a pas à être « parfait ». Au contraire, un personnage qui a des défauts et des faiblesses est souvent plus amusant et plus facile à jouer. Pourquoi le personnage d'Herbert est-il si attachant, sinon à cause de sa maladresse, de sa naïveté et de ses mauvaises performances à la Bagarre ?

Créez un personnage original :

Vous aurez probablement plus de plaisir à le jouer, et les autres joueurs l'apprécieront plus. Pensez aux détails qui ne figurent pas sur la feuille de personnage : sa façon de parler, de se comporter, ses habitudes, les petites phrases qu'il a l'habitude d'asséner... Si vous manquez d'imagination, une bonne solution est de se baser sur un personnage bien connu, puis de le modifier suffisamment pour le rendre bien distinct. Cela peut se faire progressivement, au fur et à mesure des scénarios. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'un personnage *unique* a plus de chance d'être mémorable.

• **Créez un personnage qui vous plaît :**

Cela semble évident, mais c'est essentiel. Un personnage est plus qu'une somme de chiffres, de talents ou de pouvoirs. Choisissez bien votre concept, faites attention à concevoir un personnage que vous pourrez jouer avec facilité, et avec lequel vous vous amuserez. Si vous vous rendez compte par la suite que votre personnage ne vous plaît finalement pas, parlez-en au Gardien, et voyez avec lui comment vous pouvez le modifier. Il pourra aussi vous proposer de créer un nouveau personnage, qui vous plaise plus, qu'il intégrera à la campagne à la place du précédent.

IV. DÉFINIR LES TALENTS

Vous savez à présent quel est le métier de votre personnage. Mais que sait-il faire exactement ? Cela est déterminé par les talents. Il y a deux types de talents : les talents professionnels et les talents personnels. Les talents personnels peuvent être les loisirs des personnages, mais de nombreuses personnes vivent également de leurs talents personnels.

Il faut que le talent professionnel (ou, à défaut, un talent personnel) soit le plus possible en rapport avec le métier choisi. En fait, différencier ainsi profession et talent professionnel permet de créer des personnages qui ont des professions rares ou amusantes (comme décorateur d'intérieur ou assureur) sans qu'ils soient pénalisés par rapport à des professions plus classiques.

De même, le fait d'avoir séparé talents personnels et professionnels en deux listes permet d'obtenir des personnages plus cohérents, et permet à chacun de choisir sans regrets un talent *a priori* moins « utile » que d'autres. Comme pour les attributs, chaque talent a un rang qui va de nul à *super-fortiche*.

Les talents que maîtrise un personnage débutant dépendent avant tout de son âge.

• Personnages adolescents :

Ces personnages n'ont pas achevé leur formation. À sa création, un personnage adolescent a droit à 2 talents :

- Un talent professionnel ou personnel dans lequel il n'est *pas très doué*
- Un talent personnel dans lequel il n'est *pas très doué*

• Personnages adultes :

À sa création, un personnage adulte a droit à 3 talents :

- Un talent professionnel ou personnel dans lequel il est *bon*
- Un talent personnel dans lequel il est *bon*
- Un talent personnel dans lequel il n'est *pas très doué*

• Personnages vieux :

Ces personnages ont une longue carrière derrière eux et sont plus expérimentés. À sa création, un personnage vieux a droit à 4 talents :

- Un talent professionnel ou personnel dans lequel il est *habile*
- Un talent professionnel ou personnel dans lequel il est *bon*
- Un talent personnel dans lequel il est *bon*
- Un talent personnel dans lequel il n'est *pas très doué*

Pour la plupart de ces talents, nous donnons un ou des exemples de tâches que ce talent permet d'accomplir, ainsi que leur difficulté. Ce ne sont que des suggestions faites au Gardien sur la manière d'employer les tests relatifs aux talents, plus pour lui donner des idées que pour qu'il ne les applique strictement.

De plus amples détails sur les tests et leur difficulté sont donnés au chapitre VIII : Le bureau du Gardien.

Certains talents nécessitent une spécialisation dans un domaine précis. Un personnage qui possède un tel talent est un spécialiste qui n'est compétent que dans son domaine de prédilection. En d'autres termes, ce n'est pas parce qu'un personnage sait coudre des vêtements qu'il

sait fabriquer des vases. Artisanat (couture) et Artisanat (poterie) sont deux talents bien distincts.

LES TALENTS PROFESSIONNELS :

ARTISANAT : Pour ce talent, il faut choisir une spécialité : poterie, travail des peaux, couture, décoration d'intérieur... Exemples :

- Fabriquer un objet commun est *fastoche*
- Fabriquer un objet de bonne qualité est *faisable*
- Fabriquer un objet de qualité supérieure est *coton*

ASTROLOGIE : Le personnage connaît les étoiles et peut tenter de prédire l'avenir. Il sait se repérer par rapport aux étoiles. Le personnage sait compter et manipuler les chiffres. Quand le personnage veut faire une prédiction, le joueur fixe lui-même la difficulté du test. S'il est raté, le personnage se trompe dans sa prédiction. Dans le cas contraire, plus le test était difficile, plus la prédiction est précise. Une seule tentative peut être effectuée par soir (cela nécessite des calculs et prend du temps). Il faut disposer d'un télescope pour faire une bonne prédiction ; sans cet outil, le personnage subit un malus d'un rang.



BRIGANDAGE: Savoir crocheter les serrures, faire les poches, évaluer des biens, détecter des pièges... Exemples :

- Entrer par effraction dans une mesure est *hypra facile*
- Crocheter la serrure d'une issue secrète au Donjon est *faisible* (mais il n'est pas très dur d'entrer dans le Donjon, son Gardien a tout intérêt à ce que les aventuriers y accèdent !)

CONSTRUCTION: Savoir travailler sur des chantiers. Le personnage connaît bien sa spécialité, sait juger le travail d'autrui, et sait effectuer des réparations. Il faut choisir sa spécialité: maisons, châteaux, bateaux...

DRESSAGE: Le personnage sait s'y prendre avec les animaux sauvages, peut tenter de les amadouer et peut, avec du temps, tenter de leur apprendre des tours. Exemples :

- Calmer un chien agressif est *fastoche*
- Quitter une caverne lorsqu'un ours en colère barre le passage est *coton*
- Dresser un chien à monter la garde est *faisible* (et pourra prendre beaucoup de temps)

DROIT: Connaître les lois, savoir rédiger des contrats et plaider devant un tribunal. Exemples :

- Rédiger un contrat commercial de routine est *fastoche*
- Rédiger un traité de paix pour mettre fin à une guerre est au moins *coton*

ÉCONOMAT: Savoir faire des calculs compliqués, évaluer des biens, marchander, gérer des stocks et tenir une boutique. Exemples :

- Évaluer le prix d'un bien de consommation courant est *hypra-facile*
- Évaluer le prix d'un objet rare ou exotique est *coton*
- Réussir la préparation d'une fête organisée à la cour d'un roi est *hyper dur*

ÉLEVAGE: Savoir soigner et gérer un troupeau. Le personnage sait y faire avec les animaux.

ENGINS DE GUERRE: Savoir utiliser, réparer et entretenir des engins de siège, des balistes, des canons... Exemple :

- Tirer à la baliste sur un poulet olf en vol est *faisible*

EXPLOSIFS: Savoir fabriquer des explosifs et utiliser des bombes. Le personnage sait comment se procurer le matériel nécessaire (mais cela peut avoir un coût). Exemples :

- Fabriquer de la dynamite est *faisible* (à condition d'avoir les ingrédients et le matériel nécessaires !)
- Toucher un adversaire avec une bombe nécessite un test d'Explosifs opposé à son Acrobatie

FAIRE PEUR (seulement pour les Monstres et les Morts-Vivants): Oui, cela est une profession pour certains! Faire peur requiert un test opposé à la Bagarre de l'adversaire. Généralement, les personnes ainsi effrayées lâchent ce qu'elles tenaient dans les mains et fuient en hurlant. Les plus courageuses se battent avec un malus d'un rang en Combat, et pourront abandonner rapidement si la Bagarre commence à durer ou s'ils ont le dessous.

FERMIER: Savoir gérer une ferme et travailler la terre. Le personnage possède de solides connaissances agricoles.

FORGE: Savoir fabriquer armes et armures. Exemples :

- Forger une masse d'arme correcte est *faisible*
- Forger une arme exceptionnelle est *hyper dur* (et requiert un alliage de qualité supérieure et beaucoup de temps)

Plus de détails sur la fabrication d'objets sont donnés au chapitre VI: L'Économat.

GÉOGRAPHIE: Savoir lire et écrire des cartes, connaître la géographie de Terra Amata. Exemples :

- Prévoir son chemin jusqu'à la capitale de son pays est *faisible*
- Reconnaître un objet caractéristique d'une contrée lointaine est *coton*

HERBORISTERIE: Savoir identifier les plantes, brasser des potions, des remèdes ou des poisons, faire des cataplasmes... Exemples :

- Reconnaître un champignon vénéneux est *fastoche*
- Fabriquer un médicament usuel est *faisible*

INGÉNIERIE: Savoir inventer et fabriquer des objets mécaniques compliqués. Le personnage sait aussi bien calculer. Des ingénieurs très doués, bien équipés et bien entourés peuvent inventer des engins complexes ou réaliser des tâches très ardues, comme les automates volants dans *Cœur de Canard* ou la réalisation du métro d'Antipolis. De tels travaux peuvent être l'oeuvre d'une vie. Le personnage doit choisir une spécialité: engins de guerre, engins de torture, navires, automates... Exemples :

- Analyser des plans de construction est *fastoche*
- Dresser des plans à partir d'un modèle est *faisible*
- La difficulté des tests pour construire ou inventer un objet dépend de la complexité de l'objet...

MÉDECINE: Savoir faire des cataplasmes, soigner des blessures ou des maladies sans mettre trop en danger la vie de son patient... Ce talent inclut le talent personnel Secourisme. Exemples :

- Diagnostiquer une maladie commune est *faisible*
- Prescrire un remède efficace pour une maladie bénigne est *faisible*
- Administrer les premiers soins est *fastoche*

MINEUR: Connaître les roches, se repérer dans les galeries souterraines, savoir où trouver les minerais. Un mineur au moins habile gagne un rang en Bagarre lorsqu'il utilise une pioche. Exemples :

- Identifier un minéral courant est *fastoche*
- Se repérer dans un dédale de galeries est *faisible*

NAVIGATION: Savoir diriger un équipage et faire naviguer un bateau.

PISTAGE: Savoir suivre une piste et connaître les habitudes des animaux. Exemple :

- Pister une créature requiert un test de Pistage opposé à son Acuité

SPÉCIALISTE: Le personnage maîtrise (et peut éventuellement enseigner) une spécialité qu'il choisit (sciences, histoire, biologie,...). Souvent, il s'agit d'un savoir plus théorique que pratique. Un Spécialiste en médecine, par exemple, serait plus doué pour l'enseignement et élaborer des théories qu'un Médecin, mais serait moins efficace face à des malades. Pour pouvoir enseigner à l'université d'Antipolis, il faut au moins être *habile* dans son domaine. Il n'est pas toujours nécessaire d'être Spécialiste pour enseigner; des personnages qui seraient *habiles* dans un autre talent (par exemple Droit, Médecine...) sont aussi aptes à donner des cours.

Donjon

ACROBATIES :
BAGARRES :
CHARME :
ACUITÉ :

ÉPOQUE :
ÂGE :
PROFIL :
EXPÉRIENCE :
RENNOMÉE :
POINTS DE VIE MAXIMUM :
POINTS DE VIE ACTUELS :

TALENTS :

-
-
-
-
-
-
-
-

POUVOIRS :

-
-
-
-
-
-
-

Je m'appelle _____
Je suis un _____
Pour subvenir à mes besoins, je _____
où je sers _____
Avec _____ qui ne me quitte pas,
j'aspire à _____ en quête _____
J'aimerais aussi trouver _____
et si je crois en une chose, c'est _____

MON APPARENCE :

MES VÊTEMENTS :

MES POSSESSIONS :

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

MES RELATIONS :

- Un proche perdu de vue :
- Mes amis sont :
- Mes ennemis sont :
- Je suis amoureux de :
- Je suis le maître de :
- Je suis le disciple de :

MES HAUTS-FAITS :

-
-
-
-
-
-

MON ARGENT :

TIR : Savoir utiliser correctement un arc, une arbalète, des javelots, des haches de jet, des armes à feu... Les règles concernant le tir sont expliquées dans le chapitre VIII : Le bureau du Gardien.

LES TALENTS PERSONNELS :

ARTISTE : Le personnage sait, au choix, chanter, danser, jouer la comédie, peindre, dessiner, jouer d'un instrument...

BRICOLAGE : Le personnage sait bricoler et réparer des objets simples.

CHASSE : Connaître les habitudes des animaux, poser des collets, vider et préparer le gibier. Exemples :

- Capturer des proies avec des collets est *faisable*
- Prévoir le comportement d'un vieux macasseur très rusé est *coton*

COUTURE : Le personnage sait repriser et confectionner des vêtements ou du linge.

CUISINE : Ce talent concerne aussi bien la conception de sandwiches pour un pique-nique que les banquets de 20 personnes. Le personnage sait aussi choisir ses ingrédients et connaît les habitudes alimentaires des différents peuples. Plus un personnage est doué en cuisine, plus il sera à même de réaliser des performances étonnantes.



Le Roi Poussière est le seul aveugle au monde capable de réussir à la perfection la cérémonie du café.

DÉGUISÉMENT : Savoir se grimer et choisir ses vêtements pour ne pas être reconnu ou passer pour quelqu'un d'autre. Exemple :

- Remarquer qu'une personne que l'on connaît est déguisée demande un test d'Acuité opposé au Déguisement

ÉQUITATION : Savoir chevaucher, prendre soin de sa monture, faire des acrobaties sur cette dernière... Exemples :

- Sauter sans encombre d'une monture au galop est *faisable*
- Pousser sa monture dans une course-poursuite est *coton* et permet d'augmenter temporairement sa vitesse d'un rang

ÉQUITATION EN VOL : Savoir chevaucher une monture volante, en prendre soin, faire des acrobaties... Exemple :

- Charger ou attaquer un adversaire depuis sa monture est *faisable*

HISTOIRES ET LÉGENDES ANCIENNES : Le personnage est calé en histoire et connaît plein de légendes. Réussir un test dont la difficulté est fixée par le Gardien permettra au personnage de se souvenir de détails sur un sujet qui touche à l'histoire ou aux légendes. Il est possible de tenter d'identifier par ce biais des objets magiques.

JOUER AUX CARTES : Le personnage maîtrise plusieurs jeux de carte. Exemple :

- Tricher aux cartes demande un test opposé de Jouer aux cartes contre l'Acuité de l'adversaire

LETTRE : Savoir lire, écrire et faire des opérations simples. Ce talent est indispensable à un personnage qui veut faire des études. Exemples :

- Quelqu'un de *pas très doué* sait lire et écrire
- Quelqu'un de *moyen* sait comment tourner les phrases et faire des effets de style
- Écrire un discours correct est *faisable*

NATATION : Étonnamment, les marins savent rarement nager : s'ils tombent à la mer, au moins leur agonie dure moins longtemps. Exemples :

- Être *pas très doué* signifie que l'on sait se débrouiller dans une mare (eau très calme)
- Ne pas couler est *hyper-facile* pour quelqu'un qui est *nul* en natation et est réussi automatiquement pour les autres

PÊCHE : Trouver et choisir ses appâts, trouver les coins poissonneux, pêcher à la ligne, au filet, à la nasse, au harpon, vider et préparer les poissons... Exemples :

- Pêcher un poisson à la ligne est *faisable*
- Tenter d'attraper un requin avec une canne à pêche, même très robuste, est *hyper dur*
- Harponner le même requin est *coton*

PRATIQUER UN SPORT OU UN JEU : Le sport ou le jeu en question est à préciser. Exemple :

- Affronter un adversaire dans ce domaine demande un test opposé

PRESTIDIGITATION : Le personnage est très habile de ses doigts et sait faire des tours de passe-passe. Ce n'est pas de la magie à proprement parler, juste de l'habileté. De cette manière, il est possible de jouer les pickpockets. Exemple :

- Faire un tour de passe-passe demande un test opposé à l'Acuité du spectateur (on peut lui donner un malus d'Acuité pour ce test s'il est distrait !)

RACONTER DES HISTOIRES : Un personnage qui se distingue dans ce talent est un narrateur accompli ; il sait toucher ses auditeurs et éventuellement influencer sur leur comportement. Exemple :

- Toucher quelqu'un avec une histoire requiert un test opposé contre l'Acuité de l'auditeur

SECOURISME : Savoir faire des cataplasmes, panser des plaies... Exemple :

- Administrer les premiers soins est *fastoche*

V. DISTRIBUER 2 RANGS DANS LES ATTRIBUTS ET TALENTS

Après avoir choisi ses talents, un joueur peut personnaliser son personnage en augmentant certains de ses attributs ou talents.

Pour ce faire, il dispose de 2 rangs à distribuer dans les talents qu'il a choisis et ses attributs. Néanmoins, ces rangs ne peuvent être utilisés pour rendre un personnage *balaise* ou *super-fortiche* dans un domaine dès sa création.

Par exemple, un joueur qui veut améliorer l'Acuité (niveau : *pas très doué*) et le talent de Premiers soins (niveau : *pas très doué*) de son personnage pourra :

- Ajouter 2 rangs en Acuité, pour devenir *habile*
- Ajouter 2 rangs en Premiers soins, pour devenir *habile*
- Ajouter 1 rang en Acuité et 1 rang en Médecine (pour devenir *bon* dans les deux domaines)

Il pourrait également choisir de distribuer un rang dans deux attributs différents, ou un rang dans deux de ses talents.

VI. CHOISIR UN POUVOIR

Les pouvoirs sont des traits très particuliers des personnages. Ils peuvent être des pouvoirs extraordinaires, des capacités naturelles ou des acquis sociaux.

Les Monstres, les Morts-Vivants et certains profils peuvent choisir des pouvoirs spéciaux qui sont décrits dans le bestiaire.

Chaque personnage commence avec deux pouvoirs. L'un est le pouvoir *Héros*, qui rend plus résistant que la normale ; l'autre est choisi dans la liste des pouvoirs réservés à son profil, dans le bestiaire.

Parfois, tous les membres d'une espèce possèdent d'office le même pouvoir. Par exemple, tous les Aquabonistes sont amphibiens. Cela est toujours spécifié clairement dans le profil en question, le pouvoir y est décrit comme *systématique*. Lorsqu'un nouveau personnage est créé, il reçoit gratuitement les pouvoirs *systématiques* spécifiés dans son profil. En contrepartie, il ne reçoit pas d'autre pouvoir à la création, mis à part *Héros*.

Le Gardien pourra interdire que certains pouvoirs soient choisis dès la création, préférant par exemple que les personnages les gagnent durant une partie, au cours d'un apprentissage plus au moins difficile. Après tout, ne faut-il pas de l'entraînement pour, disons, apprendre à tuer des monstres verts d'une seule pichenette ?

VII. TIRER LES POINTS DE VIE

Les points de vie représentent la capacité de votre personnage à endurer les blessures.

Chaque profil de personnage dispose d'un certain nombre de dés à lancer lors de sa création pour déterminer ses points de vie ; lorsque vous lancez ces dés, relancez systématiquement les résultats « 1 », « 2 » : un dé pour calculer les points de vie donne toujours au moins 3 points de vie.

Par exemple, si le profil indique « 10 + 1 dé », vous lancez le dé, et si le résultat est au moins 3, vous l'additionnez à 10 pour obtenir les points de vie du personnage. Il s'agit de son niveau maximum de points de vie : il ne pourra pas le dépasser, mais celui-ci pourra diminuer en fonction de ses blessures.

VIII. RICHESSE ET ÉQUIPEMENT

Tous les personnages débutent (gratuitement) avec l'équipement de base strictement nécessaire à leur profession. C'est au Gardien de juger ce qui est nécessaire ou pas, mais qu'il n'hésite pas non plus à offrir un peu d'équipement « superflu », si le joueur qui le demande ne se montre pas trop gourmand, et si ce matériel supplémentaire cadre bien avec son personnage. Cet équipement de base comprend toujours des vêtements, et peut inclure par exemple un instrument de musique pour un barde, une arme et une armure légère pour un garde, un petit troupeau pour un berger, un lopin de terre et une toute petite cabane pour un paysan... Par contre, cet équipement n'inclut jamais un vrai bâtiment, du personnel, ou un objet qui n'est pas indispensable à son métier.

De plus, chaque personnage possède effectivement l'objet ou l'animal « qui ne le quitte pas ». C'est le Gardien qui doit décider des capacités exactes de cet objet ou animal.

Enfin, tous les personnages débutent avec de petites économies et quelques biens personnels, pour l'équivalent d'un de leur salaire. Pour déterminer le salaire d'un personnage, consultez le chapitre VI, L'Économat. Si le salaire n'est pas fixe ou est difficile à déterminer, il reçoit 20 pièces d'or. Un personnage qui n'a pas d'emploi commence avec 2 pièces d'or. Cet argent peut être dépensé pour acheter des biens de l'Armurerie, de l'Économat, ou même une monture, avant le début de la partie.

Il faut quand même veiller à ce que les personnages restent cohérents : un garde a besoin d'une arme pour faire son travail, mais un médecin qui ne se déplace jamais sans une lourde hallebarde ferait vraiment fuir les clients. Tous les équipements ne sont pas adaptés à tous les personnages.

Si les joueurs ont défini un concept bien particulier pour leur groupe de personnages (une bande de voleurs, l'équipage d'un navire, un cirque itinérant...), le Gardien peut aussi accorder aux personnages des possessions plus conséquentes, qui leur permettent d'effectivement jouer ce concept (pour reprendre nos exemples, cela pourra être un repaire secret, un navire, des chariots et un chapiteau démontable...)

IX. IMAGINER DES PROCHES PERDUS DE VUE

Votre personnage est presque terminé !

Il vous reste juste à imaginer au moins une personne qui a été proche de votre personnage, et qui s'est éloignée.

Cela peut être un membre de la famille, un ami d'enfance, un disciple, un vieux maître, un voisin... Quelqu'un avec qui votre personnage s'entendait bien dans le passé.

Notez simplement sur votre feuille de personnage son nom, son dernier emploi connu, et le lien qui l'unit à votre personnage.

Le Gardien pourra alors faire intervenir ces proches dans les scénarios s'il le désire. Cela peut être un bon moyen d'impliquer un peu plus un personnage dans une histoire, ou de faciliter l'arrivée d'un nouveau personnage dans un groupe déjà constitué. D'émouvantes retrouvailles en perspective, non ?

CHAPITRE IV LE BESTIAIRE

Les pages qui suivent présentent une partie des peuples et de la faune de Terra Amata. Toutes ces créatures n'apparaissent pas à toutes les époques. Sur chaque profil, vous trouverez des icônes qui indiquent à quelles périodes on peut rencontrer l'espèce en question sur Terra Amata :

 : Potron-Minet  : Zénith  : Crépuscule

L'INTELLIGENCE

On fera dans ce bestiaire la distinction entre :



Les créatures intelligentes : Ces créatures savent parler, sont conscientes, ont souvent d'autres buts dans la vie que de se nourrir, et peuvent vivre en société. L'Acuité d'une créature intelligente représente à la fois sa sagacité, sa vigilance et sa perception. Les personnages des joueurs sont toujours des créatures intelligentes.



Les créatures pas intelligentes : Ces créatures n'ont qu'une intelligence animale. Elles ne savent pas parler, ne sont pas conscientes, et sont gouvernées par leurs instincts.

L'Acuité d'une créature non intelligente ne représente que sa vigilance et sa perception. Elle pourra aussi déterminer si une monture peut apprendre des tours ou pas.

Le Charme d'une créature non intelligente détermine la facilité avec laquelle elle est approchée. Une créature mauvaise en Charme sera ombrageuse et agressive, une créature qui a beaucoup de Charme n'attaquera que rarement et attirera la sympathie.

Les attributs d'Acuité et de Charme d'une créature non intelligente ne sont donc absolument pas comparables avec ceux d'une créature intelligente.

Les créatures non intelligentes possèdent rarement des talents. Ces talents sont généralement innés, et concernent généralement les instincts de chasse et de survie. Ces talents sont toujours précisés dans les profils correspondants. Il est très difficile pour les créatures non intelligentes d'acquérir un talent supplémentaire ; cela ne peut se faire qu'avec un excellent dresseur et beaucoup de temps et de patience.

Attention, certaines espèces comportent à la fois des créatures intelligentes et non intelligentes. C'est le cas des Monstres et des Morts-Vivants. Par exemple, il existe des squelettes intelligents, et d'autres qui ne le sont pas.

Ces deux catégories ne sont d'ailleurs pas complètement rigides. Après tout, à l'époque de Crépuscule, on voit bien une chauve-souris intelligente (Pipistrelle) côtoyer des chauves-souris ordinaires. Si vous avez envie de jouer une araignée douée d'intelligence, pourquoi pas, mais comme toujours, cela est à négocier avec le Gardien, qui a le dernier mot.

LES STATISTIQUES

Les profils donnés pour chaque espèce de créature sont destinés à être modifiés avant d'être utilisés. Ce ne sont que des données brutes qu'il convient d'affiner.

Lorsque le Gardien a besoin des statistiques exactes d'une créature pour son scénario, il doit procéder comme s'il voulait créer un personnage. Souvent, il suffira de :

POUR CRÉER UNE CRÉATURE STANDARD :

- Donner 3 talents (seulement dans le cas de créatures intelligentes)
- Distribuer 2 rangs dans les attributs ou les talents
- Choisir un pouvoir
- Tirer les points de vie

Cela lui donnera un représentant typique de l'espèce en question. Mais le Gardien a bien d'autres choix : il peut ajuster la puissance de ces créatures selon ses besoins. Selon qu'il souhaite créer un paysan inculte ou un chevalier aguerri, il peut diminuer ou augmenter le nombre de talents ou de rangs qu'il distribue. Il peut décider de ne pas donner de pouvoir, ou au contraire d'en donner plusieurs.

Donnons quelques suggestions pour créer des protagonistes de différentes valeurs. Remarquez que si la créature n'est destinée qu'à se bagarrer avec les personnages des joueurs, vous n'avez pas besoin de lui donner des talents !

POUR CRÉER UNE CRÉATURE FAIBLE (UN SOUS-FIFRE) :

- Donner 2 talents au niveau *bon* (seulement dans le cas d'une créature intelligente)
- Ne pas distribuer de rangs supplémentaires, lui enlever un rang en Bagarres si sa profession ne nécessite pas d'entraînement au combat, ne pas donner de pouvoirs
- Tirer ses points de vie

POUR CRÉER UNE CRÉATURE FORTE (UN CHEF) :

- Donner 4 talents au niveau *bon* (seulement dans le cas d'une créature intelligente)
- Distribuer raisonnablement 4 rangs dans les attributs ou les talents
- Choisir deux pouvoirs
- Tirer les points de vie

POUR CRÉER UNE CRÉATURE TRÈS FORTE (UN MAÎTRE) :

- Donner 6 talents au niveau *bon* (seulement dans le cas d'une créature intelligente)
- Distribuer raisonnablement 6 rangs dans les attributs ou les talents
- Choisir trois pouvoirs (ou plus)
- Tirer les points de vie

Le Gardien pourra également se servir des profils « pré-tirés » qui sont

donnés à titre d'exemples à de nombreux endroits du bestiaire : police de Zootamauxsime, artisan gobelin, moine babare...

LES POUVOIRS

Les pouvoirs sont des habilités spéciales ou extraordinaires que possèdent les créatures. Le terme « pouvoir » est générique, il peut désigner une capacité naturelle, une faculté magique, un statut social...

Certains pouvoirs sont dits *génériques* : n'importe quelle créature, quelle que soit son espèce, est susceptible de les développer.

D'autres pouvoirs, dits *spécifiques*, ne peuvent se développer que chez les représentants de certaines espèces.

Parfois, tous les membres d'une espèce possèdent d'office le même pouvoir. Par exemple, tous les Amphibies naissent avec le pouvoir du même nom. Cela est toujours spécifié dans le profil en question. Lorsqu'un nouveau personnage est créé, il reçoit gratuitement les pouvoirs spécifiés dans son profil, en plus du pouvoir *Héros* et d'un pouvoir additionnel au choix. Lorsqu'un profil ne précise aucun pouvoir, cela ne signifie pas que les créatures de cette espèce n'ont jamais de pouvoirs, mais seulement qu'elles naissent sans pouvoir spécifique.

Chaque pouvoir ne peut être choisi qu'une seule fois.

Remarque : Dans les profils de personnages donnés dans cet ouvrage, les pouvoirs ont été pris en compte dans le calcul des Points de vie et de Dégâts, mais par contre les effets de l'équipement (principalement l'éventuel *malus d'Acrobaties lié à l'armure*) sont encore à appliquer.

LES POUVOIRS GÉNÉRIQUES

Ce sont les pouvoirs qui sont accessibles à toute créature, quelle que soit son espèce.

COSTAUD : Le personnage est très fort, il inflige 4 points de dégâts de plus à la bagarre. Il est plus fort qu'un personnage de poids et de taille similaires qui n'est pas *costaud*, et fera toujours mieux quand il s'agit de prouver sa force.

DUR À CUIRE : La peau de la créature (peut-être à force de prendre des coups ?) est coriace. Elle lui confère 2 points d'armure supplémentaires.

GROS VEINARD : Le personnage est né sous une bonne étoile. Le joueur peut relancer jusqu'à trois jets de dés par partie. Le nouveau résultat remplace le précédent. Un tel pouvoir ne peut servir à relancer les dés sur un jet relatif au vieillissement du personnage.

HÉROS : Une créature qui possède ce pouvoir est plus résistante que la normale : elle ne meurt que lorsque son total de points de vie tombe à -10 ou moins, au lieu de 0.

Remarque qu'en règle générale, il est impossible de tuer involontairement un *Héros* à mains nues (en infligeant 1 dé de dégâts). Bien sûr, il reste tout à fait possible de tuer un *Héros* à mains nues en continuant à lui donner des baffes tandis qu'il est à terre...

Héros est un pouvoir un peu spécial par rapport aux autres : tous les personnages des joueurs disposent automatiquement à leur création de ce pouvoir, et le Gardien peut décider de l'attribuer à n'importe quelle créature du jeu, de manière arbitraire. Il peut aussi décider de retirer ce pouvoir à une créature à qui il l'avait accordé.

Par exemple, si les personnages affrontent une horde de 20 Gobelins, le Gardien ne donnera sans doute pas le pouvoir *Héros* à ces derniers :

cela compliquerait inutilement le jeu. Par contre, si le but des personnages est de capturer le chef des Gobelins pour lui soutirer des informations, le Gardien accordera sûrement le pouvoir *Héros* au chef, pour augmenter ses chances de survie : de cette manière, même si les personnages tapent un peu fort, ils auront de bonnes chances de pouvoir soigner le chef des Gobelins et de pouvoir l'interroger ensuite. Si le chef des Gobelins essaie ensuite de s'échapper et qu'il est devenu inutile aux personnages des joueurs, le Gardien lui retirera le pouvoir *Héros* pour ne pas alourdir le jeu.

Le Gardien donne le pouvoir Héros aux personnages et créatures importants ou dont il aimerait qu'ils survivent. Il le leur retire lorsqu'ils perdent leur importance, pour ne pas compliquer ou ralentir inutilement le jeu.

SANTÉ DE FER : Cette créature a l'habitude de faire de l'exercice et est plus robuste que la normale. Son maximum de points de vie augmente de 6 lorsqu'elle obtient ce pouvoir.

MINUS (seulement pour les créatures de 50 cm ou moins) : Cette créature a l'air inoffensive. Lorsqu'elle fait partie d'un groupe, ce n'est jamais elle qu'on attaque en priorité dans une bagarre. D'ailleurs, il y a même de bonnes chances pour qu'on l'ignore simplement, si on ne lui en veut pas personnellement.

LES POUVOIRS SPÉCIFIQUES

Ces pouvoirs sont spécifiques à certaines espèces de créatures. Un personnage ne peut choisir un pouvoir de cette liste que si cela est précisé sur son profil.

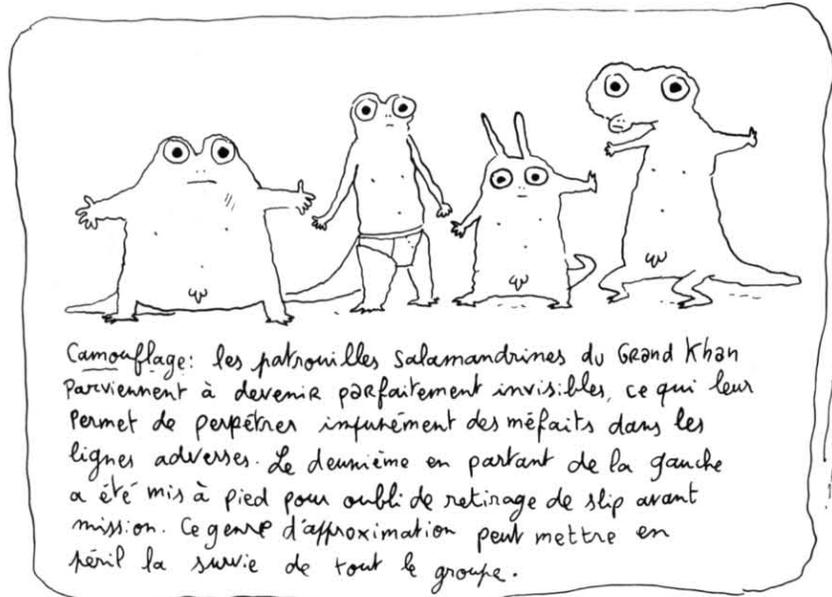
AMPHIBIE : La créature possède des branchies en plus des poumons. Elle peut donc respirer sous l'eau. Une telle créature aime bien l'eau, et gagne un rang en natation.

APPARENCE DE COMBAT : Certaines créatures changent d'apparence quand elles doivent se bagarrer. Une petite boule de fourrure *a priori* inoffensive peut, grâce à ce pouvoir, devenir un féroce prédateur lorsqu'elle est menacée ! Changer d'apparence peut servir soit à faire peur, soit à être plus efficace au combat. L'une de ces deux options doit être choisie lorsque la créature obtient le pouvoir. Un joueur qui désire ce pouvoir pour son personnage doit décider, en accord avec le Gardien, de l'apparence de combat du personnage. Au gré du Gardien, la transformation d'un Monstre peut être de nature chimique et biologique (un changement de couleur, un cri effroyable, des griffes et des crocs rétractiles) ou magique (le Monstre se métamorphose littéralement en quelque chose *d'autre*).

1. **FORME EFFRAYANTE :** Lorsqu'elle revêt cette apparence, la créature est tellement effrayante que l'on considère qu'elle est *habile pour faire peur*. Souvent, l'apparence effrayante consiste en un changement de couleur, une augmentation de volume, une apparition d'appendices griffus et des cris effroyables. Son Charme est diminué de deux rangs et son habileté à *faire peur* augmentée de deux rangs.

2. **FORME DANGEREUSE :** La créature se gonfle de muscles et se hérissé de griffes, de crocs, d'épines ou d'autres appendices très efficaces pour les bagarres. La créature qui prend une telle forme voit ses Dégâts « à mains nues » augmentés d'un dé, sa Bagarre augmentée d'un rang et son Charme diminué de deux rangs.

VALEMENT : La créature a une grande bouche et peut avaler et digérer ses adversaires ! Lors d'une bagarre, elle peut, à la place d'infliger des dégâts de manière normale, avaler un ennemi. Cette décision doit être prise avant d'effectuer le test de Bagarres, et on ne peut avaler qu'une seule créature à la fois. L'adversaire en question doit être au moins deux fois plus petit.



Camouflage: les patrouilles salamandrines du Grand Khan parviennent à devenir parfaitement invisibles, ce qui leur permet de perpétrer impunément des méfaits dans les lignes adverses. Le deuxième en partant de la gauche a été mis à pied pour oubli de retinage de slip avant mission. Ce genre d'approximation peut mettre en péril la survie de tout le groupe.

Assassins: on ne compte plus les funestes exploits des "spectres". Cette secte est un ramassis de tueurs religieux, fanatisés par le Grand Khan. Leur tunique rouge est crainte sur toute la

planète. Leur arme de prédilection : deux longues aiguilles enduites de poison qu'ils utilisent pour le lancer et le corps à corps.



Particularité: ils tuent en silence. ils sont perpétuellement sous l'effet d'une drogue qui les discipline et décuple leurs capacités physiques.



CARNOGÉNÈSE : Le Capuchon qui maîtrise ce pouvoir peut, grâce aux rayonnements de ses tentacules, faire germer la viande que contiennent les estomacs de ses adversaires pour faire naître des monstres. Les créatures n'ayant pas mangé de viande à leur dernier repas sont immunisées. Pour pouvoir être affectée, la cible doit être immobile ; dans le cas contraire, le Capuchon doit opposer avec succès sa Bagarre à l'Acrobatie de la cible. Une victime peut survivre 10 minutes avant que son estomac n'explose. La Carnogénèse ne peut être soignée que par magie ou ingestion de petits bonshommes (comme dans *Cœur de Canard*).

CAMOUFLAGE : Certaines créatures ont le pouvoir de se rendre invisible ou de se confondre avec leur environnement lorsqu'elles sont suffisamment concentrées. Elles deviennent alors *hyper-dur* à repérer, mais ne peuvent effectuer d'actions complexes (comme une bagarre, par exemple) sans rompre leur concentration et redevenir visibles.

CHEF DE BANDE : Le personnage s'est vu octroyé par le Roi-Montagne une bande de 10 Gobelins, dont il est le chef. Ils sont joués par le Gardien mais ils obéiront à tous les ordres du personnage, même suicidaires. Le joueur doit trouver un nom pour chaque Gobelin qu'il dirige. À chaque retour à Gobelins-sous-pierre, il peut recruter d'autres volontaires pour remplacer les Gobelins qui auront été inévitablement décimés.

Caractéristiques des Gobelins de la bande :

- Acrobaties : *pas très doué*
- Bagarres : *nul*
- Charme : *pas très doué*
- Acuité : *pas très doué*
- Pièces d'armure, arme classique à 2 dés
- Pas de pouvoirs ni de talents notables
- Points de vie : 10

Ces caractéristiques sont celles d'un Gobelin « moyen », comme ceux qu'affrontent Herbert et Marvin dans *Le Roi de la Bagarre*.

DÉTALER : La créature est capable de *détaler* comme un lapin. Elle a l'habitude de fuir devant le danger, et peut le faire à une vitesse surprenante. Elle est plus rapide à la course que la moyenne, mais surtout, elle a le don de filer sans crier gare, clouant généralement un adversaire sur place, et prenant ainsi trop d'avance pour être rattrapée. La créature n'arrivera toutefois pas à semer un adversaire monté, et pourra peut-être être rattrapée par une créature qui vole ou un prédateur particulièrement dangereux ou vélocé. *Détaler* repose surtout sur l'effet de surprise, et ce pouvoir ne sera pas efficace deux fois de suite dans la même journée face au même adversaire.

ÉCAILLES / ÉPINES : La créature est recouverte d'écaillles ou d'épines protectrices particulièrement résistantes. Ce pouvoir lui confère 4 points d'armure supplémentaires, sans malus d'Acrobatie. Il faut qu'une créature ait déjà le pouvoir Dur à cuire pour pouvoir obtenir ce pouvoir.

ÉLASTIQUE : Une créature *élastique* peut déformer son corps, le rendre plus fin et plus long, par exemple, pour se faufiler dans des passages étroits. Le volume global de son corps doit rester constant.

GLACÉ : La créature est très froide et elle gèle l'eau quand elle la touche. Quand elle tombe à l'eau c'est la catastrophe parce qu'elle se transforme en iceberg. Elle fait 1 dé de dégâts quand elle touche quelqu'un de vivant, même si c'est involontaire. Cela ne s'applique pas dans les bagarres, car le froid a plutôt tendance à endormir le coup qu'à l'aggraver. Les squelettes qui ont ce pouvoir n'ont pas de problème pour trouver du travail, surtout chez les restaurateurs qui les utilisent pour garder leurs aliments au frais. Ce pouvoir peut être choisi une seconde fois, dans ce cas le froid qui se dégage de la créature

est si intense que ses compagnons doivent prendre des précautions pour éviter de s'enrhumer, et les sévères engelures qu'il provoque lui permettent d'infliger 1 dé de dommages en plus en corps à corps.

GRIFFES / CROCS : La créature possède des griffes acérées, des dents très pointues, ou un autre moyen de blesser ses adversaires. On lance 2 dés pour calculer les dégâts qu'elle inflige, même lorsqu'elle est désarmée.

INCROYABLEMENT CORIACE : Cette créature est tellement résistante qu'elle peut encaisser de nombreux coups sans broncher. On considère qu'elle possède naturellement 12 points d'armure (cela ne diminue pas son rang d'Acrobaties).

INCROYABLEMENT DISCRET : Cette créature, très souple et très discrète, est capable de se déplacer très silencieusement, est très douée pour repérer trous et autres ouvertures par lesquelles elle peut se faufiler. La difficulté d'un test d'Acuité pour la surprendre est majorée de 2 rangs. Plusieurs dizaines de ces créatures peuvent ainsi apparaître et disparaître sans se faire remarquer.

INVENTEUR DE GÉNIE : Un personnage avec ce pouvoir a reçu l'enseignement des meilleurs maîtres dans son domaine. Il gagne 2 rangs supplémentaires en Ingénierie. Cela peut lui permettre d'être *balaise* dès sa création, mais il lui est toujours interdit d'être *super-fortiche* dès le départ. Le personnage gagne 10 points de renommée, qui ne peuvent jamais être perdus.

INVULNÉRABILITÉ AU FEU : Une créature maîtrisant ce pouvoir ne peut pas être blessée par le feu ou la chaleur. Elle peut même plonger dans de la lave en fusion sans subir de dégâts, à condition de ne pas y rester trop longtemps.

LÉVITATION (seulement pour les petites créatures avec des tentacules à la place des jambes) : Une créature avec ce pouvoir ne sait pas véritablement voler, mais peut se déplacer en flottant dans l'air jusqu'à quelques mètres de hauteur.

MINUS (pour une créature de taille quelconque) : Tout le monde pense que cette créature est inoffensive, et du coup ce n'est jamais elle qu'on attaque en priorité dans un combat. D'ailleurs, il y a même de bonnes chances pour qu'on l'ignore simplement, si on ne lui en veut pas personnellement.

ODEUR PESTILENTE : Que ce soit de manière naturelle ou à cause de produits dont elle s'enduit, la créature sent très mauvais. Cette faculté peut être utile pour repousser ou intimider des gens. Dans un lieu clos, ses adversaires, s'ils sont sensibles aux odeurs, se battent contre elle comme s'ils avaient 1 rang de moins en Bagarres. À cause de son odeur, cette créature est plus facile à détecter : les tests d'Acuité visant à la repérer se font avec un bonus de 1 rang.

PASSE-MURAILLES : La créature peut librement passer à travers des parois solides. Par contre, les objets qui la heurtent ne passent pas à travers elle ; ce pouvoir n'a donc aucun effet sur les coups reçus lors d'une Bagarre.

PEAU OXYDANTE : La peau de cette créature est très spéciale et accélère l'oxydation des métaux qui sont en contact avec elle. Un contact de 10 mn avec sa peau suffit pour faire rouiller (et rendre inutilisables) la plupart des objets métalliques ordinaires.

POIGNE DE TROLL : Les Trolls sont incroyablement costauds, et même s'ils ne sont pas particulièrement doués à la bagarre, les combattre revient un peu à jouer à la roulette russe : le moindre coup reçu est généralement fatal. Les Trolls sont tellement forts qu'ils peuvent détruire des murs, des bâtiments et des murailles presque sans s'en rendre compte. Les Trolls infligent 10 points de dégâts supplémentaires à

chaque coup. De plus, leurs très grandes mains leur permettent de saisir leurs adversaires facilement : un Troll gagne 2 rangs en Bagarres lorsqu'il s'agit d'attraper un adversaire (aucun dégât n'est alors infligé, mais le Troll conserve ce bonus tant que son adversaire est ainsi immobilisé).

POISON PARALYSANT : La créature secrète un poison qu'elle peut injecter à sa victime *via* un dard ou des mandibules. À chaque fois qu'elle inflige des dégâts dans une bagarre (au moins 1 point), elle injecte aussi du poison. À chaque injection de poison, la victime perd temporairement 1 rang en Acrobatie et 1 rang en Bagarres. Si après cela elle devient *nulle* en Bagarres, elle est alors paralysée et ne peut plus du tout bouger (elle peut à peine respirer). S'ils sont touchés, les personnages en armure très lourde sont donc plus faciles à paralyser que les autres, car le moindre geste leur demande déjà des efforts conséquents. Les effets du poison durent 10 minutes.

PRESTANCE : Le personnage en impose vraiment ! Il n'est peut-être pas noble, mais tout dans son attitude et son apparence le suggère ; il a un bon sens de la répartie, et son magnétisme est perceptible en toute circonstance. Le personnage gagne 1 rang en Charme et, plus important, est bien considéré par la majorité de ses interlocuteurs, et reste crédible dans des circonstances où d'autres auraient été jugés ridicules. Un joueur dont le personnage possède le pouvoir Prestance est encouragé à interpréter son rôle en conséquence : être *prestant* ne se résume pas à avoir plus de charme que les autres, il s'agit d'une attitude qu'il faut savoir jouer, et que les autres joueurs reconnaissent.

PRODIGIEUSEMENT AGAÇANT : La créature, par ses railleries et ses pitreries incessantes, a le don de pouvoir exaspérer ses interlocuteurs, qui adoptent alors une attitude très négative, qui consiste le plus souvent à retrousser ses manches et à distribuer quelques mandales. Le bon côté de ce pouvoir est que le personnage ainsi énervé focalise son attention sur la créature, et perd 2 rangs en Acuité jusqu'à ce qu'elle se soit calmée.

Il est recommandé au Gardien d'être prudent avec ce pouvoir et de le restreindre aux joueurs expérimentés, qui sauront énerver les personnages sans pour autant énerver les autres joueurs.

RÉFLEXES FULGURANTS : La créature a des réflexes tels qu'elle est capable d'esquiver des flèches ou d'autres armes de jet. Pour cela, la créature doit opposer avec succès son Acrobatie à la Bagarre de son adversaire. Il faut bien sûr que la créature ait vu le trait décoché ; dans le cas contraire, il faut qu'elle réussisse un test *hyper dur* d'Acuité pour repérer le trait à l'oreille et pouvoir tenter de l'esquiver.

SÉCRÉTIONS ACIDES : La créature suinte de l'acide, de manière involontaire. Cela peut être par les mains, ou bien quand elle sue, quand elle pleure, quand elle éternue... Elle se contrôle suffisamment pour éviter d'endommager ses possessions, mais pas assez pour envoyer un jet sur un adversaire. Elle est immunisée contre son propre acide. L'acide est *dangereux* (2 dés de dégât) et range la plupart des matières ordinaires.

SURVIE : La créature qui possède ce pouvoir est non seulement très débrouillarde, mais plus particulièrement résistante. Une telle créature gagne 1 rang en chasse et en pistage. Elle a une bonne constitution, et considère les poisons et les maladies comme des aléas 3 rangs moins dangereux que la normale (ainsi, un poison *critique* n'agira sur elle que comme un poison *ordinaire*). Un aléa - qui devient de cette manière moins dangereux qu'un aléa *mineur* - n'a aucun effet sur la créature.

TÉLÉBOUGEOTTE : La créature peut déplacer à distance des parties de son corps qui se sont détachées d'elle, généralement ses mains.

TERREUR DES PROFONDEURS : Cette créature a un don inné pour se battre sous l'eau. Elle gagne un rang en Acrobaties, en Bagarres et en Acuité lorsqu'elle est sous l'eau. Seules les créatures *amphibies* peuvent choisir ce pouvoir.

TOILES : La créature produit une soie souple, résistante et très collante, qu'elle peut tisser en forme de toile, pour capturer des proies. La résistance d'une toile est donnée par le nombre de points de vie maximal de la créature qui l'a tissée : un personnage pris au piège dans la toile d'une araignée qui a 16 points de vie devra infliger à cette toile 16 points de dommage pour s'en libérer. Pour infliger des dégâts à une toile, il faut réussir un jet *faisable* en Bagarres. La créature peut aussi utiliser sa soie pour d'autres usages, pour descendre « en rappel » ou ligoter des proies, par exemple.

TRANSE ÉTHYLIQUE : Un Babare qui possède ce pouvoir a appris dans un monastère comment chercher la sagesse dans l'alcool, et comment l'utiliser pour entrer dans une transe meurtrière. Lorsque le Babare est saoul, il ne subit pas les malus habituels ; au contraire, ses arts martiaux révèlent toute leur ampleur : il gagne 1 rang en Acrobatie, 1 rang en Bagarres, et inflige 1 dé de dégâts supplémentaires. Par contre, comme son organisme s'y habitue, il est difficile pour le Babare de devenir saoul : il gagne deux fois moins de points d'ivresse (on arrondit à l'inférieur) lorsqu'il boit de l'alcool qui n'est pas d'origine babare. Un adepte de la Transe éthylique n'est jamais malade d'avoir trop bu, juste saoul. Un moine babare qui se trouve en Transe éthylique se reconnaît à la petite flamme qui apparaît au-dessus de son crâne. Mais qui fera attention à un tel détail, entre les coups, les cris de fureurs, et les invocations de Saint Friedrich ?

VOIT DANS LE NOIR : Il s'agit d'un pouvoir très commun chez les morts-vivants. La vue de la créature n'est absolument pas gênée par l'obscurité.

VOL : La créature sait voler.

Attention, toutes les créatures ayant des ailes ne savent pas voler. Il faut pour cela qu'elles aient ce pouvoir.



Attaquer la Forêt Noire par les airs : inconcevable.

LES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES

Ces pouvoirs sont difficiles à maîtriser, et nécessitent généralement un long apprentissage avant de pouvoir être utilisés correctement. Apprendre un pouvoir extraordinaire pourra demander de longues études, qui pourront être validées par l'accomplissement d'une quête ou d'un haut-fait. Certains pouvoirs extraordinaires peu courants ne peuvent être choisis lors de la création du personnage.

MAÎTRISE DE LA PLUME : Une simple plume, quand elle est utilisée par un initié de ce pouvoir, peut se transformer en une arme redoutable ! Dans un monde où tout est inversé, la plume devient la plus terrifiante des armes : c'est sur cette pensée que se concentre l'initié pour se servir de ce pouvoir. La plume est difficile à maîtriser, et il faut beaucoup d'entraînement pour acquérir enfin ce pouvoir. Un personnage qui maîtrise ce pouvoir inflige 4 dés de dégâts et gagne un bonus de 2 rangs en Bagarres lorsqu'il est armé d'une plume. Cette technique a néanmoins un défaut : elle ne marche que contre les créatures de couleur verte. La plume n'inflige 4 dés de dégâts que contre ces créatures. Contre des créatures qui ne sont pas vertes, la plume reste inoffensive et n'inflige aucun dégât. Ce pouvoir ne peut être choisi lors de la création du personnage. Il doit être enseigné par un maître en arts martiaux, et demande un long entraînement avant d'être réellement maîtrisé.

TONG DEUM : Tout comme Marvin, le personnage a appris à survivre à l'ingestion de petits champignons bleus et à cracher des sucs corrosifs sur ses adversaires. Pour déchaîner le Tong Deum, le personnage doit avoir fait un repas avant, et doit avaler une poignée de champignons bleus. Les champignons bleus sont vénéneux et contiennent un poison *méchamment* (3 dés de dégât). Le Tong Deum est un aléa *critique* (4 dés de dégât).

Ce pouvoir ne peut être choisi lors de la création du personnage.

VOMIR DES ARAIGNÉES : Il arrive parfois qu'à force d'endurer des épreuves difficiles, une créature commence à développer un pouvoir qui lui est propre. C'est le cas d'Hyrka, le Prince Kochaque déchu, qui, après de longues années passées dans les ténèbres des profondeurs du Donjon, est devenu le maître des Claqueuses qui y vivaient, et a développé le pouvoir de vomir des araignées. Lorsqu'Hyrka utilise ce pouvoir, le Gardien lance 10 dés : c'est le nombre de Petites Claqueuses qu'il vomit sur ses adversaires. Seul Hyrka maîtrise ce pouvoir, et il est probable qu'il préfère conserver le secret de sa technique. De toute manière, quel personnage voudrait vraiment apprendre à vomir des araignées ?

Un canard bien entraîné peut utiliser ses propres plumes comme des armes tranchantes. Étonnamment, ça ne marche que contre les monstres verts.

LES ACQUIS SOCIAUX

ÉCONOMIES : Le personnage peut choisir l'un des avantages suivants à sa création :

- Être propriétaire d'une ferme, d'une échoppe, d'une auberge ou d'un bâtiment similaire. Le bâtiment est équipé et le personnage peut y vivre, mais n'inclut pas d'éventuels domestiques, apprentis ou animaux. Par contre, une ferme pourra inclure des terres cultivables ou des pâturages. L'emplacement du bâtiment est au choix du Gardien.
- Être propriétaire d'une chaumière ou d'une petite maison. Celle-ci est meublée et peut éventuellement comporter un jardin. Un personnage qui ne possède pas de maison vit chez son employeur, dans une auberge ou... dans une situation très précaire.
- Commencer avec un pécule supplémentaire de 250 pièces d'or en début de partie. Une partie de cette somme peut être utilisée pour acheter de l'équipement. Cet argent peut provenir d'un héritage, d'un trésor, d'économies...

