

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 soin 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.

Tranchons & 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 1.6 juin 2008

Tranchons & Traquons est dédié à Gary Gygax, 1938 – 2008

Tranchons & Traquons est un jeu de Kobayashi

Relecture & corrections

Rokudenashi Franck, Bagatelle, Fureteur

Textes additionnels, suggestions

Mathieu Bittoun , BMB

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), , *Ironclaw* (tellement mignon), *Dread : First Book of Pandemonium* (les coups spéciaux), ma collection de Casus Belli.

Victimes des tests maison

Franck & Franck, Seb, Pascal, Tonio, Mathieu Bittoun, 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, BMB, Nonolimitus (et son test en condition extrême !), Étienne et Louis B.

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

Ce document utilise les polices BlackwoodCastle 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 aléatoire de scénario et j'en passe.

Tranchons & Traquons (en dehors des illustrations) est sous licence [Creative Commons 2.0](#)



Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public et de modifier cette création .
Vous devez citer le nom de l'auteur original et **vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales**.

Table des matières

<u>Naissance d'un aventurier</u>	6
Précisions	6
Piqûres de rappel	6
<u>1. Peuples</u>	6
Drakken	7
Elfe	7
Gardien éternel	7
Halfling	7
Humain	7
Kitling	8
Krisling	8
Nain	8
Taurin	8
Visage-Miroir	8
Wolfen	9
<u>2. Classes</u>	10
Assassin	11
Barbare	12
Barde	13
Guerrier	14
Magicien	15
Rôdeur	16
Templier	17
Voleur	18
<u>3. Traits</u>	19
Une folle jeunesse (optionnel)	19
Description des traits	20
Langues causées	20
<u>4. Complications</u>	21
<u>5. Réflexe</u>	23
<u>6. Autres détails dignes d'attention</u>	23
Points de vie	23
Points d'aventure	23
Défense	23
Récupération	23
<u>7. Dans la besace</u>	24
Arme principale	24
Équipement secondaire	24
Armure	25
<u>8. Tables optionnelles</u>	25
Taille et poids	25
Âge de départ	25
Signe astrologique	25
<u>Système de jeu</u>	26
<u>1. Lancer les dés</u>	26
Difficulté	26
Ah ah ! 12 !	26
Conflits entre aventuriers	26
Travail en équipe	26

Time is on my side.....	26
Le Destin.....	26
<u>Combat</u>	27
1. Déroulement	27
Qui commence ?.....	27
Attaque.....	27
Défense.....	27
Calcul des dégâts	27
Complications.....	28
<u>Autres sources de dégâts</u>	28
1. Poisons.....	28
2. Maladies.....	29
3. Du bon usage de la médecine.....	29
Récupération.....	30
Points de vie.....	30
Médecine.....	30
<u>Expérience</u>	30
<u>Points d'aventure</u>	30
Coups spéciaux.....	30
Corrompre le MJ.....	30
Acheter une carte événement.....	31
Gagner des points d'aventure.....	31
<u>Besace</u>	31
1. Armes et armures.....	31
Armes et armures d'exception.....	32
Matériaux exceptionnels.....	32
2. Objets enchantés.....	32
Fabriquer des objets.....	33
<u>Grimoire</u>	33
Comment lancer un sort ?.....	33
Description des sorts.....	33
Magie libre (aka magie friforme).....	34
Liste des sorts.....	35
<u>Monstres</u>	38
1. Niveaux des monstres.....	38
2. Dons	38
3. Magie des monstres.....	39
Aider.....	39
Blesser.....	39
Dominer	39
Se protéger	39
4. <u>Les monstres</u>	39
Aigles géants.....	39
Araignées géantes.....	39
Anges.....	40
Arbrommes.....	40
Basiliques.....	40
Béhémoths.....	41
Blobs.....	41
Cerbères.....	41
Chérubins.....	41
Crapoteux.....	42

Démons.....	42
Diablotins.....	42
Dragons.....	42
Elfes déments.....	43
Fées.....	43
Géants.....	43
Golems.....	43
Harpies.....	43
Hommes serpents.....	44
L'Immortel.....	44
Licornes.....	44
Limier de pierre.....	45
Molochs.....	45
Non-morts.....	46
Ogres.....	46
Oubliés.....	46
Peuple de la toile.....	46
Salubres.....	46
Sangrelins.....	47
Sirènes.....	47
Smilodons.....	47
Sphinx.....	47
Trolls.....	47
Volmous.....	48
Vouivres.....	48
5. Les humains.....	48
Brigands/Pirates.....	48
Gardes d'élite.....	48
Miliciens.....	48
Soldats/Mercenaires.....	48
Sorcier de pacotille.....	49
Sorcier inquiétant.....	49
Sorcier couillu.....	49
6. Les animaux.....	49
<u>Annexe 1 : Nid de vipères.....</u>	49
<u>Annexe 2 : Sang et Tripes.....</u>	51
<u>Annexe 3 : Scénarios.....</u>	52
<u>Annexe 4 : Lieux.....</u>	53
<u>Annexe 5 : Noms.....</u>	54
Feuille de personnage.....	55
Feuille du MJ.....	56
Feuille résumé des Monstres.....	57

Réissance 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 ses traits
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.

Précisions

Peuple : elfe, nain, humain... **Tranchons & Traquons** vous permet de choisir entre onze peuples différents. Vous pouvez néanmoins choisir d'ignorer certains peuples ou leur historique pour faire correspondre les règles à votre monde :

- Un univers sans peuples fantastiques en dehors des krisling, kitling et wolfen qui sont le résultat d'une « élévation » faite dans le passé.
- Un univers ultra *old-school* avec humains, nains, elfes et halflings.
- Un univers où les humains sont dominés par les drakkens ou les elfes et où les autres peuples n'ont jamais existé/ont été exterminé.

- Un univers sans humains.

Classe : l'occupation principale de l'aventurier. Il existe huit classes d'aventurier dans Tranchons & Traquons : assassin, barde, barbare, guerrier, magicien, rôdeur, templier et voleur. L'accès à certaines classes est limité à certains peuples mais rien ne vous empêche de faire votre sauce.

Traits : ils représentent les compétences de l'aventurier (érudition, armes de tir...) ainsi que ses caractéristiques physiques (robustesse, agilité...) et mentales (vigilance, présence...).

Dons : les dons représentent le petit « plus » qui distingue un aventurier du commun des mortels et font de lui un héros.

Complications : elles représentent les défauts ou les faiblesses de votre aventurier.

Réflexe : une action que l'aventurier réalise automatiquement sans que le joueur ait besoin de le signaler au MJ (du genre « *lui mort, moi fouille* »)

Piqûres de rappel

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

1. Peuples

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

Classes : les professions auxquelles un aventurier issu de ce peuple a accès.

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

Héritage : une capacité spéciale spécifique à ce peuple.

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

DRAKKEN

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

- **Classes :** guerrier, magicien, rôdeur.
- **Bonus :** +2 en *érudition*.
- **Héritage :** armure naturelle : -1.
- **Destin :** Retour. Le drakken revient parmi les siens pour devenir un gardien des mines draconiques où il finira par s'éteindre.

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 :** guerrier, magicien, rôdeur.
- **Bonus :** +2 en *agilité*, +2 en *présence*.
- **Héritage :** Sang des Faës. Un elfe connaît un sort, même s'il n'est pas Magicien. Il le lance en utilisant son score en *présence* si cela est nécessaire (voir Magie p.33).
- **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 ses expériences passées et redevient un jeune elfe avide de découvrir le monde.

Gardien éternel

Imaginez une armure de plaques dotée d'un esprit et d'une âme. Voilà ce qu'est un gardien éternel. On n'a jamais su qui ou quoi les avait 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 :** +2 en *robustesse*, maximum de 1 en *être au parfum* et en *tromperie*.
- **Héritage :** 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.

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 :** magicien, voleur.
- **Bonus :** +2 en *discrétion*, +2 en *habileté*.
- **Héritage :** +2 contre la magie des Monstres.
- **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.

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 :** +2 dans un trait au choix.
- **Héritage :** 1 don de sa classe au choix.
- **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.

Kitling

Ces hommes-chats sont les descendants des 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 :** assassin, barde, voleur.
- **Bonus :** +2 en *agilité*, +2 en *discréption*.
- **Héritage :** yeux de chat (vision nocturne).
- **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.

Krisling

Également appelés hommes-rats, les krislings auraient pu constituer l'espèce dominante si les humains ne les avaient 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 :** assassin, guerrier, rôdeur, voleur.
- **Bonus :** +2 en *vigilance*.
- **Héritage :** Santé de fer, le Krisling est immunisé à tous les poisons et toutes les maladies.
- **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 *robustesse*, +1 en récupération (voir p.23),
- **Héritage :** 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.

Taurin

Ces êtres au corps imposant, surmonté d'une tête de taureau, formaient les armées des anciens dieux. C'est du moins ce qu'ils racontent dans les auberges et vu leur gabarit on vient rarement les contredire.

- **Classes :** barbare, guerrier.
- **Bonus :** +2 en *robustesse*, +2 en *survie*, +5 points de vie
- **Héritage :** Charge. Le taurin peut foncer sur un adversaire, la tête en avant. Ses cornes offrent un +6 aux dégâts.
- **Destin :** Ermitage. Un taurin qui a vu ses compagnons mourir les uns après les autres décide de s'exiler dans quelque ruine labyrinthique.

Visage-Miroir

Les visage-miroirs ont été victimes d'une longue guerre d'extermination. Les rares survivants se font maintenant passer pour un membre de l'un des autres peuples et n'utilisent leurs facultés qu'en toute

dernière extrémité. Un visage-miroir dévoilé est (généralement) un visage-miroir mort.

- **Classes** : assassin, bard, voleur
- **Bonus** : +2 en *tromperie*.
- **Héritage** : 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 sauvagerie au combat.

- **Classes** : barbare, assassin, guerrier, rôdeur
- **Bonus** : +2 en *vigilance*, +2 en *survie*.
- **Héritage** : Museau. Un wolfen est capable de suivre une piste uniquement à l'odorat.
- **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.

2. Classes

Les classes sont un moyen parfaitement arbitraire mais très efficace de déterminer les atouts d'un aventurier. Chaque classe est présentée de la même manière :

- **Bonus** : quels sont les avantages que la classe propose à l'aventurier ?
- **Traits de classe** : les traits auxquels un aventurier de cette classe a accès.
- **Don principal** : le don que possède tout aventurier appartenant à cette classe.
- **Dons** : indique le nombre de dons supplémentaires possédés par l'aventurier, à choisir parmi les dons de la classe. Chaque don ne peut-être pris qu'une seule fois sauf indication contraire.
- **Handicap** : le cas échéant, un petit inconvénient pour compenser les énormes avantages énumérés ci-dessus.

Exemple de création d'un aventurier

Je vais tenter de créer un aventurier à l'aide des règles. Il faut d'abord choisir un peuple sachant que cela peut limiter mon accès à certaines classes. Je jette un œil du côté de celles-ci, plus précisément du côté des Templiers : un bourrin avec un peu de surnaturel...

