

TRANCHONS & TRAQUONS



Tranchons
& Traquons

Tout a commencé dans une auberge avec un vieil homme... La promesse du butin à venir vous a poussé à accepter cette mission stupide. L'avidité est une putain qui vous fait payer cher vos désirs. Vos compagnons de beuverie tentent maintenant de trouver un plan pour échapper à la cinquantaine de sangrelins qui vous encerclent. Vous êtes blessé, le mage ne peut plus lancer de sorts et l'elfe refuse de partager ses baumes de soins avec vous. Et pour ce qui est du trésor... La porte commence à céder, vous lâchez un juron au Dieu sous la montagne et empoignez votre hache.

Trancxons & Traquons vous permet de revivre l'excitation des tout premiers jeux de rôles : des règles bancales, des personnages stéréotypés, de l'or et du sang. Pas de théories oiseuses ou d'expériences mystiques. Rien que vous, votre *claymore* et 2D6.

Version 1.3 décembre 2007

Trancxons & Traquons est un jeu de Kobayashi

Textes additionnels, relecture et corrections
Toonbye

Illustration de couverture
Cousin GA

Jeux pillés sans modération

D&D (les classes, les sorts), l'Oeil Noir (la simplicité), Earthdawn (les dons), Rêve de Dragon (l'ambiance), the Burning Wheel (les réflexes), Orkworld (parce que j'aime faire de la pub pour ce jeu), Tomorrow Knights (le système de résolution et la gestion des désavantages), Le livre des cinq anneaux (le combat de masse), Shadow of Yesterday/Dying Earth (la récupération des points de chance), Ironclaw (l'unité de poids), ma collection de Casus Belli.

Victime des tests maisons
Frank & Frank, Seb, Pascal, Tonio, Toonbye, Peewee

Victimes extérieures & retours précieux
Patrice « Enclume » Labergère, Jean-Paul « Erargol » Gautier (non, pas gauLtier), Cyril « Ulrik » Papadopoulos, Jérôme « Brand » Larré, Serge Debusne, Bruno Delahaye, Fabien, Jordan, Christophe Laffont et Cédric Laurent

Merci également à Menhir et à tous les intervenants des forums Casus NO et de la FFJDR.

Ce jeu utilise les polices Blue Highway Linocut et Cambria. PDF réalisé sous OpenOffice.

Le [Blog des Livres de l'Ours](http://livresdelours.blogspot.com/) (<http://livresdelours.blogspot.com/>) vous propose des aides de jeux, des feuilles de personnages, un générateur aléatoires de scénario et j'en passe. N'hésitez pas à laisser un petit mot !

TABLE DES MATIÈRES

NAISSANCE D'UN AVENTURIER	6
1. PEUPLE	6
Humain	6
Elfe	6
Krisling	6
Nain	7
Halfling	7
Drakken	7
Visage-Miroir	7
Wolfen	7
Kitling	7
Gardien éternel	8
<i>Une folle jeunesse (optionnel)</i>	8
2. CLASSES	9
Guerrier	9
Magicien	9
Voleur	10
3. TRAITS	10
Traits des Guerriers	11
Traits des Magiciens	11
Traits des Voleurs	11
Langues causées	12
4. DONS	12
Héritage	12
Dons de Guerrier	13
Dons de Magicien	14
Dons de Voleur	14
5. COMPLICATIONS	15
6. RÉFLEXE	16
7. AUTRES DÉTAILS DIGNES D'ATTENTION	17
Points de chance	17
Points de vie	17
8. DANS LA BESACE	18
Arme principale	18
Arme secondaire	18
Armure	18
Autres détails	19
9. TABLES TOTALEMENT OPTIONNELLES	19
Taille et poids	19
Âge de départ	19
Signe astrologique	19
SYSTÈME DE JEU	20
1. LANCER LES DÉS	20
Difficulté	20
Ah ah ! 12 !	20
Conflit entre aventuriers	20
Travail en équipe	20
Time is on my side	20
Le Destin	20
COMBAT	21
1. DÉROULEMENT D'UN ROUND	21
Qui commence ?	21
Attaque	21
Défense	21
Dégâts	21

Coups spéciaux.....	22
Autres sources de dégâts.....	22
Récupération.....	23
POINTS DE VIE	23
MÉDECINE	23
EXPÉRIENCE	23
BESACE	23
Deniers.....	23
Armes et des armures.....	24
Armes et armures d'exception.....	24
Objets enchantés.....	25
GRIMOIRE	26
Comment lancer un sort ?.....	26
Description des sorts.....	26
Sorts du premier cercle.....	27
Sorts du deuxième cercle.....	28
Sorts du troisième cercle.....	29
Sorts du quatrième cercle.....	30
Sorts du cinquième cercle.....	31
MONSTRES	33
1. NIVEAUX DES MONSTRES	33
2. DONS	33
3. LA MAGIE DES MONSTRES	34
Aider.....	34
Blessar.....	34
Dominer.....	34
Se protéger.....	34
4. LES MONSTRES	34
Aigles géants.....	34
Araignées géantes.....	34
Ange.....	34
Arbrommes.....	34
Béhémoths.....	35
Basiliques.....	35
Blob.....	35
Cerbères.....	35
Chérubins.....	35
Crapoteux.....	36
Démons.....	36
Diablotin.....	36
Dragons.....	36
Elfes déments.....	37
Fées.....	37
Géants.....	37
Golems.....	37
Harpies.....	37
Hommes serpents.....	37
L'Immortel.....	38
Licornes.....	38
Limier de pierre.....	38
Molochs.....	38
Non-mort.....	39
Ogres.....	39
Les Oubliés.....	39
Peuple de la toile.....	40
Salube.....	40

Sangrelins.....	40
Sirènes.....	40
Smilodons.....	40
Sphinx.....	40
Trolls.....	40
Volmous.....	41
Vouivres.....	41
<u>5. LES HUMAINS</u>	41
Brigands/Pirates.....	41
Gardes d'élite.....	41
Miliciens.....	41
Soldats/Mercenaires.....	41
Sorcier de pacotille.....	41
Sorcier inquiétant.....	41
Sorcier couillu.....	41
Bandes à part.....	42
<u>6. LES ANIMAUX</u>	42
<u>ANNEXE 1 : Nid de vipères</u>	43
<u>ANNEXE 2 : Sang et Tripes</u>	44
<u>ANNEXE 3 : Scénarios</u>	45
<u>ANNEXE 4 : Lieux</u>	46
<u>ANNEXE 5 : Noms</u>	47

NAISSANCE D'UN AVENTURIER

Dans un monde où la plupart des gens travaillent pour survivre, une personne qui vit sur les routes est appelée un aventurier (ou un parasite selon les régions et les milieux sociaux). Les aventuriers gagnent leur pitance à la pointe de leur épée ou de leurs traits d'esprits. Leur vie est souvent courte et se termine généralement dans un bain de sang. Pour rejoindre le panthéon des héros morts trop jeunes vous n'avez qu'à créer un aventurier, il suffit de ...

1. Choisir son peuple d'origine
2. Choisir une classe
3. Répartir 20 points entre les différents traits de l'aventurier.
4. Choisir un ou des dons s'il y a lieu.
5. Déterminer ses complications
6. Déterminer son réflexe.
7. Noter les derniers détails.

Ne vous inquiétez pas le processus est rapide et indolore.

Piqûres de rappel

Le maître du jeu est nommé *MJ*, les personnages des joueurs des *aventuriers* et les personnages du MJ des *monstres*. Les dés utilisés sont des dés à six faces appelé également « D » dans ces règles.

1. PEUPLE

Après un court blabla pseudo-anthropologique, la description de chaque peuple est présentée ainsi :

Classes : à quelles professions un personnage issu de ce peuple a accès.

Bonus : les bonnes raisons pour choisir ce peuple plutôt qu'un autre

Destin : ce qui attend l'aventurier lorsqu'il aura accumulé 10 points de destin.

HUMAIN

Anciens esclaves des elfes, les humains sont désormais l'espèce dominante, en grande partie grâce à leur cycle de reproduction beaucoup plus court que celui des autres peuples et un peu grâce à leur intelligence.

- **Classes** : toutes
- **Bonus** : +5 points de chance, +5 points de dons
- **Destin** : Fatigue. L'aventurier gagne 1 point de fatigue à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 10, il décide d'abandonner sa vie d'aventurier et d'aller finir ses jours paisiblement.

ELFE

Les elfes vivent très longtemps, certains affirment même qu'ils sont immortels. Le pire ennemi d'un elfe est donc l'ennui. Ils se joignent souvent à des bandes d'aventuriers afin de mettre un peu de sel dans leur existence.

- **Classes** : magicien, guerrier, rôdeur.
- **Bonus** : +2 en *agilité*, Sang des Faës (voir le don du même nom p.13).
- **Destin** : Tristesse. L'aventurier gagne 1 point de tristesse à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 10, il décide de renaître : il oublie toutes ses expériences passées et redevient un jeune elfe avide de découvrir le monde.

KRISLING

Parfois appelés les hommes-rats, les krislings auraient pu être l'espèce dominante si les humains ne les avait pas massacrés au cours des Guerres Sombres. Les krislings n'étant pas un peuple rancunier ils vivent désormais dans les villes humaines où le statut de citoyen leur est rarement accordé.

- **Classes** : guerrier, rôdeur, voleur, assassin.
- **Bonus** : +2 en *vigilance*. immunités aux poisons (voir le don du même nom p.15).
- **Destin** : Solitude. L'aventurier gagne 1 point de solitude à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 10 il décide de quitter ce monde cruel en se suicidant.

NAIN

Les nains ont creusé des forteresses dans toutes les montagnes existantes en utilisant des milliers d'esclaves sangrelins. Depuis,

ceux-ci se sont révoltés et essayent de massacrer leurs anciens maîtres. La vie d'un nain est donc placée sous les auspices de la hache et de la pioche. Certains laissent tomber la pioche et vont chercher ailleurs d'autres raisons de se battre.

- **Classes** : guerrier uniquement
- **Bonus** : +2 en *force*, +2 en *endurance*, +1 en récupération, sombrevue (les nains sont capables de voir dans le noir absolu).
- **Destin** : Colère. Le nain gagne 1 point de colère à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 10, il part vers un camp sangrelin pour y mourir l'arme à la main.

HALFLING

Ces petits êtres ridicules ont parfois la faveur de certains joueurs, c'est pourquoi nous les avons inclus ici. En revanche n'attendez pas que l'on vous en fasse une description complète.

- **Classes** : voleur, magicien
- **Bonus** : +2 en *discrétion*, +2 en *pickpocket*, +5 points de chance.
- **Destin** : Nostalgie. Le halfling souhaite retrouver la paix de son village natal. Il pose ses armes et va retrouver sa pipe et ses pantoufles sous sa colline favorite.

DRAKKEN

Lointain descendant des dragons, le peuple draconique veille jalousement sur les tombes de ses ancêtres. Il s'agit d'un des plus vieux peuples du monde et ils ne manqueront jamais de vous le rappeler.

- **Classes** : guerrier, rôdeur, magicien
- **Bonus** : +2 en *érudition*, armure naturelle : +2.
- **Destin** : Retour. Le drakken reviens parmi les siens pour devenir un gardien des mines draconiques où il finira par s'éteindre.

VISAGE-MIROIR

Les visages-miroirs ont été victimes d'une longue guerre d'extermination. Les rares survivants se font maintenant passer pour un membre des autres peuples et n'utilisent

leurs facultés qu'en toute dernière extrémité. Un visage-miroir dévoilé est (généralement) un visage-miroir mort.

- **Classes** : voleur, assassin, barde
- **Bonus** : +2 en *tromperie*, métamorphose : le personnage peut prendre l'apparence de l'humanoïde de son choix.
- **Destin** : Folie. Le visage-miroir prendra l'apparence de ses amis morts et aura des discussions imaginaires avec eux.

WOLFEN

Les hommes-loups venus de l'est sont réputés pour leur courage et leur sauvagerie en combat.

- **Classes** : barbare, guerrier, rôdeur, assassin
- **Bonus** : +2 en *courage*, +2 en *vigilance*, +2 en *survie*.
- **Destin** : Régression. Avoir assisté à la mort de tant d'amis a usé le wolfen qui sombre dans la démence. Il retourne à l'état sauvage et finira certainement dévoré par un prédateur plus gros que lui.

KITLING

Ces hommes-chats sont d'anciens serviteurs d'un ordre de magiciens aujourd'hui disparu. Les Kitlings ont quitté leurs terres natales du sud pour découvrir le vaste monde. Paresseux et hédonistes les kitlings voient leur existence comme une longue plage de loisir.

- **Classes** : voleur, assassin, barde
- **Bonus** : +4 en *agilité*, +2 en *discrétion*, +5 points de vie.
- **Destin** : Maladresse. Se croyant immortel après avoir vu tant de ses amis passer de vie à trépas, le kitling fera une mauvaise chute ou s'étouffera avec une boule de poil. Quoiqu'il arrive ce sera une mort stupide.

GARDIEN ÉTERNEL

Imaginez une armure de plate dotée d'un esprit et d'une âme. Voilà ce qu'est un gardien éternel. On n'a jamais su qui ou quoi les a fabriqués, mais il en apparaît encore et toujours. Ils s'associent généralement à des

groupes d'aventuriers ou à des gens importants dont ils décident de devenir les gardes du corps.

- **Classes :** Guerrier
- **Bonus :** +4 en *force*, +4 en *endurance*, maximum de 1 en *érudition*, maximum de 1 en *être au parfum* et en *tromperie*, armure naturelle : +5, un gardien ne porte jamais d'armure, il *est* une armure.
- **Destin :** Échec. Un gardien éternel qui a laissé trop de ses compagnons mourir a échoué dans son rôle. La magie qui le maintient en vie s'évapore et le gardien disparaît, comme s'il n'avait jamais existé.

UNE FOLLE JEUNESSE (OPTIONNEL)

Pour ceux qui désirent que la région d'origine et l'éducation de l'aventurier aient un rôle à jouer. Selon le peuple choisi, toutes les options ne seront certainement pas accessibles. Par exemple un Gardien Éternel sort généralement d'une vieille tombe, de la décharge d'un sorcier ou d'un charnier, inutile de déterminer sa jeunesse... Chaque table donne un bonus à un trait précis, en revanche le joueur n'a plus que 12 points à répartir entre ses traits au lieu de 20.

1D6	Mon pays se trouve...	Bonus
1-2	Au nord	+1 en <i>endurance</i> , +1 en <i>courage</i>
3-4	Au sud	+1 en <i>vigilance</i> , +1 en <i>survie</i>
5-6	Sous un climat doux	+1 en <i>agilité</i> , +1 en <i>équitation</i>

1D6	Je viens...	Bonus
1-2	D'un clan barbare	+1 en <i>force</i> , +1 en <i>survie</i>
3-4	D'un village isolé	+1 en <i>endurance</i> , +1 en <i>force</i>
5-6	D'une ville	+1 en <i>tromperie</i> , +1 en <i>être au parfum</i>

1D6	Mon père était...	Bonus
1-2	Pauvre	+1 en <i>survie</i> , +1 en <i>discrétion</i>
3-4	Un homme libre	+1 au <i>choix</i> , +1 en <i>érudition</i>
5-6	Un noble	+1 en <i>équitation</i> , +1 en <i>présence</i>

1D6	Éducation...	Bonus
1	Criminelle	+1 en <i>discrétion</i> , +1 en <i>pickpocket</i> , <i>crocheter</i> ou <i>pièges</i>
2-3	Paysanne	+1 en <i>force</i> , +1 en <i>endurance</i>
4-5	Martiale	+1 en <i>arme</i> (mêlée ou tir), +1 en <i>défense</i>
6	Érudit	+1 en <i>érudition</i> , +1 en <i>médecine</i> , <i>Telgash</i>

2. CLASSES

Les classes sont un moyen parfaitement arbitraire mais très efficace de déterminer les atouts d'un personnage. Il existe trois classes de personnage: guerrier, magicien et voleur. Chaque classe est présentée de la même manière :

- **Bonus** : quels avantages la classe propose t'elle au personnage ?
- **Dons et Spécialisations** : indique le nombre de points dont le joueur dispose pour acheter des dons ou une spécialisation pour son personnage.
- **Handicap** : un petit inconvénient pour compenser les énormes avantages énumérer ci-dessus.
- **Spécialisation** : elle définit plus précisément la classe du personnage et lui donne accès à de nouveaux traits et/ou dons. Un personnage ne peut avoir qu'une seule spécialisation. Elle peut-être achetée plus tard au cours de la vie du personnage .

GUERRIER

Dans un monde médiéval, l'essentiel des conflits se règle en une seule monnaie : l'acier. Le guerrier est un des rouages de cette économie florissante.

- **Bonus** : +5 points de vie.
- **Dons et Spécialisations** : 10 points.
- **Handicap** : aucun

Spécialisation :

Rôdeur (5 points)

Le monde est en grande partie inconnu, les routes sûres sont aussi rares que les pucelles dans un bordel des ports du sud. A la fois guides et gardes du corps, occasionnellement bandits de grand-chemin, les rôdeurs sont indispensables, même s'ils sentent mauvais. Le rôdeur peut considérer deux traits de voleurs comme des traits de classe.

Templier (10 points)

Le templier est un fidèle serviteur de l'Unique et il répand sa bonne parole partout où il se rend. Le templier connaît le sort *soin* et deux autres sorts (à choisir parmi les sorts de cercle 1 et 2). On considère le templier comme un mage du deuxième cercle en ce qui

concerne les statistiques des sorts. Les templiers font vœu de chasteté et de pauvreté. Ils ne peuvent jamais posséder plus de 5 deniers. De plus ils refusent d'utiliser les armes et armures enchantées. Si jamais un templier rompt ses vœux il perd tous ses pouvoirs (à savoir : plus de magie !). Un templier n'a pas besoin des dons *Cercle de magie du 1er* et du *2ème cercle* pour lancer ses sort, en revanche il *doit* mettre des points dans son trait *magie* qui *n'est pas* considéré comme un trait de classe.