NOBLE : Le personnage possède un statut social reconnu par la communauté. Peut-être héritera-t-il un jour de la demeure et des richesses de sa famille ? En attendant, il s'assume seul, mais commence tout de même avec un pécule supplémentaire de 20 pièces d'or, qui peuvent être dépensées pour acheter de l'équipement avant le premier scénario.

RELATIONS : Le personnage s'entend bien avec une personne haut placée ou un groupe de personnes auquel il a rendu un service important. Depuis, celui-ci lui est redevable, et pourra aider le personnage de temps à autre. La personne haut placée peut être un noble, un roi, un vieux sage, un chef de clan Kochaque, un monstre puissant, un conseiller municipal d'Antipolis... Les services qu'il pourra rendre au personnage incluront généralement l'hospitalité, l'entraînement ou la formation du personnage dans certains domaines, le prêt d'hommes et de matériel. Si le personnage abuse de ces faveurs, il lui faudra « renvoyer l'ascenseur », et à son tour rendre un service à son protecteur.



Les Amphibies

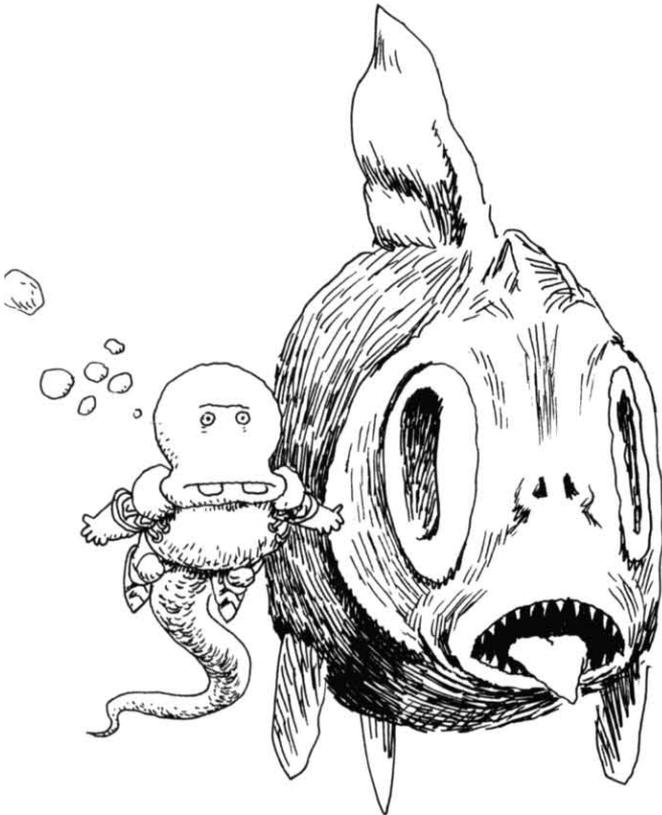
Les Amphibies sont des créatures humanoïdes qui, comme leur nom l'indique, peuvent vivre sous l'eau comme à la surface. Ils ressemblent à des têtards, et se déplacent sous l'eau à l'aide de leur flagelle. Leur peau est violette, et la plupart sont de petite taille. Il existe néanmoins des exceptions : les Méga-Têtards. Les Méga-Têtards sont des Amphibies qui ont subi une croissance particulièrement développée ; ils sont beaucoup plus grands et costauds que les autres Amphibies, mais sont aussi plus lents, plus patauds, et en ont moins dans la cervelle.

Dans *Crépuscule*, les Amphibies servent la Géhenne. Leur caste guerrière, les Aquabonistes, s'est rangée sous les ordres du Grand Khan, et forme une unité d'élite spécialisée dans les bagarres sous-marines.

Les Aquabonistes sont des guerriers disciplinés et organisés ; leur formation favorite est l'hydrocéphalange, petite unité de combat composée de 5 à 10 têtards, dont au moins un Méga-Têtard en soutien. Ils sont équipés d'épées courtes et d'armures d'Aquabonistes.

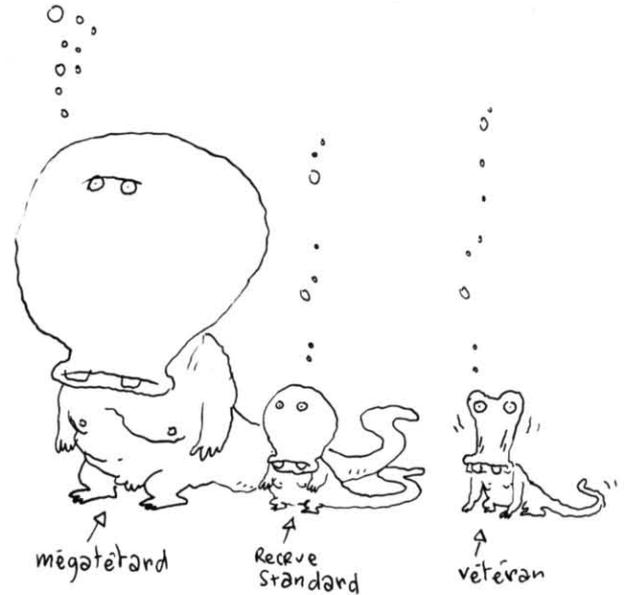
Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Amphibies :

- Voit dans le noir
- Terreur des profondeurs



Aquaboniste menant un piramodon à l'accouplement. Les aquabonistes sont obligés de nager même pendant leur sommeil, sinon, ils ne peuvent pas respirer.

Amphibies : les aquabonistes.



LES AMPHIBIES : 

Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué

Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé
Pouvoir : Amphibie

LES MÉGA-TÊTARDS : 

Acrobaties : nul
Bagarres : bon
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué

Points de vie : 20 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé
Pouvoir : Amphibie

Les Babares



On raconte que les babares ont peur des souris: c'est une absurdité.

Les Babares passent rarement inaperçus sur Terra Amata : qui ne remarquerait pas un mastodonte de 3 mètres de haut pesant plusieurs centaines de kilos ?

Dans leurs monastères, les moines babares enseignent les arts martiaux et leur philosophie : ils cherchent l'oubli et l'illumination dans l'alcool. Un Babare initié voit ses forces décuplées lorsqu'il est saoul mais il devient aussi très loquace et ne peut s'empêcher de rire bêtement.

Les anciens arts martiaux qu'ils pratiquent sont très impressionnants, surtout quand ils sont maîtrisés par un Babare ivre. Les Babares n'hésitent pas à se servir de leur trompe comme d'une arme.

Les moines entraînés cuvent très bien les alcools classiques, qui ne peuvent donc leur servir pour entrer en transe. Il leur faut un alcool très fort, ou mieux, le fameux alcool babare qu'ils distillent dans leurs monastères. Les initiés à la Transe éthylique tiennent deux fois mieux les alcools classiques que les autres personnages.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Babares :

- Transe éthylique
- Survie

L'IVRESSE

Un personnage qui boit trop peut devenir ivre. Quelle quantité d'alcool doit-on offrir à un garde pour pouvoir lui soutirer des renseignements ? Un moine babare peut-il entrer en Transe éthylique en buvant

LES BABARES :



Acrobaties : nul
Bagarres : pas très doué
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué

Points de vie : 20 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

UN MOINE BABARE :

Acrobaties : nul
Bagarres : bon
Charme : pas très doué
Acuité : bon

Points de vie : 25
Dégâts sans arme : 2 dés
Talents : Spécialiste (religion babare, bon), Secourisme (bon), Lettré (pas très doué)
Pouvoir : Transe éthylique

de la bière de Zootamauxsime ? Votre personnage pourra-t-il se gaver d'orchatte lors du carnaval d'Antipolis ? Les règles suivantes vous permettront de répondre à ces questions.

Plus un personnage est robuste et imposant, plus il résiste aux effets de l'alcool. Plus il est petit et chétif, plus il risque d'être ivre.

Un personnage à jeun possède un total de points d'ivresse de 0. À chaque fois qu'un personnage boit l'équivalent d'une chope de bière ou d'un verre d'alcool plus fort, il ajoute 1 dé à son total de points d'ivresse. Lorsque son total de points d'ivresse atteint ou dépasse son total de points de vie, le personnage est ivre. Il perd momentanément un rang dans tous ses attributs et talents, qu'il regagnera lorsqu'il ne sera plus ivre.

Un personnage ivre a tendance à être moins alerte, moins conscient de son environnement, et est plus facile à rouler.

Lorsque son total atteint ou dépasse le double de son total de point de vie, le personnage se sent malade. Il perd momentanément un rang supplémentaire en *Acrobaties* et en *Bagarres*. La tête lui tourne, il a du mal à se mouvoir sans aide, il a mal au cœur et peut vomir.

Les effets de l'alcool se dissipent petit à petit. Toutes les heures, un personnage perd 1 dé de points d'ivresse. Prendre un repas ou boire une tasse de café très fort fait également perdre 1 dé de points d'ivresse.

Les babares vivent dans la savane située au sud de la carte. Leurs moines combattants sont redoutables. Lorsque la chandelle située sur le sommet de leur crâne est allumée, cela signifie qu'ils sont entrés en transe guerrière et plus rien ne peut les arrêter.



Les Capuchons

Les Capuchons sont des créatures maléfiques et tentaculaires, qui aiment vivre dans de sombres catacombes. Ils forment entre eux une société secrète, dont l'une des bases d'opération se trouve sous le cimetière de Zootamauksime. Les Capuchons se nourrissent d'âmes, qu'ils appellent *périsprit*; c'est pour cela qu'ils aiment habiter les endroits où il y a eu beaucoup de morts. C'est également pour cette raison qu'ils ont tenté de s'emparer du Donjon, mais leur plan a été stoppé net par l'intervention de Marvin et d'Herbert. Les Capuchons aiment faire souffrir leurs victimes, parce que cela donne meilleur goût à leur âme.

Tous les Capuchons se ressemblent: une sorte de long poulpe vert, avec une tête plate garnie de petites dents pointues. Emmitoufflés dans leur cape, les Capuchons peuvent passer pour des gens presque normaux, ils utilisent alors deux petits pseudopodes en guise de bras. Les Capuchons ne se séparent jamais de deux objets qui leur sont indispensables.

Le premier est la capuche qui leur donne leur nom. Cette capuche rouge est magique et permet aux Capuchons de voir normalement. Sans elle, un Capuchon a du mal à voir un être vivant: il le voit « trop », dans le sens où il le voit effectivement, mais noyé entre les images de ses innombrables ancêtres. Un Capuchon sans sa capuche est incapable de voir un être vivant en tant que tel: il ne voit que des arbres généalogiques. Un Capuchon sans sa capuche devient *nul* en Acuité et en Acrobatie quand il s'agit de repérer ou d'attraper un être vivant.

L'autre objet dont ne se sépare jamais un Capuchon est son lest de boulets. Les Capuchons sont en effet plus légers que l'air, et s'ils n'étaient pas lestés, ils s'envoleraient sans espoir de redescendre, et finiraient par mourir de froid ou par manque d'oxygène. On considère qu'un Capuchon qui perd son lest à l'extérieur meurt. Heureusement pour eux, les Capuchons fixent très bien leurs boulets, et peu de personnes sont au courant de leurs faiblesses. Ces boulets sont parfois utilisés comme armes par les Capuchons.

Les Capuchons expérimentés disposent d'un terrible pouvoir: la carnogénèse. Il consiste à faire germer la viande contenue dans l'estomac de leur victime, jusqu'à la faire exploser. Il s'agit de leur arme principale.

Les pouvoirs accessibles aux Capuchons:

- Élastique
- Voit dans le noir
- Carnogénèse

LES CAPUCHONS:



Acrobaties: pas très doué
Bagarres: pas très doué
Charme: nul
Acuité: pas très doué

Points de vie: 10 + 1 dé
Dégâts sans arme: 2 dés
Pouvoirs: Vol (un Capuchon n'est capable de voler correctement que s'il est lesté)

UN CAPUCHON TYPIQUE:

Acrobaties: pas très doué
Bagarres: pas très doué
Charme: nul
Acuité: bon

Points de vie: 15
Dégâts sans arme: 1 dé
Talents: Faire peur (bon), Artisanat (engins de torture, bon), Histoires et légendes anciennes (pas très doué)
Pouvoir: Vol, Carnogénèse
Équipement: capuche, boulets de lest, cape de cérémonie, épaulettes protectrices (pièce d'armure)

LE CHEF DES CAPUCHONS:

Acrobaties: bon
Bagarres: bon
Charme: nul
Acuité: bon

Points de vie: 15
Dégâts sans arme: 1 dé
Talents: Faire peur (bon), Artisanat (engins de torture, bon), Économat (bon)
Pouvoir: Vol, Carnogénèse, Voit dans le noir, Dur à cuire
Équipement: capuche, boulets de lest, cape de cérémonie, épaulettes protectrices (pièce d'armure)

Les capuchons ou dévoreurs d'âmes sont de très vieilles entités spectrales qui se nourrissent du périsprit des êtres vivants. Ils sont si légers que sans leurs chaînes et leurs boulets, ils s'envoleraient jusqu'à quitter l'atmosphère. Les capuchons ont une perception étrange des générations: ils voient simultanément les gens et tous les morts de leurs familles. Les verres spéciaux dissimulés dans leur capuche leur permettent de faire la distinction entre les morts et les vivants. Cette information vient corroborer la thèse selon laquelle les morts survivraient dans l'esprit de leurs enfants. Mais il faut rester très prudent dans ce domaine.



Les Chasseurs et Terrasseurs



Les académies de peinture comptent bon nombre de Terrasseurs parmi leurs modèles. Ils sont appréciés pour leur air martial et leur capacité étonnante à rester immobiles des heures durant.

Les Chasseurs forment, à l'époque Zénith, un peuple brutal et primitif. Ils habitent Koubine, une île proche du territoire des Gobelins.

Lors de la guerre des villages qui opposa Herbert et Henri dans *Le Roi de la Bagarre*, ce dernier prit la tête des Chasseurs, leur faisant découvrir l'argent, et leur faisant accepter une société faite de chefs et de piétaille, développant chez eux une soif de pouvoir et de conquêtes. Il leur apprit à construire des bateaux, et ils envahirent la colline d'Odilon, réduisant sa population de pacifiques bergers à l'esclavage.

Dans *Crépuscule*, les Chasseurs ont évolué pour devenir les Terrasseurs, des guerriers d'élite du Grand Khan. Ils sont devenus plus grands et plus résistants que ne l'étaient les Chasseurs. La plupart d'entre eux sont d'habiles Mineurs.

Les Terrasseurs se battent traditionnellement sans armure et avec une pioche. La terrible réputation des Terrasseurs les précède généralement ; ils ont accès au talent *Faire peur* bien que n'étant pas des Monstres.

LES CHASSEURS :



Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : nul
Acuité : nul

Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

LES TERRASSEURS :



Acrobaties : bon
Bagarres : bon
Charme : nul
Acuité : nul

Points de vie : 20 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

UN CHEF CHASSEUR, APRÈS LE PASSAGE D'HENRI :

Acrobaties : pas très doué
Bagarres : bon
Charme : nul
Acuité : pas très doué

Points de vie : 15
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Chasse (bon), Pistage (pas très doué), Navigation (pas très doué)
Pouvoir : Dur à cuire
Équipement : Cuirasse (protection : 8), épée fraîchement forgée

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Chasseurs :

- Survie

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Terrasseurs :

- Épines
- Survie
- Faire peur

De nombreux naturalistes affirment que les chasseurs de l'île Koubine
auraient évolué pour devenir les redoutables Terrasseurs du Grand Khan.
Si tel était le cas, Henri la Souris porterait une lourde responsabilité
au regard de l'histoire.



Les Créatures des marais

LES CRÉATURES DES MARAIS :



• SERPENTAIRES :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 5 + 1 dé (10)
Dégâts : 1 dé
Pouvoir : Vol

• MACASSEUX :

Acrobaties : nul **Bagarres :** bon
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé (15)
Dégâts : 2 dés
Talents : Chasse (pas très doué), Natation (bon)
Pouvoir : Dur à cuire, Amphibie

• POUÂCRES :

Acrobaties : nul **Bagarres :** pas très doué
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 20 + 1 dé (25)
Dégâts : 2 dés
Talents : Natation (pas très doué)
Pouvoir : Amphibie

• FAUCHEUSES VERTES :

Acrobaties : habile **Bagarres :** bon
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 2 points
Dégâts : 1 point
Pouvoir : Vol

• LE VIEUX MACASSEUX :

Acrobaties : nul **Bagarres :** habile
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 28
Dégâts : 2 dés
Talents : Chasse (bon), Natation (bon)
Pouvoir : Dur à cuire, Écailles, Amphibie, Terreur des profondeurs

SERPENTAIRES :

Les Serpentaires sont des charognards ailés qui vivent au cœur des marais. Ils tirent leur nom de leur long cou très caractéristique. Ils se déplacent souvent par nuées, guettant le moindre cadavre avec avidité. Les Serpentaires ne sont pas des chasseurs, et préféreront toujours une viande un peu faisandée à une proie vivante. Ils ne sont pas très agressifs et plutôt craintifs, mais sont patients et tenaces, et n'abandonnent jamais une carcasse sur laquelle il reste quelque chose à manger. Ils pourront toutefois réagir violemment s'ils se sentent menacés.

MACASSEUX :

Le Macasseux est le seigneur des marécages. C'est un prédateur qui, contrairement au Serpenteaire, n'hésitera pas à faire passer lui-même une proie de vie à trépas. Mais il n'est pas bon chasseur, et préfère souvent, à moins d'être affamé, attendre de tomber sur un cadavre plutôt que de partir en chasse.

POUÂCRES :

Les Pouâcres sont d'imposantes créatures amphibies. Ils sont omnivores, et ont une préférence pour le poisson, certaines espèces de roseaux et les charognes. Les Pouâcres sont plutôt patauds, mais peuvent être très intimidants, et même un Macasseux hésitera à disputer un repas ou une charogne à un Pouâcre.

FAUCHEUSES VERTES :

Les Faucheuses Vertes sont de gros insectes carnivores. Leur vol est assez bruyant, et les Faucheuses Vertes se déplacent généralement en gros essaims, de telle sorte qu'on les entend souvent avant de les voir. Les Faucheuses Vertes se nourrissent de cadavres et sont réputées pour leur capacité à nettoyer une carcasse en quelques minutes. Les essaims sont souvent effrayants, et les Faucheuses Vertes, petites et agiles, sont difficiles à tuer à la Bagarre. Mais heureusement, leur morsure n'est pas bien méchante et un personnage un peu protégé ne craint rien d'elles (à moins qu'un Gardien particulièrement retors ne décide qu'un assaut réussi leur permet de s'introduire dans l'armure d'un personnage au lieu d'infliger des dégâts!).

LE VIEUX MACASSEUX :

La légende raconte qu'au fin fond des marais vit un Vieux Macasseux, un grand mâle solitaire et ombrageux. Certains racontent qu'il a fait son antre dans un passage secret oublié qui mène au Donjon. Le Vieux Macasseux est puissant et rusé, et rares sont les proies qui lui ont survécu.

Outre leur caractère champêtre et éminemment décoratif, les créatures des marais sont d'un grand secours pour l'examineur de cadavres. Comme elles se succèdent toujours dans le même ordre au chevet d'une carcasse, on peut grâce à elles dater très précisément tout meurtre survenu dans les marais.



Les Créatures des profondeurs

LES CRÉATURES DES NIVEAUX INFÉRIEURS DU DONJON :



• GRANDE CLAQUEUSE :

Acrobaties : nul **Bagarres :** bon
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts : 1 dé + poison
Pouvoir : Poison paralysant, Toiles, Voit dans le noir

• PETITE CLAQUEUSE :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 3 + 1 dé
Dégâts : 2 + poison
Pouvoir : Poison paralysant, Toiles, Voit dans le noir

• PSEUDOPODE :

Acrobaties : nul **Bagarres :** habile*
Charme : nul **Acuité :** bon
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts : 4 dés
*Le Pseudopode est habile à la Bagarre lors du 1^{er} tour de combat ; il est nul une fois que l'effet de surprise est passé.

• HYRKA, MAÎTRE DES ARAIGNÉES :

Acrobaties : bon **Bagarres :** balaise
Charme : nul **Acuité :** bon
Points de vie : 14
Dégâts : 2 dés (faux)
Pouvoir : Héros, Dur à cuire, Maître des Araignées, Prestance, Survie, Vomir des Araignées
Talents : Chasse (balaise), Équitation (bon), Équitation en vol (bon), Faire peur (bon), Spécialiste (Araignées, balaise)

• LA MONTURE D'HYRKA :

Acrobaties : habile **Bagarres :** habile
Charme : nul **Acuité :** bon
Points de vie : 20
Dégâts : 1 dé + 4 + poison
Pouvoirs : Costaud, Dur à cuire, Poison paralysant, Toiles, Voit dans le noir
Talents : Chasse (bon), Faire peur (bon)

Les niveaux inférieurs du Donjon sont parmi les plus dangereux. Nombre d'aventuriers ont perdu la vie dans ces sombres couloirs.

LES GRANDES CLAQUEUSES :

Ces immenses araignées hantent les sombres couloirs des niveaux inférieurs du Donjon. On les nomme ainsi à cause de leur bruit caractéristique. Elles tapissent de mousse les fonds des précipices, afin de garder en vie les aventuriers qui tombent dedans et pouvoir pondre dans leurs corps. Quand elles se battent, les blessures qu'elles infligent sont rarement mortelles : elles comptent plutôt sur le poison qu'elles injectent pour endormir leurs proies. Lorsqu'elles sont à l'air libre et qu'elles ne peuvent compter sur des précipices pour leur fournir des proies, elles tissent de gigantesques toiles, très solides.

LES PETITES CLAQUEUSES :

Ce sont les mêmes araignées, mais celles-ci n'ont pas encore atteint leur maturité. Elles n'en sont pas moins dangereuses, car leurs mandibules sont couvertes, tout comme celles des Grandes Claqueuses, de poison paralysant. Les Petites Claqueuses sont effrayées par les flammes, et peuvent reculer devant la menace d'une torche.

LES PSEUDOPODES :

Ces étranges créatures vivent repliées dans une stalactite évidée. Quand quelqu'un passe sous la stalactite, le Pseudopode qui s'y cachait jaillit et avale la tête de l'infortuné. Repérer un Pseudopode caché est faisable (on le repère par les traces de baves et les ossements endessous de la stalactite).

HYRKA, MAÎTRE DES ARAIGNÉES :

Fier Kochoque à l'époque Zénith, Hyrka est le frère cadet de la Princesse Isis. Alors qu'il essayait de tuer cette dernière pour prendre sa place dans l'ordre de succession, il s'est fait brûler les yeux par un Troll et a été abandonné dans les souterrains du Donjon par Marvin. La haine et un insatiable désir de vengeance lui ont permis de survivre dans ces tunnels rempli d'araignées. Après des années d'efforts, il a fini par apprivoiser ces dernières, devenir leur maître, et à gagner le surnom de « la Bête Furieuse ». Il a également réussi à surmonter sa cécité et sait raisonnablement s'orienter grâce à ses autres sens.



HYRKA :
l'aveugle dément, maître
des araignées

LA MONTURE D'HYRKA :

Hyrka utilise comme monture l'une des plus grosses et féroces Claqueuses du Donjon. Lorsqu'il a besoin de faire un long trajet, Hyrka suspend sa monture à de petites araignées capables de léviter, cela lui permet de se déplacer en compagnie des troupes aériennes du Grand Khan.

Les Trolls, qui ne connaissent généralement rien d'autre que leur grotte, ont développé au fil des générations une sorte de nationalisme sauvage. Hors la caverne qui les a vus naître et qu'ils baptisent abusivement pays, rien ne trouve grâce à leurs yeux. Ils pratiquent sur leurs visiteurs une sorte d'hospitalité forcée. Et gare à qui oserait critiquer la caverne.



Les Gobelins

Les Gobelins sont tous différents les uns des autres. Certains ont des queues, d'autres de petites ailes, d'autres encore plusieurs têtes... Mais ils sont tous verts et font entre soixante-quinze centimètres et deux mètres.

À l'époque de *Zénith*, les Gobelins-sous-pierre habitent un immense réseau de grottes situé sous un volcan. Leur chef est le très respecté Roi-Montagne, auquel tous les Gobelins-sous-pierre vouent une obéissance sans faille.

Les Gobelins ne sont *pas très bon* à la Bagarre, mais ils sont très nombreux et teigneux (et même souvent suicidaires). Ils aiment piller les villes aux alentours et manger les gens qui y habitent. Malgré cela, de nombreux peuples font des pactes avec les Gobelins, car ce sont de remarquables artisans et inventeurs lorsqu'il s'agit de créer des machines de guerre, des pièges ou des instruments de torture.

Les guerriers gobelins sont généralement rencontrés par groupes d'au moins une dizaine. Ils portent des armes variées : haches, épées, lances, dagues... et ne s'encombrent que de pièces d'armures ou d'armures légères. Des troupes de Gobelins importantes peuvent être accompagnées de chariots qui transportent du ravitaillement ou des machines de guerre.

Les Gobelins sont assez bornés et très loyaux envers leur chef. Ils combattent farouchement, même lorsque cela est suicidaire.

Tous les Gobelins ne sont pas des guerriers, loin de là ! Le peuple Gobelin compte beaucoup d'excellents artisans : forgerons, inventeurs et constructeurs de machines de guerre... Le Roi-Montagne délègue également des ambassadeurs auprès d'autres peuples, pour négocier des traités ou des ventes d'armes. Des Gobelins d'un tel rang sont toujours escortés par une puissante troupe de guerriers, ainsi que de serveurs, tous très prompts à satisfaire les souhaits de leur chef. À l'époque de *Potron-Minet*, bien avant *La Chemise de la Nuit*, les Gobelins et le royaume de Cavallère étaient en guerre, chacune des deux forces essayant d'agrandir son territoire. Mais les armées étaient de puissances égales, et finalement les frontières restaient toujours à peu près fixes.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Gobelins :

- Chef de bande
- Détaler
- Inventeur de génie
- Minus
- Vol

LES GOBELINS :



Acrobaties : nul
Bagarres : nul
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué

Points de vie : selon la taille
Dégâts sans arme : 1 dé

• UN AMBASSADEUR GOBELIN :

Acrobaties : nul
Bagarres : nul
Charme : pas très doué
Acuité : bon
Points de vie : 10
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Lettré (bon), Spécialiste (Gobelins), Histoires et légendes gobelines (pas très doué), Droit (pas très doué)
Pouvoir : Chef de Bande

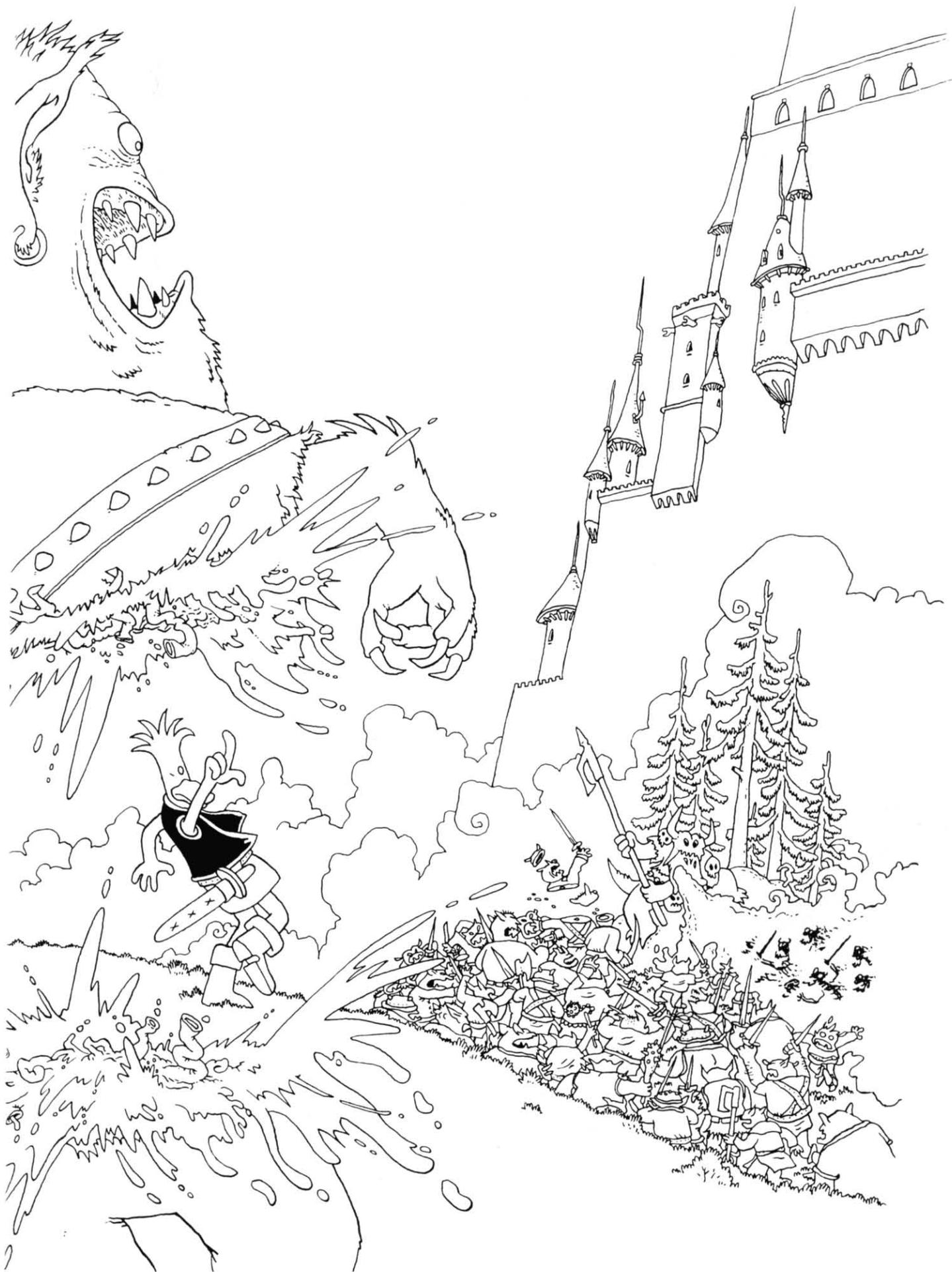
• UN INGÉNIEUR GOBELIN :

Acrobaties : nul
Bagarres : nul
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué
Points de vie : 10
Dégâts : 1 dé
Talents : Ingénierie (engins de guerre, habile), Lettré (pas très doué), Bricolage (bon)
Pouvoir : Minus
Équipement : chemise, salopette, besace remplie d'outils

Points de vie d'un Gobelin :

TAILLE	POINTS DE VIE
Petit (80 cm)	3 + 1 dé
Moyen (1m20)	5 + 1 dé
Grand (1m60)	7 + 1 dé

Les gobelins se déplacent toujours en bande. Incapables de décisions individuelles, ils obéissent aveuglément à leur roi. Leur roi pouvant être n'importe qui, pourvu qu'il porte la couronne.



• LE ROI DES GOBELINS :

Acrobaties: nul

Bagarras: pas très doué

Charme: pas très doué

Acuité: pas très doué

Points de vie: 21

Dégâts sans arme: 1 dé

Talents: Spécialiste (Gobelins, balaise), Lettré (pas très doué),

Histoires et légendes gobelines (habile)

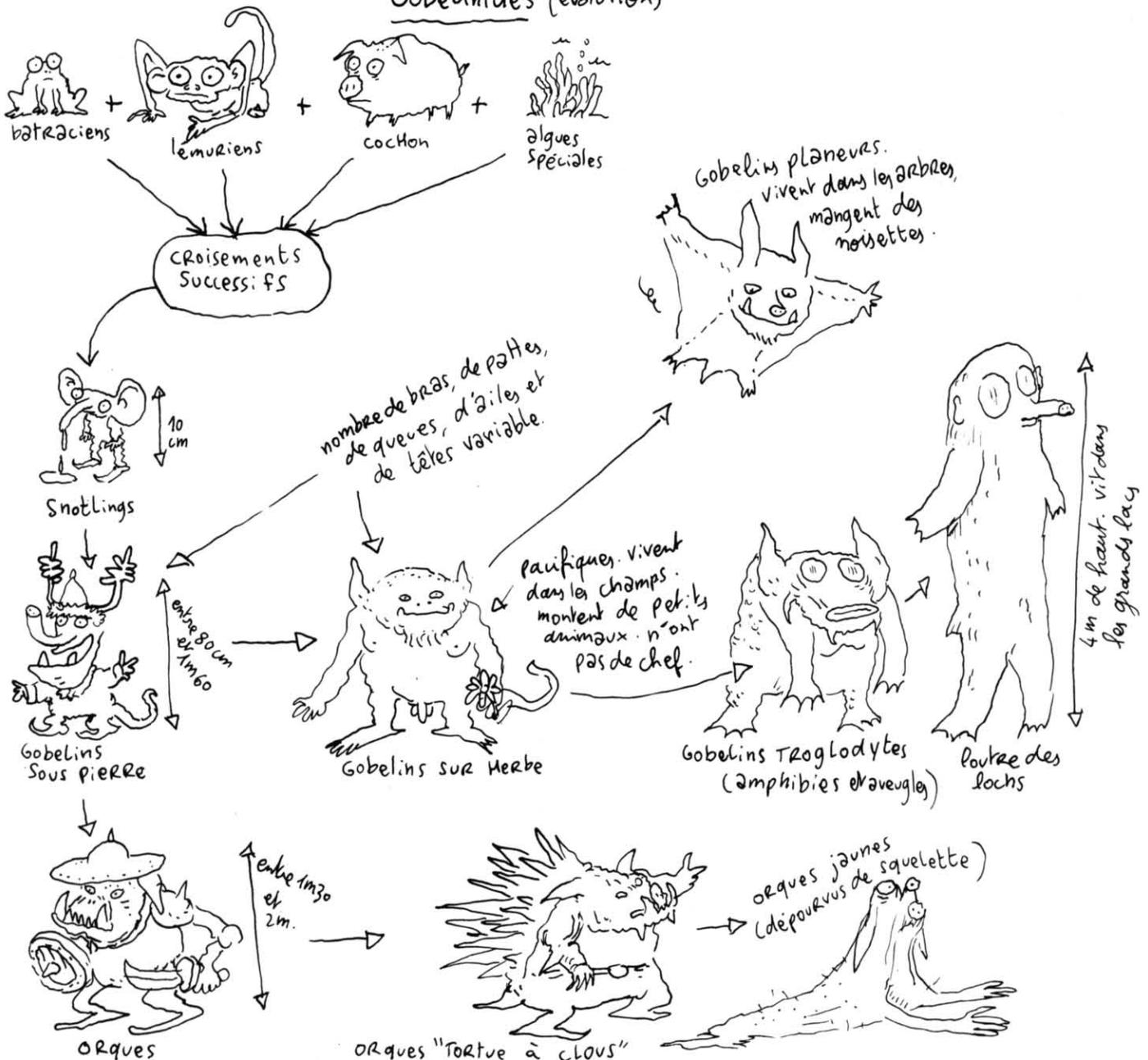
Pouvoir: Héros, Roi des Gobelins, Santé de fer, Dur à cuire

Équipement: Couronne des Gobelins, Chaussettes du Roi des Gobelins, vêtements gobelins

COURONNE DU ROI DES GOBELINS:

Cette énorme couronne rouge a une place unique dans la culture goblinique: son porteur devient le Roi des Gobelins. Quiconque arrive à s'emparer de cette couronne est considéré par les Gobelins comme leur roi et bénéficie de leur indéfectible loyauté: son porteur gagne ce pouvoir, Roi des Gobelins.

Gobelinidés (évolution)



Les Dynamiteurs

Les Dynamiteurs sont des êtres de petite taille ; la plupart mesurent entre 50 cm et 1m. Comme son nom l'indique, ce peuple est spécialisé dans la conception et l'utilisation d'explosifs en tous genres. Utiliser des bombes et poser des charges est pour eux plus qu'un métier : cela fait partie de leur culture et de leurs traditions. Et dans ce domaine, ils sont simplement les meilleurs. Le langage des Dynamiteurs n'est constitué que d'un seul mot : « Bomba », auquel ils donnent une multitude de nuances. Les Dynamiteurs se comprennent parfaitement entre eux, et comprennent les autres interlocuteurs qui parlent normalement. Par contre, ne parlant que cette langue très particulière, ils ont quelques difficultés à se faire comprendre des autres peuples.

Au moment de *Potron-Minet*, des Dynamiteurs ont été engagés par le Comte Florotte pour creuser les galeries du métro fluvial d'Antipolis. Ces travaux ont fait fuir les petits lutins qui habitaient les sous-sols de la ville.

À l'époque de *Crépuscule*, des Dynamiteurs travaillent pour le Duché de Vaucanson. Ils sont chargés de la conception et de la fabrication de fusils-nitro, armes particulièrement dangereuses.

Les Dynamiteurs considèrent les talents Explosifs et Mineur comme des talents personnels.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Dynamiteurs :

- Inventeur de génie
- Minus
- Voit dans le noir
- Détaler

LES DYNAMITEURS :



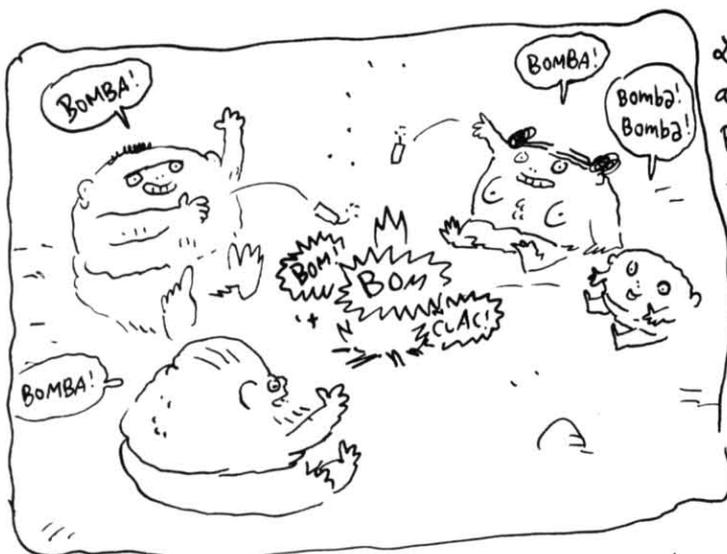
Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 5 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

• UN INGÉNIEUR DYNAMITEUR :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Ingénierie (armes à feu, habile), Explosifs (habile), Lettré (pas très doué)
Pouvoir : Inventeur de génie
Équipement : pantalon, outils divers, livre technique

• UN MINEUR DYNAMITEUR :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Mineur (bon), Explosifs (habile), Secourisme (pas très doué)
Pouvoir : Voit dans le noir
Équipement : pantalon, pioche, bâtons de dynamite



Famille de dynamiteurs faisant claquer des pétards pour se distraire après le travail.

Les dynamiteurs adorent les explosifs qu'ils manipulent au mépris du danger avec une maestria sans pareil. Pareil, ils mangent n'importe quoi et boivent un alcool blanc extrêmement fort qu'ils distillent eux-mêmes. Ils sont souvent ivres pendant le travail et cela occasionne souvent de graves accidents. Ils sont d'une bonne humeur indéfectible, tant qu'ils ont des choses à faire exploser. Si un dynamiteur perd son travail, il sombre dans une déprime noire.

Les Kochaques

Les Kochaques sont souvent employés par les Royaumes de Tema Amaka pour aller semer le désordre chez les voisins. Ils haïssent les orques.



Les Kochaques forment un peuple de nomades qui vit dans les steppes, dans des contrées au nord-ouest du Donjon. Ils vivent en tribus, chacune dominée par une famille. Le chef de la tribu, l'Attaman, est tout-puissant et est considéré à la fois comme un roi et un chef de guerre. Une communauté kochaque s'appelle une Sietch.

Le peuple Kochaque est fier et accorde beaucoup d'importance aux traditions et aux liens du sang. Il est également très attaché à ses terres et à sa liberté.

La monture traditionnelle des Kochaques est le buffle, animal très important dans leur vie quotidienne. Les buffles kochaques sont endurants, peuvent porter de lourdes charges, et les hautes herbes des steppes leur suffisent comme nourriture. Les Kochaques boivent leur lait, sèchent leur viande, et utilisent leur cuir dans la confection de vêtements ou d'armures. Les Kochaques sont généralement de bons cavaliers qui ne se séparent de leur monture qu'avec réticence.

Au *Crépuscule*, certains Kochaques ont commencé à se sédentariser en construisant des villages. Le Grand Duc Papsukal s'en est d'ailleurs pris à l'un d'entre eux, parce qu'il était peuplé de forgerons qui devenaient une menace pour son propre commerce d'armes.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Kochaques :

- Prestance
- Réflexes fulgurants
- Noble

LES KOCHAQUES :



Acrobaties : bon
Charme : pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

Bagarres : pas très doué
Acuité : pas très doué

• LES GARDES DE L'ATTAMAN :

Acrobaties : bon
Charme : pas très doué
Points de vie : 21
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Dressage (pas très doué), Équitation (bon), Premiers soins (pas très doué)
Pouvoir : Santé de fer
Équipement : Armure moyenne, lance, yack Kochaque

Bagarres : bon
Acuité : bon

• LES YACKS KOCHAQUES :

Acrobaties : bon
Charme : bon
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts : 1 dé
Vitesse : Rapide
Pouvoir : Dur à cuire

Bagarres : pas très doué
Acuité : bon

LES YACKS KOCHAQUES :

Les Kochaques sont très fiers des yacks qui leur servent de monture. Puissantes et endurantes, elles leur permettent de déplacer leurs campements à leur guise, et leur offrent ainsi la liberté qu'ils chérissent tant. En outre, les yacks leur donnent du lait ainsi que leur fourrure, indispensable pour fabriquer les yourtes.

Les Kochaques sont des nomades des steppes. Leur société, appelée la Sietch, est régie par un chef démocratiquement élu: l'Attaman. Mais la démocratie Kochaque se joue souvent à coups de hache.

illustration: une veillée traditionnelle Kochaque.



Les Lapins

Les Lapins fabriquent leur propre bière, mais ils sont obligés d'acheter leur tabac à Clérembar.



Les aventuriers connaissent bien les Lapins, et pour cause: le village le plus proche du Donjon est un village de Lapins, Zootamauxsime. Les aventuriers savent donc que la plupart des Lapins sont bornés, naïfs, stupides et couards. Et qu'ils n'aiment pas les aventuriers.

Les Lapins n'aiment pas grand-chose, d'ailleurs. En tout cas, rien qui vienne déranger leur trop paisible existence. Zootamauxsime est souvent décrit comme étant un comptoir bourgeois et sans gloire, un village replié sur lui-même, que même le temps ne semble atteindre.

Les Lapins ne se destinent pas vraiment à une vie aventureuse. Au contraire, ils sont très casaniers, et préfèrent souvent une profession qui ne les fasse pas sortir de leur village. Les Lapins sont souvent fermiers, éleveurs ou artisans.

Évidemment, les exceptions existent. Certains Lapins sont plus aventureux que d'autres, et - qui sait? - moins stupides ou couards. De tels Lapins s'intègrent en général mal dans la communauté, et sont donc plus ouverts aux étrangers et plus susceptibles de quitter leur village.

Zootamauxsime est un village très policé. Les patrouilles y sont fréquentes, et les soldats zélés et arrogants. Néanmoins, ils restent très impressionnables et détalent souvent au moindre signe de danger (et même parfois avant).

LES LAPINS :



Acrobaties : nul

Bagarres : nul

Charme : pas très doué

Acuité : pas très doué

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts sans arme : 1 dé

• UN POLICIER DE ZOOTAMAUXSIME :

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : pas très doué

Charme : pas très doué

Acuité : pas très doué

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Pouvoir : Détaler

Équipement : hallebarde, écu aux couleurs de Zootamauxsime, casque, armure légère, bottes

• LES LAPINS ROUGES :



Acrobaties : pas très doué

Bagarres : pas très doué

Charme : pas très doué

Acuité : pas très doué

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts sans arme : 1 dé

• UN AUBERGISTE DE ZOOTAMAUXSIME :

Acrobaties : nul

Bagarres : nul

Charme : pas très doué

Acuité : bon

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : Économat (bon), Raconter des histoires de lapins (bon), jouer aux cartes (pas très doué)

Pouvoir : Prodigieusement agaçant

Équipement : salopette de lapin, tablier, torchon et de la mauvaise foi à revendre

Zootamauxsime sera détruit par Marvin durant l'époque Zénith, puis reconstruite. À Crépuscule, il arrive qu'un Lapin naisse rouge. On le nomme alors Marvin, en souvenir du Dragon qui dévasta le village, puis on le bannit, car il porte malheur. S'il survit, sa vie précaire et solitaire en fait souvent un individu hargneux et résistant, bien différent de ses congénères.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Lapins :

- Minus
- Prodigieusement agaçant
- Détaler

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Lapins rouges :

- Réflexes Éclairs
- Survie
- Détaler

Zootamaksime est le hameau des papins. Ces êtres veules, bourgeois et sans envergure vivent en quas : autarchie. ils sont prospères, ignorants, racistes, pleutres. Leur bière est cependant très bonne. Zootamaksime semble être le seul lieu de Terra. Amata que le temps n'affecte pas. Malgré de ponctuels massacres de papins et une destruction totale du village par Marvin le dragon, cet endroit n'a pas bougé. De Pokron. Minet au crépuscule, l'auberge de Zootamaksime est toujours la même



Les Monstres



Beaucoup de Monstres peuplent Terra Amata. Il y a tellement de sortes de Monstres qu'en fait, on n'en trouve pas deux qui se ressemblent. En fait, dès qu'on ne sait pas donner un autre nom à quelque chose de vivant, on l'appelle « Monstre ». Mais ce n'est pas péjoratif.

Tous les Monstres ne sont pas méchants. Mais ils ont souvent une apparence bizarre, ce qui peut faire peur aux gens.

LES MONSTRES INTELLIGENTS :

Les Monstres intelligents sont parfois recrutés comme gardes justement à cause de leur bizarrerie ou de leur aspect effrayant. En plus, ils ne sont pas difficiles et mangent un peu de tout. C'est par exemple le cas de Sale qui était employé par les Capuchons ou de Jean-Jean, le monstre coupé en deux qui travaille pour le Donjon. Tous les Monstres vaguement humanoïdes sont intelligents, mais ce ne sont pas les seuls, loin de là. Les Monstres interprétés par les joueurs sont toujours intelligents.

LES MONSTRES PAS INTELLIGENTS :

Mais beaucoup de Monstres ne sont pas intelligents. Ceux-là sont en général sauvages et attaquent à vue les intrus ou la nourriture (mais souvent, pour eux, c'est la même chose).

Heureusement, on ne trouve ces Monstres que dans des endroits assez reculés, rarement dans des régions très civilisées comme des villes ou des villages (à condition d'éviter les cryptes et les égouts).

LES MONSTRES :



Acrobaties : pas très doué
Charme : nul
Points de vie : selon la taille
Dégâts sans arme : selon la taille
Bagarres : pas très doué
Acuité : pas très doué

Certains de ces Monstres (une minorité) peuvent être dressés pour servir de montures. Les Capuchons et les Olfis sont particulièrement doués pour repérer et dresser de telles créatures. Il semble que certains Monstres soient particulièrement friands d'araignées. Certaines sont si grosses qu'elles peuvent servir à transporter des marchandises, d'autres peuvent voler.

D'autres Monstres sont capturés dans la nature pour être enfermés ensuite dans un lieu qu'il faut protéger. C'est périlleux parce qu'il y a toujours un risque que les Monstres s'échappent, et puis il ne faut pas oublier de les nourrir de temps en temps. Il y a beaucoup de Monstres comme ceux-là dans le Donjon.

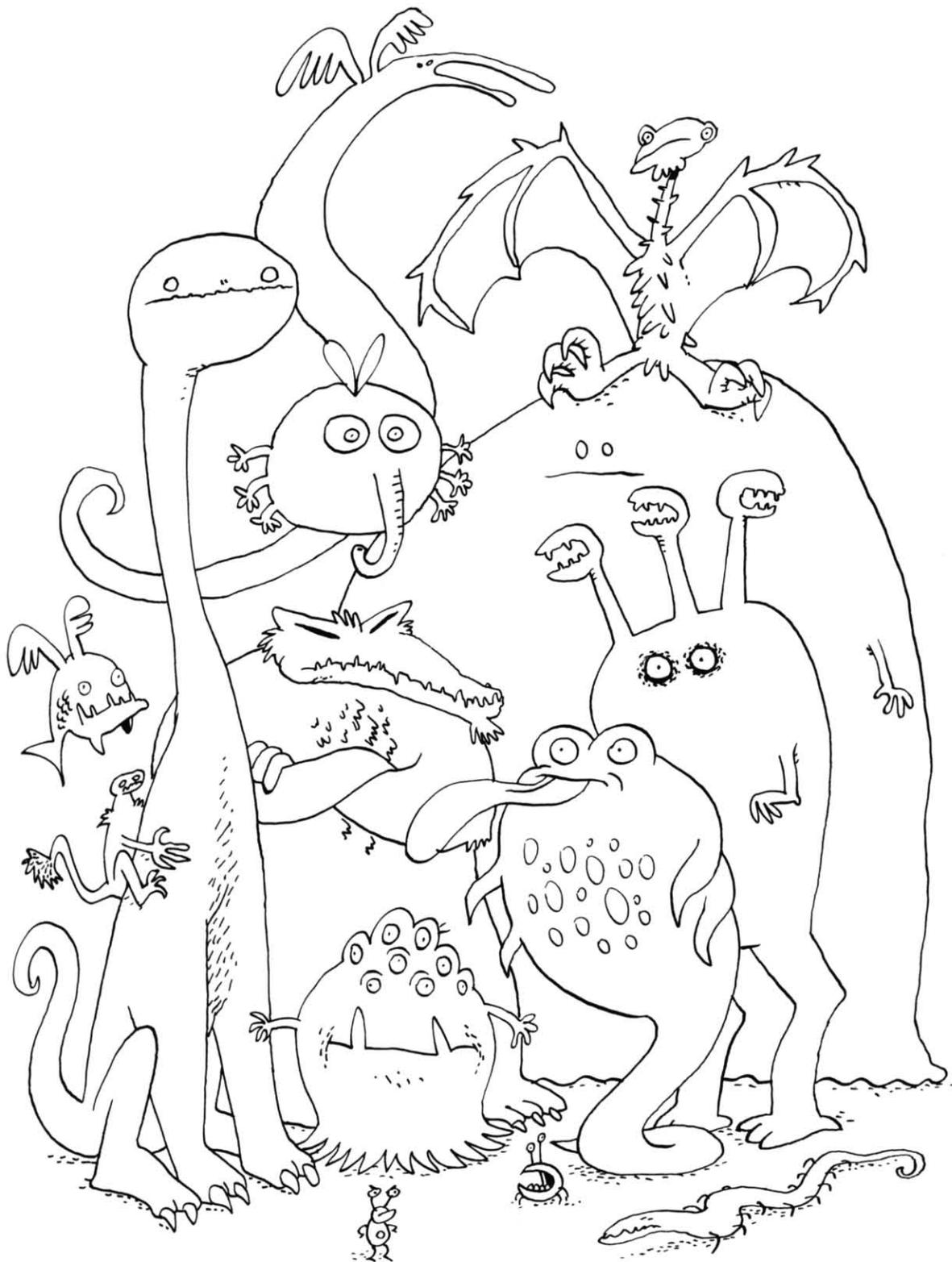
Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Monstres :

- Amphibie
- Apparence de combat
- Avalement
- Camouflage
- Détaler
- Écailles
- Élastique
- Griffes
- Incroyablement Discret (seulement pour les Monstres aussi petits qu'un Lutin ou une chauve-souris)
- Invulnérabilité au feu
- Lévitiation (seulement pour les monstres avec tentacules)
- Minus
- Odeur pestilentielle
- Peau oxydante
- Poison paralysant
- Réflexes Éclair
- Sécrétions acides
- Survie
- Terreur des profondeurs
- Voit dans le noir
- Vol

On trouve vraiment de tout parmi les Monstres. Certains sont très agressifs et très forts à la Bagarre. S'ils sont intelligents, ils portent souvent des armes à leur taille, et se protègent avec des pièces d'armures prises sur les restes de leurs précédents repas. Sinon ils attaquent avec leurs crocs, leurs griffes, leurs tentacules...

Les Monstres peuvent être très bons à la Bagarre, et ont un choix de pouvoirs exceptionnels, mais ils ont un désavantage important : les Monstres sont souvent des exemplaires uniques, ils ne font pas partie d'une espèce ou d'un peuple particulier. Ils sont souvent seuls et isolés, ils font peur aux gens, et ont souvent du mal à s'intégrer dans la société. La plupart des contrées civilisées verront au mieux les Monstres d'un mauvais œil, et au pire les rejeteront.

Les monstres peuvent être issus d'un croisement malheureux, de manipulations magiques ou de phénomènes naturels. D'un point de vue strictement scientifique on ne classera dans la catégorie des monstres que les créatures uniques et inaptées à la reproduction. Malheureusement l'usage courant outrepassa cette rigoureuse nomenclature et toute créature un tant soit peu incongrue se voit de nos jours traitée de monstre. Cette attitude traduit une réelle xénophobie et un sérieux manque de rigueur.



C'est lors de *Zénith* que les Monstres rencontreront probablement le moins de problèmes. Le Donjon est un havre de paix pour eux, et ils sont tolérés ou acceptés dans de nombreuses contrées. Il reste bien sûr des exceptions, et Zootamauksime en est la première.

