



JEU DE  
**RÔLE**

Juín 2017







**MYDONJ'** par Griffesapin est une version ultra simplifiée du plus ancien des jeux de rôles :

## Donjons & Dragons.

Qu'est ce que le jeu de rôle ? Pour une réponse simple, regardez l'interview de Maxime Chattam, écrivain français.  
<https://youtu.be/ekQoaHJlhCA>

### RÈGLES DE BASE

Ce jeu n'utilise que des dés à six faces (1D6).

Chaque fois que l'on veut savoir si une action est réussie, on lance un dé (1D) et on le compare à un seuil de réussite (SR) à atteindre, en général **7** :

- Si le résultat est *supérieur ou égal* au SR c'est un succès, sinon c'est un échec.

⇒ Quel que soit le SR, un résultat naturel de **1** au D6 est toujours un échec et un **6** est toujours un succès.

S'il faut arrondir un résultat : c'est toujours vers le haut.

Exemple : Niveau/2 ⇒ 1 & 2 = 1, 3 & 4 = 2, 5 & 6 = 3.

Si le jet de dé donne un 6 naturel (succès automatique) : on relance le D6 et sur un nouveau 6, c'est un succès critique.

⇒ Un « **critique** » produit un effet amplifié ; *en combat par exemple, l'attaque fait double dégâts.*

Si le jet de dé donne un 1 naturel (échec automatique) : on relance le D6 et sur un nouveau 1, c'est un échec critique.

⇒ Un « **fumble** » produit un effet néfaste ; *en combat par exemple, l'attaquant perd son arme ou la casse.*

Il existe trois types de tests de réussite :

- **Les tests d'attaque** : 1D+Bonus de l'attaquant (AT) contre SR = Classe d'armure du défenseur (CA).
- **Les tests de sauvegarde et de compétence** : 1D+Capacité (CP) + Affinité (AF= 0 ou +1) contre SR = 7.
- **Les tests en opposition** : Chacun des opposants lance 1D + CP + AF ⇒ le plus haut l'emporte.

⇒ En fonction des circonstances :

Si le meneur de jeu (MJ) décide qu'un test est **Facile**, on lance 2 dés et on garde le meilleur (*Avantage*).

Si le test est **Difficile**, on lance 2 dés et on garde le moins bon (*Désavantage*).

### COMBATS

#### Déroulement d'un tour de combat

Un tour dure 10 secondes par défaut en moyenne.

**Initiative** : chaque participant lance 1D+AT ⇒ les plus hauts résultats agissent en premier.

**Mouvement** : chaque participant parcourt 5 mètres en un tour ou 10 mètres en sprint et en renonçant à son action.

**Action** : chaque participant a le droit à **1** action (attaquer, lancer un sort, couper une corde, etc.).

**Dégâts** : toute attaque réussie fait perdre 1D6 PV à la victime quelle que soit l'arme utilisée, sauf les attaques à mains nues qui n'en font perdre que 1D3.

Certaines aptitudes peuvent donner un bonus aux dégâts.

**Difficulté** : selon les circonstances (surnombre, position, visibilité, etc.) le MJ peut appliquer un modificateur *Avantage Facile* ou *Désavantage Difficile* au test d'attaque.

**Magie en combat** : Quand un lanceur de sorts est attaqué par un adversaire qui a tiré une meilleure initiative que lui (que cet adversaire réussisse son jet ou pas, qu'il soit au contact ou à distance), alors l'attention mobilisée par la *nécessité de se défendre empêche de lancer le moindre sort*. Il est donc très important pour un lanceur de sort de gagner l'initiative ou de se faire protéger par un allié. Un adversaire qui est conscient d'une attaque magique et qui prend des mesures appropriées (courir en zigzag, lever son bouclier, plonger à couvert, etc...) bénéficie d'un bonus momentané de circonstance, c.-à-d. d'un *Avantage Facile*, à son jet de sauvegarde.



#### Blessures et récupération

Les Héros tombent inconscients à **0 PV** et meurent à **-6**. Tant qu'on a moins de 1 PV (donc entre 0 et -5) il faut faire un test de Vigueur toutes les 10 minutes : on se réveille avec 1 PV en cas de succès et on perd 1 PV supplémentaire en cas d'échec.

- Le test de Vigueur peut être remplacé par un test d'Intelligence fait par un soigneur, médecin, herboriste...
- Une nuit de repos fait regagner un nombre de PV égal au nombre de DV du personnage.

#### Combat à distance

Les attaques à distance se déroulent comme les attaques au contact, mais chaque arme possède une portée utile et une portée maximale.

- Tirer de 0 m à la portée utile se fait sans inconvénient.
- Tirer entre la portée utile et la portée maximale se fait avec un *Désavantage Difficile* au jet d'attaque.

#### Portées utiles des armes les plus courantes :

Dagues, lames de jet et haches : 5 mètres (20m maximum).  
 Frondes, lances et javelots : 10 mètres (40m maximum).  
 Arcs et arbalètes : 20 mètres (80m maximum).



## Les Capacités

Un personnage joueur (PJ) est défini par 4 capacités : **Vigueur, Adresse, Intelligence** et **Personnalité**.

Pour connaître leurs valeurs, on jette 4 fois 1D3 et on note les résultats.

Si la somme des 4 nombres est inférieure à 8, on ajoute la différence (8 – somme obtenue) au nombre le plus faible. Ensuite, le joueur attribue l'un des nombres à chacune des capacités de son personnage.

- **La Vigueur** représente la puissance physique et musculaire, ainsi que la santé et l'endurance. Elle sert pour toutes les actions fondées sur la force physique, comme courir, nager ou soulever une lourde charge.

On l'emploie également dans le combat au corps à corps. Dans son aspect de santé et d'endurance, elle sert pour vérifier la résistance aux blessures et aux atteintes physiques, ainsi que la capacité à courir, nager ou marcher sur la longue durée, ou encore à résister au sommeil.