En revanche, seul un humain peut devenir Templier. Je note donc sur ma fiche, « Peuple : humain » et mes avantages : 1 don au choix, +2 dans un trait de mon choix (ce sera Armes de mêlée).

Et maintenant le principal : ma classe de personnage. Un Templier : cela me donne 5 points de vie et le don Imposition des mains.

Pour mes Traits Je prends l'option folle jeunesse, j'obtiens les résultats suivants :

Mon pays se trouve au nord : +1 en robustesse, +1 en courage, Je viens d'une ville : +1 en tromperie, +1 en être au parfum, Mon père était un homme libre : +1 en érudition (ouais, je sais lire et écrire !) +1 au choix... Et bien ce sera présence. Pour finir j'ai reçu une éducation martiale : +1 en arme de mêlée, +1 en défense, parfait pour un templier !

Il me reste 12 points à répartir. Chaque point mis dans un de mes traits de classe me coûte 1 point, en revanche chaque point mis dans un autre trait me coûte deux points.

Si je mets 2 points en armes de mêlées, il me reste 10 points à dépenser. Si je mets 1 point en Être au parfum en revanche, cela me coûtera 2 points car il ne s'agit pas d'une compétence de classe pour le templier.

Côté Dons, il me reste 1 don à prendre (dû au fait que je suis humain) je prend « Punir» qui ne manquera pas d'être utile.

Ma complication... Mmmh j'ai grandi en ville, j'ai eu de mauvaises fréquentation et j'ai tué quelqu'un. Sa famille veut se venger et pour me protéger mon père m'a envoyé dans l'ordre des templiers. Je décide d'appeler ma complication « Vendetta ».

Mon réflexe ? Mouais, je n'ai pas d'idée pour l'instant, je verrais bien en cours de partie.

Mes points de vie ? 20 + 5 (bonus de Templier), +4 (ma robustesse), et hop 29 points de vie.

Je commence avec 5 points d'aventure comme tout le monde.

Du côté de la défense : j'ai mis 3 points dedans. J'aime autant taper le premier...

Côté armure j'ai obtenu une cotte de maille en tirant mon équipement qui me donne une protection de -3.

On termine avec mon score en récupération, Avec mon 4 en robustesse je récupère 2 points de vie/jour.

Voilà, c'est terminé, Walraaf le Templier est prêt à partir au combat.

Assassin

Plutôt que s'en prendre aux cafards ou de travailler dans un abattoir, l'assassin a pris le parti d'éliminer son prochain dans un but lucratif. Un choix de vie parfois difficile à faire accepter aux autorités locales.

- **Bonus :** aucun
- **Traits de classe :** agilité, armes de mêlée ou de tir, défense, discréption, habileté, tromperie, vigilance
- **Don principal :** Empoisonneur
- **Dons supplémentaires :** 1.

Empoisonneur

A chaque début de partie, l'assassin lance 2D6. Le résultat obtenu indique le nombre de doses de poisons que l'assassin a concocté et leur puissance

Exemple : Marlou le krisling lance 2D6 et obtient un résultat de 7. Le joueur peut décider que Marlou a concocté 7 doses de poisons d'une puissance de +1 ou deux doses d'une puissance de +3 plus une à +1...

La puissance maximum d'une dose de poison est +5. Le poison peut-être une crème appliquée sur une épée, une poudre qu'on lance au visage de l'ennemi, au joueur de choisir. Selon l'effet envisagé, l'assassin ajoute la puissance du poison au trait qu'il utilise contre sa cible ou aux dégâts qu'il inflige.

Exemple : en appliquant un poison sur une épée, l'assassin ajoutera la puissance du poison à ses dégâts. S'il s'agit d'une potion de confusion, il utilisera la puissance du poison comme un bonus à son jet en tromperie.

L'assassin ne peut utiliser qu'une seule dose à la fois et le bonus qu'elle accorde n'est valable que pour *un seul jet*.

Dons

Un assassin peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Boucher

+1 aux dégâts avec les armes de mêlée

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Immunité aux poisons

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

Maître empoisonneur

Le joueur obtient maintenant 2D6+3 doses de poisons au début de chaque partie.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, d'outils de crochetter qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 ce bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Ombre de l'ombre

Tant qu'il reste immobile dans une zone d'ombre, l'assassin est indétectable.

Pipeau infernal

Une fois par partie, l'assassin peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Rapide

L'assassin bénéficie d'un bonus de +2 en *courage* pour le calcul de son Initiative.

Solide

Les points de vie de l'assassin sont augmentés de 5 points.

Sniper

+1 aux dégâts avec les armes de tir.

Barbare

Qu'il vienne des steppes glacées du nord ou des jungles étouffantes du sud, le barbare reste une brute épaisse qui méprise la civilisation et le savon.

- **Bonus :** +5 points de vie.
- **Traits de classe :** agilité, armes de mêlée, courage, défense, robustesse, survie, vigilance.
- **Don principal :** Peau de fer.
- **Dons supplémentaires :** 1.

Peau de fer

Le Dieu sous la montagne, seul survivant du panthéon barbare, accorde sa protection à l'aventurier tant qu'il refuse de porter une armure ou d'utiliser un bouclier. Il possède une armure naturelle d'une valeur de (-2) qui n'impose aucun malus. Le jour où le barbare revêt une armure, il perd ce don, le Dieu sous la montagne n'aime pas les couards.

Dons

Un barbare peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Blindé

Le joueur fait passer son armure naturelle à (-4).

Boucher

+1 aux dégâts avec les armes de mêlée.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dur à cuire

Les points de vie du barbare sont augmentés de 10 points.

Guérison rapide

Le barbare bénéficie d'un bonus de +1 à sa récupération

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, d'outils de crocheting qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Possédé par les Furies

Dès qu'il perd des points de vie en combat le barbare peut choisir de céder aux sirènes des Furies. Il bénéficie alors d'un bonus de +3 à l'attaque *et* aux dégâts. En revanche son score en *défense* est égal à 0.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, le barbare bénéficie d'un +2 à son jet.

Sang de Troll

On peut supposer qu'un des aïeux du barbare a beaucoup souffert mais en contrepartie ce dernier peut maintenant régénérer comme les Trolls. Il peut récupérer (*robustesse* + récupération) points de vie une fois par jour.

Barde

Véritable lien entre des communautés qui n'ont parfois pas d'autre moyen de communiquer, le barde est le principal vecteur d'information (et de MST mais c'est un autre sujet) dans un monde où les communications sont encore quasi-inexistantes.

- **Bonus :** aucun.
- **Traits de classe :** agilité, défense, être au parfum, érudition, présence, tromperie, vigilance
- **Don principal :** Chants.
- **Dons supplémentaires :** 1.

Chants

La force du barde réside dans ses chants. Chacun d'eux est associé à un trait (Chant de *courage*, d'*agilité*, des *poisons*...). En réussissant un jet en *présence* contre une difficulté de 8 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. Il peut utiliser (*présence*) chants par jour. Chaque chant supplémentaire coûte dix 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 **Chansons & 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 réussit son jet en présence, ses compagnons bénéficient donc d'un bonus de +3 à leur prochain tir.

Dons

Un barde peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Une autre ! Une autre !

Le barde peut maintenant utiliser (*présence* +2) chants par jour.

Contes & légendes

Les connaissances du barde lui permettent de connaître les faiblesses de certains monstres. Une fois par combat il peut ajouter son score en *être au parfum* aux dégâts qu'il inflige.

Débrouillard

Le barde gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, d'outils de crochetter qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Pipeau infernal

Une fois par partie, le barde peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Rapide

Le barde bénéficie d'un bonus de +2 en *courage* pour le calcul de son Initiative.

Solide

Les points de vie du barde sont augmentés de 5 points.

Ventriloquie

Le barde peut projeter sa voix jusqu'à une distance *proche*, le tout sans remuer les lèvres.

Vieille connaissance

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

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.
- **Traits de classe :** *armes de mêlée, armes de tir, courage, défense, équitation, robustesse.*
- **Don principal :** Foudre de guerre.
- **Dons supplémentaires :** 1.

Foudre de guerre

Le guerrier a droit à deux attaques par round.

Dons

Un guerrier peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Boucher

+1 aux dégâts avec les armes de mêlée.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dur à cuire

Les points de vie du guerrier sont augmentés de 10 points.

Guérison rapide

Le guerrier bénéficie d'un bonus de +1 à sa récupération.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetter qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Rapide

Le guerrier bénéficie d'un bonus de +2 en *courage* pour le calcul de son Initiative.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, le guerrier bénéficie d'un +2 à son jet.

Sniper

+1 aux dégâts avec les armes de tir

Tortue

Le guerrier peut ajouter 1 point à la valeur de protection de son armure (sans que le malus de celle-ci aux actions du personnage augmente).

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 aventuriers des autres joueurs, n'essayez même pas.

- **Bonus :** Aucun.
- **Traits de classe :** *courage, érudition, médecine, présence.*
- **Don principal :** Magie.
- **Dons supplémentaires :** aucun.
- **Handicap :** il y a bien longtemps, lorsque sont apparus les premiers magiciens, il tentèrent d'asservir leurs semblables. Considérant cela comme de la concurrence déloyale, les anciens dieux lancèrent une malédiction sur la caste des mages. Toute armure portée par un magicien voit son poids multiplié par dix. Ils n'en portent donc pas, ou uniquement pour se déguiser en tortue. (Pour ceux qui n'ont toujours pas compris : pas d'armures pour les magiciens !). En outre tous les magiciens portent sur le dos de leur main droite le sceau du dragon : un tatouage magique impossible à effacer qui les désignent aux yeux de tous comme des magiciens.

Magie

Un magicien commence avec 4 sorts et un score en Magie égal à sa *présence*.

Dons

Un magicien peut choisir un nouveau don contre 10 xps.

Bâton de magicien

Ce don donne au mage la possibilité d'intégrer un sort dans un bâton. Ce sort peut-être lancé trois fois par jour.

Débrouillard

L'aventurier possède 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Incantation silencieuse

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

Incantation immobile

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

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetter qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Pardon des dieux

Le magicien peut porter une armure légère.

Maître des sortilèges

Le magicien peut maintenant lancer 2 sorts supplémentaires par jour.

Résistance à la magie monstrueuse

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, le magicien bénéficie d'un +2 à son jet.

Savoir mortel

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 qu'il inflige.

Y'en aura pour tout le monde

Les sorts du magicien peuvent maintenant affecter une cible supplémentaire.

Rôdeur

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.

- **Bonus :** +5 points de vie.
- **Traits de classe :** *armes de mêlée, armes de tir, défense, robustesse, survie, discrétion, vigilance*
- **Don principal :** Garou.
- **Dons supplémentaires :** 1.