Le problème est différent pour *Crépuscule*. Il y a certes moins de contrées civilisées, et les gens ont pris l'habitude de voir des Monstres dans les légions de la Géhenne, mais justement, l'amalgame est facile, et les Monstres pourront parfois être pris pour des agents du Grand Khan.

Enfin, *Potron-Minet* est clairement l'époque la plus difficile pour les Monstres. Pensez au sort réservé à l'Arbolesse lors du carnaval d'Antipolis. Les Monstres à *Potron-Minet* seront sûrement pourchassés et, s'ils ne sont pas tués, enfermés et exposés comme des phénomènes de cirque.

À QUOI RESSEMBLE CE MONSTRE ?

La description d'un Monstre peut se faire en 3 étapes : sa taille, son aspect, ses détails.

La taille : De la taille d'un Monstre dépendent ses points de vie et les dégâts qu'il inflige à mains nues :

TAILLE	POINTS DE VIE	DÉGÂTS
Minuscule (<50 cm)	3 + 1 dé	1
Petit (1 m)	5 + 1 dé	1 dé
Moyen (2 m)	10 + 1 dé	1 dé
Grand (3 m)	20 + 1 dé	2 dés
Énorme (4 à 5 m)	30 + 2 dés	3 dés
Gigantesque (>5 m)	40 + 4 dés	4 dés

L'aspect : Chaque Monstre présente des caractéristiques physiques qui le rendent unique ! Voici quelques pistes pour imaginer l'aspect d'un Monstre :

• Sa silhouette peut être :

- Une boule
- Longue
- Plate
- Humanoïde

• Il peut avoir comme membres

(préciser à chaque fois le nombre, la taille, leur disposition) :

- Des jambes
- Des bras
- Des tentacules
- Des pinces
- Des pattes
- Des ailes
- Des nageoires
- Des ailerons
- Des ventouses

• À la place de marcher, nager ou voler, il peut aussi :

- Ramper comme un serpent
- Sauter comme un kangourou
- Planer comme un écureuil volant

• Ses yeux peuvent être (préciser nombre, dimensions et couleurs) :

- Ronds
- Étirés
- Globuleux
- À facettes
- De simples fentes
- Pédonculés

• Ses oreilles sont (préciser nombre et tailles) :

- Rigides ou flexibles
- Collées ou décollées
- De simples trous

• Son nez peut être (préciser la taille) :

- Normal
- En trompette
- Un groin
- Une trompe
- Préhensile

Les détails : Sur la tête du monstre peuvent se trouver (préciser nombre, tailles et couleurs) :

- Des antennes
- Des pustules
- Des cheveux
- Une barbe
- Une crinière
- Des cicatrices
- Des tatouages
- Des cornes
- Des crocs

• Sa peau peut être (préciser la couleur) :

- Lisse
- Recouverte d'écailles
- Zébrée
- Recouverte de fourrure
- Mouchetée
- Couverte de cicatrices
- Visqueuse
- Couvertes de tatouages
- Gluante
- Craquelée
- Momifiée
- Collante

Enfin un Monstre peut avoir d'autres caractéristiques plus atypiques :

• Des choses peuvent :

- Vivre sur lui
- Vivre dans sa bouche
- Pousser sur lui (rats, oiseaux, insectes, champignons, mousses, algues...)

• Il peut être coupé en deux

• Il peut être muni d'une poche comme les kangourous

• Il peut laisser une trace baveuse derrière lui...



Les Petits Lutins

Les Petits Lutins vivent généralement dans le secret, préférant éviter le contact avec les autres peuples. Très discrets, ils aiment se faufiler dans les habitations pour dérober de menus objets, ou tout simplement pour satisfaire leur grande curiosité.

Les Petits Lutins ont de multiples talents, et peuvent entre autres faire de bons cuisiniers ou architectes. Ils vivent en larges communautés qui sont très organisées, et une troupe de Petits Lutins agit souvent comme un seul homme. Leur travail est donc très efficace. Les Petits Lutins respectent toujours leurs engagements financiers.

À l'époque de *Potron-Minet*, la cité souterraine des Petits Lutins qui se situait sous Antipolis a été détruite par les Dynamiteurs qui creusaient les canaux du métro lacustre. Arakou de Cavallère leur a donné asile sur ses terres. Les Petits Lutins ont ainsi participé à la création du Donjon, en creusant des galeries sous le château des Cavallère.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Petits Lutins :

- Réflexes éclairs
- Voit dans le noir
- Détaler
- Incroyablement discret

LES PETITS LUTINS :



Acrobaties : *bon*

Charme : *bon*

Points de vie : 3 + 1 dé

Dégâts sans arme : 1 point

Bagarres : *nul*

Acuité : *bon*

UNE MONTURE-LÉZARD :

Il arrive que les Petits Lutins utilisent de gros lézards comme montures.

Acrobaties : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Points de vie : 3 + 1 dé

Dégâts sans arme : 1 dé

Bagarres : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*



des centaines de pages ne suffiraient pas à répertorier les innombrables espèces de lutins qui peuplent les recoins de Terra Amata. Mais une telle encyclopédie serait bien inutile, car les lutins ne se font jamais surprendre.

Les Montures terrestres

Les montures représentent le plus utilisé des moyens de locomotion sur Terra Amata. Les distances entre les villes et villages sont souvent importantes, et chevaucher une bonne monture peut faire gagner un temps appréciable. Toutes les montures ne sont pas équivalentes : certaines sont plus rapides que d'autres, ou plus agiles sur certains terrains.

On trouve diverses Montures terrestres sur Terra Amata :

LES CHEVAUX :

Les chevaux de monte sont souvent prisés par la noblesse. Ils sont rapides, mais ne peuvent pas galoper en portant de lourdes charges, ce qui est leur principal défaut. Pour cette raison, on leur préfère souvent des Hyplodontes, moins chers et plus résistants. On considère qu'un cheval portant une barde ou une lourde charge est une monture lente.

LES OISEAUX :

Il existe de nombreuses variétés d'oiseaux de trait. Leurs courtes ailes ne leur permettent pas de voler, mais leurs puissantes pattes peuvent supporter de lourdes charges. Bien que lents, ces oiseaux sont dociles et résistants, et sont assez utilisés pour le transport de marchandises, ou pour tirer un chariot.

LES HYPRA-CANES :

Les Hypra-canes sont aussi rapides que les chevaux, mais il est très difficile de leur faire porter une barde. Elles ont un redoutable coup de bec. Les oies sont les montures exclusives des policiers d'Antipolis, et quand on entend caqueter une oie à Antipolis, on peut être sûr que les forces de l'ordre ne sont pas loin !

LES MONTURES MONSTRUEUSES :

Certains peuples, les Olfs notamment, préfèrent dresser des montures d'apparence monstrueuse. Celles-ci sont d'apparences et de natures très diverses, mais elles ont souvent plus de 4 pattes, et peuvent ressembler à des insectes, des crustacés, et avoir des tentacules. Souvent, ces montures ne sont pas très intelligentes, leur cavalier doit alors agiter un peu de nourriture devant leur nez pour les faire avancer. L'endurance et la vitesse de telles montures sont variables. Les Moissonneuses, les Hypra-puces, les Vers des neiges et les Chenilles orques sont de bons exemples de Montures monstrueuses.

LES HYPPLODONTES :

Ces gros mammifères bruns ressemblent à une sorte de Diplodocus miniature. D'une taille de 4 à 5 mètres (surtout grâce à son cou), cet animal pataud a l'avantage d'être aussi à l'aise sur terre que dans l'eau. Très robuste, il peut porter de lourdes charges. L'Hyplodonte est herbivore. C'est une monture très populaire, surtout à l'époque de Zénith.

LES MONTURES TERRESTRES :



• CHEVAL :

Acrobaties : bon

Charme : habile

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts : 1 dé

Vitesse : nerveux

Bagarres : pas très doué

Acuité : pas très doué

• OISEAU :

Acrobaties : pas très doué

Charme : bon

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts : 1 dé

Vitesse : nerveux

Bagarres : nul

Acuité : bon

• HYPRA-CANE :

Acrobaties : pas très doué

Charme : bon

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts : 1 dé

Vitesse : nerveux

Bagarres : pas très doué

Acuité : nul

• MONTURE MONSTRUEUSE :

Acrobaties : nul à habile

Charme : nul à bon

Points de vie : de 3 + 1 dé à 40 + 4 dés selon la taille

Dégâts : 1 à 2 dés

Vitesse : lent à fulgurant

Bagarres : nul à bon

Acuité : nul à bon

• MOISSONNEUSE :

Acrobaties : nul

Charme : bon

Points de vie : 10 + 1 dé

Dégâts : 1

Vitesse : rapide

Bagarres : nul

Acuité : nul

• **HYPRA-PUCE :**

Acrobaties: habile Bagarres: nul
 Charme: pas très doué Acuité: bon
 Points de vie: 5 + 1 dé
 Dégâts: 1
 Vitesse: nerveux

• **VER DES NEIGES :**

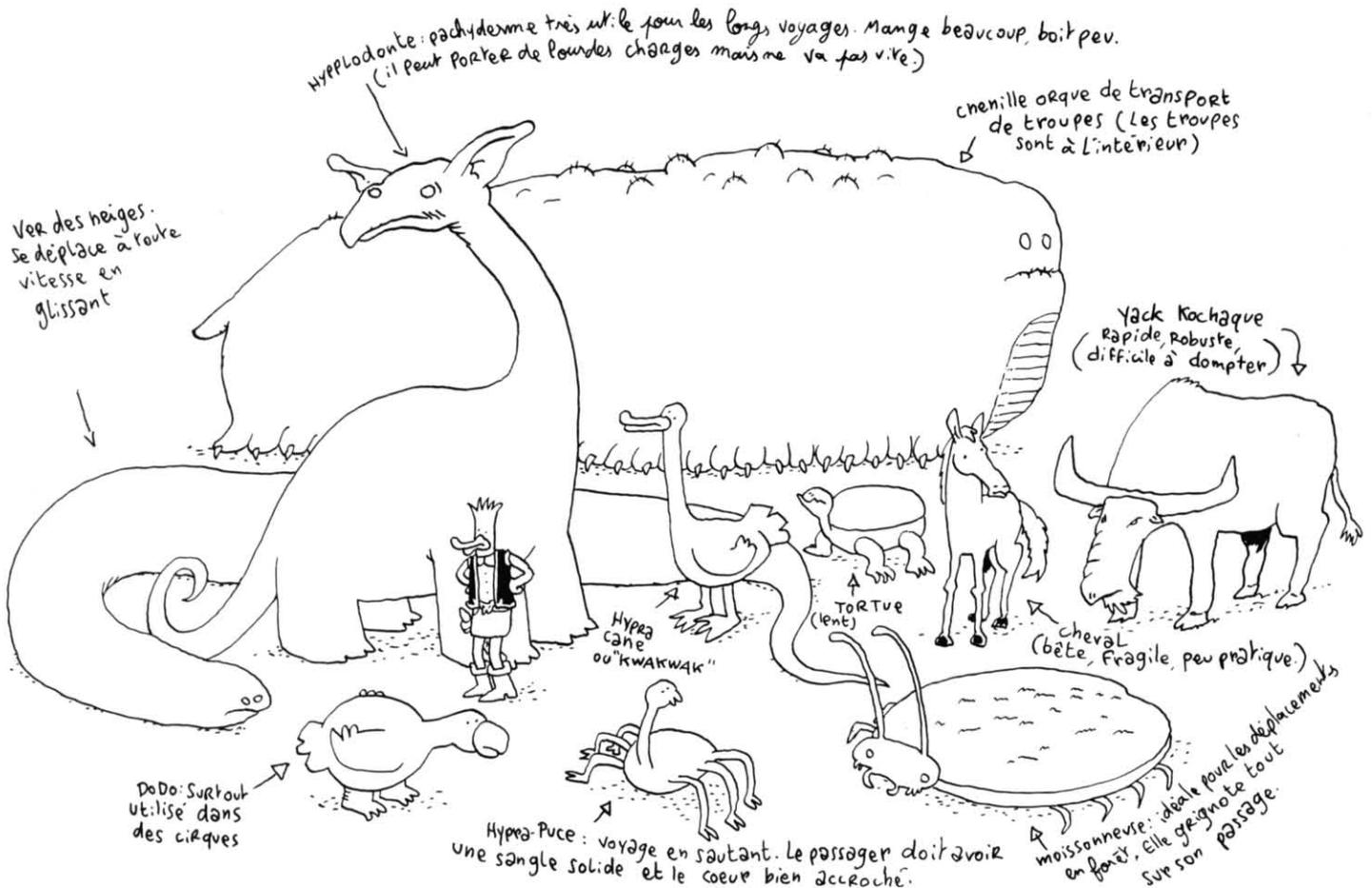
Acrobaties: pas très doué Bagarres: pas très doué
 Charme: pas très doué Acuité: bon
 Points de vie: 40 + 4 dés
 Dégâts: 2 dés
 Vitesse: nerveux

• **CHENILLE ORQUE :**

Acrobaties: nul Bagarres: pas très doué
 Charme: nul Acuité: nul
 Points de vie: 40 + 4 dés
 Dégâts: 2 dés
 Pouvoir: Dur à cuire

• **HYPPLODONTES :**

Acrobaties: bon Bagarres: pas très doué
 Charme: habile Acuité: pas très doué
 Points de vie: 10 + 1 dé
 Dégâts: 1 dé
 Vitesse: nerveux



Les Montures volantes

LES HYPER-PIGEONS :

Les pigeons sont de gros porteurs. Ils sont rapides, et peuvent transporter des nacelles avec de l'équipage, du matériel ou une machine de guerre.

LES HYPER-POULES :

Les poulets sont utilisés de la même manière que les pigeons : comme transport lourd. Tout comme les pigeons, ils manquent d'initiative et sont plutôt bêtes ; même décapités, ils peuvent parfois continuer leur vol pendant quelques instants, par simple réflexe.

LES MONTURES REPTILIENNES :

Ce sont les montures des gardes de la Forteresse Noire de la Géhenne. Plutôt petites, elles sont agiles et maniables. Leurs griffes et leur solide mâchoire leur permettent de se défendre efficacement. Ces montures ne s'achètent pas, elles sont réservées aux troupes de la Géhenne.

LES MONTURES VOLANTES MONSTRUEUSES :

Il en existe de toutes tailles et de toutes apparences. Certaines sont petites, maniables et très rapides. D'autres sont gigantesques, lentes et peuvent porter de véritables forteresses sur leur dos. Toutes sont plus repoussantes les unes que les autres. Les Encornets-Libellules et les gros porteurs olfs sont de bons exemples de Montures monstrueuses volantes.

LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES :

Les chauves-souris sont des montures d'exception. Agiles, très rapides, ce sont en plus des montures très pratiques pour se déplacer pendant *Crépuscule* car elles n'ont pas de difficulté à se repérer dans l'obscurité. Le Grand Khan possède une chauve-souris comme monture personnelle. Il en existe un élevage au Duché de Vaucanson, où elles sont également des montures très appréciées. Il est fort improbable que le Grand Duc Papsukal en autorise la vente au premier venu.

LES VANDERBECKS :

Les Vanderbecks sont de grands oiseaux, d'environ 4 mètres d'envergure. Ils ont un très long cou et de très longues jambes, ce qui fait qu'ils ont un peu le même profil qu'une autruche. Le Vanderbeck est de loin la monture volante la plus populaire à l'époque de *Zénith* : docile, elle est rapide, endurante, et peut voler en transportant des charges importantes. Le Donjon en possède un élevage, et peut en prêter à ses employés.

LES MONTURES VOLANTES :



• HYPER-PIGEON :

Acrobaties : nul **Bagarres :** nul
Charme : habile **Acuité :** nul
Points de vie : de 20 + 1 dé à 30 + 2 dés selon la taille
Dégâts : 1 dé
Vitesse : rapide
Pouvoir : Vol

• HYPER-POULE :

Acrobaties : nul **Bagarres :** nul
Charme : bon **Acuité :** nul
Points de vie : de 20 + 1 dé à 30 + 2 dés selon la taille
Dégâts : 1 dé
Vitesse : rapide
Pouvoir : Vol

• MONTURE REPTILIENNE :

Acrobaties : habile **Bagarres :** bon
Charme : pas très doué **Acuité :** bon
Points de vie : de 10 + 1 dé à 20 + 1 dé selon la taille
Dégâts : 2 dés
Vitesse : nerveux
Pouvoir : Vol

• MONTURE MONSTRUEUSE :

Acrobaties : nul à habile **Bagarres :** nul à bon
Charme : nul **Acuité :** nul à pas très doué
Points de vie : de 5 + 1 dé à 40 + 4 dés selon la taille
Dégâts : 1 à 3 dés
Vitesse : lent à fulgurant
Pouvoir : Vol, plus d'autres pouvoirs éventuels

• ENCORNET-LIBELLULE :

Acrobaties : bon **Bagarres :** nul
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts : 1 dé
Vitesse : rapide
Pouvoir : Vol

• **GROS PORTEUR OLF:**

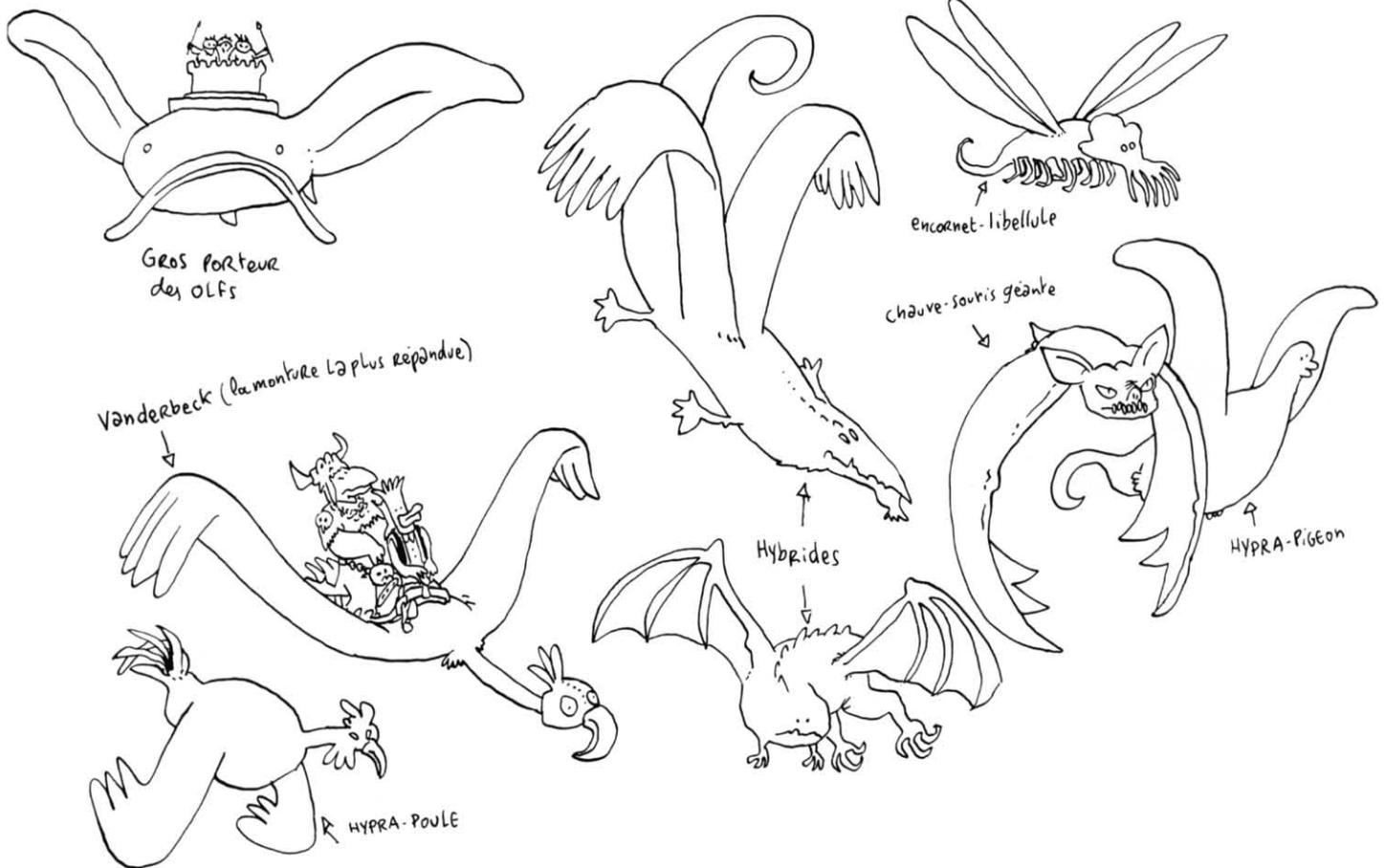
Acrobaties: nul **Bagarres:** nul
Charme: pas très doué **Acuité:** nul
Points de vie: 40 + 4 dés
Dégâts: 3 dés
Vitesse: lent
Pouvoir: Vol, Dur à cuire

• **CHAUVE-SOURIS GÉANTE:**

Acrobaties: habile **Bagarres:** bon
Charme: bon **Acuité:** bon
Points de vie: de 10 + 1 dé à 30 + 2 dés selon la taille
Dégâts: 1 à 2 dés
Vitesse: nerveux, fulgurant
Pouvoir: Vol, Voit dans le noir

• **VANDERBECKS:**

Acrobaties: bon **Bagarres:** pas très doué
Charme: bon **Acuité:** pas très doué
Points de vie: 10 + 1 dé
Dégâts: 2 dé
Vitesse: nerveux
Pouvoir: Vol



Les Oiseaux

Guillaume Delacour est le premier à avoir survécu à l'épée du Destin. Sera-t-il pour autant plus habile négociateur que le Gardien du Donjon? L'avenir le dira.



Les oiseaux forment l'une des espèces les plus répandues sur Terra Amata. Leur apparence peut varier, et il existe beaucoup de sous-espèces, telles les Canards (comme Herbert), les Cigognes (comme Alcibiade), les Vautours (comme Horaus)...

Les oiseaux semblent apprécier la civilisation, et sont souvent bien intégrés à la société.

Au sud-ouest du Donjon se trouve le Duché de Vaucanson, peuplé de Canards. Herbert a le titre de Duc de Vaucanson, mais a été banni par la communauté après avoir tué un de ses professeurs. Le blason de Vaucanson est un canard stylisé.

Au moment de *Crépuscule*, le maître du Duché de Vaucanson n'est autre que Papsukal, fils du Grand Khan, qui porte le titre de Grand Duc. Vaucanson sert la Géhenne et lui fournit des armes à feu. Les artisans de Vaucanson sont aussi reconnus pour la qualité de leurs armures, qui sont souvent imposantes. Des chaussettes rayées ont été ajoutées au canard stylisé du blason de Vaucanson, en hommage au haut-fait accompli lors de *Zénith* par Herbert, qui a réussi à s'emparer des Chaussettes du Roi des Gobelins.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Oiseaux :

- Prestance
- Noble

LES OISEAUX :



Acrobaties : pas très doué
Charme : bon
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

Bagarres : nul
Acuité : pas très doué

• GARDE DU DUCHÉ DE VAUCANSON :

Acrobaties : pas très doué
Charme : bon
Points de vie : 15
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Equitation (bon), Chasse (pas très doué), 1 talent personnel à choisir (pas très doué)
Équipement : épée longue, fusil-nitro, armure lourde, casque à bec

Bagarres : bon
Acuité : pas très doué



Amieusement appelé canard-ville, ce site fut rebaptisé Vaucanson, en mémoire du premier Duc de Vaucanson, célèbre à travers tout Terra Amata pour ses merveilleuses automatés. On raconte que cet ancêtre d'Herbert était capable de créer des poupées en tous points semblables à de véritables canards. Malheureusement, il a ordonné que tous ses automatés soient brûlés après sa mort. Les légendes racontent cependant que certains automatés auraient survécu et qu'ils vivaient toujours à Vaucanson, changeant souvent de costumes et d'identités afin que personne ne remarque qu'ils ne vieillissent pas.

Les Olfs

les olfs pratiquent une poésie étrange,

faite de silences et
de claquements de
Langue. Leurs grands
Pieds les rendent
Sujets à de terribles
mycoses.



Les Olfs sont de petits êtres rondouillards, qui vivent à l'est du Donjon, dans une place-forte qu'ils nomment le Grand Poupoulou. Il s'agit d'une immense ville fortifiée, dont les murailles font plus de 15 mètres de haut et sont garnies de nombreuses tours de guet. Les Olfs semblent apprécier les montures volantes, et leur armée dispose de troupes spécialement formées au combat dans les airs. Leurs montures les plus impressionnantes (leurs gros-porteurs) sont des monstres assez énormes pour transporter une tour fortifiée et une nacelle, qui peuvent accueillir plusieurs canons et des dizaines d'Olfs !

Les guerriers olfs sont des soldats disciplinés, habitués à combattre en groupe ou en formation sans se gêner. Leur équipement est par contre hétéroclite, les membres d'une même unité pouvant porter des armures ou des armes très différentes. Les soldats olfs ne portent pas d'uniforme. Les Olfs, de forme ovoïde, ne portent généralement qu'un pantalon et un chapeau (ou casque) comme vêtements ; rares sont les Olfs qui s'encombrent d'une chemise ou de chaussures.

Une des personnalités olfs les plus célèbres est Bouboulou, le Roi des Olfs. Il fut un des porteurs de l'Épée du Destin, et il était très fort à la Bagarre. Bien qu'il soit mort à l'époque *Potron-Minet*, les Olfs de *Crépuscule* invoquent toujours son nom.

LES OLFS :



Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : nul
Acuité : pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

• BOUBOULOU, ROI DES OLFS :

Acrobaties : habile
Bagarres : balaise
Charme : pas très doué
Acuité : bon
Points de vie : 26
Dégâts sans arme : 1 dé + 4
Pouvoirs : Dur à cuire, Costaud, Minus, Noble, Ancien porteur de l'Épée du Destin

• UN CHEVALIER-PIGEON OLF :

Acrobaties : bon
Bagarres : pas très doué
Charme : nul
Acuité : pas très doué
Points de vie : 15
Dégâts sans arme : 1 dé
Pouvoir : Équitation en vol (habile), Tir (bon), Engins de guerre (pas très doué)
Équipement : arbalète, lance, casque à cornes, pigeon harnaché

Les Olfs ont d'étranges coutumes. Ils semblent avoir une certaine attirance pour les monstres, et nombreuses sont leurs montures qui ont des tentacules à la place d'un bec. Les murailles du Grand Poupoulou sont d'ailleurs décorées de bas-reliefs représentant des monstres et des montures en tout genre. Les Olfs ont également l'étrange habitude de s'enduire le visage de fromage de pigeon. De ce fait, ils sentent assez mauvais, et sont faciles à repérer lorsqu'ils sont sous le vent (les jets d'Acuité se font avec un bonus d'un rang).

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Olfs :

- Minus
- Noble
- Odeur pestilentielle

Les Olfs sont de farouches guerriers qui vivent laquerrués dans une gigantesque cité-fortifiée: le Grand Poupoulou. La société Olf est une des plus anciennes civilisations Terra-Amatiennes. Leurs coutumes, leur magie, leur système moral, religieux et juridique, ainsi que leurs habitudes alimentaires sont parfaitement incompréhensibles au commun des mortels.



Les Sauriens

Les Sauriens comptent de nombreuses sous-espèces et peuvent prendre des apparences très diverses. Parmi eux, on compte notamment les Dragons (comme Marvin), les Serpents (comme Alexandra), ou les Salamandres (comme Orlandow). Certains des gardes du Grand Khan sont également des Sauriens.

Il existe des Sauriens de grande taille, les plus connus d'entre eux étant les Grands Dragons. Ce profil ne concerne que les Sauriens de taille commune (environ 2m).

Les Sauriens sont en général résistants, bons à la Bagarre, et ils sont nombreux à se faire engager en tant que mercenaires, spadassins ou gardes.

Il existe une religion commune aux Dragons, dont les fidèles se nomment Draconistes. Ils obéissent à certaines règles morales, dont la plus connue est qu'ils ne peuvent frapper quelqu'un qui les a insultés. Les vieux Draconistes, lorsqu'ils se sentent mourir, se mettent à la recherche du Cimetière des Dragons, sanctuaire dont le lieu n'est connu que par de rares fidèles, pour pouvoir y reposer en paix au milieu des ossements de leurs ancêtres.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Sauriens :

- Camouflage
- Écailles
- Prestance
- Survie
- Vol (seulement si le Saurien a des ailes)

Les Dragons, lorsqu'ils perdent un pouvoir, en gagnent un nouveau lors du scénario suivant. Ce pouvoir est choisi par le Gardien, qui laisse le joueur et son personnage découvrir quel est ce nouveau pouvoir.

SAURIENS :



Acrobaties : pas très doué
Charme : pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts sans arme : 1 dé

Bagarres : bon
Acuité : pas très doué

• SOLDAT DRAGON DU GRAND KHAN :

Acrobaties : bon
Charme : pas très doué
Points de vie : 15
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Tir (bon), Engins de guerre (pas très doué), jouer aux cartes (bon)
Pouvoir : Vol ou Écailles (au choix)
Équipement : armure légère, casque, fusil à poudre, baïonnette, paquet de cartes

• SALAMANDRES DU GRAND KHAN :

Acrobaties : bon
Charme : pas très doué
Points de vie : 14
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : Pistage (bon), Lettré (pas très doué), Natation (pas très doué)
Pouvoir : Camouflage
Équipement : rien, sauf en cas d'oubli

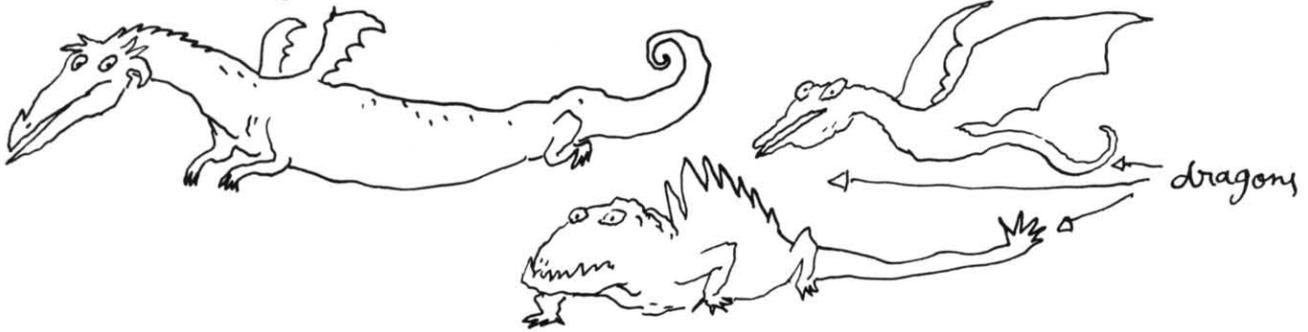


Reptiles dans Terra Amata

D'un point de vue strictement scientifique, on appelle ver tout grand reptile sans pattes ni ailes.



On appelle dragon tout grand reptile muni d'ailes ou de pattes ou des deux.



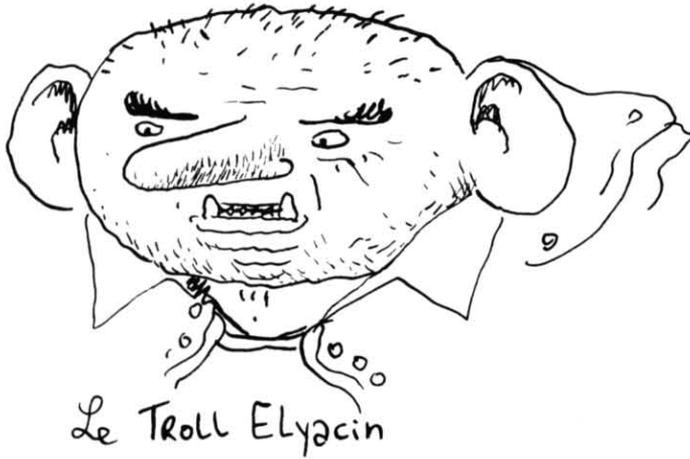
On appelle saurien tout grand reptile muni d'ailes ou de pattes et qui marche debout.

L'usage courant veut qu'on applique indifféremment aux trois espèces le titre de Dragon. De fait, il y a tellement de croisements et de sous-espèces que c'est peut-être préférable. Le novice lecteur doit savoir que presque toutes les espèces de reptiles de Terra Amata peuvent se reproduire entre elles.

• Pouvoirs des dragons: quand un dragon perd un pouvoir, il en regagne un autre.
Par exemple, un dragon à qui on a coupé les ailes pourra peut-être cracher le feu.

• Religion draconiste: les dragons les plus intelligents pratiquent un fétichisme animiste assez hétéroclite. Plus qu'un panthéon organisé, ils révèrent une foule de divinités locales. Sous l'égide de leurs shamans, ils ont fabriqué un mysticisme de bric et de broc, formé d'un invraisemblable agrégat de légendes régionales. ils n'ont pas le droit de frapper ceux qui les insultent.

Les Trolls



Les Trolls, tout comme de nombreuses créatures imposantes ou difficiles à comprendre, suscitent terreur et incompréhension. Une telle créature, si elle devait se faire remarquer à la surface de Terra Amata, serait sans doute souvent fuie, mais serait ensuite probablement traquée par des aventuriers en quête de trophées, ou par un chef de guerre soucieux de protéger ses terres, et ce même de manière « préventive ».

LES TROLLS CAVERNICOLES :

Les Trolls cavernicoles sont d'immenses créatures humanoïdes pas très intelligentes qui ont élu domicile dans les cavernes des niveaux inférieurs. Ils sont très imprévisibles, et peuvent se montrer très brutaux sans raison. Ces Trolls sont de gigantesques montagnes de muscles, et même le plus brave des héros recule sans honte ou déshonneur devant ces créatures. Leur comportement imprévisible allié à leur force hors du commun fait que les Trolls cavernicoles sont parmi les créatures les plus craintes de Terra Amata. Si ces Trolls ont un code moral, celui-ci est très éloigné de la norme, et totalement incompréhensible pour les non-Trolls. Les Trolls cavernicoles aiment se nourrir de bébés, dont ils ne supportent pas les cris.

LES TROLLS SYLVESTRES :

Ces créatures sont plus petites et moins puissantes que les Trolls des cavernes, mais sont beaucoup plus agressifs. Avec Brous, ce sont les créatures les plus à craindre lorsque l'on s'aventure en forêt. Les Trolls sylvestres les plus anciens, les Grands Moussus, ne sont pas les moins dangereux : ils sont certes plus lents, mais sont beaucoup plus forts, et leur peau est dure comme de la pierre.

Les Trolls sylvestres sont de taille plus modeste que leurs congénères cavernicoles, mais on les croise plus souvent car ils rôdent volontiers aux abords des zones habitées. Ils sont friands de miel comme les ours de miel, et n'hésitent pas à briser les membres de leurs proies encore vivants afin de se sustenter.

LES TROLLS :



• TROLL CAVERNICOLE :

Acrobaties : nul **Bagarres :** pas très doué
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 40 + 4 dé
Dégâts : 5 dés + 10 points
Pouvoirs : Incroyablement coriace, Poigne de Troll

• TROLL SYLVESTRE :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** bon
Charme : nul **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 20 + 1 dé
Dégâts : 2 dés + 4 points
Talents : Chasse (bon)
Pouvoirs : Costaud, Dur à cuire

• GRAND MOUSSU :

Acrobaties : nul **Bagarres :** pas très doué
Charme : nul **Acuité :** nul
Points de vie : 20 + 1 dé
Dégâts : 3 dés + 10
Pouvoirs : Incroyablement coriace, Poigne de Troll

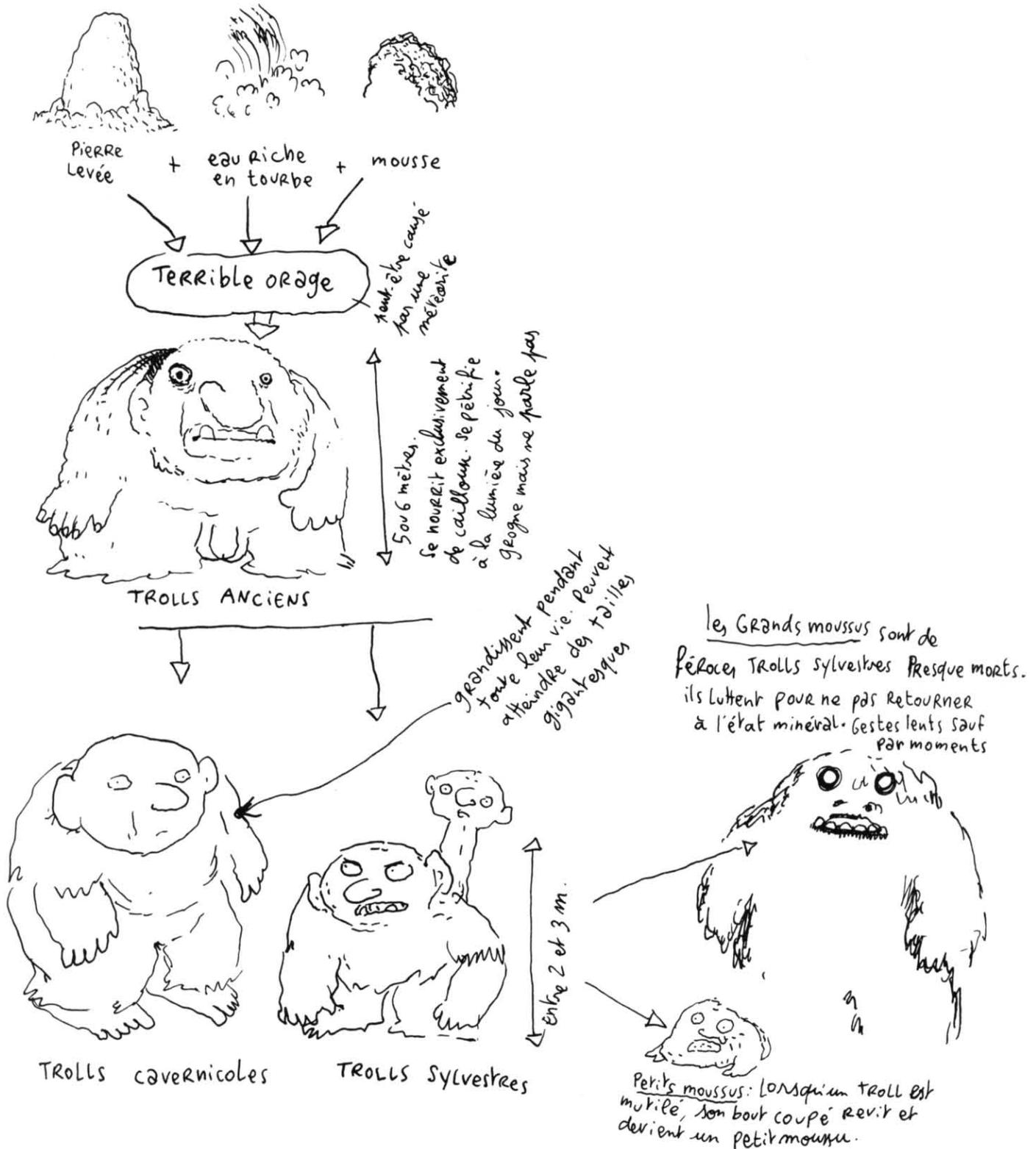
• PETIT MOUSSU :

Acrobaties : pas très doué **Bagarres :** pas très doué
Charme : pas très doué **Acuité :** pas très doué
Points de vie : 10 + 1 dé
Dégâts : 2 dés
Pouvoirs : Dur à cuire



TROLLS.

Certains scientifiques prétendent que les trolls sont des primates et que dans un lointain passé, ils peuplaient toute la planète. C'est peu probable. La thèse la plus communément admise retient le tableau évolutif ci-après présenté et rattache les trolls à l'ordre des minéraux.



Les Morts-Vivants

Les nains-vampires sont comme des vampires mais en plus petit. On dit aussi parfois qu'ils sont comme des nains, mais vampires.



Il existe de nombreuses sortes de Morts-Vivants. Leurs origines sont variées : ils peuvent être créés par la magie ou par des créatures ; des corps ou des esprits peuvent également devenir des Morts-Vivants de manière « naturelle ». Il est quand même très rare que des personnes qui ont une vie tranquille deviennent des Morts-Vivants après leur mort.

Les Morts-Vivants préfèrent les endroits sombres, mais la lumière ne les gêne pas. Ils n'ont pas vraiment besoin de respirer, de dormir, de boire ou de manger. Mais ils le font quand même, parce qu'ils aiment bien se souvenir des petits plaisirs de la vie. Les Morts-Vivants sont sujets aux maladies. Tous ces Morts-Vivants peuvent se trouver sous deux formes : intelligents ou non.

LES SQUELETTES :

Les Squelettes peuvent avoir plusieurs origines :

- CRÉÉS PAR LA MAGIE, par un thaumaturge.
- CRACHÉS PAR UN SKULL SPLITTER. Le Skull Splitter est une grosse créature verte qui se déplace sur de petits tentacules. Il a de grandes cornes et il a la particularité de pouvoir cracher des squelettes quand il le veut. Ces squelettes-là ne sont pas intelligents mais bien « vivants ». Une fois dressé, un Skull Splitter peut fournir une main d'œuvre obéissante et besogneuse très bon marché.
- NATURELS : parfois un Squelette normal se transforme au fil des années en Squelette Mort-Vivant. Cela arrive surtout aux gens qui ont mené une vie agitée ou qui sont enterrés près d'un phénomène magique important.

Pour créer un Squelette, créez d'abord le personnage quand il était en vie (sans pouvoirs), et adaptez sa description physique pour en faire un Squelette. Vous pouvez ainsi imaginer un Squelette « ordinaire », mais aussi, pourquoi pas, un Squelette de Canard, ou même un Squelette de Monstre !

SQUELETTES ET ZOMBIES :



Acrobaties : comme de son vivant
Bagarres : comme de son vivant
Charme : comme de son vivant, moins un rang
Acuité : comme de son vivant
Points de vie : comme de son vivant
Dégâts sans arme : comme de son vivant
Pouvoir : Voit dans le noir

VAMPIRES :



Acrobaties : comme de son vivant
Bagarres : comme de son vivant
Charme : comme de son vivant, moins un rang
Acuité : comme de son vivant
Points de vie : comme de son vivant
Dégâts sans arme : comme de son vivant
Pouvoir : Voit dans le noir

FANTÔMES :



Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : bon
Acuité : pas très doué
Points de vie : 20 + 2 dés (comme les fantômes ne sont pas très consistants, c'est difficile de leur casser la figure)
Dégâts sans arme : 1 dé
Pouvoir : Voit dans le noir

Vous pouvez également trouver une caractéristique qui sort du commun pour enrichir la description de votre Squelette.

Quelques idées pour créer un Squelette original :

- Il lui manque des os : ça ne le gêne pas trop, mais ça fait bizarre quand on le regarde.
- Des choses habitent en lui : ça peut être des insectes, des araignées, ou même un rat ou un oiseau qui vit dans sa cage thoracique.
- Ses os sont couverts d'une mousse phosphorescente qui brille dans le noir.
- Il peut se démonter os par os (mais il est plutôt fragile).
- En fait, plutôt qu'un Squelette, c'est juste une tête de mort qui lévite. Il n'a pas de bras, mais il peut utiliser des objets avec ses dents.
- Ses os sont troués : ça fait de la musique quand le vent souffle dedans.
- Il lui manquait des os, alors il les a remplacés par quelque chose d'autre.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Squelettes :

- Vol (pour les Squelettes avec des ailes)
- Glacé
- Télébougeotte
- Ainsi que les pouvoirs du peuple dont le squelette est issu

LES ZOMBIES :

Les Zombies sont des cadavres animés. À la différence des Squelettes, ils ont encore de la chair voire de la peau sur eux, mais comme elle est en décomposition, un Zombie n'est pas très joli à regarder. On trouve beaucoup de Zombies au Donjon, ils sont faits à partir des cadavres des aventuriers morts. C'est une sorte de recyclage.

Les Zombies ont deux origines possibles :

- **CRÉÉS PAR MAGIE :** beaucoup de Zombies créés par magie sont des expériences ratées faites par d'apprentis thaumaturges. Ils peuvent être formés de plusieurs corps cousus entre eux. Des zombies moins impressionnants sont créés par certains nécromants à partir des cadavres de leurs ennemis, pour leur servir de gardes du corps.
- **NATURELS :** parfois un cadavre, au lieu de se décomposer, se transforme en Zombie. Cela arrive surtout aux gens qui ont mené une vie agitée ou qui sont enterrés près d'un phénomène magique important.

Pour créer un Zombie, créez d'abord le personnage quand il était en vie (sans pouvoirs), et adaptez sa description physique pour en faire un Zombie. Vous pouvez ainsi imaginer un Zombie « ordinaire », mais aussi, pourquoi pas, un Dragon zombifié, ou même un Monstre zombifié ! Vous pouvez ajouter certains traits spécifiques aux Zombies pour compléter la description de votre personnage :

Quelques idées pour créer un Zombie original :

- Il est formé de plusieurs corps cousus entre eux.
- Il est rempli de vers qui le mangent : ça ne fait que le gratter.
- Il a un bras qui ne tient pas bien, il peut l'enlever pour taper les gens avec puis le rattacher avec de la corde.
- Il n'avait plus de dents quand il est mort et il utilise un dentier.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Zombies :

- Vol (pour les Zombies avec des ailes)
- Télébougeotte
- Odeur pestilentielle
- Ainsi que les pouvoirs du peuple dont le Zombie est issu

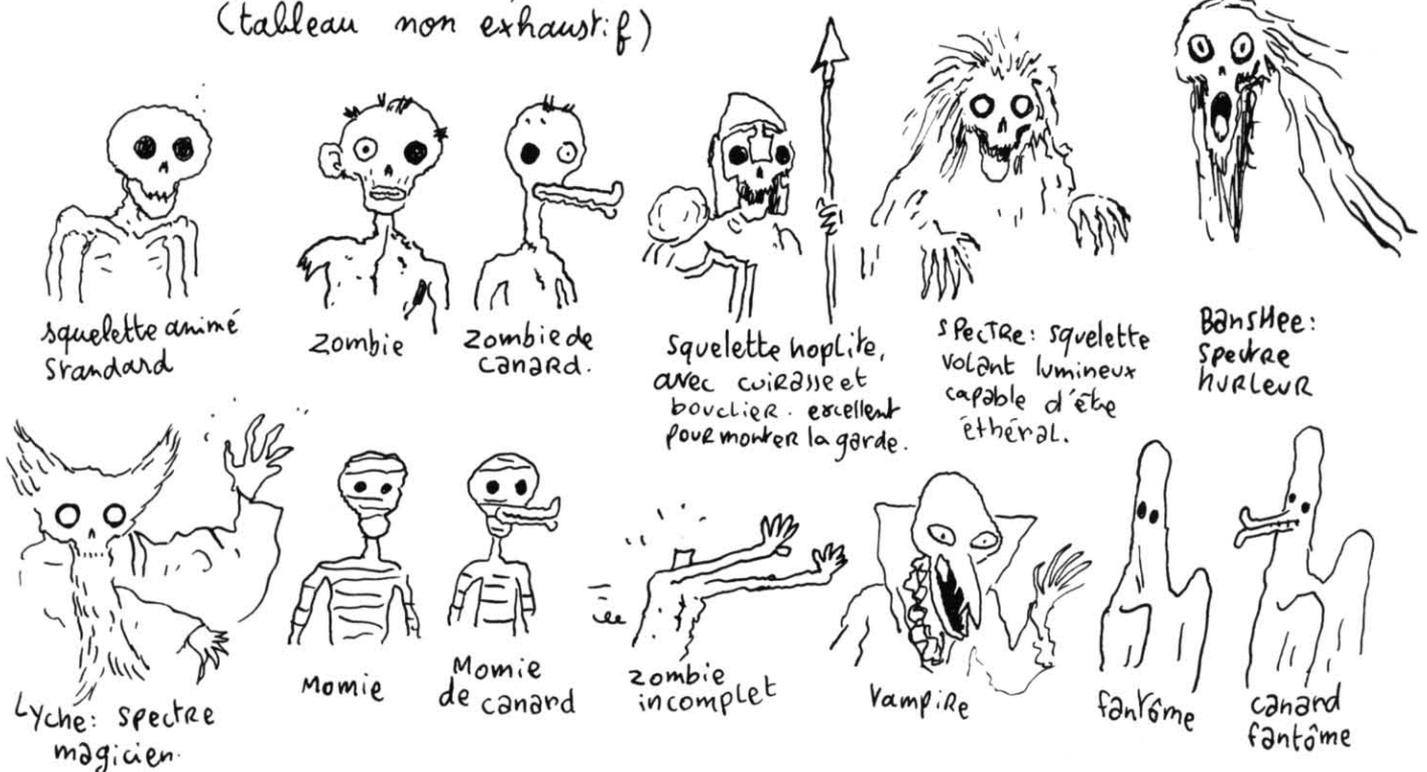
LES FANTÔMES :

Les Fantômes naissent de manière « naturelle » ; ce sont les âmes de personnes qui éprouvaient des sentiments forts ou violents juste avant de mourir, et qui n'arrivent pas à trouver le repos dans la mort. Souvent, des Fantômes hantent les tertres ou les anciens champs de batailles ; il y a beaucoup de Fantômes ou de Spectres dans des lieux de tourmente comme le Donjon. Les Fantômes se ressemblent tous plus ou moins : ils ont l'apparence d'un drap ou d'une brume qui flotte.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Fantômes :

- Passe-murailles
- Vol (n'importe quel Fantôme peut choisir ce pouvoir !)
- Glacé

Les morts-vivants, dans Terra Amata (tableau non exhaustif)



LES VAMPIRES :

Les Vampires sont des Morts-Vivants un peu spéciaux. Une personne vivante devient Vampire lorsqu'elle est mordue par un autre Vampire, et qu'à son tour, elle mord le Vampire et boit volontairement de son sang. Les Vampires se nourrissent en mordant d'autres personnes et en buvant leur sang. Il est assez rare que les Vampires créent d'autres Vampires, parce que cela leur fait de la concurrence pour trouver de la nourriture.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Vampires :

- Vol (pour les Vampires avec des ailes)
- Griffes
- Minus
- Survie

LES SKULL SPLITTERS :

Le Skull Splitter n'est pas un Mort-Vivant, mais un Monstre magique très rare. Il est vert, avec de grandes cornes et des tentacules, et a la faculté de cracher des Squelettes Morts-Vivants pas intelligents. Le Donjon a la chance d'en avoir un dans ses murs. Bien dressé, un Skull Splitter a le pouvoir de cracher des Squelettes obéissants à la demande, fournissant ainsi une main d'oeuvre bon marché. Mais un Skull Splitter est difficile à domestiquer, et parfois il s'enraye, crachant sans s'arrêter des flopees de Squelettes agressifs. C'est alors une catastrophe pour son propriétaire, qui hésite pourtant à tuer son Skull Splitter : d'une part, c'est une créature très difficile à trouver et à dresser, et d'autre part, il est quand même difficile de lui casser la figure à cause de tous ces Squelettes qu'elle crache. Un Skull Splitter enrayeré ou agressif peut cracher un Squelette par tour de combat (ou toutes les 5 secondes).



SKULL SPLITTERS :



Acrobaties : pas très doué
Charme : nul
Points de vie : 20 + 1 dé
Pouvoirs : Costaud, Cracher des squelettes, Dur à cuire

Bagarres : pas très doué
Acuité : pas très doué
Dégâts sans arme : 2 dés

SQUELETTES DU SKULL SPLITTER :



Acrobaties : nul
Charme : nul
Points de vie : 10

Bagarres : pas très doué
Acuité : nul
Dégâts sans arme : 1 dé

Ces Squelettes ne sont pas intelligents à leur « naissance ». Il leur faut du temps pour devenir intelligents, se mettre à parler et acquérir une certaine individualité. À leur « naissance », ces squelettes sont soit obéissants, soit agressifs, selon l'état du Skull Splitter.

GARDES DU GARDIEN :

Ces deux Squelettes hoplites servent plus à marquer le prestige le Gardien qu'à le protéger vraiment. Ce ne sont pas les meilleurs combattants du Donjon, mais ils sont quand même capables de se défendre honnêtement dans les Bagarres.

Acrobaties : bon
Charme : nul
Points de vie : 16
Pouvoirs : Dur à cuire
Équipement : Cuirasse (Protection 4), lance, dague en os

Bagarres : bon
Acuité : pas très doué
Dégâts sans arme : 1 dé

LE MOINE WILFRIED, BABARE ZOMBIE :

Un soir où il était ivre, le moine Wilfried s'est endormi dans la fontaine de son monastère. Il n'a pas survécu à la pneumonie qui a suivi et depuis ce jour c'est un Babare Zombie.

Acrobaties : nul
Charme : pas très doué
Points de vie : 30
Talents : Spécialiste (religion babare, habile), Secourisme (bon), Lettré (pas très doué)
Pouvoir : Costaud, Dur à cuire, Transe éthylique
Équipement : marteau monastique babare, calotte, tunique de moine, 4 fioles d'alcool babare

Bagarres : bon
Acuité : bon
Dégâts sans arme : 2 dés

MÉTACARPE, ZOMBIE :

De son vivant, Métacarpe était un voleur habile. Mais il a fini par se faire attraper ; on lui a coupé les mains, on l'a pendu, et il est devenu un Zombie.