MAGICIEN

Qu'il ait reçu son savoir d'un ermite au fin fond de la forêt des brumes ou dans une des grandes tours de la magie, le magicien est un personnage redouté dont la seule présence glace le sang du commun des mortels. Non ça ne fonctionnera pas sur les personnages des autres joueurs, n'essayez même pas.

- **Bonus** : Aucun.
- **Dons et Spécialisations** : un magicien commence avec le don magie du premier cercle et c'est déjà pas mal.
- **Handicap** : il y a bien longtemps, lorsque sont apparus les premiers magiciens, ils ont tenté d'asservir leurs semblables. Considérant cela comme une concurrence déloyale, les anciens dieux ont lancé une malédiction sur la caste des mages. Toute armure portée par un magicien voit son poids multiplié par dix. Généralement ils n'en portent pas, ou uniquement pour se déguiser en tortue. (Pour ceux qui n'ont toujours pas compris : pas d'armures pour les magiciens !). De plus tous les magiciens portent sur le dos de leur main droite le sceau du dragon : un tatouage magique impossible à effacer qui indique à ceux qui le voient que l'aventurier est un magicien.

Spécialisation :

Mage de guerre (10 points)

Le magicien peut considérer deux traits de guerrier comme des traits de classe.

Sorcier (10 points)

Le magicien peut considérer deux traits de voleur comme des traits de classe.

VOLEUR

Dans un monde où les Oligarques des Cités Vertes rivalisent d'opulence avec les nobliaux des sept Marches, la majeure partie de la population évalue sa richesse en paniers de pommes de terre. N'ayant pas un goût prononcé pour les travaux des champs et ne possédant aucun titre de noblesse, le voleur prend la richesse là où elle se trouve. Quand la mort se présentera, autant lui donner un pourboire plutôt que de se présenter en haillons.

- **Bonus** : +5 points de chance
- **Dons et Spécialisations** : 10 points.
- **Handicap** : aucun

Spécialisation :

Assassin (5 points)

Le voleur peut considérer deux traits de guerrier comme des traits de classe

Barde (10 points)

Le barde considère le trait *présence* comme un trait de classe. Sa force réside en effet dans ses chants. Chaque chant est associé à un trait (Chant de *courage*, d'*agilité*, des *poisons*...), lorsqu'il utilise ce chant (en faisant un jet de *Présence* contre une difficulté de 8 et en payant 3 points de chance), le trait en question reçoit un bonus de +3 pour sa prochaine utilisation. Lorsque le barde chante, tous ses compagnons qui peuvent l'entendre bénéficient de ce bonus. Un barde commence avec trois chants dans son répertoire. Un chant supplémentaire coûte trois points d'expérience. Et je vous vois venir, les bonus de deux chants identiques utilisés par deux bardes ne se cumulent pas ! On ne joue pas à **Cxansons & traquons**.

Exemple : Burnolg, un barde Kitling, miaule un chant d'armes de Tir (renommé « Chant des griffes volantes » par le joueur) au cours d'un combat. Il paye trois points de chance et réussit son jet en présence. Tous ses compagnons qui utilisent le trait en question bénéficient donc d'un bonus de +3 à l'un de leur tir (et un seul).

Pour une raison inconnue, le chant de *discrétion* semble peu répandu parmi les bardes.

3. TRAITS

Les traits sont notés de 1 à 5 et représentent les connaissances, le savoir faire et les aptitudes physiques de l'aventurier. Un serf chargé de ramasser les pommes de terres aura généralement des traits aux alentours de 1 (voire 2 dans le trait *ramassage de patates*). Nos héros sont bien entendus mieux lotis et avec le temps ils pourront même monter leurs traits au-delà de 5 (jusqu'à un maximum de 7).

Niveau du trait	Signification
0	Médiocre
1	Faible
2	Moyen
3	Bon
4	Supérieur
5	Excellent
6+	Légendaire

Un aventurier commence avec un bonus de 1 point dans tous les traits de sa classe (y compris dans celles qui lui sont accordées par une éventuelle spécialisation). Le joueur dispose ensuite de 20 points à répartir parmi tous les traits (12 points si vous reprenez l'option de la page 8).

Notez bien que :

- Les traits qui ne sont pas liés à la classe de l'aventurier coûtent deux fois plus cher.
- A la création, aucun trait ne peut être supérieur à 5 (bonus raciaux inclus).
- Les magiciens utilisent leurs points de trait pour acheter leurs sorts.
- Les traits qui ne reçoivent pas de points ont un niveau égal à 0.

Optionnel : les spécialisations.

Vous pouvez choisir trois spécialisations. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lorsque l'utilisation du trait fait appel à cette spécialité. Vous ne pouvez avoir de spécialisations que dans vos traits de classe.

Quelques exemples :

Agilité : Escalader, acrobatie...

Armes de mêlée : Haches, épées, bâton...

Armes de jet : Dagues, cailloux...

Armes de tir : Arc long, arbalète...

Courage : Face à la terreur, au combat

Crocheter : Portes, coffres...

Défense : Projectiles, armes de mêlée...

Discrétion : En ville, en pleine nature

Endurance : *Poisons, fatigue, maladies...*
 Équitation : *En combat, poursuite...*
 Érudition : *Histoire, peuple, animaux...*
 Être au parfum : *Drogues, recel, rumeurs...*
 Force : *Bras de fer, musculation...*
 Magie : *Un sort précis, tours de cartes...*
 Médecine : *Brûlures, maladies...*
 Présence : *Commandement, séduction...*
 Pickpocket : *Dans la foule, en combat...*
 Pièges : *En extérieur, en intérieur...*
 Poisons : *Mortels, paralysant...*
 Survie : *Forêt, désert...*
 Tromperie : *Mentir, marchander...*
 Vigilance : *Contre les embuscades, ouïe, vue...*

TRAITS DES GUERRIERS

Armes de mêlée

Aptitude du personnage à utiliser toutes les armes de mêlée, de la dague à la hache de bataille.

Armes de jet

Ce trait permet de lancer des couteaux, des pierres ou des shurikens avec un minimum d'habileté.

Armes de tir

Maîtrise des arcs et des arbalètes.

Courage

Comment faire face à la peur, au découragement, à la mort ? Avec ce trait qui détermine également votre promptitude à vous jeter sur vos adversaires.

Défense

Capacité du personnage à éviter ou parer les attaques adverses.

Endurance

L'endurance détermine les points de vie de votre personnage. Alors ne soyez pas radin.

Équitation

Le personnage est capable de monter à cheval ou de conduire un attelage. Il sait également s'occuper de sa monture.

Force

Vous aimez les muscles saillants, les combats de gladia... Oups. Désolé. Un trait généralement utilisé pour défoncer les portes ou ses adversaires.

Survie

Le personnage peut trouver de quoi subsister dans un environnement dépourvu d'auberges et retrouver son chemin au milieu de la forêt la plus dense.

TRAITS DES MAGICIENS

Érudition

Les Naines ont-elles de la barbe ? Le roi est-il bien le fils de son cousin ? Est-ce que ces runes vous disent quelques choses ? Des milliers de questions passionnantes auxquelles un érudit saura faire face.

Magie

Permet au magicien de lancer des sorts s'il possède au moins un cercle de magie. Sinon ce trait permet également de réaliser des tours de passe-passe.

Médecine

Un bon médecin peut aider un personnage blessé à récupérer un peu plus vite, un mauvais médecin peut abrégé ses souffrances. (voir Dégâts et Récupération p.22)

Présence

Séduire les serveuses, impressionner ses troupes ou des nobles ne sont que les facettes d'un même trait.

Sorts

Un sort coûte 1 point de trait au magicien. Seul un personnage disposant d'un cercle de magie peut acheter des sorts. A la création ils sont limités aux sorts du premier cercle.

TRAITS DES VOLEURS

Agilité

Dans un jeu de rôle, l'agilité sert généralement à deux choses : escalader un mur et ne pas se faire mal quand on tombe. Ici cela servira également à nager.

Crocheter

Si les gens n'étaient pas si méfiants et ne dissimulaient pas tout dans des coffres derrière des portes verrouillées personne n'aurait besoin de ce trait.

Discrétion

Une personne qui n'a rien à se reprocher n'as pas à se déplacer sans faire de bruit et sans se faire voir. Elle n'a donc pas besoin de ce trait.

Être au parfum

Quelles sont les dernières rumeurs ? Où trouver des ingrédients pour fabriquer du poison ? Où se trouve le bordel ? Voyez ce trait comme un guide touristique non expurgé.

Pickpocket

Aide d'abord à dérober la bourse d'un riche marchand. Puis si les choses tournent mal à dérober les clefs de sa cellule au garde chiourme. Si les choses tournent encore mal, on peut toujours essayer de subtiliser sa hache au bourreau.

Pièges

Savoir repérer les pièges, les désamorcer et bien sûr les poser.

Poisons

Empoisonner les gens c'est mal. Maintenant que cela est dit, si vous voulez le faire quand même allez voir la rubrique Poisons p.22.

Tromperie

« Je vous jure, cette bourse est arrivé là à l'insu de mon plein gré ». Pour convaincre des miliciens un peu tatillons, rien de tel qu'un bon bluff, des faux papiers ou un bon déguisement qui se révéleront convaincants grâce à ce trait.

Vigilance

Aptitude de l'aventurier à voir (entendre, sentir...) arriver les emmerdes.

LANGUES CAUSÉES

Au commencement...

On raconte qu'à l'origine du monde, les dieux ont fait don de la parole à toutes leurs créatures afin de prévenir tout conflit. On devait raconter n'importe quoi, car bien évidemment cela n'a pas empêché la plupart des espèces dites intelligentes de se massacrer copieusement. Chaque peuple a fini par développer son propre langage, animaux compris. Mais la langue commune originale, le prime, est encore parlée et comprise par l'ensemble des habitants des royaumes. Il est donc encore possible de croiser un animal qui parle (généralement pour vous insulter).

Parler en étranger

A la création, tous les aventuriers parlent le prime plus une langue liée à leur peuple d'origine : la *langue des royaumes* pour les humains, le *feuillu* pour les elfes, le *pierreux* pour les nains, le *kriss* pour les krislings. Le *rouge* est la langue utilisée par les sangrelins, il s'agit d'une version abâtardie de la langue naine (d'après les nains...). Les séjours linguistiques sont rares et souvent fatals. Et pour faire bonne mesure, on trouve également une langue très ancienne que l'on

retrouve parfois gravée sur quelques ruines ou sur d'antiques tablettes. Les barbes blanches des universités du sud ont appelé cette langue le *telgesh*.

Lu, écrit, parlé

On considère que tous les personnages savent lire et écrire. Si cela semble trop généreux, un personnage n'est alphabétisé que s'il a mis un point en *érudition*.

Apprendre une nouvelle langue

5 points d'expérience -1 par langue déjà connues (minimum 1 point).

4. DONS

Les dons représentent le petit « plus » qui distingue un aventurier du commun des mortels et fait de lui un héros. Les dons sont répartis entre les trois classes de personnage. Il n'est pas possible d'acheter un don qui n'appartient pas à sa classe de personnage. Chaque don ne peut-être pris qu'une seule fois, sinon cela est précisé dans sa description.

HÉRITAGE

Ces dons ne peuvent être pris qu'à la création de l'aventurier.

Barbare (5 points)

L'aventurier est un barbare : le Dieu sous la montagne, seul survivant de leur panthéon, lui accorde sa protection tant qu'il refuse de porter une armure. Le barbare possède une armure naturelle d'une valeur de (2) qui n'impose aucun malus. Avec 5 points d'expérience le joueur fera passer cette armure à (4) puis à (6) avec cinq points supplémentaires. Le jour où le barbare revêt une armure, il perd ce don, le Dieu sous la montagne n'aime pas les couards.

Sang de Troll (5 points)

On peut supposer qu'un des aïeux de l'aventurier a beaucoup souffert mais en contrepartie ce dernier peut maintenant régénérer comme les Trolls. Il peut récupérer (Endurance + Récupération) points de vie une fois par jour. En revanche le personnage est laid comme un pou.

Visions (5 points)

L'aventurier a parfois un aperçu des événements à venir. Une fois par partie il peut bénéficier d'un bonus de +4 à l'une de ses

actions. Ce bonus ne peut pas se cumuler avec celui du sort du même nom.

Sang des bêtes (5 points)

Les animaux sauvages n'attaquent jamais l'aventurier. Meutes de loups et autres serpent venimeux passent leur chemin. En même temps si le personnage les attaque, ils se défendront... De plus notre ami des animaux perd *définitivement* un point de chance lorsqu'il tue un animal, à moins que ce soit pour se nourrir ou se défendre.

Sang des Faës (5 points)

L'aventurier connaît intuitivement (et sait lancer) un sort du premier cercle, même s'il n'est pas magicien. Toute créature capable de « sentir » la magie n'aura donc aucun mal à le suivre.

Voix des morts (5 points)

Les ancêtres du personnage lui soufflent parfois des conseils. Deux fois par partie, il peut bénéficier d'un bonus de +2 à l'un de ses traits. Ce don n'est pas utilisable en combat.

Estomac sangrelin (5 points)

L'aventurier est immunisé à tous les poisons. Et on a bien dit tous, si jamais le MJ viens vous parlez d'un poison « magique » mettez lui ce paragraphe sous le nez : tous les poisons on vous dit ! Vos flatulences provoquent en revanche une odeur infecte qui permet aux sangrelins de vous traquer très facilement.

Possédé par les Furies (5 points)

Dés qu'il perd des points de vie en combat l'aventurier peut choisir de céder aux sirènes des furies. Il bénéficie alors d'un bonus de +4 en attaque *et* aux dégâts, en revanche il est considéré comme *vulnérable*. L'aventurier se calme dès qu'il a tué quelqu'un. Dans le cas contraire il vaut mieux l'assommer...

Déjà mort (5 points)

Votre aventurier devrait être mort. Pour une raison quelconque, les enfers n'ont pas voulu de lui. Quand l'aventurier atteint 0 point de vie, il se relève avec la totalité de ses points de vie (mais pas de chance) et gagne 3 points de Destin. Ce don se manifeste généralement par un détail quelconque dans la physionomie de l'aventurier : cheveux blancs, pâleur, yeux vitreux...

DONS DE GUERRIER

Mon précieux ! (5 points)

Ce don permet au personnage de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde désormais un bonus de +2 à l'un des traits du personnage : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en érudition, des outils de crochetage qui augmentent son score en crocheter, une épée qui lui donne +2 en arme de mêlée, une armure avec un malus réduit... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un personnage ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Archer rapide (10 points)

La cadence de tir des armes de tir et de jet augmente d'1 niveau (2 tirs par round avec un arc et 1 seul avec une arbalète par exemple).

Attaque supplémentaire (10 points)

Le personnage bénéficie d'une attaque supplémentaire par round avec des armes de mêlée.

Archer talentueux (5 points)

Le guerrier peut atteindre des cibles *lointaines* avec une arme qui a une portée *proche*.

Bas de laine (5 points)

Le personnage possède 3 deniers supplémentaires à chaque début de partie.

Boucher (5 points)

Utilisable uniquement avec des armes à deux mains. Le personnage ajoute 1,5 fois sa Force aux dégâts (au lieu d'une fois).

Brave (5 points)

Le guerrier est immunisé à la terreur, qu'elle soit provoquée par un sort ou un monstre.

Combat aveugle (5 points)

Le guerrier ne subit aucun malus dû à l'obscurité ou face à un adversaire invisible.

Désarmer (10 points)

Si l'attaque du personnage produit au moins 10 points de dégâts il peut choisir de désarmer son adversaire plutôt que de le blesser.

Feinte (5 points)

Une fois par combat, le guerrier peut relancer l'un de ses dés (pas les deux).

Guérison rapide (5 points)

Le guerrier augmente sa récupération d'un point.

Maîtrise (5 points)

Le personnage maîtrise un type d'arme précis à la perfection (épées, haches, masses... dans leurs versions à une ou deux mains). Les dégâts de l'arme sont augmentés de deux points. Ce don peut-être pris plusieurs fois mais doit s'appliquer à un type d'arme différent à chaque fois.

Même pas mal (10 points)

Une fois par combat, le personnage peut ignorer les dégâts d'une attaque.

Rapide (5 points)

Le guerrier est toujours le premier à agir au cours d'un round. Si un autre aventurier à cet avantage, comparez les scores en *courage*.

Résistance à la magie (5 points)

Quand il a l'opportunité de résister à un sort, le guerrier bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de résistance, puis +3 s'il prend ce don une seconde fois, puis +5 s'il le prend une troisième fois.

Une dans chaque main (10 points)

Quand il a une arme dans chaque main, le guerrier peut décider à chaque round de bénéficier d'un bonus de +2 à son trait d'attaque *ou* à sa défense.

Veinard (5 points)

Les points de Chance du personnage augmentent de 5 points de chance. Ce don peut-être pris plusieurs fois, jusqu'à atteindre le nombre maximum de points de chance d'un personnage (30 points).

DONS DE MAGICIEN**Absolution des dieux (10 points)**

Le magicien peut porter une armure moyenne. Le magicien doit d'abord posséder le don *Pardon des dieux* avant de pouvoir acheter celui-ci.

Bas de laine (5 points)

Le personnage possède 3 deniers supplémentaires à chaque début de partie.

Bâton de magicien (5 points)

Ce don donne au mage la possibilité d'intégrer un sort dans son bâton. Le sort ne peut pas-être d'un cercle supérieur à celui du

mage. Le bâton peut contenir un maximum de cinq cercles de sorts (cinq sorts de cercle 1 ou un sort de cercle 5, etc.). Chaque sort peut-être lancé une fois par jour, +1 à chaque fois que ce don est acheté. Il(s) ne coûte(nt) aucun points de chance au personnage.

Incantation silencieuse (5 points)

Le magicien n'as pas besoin de parler pour lancer un sort.

Incantation immobile (5 points)

Le magicien n'as pas besoin de bouger pour lancer un sort.

Magie du premier cercle, Magie du deuxième cercle... (10 points)

Chaque cercle de magie permet de lancer des sorts d'un cercle équivalent.