Garou

Le rôdeur peut se métamorphoser à volonté en animal (le joueur doit choisir un animal précis à la création). La durée de la transformation est illimitée. Le rôdeur peut continuer à parler sous sa forme animale, ses traits ne changent pas. Le Rôdeur peut utiliser ce don (*survie*) fois par jour.

Dons

Un rôdeur peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Chasseur

Une fois par combat, le rôdeur peut ajouter son score en *survie* aux dégâts qu'il inflige.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crocheting qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Ombre des Forêts

Tant qu'il reste immobile et qu'il est bien dissimulé en pleine nature le rôdeur est indétectable.

Sang des bêtes

Le rôdeur n'est jamais attaqué par un animal sauvage tant qu'il ne le provoque pas. De plus il est immunisé à tous les venins.

Silencieux

Le malus de l'armure portée par le rôdeur est divisé par 2 (arrondie à l'inférieur, minimum -1).

Sniper

+1 aux dégâts avec les armes de tir.

Solide

Les points de vie du rôdeur sont augmentés de 5 points.

Trappeur

Le joueur fait un jet en *survie*, si le résultat du jet est supérieur au score d'attaque du monstre visé, celui est immobilisé et est considéré comme vulnérable.

Templier

Le templier est un fidèle serviteur de l'*Unique* qui répand sa bonne parole partout où il se rend.

- **Bonus :** +5 points de vie.
- **Traits de classe :** *armes de mêlée, courage, défense, équitation, présence, robustesse.*
- **Don principal :** Imposition des mains
- **Dons supplémentaires :** aucun.
- **Handicap :** les templiers font vœu de chasteté et de pauvreté. 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 !).

Imposition des mains

En touchant un blessé, le templier lui rend immédiatement 5 points de vie. Il ne peut toucher un blessé qu'une seule fois. Ce don peut-être utilisé (*présence*) fois par jour.

Dons

Un templier peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Aura de l'Unique

Une fois par combat le templier peut ajouter sa *présence* aux dégâts qu'il inflige.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Guérisseur

Le templier rend maintenant 10 points de vie à un blessé avec une imposition des mains.

Miraculé

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

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crocheting qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou d'une armure leur valeur de dégâts ou de protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Punir

La foi du templier est telle qu'il peut maintenant infliger des dégâts aux créatures immunisées aux attaques normales.

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie d'un monstre, le templier bénéficie d'un +2.

Solide

Les points de vie du templier sont augmentés de 5 points.

Par l'Unique !

Force un être surnaturel venu d'un autre plan (démon, ange, élémentaire, mort-vivant...) à quitter ce monde auquel il n'appartient pas. Le templier doit battre la *volonté* du monstre avec un jet en *présence* pour y parvenir.

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 :** +2 points d'aventure.
- **Traits de classe :** *agilité, discréption, défense, être au parfum, habileté, tromperie, vigilance*
- **Don principal :** Anguille
- **Dons :** 1.
- **Handicap :** aucun

Anguille

Tant qu'il ne porte pas d'armure, le voleur peut considérer la moitié de son score en *agilité* (arrondie au supérieur) comme une armure.

Dons

Un voleur peut choisir un nouveau don contre 10 points d'expérience.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dissimulation

Le voleur peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus grand qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Esquive

Une fois par combat, le voleur peut ajouter son score en *agilité* à son score en défense.

Faire le mort

Une fois ses points de vie à 0, le voleur tombe dans le coma mais 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.

Intouchable

Ce don améliore encore l'agilité du voleur : il peut considérer la moitié de son score en *agilité* (arrondie au supérieur) +1 comme une armure.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... 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 aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Perfidie

Une fois par combat le Voleur peut ajouter son score en Tromperie à ses dégâts.

Silencieux

Le malus des armures est divisé par 2 (arrondie à l'inférieur, minimum -1).

Ombre de l'ombre

Tant qu'il reste immobile et à couvert le voleur est indétectable.

Vieille connaissance

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

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*).

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

Le joueur dispose de 20 points à répartir parmi ses traits (12 points si vous retenez l'option *Folle Jeunesse*).

Notez bien que :

- Les traits qui ne sont pas liés à la classe de l'aventurier coûtent deux fois plus cher.
- Aucun trait ne peut être supérieur à 5 (hors bonus de peuple qui peuvent permettre de dépasser ce total).
- 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 : escalade, acrobatie...

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

Armes de tir : arc long, arbalète...

Courage : face à la terreur, au combat

Défense : projectiles, armes de mêlée...

Discréption : en ville, en pleine nature

Équitation : en combat, poursuite...

Érudition : histoire, peuple, animaux...

Être au parfum : drogues, recel, rumeurs...

Habileté : crocheter, pickpocket, bricolage...

Médecine : brûlures, maladies...

Présence : commandement, séduction...

Robustesse : fatigue, bras de fer...

Survie : forêt, désert...

Tromperie : mentir, marchander...

Vigilance : contre les embuscades, ouïe, vue...

Une folle jeunesse (optionnel)

Pour ceux qui désirent que la région d'origine et l'éducation de l'aventurier aient un rôle à jouer dans sa création. 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 ou plusieurs trait(s), 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 robustesse +1 en courage
3-4 Au sud	+1 en vigilance +1 en survie
5-6 Sous un climat doux	+1 en agilité +1 en équitation

1D6 Je viens...	Bonus
1-2 D'un clan barbare	+1 en robustesse +1 en survie
3-4 D'un village isolé	+1 en robustesse +1 en vigilance
5-6 D'une ville	+1 en tromperie +1 en être au parfum

1D6 Mon père était...	Bonus
1-2 Pauvre	+1 en survie +1 en discréption
3-4 Un homme libre	+1 au choix +1 en érudition
5-6 Un noble	+1 en équitation +1 en présence

1D6 Éducation...	Bonus
1 Criminelle	+1 en discréption +1 en habileté
2-3 Paysanne	+1 en robustesse +1 en survie
4-5 Martiale	+1 en arme (mêlée ou tir) +1 en défense
6 Érudit	+1 en érudition +1 en médecine La langue Telgesh (voir p.21)

Description des traits

Une lecture souvent bien pénible pour le maître de jeu que nous avons décidé de limiter à une seule et unique page.

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.

Armes de mêlée

Aptitude de l'aventurier à utiliser toutes les armes de mêlée, de la dague à la hache de bataille.

Armes de tir

Maîtrise des arcs et des arbalètes, frondes et autres sarbacanes ainsi que la capacité à lancer des couteaux, des pierres ou des shurikens avec un minimum de précision.

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 de l'aventurier à éviter ou parer les attaques adverses.

Discrétion

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

Équitation

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

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 quelque chose ? Des milliers de questions passionnantes auxquelles un érudit saura faire face.

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.

Habiléte

Envie de sortir des lapins d'un chapeau ? De réparer une roue de chariot ou de faire les poches de votre prochain ? Voir même de désamorcer un piège ? Deviner de quel trait vous allez avoir besoin ?

Médecine

Un bon médecin peut aider une personne blessée à récupérer un peu plus vite, un mauvais médecin peut abréger ses souffrances. Voir « Dégâts et récupération » p.29.

Présence

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

Robustesse

Si vous désirez que votre aventurier ait des muscles saillants, une santé de fer et des points de vie en plus, il va falloir mettre des points dans ce talent.

Survie

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

Tromperie

« Je vous jure, cette bourse est arrivée 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

massacer copieusement. Chaque peuple finit par développer son propre langage, animaux compris. Mais la langue commune originelle, 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

À 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, il existe également une langue très ancienne que l'on trouve 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

Si l'aventurier a pratiqué une nouvelle langue pendant plusieurs parties, on peut estimer qu'il a finit par en apprendre les rudiments. Donc oui, il n'y a pas de chiffre ou de points d'expérience à dépenser, rien que vous, vos joueurs et un peu de bon sens.

4. Complications

Tout le monde a ses petits problèmes et les aventuriers ne font pas exception. Chaque personnage a donc une complication et c'est au joueur de décider 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 révélée particulièrement handicapante pour le personnage le MJ est en droit d'annuler ce bonus en points d'expérience. 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'aurai 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 de l'aventurier.
- 2 points : l'arrivée de sa Némésis handicape sérieusement les plans de notre héros.
- 3 points : l'ennemi de l'aventurier met directement la vie du personnage 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 l'aventurier socialement, lui coûte de l'argent ou lui fait perdre du temps.
- 2 points : le boulet ruine les plans de l'aventurier ou les met en danger.

- *3 points* : le boulet se met en danger de mort ou attire sur l'aventurier les foudres d'individus puissants.

Cadavre dans le placard

Le personnage cache un secret qui, s'il était révélé, ne manquerait pas de lui attirer des ennuis.

- *1 point* : quelqu'un tente de faire chanter le héros.
- *2 points* : l'aventurier est obligé de rendre un « service » pour ne pas voir son secret divulgué.
- *3 points* : l'aventurier 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* : l'aventurier met de côté des choses importantes pour satisfaire son envie.
- *3 points* : la dépendance de l'aventurier lui joue immanquablement un tour dans un moment critique.

Araignée au plafond

L'aventurier 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 pire moment possible.

Porte-poisson

Où comment se faire détester par ses compagnons. L'aventurier porte la poisse à ses petits camarades. Cela ne l'handicape pas réellement mais en revanche il gagne

deux points de destin au lieu d'un quand l'un de ses camarades meurt.

- *1 point* : Le personnage impose sans le savoir un malus de -1 à l'action d'un de ses amis.
- *2 points* : Le personnage impose sans le savoir un malus de -3 à l'action d'un de ses amis.
- *3 points* : Le personnage impose sans le savoir un malus de -6 à l'action d'un de ses amis.

Endetté

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

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

N'hésitez pas à vous inspirer du passé de l'aventurier, de sa classe ou de son peuple pour créer une complication. On pourrait ainsi obtenir une variante *d'araignée au plafond* qui ne concernerait que les peuples « animaux » (krisling, wolfen, taurin...) :

Instinct animal

Les instincts les plus primaires de l'aventurier reprennent le dessus.

- *1 point* : le taurin se met à ruminer, le wolfen hurle à la lune, le kitling se fait les griffes sur un tapis, le krisling commence à ronger les meubles.
- *2 points* : Le taurin fonce tête baissé, le kitling se jette sur un krisling, le wolfen chasse le kitling...
- *3 points* : le wolfen marque son territoire, renifle le cul de la reine, le kitling se lèche les ...

5. 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 »
- « Mes armes sont toujours empoisonnées »
- « 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 fouilles toujours les corps ? Très bien, tu notes que le cadavre est recouvert de bubons purulents en le fouillant... »). MJ, évitez néanmoins d'abuser de cette technique, un réflexe est avant tout censé être un « plus » pour l'aventurier.

personnage. Il correspond au trait *défense* de l'aventurier plus les bonus éventuels apportés par l'équipement (bouclier...) ou les dons.