*Exemple de test : course, escalade, natation, saut. Résister à la paralysie, aux poisons, à la métamorphose...*

- **L'Intelligence** symbolise les capacités d'apprentissage et de raisonnement. On l'emploie aussi pour évaluer le savoir et la culture du personnage, ou analyser une situation. Elle sert aussi pour déterminer les capacités de **Perception**.

*Exemple de test : perception, pistage, énigmes, connaissance, survie, culture. Résister aux illusions, à la tromperie...*

- **L'Adresse** mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Elle est utile pour toutes les actions fondées sur la discrétion, la rapidité ou la souplesse, telles que les acrobaties, les cascades ou les esquives instinctives.

On l'emploie également dans les combats à distance et pour déterminer la classe d'armure.

*Exemple de test : acrobatie, bricolage, discrétion, pickpocket, crochetage. Éviter les effets localisés, pièges, sorts de dégâts...*

- **La Personnalité** regroupe la volonté, le bon sens et l'intuition. Elle mesure la capacité à prévoir le danger, à rester calme face l'adversité. Mais avant tout, elle mesure la force de persuasion, le magnétisme, la capacité à diriger les autres et l'apparence physique.

On l'emploie dans toutes les interactions sociales, du charme à l'intimidation en passant par le mensonge et l'éloquence, la persuasion.

*Exemple de test : éloquence, déguisement, instinct, mensonge, chant, musique. Résister aux charmes et à la plupart des effets magiques.*

⇒ **Le malus d'Armure** : L'armure limite l'Adresse pour la discrétion, l'acrobatie...etc. ainsi que les autres tests qui demandent une aisance physique comme la course, la nage (avec Vigueur) et les sauvegardes d'esquive : -1/rang.

*Par exemple, l'Armure légère impose un malus d'Armure de -1, l'armure lourde -2 et l'extra lourde -3.*

## Capacités Exceptionnelles

Il s'agit du bonus que l'on gagne quand la valeur de base d'une capacité atteint ou dépasse 5.

- **Vigueur 5 & +** : au choix, + 1DV ou DG+1 au contact.
- **Adresse 5 & +** : au choix, CA+1 ou DG+1 à distance.
- **Intelligence 5 & +** : X niveaux de sorts supplémentaires, X étant égal au niveau du Magicien ; sorts fétiches du PJ.  
*Par exemple, un magicien de niveau 4 bénéficie de 4 niveaux de sorts en plus à répartir comme il l'entend (Par exemple : 1 sort de niveau 3 et 1 sort de niveau 1)*  
- Un personnage qui le désire peut remplacer le bonus de sorts ci-dessus par un **Talent** au choix ; option prise naturellement par les non magiciens.
- **Personnalité 5 & +** : X niveaux de sorts supplémentaires, X étant égal au niveau du Templier : sorts fétiches du PJ.  
*Par exemple, un templier de niveau 4 bénéficie de 4 niveaux de sorts en plus à répartir comme il l'entend (Par exemple : 1 sort de niveau 2 et 2 sort de niveau 1)*  
- Un personnage qui le désire peut remplacer le bonus de sorts ci-dessus par un point de **Chance** supplémentaire ; option prise naturellement par les non templiers.

## L'Affinité

⇒ Chaque personnage possède aussi une **Affinité unique**. Elle ne peut concerner *ni le combat ni la magie* et donne l'**Avantage Facile ET** un bonus de **+1** au jet de dé lorsqu'un test est nécessaire.

Elle permet de typer un personnage et elle est sensée représenter un hobby ou un ancien métier.

*Exemple : un métier (ébéniste), pistage, pièges, discrétion, escalade, médecine, herboristerie, perception, déguisement, musique, histoire, légendes, baratin, jeux, acrobaties, course, orientation, alchimie, connaissance des arcanes ou de la nature, pickpocket, serrurerie...etc.*

Quelques règles strictes encadrent les affinités :

- Il n'est pas possible d'en posséder plus d'une car elle représente l'activité principale "à temps perdu" du personnage. Se disperser sur plusieurs sujets fait qu'on finit par n'en maîtriser aucun.

- Un personnage peut tout à fait apprendre une nouvelle affinité (avec du temps et des actions appropriées dans l'univers de jeu), mais cela implique d'abandonner l'affinité actuelle.

- Les affinités sont des compétences secondaires, elles ne peuvent pas concerner le combat ou la magie.



## Les Races

Le joueur choisit une race et applique les aptitudes spéciales suivantes à son personnage.

- **Humain** : une capacité au choix à +1, Chance+1.
- **Elfe** : haut elfe, elfe sylvain ou elfe noir...  
Personnalité +1, 1 Talent (Perception).
- **Nain** : Vigueur+1, 1 Talent (Résistance physique).
- **Petite-gens** : hobbit, gnome, kender...  
Adresse+1, 1 Talent (Discrétion).
- **Autre race** : une capacité à +1 & une Aptitude spéciale ou un Talent racial.

**Chance+1** : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV ou pour décider d'un détail narratif.

**Talent** : le personnage choisit une action non martiale (Natation, Escalade, Perception, Résistance au poison, etc.) pour laquelle il est surdoué. Cette action bénéficie toujours de l'*Avantage Facile* (on lance 2 dés et on garde le meilleur) aux tests de réussite concernés.

## Les Classes

Le joueur choisit une classe.

Chaque classe se décline en **6 niveaux** apportant chacun des aptitudes spéciales au personnage.

Un PJ commence au niveau 1 et gagne 1 niveau chaque fois qu'il a survécu à un nombre d'aventures égal au niveau qu'il possède. Il faut donc  $1+2+3+4+5 = 15$  aventures pour atteindre le niveau 6.