Pardon des dieux (5 points)

Le magicien peut porter une armure légère.

Prodige (10 points)

Ce don doit-être attribué à un sort précis. Lorsqu'il lance ce sort, le personnage est considéré comme ayant un cercle de magie égal à 5 avec tout ce que cela implique...

Savoir mortel (5 points)

Les connaissances du magicien lui permettent de connaître les faiblesses de certains monstres. Une fois par combat il peut ajouter son score en érudition aux dégâts que lui ou l'un de ses compagnons inflige (que ce soit avec une arme ou un sort).

Veinard (5 points)

Les points de Chance du personnage augmentent de 5 points. Ce don peut-être pris plusieurs fois, jusqu'à atteindre le nombre maximum de points de chance d'un personnage (30 points).

DONS DE VOLEUR**Mon précieux ! (5 points)**

Ce don permet au personnage de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde désormais un bonus de +2 à l'un des traits du personnage : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en érudition, des outils de crochetage qui augmentent son score en crocheter, une épée qui lui donne +2 en arme de mêlée, une armure avec un malus réduit... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier

de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un personnage ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Bas de laine (5 points)

Le personnage possède 3 deniers supplémentaires à chaque début de partie.

Béni des dieux (10 points)

Le joueur peut relancer les dés deux fois par partie.

Bretteur (10 points)

Ne peut s'appliquer aux armes à deux mains, aux armes de jet et aux armes de tir. Le voleur ajoute son *agilité* au lieu de sa *force* aux dégâts.

Distraction (10 points)

Utilisable une fois par combat, le personnage fait tourner un de ses adversaires en bourrique. Le voleur bénéficie d'un bonus égal à son niveau en *tromperie* à ses jets de *défense* contre l'adversaire en question. Le malus est annulé si le voleur attaque la cible de ce don.

Esquive (5 points)

Le voleur ajoute son *agilité* plutôt que son score en *défense* pour calculer sa défense totale.

Esquive surnaturelle (10 points)

Quand le voleur est affecté par un sort dont les effets peuvent être réduits à l'aide d'un jet réussi dans un trait, les effets ne sont pas réduits mais annulés.

Faire le mort (10 points)

Une fois ses points de vie à 0, le voleur tombe dans le coma mais il ne meurt pas. Il se réveille une heure après avec 1 point de vie. Ce don ne peut-être utilisé qu'une fois par partie.

Immunité aux poisons (10 points)

Le personnage a développé une résistance à tous les poisons existants, les drogues n'ont aucun effet sur lui pas plus que l'alcool...

Perfidie (5 points)

Quand le voleur frappe un adversaire par surprise ou l'attaque en même temps qu'un autre personnage, il bénéficie d'un +3 à son attaque.

Silencieux (5 points)

Le malus des armures est divisé par 2 (0 pour une armure légère, -1 pour une armure moyenne, -2 pour une armure lourde).

Veinard (5 points)

Les points de Chance du personnage augmentent de 5 points. Ce don peut-être pris plusieurs fois, jusqu'à atteindre le nombre maximum de points de chance d'un personnage (30 points).

Vieille connaissance (5 points)

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son personnage connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.

5. COMPLICATIONS

Tous le monde a ses petits problèmes et les aventuriers ne font pas exception. Chaque personnage a une complication, le joueur décide à quel moment elle est « activée ». Une complication ne peut-être activée qu'une seule fois par partie. Plus la complication met le personnage dans l'embarras plus le joueur reçoit de points d'expérience à la fin de la partie (3 points au maximum). Si l'activation de la complication ne s'est pas révélé particulièrement handicapante pour le personnage le MJ est en droit d'annuler ce bonus en Xps. Si une complication n'est jamais utilisée, le MJ peut décider de la supprimer. De son côté un joueur peut décider de « régler » sa complication et d'en choisir une nouvelle. Un personnage peut finir par avoir plusieurs complications, mais il ne peut en activer qu'une seule par partie.

Quelques exemples :

J'aurais ta peau

On finit toujours par se faire des ennemis au cours de ses aventures, mais l'aventurier en a déjà un avant même que son joueur ait lancé les dés.

- *1 point* : l'intervention de ce sinistre personnage perturbe les actions du personnage.
- *2 points* : l'arrivée de sa némésis handicape sérieusement les plans de notre héros.
- *3 points* : l'ennemi du personnage met directement la vie du personnage et/ou celle de ses amis en danger.

Boulet

Une personne dont l'aventurier se sent responsable ne cesse de s'attirer les pires ennuis et c'est toujours au personnage de l'en sortir.

- *1 point* : le boulet embarrasse le personnage socialement, lui coûte de l'argent ou lui fait perdre du temps.
- *2 points* : le boulet ruine les plans du personnage ou les mets sérieusement en danger.
- *3 points* : le boulet se met en danger de mort ou attire sur le personnage les foudres d'individus puissants.

Cadavre dans le placard

Le personnage cache un secret qui, s'il devait être connu de son entourage ne manquera pas de lui attirer des ennuis.

- *1 point* : une personne susceptible de révéler le secret tente de faire chanter le héros.
- *2 points* : le personnage est obligé de rendre un « service » pour ne pas voir son secret divulgué.
- *3 points* : le personnage prend de gros risques pour que son misérable petit secret ne soit pas révélé.

Demain j'arrête

L'aventurier est accroc, cela peut-être au sexe, à l'alcool ou à la potion des furies c'est au joueur de décider.

- *1 point* : succomber à son désir ou y résister a tendance à rendre l'aventurier moins efficace.
- *2 points* : le personnage met de côté des choses importantes pour satisfaire son envie.
- *3 points* : la dépendance du personnage lui joue immanquablement un tour dans un moment critique.

Araignée au plafond

Le personnage a un trouble psychologique quelconque : il peut avoir une phobie, être mégalomane, avide, intolérant, faire des cauchemars à répétition... À chaque manifestation de son « problème » il ne manque pas de s'attirer des ennuis.

- *1 point* : le personnage passe pour un hurluberlu, un fanatique... On ne le prend guère au sérieux.
- *2 points* : l'aventurier perd le contrôle dans une situation où cela peut le mettre en danger.
- *3 points* : le personnage passe pour un dément au moment le moins approprié.

Porte-pois

Ou comment se faire détester par ses compagnons. Le personnage porte la poisse à ses petits camarades. Cela ne l'handicape pas réellement mais en revanche il gagne deux points de destinée au lieu d'un quand l'un de ses camarades meurt.

- *1 point* : Le personnage accorde sans le savoir un bonus de +1 à l'action d'un des adversaires de ses amis.
- *2 points* : Le personnage accorde sans le savoir un bonus de +3 à l'action d'un des adversaires de ses amis.
- *3 points* : Le personnage accorde sans le savoir un bonus de +6 à l'action d'un des adversaires de ses amis.

Endetté

Le personnage doit quelque chose à quelqu'un. Et ce quelqu'un ne le lâchera pas avant d'être remboursé...

- *1 point* : le créancier demande de « petits services » pour patienter.
- *2 points* : le personnage doit mettre ses projets de côté pour tenter d'amadouer son créancier.
- *3 points* : le créancier préfère voire le personnage mort (ou emprisonné...) plutôt que de le laisser donner le mauvais exemple.

6. RÉFLEXE

Chaque personnage possède un réflexe : une action qu'il réalise systématiquement dans certaines conditions, sans que le joueur ait besoin de le préciser.

Quelques exemples :

« *Je fouille les corps dès la fin du combat* »
 « *Je suis toujours derrière le guerrier* »
 « *Je ne manque jamais de faire un compliment à une jolie femme* »
 « *Je garde toujours une dague sur moi* »
 « *Mon épée est toujours dégainée quand je rentre dans un donjon* »
 « *Je m'empare de mon arme dès que j'entends des cris d'alarme* »...

Un MJ particulièrement retors pourra très bien utiliser ces réflexes contre vous (« *Tu fouille toujours les corps ? Très bien, tu notes que le cadavre est recouvert de bubons purulents en le fouillant...* »). MJs évitez néanmoins d'abuser de cette technique.

7. AUTRES DÉTAILS DIGNES D'ATTENTION

POINTS DE CHANCE

Ils représentent la capacité des personnages à survivre à des situations qui tueraient une personne normale. Tous les dégâts qui affectent le personnage sont d'abord déduits de ses points de chance (sauf indications contraires). Les flèches volent autour de lui sans le toucher, les lames l'effleurent, etc.

Un personnage commence avec 15 points de chance + sa présence

Un personnage ne peut pas avoir plus de 30 points de chance.

POINTS DE VIE

Quand les dégâts atteignent les points de vie du personnage ça commence à sentir le sapin. Le personnage est blessé, malade, empoisonné... A 0 points de vie le personnage est mort.

Un personnage commence avec 10 points de vie + son endurance.

8. DANS LA BESACE

Un personnage débute avec le matériel suivant selon sa classe plus cinq deniers :

ARME PRINCIPALE

On trouveras entre parenthèses le bonus aux dégâts des armes de mêlée, accompagné de la portée (**P**roche ou **L**ointaine) et de la cadence pour les armes de tir et de jet. Les armes de tir sont fournies avec un carquois plein.

2D6	Le Guerrier a sur lui...	Magicien : bâton orné...	Le Voleur est équipé...
2	Un os de gigot (+1)	D'une tête de crapaud	D'une cagoule
3	Une épée rouillée (+2)	D'une tête d'aigle	D'une dague (+1/P/1)
4	Une hache (+3)	D'une tête de femme	D'un sabre rouillé (+2)
5	Un épée en bon état (+3)	D'une tête de lamantin	D'une épée émoussée (+2)
6	Un arc (+4/P/1)	D'une tête de rat cornu	D'une rapière tordue (+2)
7	Un fléau (+3)	D'une tête de dragon	D'un arc (+4/P/1)
8	Un bâton (+3)	D'un arbre	D'une bonne épée (+3)
9	Une épée à deux mains (+6)	D'une tête de gorgone	D'un sabre correct (+3)
10	Une hache à deux mains (+6)	D'une tête de licorne	D'une rapière effilée (+3)
11	Une lance (+6)	D'une tête de mort	D'une épée bâtarde (+4)
12	Deux épées courtes (+3)	D'une tête de loup	D'une arc long (+6/L/1)

ARME SECONDAIRE

2D6	Le Guerrier a en plus...	Le Magicien se contente...	Le Voleur a subtilisé...
2	Une pelle (+2)	D'un trèfle a quatre feuilles	Une patte de lapin
3	Un petit bouclier (1/0)	D'un crapaud séché	Trois dagues (+1/P/1)
4	Un grand couteau (+2)	D'un encrier et sa plume	Une sarbacane (sp./P/1)
5	Un gantelet métallique (+1)	D'un livre d'histoire	Une fronde (+4/P/1)
6	Un bouclier moyen (2/-1)	D'une boule de cristal	Une main-gauche (+2)
7	Un élixir de furie (p.22)	D'une pipe et de tabac	Des outils de crochetage
8	Deux hachettes (+2/P/1)	D'une dague (+1/P/1)	Une matraque (+1)
9	Trois dagues (+1/P/1)	D'une fiole de poison	Un petit bouclier (1/0)
10	Un grand bouclier (3/-2)	D'une drogue récréative	Des chausse-trappes
11	Deux javelots (+2/P/1)	De deux dagues (+1/P/1)	Un grappin et une corde
12	Un cheval de bataille	D'un sort supplémentaire	Une fiole de poison

ARMURE

Le lecteur attentif notera qu'on trouve entre parenthèses la Protection et le Malus de l'armure attribuée.

2D6	Le Guerrier porte...	Le Magicien porte...	Le Voleur choisi...
2	Son seul courage (0)	une robe moche et trouée (0)	La prudence (0)
3	Du cuir abîmé (1/0)	une robe bleue (0)	Le cuir abîmé (1/0)
4	Du cuir (2/0)	une robe violette (0)	Le cuir (2/0)
5	Du cuir clouté (3/-1)	une robe avec des étoiles (0)	Le cuir noirci (2/0)
6	De la maille trouée (3/-1)	une robe verte (0)	Le cuir clouté (3/-1)
7	De la maille (4/-2)	une robe marron (0)	Le cuir clouté noirci (3/-1)
8	De la maille (4/-2)	une robe jaune canari (0)	La maille trouée (3/-1)
9	De l'écaille (4/-2)	une robe noire (0)	La maille rouillée (3/-1)
10	De la plate cabossée (5/-3)	une robe blanche (0)	La maille en bon état (4/-2)
11	De la plate (6/-4)	une robe grise (0)	La maille noircie (4/-2)
12	De la plate (6/-4)	une robe rouge (0)	La maille (4/-2)

Encombrement maximum

Le personnage peut porter sans encombre jusqu'à (Force+10) pierres (1 pierre = 5 kg).

AUTRES DÉTAILS

Votre aventurier va avoir besoin d'un nom ou un surnom (voir l'annexe 5 p.46), une description physique sommaire... Le reste sortira vraisemblablement en cours de partie. Inutile de définir immédiatement sa vision du monde ou sa relation avec sa mère.

9. TABLES TOTALEMENT OPTIONNELLES

TAILLE ET POIDS

Peuple	Taille (m)	Taille (f)	Poids (m)	Poids (f)
Humains	1,70m	1,60m	70 kg	50 kg
Elfes	1,60m	1,50m	70 kg	50 kg
Nains	1,00m	0,90m	80 kg	70 kg
Krisling	1,50m	1,40m	60 kg	50 kg
Halfling	0,80m	0,70m	40kg	30kg
Drakken	1,60m	1,50m	70kg	60kg
Wolfen	1,80m	1,70m	80kg	70kg
Kitling	1,60m	1,50m	50kg	40kg
Gardien	1,90m	1,80m	100kg	90kg

Ajoutez à chaque valeur la somme de la force et de l'endurance du personnage +2D6.

ÂGE DE DÉPART

Peuple	Âge
Humains	15+2D6
Elfes	2D6 jours*
Nains	40+2D6
Krisling	12+2D6
Halfling	20+2D6
Drakken	30+2D6
Wolfen	14+2D6
Kitling	12+2D6
Gardien	1D6 jours

*: nombre de jours écoulé depuis la renaissance (voir p.6).

SIGNE ASTROLOGIQUE

2D6	Signe	Associé à...
2	Crapaud-buffle	La chance
3	Licorne	L'amour
4	Dragon noir	La sagesse
5	Forteresse	La protection
6	Lames	La justice
7	Dame blanche	La tempérance
8	Loup gris	La domination
9	Furie	L'agressivité
10	Roi cornu	La résistance
11	Trois soeurs	La pitié
12	Lamantin	La sérénité

Optionnel : à chaque début de partie lancez 2D6, si le résultat correspond au signe astrologique d'un des personnages, il bénéficiera d'un bonus de +4 au jet de son choix.

SYSTÈME DE JEU

Rien de bien compliqué en perspective, le but de tout système de jeu est de répondre aux deux questions les plus fréquentes des joueurs :

- _ « Ai-je réussi à forcer la serrure ? »
- _ « Ai-je réussi à blesser mon adversaire ? »*

**Je remercie John Wick pour ce résumé éloquent des règles de JDR.*

1. LANCER LES DÉS

Le joueur additionne le trait utilisée + 2D6 : si le résultat est supérieur à la difficulté de l'action c'est une réussite. S'il est égal ou inférieur, c'est ballot.

Vous noterez avec une joie non dissimulée que le MJ ne lance jamais les dés. Tous les jets sont réalisés par les joueurs et le MJ, dans sa grande mansuétude, se contentera d'indiquer le niveau de difficulté.

DIFFICULTÉ

La difficulté habituelle pour un jet de dé est de 8. Mais pour les fans de petites tables avec des chiffres dedans voici une échelle plus complète :

Difficulté	Seuil
Facile	5
Moyen	8
Difficile	11
Très Difficile	14
Improbable	17

Toutes les difficultés du jeu sont tirées de cette table qui est la seule dont vous ayez vraiment besoin. Le reste est là pour répondre à une vieille tradition du jeu de rôle : remplir des pages avec des règles dont vous aurez rarement l'utilité.

AH AH ! 12 !

Réussite critique

Sur un résultat de 12, le joueur gagne un point de chance et son action est réussie quelque soit sa difficulté.

Échec critique

Le joueur obtient un 2 à son jet: le personnage échoue et perd un point de chance.

CONFLIT ENTRE AVENTURIERS

Pour savoir qui gagne la course ou met la main le premier sur une pièce d'or chaque aventurier fait un jet dans le trait approprié, celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'opposition. S'ils obtiennent le même résultat ils sont bons pour recommencer.

TRAVAIL EN ÉQUIPE

Quand il est possible pour plusieurs personnages d'allier leurs forces (construire un abri, faire des recherches dans une bibliothèque...), procéder ainsi : les joueur additionnent les scores de leur personnage dans le trait utilisé. Faire ensuite un jet dans le trait concerné en utilisant ce total.

Exemple : Carapate le magicien et Oz le guerrier décident de fouiller une pièce de fond en comble. Carapate a un score de 3 en vigilance, Oz lui apporte un bonus de 2 (il a un score de 2) en vigilance pour un total de 5.

TIME IS ON MY SIDE

Si le personnage consacre beaucoup de temps et/ou de moyens à une action quelconque (peindre un tableau, construire des fortifications, forcé une serrure...) il peut lancer trois dés au lieu de deux lorsqu'il utilise le trait approprié à son projet.

LE DESTIN

A la création du personnage, on a pu voir que selon son peuple d'origine, un destin particulier attend le personnage. A chaque fois qu'il perd un de ses compagnons, le personnage hérite d'un point de destin. Arrivé au seuil fatidique de 10, la destinée du personnage se réalise. Avant d'en arriver là, une fois par partie, le joueur peut utiliser le score en destin du personnage comme un bonus à l'un de ses jets.

COMBAT

Chaque combat est divisé en rounds d'une durée de (au choix) :

- 2,6 secondes
- le temps pour un personnage d'accomplir une action ayant un intérêt quelconque dans le cadre de l'affrontement.

1. DÉROULEMENT D'UN ROUND

QUI COMMENCE ?