Récupération

La récupération dépend de la *robustesse* du personnage :

Robustesse	Récupération
0-2	1 point de vie par jour
3-4	2 points de vie par jour
5+	3 points de vie par jour

6. Autres détails dignes d'attention

Points de vie

Quand les dégâts entament les points de vie de l'aventurier ça commence à sentir le sapin. Il est blessé, malade, empoisonné... À 0 points de vie il meurt.

Un aventurier commence avec un nombre de points de vie égal à sa robustesse +20.

Points d'aventure

Un aventurier commence chaque partie avec 5 points d'aventure.

Défense

N'oubliez pas de noter le score de *défense* final de l'aventurier sur votre feuille de

7. Dans la besace

Un aventurier débute le matériel suivant :

Arme principale

On trouvera entre parenthèses le bonus aux dégâts des armes de mêlée, accompagné de la portée (Proche ou Lointaine) pour les armes de tir qui sont fournies avec un carquois plein.

2D6 Le guerrier a sur lui...

2	Un os de gigot (+1)
3	Une épée rouillée (+2)
4	Une hache (+3)
5	Une épée en bon état (+3)
6	Un arc court (+3/P)
7	Un fléau (+3)
8	Un bâton (+3)
9	Une épée à deux mains (+5)
10	Une hache à deux mains (+5)
11	Une lance (+5)
12	Deux épées courtes (+3)

2D6 Magicien : bâton orné...

2	D'une tête de crapaud
3	D'une tête d'aigle
4	D'une tête de femme
5	D'une tête de lamantin
6	D'une tête de rat cornu
7	D'une tête de dragon
8	D'un arbre
9	D'une tête de gorgone
10	D'une tête de licorne
11	D'une tête de mort
12	D'une tête de loup

2D6 Le voleur est équipé...

2	D'une cagoule
3	D'une dague (+1/P)
4	D'un sabre rouillé (+2)
5	D'une épée émoussée (+2)
6	D'une rapière tordue (+2)
7	D'un arc court (+3/P)
8	D'une bonne épée (+3)
9	D'un sabre correct (+3)
10	D'une rapière effilée (+3)
11	D'une épée bâtarde (+4)
12	D'un arc long (+5/L)

Équipement secondaire

L'aventurier possède également...

2D6 Le guerrier a en plus...

2	Une pelle (+2)
3	Un petit bouclier (+1)
4	Un grand couteau (+2)
5	Un gantelet métallique (+1)
6	Un bouclier (+2)
7	Un élixir des Furies (p.33)
8	Deux hachettes (+2/P)
9	Trois dagues (+1/P)
10	Un bouclier (+2)
11	Deux javelots (+2/P)
12	Un cheval de bataille

2D6 Le magicien se contente...

2	D'un trèfle à quatre feuilles
3	D'un crapaud séché
4	D'un encrier et sa plume
5	D'un livre d'histoire
6	D'une boule de cristal
7	D'une pipe et de tabac
8	D'une dague (+1/P)
9	D'une fiole de poison
10	D'une drogue récréative
11	De deux dagues (+1/P)
12	D'un sort supplémentaire

2D6 Le voleur a subtilisé...

2	Une patte de lapin
3	Trois dagues (+1/P)
4	Une sarbacane (sp./P)
5	Une fronde (+1/P)
6	Une main-gauche (+2)
7	Des outils de crochétage
8	Une matraque (+1)
9	Un petit bouclier (+1)
10	Des chausse-trappes
11	Un grappin et une corde
12	Une fiole de poison (+5)

Petite précision

Assassin et Barde utilisent les tables de Voleur.

Barbare, Rôdeur et Templier utilisent les tables du Guerrier

Armure

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

2D6 Le guerrier porte...

2	Son seul courage (0)
3	Du cuir abîmé (-1)
4	Du cuir (-1)
5	Du cuir clouté (-2)
6	De la maille trouée (-2)
7	De la maille (-3)
8	De la maille (-3)
9	De l'écaillle (-3)
10	De la plate cabossée (-4)
11	De la plate (-5)
12	De la plate (-5)

2D6 Le magicien porte une robe...

2	Moche et trouée (0)
3	Bleue (0)
4	Violette (0)
5	Avec des motifs d'étoiles (0)
6	Verte (0)
7	Rouge (0)
8	Jaune canari (0)
9	Noire (0)
10	Blanche (0)
11	Grise (0)
12	Magique(-1)

2D6 Le voleur choisi...

2	La prudence (0)
3	Le cuir abîmé (-1)
4	Le cuir (-1)
5	Le cuir noirci (-1)
6	Le cuir clouté (-2)
7	Le cuir clouté noirci (-2)
8	La maille trouée (-2)
9	La maille rouillée (-2)
10	La maille en bon état (-3)
11	La maille noircie (-3)
12	La maille (-3)

Votre aventurier va avoir besoin d'un nom ou d'un surnom (voir l'annexe 5 p.55) et d'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.

8. Tables optionnelles

Taille et poids

Peuple	Taille (m)*	Taille (f)*	Poids (m)*	Poids (f)*
Drakken	1,60m	1,50m	50kg	30kg
Elfes	1,60m	1,50m	40kg	35kg
Gardien	1,90m	1,80m	100kg	90kg
Halfling	0,80m	0,70m	30kg	25kg
Humains	1,70m	1,60m	65kg	45kg
Kitling	1,60m	1,50m	40kg	35kg
Krisling	1,50m	1,40m	45kg	30kg
Nains	1,00m	0,90m	80kg	70kg
Taurin	1,90m	1,80m	90kg	70kg
Wolfen	1,80m	1,70m	80kg	60kg

* : Ajoutez la robustesse de l'aventurier +2D6.

Âge de départ

Peuple	Âge
Drakken	30+2D6
Elfe	2D6 jours*
Gardien	1D6 jours
Halfling	20+2D6
Humain	15+2D6
Kitling	12+2D6
Krisling	12+2D6
Nain	40+2D6
Taurin	15+2D6
Wolfen	14+2D6

*: nombre de jours écoulés depuis la renaissance (voir p.7).

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 sœurs	La pitié
12	Lamantin	La sérénité

Optionnel : à chaque début de partie lancez 2D6. Si le résultat correspond au signe astrologique d'un aventurier celui-ci 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 cette 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 utilisé + 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 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, l'action de l'aventurier est réussie quelque soit sa difficulté.

Échec critique

Le joueur obtient un 2 à son jet: l'aventurier échoue lamentablement.

Conflits 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...), procédez ainsi : les joueurs additionnent les scores de leurs aventuriers dans le trait utilisé et font 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 l'aventurier consacre beaucoup de temps ou de moyens à une action quelconque (peindre un tableau, construire des fortifications, forcer une serrure...) il peut lancer trois dés au lieu de deux lorsqu'il utilise le trait approprié à son projet.

Le Destin

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

Combat

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

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

1. Déroulement

Qui commence ?

Les aventuriers par ordre décroissant de *courage*. Les monstres agissent toujours en dernier (sauf en cas d'embuscade bien sûr).

Attaque

L'aventurier fait un jet d'attaque en utilisant le trait approprié (*armes de mêlée* s'il utilise une arme de mêlée, *armes de tir* s'il...) Bref je pense que vous voyez). S'il obtient un résultat supérieur à la valeur de *combat* 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 utilisant son trait *défense* (+ le bonus éventuel de son bouclier...) contre la valeur de *combat* du monstre. En cas de réussite il a évité l'assaut, sinon il risque d'avaler son bulletin de naissance. Un aventurier peut se défendre autant de fois qu'il le veut au cours d'un round.

Aventurier et monstre vulnérables

Certaines actions ou sorts peuvent rendre un aventurier *vulnérable* (paralysie, embuscade...). Dans ce cas si le score en *combat* 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*.

Calcul des dégâts

Les dégâts sont déduits des points de vie de la cible. À 0 points de vie c'est la mort...

Marge de réussite* + dégâts de l'arme + robustesse de l'attaquant

* = différence entre le score obtenu par l'attaquant et celui de sa 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 et on en soustrait la protection de son armure.

Exemple : Crevard l'assassin krisling et Murénil le magicien elfe affrontent deux sangrelins. Les traits de ce petit monde :

Crevard : armes de mêlée (3), courage (1), défense (4) et armure (-2).

Murénil : armes de mêlée (0), courage (2) et défense (2), don de magie (4), armure (0).

Les Sangrelins : combat (11), magie (5), dégâts (5) et points de vie (10).

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

2D6 + son don de magie (4) contre la valeur en combat d'un sangrelin. Il obtient un total de 12. Sa boule de feu fait 5 points de dégâts, plus sa marge de réussite (12-11 = 1) il inflige donc 6 points de dégâts à l'un des sangrelins.

C'est au tour de Crevard d'agir et il décide d'attaquer le même sangrelin que Murénil : 2D6 + armes de mêlée (3), il obtient un total de 14 (le talent !). Son épée inflige 3 points de dégâts + sa marge de réussite (14 - 11 = 3) ce qui donne 6 points de dégâts. Le sangrelin s'effondre en tenant ses tripes. Son compagnon survivant décide d'attaquer l'assassin.

Crevard fait un jet en défense (2D6 + son score en défense) contre la valeur en combat du sangrelin (11). Il obtient un total de 8...

Le sangrelin lui inflige donc 3 points de dégâts (cf sa description) + la marge d'échec de Crevard (11-8 = 3) soit 8 points. Crevard retire la protection de son armure (-2) à ce total et encaisse donc 6 points de dégâts.

Complications

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

« Baston ! »

Utiliser *robustesse* 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 vulnérables juste au-dessus p.27.

Bandes à part

Gérer un combat impliquant beaucoup de monstres peut se révéler être un vrai cauchemar. C'est pourquoi nous offrons aux MJ 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 aventuriers atteignent la valeur en points de vie 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 indiquées dans le chapitre « Monstres ».

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 points de vie des sangrelins descend à 89. Le seuil de 10 points ayant été atteint, un sangrelin meurt.

Autres sources de dégâts

La vie d'un aventurier ne serait pas aussi trépidante sans les petits incidents de parcours décrits ci-dessous.

1. Poisons

La puissance d'un poison est noté de 8 à 17 (comme les difficultés, étonnant non ?) quand il est utilisé contre un aventurier. C'est la difficulté qu'il doit battre avec sa *robustesse*.

Coupe du roi cornu

Puissance : 8

Jet de robustesse réussi : le poison provoque des maux d'estomac sans conséquence pendant 1 journée.

Jet de robustesse raté : la victime souffre d'une diarrhée aiguë pendant 1 journée.

Voile du dragon noir

Puissance : 9

Jet de robustesse réussi : la cible du poison souffre de maux de tête pendant 1 journée.

Jet de robustesse raté : la cible est rendue aveugle pour 1 journée.

La Berceuse grise

Puissance : 10

Jet de robustesse réussi : l'aventurier qui a ingéré cette décoction devient somnolent et subit un malus de -2 à toutes les actions

Jet de robustesse raté : l'aventurier sombre dans un sommeil profond pour 1 journée.