⇒ Un Héros (PJ) de **niveau 0** sans aucun équipement possède **1 dé de vie** (DV), donc de **1 à 6** points de vie (PV) ; son bonus d'attaque (AT) est de **+0** et sa classe d'armure (CA) est de **4**. Il possède une somme au départ égale à 4D6 Po plus 1D6 par niveau de *Chance*.

Les PV du personnage sont déterminés en lançant autant de D6 qu'il a de DV et en faisant la somme des résultats.

⇒ Chaque fois qu'il monte de niveau, le PJ peut relancer tous ses DV et garder le nouveau total s'il est plus élevé que l'ancien.

Le joueur choisit les sorts et techniques du personnage dans les listes correspondant à sa classe.

**Les classes multiples** : Quand un personnage gagne un niveau, il peut le prendre dans n'importe quelle classe. Mais les niveaux doivent être pris dans l'ordre en commençant par le niveau 1 de chaque classe.

- Vu la façon dont les classes sont caractérisées (avec simplement 3 aptitudes par niveau), le multiclassage est facile et ne déséquilibre pas le jeu. Quand un PJ change de niveau, il peut automatiquement gagner un nouveau niveau d'une classe qu'il possède déjà. Ou bien, s'il existe une justification en jeu (études auprès d'un maître, etc.), il peut à la place obtenir le niveau 1 d'une nouvelle classe.
- Les aptitudes identiques acquises à niveau équivalent ne sont pas cumulables et la somme des niveaux ne peut **jamais** dépasser 6. Donc le prix à payer pour être polyvalent est qu'il est impossible d'obtenir les meilleures aptitudes de ses classes (celles de niveau 6, notamment).

**Aptitudes spéciales** : Les paragraphes suivants attribuent certaines aptitudes spéciales aux personnages.

Voici la signification des aptitudes les plus communes.

- **DV+1** : le PJ gagne 1 DV (donc de 1 à 6 PV).
- **AT+1** : bonus d'attaque augmenté de 1.
- **CP+1** : une capacité au choix augmentée de 1.
- **1 technique** : le PJ gagne une technique martiale à choisir dans la liste suivante.

*1-arme à 2 mains* : +1 aux dégâts (DG+1).

*2-arme à 1 main + bouclier* : +1 à la classe d'armure (CA+1).

*3-arme à 1 main + main libre* : +1 à l'initiative (Init+1).

*4-une arme dans chaque main* : +1 à l'attaque (AT+1).

*5-mains nues* : 1D6 de dégâts au lieu du 1D3 habituel.

*6-Combat monté* : lance + bouclier : DG+1 et CA+1.

*7-tir à l'arc* : +1 à l'attaque (AT+1).

*8-tir à l'arbalète* : +1 aux dégâts (DG+1).

*9-lancer de couteau* : +1 à l'initiative (Init+1).

*10-lancer de javelot + bouclier* : +1 à la CA.

*11-Arts martiaux* : sans arme ni armure, le personnage fait 1D6 de dégâts et gagne +1 à la CA.

*12-Bâton long* : sans armure, Init+1 et CA+1.

*13-Sabre à 1½ mains* : Init+1 ou DG+1, selon 1 ou 2 mains.

*14-Shuriken* : DG-1, Init+1, nombre d'attaque x2.

- **Armure légère** : CA = 5 quand on porte une armure légère (cuir, broigne/cuir clouté, chemise de maille) mais malus d'Armure de -1 pour certains tests.

- **Armure lourde** : CA = 6 quand on porte une armure lourde (cotte de mailles, armure de plaques) mais malus d'Armure de -2 pour certains tests.

- **Armure ultralourde** : CA = 7 quand on porte une armure ultralourde (armure de plaque intégrale) mais malus d'Armure de -3 pour certains tests.

- **1 Talent** : le personnage choisit une action non martiale (Natation, Escalade, Perception, Résistance au poison, etc.) pour laquelle il est surdoué. Cette action bénéficie toujours de l'*Avantage Facile* (on lance 2 dés et on garde le meilleur) aux tests de réussite concernés.


- **Mn ou Tn** : le PJ choisit 1 sort de niveau n dans la liste des sorts de Magicien (M) ou de Templier (T); celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un sort déjà utilisé en sacrifiant un autre sort de niveau supérieur ou égal.

⇒ Ce Choix est modifiable chaque jour après un temps d'étude (M) ou un temps de prières (T).









LE GUERRIER		
Niveau 1	DV+1. AT+1. <b>Armure légère.</b>	
Niveau 2	DV+1. Vigueur+1. <b>1 Technique.</b>	
Niveau 3	DV+1. AT+1. <b>Armure lourde.</b>	
Niveau 4	DV+1. <b>1 Technique.</b> <b>2 Attaques :</b> si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	
Niveau 5	DV+1. AT+1. CP+1.	
Niveau 6	DV+1. <b>1 Technique.</b> <b>3 Attaques :</b> si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> , s'il réussit la 2 <sup>ème</sup> , il a le droit à une 3 <sup>ème</sup> attaque.	



LE BARBARE		
Niveau 1	DV+1. AT+1. <b>Instinct primal :</b> +1 aux tests de sauvegardes.	
Niveau 2	DV+1. Vigueur+1. <b>Armure légère.</b>	
Niveau 3	DV+1. AT+1. <b>Rage :</b> nécessite d'être blessé ou de sacrifier un tour de jeu pour se motiver ; +1 à tous les dégâts infligés & -1 à tous les dégâts reçus.	
Niveau 4	DV+1. <b>1 Technique (1 à 5).</b> <b>Réflexe :</b> autorise à échanger un bonus de 1 à l'initiative contre un malus de 1 à la CA... ou bien le contraire. Choix modifiable à chaque tour.	
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>2 Attaques :</b> si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	
Niveau 6	DV+1. AT+1. <b>Réflexe+ :</b> +1 à l'initiative <u>ou</u> +1 à la CA. Sans contrepartie. Choix modifiable à chaque tour. Cumulable avec Réflexe.	