Acrobaties : habile
Charme : pas très doué
Points de vie : 15
Talents : Brigandage (habile), Économat (pas très doué), Herboristerie (bon)
Pouvoir : Survie, Télébougeotte
Équipement : pantalon, chapeau, crochets, sac dans lequel il range ses mains, trousse de crochetage

Bagarres : bon
Acuité : bon
Dégâts sans arme : 1 dé

CHAPITRE V L'ARMURERIE

COMMENT CHOISIR UNE ARME ?

Toutes les armes ordinaires infligent les mêmes dégâts, pourquoi alors en choisir une plutôt qu'une autre ? De même, pourquoi porter un bouclier s'il n'absorbe pas les coups ? Il y a deux raisons essentielles :

A - L'APPARENCE ET LA DISSUASION

Qui prendra-t-on le plus au sérieux : un Lapin armé d'une casserole, ou un Dragon brandissant une hallebarde ? Ces deux armes font pourtant aussi mal l'une que l'autre... S'ils sont bien choisis, l'équipement et l'armement d'un personnage pourront être dissuasifs et lui permettre d'éviter certaines Bagarres. De la même manière, être suréquipé peut fortement desservir un personnage qui n'est pas à la hauteur de son matériel : Herbert, par exemple, ne fait pas illusion une seconde dans l'armure d'Ababakar Octopuce. Guillaume Delacour en est un autre exemple : il est lucide sur ses capacités à la Bagarre, et sait que revêtir une armure ou arborer trop d'armes ne pourrait que lui apporter des problèmes. Tout le monde n'est pas fait pour la hache de bataille et l'armure complète.

B - LES DESCRIPTIONS

Effectivement, presque toutes les armes infligent 2 dés de dégâts. Mais dans les faits, toutes ces armes s'utilisent de manières très diverses, et cela peut changer beaucoup de choses dans la description des Bagarres. Le Gardien et les joueurs doivent se fier à leur bon sens. Il est plus facile de parer un coup avec une épée qu'avec une dague. Une arme improvisée, comme une chaise, infligera certes autant de dégâts qu'un marteau de guerre en cas de touche, mais sera moins maniable, laissera moins de liberté dans les coups possibles, et finira probablement par voler en éclats. Au final, un joueur qui prend en compte les avantages et les défauts d'une arme dans la description des Bagarres sera plus susceptible de se voir accorder un bonus de description. Un bonus d'un rang en Bagarres fait souvent la différence entre la victoire ou la défaite.

De la même manière, un bouclier ne donne pas des points de protection comme une armure, mais sa présence et une bonne description de son utilisation pourront contribuer à obtenir un bonus de description.

UNE ARME POUR TUER OU POUR ASSOMMER ?

Tomber à 0 point de vie dans une Bagarre ne signifie pas toujours la mort, même pour des créatures qui ne sont pas des Héros. Tout dépend de l'arme qui cause les blessures et de la manière dont elle est utilisée. Là aussi, le Gardien doit se fier à son bon sens. Casser un vase sur la tête d'un Monstre peut le tuer, mais, plus vraisemblablement, ne fera que l'assommer ; c'est au Gardien de décider selon ce qui l'arrange pour la suite de son histoire. De la même manière, si on a tenté d'assommer un personnage plutôt que de le tuer, le Gardien pourra lui permettre de regagner ses points de vie beaucoup plus rapidement

que d'ordinaire : s'il ne remue pas trop, il pourra regagner tous les points de vie perdus en une heure à peine.

OÙ TROUVER UNE ARME OU UNE ARMURE ?

Lorsque les armes et armures ne sont pas fournies par l'employeur (le Donjon, la police d'Antipolis, la Forteresse Noire...), il faut généralement les acheter dans une forge ou une place-forte. Il est rare qu'un tel endroit dispose d'un choix de plus d'une dizaine d'armes différentes : la production en série est facile, et l'achat de gros revient moins cher... Chercher l'arme de ses souhaits demandera parfois beaucoup de temps, ou pourra même devenir une véritable quête s'il s'agit d'une arme exotique. La plupart des armures sont fabriquées sur mesure, ce qui peut demander un délai de quelques jours pour les ajustements.

Sauf mention du contraire, les tarifs qui suivent sont des valeurs moyennes données pour des armes de dimensions ordinaires. Les armes beaucoup plus petites (pour des Petits Lutins par exemple) coûtent à peu près le même prix : elles demandent moins de matière première, mais doivent être faites sur mesure.

LE BONUS DE DESCRIPTION DANS LES BAGARRES

Le bonus de description est très important dans les Bagarres, en bénéficier peut souvent sauver la mise des personnages dans des situations difficiles. Il est préférable que le Gardien ne dise que très rarement, dans les Bagarres, s'il accorde ou pas un bonus de description à un personnage. En effet :

- Cela peut encourager les joueurs, dans le doute, à rivaliser d'imagination et de précision dans leurs descriptions.
- Cela permet au Gardien d'accorder ce bonus *a posteriori*, s'il hésitait à le donner et que le test d'un personnage est raté de très peu.

Par contre, le Gardien peut mentionner ce bonus de temps à autres pour rappeler aux joueurs qu'il tient toujours en compte leurs descriptions, et s'il pense que cela peut les inciter à les améliorer.



LES ARMES CLASSIQUES

Les armes classiques infligent toutes 2 dés de dégâts.

LES ARMES QUI COGNENT:

ARME	PRIX
Bâton	1 PO
Fléau d'arme	20 PO
Nunchaku	30 PO
Marteau de guerre	20 PO
Masse d'arme	20 PO
Massue, gourdin	3 PO

LES ARMES QUI TRANCHENT:

ARME	PRIX
Cimeterre	25 PO
Couteau	2 PO
Dague	5 PO
Épée	25 PO
Épée courte	20 PO
Épée à deux mains	30 PO
Hache	30 PO
Hallebarde	30 PO
Katana	40 PO
Main-gauche	5 PO
Rapière	30 PO
Sabre	25 PO
Wakisashi	35 PO

LES ARMES QUI PIQUENT:

ARME	PRIX
Épieu	3 PO
Fourche	5 PO
Lance de fantassin	20 PO
Lance de cavalier	25 PO
Pioche	15 PO
Trident	25 PO

Gardanoille:
Sentinelle elf



LES ARMES QU'ON LANCE:

ARME	PRIX
Arbalète	30 PO
Arbalète de poche	60 PO
Arbalète lourde	40 PO
Arc court	20 PO
Arc long	30 PO
Carquois	5 PO
Carreaux	10 PO (pour 10)
Couteau de jet	5 PO
Flèches	10 PO (pour 20)
Fronde	3 PO
Hache de jet	10 PO
Javelot	15 PO
Shuriken	5 PO
Bolas*	15 PO
Filet*	15 PO
Lasso*	5 PO

* Sur un jet de tir réussi, des bolas, filets ou lassos immobilisent la cible au lieu de lui infliger des dégâts.

LES BOUCLIERS:

Les boucliers ne sont pas très utilisés sur Terra Amata. Les boucliers ne sont pas vraiment efficaces pour absorber les dégâts; ils n'ont pas de réelle incidence sur les bagarres.

ARME	PRIX
Petit bouclier	10 PO
Bouclier moyen	20 PO
Pavois	40 PO

LES TRÈS GROSSES ARMES:

Les créatures au moins énormes utilisent généralement de très grosses armes. Lorsqu'elles utilisent ces armes, de telles créatures infligent leurs dégâts normaux (dégâts sans arme) plus 1 dé. Quand il s'agit de versions géantes d'armes classiques (épée, hache), elles coûtent dix fois plus cher que leur version ordinaire. D'autres très grosses armes ne coûtent rien, on peut les trouver facilement dans la nature: tronc d'arbre, gros rocher, très gros os, un animal qu'on lance... et tout ce qui est assez gros et tombe sous la main.

LES MACHINES DE GUERRE:

Les machines de guerre infligent des dégâts de 5 dés. Elles peuvent faire plusieurs victimes à la fois lorsqu'elles tirent dans le tas. Ce sont des armes très efficaces, pour qui sait s'en servir.

ARME	PRIX
Baliste	200 PO
Baliste à répétition	500 PO
Catapulte	400 PO
Trébuchet	800 PO
Canon de navire, à Zenith	500 PO

LES ARMES EXOTIQUES

Les armes qui suivent ne sont pas toutes plus efficaces que des armes classiques, mais elles sont plus rares, plus travaillées, et parfois réservées à certains peuples ou certaines castes. Dans tous les cas, elles sont souvent une marque d'originalité, et celui qui s'en sert est sûr de se faire remarquer :

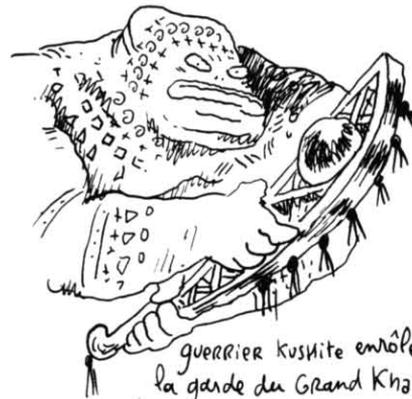
- **Canne-à-pyramide** : Elle s'utilise comme une masse d'arme, mais a un avantage par rapport à cette dernière : les coins de la pyramide ne risquent pas de rester coincés dans le crâne de l'adversaire.
- **Casse-tête** : Il fait aussi mal qu'un marteau de guerre, mais est plus maniable.
- **Dynamite** : L'explosion inflige 4 dés de dégâts ; l'utiliser est *fastoche*.
- **Épée-fouet à deux lames** : Cette arme mortelle inflige 3 dés de dégâts.
- **Fouet** : Cette arme inflige 1 dé de dégâts seulement mais intimide et fait reculer les animaux et certains Monstres.
- **Marteau babare** : Un tel marteau a été consacré dans un monastère et est très prisé des guerriers babares. Il n'est pas beaucoup plus cher qu'un marteau ordinaire, mais il faut convaincre les moines que l'on est digne de le porter.
- **Marteau-lucerne** : Seuls les redoutables Terrasseurs du Grand Khan les portent, ils sont leur signature. Pour en posséder un, il faut faire partie des forces de la Géhenne, ou le prendre sur le cadavre d'un Terrasseur. Un non-Terrasseur qui porte cette arme a toutes les chances d'attirer l'attention sur lui.
- **Nitro** : L'explosion inflige 5 dés de dégâts ; l'utiliser est *faissable*. La nitro est très instable ; en cas d'échec au test d'explosifs, il y a une chance sur deux pour qu'elle explose dans les mains de son utilisateur.

ARME	PRIX
Canne-à-pyramide	45 PO
Casse-tête	30 PO
Dynamite	60 PO
Épée-fouet à deux lames	120 PO
Fouet	20 PO
Marteau babare	25 PO
Marteau lucerne	-
Nitro	100 PO

Arts martiaux : le kalaripayat est le plus ancien des arts martiaux de Tera Amata. Au fil de son apprentissage, l'élève apprend à manipuler des armes de plus en plus complexes. La plus redoutable est sans aucun doute l'épée à double lame. On la porte avec ses deux lames souples enroulées autour de la ceinture, puis on la dégage d'un coup sec et on la manipule comme un fouet. Bien utilisée, la lame doit être toujours en mouvement et produire des étincelles en heurtant le sol. Mal utilisée, on se coupe la tête.

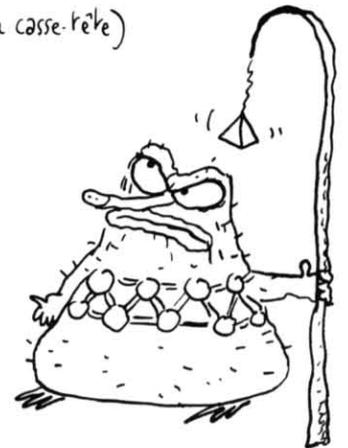


Terrasseur, armé d'un marteau-lucerne



guerrier kushite enrôlé dans la garde du Grand Khan. (ici, armé du fameux casse-tête)

Mercenaire Gloupy et son arme traditionnelle : la canne-à-pyramide.



dynamiteur



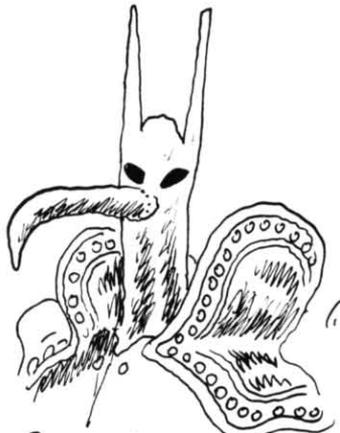
Forteresse Noire: Fantassin de la garde souterraine.



quelques gardes typiques de la Forteresse Noire.



Papsukal (tête nue)



Papsukal (avec heaume)

LES ARMURES

Une armure offre une protection très efficace dans les Bagarres, mais est souvent pesante et gêne les mouvements. On peut classer les armures en plusieurs catégories, selon leur encombrement et la protection qu'elles offrent.

- **Pièces d'armure** : Un casque, une épaulette, un baudrier... C'est aussi l'armure préférée des monstres, parce qu'il est très dur de faire de vraies armures à leurs dimensions.
- **Armure légère** : Cette armure est généralement constituée d'un simple poitrail, en matières souples ou légères.
- **Armure moyenne** : Une armure qui peut couvrir tout le corps mais qui reste flexible.
- **Armure lourde** : Armure complète rigide.

ARME	PRIX	PROTECTION	MALUS D'ACROBATIE
Pièce d'armure	200 PO	2	-
Armure légère	500 PO	4	-1 rang
Armure moyenne	400 PO	8	-2 rangs
Armure lourde	800 PO	10	-3 rangs



Forteresse Noire: Garde d'élite.



légionnaire aquaboniste.

LES ARMURES DES AQUABONISTES :

Les armures des Aquabonistes sont d'une conception très particulière. Très légères et adaptées à leur morphologie, elles ne gênent que peu leurs mouvements, l'alliage qui les compose résiste très bien à la corrosion, même dans l'eau salée. Les armures des Aquabonistes sont des armures légères, qui offrent 4 points de protection, donnent un malus d'1 rang en Acrobatie à la surface, mais aucun malus sous l'eau. Elles coûtent 80 pièces d'or et seuls les amphibiens peuvent les porter (elles sont faites spécialement pour leur morphologie).

LES ARMURES DE VAUCANSON (Crépuscule) :

Les maîtres armuriers de Vaucanson sont spécialisés dans la fabrication d'armures lourdes. Les armureries de Vaucanson disposent de modèles standards pour les Canards, en différentes tailles, mais des modèles plus spécifiques doivent être faits sur mesure. Dans tous les cas, Vaucanson est allié à la Géhenne : tout le monde ne peut pas y commander une armure, et le faire risque d'attirer dangereusement l'attention sur soi. En règle générale, il faut au moins trois jours pour concevoir une telle armure.

Les Armures de Vaucanson offrent une protection de 12 ; étant faites sur mesure et particulièrement légères et bien équilibrées, le malus d'Acrobaties associé à ces armures n'est que d'1 rang !

CHAPITRE VI L'ÉCONOMAT

L'ARGENT

LA MONNAIE:

Il existe trois types de pièces sur Terra Amata : les pièces d'or, d'argent et de cuivre.

La monnaie principale est la pièce d'or (PO), appelée simplement pièce quand il n'y a pas de confusion possible. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent (PA). Une pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (PC).

Ces pièces ne sont pas faites entièrement de ces métaux, et peuvent en contenir dans des proportions variables selon l'origine de la monnaie. À l'époque de *Potron-Minet*, la ville d'Antipolis bat sa propre monnaie, qui porte son blason. Les pièces trouvées à Antipolis sont donc de la même facture. Par contre, plus tard (notamment à partir de *Zénith*), les pièces que pourront trouver les personnages seront souvent d'origines diverses, plus ou moins grosses, avec des dessins ou des écritures variés. Il se peut que certains commerçants refusent des pièces jugées exotiques. À ce titre, le Donjon, avec ses trésors laissés par les aventuriers, est un paradis pour les collectionneurs de monnaie !

LES RÉMUNÉRATIONS:

De nombreux personnages à DCM seront employés, et donc percevront un salaire. Généralement, l'employeur fournira au personnage le gîte et le couvert ; c'est le cas par exemple au Donjon. Ces chiffres sont donnés pour 1 Unité de Temps (voir le chapitre IX, Le temps).



À Vaucanson, on aimerait ne pas penser à la guerre.

- N'importe qui d'autre pourrait faire le travail : 10 PO.
- Le travail nécessite un talent particulier : 20 PO.
- Le travail nécessite un niveau *pas très doué* en Bagarre (un fermier, un garde) : 20 PO.
- Le travail nécessite d'être au moins *bon* dans un talent ou un attribut (*) : 30 PO.
- Le travail nécessite d'être au moins *habile* dans un talent ou un attribut (*) : 60 PO.
- Le travail nécessite d'être au moins *balaise* dans un talent ou un attribut (*) : 120 PO.
- Le travail nécessite un pouvoir particulier : + 20 PO.

(*) Si le personnage est à son compte, son travail nécessite toujours son niveau de compétence ; il gagne donc d'autant plus d'argent qu'il est bon dans son domaine (un mercenaire habile à la Bagarre réclamera 60 pièces). La vie est très chère sur Terra Amata. Pour vivre, il est souvent plus rentable de pratiquer le troc plutôt que d'acheter ; c'est une pratique courante dans les villages. Et plutôt qu'acheter ou échanger, il est encore plus rentable de produire soi-même. Produire quelque chose soi-même revient deux fois moins cher que de l'acheter à quelqu'un. Mais cela nécessite d'avoir le talent correspondant, et de réussir un test pour connaître la qualité du bien produit.

Ceci est le salaire de base, il change en fonction des modificateurs suivants :

- Le travail implique des responsabilités importantes (ex : responsable de l'économat du Donjon) : x 2.
- Le travail implique des responsabilités très importantes (ex : maire d'une ville) : x 4.
- Le personnage est responsable d'une petite équipe (moins de 20 personnes) : x 1,5.
- Le personnage est responsable d'une grande équipe (plus de 20 personnes) : x 2.
- Le personnage est responsable d'un très grand nombre de personnes (au moins 1000 personnes) : x 4.
- L'employeur fournit le gîte et le couvert : divisé par 2.
- Le personnage doit se débrouiller seul pour payer son loyer et sa nourriture : divisé par 4.
- Le personnage a une maison et produit sa nourriture : x 1.
- Le personnage travaille au Donjon : (inclut le fait qu'il est nourri, logé, et qu'en plus le Gardien est radin) : divisé par 4.

LA QUALITÉ DES BIENS :

Les biens peuvent être classés en 6 catégories, selon leur qualité :

QUALITÉ	PRIX	DIFFICULTÉ ASSOCIÉE
Inutilisable / Raté	-	-
Usuel	x 1	Fastoche
Bonne qualité	x 1,5	Faisable
Qualité supérieure	x 2	Coton
Chef-d'œuvre	x 3	Hyper dur
Objet légendaire	x 4	Infaisable

Il existe une 7^e catégorie, les objets d'occasion, qui seront abordés plus loin.

Lorsqu'un artisan veut réaliser un objet d'une qualité spécifique, il teste son talent contre cette qualité (fabriquer un objet *usuel* est *fastoche*, un objet de *bonne qualité*, *faisable*, et ainsi de suite...). En cas de succès, l'artisan arrive à fabriquer un objet de cette qualité. En cas d'échec, l'artisan produit un objet d'une qualité inférieure à 2 rangs de la qualité visée. Dans tous les cas, l'artisan utilise le multiplicateur de la **qualité visée** pour déterminer le temps qu'il passe à travailler sur l'objet, le coût des matières premières. Le prix auquel il pourra vendre l'objet est affecté par le multiplicateur de la qualité finale de l'objet. Par exemple, un objet de *qualité supérieure* prendra deux fois plus de temps à fabriquer que le même objet en qualité *usuelle*, coûtera deux fois plus cher à produire, mais, s'il est réussi, pourra se vendre deux fois plus cher que l'objet *usuel*. Notez que non seulement un échec prendra du temps à l'artisan, mais qu'en plus il ne fera pas de bénéfices dessus.

Si l'artisan n'est pas un escroc, le prix de vente d'un objet raté ou inutilisable ne peut être supérieur (et sera souvent bien inférieur) à celui des matières premières.

La qualité d'un objet ne donne pas d'avantages particuliers en terme de mécanique de jeu, mais ils sont tout de même plus agréables à utiliser, plus résistants, plus pratiques...

Il est à noter que certains objets sont toujours des objets de qualité. Une armure moyenne est toujours un objet de *bonne qualité*; une armure lourde est toujours au moins de *qualité supérieure*. De même, un bijou n'est jamais *usuel*, mais toujours au moins de *bonne qualité*.

Un *Objet Légendaire* qui est créé de la sorte est un objet tellement réussi, beau, merveilleux, qu'il est admiré (et convoité) de tous. Un personnage qui arrive à créer un *Objet Légendaire* gagne autant de points de renommée que s'il était son porteur, même s'il ne l'utilise pas ou s'en sépare immédiatement. Sa réputation augmente simplement du fait qu'il est le créateur d'un objet de légende ! Dans certains cas, la fabrication d'un *Objet Légendaire* peut même (à la place) s'apparenter à un haut-fait. Seul un artisan au moins *balaise* peut tenter de fabriquer un *Objet Légendaire*, les autres artisans n'ont pas assez d'expérience pour réussir une telle prouesse.

Remarque : Objet est un terme volontairement vague. Cette règle peut être aussi utilisée pour la qualité d'un repas, d'un livre, d'un contrat...

LES VÊTEMENTS :

Les vêtements (comme presque n'importe quoi d'autre, en fait) coûtent cher, c'est pour cela que les personnages changent rarement d'habits. Il peut être intéressant de coudre soi-même ses vêtements puis de les repriser, surtout pour les monstres qui ont des anatomies peu courantes...

Les tarifs des ensembles ci-dessous n'incluent pas les armures, armes, bijoux ou autres accessoires. Les différents éléments du costume sont plus indiqués à titre indicatif qu'autre chose, deux costumes ne seront jamais totalement identiques. Pour chaque ensemble de vêtements est donné un exemple issu des albums :

- **Vêtements de berger :** 10 PO
Bottes, pantalon, chemise, gilet de laine, bérêt.

Exemple : la tenue des Bergers d'Odilon

- **Vêtements de paysan :** 10 PO
Sabots, salopette, chemise, casquette.

Exemple : la tenue des Lapins de Zootamauksime

- **Vêtements de noble :** 50 PO
Bottes, pantalon, chemise de soie, chapeau, ceinturon, manteau, le tout de qualité supérieure.

Exemple : la tenue du Comte Florotte

- **Vêtements de guerrier/garde :** 10 PO
Bottes, pantalon, chemise, casque, cape.

Exemple : l'uniforme des gardes d'Antipolis

- **Vêtements de valet :** 10 PO
Chausses, pantalon ou collants, chemise ou tunique.

Exemple : la tenue d'Isidore le palefrenier

- **Vêtements de mage :** 15 PO
Chausses, robe, ceinture, besace, chapeau.

Exemple : la tenue d'un devin de Divinascopus

- **Vêtements de savant :** 15 PO
Chausses, robe, ceinture, besace, chapeau.

Exemple : la tenue du docteur Hippolyte

- **Vêtements d'artisan :** 10 PO
Salopette, chemise, chaussures, casquette.

Exemple : la tenue d'un forgeron de Vaucanson

- **Vêtements de moine/shaman :** 5 PO
Sandales, robe simple ou pagne et tunique, le tout de mauvaise qualité.

Exemple : la tenue du Roi-Poussière

- **Vêtements d'aventurier :** 20 PO
Bottes, pantalon, chemise, ceinturon, résistants et fonctionnels.

Exemple : les multiples aventuriers que l'on croise dans les différents albums !

- **Vêtements d'artiste :** 30 PO
Vêtements originaux de très bonne qualité.

Exemple : Herbert déguisé en décorateur d'intérieur dans Cœur de Canard

- **Vêtements d'employé/page/chambellan :** 15 PO
Chausses et uniforme plus ou moins strict.

Exemple : la tenue d'Herbert au début de Cœur de Canard

Quelques vêtements à acheter séparément :

VÊTEMENTS	PRIX
Bottes	6 PO
Chausses	5 PO
Sabots	2 PO
Sandaes	1 PO
Cape	12 PO
Chapeau (bonnet de nuit, chapeau pointu de magicien, chapeau de Hyacinthe, bicorne de pirate)	5 PO
Chemise de nuit	3 PO
Tunique	4 PO
Manteau	16 PO
Pantalon ou salopette	5 PO
Robe (selon la qualité)	15 à 30 PO

LA POPOTE :

Les vivres :

VIVRES	PRIX
Rations séchées (pour 1 journée)	2 PA
Bière (litre)	1 PA
Vin (litre)	2 PA
Lait (litre)	5 PC
Légumes à grignoter (pour une botte)	5 PC

Le bétail (choisir selon l'appétit) :

BÉTAIL	PRIX
Poulet	1 PO
Mouton	10 PO
Bœuf	20 PO

À l'auberge :

À L'AUBERGE	PRIX
Repas d'auberge (fruste)	3 PA
Repas d'auberge (bon)	8 PA
Repas d'auberge (excellent)	2 PO
Chambre minable (pour la nuit)	5 PA
Chambre convenable (pour la nuit)	1 PO
Pichet de vin ou de bière	5 PC



Assassin déguisé en ménestrel

LE MATÉRIEL D'EXPÉDITION :

Le matériel de camping et le matériel médical :

MATÉRIEL DE CAMPING	PRIX
Tente (lourde et rudimentaire, pour 2 personnes)	40 PO
Couverture	6 PO
Torche	5 PC
Bougies (par 6)	1 PC
Briquet à silex	4 PO
Sac à dos	6 PO
Citronnelle (utile près du Donjon)	5 PC
Cantine (pour 1 personne : casserole, couverts, gobelet)	1 PO
Outre	1 PO
MATÉRIEL MÉDICAL	
Tente (lourde et rudimentaire, pour 2 personnes)	5 PO
Couverture	5 PA
Torche	1 PO
Bougies (par 6)	1 PO
Briquet à silex	5 PC
	6 PC

Les Montures terrestres :

On donne ici les prix de vente moyens des différentes Montures terrestres. Il est moins coûteux de capturer soi-même la Monture, ou de faire de l'élevage, mais la première solution peut être dangereuse, et la seconde prend du temps...

MONTURE	PRIX
Cheval	80 PO
Oiseau	40 PO
Hyplodonte	60 PO
Yack kochaque	80 PO
Hypra-cane	70 PO
Monture monstrueuse rampante (selon la taille)	20 à 200 PO
Moissonneuse	40 PO
Hypra-puce	70 PO
Ver des neiges	170 PO
Chenille orque (pour en avoir une, il faut d'abord tuer ses passagers !)	-

Les Montures volantes : (*) selon la taille

MONTURE	PRIX
Hypra-pigeon	100 à 200 PO*
Hypra-poule	100 à 200 PO*
Monture reptilienne (réservée aux troupes de la Géhenne)	-
Monture monstrueuse	60 à 200 PO*
Encornet-Libellule	60 PO
Gros-Porteur olf (mais les Olfs refuseront probablement d'en vendre !)	300 PO
Chauve-souris géante	100 à 200 PO*
Vanderbeck	60 PO

L'équipement lié aux Montures :

ÉQUIPEMENT	PRIX
Barde (protection : 8)	200 PO
Calèche	50 PO
Charrue	10 PO
Chariotroulotte (équipé)	30 PO
Sacoche de selle (par paire)	70 PO
Selle et harnachement (selon la taille de la monture)	5 à 12 PO

Le matériel de chasse :

MATÉRIEL DE CHASSE	PRIX
Petite cage	2 PO
Grande cage	5 PO
Canne à pêche	2 PO
Corde (10 m)	1 PO
Filet	10 PO
Nasse	7 PO
Matériel pour collets	5 PA
Piège à loup	10 PO

TROUSSE À OUTILS :

Ces trousse coûtent une vingtaine de pièces d'or chacune, et contiennent le matériel de base nécessaire à une profession donnée. Voici quelques exemples :

- **Trousse de médecin :** Trousse de rangement, stéthoscope, marteau à réflexes, 10 bandages, 2 fioles d'alcool, sels, fil et aiguille, 2 pots d'onguent, scalpel...
- **Matériel de cambriolage :** Trousse de rangement, trousseau de rossignols, pinces, pied de biche, fiole d'acide...
- **Outils de bricoleur :** Trousse de rangement, tournevis, vis, clous, marteau, pinces, rivets, vilebrequin, clef...
- **Nécessaire de charpentier :** Marteau, rabot, tenailles, clous, scie, ciseau...

MATÉRIEL DIVERS :

- **Livre imprimé** (selon la rareté) : 10 à 200 PO
- **Livre vierge :** 4 PO
- **Nécessaire d'écriture** (plume et encre) : 2 PO
- **Instruments de musique :**
 - De la taille d'un harmonica ou d'un petit tambour : 5 PO
 - De la taille d'un luth : 30 PO
 - De la taille d'une contrebasse : 60 PO
 - De la taille d'un piano à queue : 100 PO



ACHETER D'OCCASION

De nombreuses personnes n'ont pas les moyens d'acheter des objets neufs. Il est toujours possible, pour un personnage, d'essayer d'acheter un objet d'occasion. « D'occasion » est une qualité intermédiaire entre *inutilisable* et *usuel*. Un objet *d'occasion* est un objet à l'origine de qualité *usuelle* mais qui est maintenant usé. Il peut toujours servir, mais il a souvent l'air vieux, un peu sale, et est moins résistant qu'un objet neuf. Un objet *d'occasion* est généralement vendu deux fois moins cher qu'un objet *usuel*.

Les armes et les armures ordinaires ne valent pas grand-chose sur le marché de l'occasion. La vie d'un guerrier dépend de ces objets. Ils sont trop personnels pour s'en séparer à la légère, et trop vitaux pour prendre le moindre risque lors de leur achat. Les personnages trouveront très peu d'armes et d'armures *d'occasion*, et ne trouveront probablement aucun acheteur assez imprudent pour en acheter s'ils essaient d'en vendre. Il est donc inutile pour eux d'en dépouiller systématiquement les cadavres de leurs adversaires !

LIEUX D'ACHAT, DISPONIBILITÉ ET PRIX

Parfois, le plus difficile dans un achat ne sera pas de réunir la somme nécessaire, mais bien de trouver un vendeur. Les supermarchés n'existent pas dans *Donjon* ; les commerces sont peu nombreux dans les petits villages, et très spécialisés. Si trouver de la nourriture est facile, acheter de nouveaux vêtements nécessitera de trouver un tailleur, qui devra les faire sur mesure, et leur confection prendra un certain temps. De la même manière, des armes comme des haches ou des couteaux sont des armes assez communes, mais des épées ou halberdes sont déjà plus difficiles à trouver en dehors des villes et des places fortes.

Il existe une exception importante : le Donjon. L'économat et l'armurerie du Donjon sont très bien fournis. Les personnages pourront très souvent y trouver ce qu'ils cherchent, mais le Donjon n'est pas un magasin : seuls ses employés peuvent s'arranger pour y acheter des objets, et les prix y sont souvent plus élevés. Par contre, les personnages peuvent toujours négocier avec Kadmiom pour emprunter certains objets. Mais s'ils les perdent ou les abîment, cela sera retenu sur leur paie...

Les prix donnés ici ne sont qu'indicatifs. Il est illusoire de penser, par exemple, que les tarifs sont les mêmes dans toutes les auberges. Le Gardien peut considérer ces tarifs comme une moyenne, et les faire fluctuer selon les lieux (ville ou village), le marchand (cupide ou honnête), les circonstances (abondance ou pénurie)...

CHAPITRE VII L'ÉTUDE D'ALCIBIADE

La magie sur Terra Amata

La magie est assez courante sur Terra Amata, et il n'est pas rare qu'elle supplante la science dans bien des domaines.

Il faut savoir que la magie est souvent une affaire de spécialistes. La magie est un métier à part entière, pour lequel il faut faire de longues études. À l'époque de *Potron-Minet*, la nécromancie est une discipline universitaire !

La magie est une discipline très vaste, qui comporte de nombreuses branches. Seules quelques-unes de ces branches apparaissent dans les premiers tomes de *Donjon* :

- **Les gnomonistes** sont des magiciens spécialisés dans la divination, l'art magique de voir et entendre à distance.
- **Les nécromants** sont spécialisés dans une magie dédiée à l'altération des corps, qu'ils soient vivants ou non. Ils passent pour être sinistres et lugubres, et leur magie est assez intimidante (voire effrayante), mais ils ne sont pas pour autant plus méchants ou moins fréquentables que les autres magiciens.
- **Les shamans** sont des mystiques dont la spécialité est la communication avec les esprits. Ils sont proches de la nature.

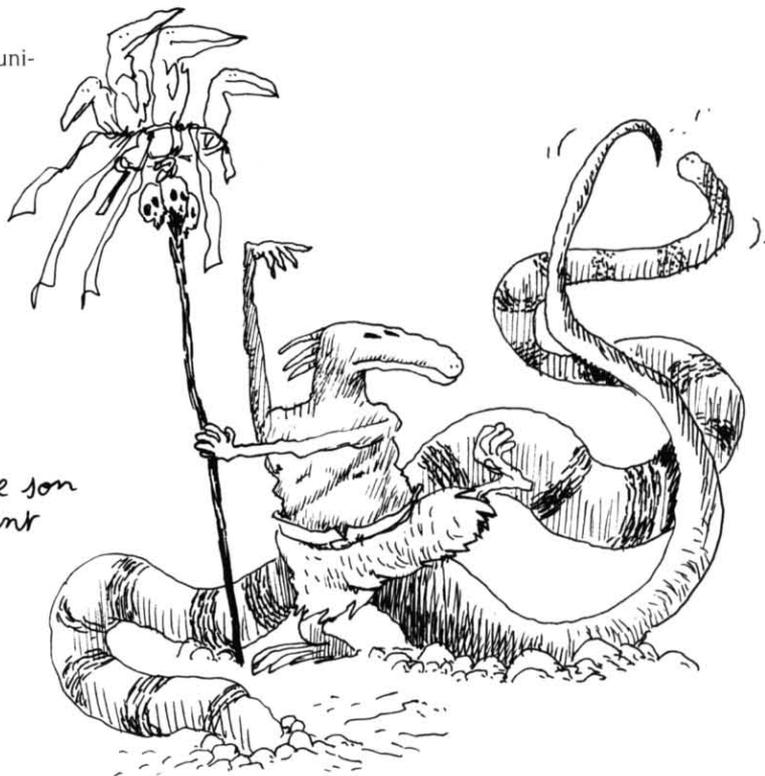
Le shaman Orlondow amadonant à l'aide de son appendice caudal un spectre vermicule sortant inopinément du trou aux esprits.

GÉRER LA MAGIE

Les règles actuelles de DCM ne permettent pas encore aux personnages d'être des magiciens, mais cela n'empêche pas le Gardien de faire intervenir la magie dans ses scénarios !

On remarque que selon leurs spécialités, les magiciens ont différentes manières de faire de la magie. Les nécromants et les gnomonistes peuvent réaliser des opérations magiques simples sur un corps sans prononcer de formules ou lancer d'incantations. Par contre, une formule et des gestes deviennent nécessaires pour lancer des sorts plus puissants. Les shamans doivent souvent observer un certain rituel pour faire de la magie, leurs pratiques magiques leur prennent donc plus de temps qu'aux autres magiciens. Les magiciens aventuriers sont connus pour leurs sortilèges expéditifs et leur manque de subtilité. Lorsqu'une boule de flammes jaillit, on peut être sûr qu'un magicien aventurier se balade pas très loin de là.

La magie sur Terra Amata peut être très puissante, et est souvent très voyante. Les sortilèges offensifs, utilisés pour combattre, peuvent être impressionnants, leur lancement étant généralement accompagné, en plus de l'invocation du magicien, de fumées, d'étincelles et d'explosions en tous genres. Les magiciens de Terra Amata sont très fiers de leurs pouvoirs magiques et aiment donner des détails sur leurs sortilèges (nom, pouvoirs...) à leurs adversaires avant de les lancer. La magie, surtout à *Zénith*, a tendance à être voyante et spectaculaire.



La magie dans Terra Amata.

- * Qu'elle soit minérale, végétale ou organique, la magie malléable vient presque toujours de la Terre.
- * magie malléable: celle sur laquelle les magiciens peuvent influencer.
- * magique-useur: se dit de quiconque utilise la magie.
- * On apprend la magie seul ou dans des écoles ou avec un maître.
- * Certains magiciens savent seulement jeter des sorts, d'autres, les meilleurs, sont capables d'en inventer. On appelle les premiers des ingénieurs, les seconds, des chercheurs.
- * Certaines disciplines magiques font partie du cursus classique des étudiants, d'autres sont interdites.
- * Les Républiques Magiques sont des foyers d'étudiants autogérés. Les autorités séculaires n'ont pas le droit d'y pénétrer.
- * Les Républiques Magiques sont régies par un code de conduite appelé la PRAX.
- * Les Républiques Magiques d'Antipolis sont à l'origine de la Révolution Magique.
- * À la suite de la Révolution Magique, les magique-useurs ont été bannis d'Antipolis.
- * ils se sont établis à Cochoville. Toutes les plantes magiques viennent de Cochoville.
- * À la suite de la Révolution Magique, les magique-useurs ont pris conscience de la nécessité de contrôler leurs immenses pouvoirs. Une autorité suprême fut désignée, qui forma le corps des modérateurs.
- * Les modérateurs ont établi un barème universel de puissance des sortilèges.
- * Les modérateurs détectent la magie. Si ils découvrent qu'un magicien jette des sorts d'une puissance excessive, ou contrevient au Code de Civilité Magique, ils sont autorisés à l'empêcher de nuire.



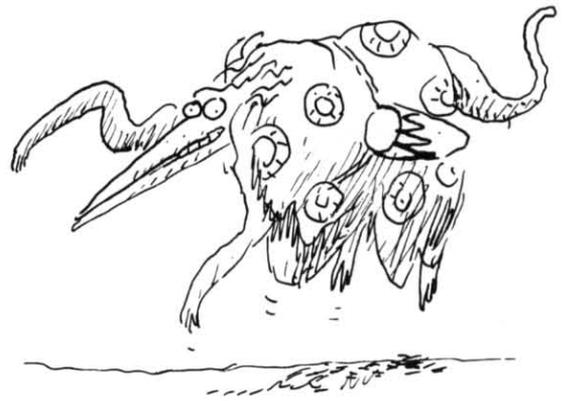
Les modérateurs peuvent venir de toutes les écoles magiques. Un seul point commun entre eux: ils portent des vêtements blancs.

crépuscule

Le shaman Gilberto



Gilberto est un shaman draconiste extrême. C'est un adepte des expériences extra-sensorielles. Aidé de substances hallucinogènes, il se met en transe et pratique d'interminables improvisations poétiques et prophétiques, rythmées par le son répétitif du tam-tam oraculaire.



Comme de nombreux shamans, Gilberto possède des dons télékinésiques. Il peut aussi léviter.



Gilberto est passé maître dans l'usage des drogues les plus diverses. Il en résulte divers phénomènes d'accoutumance, ainsi qu'une détérioration notable de son état général.



Quand les shamans se retrouvent, ils fument ensemble le traditionnel Baboulin de la paix.

Les objets extraordinaires

LES OBJETS LÉGENDAIRES

« Des armes de légende dissimulées derrière chaque pierre ».

Certains objets bien particuliers n'ont été fabriqués qu'en un seul exemplaire. Ce ne sont pas nécessairement les plus puissants, mais ils ont souvent des pouvoirs atypiques, et sont souvent très connus. Ils sont fréquemment cités dans les ballades des ménestrels, et dans les contes que narrent les vieillards au coin du feu. Ces objets sont *légendaires* et confèrent un certain prestige à leur porteur. Un personnage qui prend possession d'un *Objet Légendaire* et qui l'arbore gagne 5 points de Renommée. Évidemment, les personnages ne peuvent pas se prêter un *Objet Légendaire* pour espérer gagner facilement des points de Renommée, ce n'est pas ainsi que l'on entre dans la légende...

Prendre possession d'un *Objet Légendaire* ne devrait se faire qu'à l'issue d'une quête, d'un haut-fait ou d'un duel : le Gardien doit insister sur le côté exceptionnel d'une telle possession.

Certains objets ordinaires peuvent devenir *légendaires* lorsqu'ils sont impliqués dans l'accomplissement d'un haut-fait.

LES OBJETS DU DESTIN

Il existe des *Objets Légendaires* plus particuliers que les autres : les *Objets du Destin*. On les appelle ainsi parce qu'ils sont liés au destin de Terra Amata. Devenir le porteur d'un *Objet du Destin* fait gagner 20 points de Renommée, ce qui peut devenir un problème, car beaucoup de personnes très fortes à la Bagarre désirent s'approprier ces objets. Il existe 7 *Objets du Destin*, dont le plus connu est l'Épée du Destin.

LES OBJETS DE POUVOIR

Ces objets, généralement de facture magique, ont la faculté de donner un pouvoir à leur porteur. Ce pouvoir peut être un statut particulier (être le porteur de l'Épée du Destin est un pouvoir à part entière) ou quelque chose de plus extraordinaire. Sauf si le contraire est explicitement précisé, ces pouvoirs sont temporaires ; ils sont perdus lorsque le personnage se sépare de l'objet ou le perd. Obtenir un tel pouvoir est gratuit, dans le sens où cela ne nécessite pas de dépenser des rangs gagnés grâce à l'Expérience.

VENDRE ET ACHETER DES OBJETS MAGIQUES ?

À quelques exceptions près - comme les lampes-cages - les objets magiques ne sont pas produits en grandes quantités. Quand leur création ne résulte pas d'un processus magique long et complexe, elle est généralement due au hasard. C'est pour cela qu'il n'existe pas de boutique où l'on peut acheter des objets magiques : ils ont une très forte valeur, et leurs créateurs n'aiment pas se séparer d'objets qui leur ont demandé tant d'efforts.

À *Potron-Minet*, le musée ou l'université pourront être intéressés par l'acquisition d'objets magiques à exposer ou à étudier, mais leurs budgets limités ne leur permettront pas d'en offrir une somme intéressante. Le Donjon regorge d'objets magiques en tous genres, mais ils ne servent qu'à appâter la clientèle. Et rares sont les aventuriers qui arrivent à ressortir en vie avec l'un d'entre eux.

Les personnages n'auront que de très rares occasions d'acheter des objets magiques, et ce sera alors à un prix prohibitif. Ils n'auront pas non plus intérêt à vendre les leurs, car leur trouver un acheteur qui a les moyens de leur en donner un bon prix sera très difficile. En général, les objets magiques s'échangent, s'offrent, ou se donnent contre un service. La nature très spéciale de ces objets et leur valeur font qu'ils sont exclus des transactions traditionnelles et sont soumis à d'autres règles de négoce.



Le Fouaillage : cérémonie d'intronisation très en vogue parmi les étudiants en nécromancie (terriblement douloureuse).

Les potions

Parfois, de puissants magiciens emprisonnent un sort dans une potion, et d'habiles herboristes concoctent de mystérieux élixirs. Toutes ne sont pas de nature magique, mais elles ont souvent des pouvoirs extraordinaires. Celles qui le sont nécessitent pour leur composition des plantes magiques dont Cochonville est la seule productrice.

Quand une potion magique est trouvée, lancez un dé pour savoir combien de gorgées il reste dans la fiole. Pour que les effets de la potion s'appliquent, il faut au moins en boire une gorgée.

ALCOOL BABARE

Les moines babares se séparent rarement de leur flasque d'alcool babare. Les moines babares deviennent très forts à la Bagarre quand ils sont saouls, mais comme leur organisme s'y habitue, il leur faut un alcool spécial, très fort. Boire une gorgée de cet alcool donne à un personnage autant de points d'ivresse que son nombre maximum de points de vie. Il devient donc automatiquement saoul. L'alcool babare agit très rapidement sur l'organisme, mais est aussi très rapidement éliminé. Ses effets ne durent que 10 minutes.

ÉLIXIR MÉDICINAL

Cette potion au goût amer possède d'appréciables vertus curatives. D'une part, elle guérit dans l'heure qui suit toutes les infections bénignes de l'individu qui en boit - elle ne soigne toutefois rien de plus grave qu'une bonne grippe. Elle requinque un individu qui manquait de sommeil ou qui était victime de carences. Enfin, elle accélère la récupération de l'organisme : chaque gorgée bue fait regagner 2 points de vie.

ONGUENT MAGIQUE

Cette « potion » prend la forme d'un liquide épais et gluant, qui sent assez mauvais. Elle n'est pas destinée à être bue, mais à être appliquée sur une éventuelle blessure. Cet onguent est très efficace, puisque la blessure sur laquelle il est appliqué s'assèche, se referme et se cicatrise en quelques minutes. L'application de cet onguent ne nécessite pas de test de premiers soins et permet la récupération d'un dé de points de vie par application.

PHILTRE D'AMOUR

Cette potion à base de gingembre et de pétépano est très épicée, mais très efficace. La personne qui en avale une gorgée tombe immédiatement amoureuse de la première personne qu'elle voit... Ses effets durent jusqu'à ce que la victime absorbe un antidote à cette potion.

POTION DE GARGOUILLIS

Cette potion n'a pas de goût ni d'odeur particuliers, mais a la fâcheuse propriété d'indisposer la personne qui la boit pendant plusieurs heures (2 à 3, voire plus pour une *petite nature*). Celle-ci a des coliques, mal au ventre, envie de vomir... Verser discrètement de cette potion dans un verre peut être un moyen très efficace de se débarrasser d'un

garde! Un personnage sous l'effet d'une potion de Gargouillis perd momentanément 2 rangs en Bagarres et en Acrobaties (il peut aussi perdre des rangs dans certains talents, au gré du Gardien).

POTION IMPRÉVISIBLE

Nul ne sait si la recette de cette potion a été découverte par un mage facétieux ou si elle fut le fruit d'une expérience ratée. Deux gorgées de cette potion n'ont jamais le même goût ni la même consistance. Ses propriétés magiques n'arrêtent pas de changer, elles aussi. Chaque fois qu'un personnage en boit une gorgée, il faut lancer un dé pour voir quel effet aura la potion imprévisible :

- 1 : Effet bénéfique, au choix du Gardien
- 2 : Onguent magique (comme si appliqué à une blessure)
- 3 : Élixir médicinal
- 4 : Sirop contre la toux
- 5 : Eau
- 6 : Alcool babare
- 7 : Potion de Gargouillis
- 8 : Poison (*ordinaire* : 1 dé de dégât)
- 9 : Tong Deum (immédiat!)
- 10 : Effet nuisible, au choix du Gardien

Les paysans de Cochonville se retrouvent souvent obligés de cultiver des plantes magiques. Ils sont pauvres et rêvent que leurs enfants enquent au service de magiciens qui les instruiront.



Les objets bizarres

LES BOULES DE CRISTAUX

Les boules de cristaux sont des artefacts utilisés au Donjon pour communiquer à distance. Ils jouent le même rôle qu'un visiophone. Seuls les employés du Donjon y ont accès. Ce système de communication est supervisé par Alcibiade le gnomoniste, depuis la salle des Boules de Cristaux du Donjon, qui joue le rôle de standard téléphonique. Sans Alcibiade pour superviser et entretenir le système, les Boules ne fonctionnent pas. Lorsque quelqu'un est appelé, la Boule de Cristaux émet un « Tibidibididid... » strident pour l'avertir qu'il doit prendre la communication.

LES CHAUSSETTES DU ROI DES GOBELINS (Objet Légendaire)

Ces chaussettes sont un bon exemple d'objets devenus *légendaires* à la suite d'un haut-fait. C'est Herbert qui les a rendues célèbres en les gagnant au cours d'une partie de cartes contre le Roi des Gobelins ; ce dernier lui avait concédé ce duel après qu'Herbert et Marvin eurent trucidé ses troupes à coups de pichenettes et de Tong Deum. À l'époque de *Crépuscule*, ces chaussettes ornent les armoiries des Vaucanson. Elles n'ont aucun pouvoir, à part celui de sentir très mauvais.

LA COURONNE DE TERRE (Objet Légendaire, Objet de Pouvoir)

Une couronne en terre serait-elle convoitée avec autant d'ardeur par Sonia la Grosse si elle n'avait aucun pouvoir ? En fait, la Couronne de Terre est le support d'un enchantement qui rend son porteur plus séduisant, plus crédible, plus important aux yeux des autres. Tant qu'il la porte, le possesseur de la Couronne de Terre gagne le pouvoir Prestance.

LES LAMPES-CAGES

Cette forme d'éclairage un peu particulière est très courante sur Terra Amata. Il s'agit simplement d'un petit monstre tentaculaire et phosphorescent qui est emprisonné dans une cage. La lueur qu'il émet, de teinte verdâtre, est équivalente à celle d'une torche. On peut en trouver à la vente, pour environ 5 pièces d'or, mais si l'on veut éclairer une grande demeure, il est plus judicieux d'en commencer un élevage. Bien sûr, il ne faut pas oublier de les nourrir de temps en temps ; heureusement, quelques épiluchures ou une vieille carcasse de rongeur suffisent.

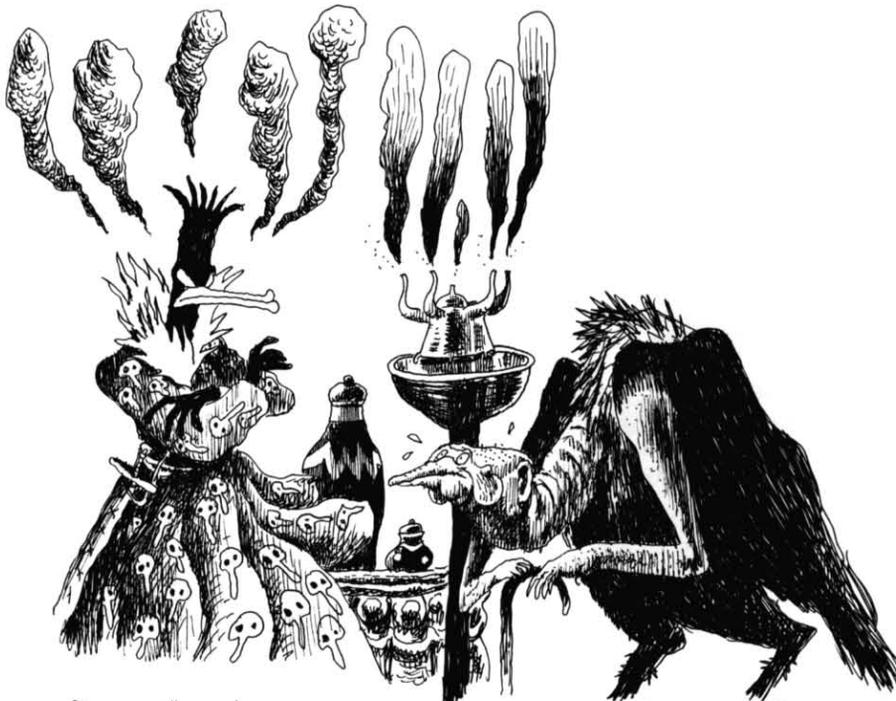
L'ŒIL DU GÉANT BISCARA (Objet Légendaire)

L'œil du Géant Biscara est un puissant moyen de scrutation. Les pouvoirs de l'œil permettent à son utilisateur de voir et d'entendre à distance. Par son intermédiaire, une personne initiée peut observer des scènes qui se déroulent à des centaines de kilomètres de là. Cet œil, qui repose sur le piédestal de la Salle des Yeux, au Donjon, appartenait autrefois au Géant Biscara. La légende dit que le Géant voit toujours à travers cet œil, et que ses utilisateurs pourraient subir son courroux s'ils venaient à le rencontrer.

LA PAIMPOMPE

Cet étrange artefact a la propriété de réduire le volume de certains monstres. Utilisée sur un monstre, la paimpompe permettra de réduire sa taille à celle d'un teckel (environ 30 cm de haut). Pour pouvoir utiliser la paimpompe, son propriétaire doit réussir un test de Bagarres contre son adversaire. En fait, tout se passe comme s'il y avait un combat, mis à part qu'au lieu de recevoir des dégâts, le monstre victime de la paimpompe se dégonfle (au sens littéral!).

Cet objet fonctionne correctement sur des monstres informes, comme un Berbouche, mais sera beaucoup moins efficace - voire ne fonctionnera pas du tout - sur d'autres types de monstres. Ses effets durent une journée, après laquelle le monstre grandit lentement pour reprendre sa taille normale 10 heures plus tard.



- Et vous veillerez à faire retirer cet article de votre devanture. Il me désoblige.
- Bien, Grand Khan.

LE PARAVENT DU GARDIEN (Objet Légendaire)

S'il est un objet qui intrigue les visiteurs du Gardien du Donjon, c'est bien le paravent qui trône sur son bureau. Un paravent sert à cacher des choses ; or, à part quelques dés, il n'y a jamais rien derrière ce paravent. À quoi peut-il donc lui servir ? Personne n'a pour l'instant osé approcher l'objet de près : le Gardien du Donjon a tendance à devenir vraiment très nerveux et s'énerve facilement lorsque cela menace d'arriver. Certaines rumeurs prétendent que ce paravent n'est autre qu'un puissant objet magique qui permet au Gardien du Donjon d'accéder à l'unique carte connue du Donjon. Mais faut-il vraiment croire toutes les rumeurs ?

LA TUNIQUE DU ROI-POUSSIÈRE (Objet Légendaire)

La tunique du Roi-Poussière est faite de sa propre peau, qu'il a arrachée lui-même. Elle est informe et de couleur grisâtre. Cette tunique n'a pas de pouvoirs particuliers, mais il s'agit d'une relique importante, la peau d'un des plus importants dragonistes, le Roi-Poussière.