Chaque aventurier par ordre décroissant de *courage*. Les monstres agissent toujours en dernier.

ATTAQUE

L'aventurier fait un jet d'attaque en utilisant le trait approprié, s'il obtient un résultat supérieur à la *défense* de son adversaire, celui-ci est blessé. Dans le cas contraire il n'a que ses yeux pour pleurer.

DÉFENSE

Quand vient le tour des monstres, chaque aventurier fait un jet en Défense contre le score en *attaque* du monstre. En cas de réussite il a évité l'attaque du monstre, sinon il risque d'avaloir son bulletin de naissance. Un aventurier peut se défendre autant de fois qu'il le veut au cours d'un round.

Aventurier et monstre vulnérable

Certaines actions ou sorts peuvent rendre un aventurier *vulnérable* : si le score en attaque d'un monstre est supérieur au score en défense de l'aventurier, celui-ci est blessé. Un aventurier bénéficie d'un +3 à son attaque contre un monstre *vulnérable*.

DÉGÂTS

Les dégâts sont d'abord déduits des points de chance, puis des points de vie. Arrivé à 0 points de vie le personnage meurt.

Calcul des dégâts :

**Marge de réussite* + dégâts de l'arme +
Force du personnage**

*:La marge de la réussite est égale à la différence entre le score de l'attaquant et la défense de la cible.

Les dégâts des monstres sont fixes et sont indiqués dans leur description. On y ajoute la marge d'échec du jet de *défense* de l'aventurier.

Exemple : Crevard l'assassin Krisling et Murénil le magicien Elfe affrontent deux Sangrelins. Ce petit monde a les statistiques suivantes :

Crevard

Armes de mêlée : 3 (pas un manchot)

Courage : 1

Défense : 4 (armure de cuir comprise)

Murénil :

Armes de mêlée : 0 (un nul)

Courage : 2

Défense : 2 (... on s'entraîne un minimum).

Magie (1er Cercle): 4

Les Sangrelins :

Attaque : 11

Défense : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Les aventuriers agissent en premier par ordre décroissant de courage, c'est donc Murénil qui ouvre le bal. Il lance une boule de feu :

2D6 + son trait Magie (4) contre la défense des sangrelins. Il obtient un total de 9. Une boule de feu fait 3 points de dégâts, plus sa marge de réussite (9-8 =1) il inflige donc 4 points de dégâts à l'un des sangrelins.

C'est ensuite au tour de Crevard d'agir, il décide d'attaquer le même sangrelin que Murénil : 2D6 + Armes de mêlée (3), il obtient un total de 12 (le talent !). Son épée inflige 3 points de dégâts + sa marge de réussite (12 - 8 = 4) ce qui donne 7 points de dégâts supplémentaire. Le sangrelin s'effondre en tenant ses tripes.

C'est maintenant au cours de son compagnon survivant d'agir, celui-ci décide d'attaquer le magicien.

Murénil fait un jet en Défense (2D6 + son score en Défense) contre le score en attaque du sangrelin : 11. Il obtient un total de 8...

Le sangrelin lui inflige donc 5 points de dégâts (cf sa description) + la marge d'échec de Murénil (11-8 = 3) pour un total de 8 points.

COUPS SPÉCIAUX

Il y aura toujours un petit malin pour la ramener avec des situations pénibles. Par exemple :

« Baston ! »

Utiliser *force* ou *agilité* pour attaquer au corps à corps selon votre style : brutal ou en finesse.

« J'attrape le troll ! » ou « Comment immobiliser un adversaire ? »

Vous attaquez comme d'habitude, mais si vous êtes le premier à faire chuter le monstre à 0 points de vie, bravo vous l'avez capturé. Idem si vous souhaitez l'assommer. Et pour la dernière fois, vous ne pouvez pas immobiliser un troll à mains nues !

« Je vise ! J'ai quoi comme bonus ? »

Rien du tout, tu fais perdre du temps à tout le monde. On part du principe que les gens visent quand ils utilisent leurs armes de tir ou de jet. Les snipers en herbe peuvent consulter la règle sur les monstres vulnérable juste au-dessus p.21.

AUTRES SOURCES DE DÉGÂTS

La vie d'un aventurier ne serait pas aussi trépidante sans ces petits incidents de parcours :

Poisons

La puissance d'un poison est noté de 8 à 17 (comme les difficultés, étonnant non ?). C'est la difficulté que l'aventurier doit battre avec son *endurance*.

Poisons	Pui.	Jet d'endurance réussi	Jet d'endurance raté
Coupe du roi cornu	8	Maux d'estomacs (1 journée)	Diarrhée aiguë (1 journée)
Voile du dragon noir	9	Maux de tête (1 journée)	Cécité (1 journée)
La berceuse grise	10	Somnolence : -2 à toutes les actions	Sommeil profond (1 journée)
Larmes de la Dame blanche	11	-3 points de <i>vie</i> .	Perte de 10 points de <i>vie</i> .

Quand un aventurier tente d'empoisonner un monstre il fait un jet en *poison*. S'il bat la *défense physique* du monstre appliquez le résultat de la seconde colonne, sinon celui de la première.

Maladies

La virulence d'une maladie est notée de 8 à 17. C'est la difficulté que l'aventurier doit battre avec son *endurance* (mais vous vous en doutez).

Maladie	Vir.	Jet d'endurance réussi	Jet d'endurance raté
La mollasse	8	Maux d'estomacs (1 journée)	Diarrhée aiguë (1 journée)
La crève	9	Fatigue : -2 à toutes les actions	Grippe : -4 à toutes les actions
La rampante	10	Température : alité pour une journée	Coma : alité pour une semaine.
La sangrelaine	11	-3 points de <i>vie</i> .	Perte de 5 points de <i>vie</i> par jour

Du bon usage de la médecine

Le soigneur fera un jet en *médecine* avec comme difficulté la puissance du poison ou la virulence de la maladie. Une réussite décale les résultats d'une colonne : un personnage qui a raté son jet d'endurance subit les effets réservés à ceux qui l'avait réussi et ceux qui l'avait réussi ne subisse plus aucun désagrément. Un échec ne produit aucun effet supplémentaire.

Contre...	Utiliser...
Les blessures	La caresse des ancêtres, le baume des sept temples, emplâtre d'algues noires
Les maladies	Le sable noir de Targos, la vapeur de l'Ardenar, alcool de rose de Kelimshar
Les poisons	Le thé des sorcières, la bile des dragons, le mériadol, corne de Brytule

Onguents, décoctions et autres baumes

Selon sa qualité, une préparation peut apporter un bonus au jet du médecin, allant de +1 à +4.

Noyades, chutes, impôts...

Les personnages ne sont pas censé mourir à cause de choses aussi triviales. Les dégâts vont de 1 à 6 points (dans le doute faites jeter 1D aux joueurs). Les point perdus permettent au personnage de s'en sortir (il trouve un moyen de sortir de l'eau, sa chute est freinée par des branches, etc.)

RÉCUPÉRATION

Points de chance

Un personnage retrouve la totalité de ses points de chance accomplissant une tâche qui correspond à sa classe :

- Un *guerrier* les récupère en allant dans un bordel, en s'entraînant...
- un *magicien* les récupère en pontifiant, en faisant des recherches...
- un *voleur* les récupère en faisant bombance, en marchandant...

L'activité en question doit prendre au minimum une heure. Si le joueur a d'autres propositions (méditation, danse, chant, calligraphie...) n'hésitez pas à les accepter !

Points de vie

Là c'est un peu plus lent, la récupération dépend de l'*endurance* du personnage :

Endurance	Récupération
1-2	1 point de vie/jour
3-4	2 points de vie/jour
5+	3 points de vie/jour

Médecine

Avec un jet réussi contre une difficulté moyenne (8). Le patient récupère un nombre de points de vie égal à la somme du trait en médecine de son guérisseur et de sa propre récupération. En cas d'échec il perd 1 point de vie. On ne peut utiliser *médecine* qu'une seule fois par patient, jusqu'à ce qu'il soit blessé de nouveau.

EXPÉRIENCE

Les joueurs reçoivent 2 points d'expérience par partie, +1 points si la partie était particulièrement longue ou mouvementée, +1 point si l'un des personnages est mort.

- **Augmenter un trait** : nouveau niveau, multiplié par deux s'il ne s'agit pas d'un trait de classe.
- **Acheter un don** : 5 à 10 points selon le don.
- **Acheter un sort** : 1 point par cercle du sort.

BESACE

La gestion de l'équipement d'un aventurier est assez souple. Le joueur doit avant tout noter les armes et l'armure que son personnage possède. Pour le reste, les joueurs peuvent improviser le contenu de leur besace selon leurs besoins tant que cela semble raisonnable au MJ.

DENIERS

Les deniers sont là pour permettre aux joueurs de corrompre le MJ. Lorsqu'il « dépense » ces deniers, le joueur peut demander au MJ de trouver un objet particulier ou un indice qui l'aidera dans l'aventure. Les deniers ne représentent pas la fortune d'un aventurier : c'est une monnaie d'échange entre les joueurs et le MJ pour introduire des objets dans l'aventure.

Type d'objet	Deniers
Arme	1/pt de dégâts
Armure	1/ pt de protection
Impact faible sur l'aventure	1
Impact modéré sur l'aventure	3
Impact important sur l'aventure	5

Exemple : Typhus le rôdeur krisling vient de tuer un guerrier sangrelin. Typhus est justement à la recherche du campement des sangrelins. Le joueur demande au MJ s'il trouve sur le corps de sa victime une carte indiquant l'endroit où se trouve le camp en question. Le MJ estime que l'impact de cette découverte sur l'aventure est important et demande 5 deniers pour la carte.

Exemple : les aventuriers arrivent dans un village. Avant même de goûter les spécialités locales, Bordal le guerrier désire acheter des baumes de soins car il n'a qu'une confiance limitée dans les sorts de soin du mage elfe qui l'accompagne. Ce ne sont pas quelques baumes qui vont faire dérailler l'aventure, le MJ lui accorde 3 baumes de soins en échange de 3 deniers.

Si certains objets sont impératifs pour le succès de l'aventure, on peut les considérer comme acquis automatiquement ou pour un coût modéré (1 denier pas plus). Un personnage a parfaitement le droit de « donner » des deniers à un autre personnage (ou de les jouer avec eux lors d'une partie de cartes). Les deniers non utilisés en fin de partie sont perdus !

Gagner des deniers

A chaque début de partie, les joueurs reçoivent 5 deniers. De plus, le MJ peut décider de donner des deniers à un joueur à certains moments de la partie pour le récompenser : jeu de mots réussi, cuisson de la pizza, offrande de *cookies*, voire une interprétation réussie de son aventurier, etc. Sachant qu'*aucun personnage ne peut posséder plus de 10 deniers*.

C'est trop lourd !

Tant que le contenu de la besace du personnage semble réaliste, inutile de s'inquiéter. Si le poids porté par le personnage semble dépasser son encombrement maximum appliquer un malus (de -1 à -4) à certaines de ses actions (*agilité, discrétion...*). Ce malus s'ajoute à celui-ci des armures.

ARMES ET DES ARMURES

Ces objets sont définis par plusieurs variables que nous décryptons ici :

- **Dégâts** : ce bonus s'ajoute à la *force* de l'attaquant afin de déterminer les dégâts.
- **Portée** : proche, ce que le maître de jeu considère comme proche (généralement à moins de 50m), idem pour lointain (généralement au-delà de 50m).
- **Cadence** : le nombre d'attaques par round auquel l'attaquant a droit avec cette arme.
- **Protection** : ce bonus s'ajoute au jet de *défense* du personnage.
- **Malus** : ce malus s'applique à certaines actions du personnage où l'encombrement de son armure et/ou de son bouclier ou de son armure peut se révéler handicapant : *discrétion, agilité*, etc.

Les tables suivantes vous donne l'essentiel du matériel nécessaire pour faire passer son prochain de vie à trépas. Vous pouvez vous en inspirer si tenez absolument à créer une arme de votre cru, comme l'inévitable double hache des nains des montagnes d'Argent ou le hachoir à manche ivoire des chefs sangrelins...

Armes de mêlée	Dégâts
Couteaux, gantelets de fer...	+1
Épées, Haches, Masses, Fléaux...	+3
Armes à deux mains	+6

Armes de jet	Dégâts	Portée	Cadence
Dague, couteau	+1	Proche	1/round
Hachette	+2	Proche	1/round
Javelot	+2	Proche	1/round

Armes de tir	Dégâts	Portée	Cadence
Arc court	+3	Proche	1/round
Arc long	+6	Lointaine	1/round
Arbalète naine	+9*	Lointaine	1 round sur 2
Fronde	+3	Proche	1/round
Sarbacane	Sp.**	Proche	1/round

* : la force du tireur ne s'ajoute pas aux dégâts de l'arbalète.

** : selon la substance présente sur les dards.

Bouclier	Bonus en défense	Malus*
Petit	+1	0
Moyen	+2	-1
Grand	+3	-2

* : Les malus du bouclier et de l'armure sont cumulés !

Armure	Protection	Malus
Cuir en mauvais état	+1	0
Légère (Cuir...)	+2	0
Cuir clouté, maille trouée...	+3	-1
Moyenne (Maille, écaille...)	+4	-2
Plate cabossée...	+5	-3
Lourde (Métal...)	+6	-4

ARMES ET ARMURES D'EXCEPTION

Certains objets, fabriqués par des artisans renommés, généralement elfes ou nains, possèdent des qualités exceptionnelles. Cela se traduit généralement par des dégâts plus importants pour les armes ou des malus réduit pour les armures. La protection de celles-ci peut également être supérieure. A titre indicatif :

- **+1** : arme ou armure d'excellente facture, réalisée par un artisan ou un atelier renommé.
- **+2** : arme/armure fabriquée par le ou les meilleurs artisans du royaume, destinée à un prince ou au roi.
- **+3** : arme/armure unique dans le monde, oui Excalibur appartient à cette catégorie.

Il va de soi qu'aucun objet de ce type n'est disponible sur le marché et il n'est pas question qu'un joueur en fasse l'acquisition avec des deniers.

Quelques matériaux exceptionnels

L'acier draconique : minerai rare, les os des premiers dragons, un métal à la fois souple, léger et extrêmement résistant (procure la même protection qu'une armure lourde, sans pénalités).

Le bois des figevert : arbre très rare, pousse sur les lieux de la mort d'un esprit de la forêt. Si celui qui a coupé l'arbre ne plante pas trois autres arbres ensuite, l'esprit viendra le hanter. (+3 aux dégâts avec un arc en figevert).

L'étoffe des lunes : tissu léger, préserve son porteur de la chaleur comme du froid et le camoufle en pleine nuit. (+3 en discrétion en pleine nuit).

OBJETS ENCHANTÉS

La magie qui a permis la création de ses objets est oubliée depuis longtemps. Ils sont donc rares et chacun d'eux est unique... Autant dire qu'on ne les trouve pas au marché noir. De plus, il arrive fréquemment que leur créateur ait prévu une protection pour qu'ils ne soient pas utilisés par n'importe qui. Il peut s'agir d'un mot de passe ou de runes explosives... C'est à ce moment là qu'il faut se montrer gentil avec le personnage qui a un score élevé en *érudition*. En ce qui concerne leurs éventuelles propriétés : les armes enchantées infligent souvent plus de dégâts et/ou permettent d'affecter un certain type de monstre. Les armures enchantées offrent une meilleure protection et/ou un malus moins important. D'autres objets reproduisent parfois les effets de certains sorts, d'autres ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois par jour...

Sablier des furies : cet objet fabriqué par les premiers elfes stoppe le temps pendant une heure.

Lance de lumière : accordée au premier templier par l'Unique afin de terrasser le chef des légions infernales. Elle fut perdue à la suite du combat. On raconte qu'elle est capable de terrasser n'importe quel démon.

Chaudron des premiers hommes : don des seigneurs des bêtes et des plantes aux premiers hommes, cet objet produit suffisamment de nourriture pour pallier aux besoins de toute une cité.

Les sept dagues infernales : Chaque dague tuera sa cible (même si elle n'inflige qu'une estafilade) et disparaîtra juste après. Un personnage gagne un point de destinée à chaque fois qu'il utilise une de ses dagues.

L'oeil du chasseur : cette petite pierre noire se met à luire dès qu'elle est proche d'un visage miroir.

COMMENT LANCER UN SORT ?

Le mage fait un jet en magie + son cercle de magie. S'il bat la défense de sa cible, le lancer de sort est réussi. Si il n'y a aucun score un battre, la difficulté pour lancer un sort est de 8.

Combien de sorts j'peux lancer m'sieur ?

Manipuler les forces obscures à l'origine de la magie n'est pas sans risques : cela permet aux auteurs de JDR de faire des phrases ampoulées et au MJ de limiter le pouvoir des magiciens. A chaque fois qu'un magicien lance un sort, il perd un nombre de point de chance égal au cercle du sort lancé. Et oui, on a rien sans rien mon bon monsieur.

Exemple : Dragonne lance une boule de feu du troisième cercle : elle perd trois points de chance.

Si le magicien est à court de points de chance il peut continuer à lancer ses sorts en utilisant ses points de vie. Cela indique que le mage souffre de migraine, saigne du nez ou est victime de tics nerveux quand il lance ses sorts.

DESCRIPTION DES SORTS

Et devant les yeux ébahis du lecteur sont dévoilés les sorts enseignés dans les tours de magie du royaume. Chacun d'eux est décrit de la même manière :

Portée

Soi-même : le sort n'affecte que le magicien.

Touché : le magicien doit toucher sa cible.

Proche : ce que le maître de jeu considérera comme proche (généralement inférieur à une cinquantaine de mètres). Le magicien doit être en mesure de voir sa cible.

Lointaine : ce que le maître de jeu considérera comme lointain (généralement supérieur à une cinquantaine de mètres). Le magicien doit être en mesure de voir sa cible.

Durée

Instantané : les effets du sort sont immédiats.

Un combat : jusqu'à la fin du combat en cours.

Concentration : tant que le magicien reste concentré. Il peut se déplacer et parler, mais en combat il est considéré comme *vulnérable*.