LE CHEVALIER		
Niveau 1	DV+1. AT+1. <b>Armure légère.</b>	
Niveau 2	DV+1. Vigueur+1. <b>Meneur :</b> 1D6+ (niveau/2) personnages aux ordres du meneur reçoivent +1 à l'initiative & +1 aux sauvegardes. 6 tours maxi.	
Niveau 3	DV+1. AT+1. <b>Armure lourde.</b>	
Niveau 4	DV+1. <b>1 Technique (1, 2 ou 6).</b> <b>Écuyer :</b> le PJ possède un allié fiable dont les caractéristiques sont celles d'un Guerrier 2 (à créer) ; celui-ci ne progresse pas en xp, si cet allié vient à disparaître, le PJ peut en « recruter » un nouveau entre deux aventures.	
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>2 Attaques :</b> si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	
Niveau 6	DV+1. AT+1. <b>Armure ultralourde.</b>	



LE VAGABOND	
Niveau 1	<b>1 Talent. Coup bas</b> : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger ou surpris. <b>Chance+1</b> : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif.
Niveau 2	DV+1. AT+1. Adresse+1.
Niveau 3	DV+1. <b>1 Talent. Armure légère.</b>
Niveau 4	AT+1. <b>1 Technique. M1 ou T1</b> : « touche à tout », le PJ choisit 1 sort de niveau 1 dans la liste des sorts de Magicien ou de Templier; celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour. Choix modifiable chaque jour.
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>1 Talent.</b>
Niveau 6	DV+1. <b>Chance+1. 2 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il en a droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.



LE RÔDEUR	
Niveau 1	DV+1. <b>Ennemi</b> : le PJ choisit une race ou un type de créature ; il bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts et aux tests de connaissance la concernant, <b>Emprise</b> : apaise 1D6+ (niveau) DV d'animaux naturels s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.
Niveau 2	AT+1. Vigueur+1. <b>Armure légère.</b>
Niveau 3	DV+1. <b>1 Talent. Compagnon</b> : le PJ possède un animal (au choix) dont les caractéristiques sont DV2, CA5, sv+1, init+1, pv+1; si cet allié vient à disparaître, le PJ en « recrute » un autre entre 2 aventures.
Niveau 4	DV+1. AT+1. <b>1 Technique (2, 3, 4, 7, 8, 9 ou 10).</b>
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>2 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.
Niveau 6	DV+1. AT+1. <b>Ami de la nature</b> : aucun animal, plante ou phénomène naturelle (prédateur, poison, maladie, foudre, etc.) ne peut faire de mal au personnage.




LE VOLEUR	
Niveau 1	<b>1 Talent. Coup bas</b> : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger ou surpris. <b>Chance+1</b> : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif.
Niveau 2	DV+1. AT+1. Adresse+1.
Niveau 3	DV+1. <b>1 Talent. Armure légère.</b>
Niveau 4	AT+1. <b>1 Technique (3, 4, 5, 7, 8, 9).</b> <b>Esquive</b> : une sauvegarde réussie annule les dégâts massifs / de zone au lieu de les diviser par 2 ; c'est le « tout ou rien »
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>1 Talent.</b>
Niveau 6	DV+1. <b>Chance+1.</b> <b>Excellence</b> : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours ont l'Avantage Facile automatiquement.








LE BARDE		
Niveau 1	<b>1 Talent. Inspiration</b> : par son chant et/ou sa musique, le PJ influence 1D6+ (niveau/2) créatures, leur donnant +/- 1 à un certain type d'action ; Sauvegarde de Personnalité autorisée, un test par tour, 6 tours max. <b>Chance+1</b> : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV ou pour décider d'un détail.	
Niveau 2	AT+1. DV+1. Adresse+1.	
Niveau 3	M1. <b>1 Talent. Armure légère.</b>	
Niveau 4	DV+1. AT+1. <b>1 Technique</b> (3, 4, 5, 7, 8, 9).	
Niveau 5	M2. CP+1. <b>1 Talent.</b>	
Niveau 6	DV+1. <b>Chance+1.</b> <b>Excellence</b> : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours ont l' <i>Avantage Facile</i> automatiquement.	




L'ASSASSIN		
Niveau 1	<b>1 Talent. Coup bas</b> : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger ou surpris. <b>Poison</b> : le PJ possède (niveau) doses de poison à usage unique (1 seule ingestion ou attaque réussie) qui causent 1D6+ (niveau/2) points de dégât en plus (sauvegarde de Vigueur pour les diviser par 2). Il faut 1 tour pour les appliquer sur une arme et 1 jour de travail pour reconstituer le stock.	
Niveau 2	DV+1. AT+1. Adresse+1.	
Niveau 3	DV+1. <b>Armure légère.</b> <b>Assassinat</b> : après avoir observé une créature vivante pendant au moins 10min et avoir réussi un test d'Intelligence, l'assassin est capable de lui porter un unique Coup bas dont les dégâts sont (niveau) D6 au lieu de 1D6+1. Une fois par jour.	
Niveau 4	AT+1. <b>1 Technique. 1 Talent.</b>	
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>Chance+1</b> : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif.	
Niveau 6	DV+1. <b>Ombre</b> : permet de devenir invisible (niveau/2) fois par jour à condition d'être hors de vue. Dure tant qu'on n'interagit avec rien. <b>2 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	









LE TEMPLIER		
Niveau 1	T1. <b>Armure légère.</b> <b>Aura</b> : permet de faire fuir 1D6+ (niveau) DV de morts-vivants ou de démons s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.	
Niveau 2	T1. DV+1. Personnalité+1.	
Niveau 3	T2. AT+1. DV+1.	
Niveau 4	T2. DV+1. <b>Armure lourde.</b>	
Niveau 5	T3. AT+1. CP+1.	
Niveau 6	T3. DV+1. <b>T1 ou T2 ou T3</b> : le Templier choisit 1 sort de niveau 1,2 ou 3 dans la liste des sorts de templier ; il ne peut être lancé qu'une fois par jour. Ce Choix est modifiable chaque jour après un temps de prières.	