LA PIPE DU DESTIN (Objet du Destin)

La Pipe du Destin a été offerte à Hyacinthe par les Petits Lutins ; celle-ci est selon eux « la pipe du bon dieu, celle qu'il fumait quand il a créé le monde ». Lorsque l'on fume cette pipe avec les tabacs magiques qui vont avec, il se produit un effet magique, différent selon le tabac utilisé.



Lorsqu'il est fumé correctement, un des tabacs magiques donne naissance à cette créature volante qui se dissipe dès que la pipe cesse de brûler.



Communications : Le Grand Khan a formé des unités spéciales de lézards télépathes. La sphère métallique vissée au bout de leur queue permet d'accroître considérablement la portée des communications. On raconte que certains lézards d'élite parviennent à expédier des messages d'un bout à l'autre de la planète. Sans ces unités, l'Armée du Grand Khan serait totalement désorganisée.

Les armes enchantées

L'ÉPÉE LA PLUS RAPIDE (Objet Légendaire)

Cette magnifique rapière émet un très léger scintillement bleuté lorsqu'elle est au repos. Mais lorsqu'elle est utilisée, sa lame est si rapide qu'elle semble floue et indistincte. Son porteur peut la dégainer en un éclair, et tout adversaire qui tente d'esquiver un de ses coups voit la difficulté de son test augmentée d'un rang. L'Épée la plus rapide peut servir d'arme de jet, elle tournoie alors dans les airs avec un sifflement lugubre, et atteint sa cible aussi rapidement qu'une flèche. La lancer requiert un test de Bagarres, et non un test de Tir. Elle inflige 2 dés de dégâts.

L'ÉPÉE DE LA GARDE (Objet Légendaire)

Cette solide épée longue appartenait jadis à un grand général. Dégainée, elle se distingue par des paillettes blanches et bleues qui volètent autour de sa lame. Particulièrement acérée, elle inflige 3 dés de dégâts. Cette Épée dispose aussi d'un pouvoir assez particulier : lorsqu'elle est saisie par une personne qui n'est pas son propriétaire légitime, l'Épée de la Garde adhère à sa main. Si cette personne portait un gant, elle peut le retirer, mais l'Épée reste collée au gant. Si elle ne portait pas de gant, l'Épée est vraiment collée à sa main, et il ne lui reste plus qu'à se mettre en quête d'un magicien qui puisse tenter de la décoller. Il semblerait que l'Épée de la Garde décide elle-même de qui peut être son propriétaire légitime, et il lui arrive de considérer comme nouveau propriétaire un personnage qui a défendu par les armes une cause particulièrement noble.

L'ÉPÉE DU DESTIN ET LA CEINTURE DU DESTIN ADJOINTE DU FOURREAU RÉTIF (Objets du Destin, Objets de Pouvoir)

L'Épée du Destin est le plus célèbre des Objets du Destin. Les sortilèges qui l'enchantent sont très puissants. Le seul moyen de s'approprier l'Épée du Destin est de la prendre sur le cadavre de son ancien porteur, décapité.

Quiconque la touche alors que son porteur est encore en vie le voit se transformer en un ancien porteur de l'Épée, qui apparaît pour le châtier. De plus, si quelqu'un d'autre qu'un porteur arrive à brandir l'Épée du Destin, le pommeau de celle-ci chauffe à blanc, et inflige 1 dé de dégâts à l'importun.

Le Fourreau rétif impose au porteur de l'Épée d'accomplir trois hauts-faits des doigts nus de ses mains nues avant qu'il ne puisse la tirer. Le Fourreau peut parler et explique ses clauses au porteur. Il est intelligent et tentera de nuire à son porteur si celui-ci tente de déroger à ses règles. Il foudroie tout porteur qui tente d'utiliser une autre arme que l'Épée du Destin (aléa dangereux).

L'Épée du Destin inflige 2 dés de dégâts sur l'un de ses tranchants, et coupe sans infliger de dégâts sur l'autre. Elle brille dans le noir. Mais son pouvoir le plus important est qu'elle permet de réunir les 7 Objets du Destin. Porter l'Épée du Destin confère le pouvoir Porteur de l'Épée du Destin : porter l'Épée du Destin est un pouvoir à part entière.

En entrant dans le Donjon, les aventuriers remplissent une fiche d'inscription, ce qui permettra éventuellement de prévenir leurs proches en cas d'accident.



UN ANCIEN PORTEUR DE L'ÉPÉE DU DESTIN :

ABABAKAR OCTOPEUCE, PRINCE SANS PRINCIPAUTÉ QUI FOULE DE SA SANDALE LES TOMBEAUX DES ROIS

Acrobaties : bon
Bagarres : balaise
Charme : pas très doué

Acuité : bon
Points de vie : 21
Dégâts sans arme : 1 dé + 4 points
Talents : Pistage (habile), Géographie (bon), Lettré (pas très doué)
Pouvoir : Costaud, Dur à cuire, Santé de fer, Survie

LE BUREAU DU GARDIEN

La magie sur Terra Amata

Pour déterminer si un personnage réussit ou non une action, le Gardien utilise les tests. Il fixe la difficulté de l'action, regarde les chances de succès du personnage, et fait lancer les dés pour voir s'il réussit ou non l'action.

1^{ER} POINT DE RÈGLE : LES TESTS SIMPLES

On procède à un test simple lorsqu'un personnage accomplit une action ne faisant pas intervenir un autre protagoniste de manière active. Quand il n'y a pas d'ambiguïté, on dit « test » à la place de « test simple ». Exemples :

- Voir si un cavalier arrive à maîtriser sa monture requiert un test (*simple*) d'Équitation.
- Voir si un personnage réussit à esquiver la chute d'un rocher requiert un test (*simple*) d'Acrobatie.
- Résoudre une Bagarre entre un personnage et un Monstre n'est pas du ressort des *tests simples*, parce que l'action implique deux personnes actives, et non une seule. On verra plus loin qu'il faut pour cela utiliser un *test opposé*.

Pour faire un *test simple*, le Gardien fixe d'abord arbitrairement un niveau de difficulté à l'action qui est tentée. Il existe 6 niveaux de difficulté à DCM :

- Hypra facile
- Fastoche
- Faisable
- Coton
- Hyper dur
- Infaisable

Ensuite, il décide sur quoi va porter le test. Il peut s'agir d'une caractéristique (Acrobaties, Bagarres, Charme, Acuité) ou d'un talent. Si le personnage qui tente le test ne possède pas le talent approprié, il est considéré comme étant *nul* dans ce talent.

Il regarde alors le tableau ci-dessous et lit le pourcentage de réussite du personnage. Le joueur (ou le Gardien, s'il le désire) lance alors un dé de pourcentage. S'il obtient un score inférieur ou égal au nombre lu dans le tableau, l'action est réussie ; sinon elle est ratée.

Remarque : dans la plupart des exemples qui vont suivre, c'est en général le Gardien qui lance les dés. Ce n'est qu'une convention que nous avons adoptée dans ce livre ; dans la pratique, le Gardien laisse souvent les joueurs lancer les dés, avec quelques exceptions quand le test est vraiment important ou quand les joueurs ne sont pas censés connaître le résultat du test immédiatement. Dans ce cas, bien sûr, le Gardien lance les dés derrière son écran, pour que les joueurs ne puissent pas voir le résultat !

LES TESTS SIMPLES LES PLUS FRÉQUENTS :

Tous les attributs ou talents peuvent être prétextes à des *tests simples*. Néanmoins, les Gardiens utiliseront certains tests plus souvent que d'autres.

Les tests d'Acrobatie : Ils sont généralement utilisés pour vérifier qu'un personnage arrive à garder son équilibre ou esquiver un coup.

Les tests de Charme : Pour haranguer une foule, faire un discours...

Les tests d'Acuité : Pour voir si un personnage a remarqué un détail (vu un indice, entendu un bruit, remarqué qu'on le suivait...)

Les tests de talents : Ils servent bien sûr à vérifier si un personnage arrive à utiliser un talent donné. Si un personnage doit tester un talent qu'il ne maîtrise pas, on considère qu'il est *nul* dans ce talent. Exemples :

- Un test d'équitation niveau *faisable* pourra servir à déterminer si un cavalier arrive à sauter par-dessus un obstacle.
- Un test de brigandage *hyper dur* pourra conditionner la réussite de l'ouverture d'un bon coffre-fort.

Exemple :

Le groupe a repéré une petite bande de Macasseux aux abords des marais. Disposant de pièges à loups, il veut essayer de les capturer...

Stéphanie (au Gardien) : *Je vais utiliser mes pièges à loups pour essayer d'attraper des Macasseux.*

Grégory : *Mais en faisant ça tu risques de les blesser ! Il nous les faut entiers, quand même !*

Gardien : *C'est juste, les pièges à loups peuvent les blesser.*

Stéphanie : *Y a-t-il un moyen de rendre les pièges moins dangereux ? Je ne sais pas, diminuer la tension d'un ressort pour que la pression exercée par les mâchoires soit moins forte...*

Le Gardien n'avait pas du tout pensé à cela, et trouve l'idée très bonne.

Gardien (improvisant) : *Hmm... Oui, c'est de la fabrication gobeline de qualité... En regardant le piège de plus près, tu vois une petite vis qui sert à contrôler la tension du ressort. Bien ajusté, le piège pourrait immobiliser sans faire trop de mal... Sais-tu ajuster un tel piège ?*

Stéphanie : *Je suis bonne en Chasse.*

Gardien : *Bon, ça fera l'affaire, on va dire qu'ajuster le piège est fastoche. Tu as 70% de réussite. Lance les dés !*

Stéphanie obtient 37, elle a donc réussi le test.

Gardien : *C'est bon, le piège est bien ajusté.*

Olivier : *Maintenant il faut préparer le piège...*

Gardien : *Vous faites comment ?*

Olivier : *On les place en dessous d'un arbre sur lequel on peut grimper, comme ça on prend moins de risques.*

Gardien : *Vous comptez attendre dans l'arbre que les Macasseux tombent dans le piège, c'est ça ?*

Olivier : *C'est ça... Ah non, c'est pas possible : si on est dans l'arbre, on ne peut pas les assommer...*

Grégory : *Ben on n'a qu'à choisir un arbre assez gros, et on se cache derrière.*

Stéphanie : *Et moi je serai dans l'arbre avec mon arc, au cas où les choses se passent mal. Mais il faut faire attention à être dans le bon sens par rapport au vent, il ne faudrait pas qu'ils sentent notre présence...*

Grégory : *Dis tout de suite que je pue !*

Les autres (en chœur) : *Mais tu pues !*

Olivier : *Il faut aussi recouvrir les pièges de branchage.*

Gardien : *Comment allez-vous attirer les Macasseux ?*

Grégory : *Je peux sacrifier ce qui reste de mon déjeuner. (Au Gardien) Je sors de ma besace un rat sanguinolent, à moitié entamé.*

Gardien : *Ça risque de faire peu pour les attirer...*

Grégory : *Ben... On n'a qu'à l'accrocher à une corde, le lancer du côté des Macasseux, et tirer sur la corde au fur et à mesure qu'ils s'en approchent.*

Gardien (pas complètement convaincu par cette dernière suggestion) : *Mouais... Bon, vous avez quelque chose à ajouter à votre plan ? Non ?*

Le Gardien lance les dés derrière son écran (de cette manière, il peut garder le résultat secret jusqu'au dernier moment, et surprendre les joueurs). Il décide, pour voir si le piège va fonctionner, de tester le talent de chasseur de Kelko (il assume que c'est elle qui supervise la pose des pièges). Il considère que l'exécution du piège est délicate, mais les joueurs ont pris leurs précautions : ce sera une action *faisible*. Puisque Kelko est bonne en chasse, le groupe a 50% de chances de réussir l'action. Le résultat des dés est... 98 ! Le test est raté, et le piège échouera. Comme le jet est vraiment raté, il se dit qu'il peut pimenter l'action (et s'amuser un peu !) en décidant que le piège se retourne contre les personnages.

Gardien (récapitulatif) : *Donc, Frank et Gerhart se cachent derrière l'arbre avec des gourdins à la main, pendant que Kelko reste aux aguets dans l'arbre...*

Olivier : *Mais avant, Frank s'approche discrètement des Macasseux et leur lance l'appât.*

Gardien (improvisant) : *Les trois Macasseux ne voient d'abord pas l'appât, mais bientôt, ils sentent l'odeur du sang et se dirigent lentement vers lui.*

Olivier : *Je tire sur la corde !*

Gardien : *L'appât recule de plusieurs mètres, et les Macasseux réagissent avec une vivacité que tu n'aurais pas soupçonnée ! Ils se jettent littéralement vers l'appât et...*

Olivier : *Je tire ! Je tire !*

Gardien (modifiant la suite de son récit en fonction de la réaction d'Olivier) : *... Et les mâchoires du Macasseux se referment avec un claquement sec (le Gardien mime le mouvement)... Mais sur du vide, tu avais tiré sur l'appât juste avant. Tu continues à tirer, et les Macasseux arrivent devant l'arbre... Les Macasseux n'ont pas une bonne vue, mais peut-être vous ont-ils sentis ?*

Le Gardien lance les dés devant les joueurs. Les Macasseux ne sont pas très doués en Acuité, et il juge que flairer les personnages est pour eux plutôt *faisible* (cela aurait été plutôt *fastoche* s'ils n'avaient pas été distraits par l'appât et *hypra facile* si en plus les personnages n'avaient pas fait attention au vent). Les Macasseux ont donc 30% de chances de flairer les personnages. Le Gardien obtient 47 : c'est un échec, et les Macasseux filent droit vers le piège.

Gardien : *Les Macasseux n'ont pas l'air de vous avoir senti et se dirigent à toute allure vers le piège.*

Olivier : *Je réussis à me mettre à couvert ?*

Gardien (sans jeter les dés, décidant que l'action de Frank réussit) : *Oui, oui. Les Macasseux arrivent donc en dessous de l'arbre, et la scène devient confuse. Vous entendez des mâchoires d'acier qui claquent, de la poussière se soulève, des Macasseux crient...*

Stéphanie : *On en a eu ? On en a eu ?*

Gardien : *Vous aviez posé combien de pièges ?*

Stéphanie : *Trois.*

Gardien : *La poussière se dissipe, mais les cris ne se taisent pas. Deux pièges se sont refermés dans le vide. Vous apercevez le troisième accroché à la queue du plus gros des Macasseux, un vieux mâle, qui n'a pas l'air d'apprécier. Les deux autres se disputent le demi-rat - ils n'en font rapidement qu'une bouchée ; l'odeur du sang les a excités. Ils avancent tous les trois vers le tronc. Là, ils vous ont flairés.*

Grégory : *Ohoh...*

L'IMPORTANCE RELATIVE DES RÈGLES :

DCM offre un certain nombre de règles qui permettent au Gardien de gérer les actions des personnages.

Ces règles sont simples, et ne prétendent pas couvrir l'ensemble des situations possibles. Il se peut très bien que le Gardien, au cours d'une partie, ne sache pas quelle règle employer pour déterminer la réussite d'une action un peu particulière. Si cela arrive (et cela arrivera !), il s'agit pour le Gardien d'improviser. Il est impossible de prévoir tous les cas de figures, et c'est un des rôles du Gardien que de suppléer les règles lorsque cela est nécessaire.

Le Gardien est libre de modifier ou d'improviser des règles à sa guise. Le bon sens et la logique sont ses meilleurs alliés !

Si en tant que joueur, vous n'êtes pas d'accord avec une décision du Gardien, dites-le-lui immédiatement. S'il persiste, faites-lui confiance, laissez la partie suivre son cours et n'en discutez avec lui que lorsqu'elle sera finie.

NIVEAU DU PERSONNAGE	DIFFICULTÉ DE L'ACTION					
	HYPRFA FACILE	FASTOCHE	FAISABLE	COTON	HYPER DUR	INFAISABLE
NUL	50%	30%	10%	5%	1%	1%
PAS TRÈS DOUÉ	70%	50%	30%	10%	5%	1%
BON	80%	70%	50%	30%	10%	5%
HABILE	90%	80%	70%	50%	30%	10%
BALAISE	95%	90%	80%	70%	50%	30%
SUPER FORTICHE	99%	95%	90%	80%	70%	50%

2^E POINT DE RÈGLE : LES TESTS OPPOSÉS

Les tests opposés servent à résoudre des actions opposant deux personnages. On oppose leurs niveaux respectifs dans une discipline donnée.

On cherche le niveau du premier personnage dans la 1^{re} colonne, et celui du second personnage dans la première ligne. L'intersection donne le pourcentage de réussite du premier personnage.

On lance un dé de pourcentage, si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de réussite, alors c'est le premier personnage qui gagne, sinon c'est le second.

QUELQUES EXEMPLES DE TESTS OPPOSÉS :

Les tests opposés de Bagarres : Pour voir qui gagne une Bagarre (nous aborderons cela en détail plus loin).

Les tests opposés de Charme : Pour voir si le personnage arrive à amadouer un adversaire, à bluffer un garde...

Les tests opposés de Compétence : Par exemple, un test opposé d'Équitation pourrait déterminer, dans une poursuite à cheval, si un poursuivant arrive à rattraper l'adversaire qu'il suit.

Les tests opposés mixtes : On peut également opposer des personnages dans des domaines différents. Imaginons qu'un personnage désire tromper la vigilance d'un garde. Il avance de couverts en zones d'ombres, espérant ne pas se faire remarquer. On peut résoudre cette action en opposant l'Acrobatie du personnage à l'Acuité du garde.

Exemple :

Kelko la Kochaque, déguisée en servante, s'est introduite dans un château, dans le but de dérober un précieux grimoire. Alors que, la nuit tombée, elle se faufile discrètement dans les sombres couloirs du château, elle approche de la porte de la bibliothèque.

Gardien : Tu approches de la porte de la bibliothèque.

Joueur : Bon, j'ouvre l'œil et je continue d'avancer silencieusement.

D'après le scénario qu'a écrit le Gardien, un garde surveille un couloir adjacent à la bibliothèque. Le Gardien va vérifier si Kelko le repère, ou si au contraire il va la surprendre. Le garde se trouve dans un couloir perpendiculaire à celui de Kelko, qui va bientôt arriver à leur intersection. Le garde ne bouge pas beaucoup, mais il porte une armure assez bruyante et ne prend pas de précautions particulières. Le Gardien juge que le repérer à l'oreille est *fastoche*. Kelko n'est *pas très douée* en Acuité, elle repère donc le garde sur un résultat de 50 ou moins. Le Gardien lance les dés et obtient 32. Kelko a donc repéré le garde. Mais il est possible que ce dernier l'ait entendue lui aussi. Kelko ne porte pas d'armure et est particulièrement agile ; le Gardien décide

pour ce test d'opposer l'Acrobatie de Kelko à l'Acuité du garde. Kelko est *habile* en Acrobaties, et le garde *pas très doué* en Acuité. Kelko est donc repérée sur un résultat de 91 ou plus... Le Gardien lance les dés et obtient 45 : le garde n'a rien entendu.

Gardien : Tu continues à avancer lentement dans la pénombre... Tu arrives à un embranchement... Et tu entends un bruit métallique !

Joueur : Je m'arrête ! Je ne fais plus un bruit ! C'est un garde ? Il arrive ?

Gardien : Tu n'entends plus rien. Et quelques instants après, à nouveau un petit bruit. Oui, tu penses qu'il y a un garde dans le couloir adjacent, mais il doit rester sur place.

Joueur : Bon, pas de panique. La bibliothèque est où ?

Gardien : Elle n'est pas très loin devant toi, dans ce couloir. Tu dois donc traverser l'embranchement qui est dans le champ de vision du garde.

Joueur : Bon... J'ai donc deux choix : l'assommer ou passer en douceur. Je vais tenter de jeter un discret coup d'œil sur le garde.

Gardien : Tu t'approches donc de l'angle, et tu jettes un coup d'œil très rapide. Au fait, tu regardes à droite ou à gauche ?

Joueur : Euh... D'où venait le bruit ?

Gardien : Ben justement, tu ne sais pas.

Joueur (avec un grand sourire) : J'attends qu'il bouge à nouveau, comme ça je saurai !

Gardien : Bon, ça venait de la droite. Tu jettes un coup d'œil, et tu vois le garde à 5 mètres. Le couloir fait 2 mètres de large. Il fait assez sombre.

Joueur : Je vais tenter de passer silencieusement. Je guette un moment où il regarde dans la direction opposée, et je passe en un éclair.

Gardien : OK.

Là encore, le Gardien oppose l'Acrobatie de Kelko avec l'Acuité du garde. Kelko est toujours repérée sur un résultat supérieur ou égal à 91. Le Gardien lance les dés... et obtient 93 : elle a fait trop de bruit !

Gardien : À un moment où le garde tourne la tête ailleurs, tu prends ton élan et tu bondis de l'autre côté du couloir.

Joueur : Parfait, je continue à avancer silencieusement...

Gardien (jouant le garde) : Qui va là ? Y a quelqu'un ?

Joueur (au Gardien) : Argh... Bon, pas de panique, je vais y aller au bluff. On va voir si mon déguisement de servante fait l'affaire. Je me retourne, je fais trois pas en arrière jusqu'au couloir, je regarde en direction du garde, je mets mon doigt devant mes lèvres pour lui dire de faire moins de bruit et je chuchote « Ce n'est rien, ce n'est que moi ».

Gardien : Tu portais bien un foulard pour te camoufler le visage, c'est ça ?

Joueur : Oui.

Le Gardien regarde d'abord si le déguisement de Kelko a été percé à jour. Kelko n'a pas le talent Déguisement, elle est donc *nulle*. Le garde est *pas très doué* en Acuité, mais du fait de l'obscurité, le Gardien décide de lui donner une pénalité d'1 rang. Il est donc *nul* en Acuité pour ce test. Le Gardien oppose l'Acuité du garde au Déguisement de Kelko. D'après le tableau des actions opposées, le garde remarque que la personne devant lui ne ressemble pas à une servante du château sur un résultat de 50 ou moins. Le Gardien lance les dés et obtient 23 : le garde n'a rien remarqué. Maintenant, le Gardien veut vérifier si Kelko arrive effectivement à rassurer le garde, ou si au contraire il

PREMIER PERSONNAGE	SECOND PERSONNAGE					
	NUL	PAS TRÈS DOUÉ	BON	HABILE	BALAISE	SUPER FORTICHE
NUL	50%	30%	10%	5%	1%	1%
PAS TRÈS DOUÉ	70%	50%	30%	10%	5%	1%
BON	90%	70%	50%	30%	10%	5%
HABILE	95%	90%	70%	50%	30%	10%
BALAISE	99%	95%	90%	70%	50%	30%
SUPER FORTICHE	99%	99%	95%	90%	70%	50%

détecte l'arnaque. Le Gardien va opposer le Charme de Kelko à l'Acuité du garde. Le Gardien donne à Kelko un malus d'un rang sur ce test, car le garde pourrait se rendre compte qu'il s'agit d'une voix qu'il ne connaît pas. Kelko est normalement *bonne* en Charme, elle passe donc ce test comme quelqu'un de *pas très doué*. Elle va réussir sur un résultat de 50 ou moins.

Le Gardien lance les dés et obtient 12. Kelko a réussi à bluffer le garde, qui croit avoir affaire à une servante du château. Kelko s'éclipse aussitôt et peut enfin approcher de la bibliothèque tant convoitée...

Remarque : dans l'exemple qui précède, le Gardien fait vraiment faire beaucoup de tests en peu de temps. C'est pour cela que cet exemple a été choisi : il permet de bien voir comment les tests fonctionnent. Mais en général, il vaut mieux éviter de faire tant de tests à la suite : une partie de jeu de rôle ne se limite pas à des lancers de dés ; c'est au Gardien de choisir s'il faut faire un test ou pas, et il vaut parfois mieux qu'il décide arbitrairement du résultat d'une action sans faire de tests. Cela évite les temps morts, permet de conserver l'ambiance et rend la partie plus fluide.

3^e POINT DE RÈGLE : LE BONUS DE DESCRIPTION

Il s'agit d'une règle importante de DCM.

Si avant un test, un joueur décrit son action de manière imaginative, amusante, ou particulièrement parlante ou cohérente, le Gardien peut donner à son personnage un bonus de 1 rang pour son test.

Cette règle est faite pour encourager les joueurs à participer à la narration et contribue à augmenter la qualité de la partie.

Exemple :

Blurb, l'architecte des cavernes, arrive à Zootamauksime. À peine entre-t-il dans le village qu'il est arrêté par trois gardes de la milice.

Gardien (jouant un Lapin) : *Hôlà, étranger ! Que fais-tu là ? Suis-nous au poste, on a des questions à te poser.*

Joueur (au Gardien) : *Oh, non... l'ai vraiment pas de temps à perdre avec ces idiots...*

Gardien (au joueur) : *Tu fais quoi ?*

Joueur : *C'est possible de les effrayer ?*

Gardien : *Tu n'as pas le talent Faire peur, il me semble. Ça veut dire que tu es nul dans ce talent.*

Joueur : *Et alors ? Marvin arrive bien à effrayer des gardes rien qu'en bâillant !*

Gardien : *Euh... Ton personnage n'est pas censé savoir ça. Mais bon, rien ne t'empêche de tenter ; après tout, ton personnage est quand même un Monstre. Mais tu as peu de chances de réussir. Tu fais quoi pour les effrayer ?*

Joueur : *Je reste impassible, et je fouille dans ma besace pour en sortir mon livre.*

Gardien : *OK... On parle du même livre, ton livre de cuisine parlant, qui ne te quitte pas, c'est ça ?*

Joueur : *Oui.*

Gardien : *Les Lapins réagissent, ils pointent leur hallebarde sur toi. (Jouant les gardes lapins) Que fais-tu, étranger ! Range ça tout de suite et suis-nous, ou il t'arrivera malheur ! N'abuse pas de notre patience ! (Au joueur) Ils ont l'air énervés, et deviennent menaçants. Mais tu as ton livre en main.*

Joueur : *Je tente quand même. Bon alors, je vais ouvrir mon livre, et il va me réciter une recette. C'est juste pour faire un bruit de fond, et que ça fasse surnaturel. Pendant ce temps, je prends une grosse voix, et, à la manière d'un puissant magicien, je fais semblant d'incanter et de lancer des malédictions. Ah oui, et est-ce que je peux utiliser mon pouvoir de Sécrétions acides pour envoyer des petites gouttes d'acide au sol et faire des fumerolles ?*

Gardien : *C'est possible. Ça donne quoi, tes imprécations ?*

Joueur (imitant son personnage, prenant une grosse voix et s'adressant aux Lapins) : *VOUS, LAPINS DE ZOOTAMAUKSIME, OSEZ DÉFIER LA TOUTE-PUISSANCE DU GRAND BLURB ? TREMBLEZ ET FUYEZ*

SA MALÉDICTION, SI VOUS TENEZ À VOTRE MISÉRABLE VIE !

Le Gardien est satisfait de la description faite par son joueur, et trouve qu'il a eu de bonnes idées, il lui accorde donc le bonus de description. Blurb est normalement *nul* pour Faire peur, il devient donc pour cette fois *pas très doué*. Ces gardes lapins sont *pas très doués* en Bagarres, Blurb les effraie donc sur un résultat de 50 ou moins sur son dé de pourcentage. Le Gardien jette les dés, et obtient... pile 50. Cela est un succès, mais il décide que c'est très juste, et qu'avec un tel score, seul un des Lapins est effrayé. S'il n'avait pas bénéficié du bonus de description, le joueur aurait dû faire moins de 30, et avec un résultat de 50, sa tentative aurait été un échec complet.

Gardien : *La scène que tu leur joues est impressionnante ! Mais ça fait quand même bizarre d'entendre une recette de biscuits aux amandes pendant les imprécations, même si ça vient d'un livre magique. Un des Lapins est tout de même complètement affolé, tu vois une goutte de sueur perler sur sa tempe avant qu'il ne se retourne, lâche son arme et détale dans un nuage de poussière ! Les deux autres ouvrent de grands yeux ronds et se regardent, interloqués.*

Joueur : *Je pense que c'est une bonne occasion pour que je leur fausse compagnie moi aussi...*

Cette règle est valable pour tous les tests, mais dans la pratique, ce sera sûrement lors des Bagarres qu'elle sera le plus utilisée. Il est donc important que le Gardien décrive soigneusement les décors de chaque Bagarre, afin de donner des idées d'actions aux joueurs. Par exemple, dans une auberge, un personnage désarmé pourra saisir une chaise, grimper sur une table, et de là, la lancer sur son assaillant. Le bonus donné par le Gardien ne doit pas être systématique. Il doit servir d'encouragement aux joueurs. Cette règle sert à motiver les joueurs pour qu'ils essaient de faire des descriptions parlantes, pour qu'une scène de combat ne se résume pas à une succession de « Tu frappes ? - Oui, je frappe », mais qu'elle soit vivante, avec des feintes, des acrobaties, des insultes amusantes...

Le Gardien pourra donner le bonus de description assez souvent à des joueurs débutants, puis les espacer au fur à mesure que les joueurs progressent et arrivent à faire des descriptions convaincantes. Le bonus de description n'est pas non plus la seule récompense pour les joueurs qui font des descriptions imaginatives. Voyez pour cela les pages consacrées à l'expérience.

QUAND FAIRE DES TESTS ?

Le Gardien ne doit pas demander aux joueurs de faire des tests à la moindre action qu'entreprennent leurs personnages ! Le Gardien ne doit par exemple pas demander de test lorsque :

A - Les personnages sont certains de réussir ou d'échouer :

Il est inutile de faire un test de Bagarres pour voir si un Grand Dragon arrivera à écraser une chaumière en bois : il y arrivera forcément. Pas la peine non plus de faire un test d'Acrobatie pour voir si une Arbolesse arrive à esquiver une pierre lancée par une catapulte : elle n'y arrivera pas. Inutile aussi de faire un test pour voir si un personnage avec le talent Engins de guerre arrive à nettoyer et entretenir sa machine, ce genre de tâche courante est automatiquement réussie par qui dispose du talent adéquat.

B - Les personnages ont beaucoup de temps pour réaliser leur action :

Si les personnages peuvent prendre 3 heures pour défoncer une porte en bois pas particulièrement solide, ils y arriveront nécessairement, ce n'est qu'une question de temps.

C - Les joueurs jouent très bien leur rôle ou réalisent une vraie performance d'acteur :

Si un personnage doit haranguer des troupes et que son joueur vous épate en improvisant et déclamant un superbe discours, inutile de lui imposer un test de Charme : il a bien mérité de réussir !

Au contraire, le Gardien peut demander un test lorsque :

A - Le résultat de l'action est incertain, ou bien lorsque l'enjeu est très important.

B - Quand l'action est théoriquement facile, mais que les personnages sont pressés par le temps ou que les circonstances jouent contre eux.

« POSSÉDER » OU NON UN TALENT

Lorsqu'un personnage ne « possède » pas un talent donné, on considère qu'il est *nul* dans ce talent. Un personnage *nul* dans un talent est un personnage qui n'a strictement aucune formation ou expérience dans cette discipline, et dont les rares succès doivent être imputés au hasard ou à la chance.

Réciproquement, un personnage qui est au moins *pas très doué* dans un talent est un personnage qui a eu une expérience ou une formation dans la discipline en question. Il « possède » ce talent, qui est d'ailleurs inscrit sur sa feuille de personnage.

Cette distinction est importante pour pouvoir fixer la difficulté de certains tests. Par exemple, dans l'idéal, réparer une pièce d'artillerie nécessite d'utiliser le talent Engins de guerre ou Ingénierie (engins de guerre). Tenter de la réparer en utilisant un talent moins adéquat rendrait la réparation plus difficile. Un joueur ne peut pas échapper à un tel malus en arguant qu'il possède effectivement la compétence Engins de guerre, mais au niveau *nul*.

COMMENT FIXER LA DIFFICULTÉ DES TESTS ?

Il n'est évidemment pas possible de donner une liste exhaustive de toutes les actions possibles pour les personnages et les difficultés correspondantes ! Le Gardien doit faire preuve de bon sens, s'inspirer des difficultés qui sont données en exemple dans ces règles, et garder quelques règles simples à l'esprit :

- Une action est parfois plus simple à réaliser quand plusieurs personnes qui s'y connaissent s'entraident.
- Une action est plus difficile à réussir quand elle est gênée par des incompetents.
- Une action est plus simple à réussir quand on a le temps et plus difficile quand on est pressé.

Exemple :

Les personnages se retrouvent face à une grande porte en chêne, fermée. Ils n'en ont pas la clef, et doivent la franchir. Ils décident de l'enfoncer. Plusieurs cas peuvent être envisagés (ce ne sont que quelques possibilités, il pourrait y en avoir de nombreuses autres !):

A - Les personnages sont pressés, et décident d'enfoncer la porte :

Comme d'habitude, le Gardien va résoudre cette situation à l'aide d'un test, qu'il décide de baser sur la Bagarre des personnages. Les

personnages font cela dans la précipitation, mais enfoncer une porte n'est pas un travail bien délicat, et cette précipitation importe peu pour la résolution de l'action.

La difficulté du test dépendra de qui tente de défoncer cette porte. S'il s'agit d'un gros Babare bien costaud, le Gardien pourra juger que l'action est *fastoche*. Si c'est un frère Gobelin qui s'y colle, ce sera vraisemblablement *coton*. Si plusieurs personnages s'y mettent en même temps, le Gardien pourra considérer que c'est le personnage le plus massif qui tente de défoncer la porte, et que chaque personnage qui l'aide fait diminuer la difficulté de 1 rang.

Si les personnages échouent, ils peuvent recevoir une blessure mineure (1 point de dégâts) ; s'écraser l'épaule contre une porte en chêne, cela fait mal ! S'ils en ont encore le temps, ils peuvent faire une nouvelle tentative.

B - Les personnages ont le temps, et tentent d'enfoncer la porte :

Inutile dans ce cas de faire un test. Les personnages ont le temps de faire tous les essais qu'ils veulent ; soit le Gardien juge qu'ils ont au moins une faible chance d'y arriver, et dans ce cas ils finiront par enfoncer la porte, soit le Gardien juge qu'ils ne sont décidément pas assez *costauds*, et n'y arriveront jamais par cette méthode, quel que soit le temps dont ils disposent.

C - Les personnages sont très pressés, et tentent de crocheter la serrure :

Pour résoudre cette action, le Gardien décide d'opposer le talent de Brigandage du personnage à la qualité de la serrure. Le personnage qui tente de crocheter est *bon* en Brigandage, mais la serrure est de qualité supérieure : il n'a donc a priori que 30% de chances d'arriver à crocheter la serrure. Comme il s'agit en plus d'une action délicate qui est faite dans la précipitation, le Gardien décide de lui donner un malus d'un rang en Brigandage pour cette action, faisant passer ses chances de succès à seulement 10%... Il vaudrait mieux dans ce cas tenter de défoncer la porte !

D - Les personnages ont le temps, et tentent de crocheter la serrure :

Le Gardien juge l'issue incertaine, et veut faire un peu douter les joueurs. Il décide de leur accorder une tentative de crocheter toutes les 5 minutes, avec un bonus d'un rang, puisqu'ils prennent leur temps. En reprenant notre exemple, le personnage qui tente de forcer la serrure aurait à présent 50% de chances de réussir à chaque tentative. Ce ne sera donc qu'une question de temps.

La difficulté du test pourra également dépendre des talents que possède le personnage, et de leur adéquation avec la tâche à accomplir.

Exemple :

Les personnages veulent réparer une baliste à répétition de fabrication gobeline, dernier modèle.

Admettons que le Gardien considère que la tâche est *faisable* pour quelqu'un de compétent, c'est-à-dire qui possède le talent Ingénierie (engins de guerre) ou le talent Engins de guerre.

Dans ce cas, il pourra considérer que la réparation serait *coton* pour un personnage qui ne possède que le talent Bricolage (qui permet effectivement de réparer des objets, mais qui est moins spécialisé).

Il pourrait aussi décider que la réparation serait *fastoche* pour un Gobelin qui possède le talent Engins de guerre, car on peut supposer qu'un Gobelin connaît mieux que quiconque la technologie gobeline.

COMMENT INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DES TESTS ?

A priori, un test, qu'il soit simple ou opposé, n'a que deux résultats possibles : réussi ou raté. Le Gardien, s'il en a envie, peut introduire différentes nuances pour donner une description moins sèche de la réussite ou de l'échec du test.

Plus le résultat du test est bas, plus le test est réussi. Plus il est haut, plus le test est raté.

N'oublions pas qu'un très haut résultat au test peut être un succès : un personnage qui a 98% de réussite à un test et obtient 98 réussit son test. Un succès reste un succès, même avec un résultat très haut, et de même, un échec reste un échec, même avec un résultat très haut.

Illustrons cette règle par un exemple. Imaginons que Kelko pose des collets en forêt. Le Gardien estime qu'il s'agit d'une action *faisable*; Stéphanie fait un test de Chasse. Kelko étant *bonne* dans cette discipline, elle a 50% de chances de réussir le test. Voici un exemple de résultats selon le score obtenu par le joueur :

02 : De manière inespérée, Kelko a posé ses collets tout près de terriers de lapins. Elle attrape 4 lapins, toute une petite famille !

29 : Kelko a de la chance, elle attrape un blaireau et un écureuil.

50 : Kelko attrape juste une marmotte qui s'était égarée.

65 : Pas de bol, Kelko n'a rien attrapé.

92 : Non seulement Kelko n'a rien attrapé, mais un des collets s'est cassé, le rendant inutilisable.

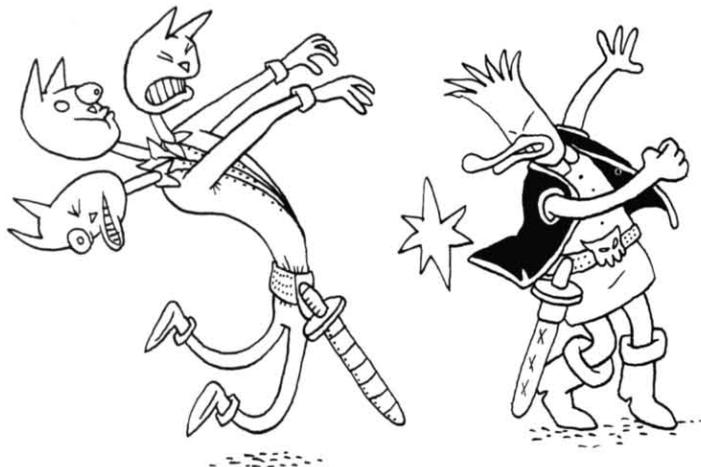
98 : Un Macasseux plutôt agressif s'est pris la patte dans un des collets... ce qui laissera une petite surprise à Kelko quand elle les relèvera.

Il n'y a pas de règle stricte pour qualifier le succès ou l'échec d'un test. C'est au Gardien d'introduire ses propres variations, décidant au coup par coup quel est le degré de réussite d'un test, en fonction de son humeur, de son imagination, et de la tournure que prend la partie. Des échecs « critiques » (c'est-à-dire des résultats élevés pour un test raté) peuvent être de bonnes occasions pour le Gardien de mettre les personnages dans des situations embarrassantes... et très drôles !



Les règles de Bagarre

Les Bagarres sont très faciles à gérer dans DCM. Dans un premier temps, nous allons voir comment se résout une Bagarre entre deux personnages. Ensuite, nous verrons comment généraliser ces règles pour gérer des Bagarres avec plus d'opposants.



Une séquence de Bagarre se déroule de la manière suivante :

A - On effectue un test de Bagarres entre les deux protagonistes (*test opposé*) pour voir qui arrive à frapper l'autre.

B - On calcule les dégâts que le vainqueur du test inflige à son adversaire. Pour cela, on lance les dés de dégâts de l'arme (par exemple 2 dés pour une arme normale) et on compare le résultat à l'armure du personnage touché :

- Si la valeur de l'armure est supérieure ou égale à la somme des dés, celle-ci absorbe entièrement le choc, et le personnage ne subit aucune blessure.
- Sinon, le coup n'est que partiellement absorbé : on soustrait la valeur de protection de l'armure à la somme des dés pour calculer les dégâts effectivement subis par le personnage.

Si la Bagarre doit continuer (c'est-à-dire, si les personnages sont encore en état et désirent continuer à se battre), on recommence ces deux étapes (on appelle cela un tour de combat), et ainsi de suite.

LES DÉGÂTS DES ARMES

Une créature de stature ordinaire inflige 1 dé de dégâts à mains nues. D'autres créatures, plus grandes ou plus petites, peuvent infliger des dégâts différents ; cela est précisé dans le Bestiaire.

Toutes les armes ordinaires infligent 2 dés de dégâts : on lance deux dés à 10 faces, et on additionne leurs résultats. Ces dégâts s'échelonnent donc de 2 à 20 points.

C'est le cas d'une épée, d'une masse, d'un couteau, ou même d'armes

improvisées telles que le vase que l'on brise sur la tête d'un adversaire, ou le tabouret qui est toujours très utile dans les Bagarres d'auberges. Après tout, Herbert arrive à infliger autant de dégâts avec une simple brindille qu'avec une épée bien aiguisée !

Quelques rares armes infligent 3 dés de dégâts ou plus ; elles sont décrites dans le chapitre V : l'armurerie.

LES ACROBATIES DANS LES BAGARRES

Certains personnages ne sont *pas très bons* à la Bagarre, ou adoptent un style de combat particulièrement vif. Ils aiment esquiver les coups en faisant des Acrobaties. C'est le cas, par exemple, de Marvin Rouge et d'Isis.

Le Gardien ne devrait pas permettre à tous les personnages de combattre systématiquement de cette manière, mais seulement à ceux dont c'est le style propre. Une utilisation systématique de cette règle pourrait nuire au rythme des Bagarres.

Il est donc conseillé au Gardien de ne permettre d'esquiver les coups de la sorte que dans les cas suivants :

- Le personnage est au moins *bon* en Acrobaties (en comptant l'armure, bien sûr).
- Le personnage est au mieux *pas très doué* à la Bagarre et ne porte pas d'armure (il vaut mieux en effet pour lui qu'il puisse esquiver !)
- Dans les Bagarres que le Gardien veut spectaculaires.

Le Gardien peut aussi très bien décider au cas par cas, selon la tournure que prend une Bagarre, d'accorder à tel ou tel personnage une esquivé.

Une esquivé se fait juste après un test de Bagarres raté. On oppose l'Acrobatie du personnage qui tente l'esquivé à la Bagarre de son opposant. Si le test est réussi, le coup est en fait esquivé, et aucune blessure n'est subie. Dans le cas contraire, l'esquivé est ratée et le personnage est quand même touché.

LA SURPRISE DANS LES BAGARRES

Un personnage qui ne se rend pas compte qu'on le tape ne peut pas se défendre !

Si un personnage est frappé dans le dos alors qu'il ignore la présence de son adversaire, il est inutile de faire un test de Bagarres : il est automatiquement touché.

Le Gardien accordera généralement au personnage ainsi menacé un test d'Acuité (dont il fixera le seuil) pour voir s'il repère ou non son adversaire à temps. Généralement, repérer un adversaire de cette manière est *faitable*, mais cela peut varier en fonction de son encombrement, de la nature du sol, du bruit ambiant...

Il y a d'autres moyens également de surprendre un adversaire. Par exemple, distraire son attention avant de le frapper sans crier gare, comme le font Herbert et Marvin déguisés en architectes d'intérieur dans *Cœur de Canard*. Bien sûr, pour qu'une telle distraction fonctionne, il ne faut pas brandir d'armes, et avoir l'air inoffensif.

Si un personnage tente de surprendre son adversaire de cette manière, le Gardien peut par exemple lui faire tester sa Bagarre contre l'Acuité de son adversaire. En cas de succès, le coup porte, sinon, il est esquivé.

LES GROSSES BAGARRES

Nous venons de voir comment gérer un duel entre deux personnages. Comment peut-on maintenant gérer un combat opposant plus de deux protagonistes ?

Lorsque deux groupes s'opposent, commencez par séparer les opposants en petits paquets. Par exemple, si les personnages affrontent un groupe de monstres deux fois plus nombreux, chaque personnage devra *a priori* affronter simultanément deux Monstres (le Gardien peut décider d'une autre répartition s'il le désire).

Il nous suffit donc de savoir résoudre une Bagarre qui oppose un combattant à un groupe. Cela est très simple :

La Bagarre est une succession d'autant de duels qu'il y a de combattants dans ce groupe.



Marvin le dragon n'était pas végétarien pendant son enfance. Il l'est devenu par la suite, pour des raisons personnelles.

Ainsi, à DCM, l'avantage à attaquer en masse un seul personnage est assez faible comparé à la réalité. Mais il faut déjà être *très bon* ou bénéficier d'une sacrée arme secrète pour affronter, disons, un million de Gobelins!

Les Bagarres à DCM sont assez meurtrières, et les personnages dont ce n'est pas la profession risquent gros en essayant de se battre. Mieux vaut pour eux qu'ils envisagent la reddition ou la fuite.

UN EXEMPLE DE BAGARRE

Whyörn, le guerrier renégat goblin qui ne quitte jamais son impressionnante armure complète, rencontre quelques problèmes dans une taverne de Poisson-Ville. Il devait y glaner des renseignements et le Gardien avait décidé qu'il y trouverait un Lézard qui pourrait le renseigner. Mais Whyörn a préféré d'abord discuter avec des marins, et il déclenche involontairement une Bagarre en se moquant du nom de leur navire.

Gardien (au joueur) : *Au moment où tu finis ta plaisanterie, tu vois les marins devenir rouges de colère. Le plus baraqué d'entre eux se lève, te toise et...*

Joueur (aux marins) : *Attendez... me dites pas que vous êtes justement marin sur CE navire, quand même ?*

Gardien (interprétant un marin) : *Toi, l'nabot, tu vas regretter de l'être moqué d'not' bateau ! Hé, les gars, vous pensez qu'y sait nager, l'coffre-fort ?*

Joueur (au Gardien) : *Bon, ils vont regretter d'être nés, ceux-là. Je fais deux pas en arrière, et je saute sur une table, pour me retrouver à leur niveau. Je prends mon marteau de guerre en mains.*

Le Gardien réfléchit rapidement à la situation. Il n'avait pas prévu cette Bagarre dans la taverne dans son scénario, mais la réaction des marins face à la plaisanterie de Whyörn ne pouvait être moindre. Dans la taverne, il y a le barman, les trois marins, et un informateur lézard que Whyörn, d'après le scénario du Gardien, devait rencontrer. Le Gardien n'avait pas prévu de caractéristiques pour les marins ; il improvise en décidant qu'ils ont tous les trois 15 points de vie, qu'ils sont *durs à cuire*, que leur chef est en plus *costaud*, qu'ils sont *bons* à la Bagarre et qu'ils ne sont pas du genre à esquiver les coups. Il décide également que le Lézard pourra prendre parti pour Whyörn en cas de besoin : s'ils se battent côte à côte, ce sera un bon moyen pour que ces personnages commencent à se parler après la Bagarre, et le Gardien pourra ainsi renouer avec la trame de son scénario.

Sans le dire au joueur, le Gardien vérifie quand même que Whyörn arrive à sauter sur la table sans se casser la figure ; après tout, à cause de son imposante armure, il est *nul* en Acrobaties. Le Gardien décide de sauter sur la table est *super fastoche* ; il obtient 47 aux dés : l'action est réussie.

Gardien : *Les trois marins s'approchent et encerclent la table sur laquelle tu te trouves. Tu vois le barman se réfugier derrière son comptoir, tandis que le grand Lézard qui se trouve au fond de la taverne vous regarde en finissant son verre.*

Joueur : *Ils sont armés comment ?*

Gardien : *Le gros balaise qui t'a toisé, l'Hippopotame borgne, a une solide barre de fer entre les mains. Le plus petit des trois, le Hibou à la jambe de bois, dégaine un sabre d'abordage. L'espèce de grande Pieuvre saisit deux chaises avec ses tentacules et commence à les faire tourner d'un air menaçant.*

Joueur : *Trois contre un, quels pleutres ! Je leur lance de vieilles insultes gobelines !*

Gardien : *L'Hippopotame lance un cri de rage et frappe des deux mains ! Sa barre de fer va s'écraser sur ton casque, que fais-tu ?*

Joueur : *Je pare avec le manche de mon marteau et lui donne un coup de pied dans le bide !*

Le joueur lance les dés pour faire le test de Bagarre. Whyörn est *habile* à la Bagarre, il réussit donc sur un résultat de 70 ou moins. Il obtient 39, c'est donc Whyörn qui arrive à frapper son adversaire et pas l'inverse. Le Gardien lance un dé derrière son écran pour les dégâts. il

obtient 5, l'Hippopotame prend donc 3 points de dégâts (il est *dur à cuire*).

Gardien : *Ton marteau tremble quand la barre de fer le percute - elle tombe juste entre les mains ! - Mais tu tiens bon. Au moment où il relève sa barre pour l'asséner un nouveau coup, tu prends ton élan et tu lui donnes un bon coup de pied dans l'estomac ! Il recule un peu, le souffle coupé, mais il a l'air de bien encaisser.*

Joueur : *Je tiens toujours mon marteau au-dessus de moi ?*

Gardien : *Oui.*

Joueur : *Bon, je fais un moulinet et sans crier gare, j'essaie de fracasser le crâne du Poulpe, par surprise.*

Gardien : *Lance les dés !*

Le joueur lance les dés et obtient 89, c'est donc un échec. C'est le Poulpe qui réussit à frapper Whyörn.

Gardien : *L'air siffle quand tu fais ton moulinet, et d'un geste, tu abats ton marteau sur ta droite, où se trouve le Poulpe. Tu sens quelque chose se briser sous l'impact, mais ce n'est pas son crâne, il a réussi à parer avec une des chaises, que tu viens de réduire en bouillie ! Il profite de ta surprise pour te lancer l'autre chaise en pleine figure !*

Le Gardien lance 2 dés pour calculer les dégâts. Il obtient un double 10, soit 20 points de dégâts ! Comme Whyörn porte une armure complète, il ne perd heureusement « que » 8 points de vie.

Gardien : *La chaise se brise sur ton casque, qui te protège à peine du choc. Tu perds l'équilibre, tu tombes en arrière, et la table se casse en deux sous ton poids ! Tu te retrouves abasourdi, gisant au milieu des décombres de la table. Tu as perdu 8 points de vie.*

Remarque : *le Gardien aurait pu faire un test d'Acrobaties pour voir si Whyörn tombait ou pas, mais il a préféré prendre la décision lui-même, pour ne pas ralentir le rythme de la Bagarre, d'une part, et pour pouvoir d'autre part mettre Whyörn dans une situation délicate, qui pourra nécessiter l'aide de l'informateur.*

Gardien : *Alors que tu es au sol, tu peux voir le Hibou s'avancer au-dessus de toi et brandir son sabre avec un sourire sadique. Il s'apprête à frapper.*

Joueur : *J'essaie de ramasser un morceau de la table et de m'en servir pour parer son coup !*

Le Joueur lance les dés et obtient 51 : il réussit sa manœuvre. Le Gardien pourrait décider de ne pas lancer de dés pour les dégâts, parce qu'après tout, d'après la description du joueur, Whyörn n'a pas frappé son adversaire ! Mais Whyörn n'a pas eu de chance pour l'instant, et le Gardien n'a pas de raisons de le pénaliser de cette manière. Il lance 2 dés, et obtient un total de 11. Le marin subit donc 9 points de dégâts (il est *dur à cuire*). Le Gardien décide que c'est un bon moment pour faire intervenir le Lézard.

Gardien : *Tu cherches à tâtons et tu agrippes un des pieds de la table. Tu arraches ce morceau et le projette vers la lame. Non seulement tu parviens à parer le coup, mais en plus tu arrives à frapper son bras. Il laisse tomber son sabre en criant. Soudain, son cri se transforme en râle, et il tombe par terre, inanimé. Tu te relèves, et tu vois qu'il a un poignard planté dans le dos. Le Lézard se trouve maintenant à côté de toi. Il a enlevé sa cape, tient une rapière dans sa main droite et un autre poignard dans sa main gauche. Vous vous retrouvez ensemble face aux deux marins survivants.*

Whyörn avait jusqu'à présent manqué de chance, mais la situation va sans aucun doute s'inverser !

LES AUTRES UTILISATIONS DES TESTS DE BAGARRE

On peut utiliser les tests de Bagarres pour simuler toutes sortes d'actions physiques. Un test de Bagarres pourrait servir à voir si un personnage arrive à saisir un ennemi. S'il s'agit de saisir un rat, on pourrait opposer la Bagarre du personnage à l'Acrobatie du rongeur. Si un personnage veut faire un croche-patte à un garde, on peut opposer sa Bagarre à l'Acuité du garde (pour voir s'il le remarque) ou à son Acrobatie (pour voir s'il garde son équilibre), au choix du Gardien.

LE COMBAT À DISTANCE

Tous les combats ne se résument pas à une mêlée informelle ; certains combattants préfèrent ajuster une cible à dix pas plutôt que foncer dans le tas.

Quand un combattant tire sur un adversaire, il effectue un test de tir. On détermine la difficulté du test de la manière suivante :

- Courte portée : *fastoche*
- Moyenne portée : *faisable*
- Longue portée : *coton*
- Cible petite (moins d'un mètre) : difficulté = +1 rang
- Cible grande (3 mètres et plus) : difficulté = -1 rang
- Cible combattant au corps à corps : difficulté = +2 rangs

Il n'est possible d'esquiver des traits grâce à un test d'Acrobatie que si le personnage possède le pouvoir Réflexes éclairs.