Jusqu'à... : le sort dure tant que le magicien n'entreprend pas certaines actions.

Résistance

Les victimes peuvent parfois résister aux effets de certains sorts. Dans ce cas, le type de défense (Physique ou Mentale) avec lequel elle résiste est indiqué. La description de chaque monstre indique son score dans ces deux types de défense.

Description

Un petit texte passionnant et drôle qui dévoile les effets du sort.

Note sur les dégâts des sorts

Le magicien ajoute toujours la marge de réussite de son jet de magie aux dégâts qu'il inflige. Idem pour les sorts de soins.

Noté générale

Vous noterez que les paramètres de plusieurs sorts laisse un peu de place à l'interprétation des joueurs. Le but de cette souplesse est de permettre aux joueurs de s'amuser un peu avec leurs sorts, pas de générer un conflit avec le MJ. Si cela devait arriver, celui-ci trancheras et le joueur responsable sera privé de gâteaux.

SORTS DU PREMIER CERCLE

A poil !

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : physique

Abaisse d' 1 point par cercle de magie le score de la *défense* adverse.

Arme enchantée

Portée : proche

Durée : un combat

Résistance : na

L'arme affectée par ce sort peut blesser toute créature immunisée aux armes normales. De plus elle bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts par cercle de magie.

Armure des magiciens

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : na

Le magicien est protégé par un champ de force magique qui lui offre une protection de 1, +1 point par cercle de magie.

Babel

Portée : soi-même

Durée : une conversation

Résistance : na

Le magicien comprend tous les langages écrits ou parlés. Il peut également s'exprimer et écrire dans les langages ainsi saisis.

Bonne nuit

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : physique

Endort un monstre de niveau X, ou X est égal au cercle de magie. Le monstre se réveille au bout de (10 X cercle de magie) minutes.

Boule de feu

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : physique

3 points de dégâts /cercle de magie. Le sort affecte une cible par cercle de magie. Être magicien c'est trop bien.

Chut !

Portée : proche

Durée : 1 heure par cercle

Résistance : na

Le magicien crée une zone de silence d'un rayon égal à sa portée. Aucun son ne sort de cette zone. Ceux qui s'y trouvent peuvent en revanche entendre le monde extérieur. Cette zone ne peut-être déplacée.

Cœur de lion

Portée : proche

Durée : 1 heure par cercle

Résistance : na

Immunise contre les effets de la terreur et/ou annule ses effets. Affecte une personne par cercle de magie.

Coup inévitable

Portée : proche

Durée : une attaque

Résistance : na

L'heureux bénéficiaire du sort bénéficie d'un +6 à sa prochaine attaque.

Détection de la magie

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : na

Le personnage détecte tous les sorts actifs et les objets magiques situés à portée.

Eradication des mort-vivants

Portée : proche

Durée : une attaque

Résistance : na

Détruit un mort-vivant de niveau X, ou X est égal au cercle de magie du jeteur de sorts.

Mains éthérées

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : Physique

Le personnage peut manipuler à distance un objet pas plus gros ou lourd qu'une épée . Il peut arracher un objet de la main d'une personne si son jet de magie est supérieur à la *défense physique* de sa cible.

Qu'est-ce que c'est ?

Portée : touché

Durée : instantanée

Résistance : na

Révèle les propriétés d'un objet enchanté.

Soins

Portée : touché

Durée : instantanée

Résistance : na

Rend 3 points de vie à un blessé, +1 par cercle.

Ventriloquie

Portée : soi-même

Durée : une phrase

Résistance : na

Permet de projeter sa voix jusqu'à une distance proche.

SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

Aura terrifiante

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : na

Fais fuir un monstre de niveau X ou X est égal au cercle de magie du joueur de sorts.

Chute de plume

Portée : soi-même, lointaine

Durée : instantané

Résistance : na

Le sort doit être lancé sur une personne en chute libre. Sa chute est ralentie et elle atterrit comme une plume.

Démangeaisons

Portée : proche

Durée : 1 combat

Résistance : mental

La cible subit un malus de -1 par cercle de magie à ses actions. Un magicien affecté par ce sort ne peut en lancer.

Invisibilité

Portée : soi-même/touché

Durée : voir texte

Résistance : na

Le sujet devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou tente de s'emparer d'un objet.

L'araignée

Portée : soi-même ou touché

Durée : le temps d'une escalade

Résistance : na

Le bénéficiaire du sort peut escalader n'importe quelle surface, même lisse sans avoir besoin de faire un jet en *agilité*.

Légion

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : na

Crée une copie illusoire du personnage, +1 par cercle. Les adversaires attaquent les copies au lieu d'attaquer le personnage. Une attaque réussie contre une de ces illusions la fait disparaître. Les copies ne peuvent pas parler ou faire preuve d'initiative, elles ne font que reproduire les mouvements du magicien, il n'est pas possible de les diriger.

Message des vents

Portée : voir description du sort

Durée : instantané

Résistance : na

Transmet un court message à une personne située dans la ville ou le village le plus proche.

Œil étoilé

Portée : soi-même ou touché

Durée : voir texte

Résistance : na

Permet de voir sans la moindre luminosité, même dans une zone de *ténèbres*. Le sort cesse de fonctionner dès que le personnage arrive dans un lieu éclairé.

Page secrète

Portée : touché

Durée : permanent

Résistance : na

Modifie une page pour cacher son contenu. Seul le magicien qui a jeté ce sort sera capable de la lire.

Parapluie de guerre

Portée : touché, soi-même

Durée : un combat

Résistance : na

Les dégâts de toutes les attaques à distance sont annulés, sauf s'il s'agit de projectiles magiques (comme une boule de feu ou des éclairs).

Seigneur des morts

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : na

X niveaux de morts-vivants obéissent aux ordres de l'aventurier ou X est égal au cercle de magie du joueur de sorts.

Ténèbres

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : na

Le magicien crée une poche d'obscurité surnaturelle sur un rayon égal à la portée du sort. Cette zone ne peut-être déplacée.

Troisième oeil

Portée : soi-même

Durée : concentration

Résistance : na

Ce sort révèle au magicien les créatures et objets invisibles et non les objets ou créatures dissimulées situées dans un rayon proche...

Visage miroir

Portée : soi-même

Durée : 10 minutes par cercle

Résistance : na

Le magicien peut modifier son apparence pour ressembler à quelqu'un qu'il a déjà vu. Ce sort n'affecte pas les vêtements du magicien, ni sa corpulence, uniquement son visage et ses mains.

SORTS DU TROISIÈME CERCLE

Baiser du vampire

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : physique

Le magicien vole 1 point de vie par cercle à sa cible et les récupère pour lui-même. Ce sort ne fonctionne pas si les points de vie du mage sont déjà au maximum.

Bouche de poisson

Portée : touché

Durée : 1 heure par cercle

Résistance : na

Permet de respirer sous l'eau.

Clarté

Portée : proche

Durée : 10 minutes par cercle

Résistance : na

Ce sort projette une lumière vive sur un rayon égal à la portée du sort. Cette lumière terrifie les morts-vivants et les trolls.

Dans la poche

Portée : touché

Durée : 1 jour/cercle

Résistance : na

Réduit un objet à 1/10^e de sa taille initiale.

Étreinte du troll

Portée : proche

Durée : 1 round/cercle

Résistance : physique

La cible du sort est immobilisée et considérée comme *vulnérable*. Le sort peut affecter une cible supplémentaire par cercle.

Fantôme

Portée : soi-même

Durée : concentration

Résistance : na

Le sujet devient intangible et peut voler lentement. Il ne lui est pas possible d'interagir avec le monde physique et il demeure visible, de plus, il ne peut lancer de sort dans cet état.

Flèches enflammées

Portée : proche

Durée : un combat

Résistance : na

Le sort doit être lancé sur un carquois. Toutes les flèches s'enflamment une fois tirées et infligent 3 points de dégâts supplémentaire. En revanche elles sont irrécupérables.

Grammaire mortelle

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : physique

Le magicien inscrit une phrase sur le support de son choix. Dès que quelqu'un lit cette phrase le sort se déclenche et inflige 3 points de dégâts par cercle de magie dans un rayon égal à la portée du sort.

Hypnose

Portée : proche

Durée : 1 heure/cercle jusqu'à exécution

Résistance : mental

Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ. Si l'action met la vie de la cible en danger le sort est immédiatement annulé.

J'entends des voix

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : na

Permet à cinq personnes de communiquer mentalement.

Marche des anges

Portée : soi-même, touché

Durée : jusqu'à ce que le personnage se pose.

Résistance : na

Le mage peut voler. Sa vitesse ne peut pas dépasser celle d'un pigeon (ce qui est déjà bien).

Monture spectrale

Portée : la monture apparaît au pied du magicien.

Durée : un trajet.

Résistance : na

Le magicien fait apparaître une monture qui peut se déplacer comme un cheval sans jamais se fatiguer. Elle ne peut combattre et disparaît dès que le mage pose le pied à terre.

N'ayons l'air de rien

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : na

Rend tout le monde invisible dans un rayon égal à la portée du sort autour du mage. A la moindre action agressive le sort est dissipé.

A double tour

Portée : touché

Durée : permanent

Résistance : na

Ferme/ouvre une serrure (porte, coffre) par magie. Il n'est possible de l'ouvrir qu'en utilisant ce sort, en annulant le sortilège ou en la forçant (la difficulté du jet de *force* est égale au résultat du jet en magie).

SORTS DU QUATRIÈME CERCLE

Chasser le mauvais œil

Portée : touché

Durée : instantané

Résistance : na

Libère une cible du *mauvais œil* d'un cercle de magie égal.

Dieu des morts

Portée : voir description

Durée : concentration

Résistance : na

Crée X niveaux de morts-vivants ou X est égal au cercle de magie du sorcier. Ce dernier doit disposer de cadavres ou de squelettes. Les morts-vivants ainsi créés obéiront au moindre de ses ordres, mais disparaîtront dès que le magicien s'éloignera d'eux de plus de 50 mètres.

Hurlement

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : physique

Assourdit les victimes et leur inflige 15 points de dégâts. Une cible avec du coton dans les oreilles s'en sort très bien.

Invisibilité suprême

Portée : soi-même

Durée : 10 minutes par cercle

Résistance : na

Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque. Une personne invisible bénéficie d'un +4 en *Défense* et a ses attaques au contact.

Mauvais œil

Portée : proche

Durée : une semaine

Résistance : mental

La victime de ce sort subit un malus de -6 à l'un de ses traits. Quand le sort affecte un monstre il est ainsi possible de réduire ses scores en défense ou en attaque. Le jeteur doit posséder un objet appartenant sa cible pour lancer ce sort.

Peau de bête

Portée : soi-même

Durée : jusqu'à ce que le magicien parle

Résistance : na

Le mage peut se transformer en un animal de son choix. Les dragons, griffons et autres loups géants ne sont pas considérés comme des animaux en ce qui concerne ce sort. Sous sa forme animale, le magicien ne peut

s'exprimer et il ne lui est pas possible de jeter des sorts. L'aventurier retrouve sa forme initiale s'il parle.

Muraille infernale

Portée : proche

Durée : 1 round par cercle

Résistance : na

Le magicien dresse un mur de feu à l'endroit de son choix (en respectant la portée du sort). Tout individu qui tente de le traverser encaisse 5 points de dégâts +1/cercle, en cas de traversée. Il peut s'agir d'un mur de 5 mètres de long ou d'un cercle de 5 mètres de diamètre (mesurant 5 mètres de hauteur dans les deux cas).

Mur illusoire

Portée : proche

Durée : voir description

Résistance : mental

Le sort crée un mur, un plancher ou un plafond illusoire qui se dissipe dès qu'il est touché. Toute personne qui voit l'illusion a droit à un jet en *vigilance* pour la déceler.

Non, non, non

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : na

Bloque les sorts de 3^e cercle ou moins qui viseraient le magicien

Œil du mage

Portée : illimitée

Durée : concentration

Résistance : na

Crée un œil invisible pour tous, sauf les magiciens, se déplaçant à la même vitesse que le jeteur de sort et pouvant se glisser dans des trous de souris. Le magicien peut voir avec cet œil comme si il était à sa place.

Terreur

Portée : proche

Durée : voir description

Résistance : mental

Les cibles affectées fuient le combat, si elles ne peuvent pas le faire, la seule action qui leur est permise est la défense. Le sort dure un nombre de rounds égal au Cercle de magie du jeteur de sorts.

SORTS DU CINQUIÈME CERCLE

Abracadabra

Portée : proche

Durée : une journée

Résistance : physique

Transforme la cible en animal inoffensif.

Annulation d'enchantement

Portée : touché

Durée : instantané

Résistance : na

Libère la cible de tous les enchantements dont elle peut-être victime (*Mauvais Œil*, *Abracadabra*, *Terreur...*)

Au revoir

Portée : soi-même et contact

Durée : instantané

Résistance : na

Transporte instantanément le personnage dans le village ou la ville la plus proche. Il faut que le lieu d'arrivée soit connu du personnage. Le sort demande un tel effort au magicien qu'à chaque utilisation il perd un point dans l'un de ses traits.

Brume mortelle

Portée : proche

Durée : jusqu'à ce qu'une personne soit tuée par la brume.

Résistance : physique

Le mage créé une zone de brouillard qui englobe toute créature dans un rayon proche. Tout monstre de niveau inférieur à 4 qui rentre dans cette zone meurt immédiatement. Un aventurier doit réussir un jet en *endurance* ou mourir. La brume disparaît dès qu'elle a tué une personne.

Cauchemar

Portée : voir description

Durée : instantané

Résistance : mental

Le magicien doit posséder un objet appartenant à sa cible pour pouvoir lancer ce sort. Une fois cette condition remplie, ce sort affectera la cible où qu'elle se trouve. Celle-ci est alors la proie de visions cauchemardesques qui lui infligent 15 points de dégâts. Ce sort ne peut-être utilisé qu'une fois par cible.

Expulsion

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : mental

Force un être surnaturel venu d'un autre plan (démon, ange, élémentaire...) à quitter ce monde auquel il n'appartient pas.

Frère d'arme

Portée : proche

Durée : Concentration

Résistance : mental

Double illusoire pouvant parler, lancer des sorts et se battre comme le PJ. Il possède 10 points de vie et disparaît dès que ce total est amené à 0.

Gorgone

Portée : proche

Durée : une journée

Résistance : physique

La cible est changée en statue de pierre. Si la statue est brisée la personne meurt.

La cinquième fonction

Portée : soi-même ou touché

Durée : na

Résistance : na

Le sort créé un double de lui-même ou de la personne touchée qui apparaît à la mort de l'original. Tous les traits du double sont inférieurs d'un point à ceux de l'original (minimum 0). En revanche le double conserve les points de Destin de l'original et peut même y ajouter 1 point vu que ce dernier a passé l'arme à gauche. Un magicien ne peut avoir qu'un seul double à la fois. Le lieu où le double apparaît est laissé au choix du mage.

Moi d'abord

Portée : soi-même

Durée : instantanée

Résistance : na

Seul le PJ peut agir pendant 3 rounds.

Molosse spectral

Portée : le molosse apparaît au pied du magicien.

Durée : un combat

Résistance : na

Le magicien fait apparaître un molosse fantomatique possédant 20 points de vie, avec 10 points à répartir entre la défense, l'attaque et les dégâts. Ses morsures infligent 3 points de dégâts (qui ne sont pas prélevés sur les 10 points de création).

Revanche

Portée : soi-même

Durée : jusqu'à épuisement du sort

Résistance : na

Retourne 1D cercle(s) de sorts à l'envoyeur. Le maître de jeu lance le dé, le résultat est

inconnu du magicien. Si le cercle du sort lancé dépasse ce chiffre, il affecte normalement le magicien.

Rompre le charme

Portée : touché

Durée : permanent

Résistance : na

Dissipe les propriétés de l'objet enchanté touché par le mage.

Vandale

Portée : proche

Durée : instantané

Résistance : na

Détruit un objet non enchanté définitivement.

La taille de l'objet ne peut pas dépasser celle d'une épée.

MONSTRES

1. NIVEAUX DES MONSTRES

Les monstres sont répartis en cinq catégories afin de faciliter le travail du maître de jeu quand il choisit ses troupes :

Niveau 1 : Nuisance (exemple : le MJ)

Niveau 2 : Menace (exemple : sangrelin)

Niveau 3 : Inquiétant (exemple : troll)

Niveau 4 : Redoutable (exemple : crapoteux)

Niveau 5 : Terrifiant (exemple : dragon)

Niveau	Attaque	Défense	PdV	Dégâts
1. Nuisance	8	5	5	5
2. Menace	11	8	10	5
3. Inquiétant	14	11	20	10
4. Redoutable	17	14	40	15
5. Terrifiant	20	17	100	20

Attaque : le score que doit battre l'aventurier en combat avec son jet de *Défense* pour éviter d'être touché.

Attaque mentale : le score que doit battre l'aventurier avec un jet de *Courage* ou d'*Agilité* (voir plus bas) pour ne pas être affecté par la magie du monstre.

Défense : le score que doit battre l'aventurier en combat avec son jet d'attaque pour toucher le monstre.

Défense mentale : le score que doit battre l'aventurier avec son jet de magie pour que son sort affecte le monstre.

Dégâts : les dégâts qu'inflige le monstre lorsqu'un aventurier rate son jet en *Défense* (auquel il faut ajouter la marge d'échec de l'aventurier, voir p.21, le combat).

Points de vie : n'oubliez pas que les monstres n'ont pas de points de chance. Les pauvres.

Dons : les capacités spéciales que possèdent certains monstres.

Pour un groupe d'aventuriers débutants, contentez-vous d'adversaires de niveau 1 à 2, en jouant sur leur quantité pour faire varier la difficulté du combat. Le nombre d'aventuriers X2 pour un combat normal, X3 pour compliquer les choses.

Un monstre de niveau 3 peut tout à fait suffire pour jouer le rôle du boss de fin de niveau, surtout s'il pratique la magie.