LE CLERC		
Niveau 1	T1. <b>Armure légère.</b> <b>Aura</b> : permet de faire fuir 1D6+ (niveau) DV de morts-vivants ou de démons s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.	
Niveau 2	T1. DV+1. Personnalité+1.	
Niveau 3	T2. AT+1. DV+1.	
Niveau 4	T2. DV+1. <b>Armure lourde.</b>	
Niveau 5	T3. AT+1. CP+1.	
Niveau 6	T3. T4. DV+1.	




LE PALADIN		
Niveau 1	DV+1. <b>Armure légère. Protection</b> : toutes les sauvegardes sont à +1.	
Niveau 2	AT+1. Vigueur+1. <b>Incarnation</b> : (niveau/2) fois par jour : double les dégâts face à une créature du mal <u>ou</u> imposition des mains: +1D6+ (niveau/2) Pv.	
Niveau 3	DV+1. <b>Armure lourde. Aura</b> : permet de faire fuir 1D6+ (niveau) DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.	
Niveau 4	DV+1. AT+1. <b>1 Technique.</b>	
Niveau 5	DV+1. CP+1. <b>2 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	
Niveau 6	DV+1. AT+1. <b>Intervention Divine</b> : une fois par séance de jeu, le Paladin peut demander à son dieu de réaliser un miracle en réussissant un test de Personnalité. Le SR est fixé par le MJ selon la demande (7 minimum). En cas d'échec critique, le dieu se fâche et retire tous ses pouvoirs surnaturels au PJ pour le reste de la journée.	




LE MAGICIEN		
Niveau 1	M1. M1. <b>Magie brute</b> : utilisable à volonté afin de créer une petite boule de lumière, de déplacer à distance divers objets (10m/niveau, 1kg/niveau), ou de lancer un projectile de magie faisant perdre 1D6 + (niveau/2) PV à la cible (réussir une sauvegarde d'Adresse divise les dégâts par 2).	
Niveau 2	M2. DV+1. Intelligence+1.	
Niveau 3	M2. M3. AT+1.	
Niveau 4	M3. M4. DV+1.	
Niveau 5	M4. M5. CP+1.	
Niveau 6	M5. M6. DV+1.	




LE SORCIER		
Niveau 1	M1. M1. <b>Mauvais Œil</b> : à volonté sur une seule cible à la fois: malus de -1 à la CA et <i>Désavantage Difficile</i> à toutes ses sauvegardes si elle rate une sauvegarde de Personnalité, un test par tour, 6 tours max. De plus, Le sorcier possède toujours un petit familier magique (DV0, CA5, plus les différentes aptitudes suivantes : init+1, pv+1, sv+1, Télépathie 6). Enfin, si le personnage réussit un test d'Intelligence quand il lance un sort de Malédiction ou de Charme, le sort n'est pas décompté. <b>En contrepartie</b> , le personnage est incapable de lancer les sorts d'Invisibilité, Vitesse, Esquive, Edification et Téléportation.	
Niveau 2	M2. DV+1. Intelligence+1.	
Niveau 3	M2. M3. AT+1.	
Niveau 4	M3. M4. DV+1.	
Niveau 5	M4. M5. CP+1.	
Niveau 6	M5. M6. DV+1.	




L'ILLUSIONNISTE		
Niveau 1	M1. M1. <b>Fantasmes</b> : utilisable à volonté pour créer une petite illusion visuelle de -20 cm (lumière...), ou pour perturber les sens d'une créature: <i>Désavantage Difficile</i> à toutes ses actions (sauf les tests de sauvegardes) si elle rate une sauvegarde d'Intelligence, un test par tour, 6 tours max. De plus, si l'illusionniste réussit une épreuve d'Intelligence quand il lance un sort de Double vue, Mirage ou d'Illusion, le sort n'est pas décompté. <b>En contrepartie</b> , l'illusionniste ne peut jamais lancer les sorts de Nuage toxique, Boule de feu, Mur de feu, Invocation et Nécromancie.	
Niveau 2	M2. DV+1. Intelligence+1.	
Niveau 3	M2. M3. AT+1.	
Niveau 4	M3. M4. DV+1.	
Niveau 5	M4. M5. CP+1.	
Niveau 6	M5. M6. DV+1.	





LE MOINE		
Niveau 1	AT +1. <b>1 talent. 1 technique</b> (11, 12, 13 ou 14).	
Niveau 2	DV+1. Adresse+1. <b>Perfection</b> : +1 à toutes les sauvegardes.	
Niveau 3	DV+1. <b>Esquive</b> : une sauvegarde réussie annule les dégâts massifs / de zone au lieu de les diviser par 2, c'est le « tout ou rien ». <b>2 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.	
Niveau 4	AT+1. <b>1 technique</b> (11, 12, 13 ou 14). <b>Frappe mortelle</b> : après avoir vu combattre une créature pendant au moins 1 tour et avoir réussi un test d'Intelligence, le moine peut lui porter une unique attaque à mains nues dont les dégâts sont de (niveau) D6. Une fois par jour.	
Niveau 5	DV +1. CP+1. <b>Chance+1</b> : le PJ gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif.	
Niveau 6	DV+1. <b>Esquive+</b> : comme Esquive, mais même en cas d'échec les dégâts sont divisés par 2. <b>3 Attaques</b> : si le personnage réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il en a droit à une 2 <sup>ème</sup> , s'il réussit la 2 <sup>ème</sup> , il en a droit à une 3 <sup>ème</sup> attaque.	