LES BAGARRES À CHEVAL

Les Bagarres à cheval (ou sur toute autre Monture terrestre) se déroulent comme une Bagarre ordinaire, à part qu'il faut réussir un jet d'Équitation *fastoche* pour éviter d'être désarçonné quand on reçoit un coup.

Un cavalier qui charge gagne 1 rang en combat pour le tour (on ne peut évidemment charger qu'au 1^{er} tour de combat !)

Une acrobatie durant le combat peut demander la réussite d'un jet d'Équitation ou d'Acrobatie (au choix du Gardien, ou, s'il est de bonne humeur, du joueur) : par exemple, sauter d'un cheval au galop (c'est *faisable*), sauter de son cheval sur un adversaire (*coton*)...

LES BAGARRES AÉRIENNES

Les Montures aériennes ne sont pas rares sur Terra Amata, et certains guerriers sont assez intrépides pour s'initier à la haute voltige.

Toutes les règles de Bagarre à cheval s'appliquent, avec quelques différences tout de même :

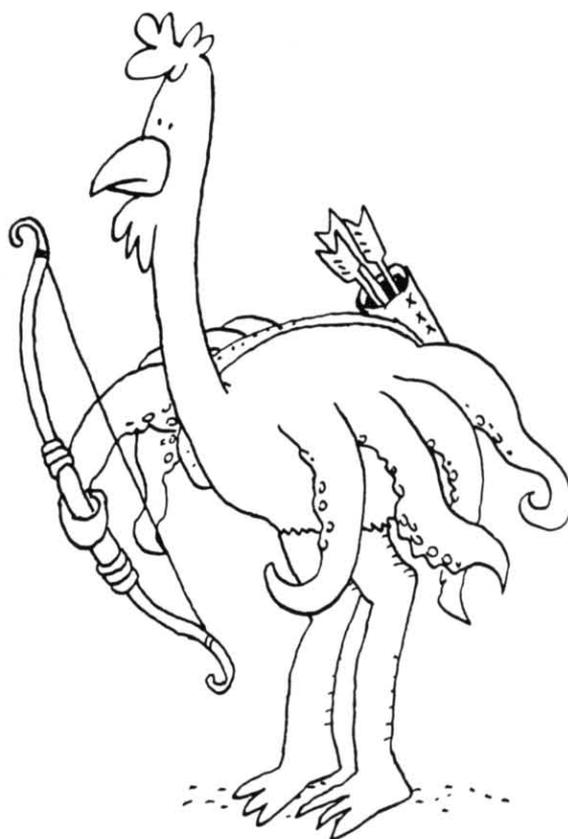
- Cela fait plus mal d'être désarçonné d'une Monture volante ! Tomber de haut est un aléa *méchant*, il devient *dangereux* si la chute est amortie (arbres, eau, monture...). Tomber au ras du sol est un aléa *ordinaire*.
- Maîtriser sa Monture est plus difficile en l'air qu'au sol ; lui donner des ordres nécessite un test d'Équitation *sur bestiole volante* (une charge est *faisable*, de même que la faire attaquer, qu'esquiver, ou approcher d'une autre Monture).

LES BAGARRES SOUS L'EAU

Les Bagarres sous l'eau sont plus difficiles que les Bagarres sur la terre ferme. Les personnages qui ne respirent pas sous l'eau peuvent retenir leur souffle pendant 5 tours de combat, après quoi ils commencent à suffoquer et perdent 1 dé de points de vie par tour à cause du manque d'air.

Un personnage qui n'est pas amphibie perd 1 rang en agilité et 1 rang en combat lorsqu'il est sous l'eau. Un personnage portant une armure standard ou lourde coule : il ne peut rien faire d'autre que d'essayer de retirer son armure. Le personnage doit pour ce faire réussir un jet d'Acrobaties (c'est une action *faisable*), il a droit à un jet par tour et peut être aidé par un autre personnage (qui a lui aussi droit à un jet par tour).

Les poulets-pieuvres habitent une île à l'Est de Khitai. Ils obéissent à un code d'honneur très strict



Blessures et aléas

LES BLESSURES

Un personnage qui n'est pas à son maximum de points de vie est sonné, fatigué ou blessé. Dans tous les cas, il n'est pas au mieux de sa forme !

À chaque fois qu'une créature reçoit des dégâts, elle perd des points de vie. Lorsque le total de ses points de vie tombe à 0 ou moins, celle-ci meurt, à moins qu'elle n'ait le pouvoir Héros.

Un Héros dont le total de points de vie tombe entre -9 et 0 perd connaissance. Il se réveillera avec 1 point de vie au bout de quelques minutes (1 dé).

Un personnage qui perd connaissance est dans un état stationnaire. Il finira par se remettre, mais s'il reçoit encore une blessure, il meurt. Si son adversaire veut l'achever et qu'il n'y a personne d'autre pour l'en empêcher, il réussit automatiquement : le personnage meurt. En général, un adversaire préférera attaquer les compagnons du personnage plutôt que de l'achever.

Un personnage qui a été mis K.O. se réveille au bout de quelques minutes (1 dé) avec 1 point de vie. Il reste mal en point et vulnérable pour la journée, perdant 1 rang en Agilité et 1 rang en Bagarre. L'application de premiers soins permet de mieux récupérer (voir plus bas). Ces malus disparaissent après 10 heures de repos total.

La perte de points de vie est fatale dans trois cas :

A - Le personnage n'est pas un Héros et tombe à 0 point de vie ou moins : Il meurt sur le coup.

B - Le personnage est un Héros et tombe à -10 points de vie ou moins : Il meurt. Les Héros sont donc plus résistants que les autres personnages. Et dans la plupart des cas, un Héros ne pourra pas être tué directement par un adversaire désarmé : il perdra connaissance avant.

C - Un personnage est inconscient et reçoit 1 point de dégâts ou plus : Il meurt.

Si les personnages prennent le temps de panser leurs blessures après un combat, ils regagnent 1 dé de points de vie, à la simple condition qu'un test de Secourisme ou de Médecine *fastoche* soit réussi. La procédure peut être répétée tant qu'elle réussit, mais la difficulté augmente d'un cran à chaque fois. Quand un test échoue, cela signifie que le ou les soignants ont fait tout ce qu'ils ont pu pour soigner ces blessures, et qu'ils ne peuvent plus y faire quoi que ce soit. Il faut bien sûr disposer de matériel pour soigner ainsi des blessures, de simples bandages ne suffisent pas ! Il faut par exemple des onguents ou de la moutarde, du fil et une aiguille, de l'alcool...

Des premiers soins réussis permettent également de réduire la durée des malus de Bagarre et d'Acrobaties d'un personnage qui a été mis K.O. à 2 heures (au lieu d'une journée). Une bonne nuit (ou journée) de repos complet permet de récupérer un dé de points de vie.

Bien évidemment, ces points de vie gagnés par les soins ou le repos ne permettent jamais de dépasser le nombre maximum de points de vie d'un personnage ! Il s'agit de se rétablir de ses blessures, pas de devenir plus robuste !

LES BLESSURES PERMANENTES

On reconnaît les héros de guerre aux cicatrices et blessures qu'ils conservent. On ne trouve pas un bateau de pirate sans un marin borgne ou avec une jambe de bois. Les Bagarres très disputées peuvent parfois laisser de désagréables souvenirs, qui sont autant d'occasions de se remémorer un brillant haut-fait ou une amère défaite.

Les blessures permanentes ne sont infligées que durant des batailles intenses, que ce soit contre un Héros, lors d'un haut-fait, ou au cours du dénouement d'une quête.

Lors d'un de ces combats, un personnage gagnera une blessure permanente s'il subit 15 points de dégâts ou plus en un seul coup.

La nature de la blessure est au choix du Gardien, selon l'action qu'effectuait le personnage blessé. Cela peut aller de la méchante cicatrice jusqu'à la perte d'un œil, d'une oreille, ou d'un membre. Le Gardien est encouragé à ménager les personnages débutants en préférant leur réserver de simples cicatrices, laissant les blessures handicapantes aux personnages vétérans. Voir son personnage blessé de la sorte peut être intéressant, dans le sens où cela peut permettre de le jouer d'une manière différente, de modifier sa personnalité. Pensez à la différence qu'il existe entre Marvin, jeune et fougueux, et le Roi Poussière, aveugle et sage.

Une telle blessure pourra rendre un personnage plus prudent, plus mature, plus cynique... Ou peut-être en sera-t-il fier, l'exhibant en racontant ses exploits ?

LES ALÉAS

Les Bagarres ne sont pas les seuls moments où les personnages peuvent être blessés ! Il peut arriver que l'un d'entre eux tombe dans un trou (ou dans un gouffre), soit brûlé par une torche (ou par les flammes d'un Dragon), se prenne les pieds dans un piège à loups (ou dans les glyphes magiques d'un nécromant oublié).

Ces dégâts « accidentels », qu'ils soient provoqués par une chute, le feu, un piège ou autre chose (acide, froid, suffocation, poison), sont appelés *aléas* et sont répartis en 6 catégories, selon les dégâts qu'ils infligent :

• **Mineur** : 1 point de dégâts.

Exemples : Rater les dernières marches dans un escalier, tomber de cheval, se brûler en faisant la cuisine, se faire piquer par une abeille.

• **Ordinaire** : 1 dé de dégâts.

Exemples : Tomber dans un trou, se brûler avec une torche, boire la tasse ou manquer d'air (refaire un jet de dégâts toutes les 30 secondes ou tous les tours de combat).

• **Dangereux** : 2 dés de dégâts.

Exemples : Tomber dans un piège à loups, se faire empoisonner par une araignée géante, dégringoler dans un escalier, recevoir un jet d'acide.

• **Méchant** : 3 dés de dégâts.

Exemples : Se prendre une Boule de Flammes magique de plein fouet, tomber dans un trou garni de pieux.

• **Critique** : 4 dés de dégâts.

Exemples : Tomber dans un gouffre, boire de l'acide, se faire piétiner par un éléphant, recevoir le jet de flamme d'un dragon, se faire brûler par de la lave...

• **Exceptionnel** : 5 dés de dégâts.

Exemples : Être transpercé par un carreau de baliste, se faire pichenetter par le Grand Khan...

L'expérience

Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages gagnent en connaissances, expérience et réputation. Dans DCM, l'expérience et la renommée sont comptabilisées en points. Un personnage part à la création avec 0 point d'Expérience et 0 point de Renommée. Généralement, un personnage gagne une cinquantaine de points d'Expérience tous les deux ou trois scénarios.

Les points d'Expérience peuvent se gagner de diverses manières :

A - S'APPROCHER DE SES OBJECTIFS :

Chaque joueur a pu définir un ou plusieurs objectifs lors de la création de son personnage. À chaque fois qu'un personnage fait une avancée significative vers cet objectif, il gagne 1 à 10 points d'Expérience. C'est évidemment au Gardien de décider si une avancée significative est faite ! Voici quelques exemples d'avancées « significatives » vers quelques buts donnés :

- **En quête de célébrité :** Se faire un ennemi (ou un ami) puissant, se faire reconnaître pour la première fois par un individu important que vous n'avez jamais vu, voir pour la première fois son visage sur une affiche, son nom dans un livre, dans une chanson... De plus, un personnage qui poursuit ce but gagne 1 point d'Expérience à chaque tranche de 5 points de Renommée qu'il gagne durant un même scénario.
- **En quête de la sagesse :** Rencontrer un sage et apprendre de lui, effectuer une retraite méditative, donner des conseils qui sauvent quelqu'un, renoncer à une tentation...
- **En quête de la vie idéale :** Tout dépend de ce qu'est la « vie idéale » pour le personnage. S'il en a une idée précise, chaque étape vers cette idée peut être une « avancée significative » (par exemple, construire sa maison, trouver un conjoint). S'il n'a pas d'idée précise, chaque essai d'un nouveau style de vie, qu'il soit un succès ou un échec, peut rapporter de l'expérience.

Il est normal que de cette manière un personnage pantouflard progresse aussi vite, voire peut-être plus vite qu'un personnage qui recherche l'aventure à tout prix, mais ces deux personnages ne tireront pas la même chose de leurs expériences (voir le paragraphe « Que faire avec l'expérience ? »).

Dans tous les cas, le Gardien devra veiller à ne pas trop défavoriser un joueur ayant pris un but difficile ou long à atteindre. Si la recherche de son but ne lui rapporte pas beaucoup d'expérience tout en étant longue ou difficile, le Gardien pourra se montrer plus généreux lorsque ce but sera effectivement atteint. Un personnage qui arrive à accomplir un objectif en choisit ensuite un autre.

B - RENDRE SON PERSONNAGE IRREMPLAÇABLE :

Le Gardien peut parfaitement récompenser un joueur qui développe particulièrement bien son rôle par des points d'Expérience. Cela recouvre :

- **Bien jouer son personnage :** Le Gardien peut donner jusqu'à 5 points d'Expérience à la fin de chaque séance de jeu, voire un peu plus, selon sa générosité et les performances du joueur.

- **Faire des dessins de son personnage (et du groupe) :** Des dessins d'un personnage lui donnent plus de substance, plus de vie, surtout si ce sont des scènes de la partie en cours qui sont dessinées. De la même manière, le Gardien peut donner jusqu'à 5 points d'Expérience à la fin de la séance de jeu.

- **Écrire une nouvelle, un poème ou une chanson relative à son personnage :** Par exemple, si votre personnage est troubadour, cela peut être une bonne idée de réellement écrire une de ses chansons, et de surprendre ainsi les autres joueurs (imaginez leur tête lorsque vous leur récitez inopinément votre *Complainte du Gobelin malchanceux* !). Une telle prestation peut mériter jusqu'à 10 points d'Expérience ou 20 points de Renommée, au choix du joueur.

Tout joueur peut écrire une nouvelle sur son personnage, que ce soit pour raconter les précédents scénarios, ou d'autres épisodes de sa vie. Là aussi, le Gardien peut récompenser cette contribution jusqu'à 10 points d'Expérience ou 20 points de Renommée (mais là, c'est le Gardien qui choisit).

C - ACCOMPLIR DES HAUTS-FAITS :

Une action d'éclat, une réussite mémorable, un plan *a priori* impossible qui réussit... Accomplir un haut-fait indéniable rapporte 10 points d'Expérience. Un personnage dont le but est précisément d'accomplir des hauts-faits gagne 5 points d'Expérience de plus par haut-fait, puisqu'il accomplit ainsi son objectif.

D - S'ÊTRE BIEN DÉBROUILLÉ DANS LE SCÉNARIO :

Les joueurs ont eu de bonnes idées durant la partie ? Leurs personnages ont réussi à surmonter les épreuves que le Gardien avait placées devant eux ? Ils ont réussi à résoudre les énigmes que le Gardien leur avait proposées ? Cela mérite de l'expérience : jusqu'à 5 points par joueur, selon la générosité du Gardien et les performances des joueurs.

E - AVOIR DES PROBLÈMES ET LES RÉSOUDRE :

Se faire des ennemis, se fâcher avec le Gardien du Donjon, souffrir d'une blessure permanente (même due à la vieillesse), perdre un pouvoir, se mettre dans des situations délicates qui pourront plus tard avoir de lourdes conséquences... Les erreurs sont pleines d'enseignement, et il n'est pas rare que l'on apprenne beaucoup des situations de crise. Si un personnage s'est attiré lui-même des ennuis dans la partie, et si ces ennuis peuvent avoir des répercussions inquiétantes, délicates ou défavorables au personnage dans un scénario ultérieur, le Gardien peut lui octroyer de 1 à 5 points d'Expérience, selon la gravité de l'ennui en question. Un bon exemple est celui de la gaffe d'Herbert à la fin de *Donjon Zénith 3*, lorsqu'il ment en annonçant que le père du « bébé » d'Isis est le Gardien du Donjon.

De même, résoudre définitivement un ennui de ce genre rapporte jusqu'à 5 points d'Expérience. Mais que les joueurs n'oublient pas : ce n'est pas tout de gagner de l'expérience en s'attirant des ennuis, il faut ensuite les assumer !

F - EXERCER DE NOUVELLES RESPONSABILITÉS :

Il peut arriver qu'un personnage se voie octroyer de nouvelles responsabilités : trouver un nouveau travail, prendre officiellement la tête d'un groupe, accepter un apprenti, un élève, un disciple... Cela peut lui apporter de nouvelles perspectives, et être très enrichissant. Le Gardien peut accorder au personnage jusqu'à 5 points d'Expérience lors de sa

promotion, en fonction de l'importance du poste (10 points correspondant à des responsabilités maximales). Si ces responsabilités sont prenantes, le Gardien peut encore lui accorder ce total minoré d'un point lors du scénario suivant, et ainsi de suite (le personnage finira donc par s'habituer à ses nouvelles responsabilités et n'en tirera plus de points d'expérience).

COMMENT RÉCOMPENSER UN PERSONNAGE DONT LE BUT EST IMPOSSIBLE À ATTEINDRE ?

Certains buts, qui nécessitent de mener une vie tranquille ou de rester sédentaire, seront difficiles, voire impossibles à atteindre par un personnage. Ce n'est pas pour autant que ce personnage doit être défavorisé en terme d'expérience ! Dans ce cas, le Gardien récompensera plutôt, dans la même proportion, les efforts (forcément contrariés) faits par le personnage pour tenter d'accomplir son but, et la manière dont est joué le personnage, plutôt que les avancées réelles faites vers son objectif. On peut prendre ici l'exemple du personnage d'Herbert, qui n'aime pas se bagarrer, qui tente souvent de tirer au flan, mais qui n'y arrive jamais. Ce sont ses tentatives qui importent, et la manière dont il rechigne. Un tel personnage, qui n'arrive jamais à obtenir ce qu'il veut, peut être très amusant à jouer !

QUE FAIRE AVEC L'EXPÉRIENCE ?

Quand un berger et un mercenaire gagnent en Expérience, ils ne développent pas les mêmes compétences. Un mercenaire développera son art du Combat ou ses talents de négociateur, tandis que le berger apprendra à mieux soigner ses bêtes, gérer son troupeau ou transformer le lait. Au final, le berger deviendra peut-être le plus grand éleveur de la région, et amassera une fortune considérable, tandis que le mercenaire ne fera pas de vieux os sur le champ de bataille... Mais cela est une autre histoire. Grâce aux points d'Expérience qu'il a accumulés, un personnage peut, entre les aventures, développer de nouveaux talents, ou améliorer ceux qu'il possède.

À chaque fois qu'un personnage gagne 50 points d'Expérience, il peut, au choix, augmenter d'un rang l'un de ses attributs, augmenter d'un rang l'un de ses talents ou choisir un nouveau pouvoir.

Un personnage ne peut améliorer des talents ou des attributs que s'il les a utilisés de manière significative lors des scénarios précédents.

Un berger ne pourra donc s'améliorer à la Bagarre que s'il s'est beaucoup battu auparavant (et s'il a survécu, car on n'imagine pas un berger se battre autrement que pour défendre chèrement sa vie...).

Un personnage ne peut apprendre de nouveaux talents que s'il y a été confronté lors des scénarios précédents, en essayant d'en utiliser un, ou mieux, en essayant d'en apprendre les rudiments auprès d'un spécialiste.

Le gain d'un nouveau pouvoir doit pouvoir être justifié de la même manière, et devra généralement nécessiter un entraînement spécifique ou les enseignements d'un maître.

Un personnage qui fait un long voyage sur un bateau pourrait par exemple justifier qu'il développe les talents professionnels *navigation* ou *pêche*. Il ne serait par contre pas logique qu'il puisse apprendre à naviguer ou à pêcher s'il n'a pas observé quelqu'un le faire pendant un certain temps, ou essayé d'apprendre de lui-même.

Un personnage ne peut devenir *habile*, *balaise* ou *super fortiche* dans un talent ou un attribut qu'en ayant suivi l'enseignement d'un sage, d'un maître ou d'un professeur, et prouvé sa valeur par une quête

couronnée d'un haut-fait. Il en est de même s'il veut acquérir un pouvoir extraordinaire.

Trouver un maître compétent peut constituer une aventure à part entière. Il faut noter que le Donjon peut bien assumer la formation de ses employés, mais seulement en ce qui concerne les bases. Le Donjon n'assurera pas l'entraînement des personnages qui veulent devenir *habiles* ou meilleurs, pour la simple raison que les personnages qui seraient capables de s'en charger (Marvin, Horous, Alcibiade...) ont déjà énormément de travail et n'en ont pas le temps. Il en est de même pour les pouvoirs.

Le maître devra être rémunéré pour son entraînement et ses leçons. La rémunération pourra être une très forte somme d'argent (au moins 200 pièces d'or), des présents, ou un service. Pour ce prix, le maître acceptera généralement que les autres personnages assistent aussi à son entraînement. Le maître peut être un des personnages des joueurs, à condition qu'il soit meilleur dans son domaine que le personnage à entraîner. La rémunération est à sa convenance, mais il serait souhaitable qu'il s'agisse d'un service ou d'un échange de bons procédés.

Une quête est une épreuve initiatique qui a un rapport avec le talent à augmenter ou le pouvoir à acquérir. Elle dure au moins un scénario, et jusqu'à plusieurs *unités de temps*. Un bon exemple de quête est celle que Marvin impose à Herbert pour son entraînement à la Bagarre dans *Le Roi de la Bagarre*: la quête des chaussettes du Roi des Gobelins. Durant cette quête, Herbert a appris à se servir d'un pouvoir extraordinaire, la Maîtrise de la Plume.

Le personnage qui part en quête ne reçoit pas d'expérience pour les hauts-faits qu'il accomplit durant cette quête; cela fait partie intégrante de son entraînement. De même, les personnages qui participent à cette quête ne gagnent pas d'Expérience pour s'être bien débrouillés dans le scénario, puisqu'une telle quête est censée être personnelle.

Ce n'est qu'après avoir fini sa quête et accompli un haut-fait que le personnage peut enfin augmenter son talent ou acquérir son pouvoir. Le haut-fait peut ne pas avoir de rapport direct avec le talent ou le pouvoir, mais est nécessaire pour conclure la quête. Pour reprendre notre exemple, le haut-fait d'Herbert est d'avoir vaincu le Roi des Gobelins en duel.

Dans le cas d'un pouvoir, celui-ci se développe graduellement lors de la quête. Bien que ne le possédant pas encore, le personnage qui cherche à l'acquérir peut tout de même tenter de l'utiliser.

Simplement, il ne marchera pas encore à tous les coups, ou bien fonctionnera mal de temps à autre.

LA DIVERSIFICATION DES TALENTS

Il peut arriver qu'un personnage, au cours de ses aventures, ne pratique plus un de ses talents, au profit d'autres activités. Par exemple, un forgeron qui fait une traversée en bateau de plusieurs mois n'a plus l'occasion de s'exercer, et pourrait, pour s'occuper, vouloir apprendre les rudiments de la navigation. Dans son cas, son manque de pratique fera de lui un forgeron un peu moins bon, mais il aura appris les bases de la navigation.

Un personnage qui ne s'exerce pas dans un talent donné peut diminuer d'un rang ce talent et peut utiliser ce rang pour devenir pas très doué dans un nouveau talent.

Comme toujours, il faut que le personnage ait une occasion d'apprendre ce nouveau talent, il n'a pas la science infuse !

La Renommée

À chaque fois qu'un personnage effectue une action d'éclat (gagner une Bagarre disputée, relever un défi, réussir une prestation, réaliser une action *hyper dure*), devant des personnes qui ne le connaissent pas, il gagne 1 point de Renommée : son habileté fait parler de lui, et il devient un peu plus célèbre ! De la même manière, avoir sa tête sur une affiche, ou être cité dans une chanson, ou apparaître sur la place publique fait gagner au moins 5 points de Renommée (et peut-être bien plus selon la diffusion). Gagner en renom n'est pas trop dur, mais cela nécessite toujours la présence d'un public qui puisse rapporter les faits. Évidemment, le Gardien doit faire preuve de bon sens, et ne récompenser que les situations qui augmentent réellement la Renommée d'un personnage. Par exemple, un maire qui prononce un discours devant ses concitoyens ne gagnera de la Renommée que si son discours sert vraiment du commun. Il ne gagnera rien s'il s'agit d'un discours « de routine ». Par contre, si ce genre d'apparitions publiques ne permet pas de gagner en réputation, elles évitent au personnage de se faire oublier et de perdre de la réputation. Les hauts-faits sont de véritables exploits et font gagner 10 points de Renommée chacun. Un poste important ou une promotion font également gagner de la Renommée.

Le personnage obtient des responsabilités vis-à-vis :

- D'une dizaine de personnes : 5
- D'une centaine de personnes : 10
- D'un village : 20
- D'une ville : 50
- D'une capitale : 100

Ces chiffres ne sont qu'indicatifs et ne peuvent couvrir toutes les situations ; le Gardien est libre de s'en inspirer pour gérer d'autres situations.

LES NIVEAUX DE RENOMMÉE

Plus il gagne de points de Renommée, plus un personnage devient connu.

Les rangs de Renommée (il en existe 6 différents) ne se gagnent pas avec l'expérience ; ils sont simplement donnés par le score de Renommée du personnage.

RENOMMÉE	DIFFICULTÉ ASSOCIÉE
Inconnu (0 à 9 points)	Infaisable
Rumeur (10 à 49 points)	Hyper dur
Connu (50 à 99 points)	Coton
Renommé (100 à 249 points)	Faisable
Célèbre (250 à 499 points)	Fastoche
Légendaire (500 points et plus)	Hypra facile

La naissance peut influencer sur la Renommée :

Être né noble ou avec un signe distinctif majeur (et visible) donne au personnage 10 points de Renommée. Ces points ne peuvent jamais être perdus : le rang minimum de ce personnage en Renommée sera rumeur, il ne pourra jamais être totalement inconnu (voir paragraphes suivants).

CONNAÎTRE QUELQU'UN

Pour savoir si quelqu'un sait quelque chose à propos d'un personnage, on fait un test d'Acuité contre la Renommée du personnage (le test pour identifier un inconnu est *infaisable*, celui pour identifier un personnage légendaire est *hypra facile*...). En cas de réussite, la personne en question sait quelque chose sur le personnage. Elle pourra peut-être le reconnaître, être au courant d'un de ses hauts-faits, connaître une histoire qui le mentionne... Dans le cas contraire, le nom du personnage ne lui dit rien.

Cette règle donne entre autres un moyen simple de savoir si les personnages des joueurs finissent par être reconnus par un quidam, pour voir si la rumeur ou leur réputation les a précédés. Par contre, elle ne doit être utilisée que dans la zone géographique dans laquelle évoluent les personnages. Si ceux-ci se retrouvent d'un coup de l'autre côté de la planète, ils ne seront sûrement pas reconnus, quelle que soit la notoriété dont ils bénéficient ailleurs.

Il est facile de généraliser cette règle à des objets ou des lieux, il suffit de leur attribuer un rang de Renommée. Par exemple, le Gardien peut décider qu'à l'époque où a lieu son scénario, le Donjon est *connu*. Le Gardien pourrait très bien décider arbitrairement si un personnage a déjà entendu parler du Donjon, mais s'il préfère s'en remettre au hasard, il fera faire un test *coton* d'Acuité à ce personnage. Le Gardien pourrait également décider qu'il faut un talent approprié pour faire le test, comme Géographie pour un lieu, Artisanat pour un objet, Histoires et Légendes anciennes...

PERDRE DE LA RENOMMÉE

La Renommée d'un personnage s'érode au fil du temps.

À la fin de chaque scénario (ou, pour généraliser, après chaque tranche de 2 Unités de Temps), chaque personnage perd 1 dé de points de Renommée.

Ainsi, un personnage qui évite le public et se tient à carreau finit toujours par se faire oublier. Toutefois, un personnage qui a connu la gloire ne peut pas retomber dans l'anonymat le plus complet :

Un personnage ne peut jamais descendre 3 rangs en-dessous du meilleur rang en Renommée qu'il ait pu atteindre.

Par exemple, un personnage qui a un jour été *célèbre* sera toujours au moins *connu*, quelles que soient les circonstances. Ses points de Renommée ne pourront pas descendre en-dessous de 50.

Insistons ici sur le fait qu'être *connu* n'est pas forcément une panacée. Les joueurs ne doivent pas se sentir obligés de rechercher à tout prix la célébrité pour leur personnage : celle-ci peut apporter de nombreux ennuis. Un personnage *célèbre* pourra avoir de nombreux ennemis, une réputation à défendre, pourra faire l'objet de vengeances ou de coups d'éclats... Il pourra aussi attirer des rivaux, qui rêvent de la gloire que pourrait leur apporter une victoire sur un personnage si *célèbre*. Herbert, par exemple, se serait bien passé d'attirer tous ces aventuriers qui en voulaient aux Objets du Destin ! Cette règle permet également à un personnage qui se sent trop exposé de se retirer de la scène publique, et d'être oublié de tous. Vouloir être *connu*, ou au contraire vouloir rester dans l'ombre, sont deux possibilités qui se valent.

On pourrait arguer que choisir de devenir *célèbre* apporte de l'Expérience, mais on pourrait aussi imaginer un personnage qui agit dans le secret et dont l'un des buts est d'éviter d'être reconnu...

CHAPITRE IX LE TEMPS

LE TEMPS RÉEL ET LE TEMPS DE JEU

Lorsque vous jouez à DCM, un après-midi ou une soirée, cela vous prend quelques heures (durant lesquelles, nous l'espérons, vous vous amusez bien !). C'est ce que l'on appelle le temps réel, le temps que dure la partie pour les joueurs. Une telle précision est nécessaire, car le temps peut s'écouler d'une toute autre manière pour les personnages. Durant votre partie de quelques heures, il se peut que vos personnages fassent un voyage de plusieurs semaines. Il suffit que le Gardien dise « vos personnages passent une bonne nuit et se lèvent à l'aube » pour qu'en quelques secondes de temps réel, une nuit entière passe dans le jeu. Le temps des personnages, par opposition au temps des joueurs, est appelé temps de jeu.

Ce chapitre explique au Gardien comment gérer le temps de jeu à DCM.



LES UNITÉS DE TEMPS

Le temps de jeu, à DCM, se mesure en heures, jours, semaines... Mais il se mesure aussi en Unités de Temps (UT). L'Unité de Temps est une mesure floue. C'est la durée d'une aventure, et c'est également le temps qui sépare deux aventures. C'est également la durée d'un épisode de la bande dessinée, et le temps qui passe sur Terra Amata entre deux albums consécutifs. L'Unité de Temps sert à mesurer l'âge des personnages, et à synchroniser les événements qui ont lieu dans la campagne du Gardien et ceux qui ont lieu dans les albums de *Donjon*.

LES DIFFÉRENTES ÉPOQUES

La saga de *Donjon* s'étend sur trois périodes :

Potron-Minet :

Cette époque s'apparente au tout début de la Renaissance. La société y est en pleine mutation : le pouvoir féodal s'efface au profit de celui des notables et des bourgeois. C'est l'époque des grandes cités ; le droit, les arts et les sciences ont une place importante dans la société. C'est aussi une époque pleine de panache, où l'honneur d'un gentilhomme est aussi important que sa vie. Sous la tour des Cavallère, des centaines de Petits Lutins creusent d'innombrables galeries.

Zénith :

Cette période correspond au Moyen Âge. Les grandes villes sont plus rares, et le pouvoir se partage entre royaumes et empires. C'est une époque où les aventuriers n'hésitent pas à se bagarrer avec des Monstres pour s'approprier leurs trésors. Le Donjon est à son apogée, et le Gardien veille à ce que son entreprise reste florissante.

Crépuscule :

Cette ère est la plus sombre de l'histoire de Terra Amata. La planète s'est arrêtée de tourner, laissant une de ses faces brûler sous un soleil sans merci, et l'autre geler dans une nuit sans fin. Entre les deux, seule subsiste une mince bande de terre habitable. C'est une époque trouble, où la technologie s'oppose au shamanisme, et où la Géhenne règne sans partage. C'est une époque difficile où la survie n'est jamais totalement acquise. Du haut de la plus haute des quatre tours de sa Forteresse Noire, le Grand Khan s'active à ses sombres projets.

L'IMPORTANCE DU TEMPS

La série *Donjon* décrit l'évolution de Terra Amata sur plusieurs générations. Des peuples meurent, des villes sont détruites, des civilisations disparaissent alors que d'autres apparaissent, des héros naissent, vieillissent et meurent...

C'est dans ce sens que la gestion du temps est importante à DCM : l'univers de Terra Amata n'est pas figé, et les personnages des joueurs, comme ceux de la BD, vieillissent. Le décompte des Unités de Temps permet de synchroniser les scénarios du Gardien avec les BD, et de faire vieillir les personnages des joueurs au fur et à mesure des parties.

Par contre, la gestion précise du temps à l'intérieur d'une seule partie importe beaucoup moins. Les albums de *Donjon* sont très imprécis sur la mesure du temps et des distances. Le Gardien peut donc faire de même - laisser ces données floues, en gardant par exemple à l'esprit que la distance d'un lieu à un autre varie beaucoup selon le chemin que l'on emprunte, la présence ou non de Montures, et les rencontres que l'on fait.

UN UNIVERS QUI ÉVOLUE

L'univers de *Donjon* n'est pas statique ! Chaque tome de la bande dessinée comporte son lot de nouveautés et de changements. Pourquoi le Gardien n'utiliserait-il pas ce matériel dans ses parties, pour les rendre plus vivantes et dynamiques ?

Cette gestion « floue » du temps permet au Gardien de synchroniser les événements qui se déroulent dans ses scénarios avec les événements qui se déroulent dans les bandes dessinées.

L'Unité de Temps étant floue, rien n'empêche le Gardien de décider que ses joueurs ont le temps de faire plusieurs scénarios « entre » deux albums consécutifs de *Donjon*. *Donjon* compte trois séries principales qui s'étalent chacune sur 100 albums, donc sur environ 200

Unités de Temps. À titre de comparaison, on peut estimer l'espérance de vie d'un personnage à 380 Unités de Temps.

La série *Donjon Parade* est incluse dans la période *Zénith*, entre les tomes 1 et 2. La trame de ces albums n'affecte pas l'histoire de Terra Amata.

Un Gardien qui débute une campagne dans l'univers de *Donjon Zénith* pourrait prévoir ses scénarios comme suit :

- Une première partie se situant juste avant le tome 1 de *Donjon Zénith*. Les personnages pourraient croiser les Capuchons, qui prépareraient leurs plans d'invasion du Donjon. Ils pourraient, pourquoi pas, être les personnes qui ont recruté leur armée !
- Un second scénario qui se déroule pendant l'action de *Cœur de Canard*. Si les personnages visitent un cimetière, il y a fort à parier que le Gardien leur fera croiser Herbert et Marvin qui cherchent le repaire des Capuchons !
- Une troisième aventure qui se situe pendant la construction du *Donjon de trop* (tome 1 de *Donjon Parade*). Les personnages résisteront-ils à l'envie de visiter ce nouveau Donjon ?

- Une quatrième partie qui se déroule pendant l'entraînement d'Herbert dans *Le Roi de la Bagarre*. Peut-être les personnages seront-ils mêlés à la guerre entre les Chasseurs et les Bergers, ou croiseront-ils des Gobelins escortant leur nouvelle reine ?

LES DIFFÉRENTS ÂGES

L'âge d'un personnage s'exprime aussi en Unité de Temps. En fait, il existe 4 catégories d'âges distinctes.

Un personnage peut être :

- Enfant
- Jeune
- Adulte
- Vieux

Les trois premières catégories durent chacune 100 Unités de Temps.

Ainsi, un nouveau-né deviendra *adulte* 200 Unités de Temps plus tard. La quatrième catégorie n'a pas de limite théorique ; il se peut que certains individus très résistants vivent plus de 100 UT en étant *vieux*.



certains dragons ont l'air morts alors qu'en fait ils sont en état de profonde méditation.

LA VIEILLESSE

Les personnages de DCM grandissent, vieillissent... et finissent par mourir, de manière naturelle (s'ils ont de la chance). À la création, chaque joueur doit choisir l'âge de son personnage. Plutôt que de préciser un nombre d'années, il choisit une des trois classes d'âge suivantes : *jeune*, *adulte* ou *vieux*. À côté, il indique entre parenthèses le résultat d'un lancer de 5 dés. Par exemple : *adulte* (29). Ce chiffre indique l'avancement du personnage dans cette période de sa vie.

Après chaque scénario joué, chaque joueur ajoute au moins un point à ce chiffre. Le Gardien peut décider d'une autre valeur, si la durée du scénario (en temps de jeu) a été importante, où s'il se passe une longue période entre deux scénarios. Lorsque ce chiffre devrait atteindre 100, il repasse à 0 et le personnage passe à la classe d'âge supérieure : par exemple, après un scénario, si le Gardien décide d'un gain de 1 point, un personnage *jeune* (99) passera à *adulte* (0).

Lorsqu'un personnage devient *vieux*, il diminue ses niveaux en Acrobaties et en Bagarres d'un rang chacun : les galipettes et les duels ne sont tout bonnement plus de son âge ! Le joueur doit aussi à ce moment-là noter le nombre maximum de points de vie que son personnage peut avoir : il le divise par deux (en arrondissant au supérieur), le nombre obtenu détermine son espérance de vie. À chaque fois que son avancement dans la vieillesse est un nombre divisible par 10 (10, 20, 30...), retirez de manière permanente 1 point de vie au total maximum des points de vie du personnage, et tirez un problème de vieillesse. Lorsque le nombre maximal de points de vie du personnage devient inférieur ou égal à son espérance de vie, il mourra durant la partie suivante, comme indiqué ci-dessous.



JOUER SUR PLUSIEURS ÉPOQUES :

Donjon Potron-Minet nous raconte la jeunesse du Gardien du Donjon. *Donjon Crépuscule* nous présente la destinée d'Herbert et Marvin. Pourquoi ne pas faire de même dans vos parties de DCM, et jouer des mêmes personnages à des époques différentes ?

Une des manières de jouer à DCM est d'alterner des parties se jouant à des époques différentes, avec les mêmes personnages, ou des personnages « proches ». Comme dans la bande dessinée, cette alternance vous donnera l'occasion de...

VIEILLIR UN PERSONNAGE :

On suppose ici que les parties se jouent à l'époque de *Donjon Zénith* (ou respectivement *Potron-Minet*) et que vous vouliez jouer parallèlement à l'époque de *Crépuscule* (ou respectivement *Zénith*). Seul un personnage *jeune* ou *adulte* peut être adapté pour jouer dans le futur.

Un personnage déjà *vieux* ne peut être joué dans le futur. Il mourra de sa belle mort d'ici là. Par contre, un joueur dont le personnage est *vieux* (de même qu'un joueur qui n'est pas dans ce cas !) peut très bien jouer, par exemple, un élève, un disciple, un ami, un enfant ou le conjoint de son personnage. Un tel personnage, qui possède un lien (de parenté, d'amitié ou autre) avec le personnage d'un joueur, est appelé *personnage lié*. Si le *personnage lié* est *jeune*, il est créé normalement, en suivant les règles données au chapitre III.

Si ce personnage existe déjà dans le présent (ce sera le cas d'un ami ou d'un conjoint), il doit être « vieilli » avant de pouvoir être joué. Techniquement, vieillir un personnage revient à ajouter 80 à son âge de départ, et à recréer le personnage comme au chapitre III, avec les modifications suivantes :

- Répartir 5 rangs dans les attributs.
- Choisir le double de talents (donc 6 au total) ; répartir 5 rangs dans ces talents.
- Le personnage peut être *balaise* dans des attributs ou talents, mais pas *super fortiche*.
- Choisir un total de 3 pouvoirs. Un de ces trois pouvoirs peut être un pouvoir extraordinaire.
- Appliquer éventuellement les modifications dues à la vieillesse.

TABLEAU DES PROBLÈMES DE VIEILLESSE	
1 à 10	Cheveux (plumes, poils...) blancs, perte de cheveux
11 à 20	Rides
21 à 30	Dur d'oreille, sourd
31 à 40	Myope, aveugle
41 à 50	Arthrose, perte de poids, faiblesse (-1 rang en Bagarres à chaque fois)
51 à 60	Perte d'équilibre, tremblements intempestifs, sciatique, gain de poids (-1 rang en Acrobaties à chaque fois)
61 à 65	Radotage, trous de mémoire (-1 rang en Acuité à chaque fois)
66 à 70	Dents qui tombent, voix enrouée (-1 rang en Charme à chaque fois)
71 à 85	Perte d'un pouvoir (au choix du Gardien)
86 à 99	Perte d'un rang dans un talent (au choix du Gardien)
100	Meurt de vieillesse à la fin du prochain scénario

Selon le résultat du tirage, plusieurs choix sont proposés au joueur. Il est alors libre de choisir parmi ceux-là. Chaque désavantage ne peut être pris qu'une seule fois. Si jamais le joueur a déjà pris tous les choix possibles dans une catégorie, son personnage a de la chance, il ne gagne pas de désavantage cette fois-ci.

Un personnage *myope* ou *dur d'oreille* subit un malus de 1 rang dans les tests reposant essentiellement sur son sens déficient. Lorsque le personnage devient *aveugle* ou *sourd*, ce malus passe à 3 rangs. Au début de chaque scénario, un joueur dont le personnage est *vieux* lance un dé de pourcentage. S'il obtient un score inférieur ou égal à son avancement dans la vieillesse, il devra faire mourir son personnage de vieillesse à la fin du scénario. Il pourra tout au long de la partie jouer un état de faiblesse avancé et finir la partie à donner ses dernières volontés, avant de rendre son dernier souffle, ou par exemple préférer un sacrifice héroïque, sentant que de toute manière sa fin était proche. Ce dernier scénario peut être prétexte à introduire votre personnage suivant dans la campagne : pensez au *Cimetière des Dragons*, album dans lequel Marvin laisse la place à Marvin Rouge.

Le personnage est recréé à partir de son gabarit initial (un canard *adulte* reste un canard en vieillissant !), sauf si, pourquoi pas, son joueur désire le faire revenir sous forme de Mort-Vivant !

Le descriptif du personnage doit lui aussi être refait : le passage du temps laisse des traces ! Les modifications faites au personnage par rapport à l'époque présente doivent être justifiées. Des talents, des pouvoirs peuvent s'apprendre ou se perdre. L'entraînement et l'expérience peuvent augmenter des attributs ; l'âge ou des blessures peuvent les diminuer. Il n'y a ainsi *a priori* aucune incohérence entre les capacités d'un personnage *jeune* et celles du même personnage une fois *vieux*. Votre personnage vieilli peut être très différent de ce qu'il était dans sa jeunesse.

RAJEUNIR UN PERSONNAGE :

On suppose ici que les parties se jouent à l'époque de *Donjon Zénith* (ou respectivement *Crépuscule*) et que vous vouliez jouer parallèlement à l'époque précédente (*Potron-Minet* ou respectivement *Zénith*). Il s'agit pour les joueurs de pouvoir jouer l'apprentissage de leurs personnages, ce qui rend leur adaptation plus délicate. En effet, les personnages créés avec les règles normales étant déjà censés être des débutants, leur version « rajeunie » semblera bien inexpérimentée !

Seul un personnage *adulte* ou *jeune* peut être ainsi adapté. Un personnage *vieux* est difficile à « rajeunir » de manière cohérente ; mieux vaut dans ce cas jouer un *personnage lié*.

Pour rajeunir un personnage, recréez-le comme au chapitre III en prenant en compte les modifications suivantes :

- Retirer 100 à son âge de départ.
- Ne choisir que deux talents personnels au rang *pas très doué* (pas de talent professionnel).
- Ne pas distribuer de rangs parmi les talents ou les attributs.
- Ne pas choisir de pouvoir.

Un des objectifs du personnage *jeune* pourra donc être d'apprendre son métier, ou de gagner son pouvoir.

Le Gardien doit superviser la re-création de ces personnages, veiller à leur cohérence et gérer les cas particuliers qui ne manqueront pas de se présenter. Par exemple, un joueur dont le personnage est Mort-Vivant pourrait très bien, en accord avec le Gardien, décider que son personnage *rajeuni* était encore vivant à l'époque.

Le Gardien aura aussi à résoudre un problème d'importance : les personnages des joueurs se connaissaient-ils tous déjà à cette époque ? Il devra le supposer, à moins qu'il ne veuille faire jouer la jeunesse de leurs personnages qu'à quelques-uns (voire un seul) de ses joueurs.

Une autre solution est de demander à certains des joueurs de jouer un *personnage lié* (un des parents, un professeur, un ami) plutôt que leur personnage *rajeuni*.

Le plus simple pour le Gardien est de supposer que certains des personnages des joueurs se connaissaient, quitte à s'être ensuite perdus de vue (pensez par exemple à Herbert et Isis dans *La Princesse des Barbares*).

Ces personnages *rajeunis* sont limités au rang *connu* en Renommée et ne gagnent pas de points d'Expérience. Il semble surtout intéressant d'utiliser des personnages *rajeunis* pour jouer des points bien précis de leur histoire personnelle, de manière ponctuelle.

LE TEMPS DE DÉPLACEMENT

Les distances sont, sur Terra Amata, généralement calculées en *jours de marches*. Mais des *jours de marches* pour quelle espèce ? Un *jour de marche* pour un Lapin bedonnant de Zootamauxsime est-il équivalent à un *jour de marche* pour un Kochoaque entraîné ? Vraisemblablement pas. Le *jour de marche* est donc une unité assez floue. Lorsque mentionnées sur une carte, les distances en *jours de marche* correspondent généralement aux capacités de l'auteur de cette carte. Ainsi, les échelles de distances ne seront pas exactement les mêmes sur une carte d'une même région, selon qu'elles seront dessinées par des Lapins ou des Canards.

Plusieurs facteurs entrent en compte lorsqu'il s'agit de déterminer la durée d'un voyage, ou d'évaluer une distance sur une carte :

- Le peuple dont est issue la carte.
- La présence ou non de Montures.
- L'adéquation de ces Montures avec le terrain. Par exemple, lorsqu'il s'agit de traverser des zones marécageuses, des Hypplodontes valent bien mieux que des chevaux. Les Montures volantes sont toujours idéales, quel que soit le terrain.
- La connaissance qu'ont les personnages du terrain et de la route à prendre. Ce n'est pas parce qu'on a une carte qu'on ne peut pas se perdre ! De même, un personnage pour qui la région est familière pourra connaître des raccourcis ou éviter facilement des embûches.
- Les éventuels contretemps : rivière à traverser, Monstres à éviter, brigands.

La combinaison de ces facteurs pourra aller jusqu'à diviser ou multiplier la durée d'un voyage par deux, voire plus. Le Gardien constatera ici l'intérêt des Montures volantes, qui permettent d'éviter de nombreux contretemps, et donc d'effectuer la plupart des trajets deux fois plus rapidement qu'une Monture terrestre de la même catégorie.

Les Montures peuvent se classer en plusieurs catégories, selon leur vitesse. Ces rangs de vitesse permettent de calculer la durée approximative d'un trajet sur Terra Amata, ainsi que de comparer la vitesse relative des Montures lors d'une poursuite.

CATÉGORIE	VITESSE
Poussif	x 2
Lent	x 5
Rapide	x 10
Nerveux	x 20
Véloce	x 40
Fulgurant	x 80

La vitesse des Montures, donnée par un multiplicateur, permet d'évaluer le temps qu'elles mettent pour faire de longs déplacements. Ainsi, un trajet nécessitant environ 10 *jours de marche* ne nécessitera qu'une demi-journée avec une Monture *nerveuse*. Lorsqu'un groupe se déplace, c'est toujours la vitesse de l'individu le plus lent qui compte pour calculer la durée du trajet.

LE RACONTEUR D'HISTOIRE

Conseils au Gardien

LE RÔLE DU GARDIEN

D'un point de vue strictement ludique, le Gardien est la personne qui a écrit (ou lu) le scénario, et qui le fait jouer. Le rôle du Gardien est donc double : il joue non seulement le rôle d'arbitre, mais il est surtout un *Raconteur d'histoire*. Il faut considérer une partie de DCM comme une histoire interactive.

Le Gardien raconte les événements auxquels sont confrontés les personnages, il interprète les personnes que ces derniers rencontrent, et arbitre les différentes actions tentées par les personnages.

Mais le tout premier rôle du Gardien est facile à définir : il s'agit de faire en sorte que tout le monde, lui y compris, s'amuse pendant la partie. Cela demande un certain recul vis-à-vis du scénario, et souvent un peu d'improvisation.

Nous allons dans cette section essayer de vous donner quelques conseils qui pourront vous aider, en tant que Gardien, à atteindre ces buts.

AIDER LES JOUEURS À IMAGINER LEURS PERSONNAGES

La première difficulté que rencontre un joueur débutant est de bien interpréter son personnage, et d'imaginer les personnages des autres joueurs.

Les joueurs ont parfois du mal à mémoriser les noms des autres personnages ; nous vous suggérons de placer devant chacun des joueurs le nom de son personnage, sur une feuille de papier pliée en deux de manière à former un chevalet lisible par tous.

En début de chaque partie, lorsque tous les personnages sont réunis au même endroit, le Gardien peut demander aux joueurs de faire ce que l'on appelle un « tour de table » : il demande aux joueurs, chacun à leur tour, de décrire physiquement leur personnage - son apparence, ses vêtements, mais aussi son attitude, son humeur, ce qu'il est en train de faire à ce moment-là. Ce tour de table permet à chaque joueur de mieux imaginer le reste du groupe.

Il est important aussi de rappeler aux joueurs débutants que ce qu'ils savent eux est différent de ce que savent leurs personnages. Par exemple, ayant lu les bandes dessinées, les joueurs savent très bien qu'Herbert est *nul* à la Bagarre et plutôt froussard. Si leurs personnages n'ont jamais rencontré Herbert dans une partie de DCM et n'ont jamais entendu parler de lui, ils n'ont aucune raison de savoir cela à

son sujet ! Les joueurs doivent ainsi faire semblant d'ignorer ce genre d'informations pour bien jouer leur personnage.

Les joueurs seront pourtant souvent tentés de faire l'amalgame entre ce qu'ils savent et ce que savent leurs personnages, surtout lorsqu'ils se trouvent dans une situation dangereuse et que les personnages l'ignorent. Ils pourront avoir l'impression d'être lésés, car parfois, ce manque d'informations pourra être dangereux pour les personnages. Que ces joueurs soient rassurés : jouer la surprise devant une situation dangereuse ou initier des quiproquos peut être très amusant, et attirera certainement la clémence du Gardien en cas de coup dur pour les personnages. Car le Gardien doit veiller à ce que les joueurs ne soient pas injustement pénalisés pour avoir bien joué leur rôle, ce serait un comble !

DONNER LE TON

C'est au Gardien qu'il incombe de donner le ton juste à son histoire. Les joueurs doivent réussir à imaginer l'univers de *Donjon* grâce aux descriptions du Gardien : celles-ci doivent être nombreuses, détaillées, et dans l'esprit de la BD.

Le graphisme simple de la bande dessinée fait beaucoup dans la perception de l'univers de *Donjon*. S'il veut réussir à plonger ses joueurs dans cet univers, le Gardien devra essayer de raconter son histoire de la même manière que les histoires sont dessinées et racontées dans la BD.

Il pourra par exemple :

- Utiliser un vocabulaire simple ou naïf : dire « Bagarre » à la place de « Combat », « Monstre » à la place de « Créature »... La plupart des personnages de *Donjon* parlent de manière simple ou naïve, il est important que le Gardien et les joueurs tentent de reprendre ce ton.
- Ne pas hésiter à décrire (ou imiter !) les mimiques des personnages qu'il interprète.
- Tenter d'imiter les voix ou les intonations que prendraient les mêmes personnages (un Zombie ne doit pas avoir la même voix qu'un Petit Lutin !).
- Rendre les scènes de Bagarre spectaculaires, en décrivant les adversaires faisant des sauts périlleux, tentant des enchaînements impressionnants, ou essayant d'intimider leur adversaire par des « insultes » marrantes ou ratées.

COMMENT RENDRE LA PARTIE VIVANTE

Lorsque vous interprétez des personnages, n'hésitez pas à changer votre voix, ou prendre un accent, ils n'en seront que plus crédibles (ou plus amusants). Prenez une voix caverneuse pour un Monstre, une

petite voix aiguë pour une chauve-souris, ponctuez vos phrases de petits rires stupides lorsque vous jouez un Babare ivre... Vous pouvez utiliser aussi un vocabulaire spécifique pour certains personnages : un noble pourra utiliser un vocabulaire châtié, tandis qu'un Lapin de Zootamauxsime s'exprimera de manière plus... simple.

Si vous jouez dans un lieu où vous êtes sûr de ne déranger personne, n'hésitez pas à hausser la voix aux moments opportuns. Imaginez qu'un des joueurs soit en train de cambrioler de nuit une riche propriété, et qu'il se fasse repérer. Vous pouvez très bien lui annoncer « Tu es repéré, tu entends un appel à la garde à l'extérieur ». Mais si, à la place, vous demandez au joueur ce qu'il fait une fois à l'intérieur de la propriété, et que vous le coupez dans sa description en criant « À LA GARDE ! UN INTRUS ! », ce sera certainement plus parlant... Et plus amusant pour vous !

SURPRENDRE LES JOUEURS

Un peu de la même manière, il est souvent efficace d'essayer de surprendre les joueurs.

Dans cette optique, il est en général plus intéressant de décrire les choses comme les ressentent les personnages, plutôt que de manière objective.

Imaginez que les personnages explorent une forêt et que vous avez décidé qu'ils allaient être attaqués par des Monstres. La scène peut être décrite de plusieurs manières.

• 1^{er} EXEMPLE :

Le Gardien s'adresse au joueur du personnage qui marche devant :

Gardien : Tu entends des petits bruits bizarres qui viennent des buissons, sur la droite.