Larmes de la Dame blanche

Puissance : 11

Jet de robustesse réussi : -3 points de vie perdus suite à des spasmes violents et une douleur abdominale aigüe.

Jet de robustesse raté : perte de 10 points de vie, mais que fait le docteur Green ?!

Si un aventurier tente d'empoisonner un monstre référez-vous à la description de l'assassin p.11.

2. Maladies

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

La Mollasse

Virulence : 8

Jet de robustesse réussi : l'aventurier souffre de maux d'estomac pendant 1 journée.

Jet de robustesse raté : diarrhée aiguë pendant 1 journée. L'aventurier n'est pas très mobile mais bénéficie d'un +4 à tous ses jets contre toute personne qui voudrait l'empêcher d'accéder à un lieu d'aisance.

La Crève

Virulence : 9

Jet de robustesse réussi : l'aventurier est fatigué, il subit un -2 à toutes les actions

Jet de robustesse raté : l'aventurier est grippé, il subit un -4 à toutes ses actions pendant 3 jours.

La Rampante

Virulence : 10

Jet de robustesse réussi : montée de température, l'aventurier doit rester alité pendant une journée.

Jet de robustesse raté : Coma. Idem, mais l'aventurier doit rester alité pendant une semaine.

La Sangreline

Virulence : 11

Jet de robustesse réussi : -3 points de vie, perdu en toux et en crachats sanguins.

Jet de robustesse raté : Perte de 5 points de vie par jour à cause de glaires sanguines et des saignements provenant de pratiquement tous les orifices de l'aventurier.

virulence de la maladie. Une réussite décale les résultats d'une colonne : un aventurier qui a raté son jet de robustesse subit les effets réservés à ceux qui l'avaient réussi et ceux qui l'avaient réussi ne subissent plus aucun désagrément. Un échec ne produit aucun effet supplémentaire.

Contre les blessures utiliser...

La caresse des ancêtres, le baume des sept temples, un emplâtre d'algues noires...

Contre les maladies utiliser...

Le sable noir de Targos, la vapeur de l'Ardenar, l'alcool de rose de Kelimshar...

Contre les poisons utiliser...

Le thé des sorcières, la bile des dragons, le mériadol, la 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 +6.

Noyades, chutes, impôts...

Les aventuriers ne sont pas censés mourir à cause de choses aussi triviales. Les dégâts vont de 1 à 6 points (dans le doute faire lancer 1D aux joueurs). Les points perdus permettent à l'aventurier de s'en sortir (il trouve un moyen de sortir de l'eau, sa chute est freinée par des branches, etc.)

3. Du bon usage de la médecine

Le seigneur fera un jet en médecine avec comme difficulté la puissance du poison ou la

Récupération

Points de vie

L'aventurier récupère - par jour - un nombre de points de vie égal à sa récupération.

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 (Xps) par partie, +1 point si la partie était particulièrement longue ou mouvementée, +1 point si l'un des aventuriers est mort.

Augmenter d'un point...

- **Un trait de classe** : 5 points
- **Un trait hors classe** : 10 points

Acheter...

- **Un don** : 10 points
- **Un sort** : 10 points
- **Un chant** : 10 points

Points d'aventure

Les points d'aventure ont de nombreuses utilisations dans Tranchons & Traquons :

- Utiliser un « coup spécial »
- Corrompre le MJ
- Acheter une carte événement

À la fin de la partie, les points d'aventure non utilisé sont perdus, alors inutile de faire des économies ! Au début de la partie suivante, chaque aventurier reçoit à nouveau 5 points d'aventure.

Coups spéciaux

En dépensant un certain nombre de points d'aventure, un joueur peut obtenir un des effets suivants :

Je reprends mon souffle (1)

L'aventurier récupère 2 points de vie. Ce coup spécial n'est pas utilisable en combat.

Tricheur (1)

Lancez 3D gardez les deux meilleurs.

Deuxième chance (1)

Relancer les dés (le premier jet doit-être un échec).

Maître tricheur (2)

Lancez 3D et additionnez les résultats.

Furie (2)

Multipliez les dégâts que vous infligez par deux.

Dans les parties (3)

Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque.

Exemple : le monstre a un score en combat de 14 et le joueur obtient un 9 à son jet d'attaque, il inflige 5 points de dégâts (14-9) au Monstre (plus ses éventuels bonus de robustesse et d'arme).

Requiem (3)

L'aventurier se retrouve à 1 point de vie. La difficulté de sa prochaine attaque est de 8 (quelque soit le score en combat du monstre), les dégâts sont multipliés par deux.

Corrompre le MJ

Lorsqu'il « dépense » ses points d'aventure, le joueur peut demander au MJ de trouver un objet particulier ou un indice qui l'aidera dans l'aventure.

Type d'objet	Points d'aventure
Arme	1 point par point de dégâts
Armure	1 par point de protection
Impact faible sur l'aventure	1
Impact modéré	3
Impact important	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 points d'aventure 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 points d'aventure.

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

Acheter une carte événement

Un joueur peut utiliser un point d'aventure pour acheter une carte événement. N'oubliez pas qu'un joueur ne peut avoir qu'une seule carte événement à la fois !

Gagner des points d'aventure

À chaque début de partie, les joueurs reçoivent 5 points d'aventure. De plus, le MJ peut décider d'en donner 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 aventurier ne peut jamais avoir plus de 10 points d'aventure*.

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 aventurier possède. Pour le reste, les joueurs peuvent improviser le contenu de leur besace selon leurs besoins, tant que cela semble raisonnable au MJ.

C'est trop lourd !

Tant que le contenu de la besace du personnage semble réaliste, inutile de s'inquiéter. Toutefois si le poids porté par l'aventurier semble déraisonnable appliquez un malus (de -1 à -4) à certaines de ses actions (*agilité, discréption...*). Ce malus s'ajoute à celui des armures.

1. Armes et armures

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

- **Dégâts** : ce bonus s'ajoute à la robustesse de l'attaquant afin de déterminer les dégâts infligés.
- **Portée** : proche, ce que le maître de jeu considère comme proche (généralement à moins de 50m), idem pour lointain (généralement au-delà de 50m).
- **Protection** : ce malus est soustrait aux dégâts subis par le héros ainsi qu'aux actions de l'aventurier pour lesquelles l'encombrement de son armure peuvent se révéler handicapant : *discréption, agilité*, etc.

Les tables suivantes présentent l'essentiel du matériel nécessaire pour faire passer son prochain de vie à trépas. Vous pouvez vous en inspirer si vous 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 d'ivoire des chefs sangrelins...

Armes de mêlée

Type	Dégâts
Couteaux, gantelets de fer...	+1
Épées, haches, masses, fléaux...	+3
Armes à deux mains	+5
Armes qui tachent*	+6

* : minimum de 6 en robustesse

Armes de tir

Type	Dégâts	Portée
Arc court	+3	Proche
Arc long	+5	Lointaine
Arbalète naine	+7*	Lointaine
Dague, fronde	+1	Proche
Hache, javelot	+2	Proche
Sarbacane	Spécial **	Proche

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

**: selon la substance présente sur les dards.

Bouclier

Type	Bonus en défense
Targe, main-gauche...	+1
Écu, viking...	+2

Armure

Type	Protection
Légère (Cuir...)	-1
<i>Cuir clouté, maille trouée...</i>	-2
Moyenne (Maille, écaille...)	-3
<i>Plate cabossée...</i>	-4
Lourde (Métal...)	-5

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 réduits pour les armures. La protection de celles-ci peut également être supérieure. À 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 points d'aventure.

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 du même type, sans pénalités).

Le bois des figevert : arbre très rare, poussant sur les lieux de la mort d'un esprit de la forêt. Si celui qui a coupé l'arbre n'en plante pas trois autres, l'esprit viendra le hanter. (+2 aux dégâts avec un arc en figevert).

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

2. Objets enchantés

La magie qui a permis la création de ces 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 l'aventurier qui a un score élevé en *érudition*. En ce qui concerne leurs éventuelles propriétés : les armes enchantées infligent souvent plus de dégâts

ou permettent d'affecter un certain type de monstre. Les armures enchantées offrent une meilleure protection ou un malus moins important. D'autres objets reproduisent parfois les effets de certains sorts, d'autres ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité...

Le sablier des Furies : fabriqué par les premiers elfes, il stoppe le temps pendant une heure.

La 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.

Le 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) avant de se volatiliser aussitôt. Un personnage gagne un point de Destin à chaque fois qu'il utilise une de ses dagues.

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

Pain des sangrelins : ce poison peut provoquer la mort de n'importe quel dragon. Le dosage exact à utiliser est inconnu et le plus difficile reste encore de faire avaler la chose à la cible.

Élixir des Furies : potion offrant un +2 en initiative et aux dégâts pendant un combat.

Fabriquer des objets

Les règles suivantes s'applique à la fabrication d'un poison, de fortifications, à l'écriture d'une chanson, etc... Si l'aventurier a besoin d'ingrédients pour commencer, le MJ peut les faire payer de 1 à 5 points d'aventure au joueur selon leur rareté (ou leur illégalité). Une fois le nécessaire obtenu, le joueur fait un jet en utilisant le trait approprié (*armes* pour fabriquer une arme, *défense* ou *érudition* pour dresser des

fortifications...). Ne soyez pas trop intransigeant sur le trait utilisé tant que cela vous semble cohérent. Selon le résultat du jet, vous obtenez la qualité de l'objet obtenu :

Résultat	Qualité
>5	0
>8	+1
>11	+2
>14	+3
>17	+4

Si vous voulez fabriquez une arme (ou une armure), il est impossible de dépasser la qualité qu'elle aurait en temps normal : pas de dague avec +4 en dégâts bande de chenapans !

Grimoire

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.

Comment lancer un sort ?

Le mage fait un jet en *magie* si la cible a la possibilité de résister, sinon il réussit automatiquement. S'il bat la défense de sa cible, le sort est jeté avec succès.

Combien de sorts j'peux lancer m'sieur ?

Chaque jour le magicien peut lancer un nombre de sort égal à son score en *magie* +2.

Optionnel : si le magicien est à court, il peut continuer à lancer ses sorts en utilisant 5 points de vie par sort lancé. Cela se manifeste par des migraines, des saignements de nez ou des tics nerveux quand il lance un sort. Et oui, on a rien sans rien mon bon monsieur.

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 défini par les paramètres suivants :

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 inférieure à une cinquantaine de mètres). Le magicien doit être en mesure de voir sa cible.

Lointaine : ce que le maître de jeu considérera comme listant (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 (*combat* ou *magie*) avec lequel elle résiste est indiqué. La description de chaque monstre indique son score dans ces deux types de défense. Si la cible est un autre aventurier, celui-ci résiste en faisant un jet en *défense* ou en *présence*.

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.

Note générale

Vous noterez que les paramètres de plusieurs sorts laissent un peu de place à l'interprétation des joueurs. Le but de cette souplesse est de leur permettre de s'amuser un peu avec leurs sorts, pas de générer un conflit avec le MJ. Si cela devait

arriver, celui-ci tranchera et le joueur responsable sera privé de gâteaux.