LE DRUIDE		
Niveau 1	T1. <b>1 talent. Emprise</b> : apaise 1D6+ (niveau) DV d'animaux naturels s'ils ratent une épreuve de Personnalité.	
Niveau 2	DV+1. Personnalité +1. <b>Armure légère</b> .	
Niveau 3	T1. AT+1. <b>Totem</b> : transformation en un animal de moins de 500kg. (niveau/2) fois par jour, durée (niveau) heure(s).	
Niveau 4	T2. DV+1. <b>Ami de la nature</b> : aucun animal, plante ou phénomène naturelle (prédateur, poison, maladie, foudre, etc.) ne peut faire de mal au personnage.	
Niveau 5	T2. AT+1. CP+1.	
Niveau 6	T3. DV+1. <b>Forces de la nature</b> : une fois par séance de jeu, le Druides peut demander aux forces de la nature de réaliser un miracle en réussissant un test de Personnalité. Le SR est fixé par le MJ selon la demande (7 minimum). En cas d'échec critique, la nature se fâche et retire tous ses pouvoirs surnaturels au PJ pour le reste de la journée.	



## MAGIE & SORTILEGES

⇒ Quand ce n'est pas précisé, les sorts durent **10 min** (et/ou portent à **10 m**) **par niveau** du lanceur de sort.

Tous les sorts utilisés contre quelqu'un donnent droit à un test de sauvegarde (de capacité) pour s'en prémunir.

- En cas de succès, le sort est inefficace (dégâts divisés par 2 arrondis vers le haut pour les sorts de dommages).

Le test se fait parfois avec l'*Avantage Facile* si la cible se défend intelligemment.

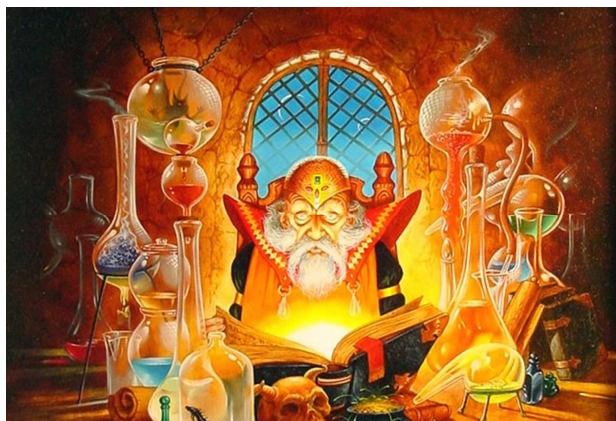
**La Vigueur** permet de résister aux agressions physiques et à la paralysie, la pétrification, la métamorphose, les poisons...

**L'Adresse** d'esquiver les effets localisés...

**L'Intelligence** de ne pas croire aux illusions et tromperies, et **la Personnalité** de faire face à la plupart des autres effets magiques et aux charmes.

Un lanceur ne peut jeter un sort que s'il a l'initiative sur tous les adversaires qui l'attaquent.

**Remarque** : un sort qui dépend du nombre de DV de la cible affecte un personnage selon son niveau de classe le plus élevé, **pas** de son nombre de DV.



### Les Sorts de Magicien

#### NIVEAU 1

**Armure invisible** : bonus d'une unité à la CA.

**Blocage** : permet de bloquer ou débloquent magiquement une fermeture (porte, trappe, coffre).

**Brume** : crée une nappe de brouillard dense et opaque capable d'occuper plusieurs centaines de mètres cube.

**Réparation** : répare définitivement un objet.

**Sens magique** : permet de détecter et d'identifier les sources de magie (sort, objet, créature).

**Sommeil** : 1D6 + (niveau/2) DV de créatures se trouvent plongées dans un sommeil naturel.

Leur niveau doit être ≤ à celui du Magicien.

#### NIVEAU 2

**Charme** : une créature de niveau inférieur ou égal à celui du Magicien devient un ami fidèle devant être écouté.

**Double vue** : permet de déjouer les illusions et de voir les choses et les êtres invisibles.

**Illusion** : crée un être ou un objet illusoire, ou change l'apparence du Magicien.

**Invisibilité** : le personnage reste invisible tant qu'il n'interagit pas avec une créature.

**Nuage toxique** : crée quelques 10aines de m<sup>3</sup> de brume empoisonnée qui font perdre (niveau/2) PV tous les tours.

**Télépathie** : permet de scruter les pensées et de converser avec une personne ou un animal.

#### NIVEAU 3

**Boule de feu** : boule qui inflige (niveau) D6 pts de dégâts à la cible et 1D6 dans un rayon de 3m aux alentours.

**Clairvoyance** : permet de voir ce qui se passe dans un lieu à portée du sort (20m par niveau).

**Rune** : crée une rune qui inflige 1D6 + (niveau) points de dégâts si on l'approche sans prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours.

**Suggestion** : oblige la victime à accomplir une action non dangereuse ou à croire un mensonge.

**Vitesse** : double la vitesse, le nombre d'actions par tour et le résultat du jet d'initiative pendant 6 tours.

**Vol** : permet de voler à 10m par tour.

#### NIVEAU 4

**Esquive** : téléportation vers un lieu à portée de vue.

**Malédiction** : *Désavantage Difficile* à tous les tests tant que la malédiction dure et un effet secondaire au choix (malchance au jeu, chute des cheveux, infertilité, etc.).