Joueur : Je m'approche prudemment.

Gardien : Tu écarter les buissons, tu aperçois trois petits Monstres devant toi. Ils sont petits, verts, avec des yeux globuleux et des tentacules. Lorsqu'ils te voient, ils sortent leurs crocs.

Joueur : Oups...

Gardien : Ils bondissent sur toi et attaquent !

Dans ce premier exemple, le Gardien a décrit la scène de manière objective, comme l'aurait vue un observateur extérieur.

• 2^e EXEMPLE :

Gardien : Tu entends des petits bruits bizarres qui viennent de buissons, sur la droite.

Joueur : Je m'approche prudemment.

Gardien : Tu t'approches des buissons, et tu as l'impression que quelque chose bouge derrière...

Joueur : L'écart...

Gardien : Quelque chose est tombé sur toi ! Une nuée de tentacules visqueux te couvre la tête et cherche ton cou...

Joueur : Haa ! j'essaie d'enlever ce truc, vite !

Gardien : Tu réussis à attraper un tentacule et, tirant de toutes tes forces, tu réussis à projeter la créature à tes pieds. Deux créatures identiques surgissent des buissons, et elles n'ont pas l'air contentes...

Ici, le Gardien a décrit la scène de manière plus subjective : le personnage, dans le feu de l'action, n'a pas le temps de voir le Monstre. La créature n'en est que plus menaçante. Le Gardien introduit les Monstres en en faisant attaquer un (en fait, il était posté sur une branche et s'est laissé tomber), et en décidant qu'il rate son attaque. Cela ne change

rien au combat qui va suivre, mais rend l'action plus prenante : le joueur a l'impression que son personnage vient d'échapper à un danger mortel, et l'absence de description des créatures les rend beaucoup plus mystérieuses.

Alternativement, le Gardien aurait pu autoriser un jet d'Acuité au personnage, pour voir s'il remarquait la créature qui tombait sur lui. Mais avouez que c'est plus amusant d'imaginer le personnage se débattant avec une nuée de tentacules sur la tête... À moins que la créature ne s'écrase au sol en faisant un gros « splotch » ?

FAIRE RIRE LES JOUEURS

C'est très important ! *Donjon* est une série humoristique, et il faut que cela se ressente dans vos parties, sans quoi les joueurs ne reconnaîtront plus l'univers de la BD. La tâche du Gardien est ici plus difficile qu'il n'y paraît, car il doit trouver le ton juste : savoir faire rire sans être trop parodique. Sans humour, la partie ne ressemblera pas à une aventure de *Donjon*. Trop parodique, elle y ressemblera encore moins.

Le Gardien a trois moyens simples à sa disposition pour introduire de l'humour dans ses parties de DCM :

A - Candeur et simplicité :

Le ton employé dans *Donjon* peut souvent être qualifié d'*enfantin* : des phrases simples, des mots simples, et beaucoup de naïveté, dans les paroles comme dans les actes. Le Gardien devrait veiller à conserver cet esprit enfantin dans ses parties, que ce soit dans les actions des personnages ou dans les dialogues.



B - Décalage :

On peut remarquer dans *Donjon* un humour de *décalage*, facile à introduire dans une partie de DCM :

- Des Monstres qui se veulent effrayants mais qui sont en fait rigolos.
- Des *adultes* qui peuvent se chamailler et penser comme des *enfants* (comme Marvin et Herbert dans *Zénith*) ; des *enfants* qui se comportent en *adultes* (un peu comme Hyacinthe dans *Potron-Minet*).
- Des solutions compliquées à un problème simple...

C - Descriptions :

Les dessins de la BD - les attitudes des personnages, les têtes des Monstres - jouent aussi beaucoup pour l'humour de *Donjon*. Comment transposer cet humour dans DCM ? Le Gardien doit faire un effort particulier dans ses descriptions des différents protagonistes et de leurs actions. Il peut essayer de visualiser la scène avant de la décrire, afin de ne pas oublier d'éléments importants. Il peut également exagérer les traits et les descriptions, et chercher des comparaisons amusantes, en prenant toutefois garde à ne pas être trop parodique.

FAIRE DES DESCRIPTIONS PARLANTES

Une partie de DCM doit être très visuelle. À chaque fois qu'un personnage fait une action, le joueur de ce personnage (ou le Gardien) doit décrire avec précision cette action. Les joueurs ne doivent jamais hésiter à préciser l'état d'esprit dans lequel se trouve leur personnage, ses mimiques, ses tics...

De la même manière, il est important de ne jamais oublier de décrire l'aspect physique d'un nouveau personnage rencontré, et de préciser régulièrement la manière dont ils se déplacent et bougent : les descriptions sont plus vivantes, plus parlantes lorsqu'il y a du mouvement.

Le Gardien ne doit pas se priver de décrire des actions spectaculaires. Prenez exemple sur les bandes dessinées : dans les combats, les personnages font des sauts périlleux, découpent leurs adversaires en rondelles, les projettent à dix mètres... N'hésitez pas, si au cinéma les effets spéciaux sont très chers, ils sont gratuits en jeu de rôle !

LAISSER L'INITIATIVE AUX JOUEURS

Le Gardien doit encourager les joueurs à apporter leur pierre à l'édifice. Ils peuvent faire des descriptions pertinentes ou amusantes de leur personnage. Ils ne doivent pas hésiter à les placer eux-même dans une situation dangereuse ou embarrassante si celle-ci peut devenir cocasse, ou permet de les mettre en valeur. Un joueur qui met ainsi son personnage dans une situation difficile pour améliorer la qualité de l'histoire mérite assurément l'indulgence du Gardien.

NE PAS HÉSITER À TRICHER !

Oui, le Gardien peut tricher... Et *doit* tricher ! Étant responsable de la gestion de la partie et de l'application des règles, le Gardien peut très bien décider qu'un résultat ou qu'une règle ne l'intéresse pas à un moment donné. Il ne tient qu'à lui de l'ignorer ou de le modifier, s'il juge que cela sert le scénario.

Imaginez qu'un joueur n'ait vraiment pas de chance. Dix minutes après le début de la partie, son personnage tombe dans une embuscade. Il s'agit d'un artisan gobelin très faiblard qui d'habitude ne prend

pas de risques dans les Bagarres. Ses compagnons arrivent pour le secourir, mais trop tard : il se prend un coup. Vous lancez les dés de dommage derrière votre écran et vous obtenez... 20 : le pauvre Gobelin, qui n'a que 8 points de vie, serait réduit en bouillie, et son joueur devrait recréer un personnage en début de partie ! Il est conseillé, dans ce cas, de ne faire semblant de rien et d'annoncer au joueur 5 points de dommage (ou un autre chiffre que le personnage peut encaisser) en soulignant que le coup n'est pas passé loin...

Cela ne signifie pas que le Gardien doit à tout prix éviter que les personnages des joueurs ne meurent, juste que cela ne devrait pas arriver par hasard ou grosse malchance. Les *Héros* meurent rarement de manière stupide, et même Ababakar Octopuce savait à quoi s'attendre en partant à l'assaut du Donjon !

C'est donc à cela que sert l'écran du Gardien : à dissimuler ses jets de dés, de telle sorte qu'il puisse annoncer d'autres résultats que ceux tirés s'il en a besoin.

Il y a tout de même deux conditions à cela. Le Gardien ne peut tricher :

- Que si cela sert l'intérêt de la partie. Le Gardien a donc là une grosse responsabilité envers les autres joueurs, il faut qu'il en soit conscient.
- Que si les joueurs ne remarquent pas la « triche » : le fait de savoir que le Gardien triche diminue l'intensité, le côté épique de la partie, et frustre les joueurs. À l'extrême, un joueur pourrait se dire que son personnage peut prendre tous les risques, puisque de toute manière le Gardien trichera en sa faveur ! Cela ne doit en aucun cas arriver. Si un personnage commet une grosse erreur, il est normal qu'il en subisse les conséquences. Un joueur ne doit jamais croire que son personnage est immortel, ce serait la plus sûre manière de le lasser.

COMMENT « TRICHER »

Il y a quelques précautions élémentaires à prendre pour « tricher » sans se faire repérer par les joueurs. D'abord, faites tous les jets de dés importants derrière l'écran. Cela pourra vous permettre de les modifier si vous en avez besoin - il est évidemment hors de question de modifier le résultat d'un jet de dés effectué devant les joueurs !

Dans cette optique, prenez systématiquement note des points de vie qu'il reste aux personnages, pour pouvoir à tout moment modifier un jet de dégâts fatal en un autre qui laisse le personnage en vie. Ou, pourquoi pas, l'inverse : transformer une blessure légère en blessure grave, sans pour autant tuer le personnage.

Le plus sûr moyen de « tricher » reste encore d'adapter votre scénario « à la volée », en fonction de ce que font les personnages. C'est vous qui dirigez le scénario, après tout ! Les personnages se sont facilement sortis d'un combat qui aurait dû être épique ? Laissez-les souffler un peu, et faites-les tomber dans une embuscade !

Un scénario n'est jamais totalement écrit d'avance. Vous avez toujours la possibilité de le modifier à votre convenance, pendant votre partie, pour qu'il soit mieux adapté à la progression des personnages - et rende le jeu plus intéressant.

Mener une campagne

QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE ?

« Campagne » est un mot dérivé du vocabulaire militaire que se sont approprié les rôlistes pour désigner une succession de scénarios ayant un lien entre eux. Une campagne, c'est donc « plusieurs scénarios qui s'enchaînent, avec les mêmes personnages, et une trame plus ou moins apparente ». Si l'on compare une partie de DCM à un film, alors on peut comparer une campagne à une série télévisée, dont tous les épisodes se suivent et mettent en scène les mêmes personnages et une même intrigue générale.

Par exemple, si on considère *Donjon Zénith* comme une campagne, les personnages principaux sont Marvin et Herbert, chaque album est un nouveau scénario, et la trame générale est celle de la quête des Objets du Destin.

La campagne se divise donc en différents scénarios, qui ont un lien plus au moins visible entre eux. Idéalement, chaque scénario devrait pouvoir être joué en une séance de jeu, mais des scénarios particulièrement longs pourront être coupés et joués sur plusieurs séances.

Ce qui est intéressant dans une campagne, c'est de voir les personnages progresser, mûrir, trouver petit à petit leur place dans l'univers. Une campagne réussie recèle des épisodes mémorables, et les joueurs pourront se rappeler avec fierté ou enthousiasme la fois où leur personnage a accompli tel haut-fait ou échappé à telle menace.

Une campagne se construit en plusieurs étapes :

A - La création des personnages :

Elle va déterminer le début de la campagne.

B - Le premier scénario de la campagne :

Il s'agit d'une étape très importante, car c'est au cours de ce scénario que les personnages vont se rencontrer et former un groupe. Prenons l'exemple d'Herbert et Marvin. Au début de *Cœur de Canard*, ils ne se connaissent pas. Ils se rencontrent, apprennent à se connaître, déjouent les plans des Capuchons, et finalement deviennent inséparables. C'est un peu à ça que devrait ressembler le premier scénario d'une campagne.

C - Le début de la campagne :

Dans les scénarios qui suivent, vous allez devoir installer la trame de la campagne. Elle peut être flagrante (si les personnages sont engagés comme espions ou mercenaires dans un conflit, le but de la campagne sera clairement la victoire de leur camp), ou plus ténue, si vous voulez instaurer un climat de mystère, ou lancer les personnages dans une quête de longue haleine.

Dans ce dernier cas, une bonne méthode consiste à définir, pour chaque scénario, une trame principale indépendante de l'intrigue de la campagne, qui captera l'attention des personnages dès le départ, et une trame secondaire qui, elle, rejoindra le corps de la campagne.

Prenons comme exemple le *Roi de la Bagarre* : la trame principale de l'histoire est la formation d'Herbert ; elle est globalement indépendante du contenu des autres tomes de *Zénith*. La trame secondaire est l'accomplissement de hauts-faits par Herbert.

Si la campagne a lieu à l'époque *Zénith*, le Gardien pourra progressivement, au fil des scénarios, trouver des prétextes pour éloigner - de manière temporaire - les personnages du Donjon. Cela lui donnera de nouvelles possibilités pour ses scénarios, et permettra aux personnages de prendre de l'autonomie et de découvrir d'autres facettes de Terra Amata.

D - Le reste de la campagne :

Une fois que vous avez mis en place le début de la campagne, vous avez fait le plus dur. Il suffit ensuite de prendre garde à ne pas laisser les joueurs, et, surtout, de faire en sorte que la fin de la campagne (s'il y en a une) ne les déçoive pas... Qui aurait pu deviner qu'à la fin de *Zénith*, Herbert se change en un Canard noir sans pitié, qui règne en despote sur Terra Amata ?

COMMENT CRÉER UN GROUPE DE PERSONNAGES ?

Les personnages, à DCM, peuvent avoir des origines géographiques ou des professions très diverses. Pourtant, pour pouvoir jouer, le Gardien devra faire en sorte que ces personnages se rencontrent et forment un groupe homogène. Imaginons comme personnages un garde, un éleveur, un bandit et un cuisinier. Quelles raisons peuvent avoir des personnages si divers de se rencontrer, de collaborer sur une certaine tâche, et de continuer à collaborer par la suite ?

Dans certains jeux de rôle, le fait que les personnages forment un tel groupe est parfois accepté de manière tacite.

Évidemment, les joueurs savent qu'il est dans leur intérêt - et dans l'intérêt de la partie - que leurs personnages coopèrent. Mais doit-on pour autant sacrifier la cohérence de la partie, en omettant de donner les motivations que chaque personnage peut avoir pour rejoindre le groupe ?

Les joueurs débutants pourront faire de même, et accepter, un peu hypocritement peut-être, que leurs personnages coopèrent de manière durable sans raison particulière. Mais il est plus satisfaisant de justifier la formation du groupe de manière plausible, naturelle.

Le problème qui se pose au Gardien est le suivant : comment amener les personnages, a priori séparés, à former un groupe, et comment les amener sur le début de la trame que vous avez prévue pour ce scénario ?

UN GROUPE PRÉÉTABLI

Pour ce faire, la première solution, la plus simple, est de proposer aux joueurs que leurs personnages forment un groupe préétabli : une bande de voleurs, une caravane de marchands, une troupe de mercenaires, un cirque ambulante... Ainsi les personnages se connaissent, vivent peut-être ensemble, et ont des buts communs : cela facilitera considérablement la création de votre campagne.

DES RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES ?

Une autre solution consiste à imposer certaines contraintes lors de la création des personnages, la plus simple étant qu'ils habitent au moins tous la même ville ou la même région.

Il est demandé aux joueurs, lors de la création, de trouver des relations individuelles entre leurs personnages : liens de parenté, amitié... Grâce à ces liens, il devrait être facile de faire en sorte que les personnages se rencontrent en début de campagne.

UNE ACTIVITÉ COMMUNE ?

Une autre méthode, simple et efficace, consiste à donner une *activité* commune aux personnages. *Activité* est ici pris au sens large : ils peuvent être recrutés par une milice locale dans une situation de crise, être tirés au sort pour être jury dans un tribunal, être les seules personnes à pouvoir aider un ami commun dans la détresse... En plus de réunir les personnages sous une même bannière, cette *activité*, si elle est durable, donne aux personnages une bonne raison de rester ensemble.

Si cela ne suffit pas, n'oubliez pas que vous pouvez faire intervenir des *proches perdus de vue* des personnages : c'est vous qui décidez de ce qui est arrivé à ces personnages... Pourquoi ne pas en choisir un qui servirait d'employeur pour les personnages des joueurs ?

UN PERSONNAGE CENTRAL ?

Une autre méthode consiste en la création par le Gardien d'un personnage, comme celui des joueurs, et qu'il tente de regrouper leurs personnages autour du sien. Ce personnage « privilégié » du Gardien peut par exemple être un ami commun des autres personnages, à qui il demande de l'aide, un employeur, ou un collaborateur qu'on leur assigne. Cela permet au Gardien de contrôler la cohérence du groupe, et de l'aider facilement, par le biais de ce personnage, si le besoin s'en fait sentir. Il faut toutefois prendre garde à ce que ce personnage central ne devienne pas trop important, volant la vedette aux personnages des joueurs !

QUEL SERA LE BUT DU GROUPE ?

En effet, ce n'est pas tout de former un groupe lors du premier scénario : le Gardien doit également faire en sorte que le groupe soit soudé, ait un but commun. Il doit donner une bonne raison aux joueurs pour que leurs personnages décident de rester ensemble.

L'INTRODUCTION ACTIVE

Vous en prenez certainement conscience, motiver les personnages pour qu'ils forment un groupe et collaborent sur une tâche donnée est parfois délicat. Mais après tout, pourquoi incomberait-elle systématiquement au Gardien ?

La méthode qui suit permet, grâce à la participation active des joueurs, de lancer le groupe de personnages plus rapidement dans l'intrigue, tout en rendant l'introduction du scénario plus cohérente. Elle part du principe que les coïncidences sont mieux acceptées par les joueurs lorsque ces derniers en sont à l'origine.

Le principe de l'*introduction active* consiste à renvoyer le problème de la formation du groupe aux joueurs. Lorsque le Gardien décide d'utiliser cette méthode, il annonce aux joueurs qu'il lance une *introduction active*, et leur explique le tout début de son scénario : le premier moment où les personnages seront réunis, ou bien le moment où ils prennent connaissance avec le début de l'intrigue.

Par exemple : « Vos personnages sont engagés par le Gardien du Donjon pour retrouver un Monstre », ou bien : « Alors que vos personnages sont tous réunis, ils reçoivent la visite d'un mystérieux cavalier », ou encore (plus simplement) : « Vous faites connaissance dans une auberge ».

Il incombe alors à chacun des joueurs de trouver les explications qui mèneront leur personnage à cette situation de départ. Ils auront par exemple à justifier leur présence en un lieu, le fait qu'ils connaissent

une personne particulière, ou qu'ils aient été choisis pour une tâche précise.

Chacun prend la parole, tantôt à tour de rôle, tantôt en rebondissant sur le récit d'un autre joueur, pour expliquer le cheminement de son personnage jusqu'à cette situation donnée par le Gardien. Cela peut être l'occasion pour chaque joueur de présenter d'autres aspects de son personnage, sa vie quotidienne ou ses liens avec les autres personnages, par exemple.

La tâche du Gardien, lors de l'introduction active, est alors de surveiller la cohérence des récits, et d'aider les joueurs s'ils manquent d'inspiration. Quand les joueurs finissent leur récit et que leurs personnages arrivent à la situation initiale donnée par le Gardien, ce dernier n'a plus qu'à prendre le relais pour débiter son scénario.

COMMENT PRÉPARER UN SCÉNARIO ?

Écrire un scénario de jeu de rôle, c'est avant tout imaginer une histoire dont les personnages principaux seront ceux de vos joueurs. Mais un scénario de jeu de rôle est très différent, mettons, d'un scénario de bande dessinée ou de film. Dans le cas d'une bande dessinée ou d'un film, l'auteur décide de tout ce qui arrive aux personnages, dans les moindres détails. Dans un jeu de rôle, ce sont les joueurs qui décident de cela ! Un scénario de jeu de rôle ne peut donc pas être linéaire, dirigiste, mais doit laisser une marge de manœuvre importante aux joueurs. Le Gardien doit s'attendre à ce que les joueurs pensent à une option qu'il n'a pas prévue, et que leurs personnages « sortent » du scénario qu'il avait préparé. En fait, le Gardien pourra presque toujours compter sur les joueurs pour enrichir (ou compliquer, ou rallonger...) son scénario durant la partie.

Il devra dans ce cas improviser un peu pour ramener en douceur les personnages dans la trame qu'il avait prévue, ou bien totalement improviser s'il veut laisser les personnages agir à leur idée.

Sachant que les joueurs penseront toujours à quelque chose qu'ils n'auront pas prévu, beaucoup de Gardiens expérimentés n'utilisent en guise de scénario que quelques idées ou scènes-clefs jetées sur le papier, et beaucoup, beaucoup d'improvisation. Il peut également être utile de prévoir quelques intrigues secondaires simples, juste au cas où les joueurs s'éloigneraient de l'intrigue principale du scénario ; cela permet au Gardien de poursuivre la partie sans être forcé d'improviser « sans filet », et de lui donner un peu de temps pour réfléchir à la manière de ramener les personnages sur la voie qu'il leur avait prévue.

Dans tous les cas, il faut absolument éviter que les joueurs se sentent contraints de suivre une piste préétablie : il est très frustrant pour un joueur de voir son personnage obligé de suivre une piste qui ne lui plaît pas ou qui lui semble artificielle.

LE SCÉNARIO ET LES PERSONNAGES

Les personnages des joueurs seront nécessairement au cœur de l'intrigue. Mais le Gardien peut faire mieux que cela : il peut faire passer les personnages au premier plan du scénario, devant l'intrigue, ou bien faire en sorte que l'intrigue mette en valeur les personnages. Prenons l'exemple des bandes dessinées : dans celles-ci, les histoires sont faites pour mettre en valeur les personnages principaux. Elles sont conçues spécialement pour eux. Pourrait-on imaginer un instant Marvin Rouge remplaçant Hyacinthe dans *Potron-Minet* ? De la même manière, les joueurs trouveront le scénario plus intéressant s'il est axé sur leurs personnages, s'ils ont l'impression que seuls leurs personnages pourraient jouer ce scénario, ou qu'il a été pensé spécialement pour eux. Cela n'est pas très difficile à faire si le Gardien écrit lui-même ses scénarios, et demande un certain travail d'adaptation

s'il fait jouer des scénarios qu'il n'a pas écrits lui-même. Pour ce faire, le Gardien pourra par exemple utiliser ces deux ficelles :

A - Les objectifs des joueurs :

Les personnages, à DCM, ont tous des buts différents. Lorsque le Gardien prépare son scénario, il doit conserver ces buts en tête, et tenter d'y prévoir des opportunités que pourront saisir les personnages pour avancer vers ces buts.

Le scénario intéressera d'autant plus un joueur qu'il permet à son personnage d'avancer vers ses objectifs. On peut ici prendre l'exemple du *Donjon Monsters 1, Jean-Jean la Terreur* ; dans cette histoire, Guillaume de la Cour a autant d'occasions de gagner de l'argent qu'il rencontre de péripéties.

B - Les relations au sein du groupe :

Le groupe constitué par les personnages est rarement totalement homogène. Souvent, les personnages peuvent avoir des avis divergents, ou même des éthiques ou codes moraux très différents. Le Gardien peut se servir de ces divergences comme moteur d'un scénario, donnant aux personnages une occasion d'être confrontés à cette question, pour les forcer à trancher. C'est ce qui se passe, de manière assez extrême, dans *Le Volcan des Vaucanson*, lorsque le Roi-Poussière rencontre le Grand Khan. Sans pour autant être aussi explosif, un petit débat au sein du groupe peut être très intéressant !

De manière générale, mettre le groupe devant un choix difficile à prendre est un bon moyen d'augmenter l'intérêt du scénario et de mieux y impliquer les personnages. Prenons un autre exemple, celui des relations entre Hyacinthe et Jean-Michel dans *Potron-Minet*. Hyacinthe aspire à un idéal de justice, et doit prouver sa reconnaissance à son oncle, qui lui accorde le gîte et le couvert, et qui l'aide matériellement. Il accepte donc d'obéir aux ordres de Jean-Michel, mais celui-ci le pousse à accomplir des forfaits que Hyacinthe réproue fortement. Ce dilemme est une partie importante de l'intrigue des premiers tomes de *Potron-Minet*, et le Gardien pourra s'en inspirer pour placer ses personnages dans des situations aussi délicates.

tout, cela n'est pas toujours très valorisant ou amusant pour les personnages qui fuient les Bagarres, et le Gardien devrait également leur laisser la possibilité d'accomplir des actions utiles durant les combats, que ce soit pour aider leurs camarades qui sont au cœur de l'action, ou pour avancer dans le scénario. L'important reste que tout le monde puisse s'amuser, quel que soit le profil du personnage.

LA DESCRIPTION DES BAGARRES

Une Bagarre digne de ce nom ne peut pas se résumer à une succession de : « Lance le dé... Ah, tu l'as touché. Lance les dégâts... Il a perdu 5 points de vie ». Une Bagarre doit être visuelle, dynamique et inventive. Vous savez que la description de la Bagarre a été réussie quand vos joueurs sont capables de raconter après la partie les faits d'arme de leurs personnages : « ... Alors j'ai chargé, et heureusement, il a été distrait par le vase que quelqu'un d'autre essayait de lui lancer au visage. Je lui ai donné un coup d'épaule qui l'a projeté contre le mur, et il n'a pas pu éviter le coup de hache qui a suivi ». La qualité de la description d'une Bagarre dépend du Gardien comme des joueurs.

Un combat n'est pas une succession de jets de dés, et ne doit pas non plus se limiter à quelques passes d'armes. Les Bagarres doivent être épiques, spectaculaires, ou - plus simplement - marrantes. Le Gardien ne doit jamais laisser un joueur lancer les dés sans que celui-ci ne précise exactement ce que va tenter son personnage. Rappelez au besoin que cette description est importante : si le joueur a une bonne idée, ou fait une description amusante ou intéressante, son personnage reçoit un bonus d'un rang en Bagarres sur le prochain dé ! Afin de faciliter la tâche des joueurs, le Gardien ne doit pas oublier de décrire le lieu de la Bagarre avant que celle-ci ne commence. Cela donnera sûrement des idées aux joueurs dans leurs descriptions. Par exemple, dans une auberge, un personnage désarmé pourra saisir une chaise comme arme improvisée, et un autre pourra grimper sur une table pour dominer son adversaire et mieux porter ses coups.

Que le Gardien n'hésite pas à décrire des actions surhumaines, surtout si les protagonistes sont *bons* en Bagarres ou en Acrobaties. Inspirez-vous des Bagarres décrites dans les bandes dessinées ! Faire un salto et découper un adversaire en deux dans le même mouvement n'est pas irréaliste dans l'univers de *Donjon* !

Gérer les Bagarres

Les Bagarres poseront probablement deux problèmes au Gardien : leur proportion dans la partie, et leur description.

TROUVER LE JUSTE ÉQUILIBRE

Celui-ci dépend avant tout des joueurs et de leurs personnages. S'ils aiment les Bagarres, ne les en privez pas ; s'ils n'en sont pas friands, tentez de ne pas les en dégoûter. Néanmoins, cela n'est pas toujours aussi facile : il arrive souvent de trouver au sein d'un même groupe des personnages *balaises*, qui recherchent les Bagarres, et d'autres chétifs ou maladroits qui cherchent à les éviter à tout prix. Le Gardien peut dans ce cas organiser les Bagarres de telle sorte que ces derniers aient la possibilité de ne pas prendre trop de risques s'ils le désirent. Les adversaires peuvent proposer un duel aux personnages *balaises*. La Bagarre peut se dérouler dans un bâtiment dont il est facile de sortir, pour se mettre à l'abri. Les adversaires peuvent peut-être se laisser berner par un personnage chétif qui fait le mort. Malgré



Quelques trucs de rôlistes

LES CHEVALETS

Il est fréquent de voir des joueurs utiliser une feuille de papier pliée en deux comme chevalet, où ils inscrivent le nom de leur personnage. De cette manière, personne n'oublie le nom des personnages interprétés par les joueurs.

L'ÉCRAN DU GARDIEN

Côté joueurs, les jolis dessins mettent tout de suite dans l'ambiance, et côté Gardien, il y a plein de rappels utiles sur les règles. Le Gardien peut cacher derrière l'écran les notes de son scénario, ainsi que les lancers de dés, pour pouvoir surprendre les joueurs et éventuellement tricher sur ses résultats. Alternativement, un Gardien retors peut également lancer de temps à autre des dés derrière l'écran, sans explications données aux joueurs, et sans motif autre que provoquer leur interrogation. C'est très amusant de voir combien ils deviennent prudents dès qu'ils soupçonnent un danger !

PRENDRE DES NOTES

Il est conseillé aux joueurs de toujours avoir une feuille de brouillon à portée de la main. Prendre des notes au cours d'une partie peut s'avérer très utile, ne serait-ce que pour pouvoir se souvenir des noms des personnages rencontrés ou des lieux traversés, pour pouvoir dessiner une ébauche de plan...

LE TOUR DE TABLE

Lorsque le Gardien demande un « tour de table », il donne la parole aux joueurs, chacun à leur tour, pour qu'ils s'expriment sur un sujet précis. Il est courant de faire deux tours de table en début de partie.

Le premier, avant même que le jeu ne commence, pour demander aux joueurs ce dont ils se souviennent de la partie précédente, et pour permettre au Gardien d'éventuellement compléter leur résumé.

Le second a lieu en début de partie, à un moment où tous les personnages sont réunis, et permet à chaque joueur de décrire physiquement son personnage.

LES PETITS BOUTS DE PAPIER

Il est commode d'avoir toujours des petits morceaux de papier (venant d'un carnet ou d'un bloc-note) à portée de main. Quand l'un des joueurs désire que les autres ignorent certaines actions de son personnage, il n'a qu'à écrire ces actions sur le papier et le donner au Gardien.

SORTIR DE LA SALLE

Quand votre personnage doit agir dans le secret (vis-à-vis des autres joueurs) et que l'action qu'il doit accomplir est trop compliquée pour être expliquée sur un petit papier, vous pouvez proposer au Gardien de sortir de la pièce pour en discuter loin des oreilles indiscretes. Le

Gardien peut aussi inviter un joueur à discuter avec lui dans une autre pièce, pour diverses raisons : lui demander des détails sur l'histoire ou la mentalité de son personnage, l'informer d'un détail que les autres personnages n'auraient pas perçu...

Le Gardien doit toutefois veiller à ne pas sortir trop souvent de la pièce. Cela coupe le rythme de la partie, et les autres joueurs peuvent s'ennuyer.

Les joueurs expérimentés essaient généralement d'éviter de telles coupures, quitte à devoir donner à haute voix des informations destinées au Gardien seul. Il incombe alors aux autres joueurs de bien distinguer ce qu'ils savent de ce que savent leurs personnages, et de ne pas faire d'amalgame.

LE TABLEAU EFFAÇABLE À SEC

Un tableau effaçable à sec (au format A3 par exemple) peut s'avérer utile, pour dessiner les plans des lieux visités par les personnages, préciser les positions relatives des personnages dans des grosses Bagarres, ou simplement pour que les joueurs s'amuse à essayer de dessiner la tête d'un Monstre que le Gardien vient de leur décrire !

LES DÉS POUR REPRÉSENTER LES PERSONNAGES

Lorsqu'une Bagarre réunit beaucoup de combattants, il arrive parfois que l'on ne sache plus qui combat qui ! Il est alors commode de représenter les protagonistes avec des dés, placés sur un champ de bataille dessiné sur un tableau effaçable à sec. Et en plus, les dés pourront peut-être servir à compter les Points de Vie restants.

LE FOND SONORE

Il est parfois agréable de sonoriser ses parties, de jouer avec une musique de fond. Bien sûr, il faut que la musique s'accorde avec l'atmosphère de la partie, sous peine de ruiner l'ambiance. Le choix des morceaux est donc capital, et à effectuer avec prudence. Généralement, il vaut mieux mettre le niveau sonore assez bas, pour éviter que les joueurs ne s'intéressent plus à la musique qu'aux descriptions du Gardien.

LES LISTES DE NOMS

Le Gardien, dans une partie de jeu de rôle, peut être amené à interpréter une quantité importante de personnages. Parmi ceux-ci, il y en a souvent un certain nombre qu'il n'avait pas préparés dans son scénario, qu'il a dû introduire et improviser pour répondre à des idées des joueurs qu'il n'avait pas prévues. Et évidemment, les joueurs voudront connaître les noms de ces personnages...

Comme il n'est pas toujours évident d'inventer un nom en quelques secondes, il est commode pour le Gardien de conserver une liste de noms à côté de lui durant ses parties. Il peut la faire lui-même, ou bien garder à portée de main un calendrier, un annuaire, la bibliographie d'un livre...

Les albums à la loupe

Si DCM est un jeu de rôle issu de la série *Donjon*, il est possible d'avoir un point de vu réciproque : chaque album de la BD peut être considéré comme un supplément au jeu, une nouvelle source d'inspiration.

Dans cette optique, voici quelques listes de ce que l'on trouve dans les premiers albums. Pour chaque album sont mentionnés les personnages, les peuples, les lieux et les objets que l'on y trouve. Les albums sont placés dans l'ordre chronologique de leur sortie. Les numéros des pages sont donnés pour la première apparition dans l'album.

CŒUR DE CANARD (*Zénith*, 1)

Personnages principaux : le Gardien (p.3), Marvin (p.4), Kadmiom (p.6), Alcibiade (p.6), Herbert (p.7), Horous (p.9)

Personnages secondaires : Ababakar Octopuce, Prince sans principauté qui foule de sa sandale les tombeaux des Rois (p.6), Le Cousu (p.22), Sale (p.22)

Employés du Donjon : Zongo (p.7), les gardes squelettes du Gardien (p.8), Monstres (p.4, p.37, p.47), Jean-Jean (p.37)

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : Bouboulou, le Roi des Olfs (p.23)

Peuples : les Capuchons (p.4), les Morts-Vivants (p.8), les Lapins (p.13)

Montures : Hypplodonte (p.10), Monture monstrueuse (p.13)

Créatures diverses : Faucheuses Vertes (p.12), Serpentaires (p.12), Macasseux (p.12), Pouâcres (p.12), Petits Bonshommes (p.31), Aventuriers (p.36, p.37), Berbouche (p.43)

Créatures mentionnées : Orques (p.4), Chtoniens (p.4), Brous (p.4), Trolls (p.4), Snotlings (p.4), Vampires (p.4), Nains Tueurs (p.4), Squelettes (p.4), Spectres (p.4), Bad Fellows (p.4), Champignonix (p.4), Vers (p.4), Dragons (p.4), Garous (p.4), Cornacs (p.34), Hoplites (p.34), Géants (p.34), Guerriers Bantous (p.34)

Salles du Donjon : le bureau du Gardien (p.4), les prisons (p.6), la salle des Boules de Cristaux (p.6), la salle des Yeux (p.16), la salle de jeu des spectres (p.30), l'infirmerie d'Horus (p.31), appartements du Gardien (p.47), Cantine (p.47)

Lieux : les marais autour du Donjon (p.10), le chemin vers Zootamauksime (p.13), Zootamauksime (p.13), la taverne de Zootamauksime (p.13), la crypte des Capuchons (p.15), le cimetière de Zootamauksime (p.21), la cuisine de l'antre des Capuchons (p.32)

Objets remarquables : Paravent du Gardien (p.4), Lampe-cage (p.5), Boules de Cristaux (p.6), l'Épée du Destin (p.7), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Réatif (p.7), le Carrousel des Baffes (p.15), l'Œil du Géant Biscarra (p.16), un parapluie (p.21), Paimpompe (p.38), Berbouche (p.43), portrait d'Alexandra (p.46)

Scènes : carnogénèse (p.11, p.29), Horous joue avec ses spectres (p.30)

LE ROI DE LA BAGARRE (*Zénith*, 2)

Personnages principaux : Herbert (p.3), le Gardien (p.3), Alcibiade (p.3), Horous (p.47)

Personnages secondaires : Sonia la Grosse (p.3), le maître de Marvin (p.6), Green Man (p.8), Blue Man (p.8), les Cinq Nains Vampires (p.13), Siegfried le Babare (p.13), Henri la Souris (p.13), le Roi-Montagne (p.36)

Employés du Donjon : des agents de maintenance (p.5), les gardes squelettes du Gardien (p.5)

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : Isidore le palefrenier (p.14), Clémentine l'Ogresse (p.15), Ababakar Octopuce, Prince sans principauté qui foule de sa sandale les tombeaux des Rois (p.15), Brock (p.15), Saï-Ra (p.15), Pogromor (p.15), le Mal Absolu (p.16)

Peuples : Morts-Vivants (p.5, p.13), Lapins (p.6), Babares (p.13), Souris (p.13), Bergers (p.24), Chasseurs (p.24), Gobelins (p.32)

Montures : des boeufs (p.40), des oiseaux (p.40), un autre oiseau (p.42)

Créatures diverses : Berbouche (p.7), Petits Bonshommes (p.9), des charognards (p.21)

Salles du Donjon : un canal (p.3), salle des Boules de Cristaux (p.3), bureau du Gardien (p.5), l'infirmerie d'Horus (p.47), une oubliette (p.47)

Lieux : la taverne de Zootamauksime (p.6), Forêt autour du Donjon (p.7), la périphérie de Zootamauksime (p.10), Odilon, colline des Bergers (p.24), Koubine, île des Chasseurs (p.24), Gobelins-sous-Pierre (p.29)

Objets remarquables : Boules de Cristaux (p.3), l'Épée du Destin (p.3), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Réatif (p.3), Lampes-cage (p.4), Paravent du Gardien (p.5), le blason des Vaucanson (p.7), l'Épée-fouet à deux lames des maîtres du Kalaripayat, la Couronne du Roi des Gobelins (p.36), les Chaussettes du Roi des Gobelins (p.36), le sac du maître de Marvin (p.42)

Des scènes : la Ronde des armes (p.22), la Guerre des Villages (p.26), la Maîtrise de la Plume (p.34, p.47), le Tong Deum (p.35)

LE CIMETIÈRE DES DRAGONS (*Crépuscule*, 101)

Personnages principaux : Pipistrelle (p.3), le Roi Poussière (p.4), Marvin Rouge (p.11), le Grand Khan (p.44)

Personnages secondaires : Shiwomihz (p.6), Golgoth (p.7), Orlandow (p.20)



Soldats de la Géhenne : deux Dragons (p.5), des chevaliers en armure (p.6), les Terrasseurs du Grand Khan (p.16), une Hydrocéphalange d'Amphibies aquabonistes (p.38)

Peuples : Sauriens (p.5), les Terrasseurs (p.16), les Olfs (p.25), les Amphibies

Montures : un oiseau (p.25), une Monture monstrueuse volante (p.26), une gigantesque Monture monstrueuse volante (p.28), un Poulet (p.28), un Pigeon (p.28)

Créatures diverses : l'Oiseau-cadavre (p.21)

Salles de la Forteresse Noire de la Géhenne : une salle d'expériences (p.7), la salle du Grand Khan (p.44)

Lieux : la caverne du Roi Poussière (p.3), un avant-poste de la Géhenne (p.5), la Forteresse Noire de la Géhenne (p.6), Zootamauksime (p.11), la taverne de Zootamauksime (p.11), la hutte aux esprits d'Orlondow, le Grand Poupoulou, place forte des Olfs (p.25), la forêt du Cimetière des Dragons (p.33, p.48)

Objets remarquables : l'Épée triangulaire de Marvin Rouge (p.13), la tunique du Roi-Poussière (p.35), le manteau orné de crânes du Grand Khan (p.44), l'Épée du Destin (p.45)

Scènes : Tong Deum (p.32), Ultime Maîtrise de la Plume (p.44)

LA CHEMISE DE LA NUIT (*Potron-Minet*, -99)

Personnages principaux : Hyacinthe de Cavallère (p.3), Hippolyte (p.5), Alexandra (p.9), le comte Florotte (p.9), Jean-Michel (p.12)

Personnages secondaires : Arakou de Cavallère (p.3), Boukane Hameleck de Cavallère (p.3), Hortense (p.10), les professeurs Cormor et Fontaine (p.15), l'adjoint à la culture d'Antipolis (p.16), l'Arbolesse (p.25)

Personnel du comte Florotte : deux gardes (p.9), trois servantes (p.10), deux majordomes (p.10), deux autres gardes (p.35), des gardes montés (p.44)

Citoyens d'Antipolis : l'Orc du pont (p.26), deux gardiens de prison (p.20), trois policiers en civil (p.21), deux autres gardes (p.24), une patrouille de police montée sur oies (p.24), des musiciens, danseurs et acrobates (p.40), des gardes montés sur oies (p.44)

Peuples : les Petits Lutins (p.12), les Dynamiteurs (p.29)

Montures : des Oies (p.24), des Chevaux (p.44), un Lézard (p.48)

Créatures diverses : un chien ordinaire (p.4), des Brous (p.5), un Orque (p.7), un autre chien ordinaire (p.35), des Rhinos avec ornement phosphorescent (p.39)

Lieux : la chambre de Hyacinthe (p.3), la tour des Cavallère (p.4), le domaine des Cavallère (p.4), Antipolis (p.7), trois ponts d'Antipolis (p.7), le musée d'Antipolis (p.8), l'hôtel du comte Florotte (p.9), la mansarde de Hyacinthe (p.11), la mairie (p.14), la salle du conseil municipal d'Antipolis (p.16), une grande taverne à Antipolis (p.17), la chambre de Jean-Michel (p.18), la prison d'Antipolis (p.19), l'annexe du musée (p.25), le bureau de Jean-Michel (p.27), le chantier du métro (p.28), la tour de l'Arbolesse (p.46), les écuries du château des Cavallère (p.47)

Objets remarquables : une lampe (p.3), une armure de Canard (p.3),

quelques jouets (p.3), des statues de héros (p.14), une balance (p.27), des tapisseries (p.31)

Des scènes : le carnaval d'Antipolis (p.32, p.33)

LA PRINCESSE DES BARBARES (*Zénith*, 3)

Personnages principaux : le Gardien (p.3), Kadmiom (p.3), Horous (p.3), Marvin (p.3), Herbert (p.3), Isis (p.12)

Personnages secondaires : Orlondow (p.8), Hyrka (p.8), l'Attaman (p.46)

Employés du Donjon : Zongo (p.3), le conseil d'administration du Donjon (p.3), Jean-Jean (p.3), le Raconteur d'histoires (p.3)

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : Okto, le Poulet-pieuvre Ninja (p.32)

Peuples : Morts-Vivants (p.3), Kochaques (p.8), Trolls (p.25)

Montures : Buffles kochaques (p.14)

Créatures diverses : un aventurier (p.3), des aventuriers (p.8), un Pseudopode (p.12), des aventuriers (p.13), Petites Claqueuses (p.34), Grandes Claqueuses (p.35)

Créatures mentionnées : Skull Splitter (p.5)

Salles du Donjon : la salle du conseil d'administration (p.3), un couloir garni de miroirs (p.5), une bibliothèque (p.6), un grand hall (p.6), l'économat (p.7), la salle des Yeux (p.7), une salle d'attente (p.9), une grotte (p.12), la salle des Boules de Cristaux (p.13), une entrée secrète (p.21), les profondeurs du Donjon (p.23), le domaine des Trolls, une grotte remplie de champignons géants (p.29)

Lieux : la taverne de Zootamauksime (p.8), les abords du Donjon (p.8), les steppes kochaques (p.14)

Objets remarquables : l'Épée du Destin (p.4), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Rétif (p.4), Lampe-cage (p.7), l'Œil du Géant Biscarra, le Paravent du Gardien

Des scènes : une description du fonctionnement du Donjon (p.3), le Gardien fait des dessins (p.3, p.4), Tong Deum (p.37)

UN DONJON DE TROP (*Parade*, 1)

Personnages principaux : Herbert (p.3), Marvin (p.3), le Gardien (p.4), Kadmiom (p.7), le Raconteur d'histoires (p.10)

Personnages secondaires : Morvinet (p.3)

Employés du Donjon : les gardes squelettes du Gardien (p.4), Grogro (p.5), Zongo (p.5), Jean-Jean (p.10), plein de Monstres (p.10), d'autres Monstres (p.11), le conseil d'administration du Donjon (p.18), plein de Monstres (p.23)

Peuples : une horde montée sur Phacochères (p.26)

Montures : des Phacochères (p.26)

Créatures diverses : des aventuriers (p.3), d'autres aventuriers dont un magicien avec son familier (p.5), des insectes bizarres (p.25)

Créatures mentionnées : Nains (p.7), Teckels de Tindalos (p.7), Cham-

pignoux (p.7), Chtoniens (p.7), Crabes Nettoyeurs (p.8), Vampires (p.30)

Salles du Donjon : l'entrée des fournisseurs (p.3), l'Économat (p.8), la salle n° 35 (p.8), la cafétéria (p.10), le bureau du Gardien, la salle du conseil d'administration (p.18), les cuisines (p.20), la salle des Vampires (p.30)

Lieux : les environs du Donjon (p.3), le Donjon de Morvinet (p.11), l'intérieur du Donjon de Morvinet (p.14), une chambre et une salle d'eau dans un hôtel (p.19),

Objets remarquables : l'Épée du Destin (p.3), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Rétif (p.3), une Boule de Cristaux (p.4), une Lampe-cage (p.10), de la nourriture bizarre (p.10), le Paravent du Gardien (p.12)

Des scènes : une description du fonctionnement du Donjon (p.6), relations entre Monstres au Donjon (p.7), le Gardien se déguise (p.13), le Gardien négocie une augmentation (p.16), le Donjon se prépare à soutenir un siège (p.28), le Donjon est attaqué (p.29)

LE VOLCAN DES VAUCANSON (Crépuscule, 102)

Personnages principaux : le Roi-Poussière (p.3), Pipistrelle (p.4), Marvin Rouge (p.4), le Grand Khan (p.14), Papsukal (p.23), Zakûtu (p.27)

Personnages secondaires : Madame Mami (p.4), Nicole (p.4), Elyacin (p.30), le caporal Abitbol (p.34), Hyrka (p.37)

Soldats de la Géhenne : un gigantesque soldat dragon (p.10), des gardes (p.13), un gros garde (p.15), des gardes dragons (p.21), des gardes dragons sur Montures reptiliennes (p.37)

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : sept anciens porteurs (p.20), deux autres porteurs (p.22)

Peuples : Kochaques (p.4), Dynamiteurs (p.23)

Montures : la Chauve-souris du Grand Khan (p.18), des Montures reptiliennes volantes (p.21), des Chauves-souris (p.29)

Créatures diverses : des moines (p.14), des soldats de Vaucanson en armure complète (p.26), un tailleur de Vaucanson (p.29), un armurier de Vaucanson (p.33)

Salles de la Forteresse Noire de la Géhenne : le piège des yeux (p.13), la salle du Grand Khan (p.14)

Lieux : le Cimetière des Dragons (p.3), le village des Forgerons (p.4), l'intérieur d'une maison du village des Forgerons (p.8), la Forteresse Noire (p.9), la grotte du Roi-Poussière (p.9), une forge du château des Vaucanson (p.22), le domaine de Vaucanson (p.24), la cour d'honneur du château des Vaucanson (p.24), une chambre du château des Vaucanson, les environs de Vaucanson (p.32), la chambre de Zakûtu (p.34), les cuisines de Vaucanson (p.35), l'horlogerie de Vaucanson (p.36)

Objets remarquables : la tunique du Roi-Poussière (p.5), le manteau orné de crânes du Grand Khan (p.14), l'Épée du Destin (p.14), des armures de Vaucanson (p.23), des canons (p.24), des fusils-nitro (p.33), plein d'horloges (p.36)

Scènes : Ultime Maîtrise de la Plume (p.15), Tong Deum (p.20), l'ajustement d'une armure (p.33, p.34)



fidèles de la
secte des
"Porteurs du monde"
(candidats au suicide)



Zakûtu, vêtu
d'une nappe de cuisine



Nicole



Madame
Mami.

JEAN-JEAN LA TERREUR (*Monsters*, 1)

Personnages : Métacarpe (p.3), Yvette (p.3), le mage Narboni (p.3), Jean-Jean (p.3), le moine Wilfried (p.3), Guillaume de la Cour (p.4), Ababakar Octopuce, Prince sans principauté qui foule de sa sandale les tombeaux des Rois (p.22), Mourad le Pirate (p.25), Kadmiom (p.41), Grogro (p.41), Herbert (p.44), Marvin (p.46), le Gardien (p.46)

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : Friedrich, le moine babare (p.36)

Peuples : Morts-Vivants (p.3), Babares (p.3), Chiens (p.9), Lapins (p.41)

Montures : des Vanderbecks (p.41)

Créatures diverses : des pirates (p.25, p.26), des gardes de Poisson-Ville (p.32), des Monstres du Donjon (p.41)

Salles du Donjon : l'entrée de service du Donjon (p.44), un hall du Donjon (p.45)

Lieux : l'auberge de Jean-Jean (p.3), Divinascopus (p.11), un observatoire de Divinascopus (p.12), Poisson-Ville (p.22), un navire (p.22, p.23), l'île de Mourad le Pirate (p.25), la taverne des pirates (p.26), des moulins (p.36), Zootamausime (p.40), la taverne de Zootamausime (p.41), le Donjon (p.44)

Objets remarquables : l'Épée du Destin (p.4), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Rétif (p.4), Alcool babare (p.9)

Des scènes : une description du Donjon (p.8), Narboni incante un sortilège (p.9), une transe éthylique (p.10), une télébougote (p.10), un avalement (p.10)

UN JUSTICIER DANS L'ENNUI (*Potron-Minet*, -98)

Personnages principaux : Hyacinthe de Cavallère (p.3), Parsoufflet (p.3), le Professeur Fontaine (p.3), Alcibiade (p.3), Horous (p.4), Élise (p.4), Alexandra (p.8), Jean-Michel (p.8)

Personnages secondaires : Hortense (p.11), Arakou de Cavallère (p.15), Hippolyte (p.15)

Personnel du comte Florotte : un chambellan (p.12)

Citoyens d'Antipolis : des étudiants (p.3), un barman lapin costaud (p.4), des policiers sur Kwakwaks (p.7), d'autres étudiants (p.14), l'Orc du pont (p.26), les nécromanciens municipaux (p.27, mentionnés seulement), deux gardes (p.29), des assassins : Fernand Rougecoq, Grolideaux (p.31, mentionnés seulement), un mendiant (p.35)

Peuples : des Brous (p.19), des Petits Lutins (p.23),

Montures : Kwakwaks (p.7), calèche tirée par un Cheval (p.15), Cheval (p.20), autre calèche tirée par un Cheval (p.30), Âne mort-vivant (p.40)

Créatures diverses : deux chiens ordinaires (p.24)

Lieux : un amphithéâtre de l'université d'Antipolis (p.3), une taverne (p.4), la mansarde de Hyacinthe (p.6), les appartements d'Alexandra (p.8), le bureau du comte Florotte (p.12), le château des Cavallère, la tour de l'Arbolesse, la forêt du domaine des Cavallère (p.18), la chambre de Hyacinthe (p.23), l'extérieur de la faculté d'Antipolis (p.26), la morgue d'Antipolis (p.28), le jardin carré (p.39), la chambre d'Alexandra (p.47)

Objets remarquables : une planche anatomique (p.3), une gargouille

(p.12), un lit à baldaquin (p.12), des armures d'oiseaux géantes (p.12), des tapisseries (p.12, p.13), des échafaudages (p.16), des lampions et une guirlande (p.16), la Pipe du Destin et ses tabacs (p.23), une affiche imprimée (p.34)

Des scènes : un cours de mécanique des fluides (p.3), Horous saisit le poumon de Hyacinthe (p.5), Hyacinthe fume un tabac magique (p.25), Horous fait de la magie : il utilise l'hypnose post-mortem (p.29) et lévite (p.29), Horous se bat contre Jean-Michel en lui volant des os (p.40), Horous cherche un sort à lancer et hésite entre faire tomber le brouillard, faire venir une nuée d'insectes et invoquer un démon de seconde catégorie (p.45)

LE SAGE DU GHETTO (*Parade*, 2)

Personnages principaux : Herbert (p.3), Marvin (p.4), le Gardien (p.8), Mattathias le Sage (p.16), Aloïsius Van Poodle, Duc de Clérembard (p.19)

Personnages secondaires : trois archéologues (p.3), un Cochon aventurier (p.5), les gardes du corps du Duc de Clérembard (p.19)

Employés du Donjon : Zongo (p.4), les gardes squelettes du Gardien (p.8), Grogro (p.10),

Anciens porteurs de l'Épée du Destin : Friedrich, le moine babare (p.14), l'abesse Hildegarde de Tubingen (p.27)

Peuples : les Lapins de Zootamausime (p.10), les Ostruchiens (p.12), les Chiens de Clérembard (p.12)

Montures : des Vanderbecks (p.11), un Ostruchien qu'un Chien de Clérembard utilise comme Monture (p.13)

Créatures diverses : des Rhinocéros aventuriers (p.4), un grand Dragon (p.5)

Créatures mentionnées : Nains (p.7), Teckels de Tindalos (p.7), Champignons (p.7), Chtoniens (p.7), Crabes Nettoyeurs (p.8), Vampires (p.30)

Salles du Donjon : la salle Corynthenne (p.3), le bureau du Gardien (p.8)

Lieux : l'auberge de Zootamausime (vue de l'intérieur, p.10 ; vue de l'extérieur, p.11), le château de Clérembard (p.12), une manufacture de textile (p.12), l'échoppe d'un marchand de fruits (p.12), la maison de Mattathias (p.14)

Objets remarquables : de gigantesques statues de Monstres (p.3), l'Épée du Destin (p.3), la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Rétif (p.3), une Lampe à vœux (p.5), la Pipe du Destin (p.8), le Paravent du Gardien (p.8), la lampe de Mattathias (p.16), le sceptre à tête de chien du Duc de Clérembard (p.19)

Des scènes : des arts martiaux babares (p.14), une Bagarre épique (p.21)

Quelques notes de conception

Pourquoi tous les personnages ne sont-ils pas aussi puissants ?

Tous les personnages créés pour DCM ne sont pas « égaux » en terme de « puissance », et cela est volontaire. Devait-on interdire aux joueurs certains peuples, sous prétexte d'un « déséquilibre » ? Ou faire en sorte qu'un guerrier babare et un ingénieur gobelin se battent de la même manière, pour la même raison ? L'univers de Donjon est dangereux, et tous les peuples ne sont pas faits pour une vie aventureuse : il s'agit d'un simple constat, sur lequel ont été basées les règles de création de personnages.