Pour des groupes un peu plus expérimentés (compétences d'armes et/ou *Défense* aux alentours de 4-6) vous pouvez commencer à envoyer du niveau 4 sans problème, avec un niveau 3 ou plusieurs niveaux 2 en guise de garde du corps.

Réservez les niveaux 5 pour des fins de quête ou de scénarios, en faisant bien comprendre aux aventuriers que certains d'entre eux n'en sortiront pas vivants.

N'oubliez pas que les valeurs indiquées dans le tableau sont à titre indicatif, un sorcier à généralement des scores faibles en *Attaque* et en *Défense* mais élevés en *Attaque mentale* et *Défense mentale*.

2. DONS

Certains monstres possèdent des capacités hors du commun dont le but est essentiellement de compliquer la vie des personnages.

Contagion : la victime tombe malade. Elle subit un malus de -2 à tous ses jets jusqu'à sa guérison complète. La maladie dure (10-endurance) jours. Elle peut-être soignée avec un jet réussi en médecine contre une difficulté égale au score d'attaque du monstre.

Empoisonner : une fois qu'il a été blessé, le personnage encaisse X points de dégâts par round ou X est égal au niveau du monstre.

Immunité : le monstre est immunisé à certains sorts ou certaines attaques.

Fléau : la créature peut attaquer tous les aventuriers avec une seule attaque.

Paralyser : La cible du don est immobilisée et considérée comme *vulnérable*. La victime a droit à un jet de *Courage* par round contre l'attaque mentale du monstre pour se dégager.

Régénération : le monstre régénère X points de vie chaque round ou X est égal au niveau du monstre.

Terrifier : chaque personnage qui voit le monstre doit faire un jet en *courage* contre une difficulté égale au score d'attaque mentale du monstre. S'il échoue, il fuit le plus loin possible et est considéré comme *vulnérable*. Il a droit à un jet de *courage* par round (contre l'attaque mentale du monstre) pour retrouver ses esprits.

3. LA MAGIE DES MONSTRES

Un monstre utilise généralement ses sorts pour quatre choses : aider ses troupes, se protéger, blesser ou dominer les Pjs.

AIDER

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : na

Le monstre est capable de filer un petit coup de main à ses camarades. Quand il utilise ce sort il peut au choix :

- Accorder un bonus au score d'attaque de la cible égal à son niveau.
- Accorder un bonus au score de défense de la cible égal à son niveau.
- Accorder un bonus aux dégâts de la cible égal à son niveau.
- Rendre 5 points de vie à la cible.

BLESSER

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : agilité, réduit les dégâts de moitié. 3 points de dégâts /niveau du monstre. Le sort affecte une cible par niveau du monstre.

DOMINER

Portée : proche

Durée : un round par cercle

Résistance : courage, annule

Si l'aventurier rate son jet en courage il obéit aux ordres du monstre. Celui-ci ne peut le forcer à se blesser lui-même mais peut très bien l'envoyer briser les noix de ses compagnons.

SE PROTÉGER

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : na

Le monstre est protégé par un champ de force magique qui lui offre un +1 à ses scores de défense, +1 point par niveau du monstre (2 au niveau 1, 3 au niveau 2, etc.).

4. LES MONSTRES

AIGLES GÉANTS

Un peuple intelligent dont les membres apprécient rarement d'être traité comme de vulgaire montures. Une rencontre avec des aigles géants est un événement rare qui ne

risque pas de se renouveler si les aventuriers se comportent comme des sagouins.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 11 *Attaque mentale* : 0

Défense : 14 *Défense mentale* : 14

Dégâts : 10

Points de vie : 20

ARAIGNÉES GÉANTES

Un jeu de rôle sans araignées géantes c'est comme une bière sans alcool. Elles sont particulièrement friandes de halflings et on les comprend. On raconte qu'un peuple dégénéré vénère ces monstruosité poilues. Je ne suis pas allé vérifier.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 *Attaque mentale* : 0

Défense : 11 *Défense mentale* : 14

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : cette créature n'est affectée que par les armes magiques, le feu ou l'acide.

ANGES

Second échelon de la hiérarchie Céleste du Dieu Unique, les anges forment le corps principal de ses légions. Un Ange peut parfois être envoyé sur terre accomplir la Volonté divine. C'est le plus souvent une forme de punition... Ils sont dotés de 4 ailes, une paire majestueuse aux épaules, et une plus discrète aux chevilles, qui leur permettent de voler à vive allure et non sans grâce... Les Anges ont tendance à être sérieux et dénué de tout sens de l'humour...

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 *Attaque mentale* : 14

Défense : 11 *Défense mentale* : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 25

Dons : Immunisés aux sorts de contrôle et aux armes non magique.

Magie : Dominer, Se protéger.

ARBROMMES

Créatures des anciens dieux sylvestres ou des Druides, les Arbrommes sont généralement les gardiens des bois les plus anciens, là où les anciennes croyances sont encore vivaces, et où l'on tolère donc que de vieux barbus lunatiques imbibés de substances psychotropes dansent sous la lune en poussant des grognements, l'écume aux babines. Ce sont des arbres susceptibles de s'animer pour défendre leur précieuse forêt.

Ils sont particulièrement en rogne quand on utilise sans discernement haches ou briquets dans leurs sanctuaires végétaux. A noter que la punition corporelle, généralement fatale, est infligé sans haine, mais avec détermination.

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 17 Attaque mentale : 0

Défense : 15 Défense mentale : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 40

Dons : Aucun.

Magie : Invisible dans la nature tant qu'il n'attaque pas. Un Arbromme attaque généralement en animant les végétaux qui l'entourent.

BÉHÉMOTHS

Prenez un mammoth, doublez le volume, le nombre de trompes et de défenses, raccourcissez les pattes, et couvrez d'une épaisse carapace de tatou, ornée de quelques touffes de piquants acérés. Un béhémoth a un mode de vie assez semblable à l'éléphant, plutôt paisible tant qu'on ne lui cherche pas des poux sous la carapace. Un tout petit détail à retenir cela dit : le rut. Un béhémoth en rut est une sorte de monstre hargneux qui charge tout et n'importe quoi tant que son besoin n'a pas été satisfait. Généralement, la chose prend une bonne douzaine d'accouplements étalés sur une quinzaine de jours. Un des soucis avec le rut du béhémoth, c'est qu'il n'est ni saisonnier, ni même vraiment prévisible. Du coup, étrangement, les peuples civilisés répugnent à les utiliser malgré leur énorme potentiel...

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 17 Attaque mentale : 0

Défense : 15 Défense mentale : 8

Dégâts : 15

Points de vie : 40

Dons : fléau

BASILIQUES

Le basilique est essentiellement une sorte de varan grisâtre tout ce qu'il y a de plus banal, même pas particulièrement gros, tout juste la taille d'un loup. C'est un charognard qui vit dans les régions chaudes, souvent près de la mer. Comme il est assez impatient, il présente une particularité amusante : il n'attend pas toujours que vous soyez mort pour vous dévorer ! Grâce à son regard hypnotique redoutable, il peut paralyser sa future

nourriture, et se nourrir tranquillement. Comme il est vraiment très paresseux, il commence généralement par le bas, et mâche lentement... Toutes les histoires de miroir, d'oeufs couvés par un coq, et autres inepties, ont permis aux Basiliques d'avoir une alimentation très riche en aventuriers, et les problèmes d'obésité deviennent préoccupants dans certaines régions...

Niveau : 3 (Redoutable)

Attaque : 11 Attaque mentale : 14

Défense : 11 Défense mentale : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 40

Dons : Paralyser

BLOB

Cette créature a généralement l'apparence d'une flaque de boue. Le petit problème est que cette « flaque » est capable de se déplacer et de s'enrouler autour de ses proies pour les dissoudre dans l'acide qu'elle secrète.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 12 Défense mentale : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : Saisie, le blob absorbe sa victime en trois rounds. Il la lâche dès qu'il est blessé. En revanche, si elle n'est pas libérée, la victime est morte à la fin du troisième round.

CERBÈRES

Un corps, trois têtes, et généralement une chaîne solide. Les cerbères sont des gardiens très sûr, régulièrement utilisé par les magiciens les plus puissants. On dit qu'ils sont sensibles à la musique, qui peut même les rendre doux comme de jeunes chiots. Il s'agit probablement d'une idée propagée par l'amicale des mélophobes et amis du silence, comme en atteste le nombre prodigieux de luths, flûtes et autres violes de gambe retrouvées autour de cerbères repus...

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 14

Défense : 11 Défense mentale : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Fléau.

Magie : Terrifier

CHÉRUBINS

Premier échelon de la hiérarchie Céleste, les Chérubins sont un ordre d'anges mineurs

affectés à la surveillance et à l'assistance des croyants, qui les appellent « anges gardiens ». Ne le dites à personne, mais il s'agit souvent d'une punition ... Leurs petites ailes leur permettent de voler de ci de là... A noter, sûrement pour les humilier davantage encore, ce sont les seuls anges dotés d'un sexe, et il s'agit toujours d'un pénis ridiculement minuscule. C'est sûrement pour cela qu'il choisissent généralement de s'incarner sous la forme d'enfants, voire de bébés, ce qui préserve un minimum leur dignité, puisque le port de tout type de vêtement semble leur être interdit.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 14

Défense : 8 Défense mentale : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Immunisés aux sorts de contrôle.

Magie : Dominer

CRAPOTEUX

La seule chose qu'on aperçoit généralement de cette créature sont ses tentacules qui surgissent de l'eau pour s'emparer de sa victime. Un crapoteux a généralement assez de tentacules pour s'emparer solidement de trois personnes à la fois. Il apprécie le sang chaud et évitera donc les Drakken et les Gardiens éternels.

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 14 Défense mentale : 11

Dégâts : 10 ou saisie.

Points de vie : 40

Dons : Saisie, le crapoteux amène la victime à sa bouche en trois rounds. Il la lâche dès qu'il est blessé. En revanche, si elle n'est pas libérée, la victime est dévorée à la fin du troisième round.

DÉMONS

Les Démons forment le gros des troupes infernales. Ils demeurent généralement aux enfers où ils partagent agréablement leur temps entre querelles intestines, orgies diverses, et tortures des damnés, voire un petit mélange des trois activités. Le panel d'apparences disponibles pour un démon est très large, mais comporte toujours un aspect disproportionné ou étonnant. Quant à l'origine des démons, deux thèses s'affrontent, les uns affirmant que ce sont des anges déçus, tandis que les autres voient en eux des damnés particulièrement pervers...

Les démons ont tendances à trouver notre monde très ennuyeux, et ils y accomplissent la plupart du temps leur mission le plus vite possible afin de retrouver les plaisirs infernaux au plus vite...

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 17 Attaque mentale : 17

Défense : 14 Défense mentale : 11

Dégâts : 15

Points de vie : 40

Dons : 2 au choix.

Magie : 2 sorts au choix dans la magie des monstres.

DIABLOTIN

La conception infernale de la punition : ils sont expédiés sur terre avec pour mission de détourner les mortels de l'ennui de la religion, mais sont eux-mêmes pourvus de pulsions très envahissantes (gourmandise, lubricité, ou recherche de toute forme de plaisir moins classique) sans être équipés en conséquence. Ainsi, un diabolotin gourmand a toujours une bouche minuscule, de mauvaises dents, et une digestion difficile. Je vous laisse imaginer ce qu'il en est des autres possibilités. Les diabolotins apparaissent sous la forme qui leur sied, en restant toujours de petite taille. Leur vice transparaît généralement dans leur apparence, les gourmands sont obèses, les lubriques en perpétuelle érection, les mélomanes fredonnent sans cesse, etc.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 14

Défense : 8 Défense mentale : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Immunisés aux sorts de contrôle.

Magie : Dominer

DRAGONS

Il n'en resterait plus que quatre, dissimulés aux confins du monde. Ils ne se montrent guère. Ce qui n'est pas forcément un mal.

Niveau : 5 (Terrifiant)

Attaque : 20 Attaque mentale : 17

Défense : 17 Défense mentale : 17

Dégâts : 20

Points de vie : 100

Dons : Fléau, Terrifier, immunisés aux sorts de transformation et de contrôle.

ELFES DÉMENTS

Les elfes qui refusent la cérémonie de la renaissance voient leur raison vaciller sous le poids des souvenirs de nombreuses vies.

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 15 Attaque mentale : 12

Défense : 13 Défense mentale : 8

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Magie : 1 sort à choisir dans la magie des monstres.

FÉES

Le problème avec les fées, c'est qu'on ne sait pas trop à quoi elles ressemblent vraiment. Certaines légendes laissent entendre qu'elles seraient nées de la dépouille de la déesse de la beauté, mise en pièce par ses admirateurs divins innombrables lors d'un banquet trop arrosé. Les fées apprécient les régions tempérées, et on n'en rencontre guère dès les premières gelées. Elle vivent souvent en groupe et évitent les mortels, sauf l'éventuel voyageur isolé qu'elles prendront plaisir à taquiner. La flatterie fonctionne généralement fort bien : ces petites écervelées sont très vaniteuses.

Niveau : 1 (Nuisance)

Attaque : 8 Attaque mentale : 14

Défense : 5 Défense mentale : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Magie : Dominer. Une fée peut assez facilement plonger une personne dans une sorte de songe éveillé, modifiant légèrement ses perceptions et accentuant ses émotions. Le vrai danger, c'est de rencontrer un rassemblement de fées, car leurs pouvoirs semblent se démultiplier avec le nombre...

GÉANTS

Les géants sont les grands perdants des Guerres de l'Aurore, quand les premières divinités s'affrontèrent. Ils furent exilés dans le monde d'en bas, et certains érudits voient en eux le matériau brut qui servit à modeler les peuples libres. Ils ont été tellement traqués qu'il n'en reste guère que dans les régions reculées, où ils vivent une existence simple et violente de colosses abrutis...

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 17 Attaque mentale : 15

Défense : 15 Défense mentale : 8

Dégâts : 15

Points de vie : 40

GOLEMS

Existant sous diverses formes (statues de bronze, de pierre...), les golems sont généralement les gardiens d'antiques cités qu'ils continuent à défendre alors que leurs maîtres sont morts.

Niveau : 2 (Menace) beaucoup plus si les aventuriers n'ont pas d'armes magiques.

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 17

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : immunité aux armes normales. Seules des armes magiques peuvent endommager les golems.

HARPIES

On ne sait pas quel peuple malheureux a pu suffisamment offenser les dieux pour subir une telle métamorphose en guise de rétribution... Les Harpies sont des êtres abjects, croisements nauséabonds entre un vautour, un lépreux, et une vieille éponge. Ah, il y a une part de hyène aussi, pour l'aspect vocal le regard... Ces êtres vils et volants vivent la plupart du temps dans ou autour de zones arides. Elles (ou « ils », personne n'a souhaité vérifier) occupent généralement des cavernes ou des corniches à flanc de falaise. Répugnantes, hystériques, agressives, tenaces ... Dans l'ensemble les harpies sont peu appréciées, mais bizarrement les volontaires se font rares quand il s'agit de former l'équipe qui ira les déloger de leur repaire puant et d'une insalubrité généralement létale. Exterminateur de Harpies est une des activités les plus lucratives que puisse exercer un Krisling.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 11

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Contagion.

HOMMES SERPENTS

Un des plus anciens peuples du monde, les hommes serpents ont besoin de femelles d'autres espèces pour se reproduire. Certains vivent parmi les humains où leurs dons de magiciens leurs permettent de passer inaperçu.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 8

Défense : 12 Défense mentale : 11

Dégâts : 5

Points de vie : 15

Dons : Forme humaine, les hommes serpents peuvent se transformer en humain ou en serpent à volonté. La transformation leur prend 3 rounds. Une fois tué, un homme serpent retrouve sa forme d'origine.

L'IMMORTELE

Un guerrier devenu immortel, en quête d'un adversaire digne de ce nom qui pourra enfin lui apporter le repos éternel.

Niveau : 5 (Terrifiant)

Attaque : 17 Attaque mentale : 0

Défense : 17 Défense mentale : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 50

Dons : Fléau, Immortel. Quand il a perdu tous ses points de vie, le corps de l'immortel se transforme en poussière... Il se reconstituera à quelques kilomètres de là, en parfaite condition physique.

LICORNES

Une des meilleures blagues du Petit Peuple a été de faire gober aux ignorants que les Licornes sont des créatures gracieuses, timides et bénéfiques... Toute personne ayant assisté à une tentative d'approche par une jeune vierge confiante pourra en témoigner, contrairement à la demoiselle en question... Les Licornes sont l'essence même du cheval : les étalons sont à moitié déments, oscillant entre terreur et hargne pure, et les juments valent à peine mieux. Les Licornes sont rares car elles ont été beaucoup chassées pour leur corne aux propriétés miraculeuses, et elles vivent généralement dans des forêts reculées. Elles sont légèrement plus petites que des chevaux, et ne peuvent être montées que par des représentant de peuples à verticalité restreinte (gnomes, fées, nain anémique, halflings...). Il convient aussi d'être soit suicidaire, soit équipé d'un excellent sort d'hypnose pour tenter de les chevaucher. Pour la petite histoire, les légendes veulent que les Licornes soient les descendantes des montures des premières divinités sylvestres.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 13 Attaque mentale : 0

Défense : 10 Défense mentale : 10

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : Immunisées aux poisons et maladies, une potion fabriqué à base de leur corne

permet de soigner n'importe quel maladie ou poison.

LIMIER DE PIERRE*

Ces créatures ne peuvent se déplacer que lorsque personne ne les regarde. Un simple regard suffit à les changer en pierre, mais il suffit de cligner les yeux pour qu'elles puissent à nouveau se déplacer.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 14 Défense mentale : 14

Dégâts : 10.

Points de vie : 20

*Dons : Rapidité, la cible du chasseur doit réussir un jet en *endurance* ou en *courage* pour ne pas cligner des yeux. A chaque fois qu'elle rate son jet, le limier peut l'attaquer et la cible est considérée comme vulnérable.*

*Merci à l'épisode Blink de la troisième saison de la série Doctor Who (2007).