**Métamorphose** : transforme une cible en un animal vertébré normal de moins de 500kg.

**Mirage** : crée un paysage illusoire.

**Mur de feu** : (niveau) D6 pts de dégâts si on tente de le traverser.

**Passage** : crée une porte magique vers un lieu préparé à l'avance grâce à un symbole gravé ; peu importe la distance.

#### NIVEAU 5

**Invocation** : fait venir un démon ou un esprit élémentaire qui sert le Magicien jusqu'à la fin du sort.

Démon/élémentaire : DV 5, CA 7, AT +2, CP 4/CS 2.

**Édification** : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.).

**Nécromancie** : crée 1D6+ (niveau/2) morts-vivants (DV 1, CA 5, AT +0, CP2) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.

**Oracle** : permet de poser 1D6 question(s) à une entité supérieure en échange d'une contrepartie.

**Télékinésie** : peut déplacer 500kg de matière.

**Téléportation** : téléportation vers un lieu déjà visité ou très exactement décrit ; portée illimitée.

#### NIVEAU 6

**Anti-magie** : établit une zone de 6m de rayon dans laquelle aucune magie ne fonctionne.

**Destruction** : détruit 10m<sup>3</sup> de matière, ou tue instantanément 1D6 + (niveau) créatures de 3 DV & moins.

**Échange** : échange de deux esprits.

**Pétrification** : change en pierre une créature de façon permanente ou dissipe une pétrification.

**Suggestion majeure** : comme suggestion, mais affecte toutes les créatures à portée de voix.

**Seuil** : ouvre un passage vers un autre plan.





### NIVEAU 1

**Bénédictio** : *Avantage Facile* à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction.

**Injonction** : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.

**Soins** : fait récupérer 1D6 + (niveau/2) PV.

### NIVEAU 2

**Paralyse** : immobilise (niveau/2) créature(s).

**Résistance** : rend insensible au feu, au froid, aux poisons et à la fatigue pendant 1 heure par niveau.

**Vision** : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation.

### NIVEAU 3

**Cercle de protection** : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.

**Dissipation** : annule un sortilège actif ou une malédiction.

**Guérison** : dissipe toute maladie, handicap, empoisonnement ou soigne 2D6+ (niveau/2) PV.

### NIVEAU 4

**Grands soins** : redonne 3D6+ (niveau) PV.

**Punition** : inflige (niveau) D6 points de dégâts.

**Résurrection** : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vigueur(ou 1 DV si c'est un monstre).



**Aura** : permet de faire fuir 1D6+ (niveau) DV de morts-vivants ou de démons s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.

⇒ Ce sont toujours les morts vivants les plus faibles qui fuient en premier en cas de groupe composés de différents niveaux.

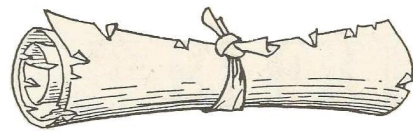
**Eau Bénite** : Un Templier/Clerc/ Paladin peut créer de l'eau bénite lors d'un rituel spécial. Le rituel dure 1 heure, consomme pour 25 Pa de poudre d'argent, et nécessite que le lanceur lance le sort *Bénédictio* T1.

⇒ Au prix d'une action, vous pouvez asperger le contenu d'une flasque sur une créature à 1 mètre ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 5 mètres, le brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre la créature.

Si la cible est un démon ou mort-vivant, elle encaisse 1 point de dégât par tour pendant 1d6 tour ; 1D3 tour seulement s'elle réussit une sauvegarde de Personnalité.

**Intervention Divine/ Forces de la Nature** : une fois par séance de jeu, ce pouvoir permet de demander à son dieu de réaliser un miracle en réussissant un test de Personnalité dont le SR est fixé par le MJ selon la demande du joueur (7 minimum).

En cas d'échec critique, le dieu se fâche et retire tous ses pouvoirs surnaturels au PJ pour le reste de la journée.



### ⇒ Règles optionnelles :

- Les sorts sont interchangeable entre la liste des Magiciens et celle des Templiers avec l'accord du MJ. Mais La guérison doit rester la spécialité des Templiers. De plus, les sorts de Templiers T4 et les sorts de Magiciens M5 et M6 ne sont pas concernés par cette option. Par exemple, un *Druide* peut avoir *Télépathie Animale* M2 comme sort T2 ou un *Mur d'épines* M4 comme T4.
- Les sorts de soins peuvent être lancés sous forme *inversée* pour les Templiers/ clercs/ paladins maléfiques.
- l'aspect des sorts est choisi par le PJ : choix de l'énergie (feu, glace, acide...etc.), de l'aspect (*Brume* devient *Ténèbres*)...etc.



## TRAIN DE VIE

⇒ Taux de change des différentes pièces de monnaie :  
**1 Po (or) = 10 Pa (argent) = 100 Pc (cuivre)**

Le train de vie vous offre un moyen simple de prendre en compte le coût de la vie dans un monde de fantastique.

Il couvre l'hébergement, la nourriture, la boisson et tout autre besoin. En outre, ces frais couvrent le coût d'entretien de votre équipement afin d'être prêt pour de nouvelles aventures.

Train de vie	coût par jour
Sordide	1 Pc
Pauvre	2 Pc
Modeste	1 Pa
Riche	5 Pa

**Sordide.** Vous vivez dans une écurie qui prend l'eau, dans une hutte en terre séchée en dehors de la ville ou vous louez une chambre infestée de vermines dans le pire quartier de la ville. Vous avez un abri contre les éléments, mais vivez dans un environnement désespéré et souvent violent, dans des endroits en proie à la maladie, à la faim et au malheur. Vous avez très peu de protections légales.

**Pauvre.** Un train de vie pauvre signifie devoir se passer du confort disponible dans une communauté stable. Une alimentation et un logement simples, des vêtements usés jusqu'à la corde et des conditions imprévisibles conduisent à une vie acceptable mais probablement désagréable. Votre hébergement peut être une petite chambre louée pour pas grand chose ou la salle commune au-dessus d'une taverne. Vous bénéficiez de certaines protections légales, mais devez toujours composer avec la violence, le crime et la maladie. À ce niveau de vie les gens ont tendance à être des ouvriers non qualifiés, des marchands ambulants, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires, etc.