Créer de nouveaux sorts

Il ne devrait pas être trop difficile d'adapter les sorts d'un autre jeu au système de Tranchons & Traquons. Gardez en tête ces quelques principes :

- Si un sort offre un bonus à un trait, il ne devrait pas être supérieur à +2.
- Pour la durée essayez de choisir une donnée simple à retenir (un combat, une conversation...) plutôt qu'une durée en rounds quand c'est possible.
- Évitez les sorts liés aux points d'aventure, gros risque de déséquilibre en vue !
- Pensez toujours à voir si une simple variante d'un sort existant ne suffit pas.

Magie libre (aka magie friiforme)

Les magiciens n'ont qu'à utiliser la magie des monstres. Un magicien commence avec deux domaines de sort parmi les quatre proposés, rien n'empêche le joueur de proposer les siens... Un nouveau domaine de magie coûte 20 Xps. Inutile de vous préoccuper de la portée et de la durée à moins que la demande d'un joueur soit vraiment déraisonnable. Jetez un œil sur les sorts ci-dessous pour vous donner une idée.

Exemple : un joueur veut que Anisha, sa magicienne lance un éclair sur un Sangrelin. La seule chose à déterminer ce sont les dégâts infligés. Le MJ décide que ce sort ressemble à une boule de feu et que l'éclair inflige 5 points de dégâts.

Exemple : Arrivé au pied d'une muraille, Anisha souhaite ensorceler une corde pour l'aider à l'escalader. Anisha possède le domaine Aider qui correspond bien à l'action entreprise. Le MJ autorise le lancer du sort, le joueur n'a pas à lancer les dés mais son quota de sorts pour la journée est diminué d'un point.

Liste des sorts

A poil !

Portée : lointaine

Durée : 1 round

Résistance : Combat

Abaisse la valeur de *combat* d'un monstre de 5 points quand celui-ci se défend.

Arme enchantée

Portée : proche

Durée : un combat

Résistance : aucune

L'arme affectée par ce sort peut blesser toute créature immunisée contre les armes normales.

Armure des magiciens

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : aucune

Le magicien est protégé par une aura magique qui lui offre une protection de -3.

Aura terrifiante

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : Magie

Fait fuir la cible en cas de succès.

Au revoir

Portée : soi-même et contact

Durée : instantanée

Résistance : aucune

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

Babel

Portée : soi-même

Durée : une conversation, une séance de lecture.

Résistance : aucune

Le magicien comprend toutes les langages écrites ou parlées. Il peut également s'exprimer et écrire dans ces langues.

Boule de feu

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : Combat

Ce grand classique inflige 5 points de dégâts (plus la marge de réussite du jet de Magie). Être magicien c'est trop bien.

Ça sent la magie

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : aucune

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

Comptine

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : Combat

Endort la cible qui se réveillera au bout d'une heure.

Clarté

Portée : proche

Durée : voir texte

Résistance : aucune

Crée une lumière semblable à celle d'une lanterne qui s'éteint une fois que le magicien retrouve la lumière du jour.

Dans la poche

Portée : touché

Durée : 1 jour

Résistance : aucune

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

Étreinte du troll

Portée : proche

Durée : (score en magie) rounds

Résistance : Combat

La cible du sort est immobilisée et devient *vulnérable*.

Face de poisson

Portée : soi-même ou touché

Durée : Jusqu'à ce que l'aventurier sorte de l'eau.

Résistance : aucune

Permet de respirer sous l'eau.

Hypnose

Portée : proche

Durée : jusqu'à exécution de l'ordre ou 1 journée au maximum.

Résistance : Magie

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

Inquisition

Portée : proche

Durée : trois questions

Résistance : Magie

La cible du sort répond à trois questions du magicien s'il parvient à battre sa volonté avec son jet de magie.

Invisibilité

Portée : soi-même ou touché

Durée : voir texte

Résistance : aucune

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

J'entends des voix

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : aucune

Permet à un groupe d'aventuriers (ou une dizaine de personnes) de communiquer mentalement.

Légion

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : aucune

Crée 3 copies illusoires du magicien. Les adversaires s'en prennent aux copies au lieu d'attaquer l'aventurier. Une attaque contre une de ces illusions, réussie ou non, 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.

L'air de rien

Portée : soi-même

Durée : 10 minutes

Résistance : aucune

Le magicien prend l'apparence d'une personne connue par ses interlocuteurs.

La cinquième fonction

Portée : soi-même ou touché

Durée : aucune

Résistance : aucune

Le sort crée un double de la cible 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 il 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

aventurier ne peut avoir qu'un seul double à la fois. Le lieu où le double apparaît est laissé au choix du mage.

Mains éthérées

Portée : proche

Durée : concentration

Résistance : Combat

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 de sa cible.

Moi d'abord

Portée : soi-même

Durée : instantanée

Résistance : aucune

Seul le magicien peut agir pendant 1 round.

Molosse spectral

Portée : le molosse apparaît au pied du magicien.

Durée : un combat

Résistance : aucune

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).

Monture spectrale

Portée : la monture apparaît au pied du magicien.

Durée : un trajet.

Résistance : aucune

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.

Muraille infernale

Portée : proche

Durée : 10 minutes

Résistance : aucune

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. La taille de cette muraille ne peut dépasser celle de l'entrée d'un château.

Non, non, non

Portée : soi-même

Durée : un combat

Résistance : aucune

Annule les sorts affectant la cible.

Œil du mage

Portée : illimitée

Durée : concentration

Résistance : aucune

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

Parasite

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : Combat

Le magicien vole 5 points de vie 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.

Soins

Portée : touché

Durée : instantanée

Résistance : aucune

Donne 10 points de vie à un blessé.

Vandale

Portée : proche

Durée : instantanée

Résistance : aucune

Détruit définitivement un objet non enchanté. La taille de l'objet ne peut pas dépasser celle d'une épée.

Vol du dragon

Portée : soi-même ou touché

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

Résistance : aucune

La cible du sort peut voler. Sa vitesse ne peut dépasser celle d'un pigeon (ce qui est déjà bien) mais « Vol du Pigeon » ça n'allait pas attirer la foule.

Vos gueules !

Portée : proche

Durée : 1 heure

Résistance : aucune

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. Rappelez-vous qu'un magicien muet ne peut pas lancer de sorts...

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 : démon)

Niveau 5 : Terrifiant (exemple : dragon)

Niveau	Traits	Points de vie	Dégâts
1. Nuisance	8	5	5
2. Menace	11	10	5
3. Inquiétant	14	30	10
4. Redoutable	17	50	15
5. Terrifiant	20	100	20

Traits des monstres

Chaque monstre est défini par quatre traits :

Combat : la valeur que doit battre l'aventurier en combat avec son jet de *défense* quand le monstre l'attaque ainsi que la valeur qu'il doit battre avec son jet d'attaque pour le toucher.

Magie : la valeur que doit battre l'aventurier avec un jet en *présence* ou en *défense* (*voir plus bas*) pour ne pas être affecté par la magie du monstre (si celui-ci pratique la magie). Il s'agit également de la valeur que doit battre l'aventurier avec son jet de magie pour que son sort affecte le monstre visé.

Dégâts et points de vie

A ces traits s'ajoutent deux scores assez simples qui concernent la force de frappe du monstre et sa résistance :

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.27, le combat).

Points de vie : faite descendre ce score à zéro avant d'essayer de fouiller le monstre.

La petite cerise

Certains monstres possèdent en plus des capacités spéciales particulièrement agaçantes pour les aventuriers.

Dons : les capacités spéciales que possèdent certains monstres.

Monstres, mode d'emploi

Pour un groupe d'aventuriers débutants, contentez-vous d'adversaires de niveau 1 à 2, en jouant sur leur nombre 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 à 6) vous pouvez commencer à envoyer du niveau 4 sans problème, avec un niveau 3 ou plusieurs niveaux 2 en guise de gardes du corps.

Réservez les niveaux 5 pour des fins de quêtes 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 des suggestions. Un sorcier a généralement des valeurs faibles en *combat* mais élevées en *magie*.

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-robustesse) jours. Elle peut être soignée avec un jet réussi en *médecine* contre une difficulté égale à la valeur de *combat* du monstre.

Empoisonner : une fois qu'elle a été blessé, la victime encaisse un nombre de points de dégâts par round égal au niveau du monstre.

Immunité : le monstre est immunisé contre 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 la *magie* du monstre pour se dégager.

Régénération : le monstre régénère un nombre de points de vie par round égal à son niveau.

Terrifier : un aventurier qui voit le monstre doit faire un jet en *courage* contre une difficulté égale à la valeur de *magie* du monstre. S'il échoue, il fuit le plus loin possible et devient *vulnérable*. Il a droit à un jet de *courage* par round (contre la *magie du monstre*) pour retrouver ses esprits.

3. Magie des monstres

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

Aider

Portée : lointaine

Durée : instantanée

Résistance : aucune

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 à la valeur Combat 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 : *défense*, réduit les dégâts de moitié.

3 points de dégâts par niveau du monstre. Le sort affecte une cible par niveau du monstre.

Dominer

Portée : proche

Durée : un round par niveau

Résistance : *présence*, 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 : aucune

Le monstre est protégé par une aura magique qui lui offre un +1 à sa valeur de Combat quand il doit se défendre, +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 traités comme de vulgaires 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)

Combat : 14 Magie : 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 monstruosités poilues. Je ne suis pas allé vérifier.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 14

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : ces créatures ne sont affectées que par les armes magiques, le feu ou l'acide.

Anges

Constituant le deuxième 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 quatre 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 dénués de tout sens de l'humour...

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 12

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Immunisés contre les sorts de contrôle et les armes non magique.

Magie : Dominer, Se protéger.

Arbrommes

Créatures des anciens dieux sylvestres, 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 se mettent particulièrement en rogne quand on utilise sans discernement haches ou briquets dans

leurs sanctuaires végétaux. À noter que la punition corporelle, généralement fatale, est infligée sans haine, mais avec détermination.

Niveau : 4 (Redoutable)

Combat : 17 Magie : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 50

Dons : Aucun.

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

Basiliques

Le basilique est 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 mettre à table tranquillement. Comme il est vraiment très paresseux, il commence généralement par le bas, et mâche lentement... Toutes les histoires de miroir, d'œufs 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 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 12

Dégâts : 10

Points de vie : 35

Dons : Paralyser

Béhémoths

Prenez un mammouth, doublez en 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 bélémoth a un mode de vie assez semblable à celui de 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 bélémoth en rut se transforme en 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 des bélémoths, 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)

Combat : 17 Magie : 8

Dégâts : 15

Points de vie : 50

Dons : Fléau

Blobs

Ces créatures ont 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 sécrète.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 12 Magie : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 30

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 sûrs, régulièrement utilisés 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 retrouvés autour de cerbères repus...

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 12

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Fléau.