MOLOCHS

Les Molochs sont un peuple troglodytes, sortes d'amphibiens plus ou moins humanoïdes dont le faciès rappelle la grenouille et le poisson mort. On en trouve des colonies dans certains souterrains dans les cités les plus mal entretenues. Seules les « princesses » sont à l'aise à la surface, qu'elles explorent afin de trouver un endroit où fonder une nouvelle colonie. Chaque colonie est dirigée par une reine pondreuse, reliée mentalement à tous ses sujets, et des castes spécialisées assument chacune une mission bien précise au service de la colonie. On peut résumer les préoccupation d'une colonie en un mot : croître. Les Molochs ne parlent pas, pour eux, seules les injonctions de la Reine ont un sens, tout ce qui est non moloch est soit une ressource soit une menace. Leur peau exsude une substance qui est un des pires poisons connus. Les affrontements entre Krislings et Molochs sont fréquents et meurtriers, mais viennent rarement aux oreilles de « ceux de la surface »...

Le lien mental entre les Molochs et leur reine lui permet de leur donner des ordres, pas de les contrôler comme des marionnettes. Une attaque dirigée contre l'esprit d'un Moloch peut être contrée par la Reine si elle le souhaite et était consciente de l'imminence de l'attaque (ou déjà en contact mental avec ce Moloch). Dans ce cas là, c'est l'esprit de la reine qu'il faut vaincre, mais c'est aussi elle

qui souffre des effets mentaux en cas de succès de l'assaillant...

OUVRIERS

Chargés de toutes les tâches courantes, depuis la construction et l'entretien de la Colonie jusqu'à l'élevage des Larves, ils sont pour ainsi dire des zombis. Toutefois la reine peu les diriger directement si le besoin s'en fait sentir...

Niveau : 1 (nuisance)

Attaque : 8 Attaque mentale : 0

Défense : 5 Défense mentale : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Dons : Vision dans les ténèbres. Immunisés au poison. Poison de contact (mucus couvrant la peau). Lien mental avec la Colonie.

SOLDATS

Les Soldats sont les guerriers et les gardiens de la colonie. Ils sont stupides, mais vigilants et agressifs, dirigés par leur Reine qui les fait bénéficier de ses connaissances tactiques.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Vision dans les ténèbres, Immunisés au poison, Empoisonner, Lien mental avec la Colonie.

PRINCESSES

A la différence des autres castes, les Princesses sont tout à fait à l'aise à la surface. Elles sont capables d'effectuer des bonds gigantesques, malgré leur masse imposante. Elles sont porteuses de millions d'oeufs minuscules, rassemblés dans leur panse.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 11 Défense mentale : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : Immunisés au poison, Poison de contact (mucus couvrant la peau)

REINES

Les Reines Molochs sont terrées au coeur de leur colonie, et généralement très bien protégées. Elles sont réputées immortelles, et prennent du poids avec l'âge, tout en perdant petit à petit leur mobilité. On dit de la terrible Reine sous Le Monde qu'elle occupe une salle souterraine plus grande qu'une cathédrale...

Niveau : 5 (Terrifiant)

Attaque : 8 Attaque mentale : 19

Défense : 11 Défense mentale : 16

Dégâts : 20

Points de vie : 100

Dons : Vision dans les ténèbres, Immunisés au poison, Fléau, Empoisonner (nuage de poison), Lien mental avec la Colonie, Empoisonner.

Magie : Blessier, Dominer

NON-MORT

Dans certaines régions du monde, toute personne qui meurt devient un non-mort. Les érudits pensent que d'anciens sortilèges très puissants sont encore à l'œuvre dans ces lieux.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 5 Défense mentale : 17

Dégâts : 5

Points de vie : 15

Dons : contagion.

OGRES

L'origine des ogres est inconnue, et vu que leur vocabulaire est constitué d'une cinquantaine de mots il est peu probable qu'on en sache plus un jour. On sait en revanche qu'ils sont friands de chair fraîche et dévorent tout ceux qui osent traverser leur territoire.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 11 Défense mentale : 5

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : régénération, le géant récupère 3 points de vie à la fin de chaque round.

LES OUBLIÉS

Descendants des prisonniers nains enfermés sous terre par leur propre peuple. Ces créatures pathétiques sont aveugles mais savent parfaitement se battre dans le noir. Ils hantent encore les couloirs des cités naines désertées, cherchant des aventuriers à se mettre sous la dent. Ça change des champignons.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

PEUPLE DE LA TOILE

Créatures souterraines vénérant les araignées géantes, ces humanoïdes prennent de plus en plus l'apparence de leurs « dieux » : apparition d'yeux supplémentaires, pattes qui apparaissent le long du torse et un gros appétit pour la chair humaine dissoute dans du venin d'araignée.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Terrifier

SALUBE

Vile créature capable prenant l'apparence d'un homme ou d'une femme équipé d'un énorme *sex-appeal*. Une fois sa victime à l'abri du regard des autres, le salube se jette sur elle pour la dévorer.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 11 Défense mentale : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 15

SANGRELINS

Une race d'esclaves aux muscles noueux et à la peau verte créée par les nains il y a fort longtemps. Ils ont finis par se révolter et ne ratent pas une occasion de se venger de leurs anciens maîtres.

Niveau : 2 (Menace)

Attaque : 11 Attaque mentale : 0

Défense : 8 Défense mentale : 5

Dégâts : 5

Points de vie : 10

SIRÈNES

Oubliez les contes de fées, et imaginez plutôt une infâme commère à la chair flasque, dotée d'une queue de phoque, de bras dénudés de mains reliés à son corps par une membrane de peau caoutchouteuse et veinée. Les sirènes, mâles ou femelles, ne peuvent se reproduire entre elles, il leur faut un partenaire d'une espèce humanoïde. Comme elles ont une libido très développée et sont capables de charmer leurs proies à une grande distance, beaucoup de marins ont du faire appel à leur imagination et embellir quelque peu les choses pour éviter le ridicule. Une fois leur office accompli, les malheureux amants sont laissés en vie : les sirènes se

nourrissent de poissons et de crustacés et ne sont guère violentes. A noter, la tradition qui veut qu'on n'accepte pas de femme dans les équipages est certainement liée à l'existence des sirènes : quand vous accouchez d'un tel morceau, la fable de la jolie petite sirène en prend un sacré coup !

Niveau : 2 (menace)

Attaque : 8 Attaque mentale : 14

Défense : 11 Défense mentale : 11

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Magie : Dominer

SMILODONS

Ces énormes félins à dents de sabres ont une seule particularité : ils aiment le gros gibier. Vraiment gros, et si possible blindé, pour justifier leurs canines surdimensionnées. En un mot, rien en dessous du rhinocéros, qui est à peine plus grand qu'eux.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 11 Défense mentale : 8

Dégâts : 12

Points de vie : 15

SPHYNX

Corps de lion sous testostérone et visage féminin d'une beauté austère, le sphynx n'est pas un boute-en-train. Créatures de magie, ils sont utilisés par les prêtres et les mages, eux même souvent peu sujet à l'humour, pour préserver leurs trésors et garder leurs secrets. Deux adjectifs suffisent à caractériser les sphynx : monomaniaques et carnivores.

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 17 Attaque mentale : 17

Défense : 14 Défense mentale : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 40

Magie : Dominer

TROLLS

Le troll vit dans le noir car la lumière du soleil le transforme immédiatement en statue de pierre. Notez que cela ne doit guère changer le niveau de son QI. Seule sa capacité à régénérer ses blessures et sa force font de lui un adversaire dangereux, plus simple à battre avec une énigme qu'avec une épée.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Attaque : 14 Attaque mentale : 0

Défense : 11 Défense mentale : 8

Dégâts : 10

Points de vie : 20
Dons : Régénération

VOLMOUS

Les volmous sont une espèce dégénérée descendant des grands dragons. Ils permettent de se déplacer dans les airs et de faire gagner pas mal de temps aux aventuriers pressés. Ils sont malheureusement très paresseux et il ne faut pas compter les utiliser plusieurs jours d'affiler...

Niveau : 1 (Nuisance)
Attaque : 8 Attaque mentale : 0
Défense : 5 Défense mentale : 5
Dégâts : 5
Points de vie : 5

VOUIVRES

Rejetons débilés des illustres Dragons des temps passés ou fruit des expérimentations de nécromanciens déments, ces abominations infestent certaines régions... Les Vouivres ne sont pas intelligentes, mais peuvent s'avérer rusées et sont d'une agressivité légendaire.

Niveau : 2 (Menace)
Attaque : 11 Attaque mentale : 11
Défense : 9 Défense mentale : 14
Dégâts : 10
Points de vie : 15
Dons : immunisés aux sorts de contrôle (Aura Terrifiante, Hypnose...)
Magie : Terrifier

5. LES HUMAINS

BRIGANDS/PIRATES

Suite à une mauvaise (?) interprétation des principes de la libre entreprise, certains hommes ont décidé que les ressources humaines pouvaient être pillées comme toutes les autres.

Niveau : 2 (Menace)
Attaque : 12 Attaque mentale : 0
Défense : 8 Défense mentale : 9
Dégâts : 5
Points de vie : 10

GARDES D'ÉLITE

Dans un monde où les fils deviennent rois en assassinant leurs pères, la sécurité est une priorité absolue pour les grands de ce monde.

Niveau : 3 (Inquiétant)
Attaque : 16 Attaque mentale : 0
Défense : 12 Défense mentale : 11
Dégâts : 10

Points de vie : 20

MILICIENS

Gardiens de village ou du quartier des bordels, les miliciens ne valent souvent guère mieux que les voyous qu'ils sont censés combattre.

Niveau : 2 (Menace)
Attaque : 11 Attaque mentale : 0
Défense : 7 Défense mentale : 7
Dégâts : 3
Points de vie : 10

SOLDATS/MERCENAIRES

Qu'il soit régulier ou saisonnier, le métier des armes a de beaux charniers à venir devant lui.

Niveau : 3 (Inquiétant)
Attaque : 13 Attaque mentale : 0
Défense : 11 Défense mentale : 8
Dégâts : 10
Points de vie : 15

SORCIER DE PACOTILLE

Il a la tenue et le regard torve, mais ce débutant fait plus de peur que de mal. Il ne tentera rien s'il n'est pas accompagné par quelques gros bras.

Niveau : 2 (Menace)
Attaque : 8 Attaque mentale : 10
Défense : 8 Défense mentale : 10
Dégâts : 5
Points de vie : 10
Dons : magie des monstres, 1 seul sort parmi Blessier, Dominer et se Protéger.

SORCIER INQUIÉTANT

Ce modèle là est déjà plus dangereux. Il ne se déplace jamais sans un garde du corps et sa maîtrise de la magie en fait un adversaire inquiétant pour n'importe quel groupe dépourvu de magicien.

Niveau : 3 (Inquiétant)
Attaque : 8 Attaque mentale : 14
Défense : 8 Défense mentale : 11
Dégâts : 5
Points de vie : 15
Dons : magie des monstres, la totale.

SORCIER COUILLU

Lui, il vous laisse choisir votre mort : par l'acier ou la magie. Il porte souvent une armure d'un goût douteux, accompagnée parfois d'un casque effrayant pour cacher sa tête de premier de la classe. Mais ne vous y trompez pas, un seul sorcier de ce genre peut

réduire un groupe d'aventurier en purée en moins de cinq rounds.

Niveau : 4 (Redoutable)

Attaque : 14 Attaque mentale : 17

Défense : 12 Défense mentale : 14

Dégâts : 10

Points de vie : 20

Dons : magie des monstres, la totale.

BANDES À PART

Gérer un combat impliquant beaucoup de monstres peut se révéler être un vrai cauchemar, c'est pourquoi nous offrons aux MJs paresseux (et aux autres) la règle suivante : additionnez les points de vie des monstres qui constituent la bande, à chaque fois que les dégâts infligés par les Pjs atteignent la valeur en Pv d'un monstre, la bande perd un membre. Les bandes sont parfois dirigées par des PNJs un peu plus puissants pour lesquels on utilisera alors les statistiques ci-dessus.

Exemple : le MJ décide que nos valeureux aventuriers sont attaqués par une bande de 10 sangrelins. Il fait le total de leur point de vie : 100. Un sangrelin meurt à chaque fois que les aventuriers infligent un total de 10 points de dégâts. Si Tormund le guerrier nain inflige 8 points de dégâts et que juste après Minot le svelte voleur inflige 3 points de dégâts, le total des pvs des sangrelins descend à 89. Le seuil de 10 points ayant été atteint, un sangrelin meurt.

6. LES ANIMAUX

Histoire de faire bonne mesure, voici les caractéristiques des repa...des animaux les plus courants dans les Royaumes.

Animal	Attaque	Défense	PdV	Dégâts
Boa	11	8	10	Saisie
Cheval	8	5	10	0
Cobra	11	14	5	20*
Crocodile	11	11	20	10
Destrier	11	8	15	5
Essaim	14	8	10	5*
Félin	14	11	10	10
Loup	11	11	5	5
Mammoth	8	8	30	10
Molosse	11	8	10	5
Ours	11	8	20	10
Requin	14	11	15	10
Rhinocéros	8	8	20	15
Sanglier	11	8	10	5
Taureau	11	8	10	5

* : + Don Empoisonner, 5 points de dégâts/round.

ANNEXE 1 : NID DE VIPÈRES

Au cours de leurs aventures, les personnages peuvent nouer des relations avec les habitants des royaumes. Quand une relation deviens importante, elle est notée comme un trait : de 1 à 5. Le niveau de la relation représente l'influence que le personnage peut avoir sur cette personne. Le MJ détermine à quel niveau d'influence débute une relation.

Exemple : Galwyn le barbare travaille comme garde du corps pour un juge itinérant nommé Falskirk. Il lui sauve la vie à deux reprises. Le MJ estime que désormais Galwyn a une influence de niveau 1 sur le juge. Son joueur la note ainsi : « Falskirk, juge itinérant : 1 ». De son côté Carapate le livresque, mage aventurier sauve les enfants d'un baronnet local. Ce dernier est extrêmement reconnaissant. Le MJ décide que l'influence de Carapate sur le Baronnet est de niveau 3.

Le jet d'influence

Quand il désire obtenir une faveur d'une de ses relations, le joueur fait un jet d'influence en utilisant leur niveau d'influence sur la personne en question. Selon le degré de victoire obtenu, il obtient plus ou moins ce qu'il demande. Les demandes déraisonnables peuvent se voir infliger une difficulté plus élevée (« Je veux une épée enchantée » : 18). Dans certains cas ce jet peut-être opposé à celui d'un groupe d'influence adverse (voir plus bas). Un échec indique que le service demandé ne peut-être rendu à l'heure actuelle.

Évolution des relations

A chaque fois qu'une relation est utilisée avec succès, le niveau d'influence diminue d'1 point. En revanche, quand le personnage rend service à ses relations, l'influence qu'il a sur elles peut augmenter d'1 point (ou plus, le MJ décidera). Si le personnage refuse de rendre service à l'une de ses relations ou aide un ennemi de celle-ci le niveau d'influence diminue d'un point (ou plus, décision du MJ). Si le niveau d'influence chute à 0, le personnage ne pourra plus faire appel à cette relation *via* un jet d'Influence. Rien n'empêche de renouer des relations *via* un bon *roleplay*...

Petites attentions

Il va de soi que dans certains cas, des cadeaux, ou une grosse somme d'argent (=des deniers) peuvent accorder un bonus au jet d'influence du personnage...

Plusieurs relations

Plus les relations des personnages se développeront, plus il sera possible d'obtenir des choses intéressantes : faire assassiner quelqu'un, obtenir un titre de noblesse... Il est possible d'utiliser conjointement plusieurs relations. On utilise alors les règles du travail en équipe (voir p.20). En revanche, le niveau de *chaque* relation diminue d'un point à la suite du jet.

Exemple : Typhus, le rôdeur krisling connaît quelques problèmes avec la loi et se retrouve à croupir en prison. Les autres personnages ont depuis beaucoup travaillé pour le gouverneur et ont monté leur niveau d'influence à 5. De son côté, Typhus a aidé le préfet de la ville à retrouver sa fille (niveau de l'influence : 2). Les personnages décident donc d'utiliser l'ensemble de leur influence. Ils font donc un jet d'Influence avec le niveau de relation le plus important (5) comme bonus principal, auquel ils ajoutent le score d'influence de Typhus sur le préfet (2). Ils obtiennent un résultat de 15. Le MJ avait fixé la difficulté du jet à 12, il déclare que Typhus est libéré et la plainte contre lui abandonnée. En revanche le niveau des relations des personnages passe à 4 pour le gouverneur et 1 pour le préfet. Si le pauvre Typhus avait été emprisonné dans une autre ville, ses contacts ne lui auraient guère été utiles.

Opposition

Dans certains cas, l'influence des personnages s'opposera à une faction qui ne souhaite pas voir les plans de nos héros se concrétiser, le jet d'influence sera opposé à l'influence adverse. Le MJ peut se laisser guider par le tableau suivant quand il souhaite générer un groupe d'influence adverse.

Niv.	Type d'opposition
7-	Opposition de principe, ouverte à la négociation.
8-11	Opposition ferme, difficilement influençable.
12-15	Opposition inflexible et incorruptible.

N'oubliez pas le Barde !

En réussissant un jet de Présence (et avec un poil de *roleplay*), le barde peut créer une relation de niveau 1 avec son public.

ANNEXE 2 : SANG ET TRIPES

Un jour où l'autre, les joueurs prendront part à une bataille : voilà de quoi déterminer leur destin dans ce genre d'occasions.