Certains peuples ont l'air plus « intéressants » à jouer que d'autres, mais soyez sûr qu'il n'y a pas de mauvais choix. Tous peuvent être très amusants à jouer, et n'oubliez pas qu'un personnage peu doué à la Bagarre peut souvent gagner plus d'expérience qu'un chef de guerre (en prenant beaucoup moins de risques !), pour peu qu'il choisisse bien ses objectifs.

Quelles sont les erreurs à ne pas faire en tant que Gardien ?

D'abord, éviter de faire jouer à DCM une personne qui n'a pas lu les bandes dessinées. L'univers de *Donjon* est unique à bien des points de vues. Et il est facile, notamment pour un rôliste, de faire l'amalgame entre *Donjon* et d'autres univers. Cela est particulièrement vrai en ce qui concerne l'humour de la série, très spécifique, qui joue sur le second degré, le décalage, les *private jokes* (notamment les références à des séries ou jeux de rôles connus), sans jamais être réellement parodique ou caricatural. Quelqu'un qui n'a pas lu les albums aura du mal à restituer précisément ce style d'humour sans faire de faux pas.

Ensuite, justement, le Gardien devra veiller à ce que les joueurs restent dans le ton de *Donjon*. Si DCM est un jeu où l'humour a un rôle important, DCM n'est absolument pas une parodie d'autres jeux de rôles, et les personnages caricaturaux n'y sont pas plus à leur place que dans un autre jeu de rôle. Ce n'est pas parce qu'il y a beaucoup d'humour dans une partie de DCM que les joueurs doivent faire n'importe quoi, sous prétexte qu'ils trouvent ça drôle. DCM est aussi un jeu avec des quêtes, des aventures héroïques, et des moments « sérieux ». Certes, il y a un peu de parodie dans les albums de *Donjon*, mais introduire de la parodie dans une partie de jeu de rôle est un exercice très périlleux, les joueurs ayant tendance à amplifier et à surenchérir. Le principe de base de *Donjon* - des personnages-animés naïfs et amusants confrontés à des situations plus ou moins sérieuses - est un décalage suffisant pour apporter de l'humour dans les parties de DCM. Ce qui relève de la parodie ne devrait être utilisé qu'avec parcimonie, et seulement par le Gardien. De la même manière, le Gardien devrait prévoir des scénarios avec un peu moins d'humour que dans les albums de *Donjon*, en sachant que les joueurs en rajouteront toujours énormément eux-mêmes. Le Gardien peut très bien écrire des scénarios « sérieux » en comptant sur les joueurs pour y apporter de l'humour. Trouver le juste milieu n'est pas une chose facile, de même que contrôler les éventuels excès des joueurs.

Quelles sont les difficultés que le Gardien peut rencontrer ?

Essentiellement, former un groupe de personnages cohérent, qui a des raisons de rester soudé. Les personnages créés avec les règles

de DCM peuvent être issus de peuples, de milieux sociaux très différents, et avoir des buts incompatibles. Il est conseillé au Gardien débutant de proposer aux joueurs de créer des personnages qui se connaissent déjà entre eux, et qui ont des raisons de travailler ensemble (par exemple, des employés du Donjon). Un Gardien plus expérimenté pourra laisser plus de latitude à ses joueurs, quitte à faire en sorte que ses premiers scénarios soient prétextes à ce qu'ils forment un groupe durable (en leur faisant rencontrer un ennemi commun, en leur donnant une quête commune...).

Pourquoi mon peuple préféré n'est-il pas inclus dans les règles ?

N'ont été inclus dans ces règles que les peuples et créatures qui jouaient un rôle important dans *Cœur de Canard*, *Le Roi de la Bagarre*, *La Princesse des Barbares*, *La Chemise de la Nuit*, *Le Cimetière des Dragons*, *Un Donjon de trop* et *Jean-Jean la Terreur*. D'autres peuples pourront être détaillés dans un autre tome de *Donjon Bonus*.

Pourquoi ne puis-je pas jouer... Euh... Un ours ? Et un renard, tiens, pourquoi pas un renard ? Ou une pieuvre-poulet-ninja ?

L'univers de Donjon est très détaillé et cohérent, et les auteurs de la série ont tenu à ce que l'adaptation en jeu de rôle soit la plus fidèle possible. La plupart des peuples et créatures qui ne sont pas décrits dans ces règles le seront dans un prochain supplément. Si vous souhaitez absolument jouer un type de personnage qui n'apparaît pas dans les albums de *Donjon*, parlez-en à votre Gardien, et, s'il est d'accord, il ne devrait pas avoir de mal à l'adapter à DCM à partir, par exemple, du profil des Monstres (en prenant toutefois garde à n'autoriser qu'un choix de pouvoirs beaucoup plus restreint).

Il n'est pas possible de jouer un magicien à DCM ?

Au moment où ces règles ont été écrites, la magie n'était pas encore très visible dans les différents tomes de *Donjon*. Les règles concernant la magie seront traitées dans un autre tome de *Donjon Bonus*.

Certains personnages du chapitre II ont des pouvoirs qui ne sont pas décrits dans les règles, est-ce normal ?

Effectivement, tous les pouvoirs mentionnés ne sont pas décrits. Certains sont très parlants et n'ont pas besoin de description (« Gardien du Donjon », « Grand Khan... ») ; d'autres (« Art Martiaux », « Magie ») seront décrits en détail plus tard.

La vie est-elle si chère sur Terra Amata ?

Les héros des différentes séries *Donjon* ne donnent pas vraiment l'impression de rouler sur l'or : Herbert doit gagner durement sa vie, Hyacinthe dépend financièrement de son oncle, Marvin Rouge et le Roi-Poussière peuvent être pris pour des vagabonds...

Oui, la vie est chère sur Terra Amata, et les personnages devront dans un premier temps se contenter de peu. Le Gardien devra veiller à ne pas leur distribuer trop de richesses à la fois.

CHAPITRE XI À L' AVENTURE

Attention, la lecture de ce chapitre est réservée au Gardien !

SCÉNARIO 1 : LA CHASSE AUX MONSTRES

Cette aventure se déroule peu avant le *Donjon Zénith 1*, en hiver. Il s'agit d'un scénario d'initiation, simple, qui permet aux joueurs de prendre contact avec le jeu de rôle et les règles de DCM. Durant ce scénario, les personnages auront l'occasion de travailler pour le Donjon, et de s'y faire embaucher si ce n'était pas encore le cas.

SYNOPSIS

Une épidémie de grippe touche les Monstres du Donjon. Le Gardien du Donjon offre une prime à qui lui ramènera des Monstres frais.

LES FAITS

Le Gardien du Donjon est au plus mal ! Non seulement il est cloué au lit par la grippe, mais en plus c'est le cas de la quasi-totalité des Monstres du Donjon, Morts-Vivants et Skull Splitter compris, qui sont victimes d'une épidémie fulgurante !

Les malades gardent la chambre, et les dortoirs sont remplis de dizaines de monstres fiévreux et alités.

Les rares combattants encore en forme ont tenté de capturer des araignées et d'autres monstres sauvages qui peuplent les souterrains du Donjon, mais ils ont dû abandonner parce qu'ils étaient trop peu nombreux face aux dangers des niveaux inférieurs. Les niveaux supérieurs sont donc sans défenseurs ! Dans quelques jours, la nouvelle se répandra, et des centaines d'aventuriers viendront mettre à sac le Donjon.

Horus et Alcibiade sont eux aussi malades, si bien qu'ils sont trop faibles pour essayer de soigner tout le monde. Marvin semble résister à la grippe ; il est l'un des seuls combattants à protéger encore les niveaux supérieurs.

Herbert était en mission à l'extérieur du Donjon quand l'épidémie s'est développée, de telle sorte qu'il n'a pas été contaminé. Il doit dormir sous une tente à l'extérieur du Donjon, pour éviter d'attraper la grippe. Le Gardien du Donjon lui donne péniblement des ordres à l'aide d'un porte-voix.

Le Gardien du Donjon doit absolument trouver des Monstres de remplacement. Si tout va bien, tout le monde devrait guérir naturellement d'ici une bonne semaine, mais Marvin ne peut massacrer tous les aventuriers à lui tout seul, et d'ici 4 à 5 jours, la nouvelle se sera répandue et de très nombreux aventuriers arriveront pour piller le Donjon.

Le Gardien du Donjon demande à Herbert de trouver des gens pour aller à la chasse aux Monstres. Il offre 1 pièce d'or par tête, ou plutôt

par Monstre, parce qu'un Monstre qui a plusieurs têtes, c'est payé pareil. Herbert, malgré cette offre généreuse, n'est pas intéressé : il trouve cela beaucoup trop dangereux pour lui.

COMMENT INTÉGRER LES PERSONNAGES ?

Le Gardien doit faire en sorte que les personnages des joueurs soient concernés par le problème et tentent de le résoudre. Nous allons lui donner quelques solutions possibles (il peut bien sûr en inventer d'autres !)

Si les personnages des joueurs forment un groupe itinérant, le hasard les a conduit au Donjon. Là, Herbert leur explique que le Donjon a besoin de Monstres et qu'il offre une importante récompense pour chaque Monstre capturé. Il connaît les colères du Gardien du Donjon, et évitera si possible de dire que le Donjon est pour l'instant sans défense. Mais il est toujours maladroit, et il ne prendra certainement pas le risque d'une Bagarre !

Si les personnages travaillent au Donjon, l'introduction est facile. Eux aussi étaient en mission à l'extérieur, et ont échappé à l'épidémie. La mission donnée par le Gardien du Donjon est un ordre, et ils ont intérêt à l'exécuter s'ils ne veulent pas être renvoyés ! Mais ils toucheront quand même la récompense promise s'ils ramènent des Monstres. Si seuls quelques-uns des personnages travaillent au Donjon, ils pourront toujours recruter les autres personnages sur leur route.

Si aucun des personnages ne travaille au Donjon, dites aux joueurs que leurs personnages sont tous présents au marché d'hiver de Zootamauxsime. Ce marché d'hiver n'est pas un événement en soit, on y trouve surtout quelques étals où des Lapins grincheux vendent des produits artisanaux, des légumes et du bétail. Mais comme c'est la dernière chance de faire des emplettes avant d'affronter le Donjon, les aventuriers y vont souvent faire un tour. Du coup, cela attire aussi des étrangers qui viennent pour faire du troc avec les aventuriers. Le marché est sous la surveillance de la police de Zootamauxsime, qui voit cela d'un assez mauvais œil.

C'est là qu'Herbert viendra recruter du personnel pour la chasse aux Monstres. Il évitera évidemment les aventuriers ; il contactera un à un les personnages s'il le faut et les réunira pour qu'ils forment un groupe. Il est venu à Zootamauxsime à dos d'Hyplodonte, en prenant une monture de rechange en cas de problèmes en chemin. Il pourra prêter ces montures aux personnages (voir plus loin).

Remarque importante :

Les joueurs auront sûrement lu les BD, et connaissent le personnage d'Herbert. Leurs personnages seront tentés d'abuser de sa naïveté, de sa gentillesse et de sa nullité à la Bagarre. Le Gardien doit rappeler aux joueurs que ce qu'ils savent eux et ce que savent leurs personnages sont deux choses différentes. Eux savent qu'Herbert est naïf et nul à la Bagarre, mais leurs personnages n'ont a priori aucune raison de le savoir, ce sera probablement la première fois qu'ils rencontreront Herbert.



QUE VONT FAIRE LES PERSONNAGES ?

On ne peut jamais être sûr de ce que vont faire les personnages, mais il y a de fortes chances pour qu'ils suivent l'une des trois pistes suivantes :

- 1 - Ils partent à la chasse aux Monstres
- 2 - Ils tentent de trouver un remède-miracle contre la grippe
- 3 - Ils succombent à l'appât du gain et décident de piller le Donjon !

I - LA CHASSE AUX MONSTRES

C'est probablement cette option que choisiront les joueurs. Il est vraisemblable qu'avant de partir à l'aventure, ils se poseront quelques questions :

A - Sont-ils équipés pour la chasse aux Monstres ?

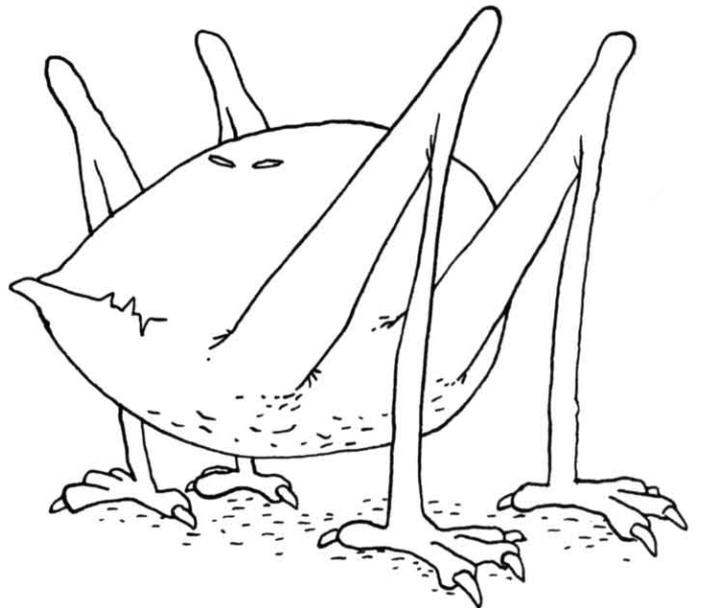
Les personnages peuvent avoir envie de se procurer de l'équipement spécifique pour la chasse aux Monstres.

Plusieurs solutions s'offrent à eux :

- Ils peuvent demander de l'aide au Donjon ; après tout, c'est pour son bien qu'ils œuvrent ! Si au moins un des personnages y travaille, ils pourront, après quelques négociations avec le Gardien et Kadmiom l'économiste, emprunter du matériel, à condition de le rendre en bon état ensuite (ils devront rembourser le matériel cassé). Ils pourront emprunter (par exemple) : des gros sacs en toile bien résistante, des cordes, de petites cages, des pièges à loups... On leur prêterait également un Hyplodonte à chacun, ce qui les aiderait considérablement dans leurs déplacements.

Si aucun des personnages ne travaille au Donjon mais s'ils y commencent l'aventure, ils pourront, en insistant auprès d'Herbert, négocier l'achat d'équipement issu de l'Économat du Donjon. Kadmiom a un grand choix de matériel (il ne vendra toutefois pas d'objets magiques ou exotiques), mais le Donjon n'est pas un magasin, et il fera payer les objets 50% plus cher que la normale. Tant que les personnages restent raisonnables dans leurs demandes, considérez que Kadmiom a ce qu'il faut en stock.

- S'ils demandent à Herbert où trouver du matériel, il leur répondra (si ce n'est déjà fait) de passer au marché de Zootamauxsime, où ils



pourront faire du troc avec les aventuriers. Certains aventuriers seront disposés à vendre des armes simples et du matériel de chasse. Ils pourront aussi y acheter de la volaille, pour faire des appâts.

- Qu'ils partent du Donjon ou de Zootamauxsime, Herbert pourra leur prêter (contre la signature d'un papier et une caution de 10 PO) deux Hyplodontes, qui leur permettront de se déplacer beaucoup plus rapidement.

B - Où chasser ?

Voici quelques endroits où les aventuriers pourront trouver des Monstres :

DANS LE MARAIS AUTOUR DU DONJON

L'endroit est boueux, humide et sent mauvais : c'est le terrain de prédilection pour les insectes, mais aussi pour les Macasseux, les Serpentaires et les Pouâcres. Les personnages pourront tenter d'en capturer au hasard des rencontres, poser des pièges à des endroits stratégiques pour les relever ensuite, ou tendre une embuscade à l'aide d'un appât.

S'ils tendent un piège ou une embuscade, il leur faudra faire attention à plusieurs choses :

- S'ils attaquent les Monstres avec autre chose que des gourdins ou des bâtons, ils vont les blesser ou les tuer, et ils seront inutilisables pour le Donjon !
- De la même manière, s'ils tentent d'en attraper avec des pièges à loups, ils doivent veiller à modifier la tension du ressort qui contrôle la fermeture de la mâchoire (c'est *fastoche* pour qui sait utiliser des engins de guerre ou fabriquer des armes).
- L'odeur d'un cadavre fraîchement abattu dans les marais attirera 1 à 2 Pouâcres dans les 5 minutes, 2 à 3 Macasseux dans les 10 minutes, 3 à 4 Serpentaires dans les 15 minutes et un essaim de Faucheuses Vertes dans les 20 minutes. Cela peut être un bon moyen de capturer beaucoup de Monstres à la fois, à condition

Certains cimetières disposent de protections magiques contre les morts-vivants. Mais aucune protection n'est à cent pour cent efficace.



de ne pas se faire déborder! Les Pouâcres ne feront toutefois pas de très bons Monstres pour le Donjon, car ils ne sont pas assez agressifs.

DANS LA FORÊT

On trouve peu de Monstres à la lisière de la forêt et le long des routes qui la traversent, mais son cœur est bien plus dangereux. La forêt y est plus dense, plus sombre, plus inquiétante. Les chants d'oiseaux s'y font plus rares. C'est le repaire des araignées géantes. Des toiles sont dressées entre les arbres, et on peut voir des cadavres et des ossements çà et là.

À un moment où les personnages ne s'y attendent pas, l'un des leurs avancera en plein dans une énorme toile, et une Petite Claqueuse se ruera sur lui... Une Bagarre en perspective!

Les Petites Claqueuses ne sont pas très difficiles à attraper (*les règles pour saisir un adversaire sont page 100*), mais il vaut mieux avoir un endroit où les mettre ensuite, comme un sac de toile ou une cage à poules.

Si les personnages partent à la chasse aux Petites Claqueuses, ils finiront par attirer l'attention de 2 à 3 Grandes Claqueuses, qui tenteront de prendre les personnages par surprise et attaqueront simultanément. L'endroit est dangereux, et s'y attarder déraisonnablement attirera d'autres araignées de grande taille.

Il n'y a pas que le cœur de la forêt qui soit dangereux. La nuit, les loups rôdent, et pourront être une menace pour des personnages imprudents. Ils attaquent par bandes d'une dizaine.

DANS LE CIMETIÈRE DE ZOOTAMAUKSIME

C'est un endroit idéal pour essayer de recruter quelques Morts-Vivants. Ils ne rôdent pas exactement dans le cimetière, mais se cachent dans des grottes en-dessous. On accède à ces grottes *via* des caveaux.

En fait, deux factions se partagent l'endroit, dans deux réseaux de grottes distincts : les Morts-Vivants, et les Capuchons.

Les personnages pourront y trouver une communauté d'une dizaine de membres, composée essentiellement de Zombies et de Squelettes intelligents. Ils se montreront d'abord menaçants, considérant les personnages comme des intrus (et accessoirement, comme de la nourriture), mais se laisseront facilement convaincre si ces derniers leur vantent les conditions de vie au Donjon. Si les personnages font un bon argumentaire et répondent aux attentes des Morts-Vivants (nourriture faisandée, crypte humide où dormir, et quelques loisirs), la moitié d'entre eux les suivront jusqu'au Donjon. S'ils doivent traverser Zootamauksime, des policiers s'interposeront (des étrangers qui volent des cadavres!), mais ils fuiront à la moindre menace.

2 - UNE POTION CONTRE LA GRIPPE

Si les personnages demandent à parler à Horous ou Alcibiade, le Gardien leur laisse le porte-voix. Ils expliqueront aux personnages qu'ils ont un livre qui donne la recette d'une potion contre la grippe, mais qu'ils sont trop mal en point pour aller chercher les ingrédients ou faire eux-même la potion. Ils ne prêteront le livre qu'à un personnage qui s'y connaît un peu en Herboristerie ou Médecine (au moins *pas très doué*). Les ingrédients qui leur manquent pour fabriquer cette potion en quantité suffisamment grande sont : deux kilos d'écorce de saule blanc, 5 kilos d'ail, et trois foies de Pouâcres. On trouvera des saules blancs dans des parties humides du cœur de la forêt, et de l'ail au marché de Zootamauksime (2 PA le kilo). Le matériel nécessaire pour fabriquer la potion (alambics, cornues...) est disponible au Donjon.

Préparer la potion prend une demi-journée et est *fastoche*, il suffit de suivre les instructions du livre. En cas d'échec, la potion, en plus d'avoir mauvais goût, est inopérante. En cas de succès, la potion est toujours aussi infecte, mais plutôt efficace, puisque le gros du personnel du Donjon sera sur pied deux jours plus tard. Horous et Alcibiade seront alors ravis que « leur » solution au problème ait fonctionné, féliciteront le préparateur de la potion, et lui annonceront qu'ils l'accepteraient volontiers comme stagiaire.

3 - L'ATTAQUE DU DONJON!

Disons le tout de suite : des personnages qui décident d'attaquer et de piller le Donjon n'ont aucune chance d'y arriver. Les premières salles qu'ils visiteront seront vides de tout trésor; ils n'y trouveront que des cadavres d'aventuriers et des pièges déclenchés. Puis ils tomberont rapidement sur Marvin. Pour lui, les personnages ne sont que quelques aventuriers de plus. Si personne ne travaille au Donjon dans le groupe, il les combat, et la seule chance des personnages réside dans la fuite (le Gardien doit le faire comprendre aux joueurs, il ne doit pas laisser se faire massacrer leurs personnages sans leur donner une chance de s'en sortir!). Si l'un d'entre eux travaille au Donjon, Marvin pensera que ce sont des renforts qui arrivent. Il leur donnera une pièce à garder. S'ils y restent, ils peuvent se faire attaquer par des aventuriers; s'ils décident d'en profiter pour continuer à piller le Donjon, Marvin les surprendra et sera très, très en colère. Même s'ils ont réussi à s'allier avec des aventuriers, ils n'ont aucune chance de vaincre Marvin. Évidemment, dès lors, ils ne seront plus vraiment les bienvenus au Donjon, et il pourra y avoir des licenciements pour faute de grave (sans indemnités!).

Attraper la grippe au Donjon :

La grippe est mauvaise, cette année. Un personnage qui, au cours d'une journée, reste plus d'une heure dans les niveaux supérieurs du Donjon a 10% de chances d'attraper la grippe. Ces chances passent à 50% s'il est entré en contact avec quelqu'un au Donjon (même Marvin) et qu'il n'a pas pris de précautions (s'il a pris ses précautions, c'est 10% aussi). Les premiers symptômes apparaissent le lendemain (vertiges, fatigue), et le personnage est malade deux jours après la contagion. Il perd un rang dans tous ses attributs et talents jusqu'à sa guérison.

UN AVENTURIER MOYEN :

Acrobaties : *bon*

Charme : *pas très doué*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Géographie (pas très doué), Brigandage (pas très doué), Secourisme (pas très doué), Bricolage (pas très doué)*

Pouvoir : *Dur à cuire*

Équipement : *arme de bonne facture, armure légère, sac à dos rempli de matériel de voyage (vêtements, nourriture, corde, onguents et bandages...), bourse bien garnie (une dizaine de pièces d'or), trophées divers*

LES LOUPS :

Acrobaties : *nul*

Charme : *pas très doué*

Points de vie : 15

Dégâts : 1 dé

Talents : *Chasse (bon)*

SCÉNARIO 2 : RAVITAILLEMENT À POISSON-VILLE

Ce court scénario peut se dérouler à n'importe quelle période de *Zénith*, et suppose que les personnages travaillent pour le Donjon. Il peut être exploité par le Gardien comme une transition, pour éloigner les personnages du Donjon et leur faire découvrir d'autres régions de Terra Amata. Les personnages auront plus l'occasion d'interagir avec des personnages joués par le Gardien que dans le scénario précédent ; ils pourront s'y faire des ennemis et des amis qu'ils rencontreront dans des aventures ultérieures.

SYNOPSIS

Kadmiom envoie les personnages se ravitailler à Poisson-Ville. Tout se passerait bien si des pirates ne leur volaient pas leurs montures.

LES FAITS

C'est Kadmiom, lorsqu'il le peut, qui se charge de ravitailler le Donjon en vivres et matériel. Il se fait accompagner de quelques Monstres, et part visiter ses fournisseurs à dos de Vanderbeck. Mais Kadmiom est un personnage très occupé, et il ne peut se permettre de quitter le Donjon pendant de trop longues périodes.

C'est pourquoi, lorsque les stocks de poisson du Donjon s'épuisent, il réunit les personnages pour leur demander d'aller chercher du ravitaillement à Poisson-Ville. Il leur demande de ramener 5 tonneaux de poisson saumuré, 5 tonneaux de poisson séché, et veut profiter de l'occasion pour se procurer un tonnelet d'olives et une livre d'épices.

Il leur donne pour cela une bourse de 200 pièces d'or (une énorme somme, largement suffisante selon lui), qu'ils peuvent également utiliser pour leurs frais divers, à condition de pouvoir lui donner à leur retour un justificatif. Il leur prête également à chacun un Vanderbeck harnaché.

À la selle de chaque monture est fixée une imposante besace, qui contient une couverture et des vivres pour le voyage. N'oubliez pas de mentionner cette besace aux joueurs, c'est important pour la suite du scénario.

LE VOYAGE

Le voyage jusqu'à Poisson-Ville se passe sans problème majeur et dure deux bonnes journées. Si c'est la première fois que les personnages se rendent à Poisson-Ville ou s'ils sont *nuls* pour chevaucher des Montures volantes, le trajet pourra durer un ou deux jours de plus, durant lesquels les personnages cherchent leur chemin ou se familiarisent avec les Vanderbecks. Le Gardien pourra éventuellement développer ces péripéties (chutes bénignes, montures récalcitrantes, mal de l'air, attaque du campement par des créatures sauvages...).

POISSON-VILLE

Les personnages arrivent à Poisson-Ville en fin d'après-midi : depuis leur monture, ils aperçoivent la mer, passent au-dessus de la falaise, et font demi-tour pour descendre vers les habitations. Il est important pour le Gardien de demander aux joueurs où se posent les personnages, et ce qu'ils vont faire de leurs montures. Comme ils ne savent pas encore où trouver le ravitaillement, la présence de ces énormes volatiles les encombrera dans leurs recherches.

Les personnages ont essentiellement deux choix :

- Laisser leurs montures à l'extérieur de la ville. C'est bien imprudent, elles seront très voyantes, et ne se feront que plus facilement voler.
- Tenter de trouver une auberge qui dispose d'une étable. Bien que Poisson-Ville soit une ville portuaire, l'une de ses auberges, le Joyeux Rascal, dispose d'une étable et peut accueillir leurs montures. Elle est située à l'entrée de la ville, au sommet de la falaise. Les personnages pourront la trouver facilement s'ils se renseignent auprès des habitants.

TROUVER DU POISSON

Les joueurs peuvent légitimement penser que trouver du poisson dans une ville ainsi nommée ne pose pas de problèmes, et pourtant...

Les personnages ne pourront pas acheter de poisson l'après-midi. Il se vend au marché, qui a lieu tous les matins près du port, jusqu'à onze heures (il n'est pas recommandé d'exposer les vivres au soleil). On ne trouve pas que du poisson au marché, mais également d'autres victuailles (légumes, fruits) et des commerçants qui profitent d'une escale pour écouler leurs stocks. On pourra trouver des étoffes, quelques vêtements, du matériel de pêche, et de l'artisanat.

LE JOYEUX RASCAL

Comme c'est Kadmiom qui paie, il est peu probable que les personnages aient l'idée de dormir à la belle étoile. Forcés d'attendre le lendemain matin pour visiter le marché, les personnages rechercheront une auberge, et finiront par trouver (par hasard ou pas) le Joyeux Rascal. Le patron est Ostown, un Léopard sympathique et bon-vivant, qui aime se donner des airs de vieux baroudeur. Il a été marin sur un bateau de commerce, et raconte de manière passionnée à qui veut l'entendre comment son navire a un jour réussi à repousser l'abordage d'un vaisseau pirate. Il plaisantera un peu avec les personnages, et leur posera quelques questions sur leur venue en ville, sans arrières-pensées. S'ils lui ont confié la garde des Vanderbecks, Ostown leur demandera comment s'en occuper (leur donner un peu de poisson à manger suffira). Sinon, il leur demandera s'ils sont venus par bateau, et se montrera intéressé par les Vanderbecks lorsque les personnages les mentionneront : les commerçants qui se ravitaillent à Poisson-Ville ont plutôt tendance à privilégier des Montures plus résistantes, comme des Hyplodontes, qui peuvent transporter de plus lourdes charges. Il leur demandera où ils ont laissé les Vanderbecks dans la ville, en leur précisant que la prochaine fois, il leur sera plus simple de les laisser au Joyeux Rascal. Dans tous les cas, cette conversation ne tombera pas dans l'oreille d'un sourd, puisqu'elle a été attentivement écoutée par trois pirates d'une table voisine...

LES PIRATES DU CAPITAINE MARLEY

La plupart des clients sont des dockers et des marins-poissons qui viennent boire et jouer aux cartes après leur travail, mais trois autres individus se distinguent du lot, installés à une table près du comptoir, mais ne se mêlant pas aux conversations : Victor, un Hippopotame peu commode et plutôt costaud, Knut, un Poulpe qui n'arrête pas d'agiter ses tentacules, et Gérard, un petit Rat qui a tout de même l'air d'un baroudeur.

Le Gardien ne doit surtout pas oublier de les décrire parmi les clients de l'auberge. Ils passent leur temps à siroter leur verre d'alcool en parlant à voix basse.

Les personnages ne le savent pas encore, mais ces trois marins sont en fait des pirates à la solde du terrible capitaine Marley.

Les trois pirates sont à Poisson-Ville pour la même raison que les personnages : ravitailler leur navire en provisions. Ils voudraient aussi profiter de l'occasion pour écouler au marché de riches pièces d'étoffe, leur part de butin dans un abordage récent.

Le bateau du capitaine Marley ne pouvait accoster au port : il s'agit d'un navire pirate, dont l'équipage vit dans la clandestinité. Il est resté au large de Poisson-Ville. Victor (qui en est le cuisinier), Knut et Gérard ont dû prendre une chaloupe et ramer de longues heures avant de débarquer dans une petite crique, à une heure de marche de la ville. Ils y ont laissé la chaloupe et un campement sommaire, puis sont partis à Poisson-Ville. Leur liste de commissions est plus longue que celle des personnages, et ils en ont pour plusieurs jours à les réunir. Ils passent leurs journées à s'occuper de leurs commandes, profitent de leurs soirées dans différentes auberges, et rentrent tard le soir à leur campement, chargés de provisions et de matériel.

Ils ont donc entendu la conversation entre Ostown et les personnages, et se disent que posséder ces Vanderbecks tombe à point pour leur épargner de pénibles heures à ramer sur leur chaloupe. Ils décident de profiter de la nuit pour voler les montures.

LA SOIRÉE

Le Gardien pourra demander aux joueurs comment leurs personnages désirent passer leur soirée. Les tavernes de Poisson-Ville sont animées la nuit, et le Joyeux Rascal ne fait pas exception. Les personnages pourront y prendre un bon repas pour 6 PA (une sorte de ragoût de poisson), et y dormir pour 8 PA. Les personnages auront aussi l'occasion de boire, de jouer aux cartes avec des marins, d'entendre des histoires de voyages et de pirates... Cela pourra les changer de la routine du Donjon.

Néanmoins, les esprits s'échauffent vite dans ces tavernes, et, l'alcool aidant, un quiproquo ou une simple partie de cartes perdue pourra être prétexte à une Bagarre. Dans ce cas, les marins (4 ou 5) n'utiliseront pas d'armes, partiront s'ils ont le dessous (ils ne sont pas suicidaires), et ne chercheront qu'à assommer les personnages. Ostown essaiera de s'interposer, mais les marins ne l'écoutant pas, il recevra un coup de poing qui le fera voler à terre. Si les personnages prennent sa défense ou l'aident, il leur en sera reconnaissant. Il leur offrira la nuit à l'auberge, et leur déclarera qu'ils seront toujours les bienvenus dans son établissement.

Pendant que la Bagarre a lieu, nos trois pirates en ont profité pour s'éclipser (n'oubliez pas de dire aux joueurs qu'ils sont partis, sans pour autant rendre cela suspect) et voler les Vanderbecks. S'ils étaient dans l'étable, Ostown trouvera le lendemain matin la porte fracturée, et à la place des montures, quelques plumes éparées sur le sol. Une dizaine de Gardes-poissons arriveront peu après la fin de la Bagarre. Ils voudront arrêter les responsables, qu'ils relâcheront au petit matin. Si des personnes ont été tuées autrement qu'en légitime défense, ils voudront emprisonner les coupables. Si l'un des personnages est dans ce cas, il s'est attiré de gros ennuis, et sa meilleure option sera la fuite. S'il réussit, il sera devenu un hors-la-loi pour les gardes de Poisson-Ville, et s'il échoue, il pourra toujours tenter une évasion... Si Ostown et les personnages ont sympathisé, celui-ci pourra les couvrir, de telle sorte qu'ils n'aient pas de problème avec les gardes.

LE LENDEMAIN MATIN

S'ils ont laissé leurs Vanderbecks à l'étable, les personnages apprennent au petit-déjeuner (coût inclus à celui de la chambre) par un Ostown dépité que leurs montures ont été volées. Il leur montre l'étable, et il suppose (à raison) que l'effraction a dû avoir lieu durant la

Bagarre. Si les personnages avaient laissé les Vanderbecks à l'extérieur de la ville, ils ne se rendront compte de leur disparition qu'à leur retour... Dans les deux cas, les personnages devraient être catastrophés : à pied, le retour au Donjon prendrait plus d'un mois ! Et acheter de nouvelles montures est probablement au-delà de leurs moyens.

Ostown ne pourra que leur conseiller de porter plainte auprès des gardes de la ville. Ils seront froidement accueillis au poste de garde, et un petit Poisson à lunettes prendra leur déposition, leur assurant qu'une enquête sera menée, mais les prévenant que les vols sont nombreux dans un port, et que les coupables sont rarement retrouvés.

LE MARCHÉ

Le marché de Poisson-Ville est plutôt animé. La vente de poisson se fait à la criée, et les vendeurs s'époumonent pour convaincre les clients de la fraîcheur et de la qualité de leurs produits respectifs : « Il est frais, il est beau mon poisson ! ».

Les personnages trouveront sans trop de problème leur tonneau d'olives sur l'étal d'un vieux Poisson, qui en vend toutes sortes de variétés différentes. Le prix, selon la variété et la qualité, varie de 5 PO à 8 PO.

Une dizaine de mètres plus loin, ils trouveront un étal qui porte une multitude de petits récipients en terre cuite, tous remplis d'épices aux couleurs et odeurs variées. Les personnages ne sauront vraisemblablement pas quoi choisir, Kadmiom ne leur ayant rien précisé. En fait, il attendait un assortiment, et c'est ce que Louis, le Homard à l'accent du Sud qui tient l'étal, leur proposera s'ils restent perplexes. Il vend ses épices au tarif suivant (pour 100 g) :

ÉPICE	PRIX
Canelle	10 PO
Gingembre	8 PO
Girofle	7 PO
Harrissa	14 PO
Poivre	7 PO
Safran	11 PO

(Il refusera tout marchandage, les quantités achetées n'étant pas suffisantes.)

Les personnages pourront trouver du poisson séché à l'étal de Martin, un Échassier plutôt fin commerçant (il est *habile* en Économat). Pour le poisson saumuré, ils devront s'adresser à Ben, un vieil Ours qui fume la pipe (lui n'est *pas très doué* en Économat).

Une mauvaise surprise attend les personnages : tous deux vendent le tonneau de poisson à 20 PO ! Heureusement, dans les deux cas les personnages n'auront pas de difficulté à faire passer le prix à 15 PO lorsqu'ils annoncent qu'ils en veulent cinq. Ils pourront encore faire descendre le prix à 13 PO, en négociant âprement avec chacun des deux vendeurs, et réussir un test d'Économat contre eux. Ils ne vendront pas leur poisson moins cher.

Si les personnages s'attardent un peu au marché, ils apercevront Knut, le Poulpe, qui tente de vendre son butin, étoffes et vêtements de bonne qualité, à un prix très intéressant (25% à 50% moins cher que la normale). Les personnages pourront être intéressés, mais le seront certainement plus s'ils remarquent un objet qui traîne en-dessous de son étal : l'une des grandes besaces qui étaient fixées sur les Vanderbecks, dont il s'est servi pour transporter sa marchandise !

Il faut réussir un test d'Acuité *faisable* pour la remarquer. Même si les personnages échouent, ils se souviendront sûrement de Knut, et pourront trouver suspect que lui et ses comparses aient quitté l'auberge pendant la Bagarre...

Si les personnages s'en prennent à Knut, il se défendra, et celui-ci tentera de prendre la fuite s'il voit qu'il a le dessous ou que les gardes arrivent (ils arriveront rapidement, le marché est surveillé). Il est très rapide, et pourra fuir sans difficulté. Mais un Poulpe qui détail ne passe pas inaperçu, même à Poisson-Ville, et laisse des traces dans le sable. En demandant aux passants, les personnages pourront retrouver la direction dans laquelle il s'est échappé : celle de la crique où se trouve son campement. Un test de pistage *faisable* permettra de rejoindre Knut là-bas en un peu plus d'une heure.

Si les personnages parviennent à assommer Knut, les Gardes-poissons arrivent (ils sont 10), et emmènent tout le monde au poste. Après interrogatoire, ils donnent raison aux personnages et obtiennent des aveux de Knut. Ils apprennent que leurs Vanderbecks sont dans une crique toute proche, mais comme les gardes ne peuvent intervenir hors de la ville, ils devront se débrouiller seuls pour les récupérer.

Si les personnages tuent Knut, ils auront de gros problèmes avec les gardes, et devront les battre à la Bagarre, fuir, ou se constituer prisonniers.

LE CAMPEMENT DES PIRATES

La crique n'est pas difficile à trouver, une heure de marche suffit pour y parvenir. Le paysage y est magnifique : une mer calme et très bleue, et une étroite plage de sable fin qui laisse ensuite place à une large pinède. C'est par-là qu'arriveront les personnages, et ils pourront observer le campement à travers quelques buissons.

Celui-ci est sommaire : un feu de camp, et une tente, juste assez large pour abriter difficilement les trois pirates. Leur chaloupe est retournée, et un trou a été creusé en-dessous dans le sable : c'est là qu'ils stockent le matériel et les provisions qu'ils ont déjà achetés en ville.

Et bien sûr, les Vanderbecks sont là : les pattes dans l'eau, ils sont tranquillement en train de pêcher, observant longuement la surface de l'eau avant d'y plonger rapidement leur bec et de le ressortir avec un poisson qu'ils se dépêchent d'engloutir.

Les pirates n'accepteront pas de rendre les Vanderbecks, et se battront s'il le faut. Les personnages peuvent aussi tenter de reprendre leurs montures par ruse, en tendant un piège aux pirates, ou en attendant qu'ils s'endorment.

LE DÉNOUEMENT

De nombreux dénouements sont possibles :

- L'un des personnages peut atterrir en prison ; l'objectif des autres personnages dans une partie ultérieure pourra être de prendre sa défense lors de son jugement ou de le faire évader.
- Les personnages peuvent ne pas réussir à récupérer leurs montures. Ils ne pourront pas transporter seuls les 10 tonneaux de poisson jusqu'au Donjon, d'autant plus que celui-ci est à une trentaine de jours de marche ! Le Gardien pourra demander ce que comptent faire les personnages (chercher du travail pour acheter une monture, rentrer à pied au Donjon sans le poisson...) et préparer son scénario suivant en fonction de leur réponse.

- Les personnages récupèrent leurs montures et rentrent au Donjon. S'ils ont dépensé moins de 200 PO et lui ramènent tout ce qu'il voulait, Kadmiom est content et les félicite. Les personnages obtiendront 4 ou 5 points d'Expérience chacun pour s'être bien débrouillés dans le scénario. Sinon, Kadmiom se fâche et retient la différence sur leur paie ; les personnages ne gagneront que 2 à 4 points d'Expérience chacun, selon ce qu'ils ont ramené (ils ont quand même réussi à récupérer les Vanderbecks !). Dans les deux cas, leur retour est bien accueilli par les différents Monstres du Donjon, qui les pressent de questions naïves sur Poisson-Ville et la mer (« C'est vrai que c'est de l'eau bleue ? Et qu'il y a des maisons qui flottent ? »).

- Les personnages se sont emparés du ravitaillement destiné au capitaine Marley et du butin des pirates. Il ne restait presque plus d'argent aux pirates (ils avaient déjà tout acheté ou commandé), mais la chaloupe abritait pour environ 400 PO (au prix du neuf) de vivres, vêtements, étoffes et matériel divers, un vrai trésor ! Les Vanderbecks, déjà chargés à cause des tonneaux de poisson, ne pourront en transporter que la moitié. Les personnages vont-ils se laisser tenter par l'appât du gain ? S'ils pillent cette cache, ils s'attireront sans le savoir des ennuis : le terrible capitaine Marley n'appréciera pas du tout de s'être fait voler. Il mènera son enquête, recherchera les personnages et finira un jour par retrouver leur trace... Le Gardien dispose ainsi d'un ennemi qu'il pourra opposer de manière récurrente aux personnages.

DEVENIR HORS-LA-LOI

Un personnage qui commet un meurtre devant témoins à Poisson-Ville devient hors-la-loi et est activement recherché par les Gardes-poissons. Il gagne 10 points de Renommée. De plus, sa réputation auprès des Gardes-poisson augmente d'un rang pour la durée du scénario. S'il est capturé, il croupira dans un cachot, et sa seule chance résidera dans une tentative d'évasion.

*Père de famille déguisé en
Pirate pour faire rire
ses enfants*



OSTOWN:

Acrobaties: pas très doué

Bagarres: bon

Charme: habile

Acuité: bon

Points de vie: 22

Dégâts sans arme: 1 dé

Talents: Économat (bon), Raconter des histoires (bon),

Jouer aux cartes (pas très doué), Navigation (bon), Secourisme (bon)

Pouvoirs: Héros, Santé de fer

Équipement: tablier, torchon, couteau de cuisine. La caisse de la taverne renferme la recette de la soirée, soit environ 5 PO, plus ce qu'auront dépensé les personnages

LES MARINS DU JOYEUX RASCAL:

Acrobaties: bon

Bagarres: bon

Charme: pas très doué

Acuité: pas très doué

Points de vie: 15

Dégâts sans arme: 1 dé

Talents: Navigation (bon), Jouer aux cartes (bon)

Pouvoir: Dur à cuire

Équipement: costume de marin, couteau (mais ils ne s'en serviront pas), bourse avec quelques PA et PC

LES TROIS PIRATES:

Acrobaties: bon

Bagarres: bon (Knut, Victor), habile (Gérard)

Charme: pas très doué

Acuité: pas très doué

Points de vie: 15

Dégâts sans arme: 1 dé

Talents: Navigation (bon), Jouer aux cartes (bon), Brigandage (bon)

Pouvoirs: Héros, Dur à cuire, Costaud (pour Victor et Gérard),

Détaler (pour Knut)

Équipement: sabre d'abordage, poignard (sauf Knut, qui n'a pas d'arme), foulard ou chapeau, bourse avec l'équivalent de 2 ou 3 PO chacun

LES GARDES-POISSONS:

Acrobaties: pas très doué

Bagarres: pas très doué

Charme: pas très doué

Acuité: bon

Points de vie: 15

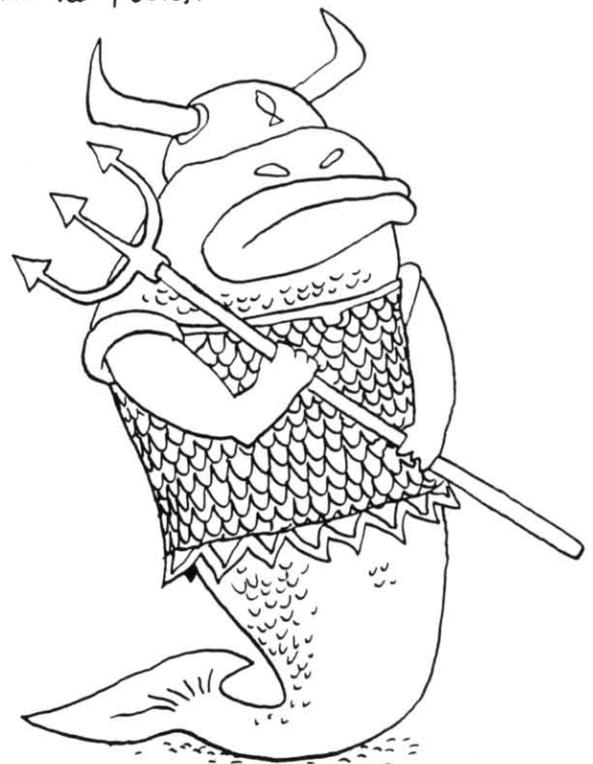
Dégâts sans arme: 1 dé

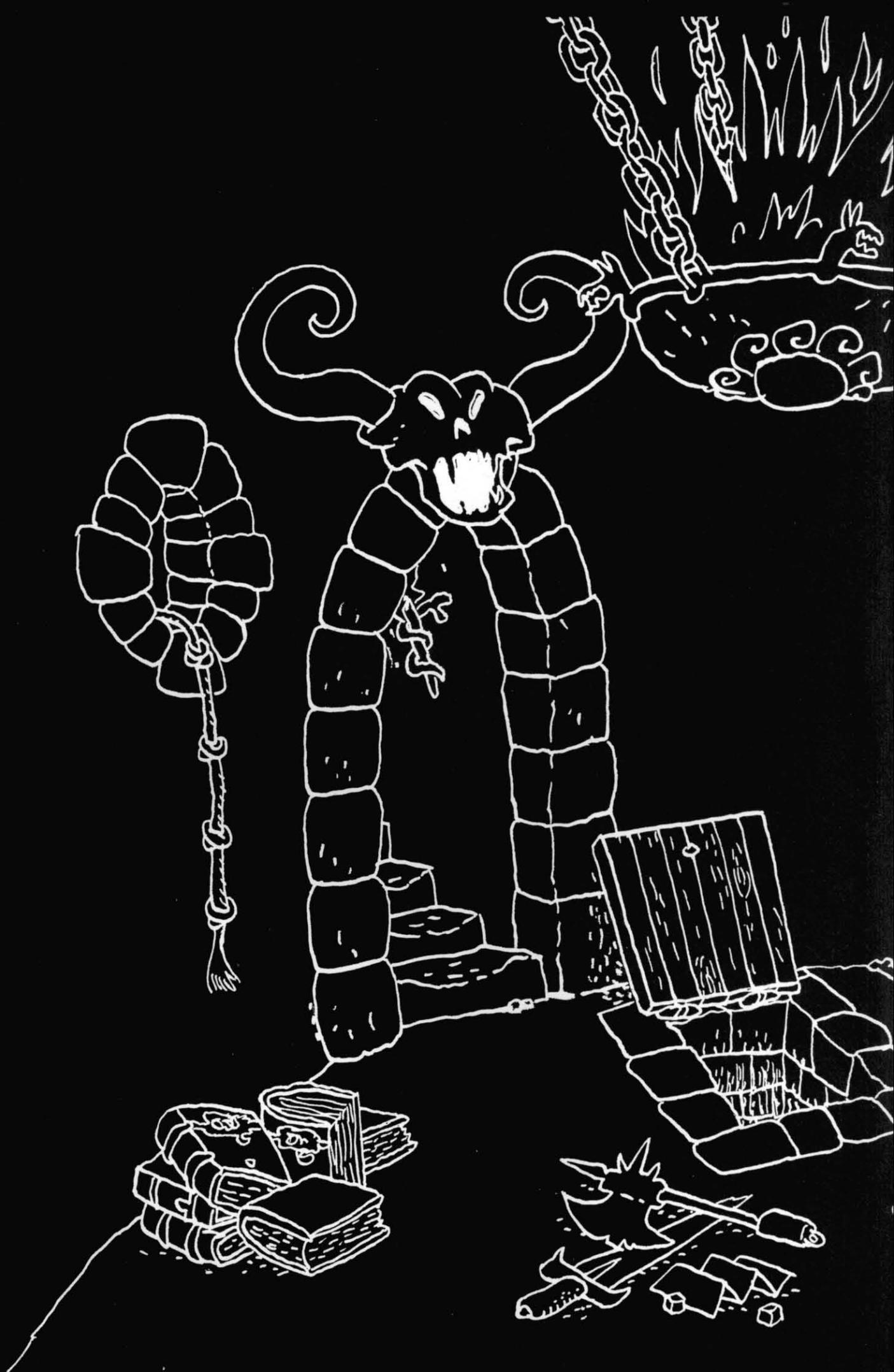
Talents: Natation (habile), Pêche (bon), Secourisme (pas très doué)

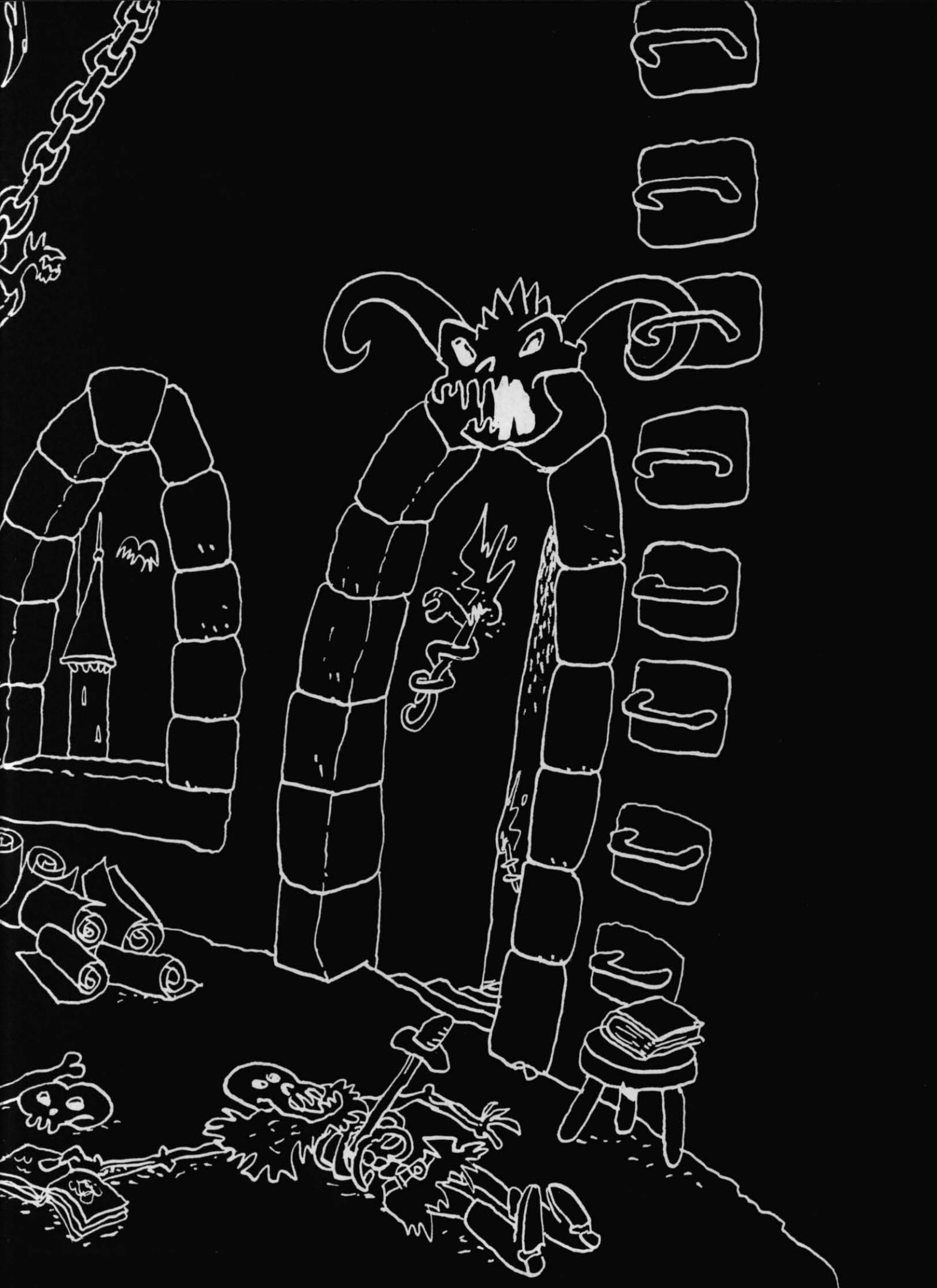
Pouvoir: Amphibie

Équipement: trident, armure moyenne, casque

Les Gardes de Poissonville
veillent à ce que les gros
poissons ne mangent
pas les petits.







« Clefs en Mains » est un jeu de rôles accessible aux débutants. Il vous met dans le rôle du Gardien, vous permet de créer des personnages de Terra Amata et de jouer leurs aventures aux différentes époques de l'univers « Donjon ».

Vont-ils participer à la vie politique d'Antipolis, au moment de « Potron-Minet » ? Travailler au Donjon, à l'époque de « Zénith » ? Tenter de lutter contre les sombres armées de la Géhenne pendant « Crépuscule » ? Ou encore vivre des aventures totalement différentes ?

À vous de choisir !

L'univers « Donjon » se compose de cinq séries en bande dessinée (« Potron-Minet », « Zénith », « Crépuscule », « Parade », « Monsters ») et de la série « Donjon Bonus » inaugurée par le présent ouvrage.



COLLECTION
**HUMOUR
DE RIRE**