Magie : Terrifier

Chérubins

Au 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... De petites ailes leurs permettent de voler de ci de là... À 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 leur est interdit.

Niveau : 2 (Menace)

Combat : 11 Magie : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Immunisés contre les sorts de contrôle.

Magie : Dominer

Crapoteux

Les seules choses que l'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 saisir solidement trois personnes à la fois. Il apprécie le sang chaud et évitera donc les drakkens et les gardiens éternels.

Niveau : 4 (Redoutable)

Combat : 17 Magie : 11

Dégâts : 10 ou saisie.

Points de vie : 50

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.

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

Diablotins

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 diablotin 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 diablotins 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)

Combat : 11 Magie : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Immunisés contre les sorts de contrôle.

Magie : Dominer

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 leur origine, deux thèses s'affrontent, les uns affirmant que ce sont des anges déchus, 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)

Combat : 17 Magie : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 50

Dons : 2 au choix.

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)

Combat : 20 Magie : 17

Dégâts : 20

Points de vie : 100

Dons : Fléau, Terrifier, immunisés contre les 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)

Combat : 17 Magie : 10

Dégâts : 10

Points de vie : 30

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

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)

Combat : 17 Magie : 8

Dégâts : 15

Points de vie : 50

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 plus dès les premières gelées. Elles 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)

Combat : 8 Magie : 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...

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.

Combat : 11 Magie : 17

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Immunité contre les 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 punition... Les harpies sont des êtres abjects, issues de 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, hysteriques, agressives, tenaces ... Dans l'ensemble les harpies sont peu appréciées,

Géants

Les géants sont les grands perdants des Guerres de l'Aurore, quand les premières divinités s'affrontèrent. Ils furent exilés

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)
Combat : 11 Magie : 11
Dégâts : 5
Points de vie : 10
Dons : Contagion.

Hommes serpents

Formant 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 d'hypnotiseurs leurs permettent de passer inaperçus.

Niveau : 3 (Inquiétant)
Combat : 14 Magie : 10
Dégâts : 5
Points de vie : 30
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. Hypnose : un homme serpent peut tenter d'hypnotiser sa cible au lieu de l'attaquer. Celle-ci entre alors en état second et ne peut agir jusqu'à ce que l'homme serpent disparaisse de sa vue. Si l'homme serpent attaque, l'hypnose est immédiatement brisée.

L'Immortel

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

Niveau : 5 (Terrifiant)

Combat : 20 Magie : 14

Dégâts : 15

Points de vie : 100

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 la quintessence 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 représentants de peuples à verticalité restreinte (gnomes, fées, nain anémiques, 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, la légende veut que les Licornes soient les descendantes des montures des premières divinités sylvestres.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 10

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Immunisées contre les poisons et les maladies, une

potion fabriquée à partir 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 des yeux pour qu'elles puissent à nouveau se déplacer.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 14

Dégâts : 10.

Points de vie : 30

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

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 des 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 pondeuse, 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 préoccupations 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 permet à cette dernière 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 si elle est 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, ce sont pour ainsi dire des zombis. Toutefois la reine peut les diriger directement si le besoin s'en fait sentir...

Niveau : 1 (Nuisance)

Combat : 8 Magie : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Dons : Vision dans les ténèbres. Immunisés contre les poisons. 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)

Combat : 11 Magie : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Vision dans les ténèbres, Immunité 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'œufs minuscules, rassemblés dans leur panse.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 14 Magie : 11

Dégâts : 10

Points de vie : 30

Dons : Immunisées contre les poisons,

Poison de contact (mucus couvrant la peau)

Reines

Les reines molochs sont terrées au cœur 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)

Combat : 11 Magie : 17

Dégâts : 20

Points de vie : 100

Dons : Vision dans les ténèbres, Immunisée contre les poisons, Fléau, Empoisonner (nuage de poison), Lien mental avec la colonie, Empoisonner.

Magie : Blesser, Dominer

Non-morts

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)

Combat : 11 Magie : 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 qu'ils dévorent tous ceux qui osent traverser leur territoire.

Niveau : 3 (Inquiétant)

Combat : 12 Magie : 5

Dégâts : 10

Points de vie : 30

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

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. Elles hantent encore les couloirs des cités naines désertées, cherchant des aventuriers à se mettre sous la dent. Ça change des champignons.

Niveau : 2 (Menace)

Combat : 11 Magie : 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)

Combat : 11 Magie : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Terrifier

Salubres

Viles créatures capables de prendre l'apparence d'un homme ou d'une femme, elles sont dotées 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)

Combat : 15 Magie : 8

Dégâts : 5

Points de vie : 25

Combat : 11 Magie : 12

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Magie : Dominer

Sangrelins

Issus d'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)

Combat : 11 Magie : 5

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Smilodons

Ces énormes félins à dents de sabre 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)

Combat : 14 Magie : 8

Dégâts : 10

Points de vie : 25

Sirènes

Oubliez les contes de fées, et imaginez plutôt une infâme commère à la chair flasque, dotée d'une queue de phoque, de bras dénuées 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. À noter que 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)

Niveau : 4 (Redoutable)

Combat : 17 Magie : 15

Dégâts : 15

Points de vie : 50

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 épée qu'avec une épée.

Niveau : 3 (Inquiétant)
Combat : 14 Magie : 8
Dégâts : 10
Points de vie : 30
Dons : Régénération

Volmous

Les volmous sont une espèce dégénérée descendant des grands dragons. Ils peuvent être utilisés comme des montures aériennes et 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'affilé...

Niveau : 1 (Nuisance)
Combat : 8 Magie : 8
Dégâts : 5
Points de vie : 5

Vouivres

Rejetons débiles des illustres dragons des temps passés ou fruits 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)
Combat : 11 Magie : 12
Dégâts : 10
Points de vie : 15
Dons : Immunisées contre les 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)
Combat : 11 Magie : 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)
Combat : 13 Magie : 11
Dégâts : 10
Points de vie : 25

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)
Combat : 11 Magie : 7
Dégâts : 3
Points de vie : 10

Soldats/Mercenaires

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

Niveau : 3 (Inquiétant)
Combat : 13 Magie : 8
Dégâts : 10
Points de vie : 20

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 : 9 Magie : 10

Dégâts : 5

Points de vie : 15

Dons : Magie des monstres,
1 seul sort parmi Blesser,
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)

Combat : 11 Magie : 13

Dégâts : 5

Points de vie : 25

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)

Combat : 17 Magie : 15

Dégâts : 10

Points de vie : 50

Dons : Fléau, magie des
monstres, la totale.

6. Les animaux

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

Animal	Combat	Magie	PdV*	Dégâts
Boa	10	8	10	0**
Cheval	8	8	10	0
Cobra	10	8	5	20***
Crocodile	11	8	20	10
Destrier	10	8	15	5
Essaim	12	8	10	5*
Félin	12	8	10	10
Loup	11	8	5	5
Mammouth	9	8	30	10
Molosse	11	8	10	5
Ours	12	8	20	10
Requin	16	8	15	10
Rhinocéros	9	8	20	15
Sanglier	9	8	10	5
Taureau	10	8	10	5

* : points de vie

** : saisie (voir don des monstres du même nom)

* : + Don Empoisonner, 2 points de dégâts/round.

Annexe 1 : Niv de vîpères

Au cours de leurs aventures, les personnages peuvent nouer des relations avec les habitants des royaumes. Quand une relation devient 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 à 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

contre une difficulté dépendant de ce qui est demandé. 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 l'influence d'un groupe adverse (voir plus bas). Un échec indique que le service demandé ne peut être rendu dans les conditions actuelles.

Évolution des relations

À chaque fois qu'une relation est utilisée avec succès, le niveau d'influence diminue d'un point. En revanche, quand le personnage rend service à une relation, l'influence qu'il a sur elle peut augmenter d'un point (ou plus, selon la décision du MJ). 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 zéro, le personnage ne pourra plus faire appel à cette relation *via* un jet d'influence. Cependant rien n'empêche de renouer des relations grâce à un bon *roleplay*...

Petites attentions

Il va de soi que dans certains cas, des cadeaux, ou une grosse somme d'argent (= c'est à dire des points d'aventure) 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 par ailleurs possible d'utiliser conjointement plusieurs relations. On utilise alors les règles du travail en équipe (voir p.26). 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 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 aventuriers décident d'utiliser l'ensemble

de leurs influences. 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 ayant 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 avec le gouverneur et à 1 avec 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 alors opposé à l'influence adverse. Le MJ peut se laisser guider par le tableau suivant quand il souhaite générer un groupe d'influence adverse.

Seuil	Type d' opposition
7ou -	Opposition 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 en *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.

Forces en présence

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'élite

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

Conditions	Bonus
<i>Place forte :</i>	
Fortifications de fortune	+1
Fortifications légères	+2
Fortifications imposantes	+3
<i>Supériorité numérique :</i>	
2 contre 1	+1
5 contre 1	+2
10 contre 1	+3

Faites de même pour déterminer le niveau de l'armée du MJ.

Et les aventuriers dans tout ça ?

Ils font un jet dans le trait de leur choix, correspondant à l'action qu'ils envisagent en combat (lancer des sorts avec *magie*, encaisser une charge avec *défense*, motiver ses troupes avec *présence*, massacrer avec *armes de mêlée*...). Le résultat est modifié par la position de l'aventurier parmi les troupes.

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

Jet de trait	Résultat
11 ou -	Emmerdes
12 ou +	Bravoure

Blessures

Le nombre de points de dégâts encaissés par l'aventurier au cours de la bataille.

Bravoure

L'aventurier peut briller au cours de la bataille. Cela lui rapporte 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 (correspondant au trait qu'il a utilisé).

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 encaisse 1D6 points de dégâts supplémentaires ou perd un élément de son équipement).

Déroulement de la bataille

Un des joueurs fait un jet pour l'armée des aventuriers contre une difficulté égale au niveau de l'armée adverse +7. Chaque acte de bravoure des aventuriers accorde un bonus de +1 à leur armée.

Issue de la bataille

À 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'un point, plus un point par acte de bravoure d'un aventurier.

-L'armée du MJ remporte le round :

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

Durée de la bataille

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 passés par là). Heureusement pour vous, **Tranchons & 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(e) 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, racketts...)
5	Découverte de ruines, d'un gisement d'or...
6	Méprise sur l'identité des aventuriers
7	Escratches 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, messie...
16	Épidémie
17	Évasion d'individu(s) dangereux
18	Invasion de mort-vivants

Responsables

Le problème est causé par des...

2D6	Tableau 3a
2	Erudits/Mages...
3	Nobles...
4	Brigands...
5	Cultistes...
6	Déserteurs...
7	Marchands...
8	Un ancien dieu...
9	Mort-vivants...
10	Assassins...
11	Une relique...
12	Soldats...