Déroulement

Si l'issue de la bataille n'est pas prévue à l'avance par le MJ, déterminez le niveau de l'armée des aventuriers :

Niveau	Type d'armée
1	Levée de paysans
2	Brigands, pillards
3	Armée régulière
4	Vétérans
5	Troupes d'élites

Ce score est peut ensuite être modifié par d'autres facteurs :

Conditions	Bonus
<i>Place forte :</i>	
Village fortifié	+1
Fortin	+2
Forteresse	+3
<i>Supériorité numérique :</i>	
2 contre 1	+1
5 contre 1	+2
10 contre 1	+3

Un des joueurs fait ensuite un jet opposé à l'armée du MJ. La difficulté de ce jet est de 7 modifié comme suit :

Conditions	Seuil
<i>Niveau de l'armée :</i>	
Bande de brigands	+1
Armée régulière	+2
Légion de vétérans	+3
<i>Supériorité numérique :</i>	
2 contre 1	+1
5 contre 1	+2
10 contre 1	+3
<i>Place forte :</i>	
Village fortifié	+1
Fortin	+2
Forteresse	+3

Issue de la bataille

A priori il n'y a que deux issues possibles :

-L'armée des aventuriers remporte le round :

*le niveau de l'armée du MJ diminue d'1 point
+1 par acte de bravoure d'un aventurier .*

-L'armée du MJ remporte le round :

Le score de l'armée des aventuriers diminue d'1 point.

Et les personnages dans tout ça ?

Ils font un jet en courage. Le résultat est modifié par l'issue du combat entre les armées et la position du personnage parmi les troupes.

Issue du round	Modif.
Victoire	+1
Défaite	-1

Position	Modif.	Blessures
Soutien	0	1D6
Engagé	+1	2D6
1 ^{ère} ligne	+2	3D6

Jet de courage	Résultat
8-	Emmerdes
9-11	Rien
12+	Bravoure

Blessures

Le nombre de points de vie perdus par l'aventurier au cours de la bataille, sont armure est prise en compte.

Bravoure

Le personnage peut briller au cours de la bataille, cela peut lui rapporter des deniers, de l'influence, un objet... Il peut se retrouver à la tête d'une charge, s'emparer d'un étendard, sauver la vie d'un officier, avoir l'opportunité de tirer sur le général ennemi, faire une diversion, etc. Le joueur est libre de spécifier quelle action d'éclat il souhaite entreprendre.

Emmerdes

Le héros est particulièrement malmené : il fait face à une charge, il devient la cible d'un sorcier, se trouve dans la ligne de tir d'une baliste, son unité est encerclée, il est pris sous une pluie de flèches... (Il perd généralement 1D6 points de vie supplémentaire ou perd un élément de son équipement).

Rien

Il n'arrive rien de particulier au personnage ce tour-ci, la bataille passe complètement à côté de lui.

Selon l'effectif des armées, la durée d'un round peut varier d'une heure à une journée (à la discrétion du MJ).

ANNEXE 3 : SCÉNARIOS

Les joueurs sont là dans vingt minutes et vous n'avez pas eu le temps ou l'envie d'écrire un scénario (c'est normal, nous sommes tous passé par là). Heureusement pour vous, **Trancxons & Traquons** vous propose de créer une aventure en quelques jets de dés. Les tables suivantes vous donneront les grands axes de la partie, à vous et vos joueurs d'improviser le reste.

Introduction

Au début du scénario, les aventuriers se trouvent...

3D6	Tableau 1 : Lieu
3	Dans une auberge
4	Dans un monastère
5	Dans un village en ruine
6	Au marché d'une grande cité
7	À cheval dans une plaine
8	En train d'escalader une montagne
9	Sur un navire
10	Chez une voyante
11	En plein tempête/blizzard/déluge
12	À une fête populaire
13	Nettoient leurs affaires dans un lavoir
14	Dans une foule assistant à une exécution capitale
15	Dans un bordel
16	Dans une bibliothèque
17	Dans une forteresse
18	Chez un apothicaire

Menace

Et les emmerdes se matérialisent sous forme de...

3D6	Tableau 2 : Menace
3	Disparition d'un objet/ d'un lieu/ d'individus
4	Vagues de crimes (vols, assassinats, rackets...)
5	Découverte de ruines, d'un gisement d'or...
6	Méprise sur l'identité des aventuriers
7	Escarmouches le long de la frontière
8	Révolte/Soulèvement/Guerre civile
9	Phénomène étrange (météorite, éclipse sans fin)
10	Siège
11	Menace/attaque directe contre les aventuriers
12	Négociations difficiles (pays, guildes, cités...)
13	Hallucinations/folie collective
14	Départ d'une caravane/expédition/flotte
15	Problème religieux : inquisition, pogrom, messie...
16	Épidémie
17	Évasion d'un ou de plusieurs individus dangereux
18	Invasion de mort-vivants

Responsables

Le problème est causé par des...

2D6	Tableau 3a	2D6	Tableau 3b
2	Erudits/Mages...	2	...Hommes serpents
3	Nobles...	3	...Elfes
4	Brigands...	4	...Humains
5	Cultistes...	5	...Drakkens
6	Déserteurs...	6	...Nains
7	Marchands...	7	...Sangrelins
8	Un ancien dieu...	8	...Halflings
9	Mort-vivants...	9	...Visage-miroirs
10	Assassins...	10	...Wolfens
11	Une relique...	11	...Krislings
12	Soldats...	12	...Peuple inconnu

Optionnel : deuxième couche

... Qui dirigent/manipulent (ou bien sont dirigés/manipulés) par... (refaites un jet sur les tables 3a et 3b).

Pour résoudre ce problème, les aventuriers devront (faites deux jets sur cette table)...

3D6	Tableau 4 : Action
3	Participer à un tournoi/un concours
4	Retrouver/Voler/Capturer un objet/un individu
5	Protéger un lieu
6	Conquérir/nettoyer un lieu
7	Aider/Empêcher une alliance/des négociations
8	Explorer un lieu/territoire/plan inconnu
9	Escorter un objet/individu
10	Trouver l'identité des coupables
11	Découvrir les plans de l'adversaire
12	Gérer un commerce/un village/un convoi
13	Sauver/libérer une ou plusieurs personnes
14	Détruire/tuer un objet/un individu/un savoir...
15	Refermer/condamner un portail/un temple...
16	S'échapper d'une prison/d'une forteresse assiégée...
17	Négocier/s'allier avec un adversaire
18	Echapper à un groupe d'assassin, chasseurs...

Optionnel : Complications

Des petites choses qui pourrait compliquer la vie des aventuriers

2D6	Tableau 5 : Complications
2	L'intervention des aventuriers doit rester secrète
3	Un traître se trouve parmi les alliés des PJs
4	Les aventuriers ont perdu la mémoire
5	Des innocents/ressources doivent être sacrifié(e)s
6	Le temps des aventuriers pour agir est compté
7	Les aventuriers sont suivis par un autre groupe
8	Les aventuriers ont changé de corps
9	Les aventuriers n'ont pas leur équipement
10	Les méchants sont les gentils et vice-versa
11	Une partie des PNJs sont des rêves/illusions
12	Les aventuriers sont maudits, empoisonnés...

N'oubliez pas que vous pouvez également utiliser le [Plot-O-Shop](#) sur le site des Livres de l'Ours pour obtenir un scénario minute !

ANNEXE 4 : LIEUX

Et voici quelques tables qui vous aideront à créer rapidement quelques décors pour votre aventure.

Notre aventure débute dans...

11D6	Tableau 1a : Lieu	Tableau 1b : Lieu
11	Les territoires...	Du dernier combattant
12	Les montagnes...	Des licornes
13	Les cités...	D'obsidienne
14	Le comté...	Des sept guerres
15	Les côtes...	Des pluies
16	Le marais...	Des origines
17	L'empire...	Des corbeaux
18	Les plaines...	Venteux(ses)
19	L'archipel...	D'opale
20	Le port...	Des milles lunes
21	Les bois...	Des cendres
22	La mer...	Des forges divines
23	Les villes...	Pourpre(s)
24	Les cavernes...	Des larmes
25	Le désert...	Du dieu mort
26	Le domaine	Du couchant
27	La principauté...	Des songes
28	La muraille...	Des murmures
29	La vallée...	Des premiers hommes
30	Le bastion...	Des tempêtes
31	Les havres	Des joyaux
32	Le lac...	Des ossements
33	La forteresse...	Blanc(hes)/D'albâtre
34	La savane...	Des croyants
35	Le duché...	Des brumes
36	La baie...	Du prophète
37	La porte...	Sombre(s)
38	Les marches...	Des tours mortes
39	La jungle...	De l'aube
40	Les chutes...	Des chrysanthèmes
41	Les îles...	De l'Unique
42	Le col...	Des épines
43	Les terres...	Des premières feuilles
44	La ligue...	Des Levantins
45	Les falaises...	De cristal
46	L'estuaire...	Des tombeaux
47	La passe...	Des fleurs
48	Le royaume...	Blêmes
49	La forêt...	Miroir
50	Les landes...	Des ombres
51	La province...	D'écumes
52	La nécropole...	Du pendu
53	Les haut-plateaux...	Des dragons
54	Les mines	Des neufs lames
55	L'oasis...	De vertelune
56	Les pics...	Des lanternes
57	Les glaciers...	Des engoulevants
58	Les gorges...	Des faës
59	La presqu'île...	Des trois souffles
60	La cité perdue...	Des regrets
61	Le protectorat...	gris(es)
62	Le défilé...	Des éclats de jade
63	Le califat...	Des glaces
64	Le golfe...	De la dernière lumière
65	L'abîme...	De l'araignée
66	Les collines...	arcs-en-ciel

Utiliser ensuite une carte vierge ou une feuille blanche. Indiquez dessus le point de départ de l'aventure. Plus éventuellement un lieu par action (voir annexe 3) si vous souhaitez faire voyager un peu les aventuriers. Pour les distances, au lieu de penser en kilomètres, parlez plutôt en nombre de jours de marches (env. 40 km/jour), ce sera plus parlant pour tout le monde.

Si l'aventure se déroule dans une seule ville, vous pouvez utiliser la table 1b pour déterminer le nom des quartiers.

Et dans le cas où vous auriez besoin d'un lieu un peu « spécial » pour donner un peu de piment à une description ou déterminer le décor de l'affrontement final entre les aventuriers et les forces du maaaaal vous pouvez utiliser la table suivante :

3D6	Tableau 2a	3D6	Tableau 2b
3	La forge...	3	Des esprits
4	Le cercle...	4	Des ravages
5	Le labyrinthe...	5	Des condamnés
6	Le pont...	6	Des étoiles
7	Le château...	7	Du crâne gris
8	La grotte...	8	Perdu(e)
9	La prison...	9	De l'autarque
10	La ziggurat...	10	Englouti(e)
11	Le champs...	11	Sanglant(e)
12	Le temple...	12	Des liches
13	La citadelle...	13	Des pierres de lunes
14	La nécropole...	14	Des ténèbres
15	Le pic...	15	Des sacrifices
16	Le cimetière...	16	Des tempêtes
17	La mine...	17	Du serpent
18	Le volcan...	18	Du phénix

Et en bonus de quoi se faire des reliques sur le pouce :

3D6	Tableau 3a	3D6	Tableau 3b
3	Le sceptre...	3	Des furies
4	La tiare...	4	De l'Unique
5	La lance...	5	De la vierge rouge
6	L'autel...	6	Des abysses
7	La rune...	7	Du bourreau
8	L'urne...	8	Du maître des tempêtes
9	Le talisman...	9	De la dame blanche
10	Le savoir...	10	Écarlate
11	Le trône...	11	Des rois nains
12	La cape...	12	Des anciens
13	L'elixir...	13	Des justes
14	Le chaudron...	14	Des douleurs
15	L'automate...	15	De la cour sombre
16	Le portail...	16	Du roi cornu
17	Le navire...	17	Des trois soeurs
18	Le sablier...	18	Du prince d'opale

ANNEXE 5 : NOMS

Pour les MJs en manque d'imagination, **Trancxons & Tragnons** fournit une petite liste de noms :

11D6	Humain Halfling	Drakken	Elfe	Nain
11	Adrien	Huo	Baranor	Thorir
12	Caton	Xian-wu	Morwen	Eldgrim
13	Eloi	An-bao	Mellryn	Harek
14	Grimaud	Qao	Belfalas	Bergthor
15	Oreste	Heili	Celeb	Gunnar
16	Séverin	Shao	Cormallen	Sigwulf
17	Alys	Shanhua	Galen	Harald
18	Théodoric	Xou-mia	Niphredil	Snorri
19	Cassiodore	Dongjiang	Dagorlad	Mord
20	Erispoé	Nan-Fei	Malbeth	Kalf
21	Lubin	Zhian	Duilin	Ogmund
22	Philippe	Suangui	Ephel	Grim
23	Vidaste	Chintieh	Elrohir	Hauk
24	Eloi	Yuejin	Methedras	Thorfinn
25	Elyot	Luejin	Gilrain	Halldis
26	Crispin	Douhong	Edhil	Herdis
27	Pépin	Chenbao	Forlindon	Grimhild
28	Léandre	Jinglang	Linhir	Bruyal
29	Eleanor	Shensong	Galadh	Angus
30	Lewin	Qianwa	Belegorn	Hepti
31	Paulin	Zhouwuon	Silivren	Dorona
32	Alceste	Lanshi	Giliath	Hogni
33	Amaury	Guzhong	Iarwain	Mordin
34	Bardolphe	Zhouwian	Celduin	Arngrim
35	Ursin	Xiaoshi	Lebethron	Einar
36	Godin	Gousheng	Hirion	Lorund
37	Faramond	Huonai	Idril	Halldor
38	Ganelon	Tianya	Gilion	Grugni
39	Hamelin	Wansheng	Palandiriel	Ketil
40	Augustin	Zhudong	Tolbrandir	Leiknir
41	Jocelyn	Shunai	Riel	Onund
42	Tristan	Bingzhu	Tiriel	Skuld
43	Eusèbe	Zhoulian	Imlad	Ulfar
44	Faust	Chenshao	Thoniell	Eldgrim
45	Eogan	Shaowou	Eriador	Halldis
46	Geoffroy	Tiehwa	Ormenel	Hogun
47	Narsés	Jinlang	Gwanur	Bothvar
48	Eldred	Xiaoxiao	Orophin	Kadlin
49	Boniface	Leima	Ciril	Signy
50	Albrecht	Taosong	Nimlora	Yrsa
51	Zacharie	Chenshu	Ivorwen	Holm
52	Benedicte	Zhianlao	Luthien	Hafgrim
53	Druse	Xinmeng	Beruthiel	Vorgnir
54	Savinien	Meitieh	Finglas	Kalf
55	Marlot	Xiangfei	Galadhrem	Ulfadin
56	Odon	Linsong	Dirhael	Valdar
57	Martin	Chenxing	Edhellen	Yngvar
58	Leif	Suanmei	Fenn	Starkad
59	Konrad	Huangmi	Lossen	Harek
60	Drogon	Langbao	Elladan	Jorund
61	Haganon	Hulang	Forlond	Gudrik
62	Guillaume	Kailan	Belecthor	Asgrim
63	Rolf	Longwang	Perhael	Bjarni
64	Bertin	Zhianpian	Tinuviel	Gorm
65	Evrard	Xao-luo	Nimbrenthil	Thorgest
66	Alberic	Haobian	Celebdil	Valgard

11D6	Krisling	Wolfen	Sangrelain	Kitling
11	Crâne	Kedalion	Vridish	Teos
12	Mélasse	Thanasis	Brodash	Corur
13	Gourdin	Perseos	Krogar	Argya
14	Bécot	Aeson	Gurob	Kushali
15	Casse-croûte	Melanth	Hag	Shangir
16	Furoncle	Aedon	Grudash	Taurai
17	Vérole	Turanos	Baol	Khorog
18	Prêcheur	Arion	Makog	Khaurheim
19	Pendu	Proteus	Gridash	Eshem
20	Oracle	Baruch	Higdush	Shadia
21	Berger	Halimède	Budish	Arane
22	Paquet	Boreas	Gugash	Ophgal
23	Rouge	Clymène	Sorazk	Shamjun
24	Glouton	Dione	Krigdush	Khoren
25	Trident	Ursa	Vrashnak	Cimfar
26	Collet	Cleobe	Burdash	Khitish
27	Rondin	Eirene	Garthur	Nummet
28	Pichet	Damae	Numod	Shangaja
29	Glace	Demophon	Vrinak	Larshshem
30	Eclipse	Dolios	Pog	Nemchem
31	Tomate	Beryl	Skandr	Khaurm
32	Cigale	Loxias	Bragash	Gunn
33	Bernique	Erymanthe	Eridash	Haluk
34	Furieux	Laertes	Krunk	Zamtana
35	Paradoxe	Briareos	Grool	Darchem
36	Fumet	Kyros	Vaol	Ashem
37	Rabot	Hyrieus	Kaash	Khorava
38	Chêne	Arcas	Runk	Taurun
39	Carreau	Cepheos	Barbag	Halmer
40	Ferraille	Feodras	Padash	Alimkan
41	Fraise	Anteus	Kugash	Vendhun
42	Brûle	Zoe	Okkor	Beloria
43	Ruelle	Dryope	Baarunk	Tantana
44	Plomb	Eurymaque	Ashao	Darheim
45	Galet	Avernus	Dukar	Khorjun
46	Punaise	Leto	Guldak	Kasser
47	Cavale	Baste	Balsakor	Shangar
48	Numéro	Jocaste	Gilrak	Althea
49	Clystère	Farris	Vragar	Sukthun
50	Forge	Echion	Kruug	Hymet
51	Corde	Aenas	Grauk	Keshane
52	Six pied	Triptoleme	Orgash	Argver
53	Trompe	Galatea	Rurlak	Numthe
54	Voile	Celeos	Vridag	Gunuk
55	Canon	Alphenor	Budark	Shammet
56	Garrot	Iphicles	Grong	Ophon
57	Muraille	Aleris	Briol	Gunara
58	Pic	Halimède	Gaark	Bryai
59	Crépuscule	Acrisios	Ordag	Sukhtia
60	Lanterne	Alcina	Malikan	Nemheim
61	Siffle	Tereus	Ugar	Khemot
62	Arpent	Corydon	Kilgor	Galal
63	Passeur	Peleos	Barlonak	Aghara
64	Cimetière	Nereos	Gashar	Numpar
65	Typhus	Absyrtos	Onak	Stygshem
66	Carne	Briseis	Bragar	Tybzar

- Pour les Gardiens éternels choisissez un nom Humain ou Krisling.
- Pour les visage-miroirs choisissez un nom Wolfen.