2D6	Tableau 3b
2	...Hommes serpents
3	...Elfes
4	...Humains
5	...Drakkens
6	...Nains
7	...Sangrelins
8	...Halflings
9	...Visage-miroirs
10	...Wolfens
11	...Krislings
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/forteresse assiégée...
17	Négocier/s'allier avec un adversaire
18	Echapper à un groupe d'assassin, chasseurs...

Optionnel : Complications

Des petites choses qui pourraient 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	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 utiliser le [Plot-O-Shop](#) sur le site des Livres de l'Ours pour obtenir un scénario minute !

Annexe 4 : Lieux

L'aventure débute dans...

1D6 Tableau 1a : Lieu	
11	Les territoires...
12	Les montagnes...
13	Les cités...
14	Le comté...
15	Les côtes...
16	Le marais...
17	L'empire...
18	Les plaines...
19	L'archipel...
20	Le port...
21	Les bois...
22	La mer...
23	Les villes...
24	Les cavernes...
25	Le désert...
26	Le domaine
27	La principauté...
28	La muraille...
29	La vallée...
30	Le bastion...
31	Les havres
32	Le lac...
33	La forteresse...
34	La savane...
35	Le duché...
36	La baie...
37	La porte...
38	Les marches...
39	La jungle...
40	Les chutes...
41	Les îles...
42	Le col...
43	Les terres...
44	La ligue...
45	Les falaises...
46	L'estuaire...
47	La passe...
48	Le royaume...
49	La forêt...
50	Les landes...
51	La province...
52	La nécropole...
53	Les haut-plateaux...
54	Les mines
55	L'oasis...
56	Les pics...
57	Les glaciers...
58	Les gorges...
59	La presqu'île...
60	La cité perdue...
61	Le protectorat...
62	Le défilé...
63	Le califat...
64	Le golfe...
65	L'abîme...
66	Les collines...

Tableau 1b : Lieu	
Du dernier combattant	
Des licornes	
D'obsidienne	
Des sept guerres	
Des pluies	
Des origines	
Des corbeaux	
Venteux(ses)	
D' opale	
Des milles lunes	
Des cendres	
Des forges divines	
Pourpre(s)	
Des larmes	
Du dieu mort	
Du couchant	
Des songes	
Des murmures	
Des premiers hommes	
Des tempêtes	
Des joyaux	
Des ossements	
Blanc(hes)/D'albâtre	
Des croyants	
Des brumes	
Du prophète	
Sombre(s)	
Des tours mortes	
De l'aube	
Des chrysanthèmes	
De l'Unique	
Des épines	
Des premières feuilles	
Des Levantins	
De cristal	
Des tombeaux	
Des fleurs	
Blêmes	
Miroir	
Des ombres	
D'écumes	
Du pendu	
Des dragons	
Des neufs lames	
De vertelune	
Des lanternes	
Des engoulevents	
Des faës	
Des trois souffles	
Des regrets	
gris(es)	
Des éclats de jade	
Des glaces	
De la dernière lumière	
De l'araignée	
arcs-en-ciel	

Utiliser 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 « 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 maaaal vous pouvez utiliser la table suivante :

3D6 Tableau 2a	
3	La forge...
4	Le cercle...
5	Le labyrinthe...
6	Le pont...
7	Le château...
8	La grotte...
9	La prison...
10	La ziggourat...
11	Le champ...
12	Le temple...
13	La citadelle...
14	La nécropole...
15	Le pic...
16	Le cimetière...
17	La mine...
18	Le volcan...

3D6 Tableau 2b	
3	Des esprits
4	Des ravages
5	Des condamnés
6	Des étoiles
7	Du crâne gris
8	Perdu(e)
9	De l'autarque
10	Englouti(e)
11	Sanglant(e)
12	Des liches
13	Des pierres de lunes
14	Des ténèbres
15	Des sacrifices
16	Des tempêtes
17	Du serpent
18	Du phénix

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

3D6 Tableau 3a	
3	Le sceptre...
4	La tiare...
5	La lance...
6	L'autel...
7	La rune...
8	L'urne...
9	Le talisman...
10	Le savoir...
11	Le trône...
12	La cape...
13	L'élixir...
14	Le chaudron...
15	L'automate...
16	Le portail...
17	Le navire...
18	Le sablier...

3D6 Tableau 3b	
3	Des furies
4	De l'Unique
5	De la vierge rouge
6	Des abysses
7	Du bourreau
8	Du maître des tempêtes
9	De la dame blanche
10	Écarlate
11	Des rois nains
12	Des anciens
13	Des justes
14	Des douleurs
15	De la cour sombre
16	Du roi cornu
17	Des trois soeurs
18	Du prince d'opale

Annexe 5 : Noms

11D6	Humain	Drakken	Elfe	Nain
	Halfling			
11	Adrien	Huo	Baranor	Thorir
12	Caton	Xian-wu	Morwen	Eldgrim
13	Eloi	An-bao	Mellryn	Harek
14	Grimaud	Qao	Belfalas	Berghor
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	Duulin	Ogmund
22	Philippe	Suanguui	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	Thoniel	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	Nimloren	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	Ulfdin
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	Belechtor	Asgrim
63	Rolf	Longwang	Perhael	Bjarni
64	Bertin	Zhianpian	Tinuviel	Gorm
65	Evrard	Xao-luo	Nimbrethil	Thorgest
66	Alberic	Haobian	Celebdil	Valgard

11D6	Krisling Gardien éternel	Wolfen Taurin Visage- miroir	Sangrelin	Kitling
11	Crâne	Kedalion	Vridish	Teos
12	Mélasse	Thanasis	Brodash	Corur
13	Gourdin	Perseos	Krogar	Argya
14	Bécot	Aeson	Gurob	Kushali
15	Casse-croûte	Melanthe	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	Skanr	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	Kaadash	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	Beleria
43	Ruelle	Dryope	Baarunk	Tantana
44	Plomb	Euryclée	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	Sukhthun
50	Forge	Echion	Kruug	Hyrmel
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

FRANGONS & FRAGONS

Feuille de personnage

Joueur :

Date de création :

Nom : _____

Classe : _____

Peuple : _____ Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sexe : _____ Signe : _____

Autres détails : _____

Traits

- Agilité
- Armes de mêlée
- Armes de tir
- Courage
- Défense
- Discrétion
- Équitation
- Érudition
- Être au parfum
- Habiléité
- Médecine
- Présence
- Robustesse
- Survie
- Tromperie
- Vigilance

Niveau

Dons

Don principal : _____

Langues connues

- Royaumes
- Feuillu
- Pierreux
- Rouge
- Telgesh
- Kriss

COMPLICATIONS

ARMES DE MÊLÉE

Dégâts _____ Notes _____

ARMES DE TIR

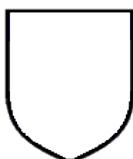
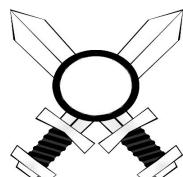
Dégâts _____ Portée _____ Notes _____

Carquois : OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO Autres : _____ OOOOO Autres : _____ OOOOO

BESACE

Réflexe : _____

Destin : _____

Armure**Défense****Points de vie**

(maximum =)

Expérience**RELATIONS**

POINTS D'AVENTURE OOOOO OOOOO 1 point d'aventure permet d'acheter une carte événement.

- | | |
|------------------------------------|---|
| Je reprends mon souffle (1) | L'aventurier récupère 2 pts de vie. Non utilisable en combat. |
| Tricheur (1) | Lancez 3D gardez les deux meilleurs. |
| Deuxième chance (1) | Relancer les dés (le premier jet doit-être un échec). |
| Maitre tricheur (2) | Lancez 3D et additionnez les résultats. |
| Furie (2) | Multipliez les dégâts que vous infligez par deux. |
| Dans les parties (3) | Le monstre est blessé même si le joueur loupe son jet d'attaque. |
| Requiem (3) | L'aventurier se retrouve à 1 pv. La difficulté de l'attaque est de 8, dégâts X2 |

Récupération

- +1 dans un Trait : 5Xps
- Idem Trait hors-classe : 10Xps
- Sorts, chants : 10Xps
- Dons : 10Xps

Tranchons & Traquons

Table résumé des monstres

Niveau 1	Combat	Magie	Dégâts	Pdv	Dons & Magie
Fées	8	14	5	5	Dominer (voir description)
Moloch : ouvrier	8	8	5	5	Vois dans le noir, Immunité au poison, Empoisonneur (contact)
Volmous	8	8	5	5	-
Niveau 2	Combat	Magie	Dégâts	Pdv	Dons & Magie
Chérubins	11	14	5	10	Immunisés aux sorts de contrôle. Magie : dominer.
Diablotins	11	14	5	10	Immunisés contre les sorts de contrôles, Magie : Dominer
Golems	11	17	10	30	Immunisés contre les armes normales
Harpie	11	11	5	10	Contagion
Moloch soldats	11	8	5	10	Idem sauf empoisonneur à distance.
Non-mort	11	17	5	15	Contagion
Les Oubliés	11	8	5	10	-
Peuple de la toile	11	8	5	10	Terrifier
Sangrelins	11	5	5	10	-
Sirènes	11	12	5	10	Magie : Dominer
Vouivres	11	12	10	15	Immunisés contre les sorts de contrôle. Magie : Terrifier
Niveau 3	Combat	Magie	Dégâts	Pdv	Dons & Magie
Aigles géants	14	14	10	20	-
Araignées géantes	14	14	10	30	Affectées uniquement par les armes magiques, l'acide et le feu.
Anges	14	12	10	30	Immu. Contrôle et armes non-mag. Magie : Dominer, Se protéger
Basiliques	14	12	10	35	Paralyser
Blob	12	11	10	30	Saisie, victime meurt au bout du troisième round
Cerbère	14	12	10	30	Fléau, Magie : Terrifier
Hommes serpents	14	10	5	30	Forme humaine, Hypnose
Licorne	14	10	10	30	Immunisés contre les poisons et les maladies
Limier de pierre	14	14	10	30	Rapidité (voir texte)
Moloch : princesses	14	11	10	30	Immunité au poison, Empoisonneur (contact)
Ogres	12	5	10	30	Régénération : 3pv/round
Salube	15	8	5	25	-
Smilodons	14	8	10	25	-
Trolls	14	8	10	30	Régénération
Niveau 4	Combat	Magie	Dégâts	Pdv	Dons & Magie
Arbrommes	17	14	15	50	Invisible dans la nature si immobile
Béhémoth	17	8	15	50	Fléau
Crapoteux	17	11	10*	50	*: ou saisie. Victime dévorée au bout de trois rounds.
Démons	17	14	15	50	Deux dons au choix + 2 Sorts au choix.
Elfes déments	17	10	10	30	Un sort au choix
Géants	17	8	15	50	-
Sphinx	17	15	15	50	Dominer
Niveau 5	Combat	Magie	Dégâts	Pdv	Dons & Magie
Dragons	20	17	20	100	Fléau, Terrifier, Immunisés contre les sorts de transformation et de contrôle.
L'Immortel	20	14	15	100	Fléau, Immortel
Moloch : reines	11	17	20	100	Voir texte