**Modeste.** Un train de vie modeste vous permet de rester hors des bidonvilles et vous assure de pouvoir maintenir votre équipement. Vous vivez dans une partie ancienne de la ville, louant une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous n'avez ni faim ni soif, et vos conditions de vie sont propres, même si elles sont simples. Les gens ordinaires qui ont ce niveau de vie modeste sont des soldats avec une famille, des travailleurs, des étudiants, des prêtres, des magiciens en exil, etc.

**Riche.** Le choix d'un train de vie riche, c'est vivre une vie de luxe, même si vous n'avez peut-être pas obtenu le statut social associé de la vieille noblesse. Vous vivez un style de vie comparable à celle d'un marchand qui a réussi, d'un serviteur privilégié de la royauté ou d'un propriétaire de petits commerces. Vous avez un logement plus que respectable, généralement une maison spacieuse dans un beau quartier de la ville ou une suite confortable dans une belle auberge. Vous avez probablement une petite équipe de serveurs.



## Quotidien

La table suivante donne les prix de certains produits alimentaires et du logement pour une seule nuit.

Choppe de bière	2 Pc
Pichet de vin	2 Pc
Bouteille de vin fin	1 Po
Pain et fromage	2 Pc
Pain et soupe	1 Pc
Gros morceau de viande	3 Pc
Banquet (par personne)	1 Po

Repas	par journée entière
Sordide	1 Pc
Pauvre	2 Pc
Modeste	3 Pc
Riche	1 Pa

Hébergement	par nuit
Sordide	1 Pc
Pauvre	3 Pc
Modeste	5 Pc
Riche	2 Pa

## Services

Les types les plus élémentaires de services apparaissent sur la table ci-après. D'autres services communs proviennent de la grande variété de personnes qui habitent une ville ou un village, et où les aventuriers payent pour une tâche spécifique

Services	prix
<b>Embauche</b>	
Qualifié	2 Pa par jour
Non qualifié	2 Pc par jour
Messager	1 Pc par 5 km
Péage routier ou porte	1 Pc
<b>Transport</b>	
De ville à ville	2 Pc par 5 km
En ville	1 Pc
En bateau	1 Pc par km

⇒ Embaucher quelqu'un pour jeter un sort relativement commun de niveau 1 ou 2 est assez facile dans une ville ou un village, et pourrait coûter de 5 à 20 pièces d'or. Mais trouver quelqu'un capable et désireux de lancer un sort de niveau supérieur pourrait impliquer des déplacements dans une grande ville et une fois trouvé, le lanceur de sorts pourrait demander un service à la place d'un paiement - le genre de service que des aventuriers peuvent fournir.





## LISTES D'EQUIPEMENTS

### Armures

Bouclier	1 Po
<i>Armure légère :</i>	
Peau brute et fourrure	1 Po
Armure de cuir	1 Po
Armure de cuir clouté	4 Po
Chemise de mailles	5 Po
<i>Armure lourde :</i>	
D'écailles	5 Po
Cotte de mailles	7 Po
Armure de plaques	20 Po
<i>Armure ultralourde :</i>	
Armure gothique complète	150 Po



### Armes

Arme plaquée d'argent pur	+10 Po
<i>Armes courantes :</i>	
Bâton de combat	2 Pc
Dague	2 Pa
Gourdin	1 Pc
Hachette	5 Pa
Javelot	5 Pc
Lance	1 Pa
Marteau léger	2 Pa
Masse d'armes	5 Pa
Fouet	2 Pa
Serpe	1 Pa
Arbalète légère	25 Pa
Arc court de chasse	25 Pa
Fronde	1 Pc
Fléchette/ shuriken	1 Pc
<i>Armes de guerre :</i>	
Cimeterre	25 Pa
Epée courte	1 Po
Epée longue	2 Po
Fléau d'armes	1 Po
Hache d'armes	1 Po
Lance de cavalerie	1 Po
Marteau de guerre	15 Pa
Morgenstern	15 Pa
Pioche de guerre	5 Pa
Rapière	25 Pa
Trident	5 Pa
Arbalète de poing	75 Pa
Arbalète lourde	5 Po
Arc long de guerre	5 Po
Sarbacane	1 Po
<i>Arme lourde à deux mains :</i>	
Maillet	1 Po
Massue 2m	2 Pc
Epée à 2 m	5 Po
Grande hache	3 Po
Hallebarde	2 Po
Pique	5 Pa

### Animaux

Ane ou mule	8 Pa
Poney	3 Po
Cheval de trait	5 Po
Cheval de monte	7 Po
Destrier de combat	40 Po

### Selle :

D'équitation	1 Po
De guerre	2 Po
Mors et bride	2 Pa
Fers à cheval et pose	1 Pa
Fontes	4 Pa
Harnais de bât	5 Pa
Ecurie (par jour)	5 Pc
Fourrage (par jour)	1Pc

Molosse domestique	2 Po
Faucon dressé	100 Po
Bélier	4 Pa
Chèvre	1 Pa
Mouton	2 Pa
Volaille	1 Pc
Taureau	2 Po
Vache	1 Po

### Achats divers

#### Fiole :

D'acide	25 Pa
D'eau bénite	3 Po
De soins	5 Po
De parfum	5 Pa
De poison	10 Po
D'antidote	5 Po
De feu grégeois	5 Po
Boîte d'allume-feu	5 Pc
Bouteille/ Fiole en verre	2 Pa/ 1 Pa
Bourse	5 Pc
Carquois (+20 munitions)	2 Pa
Corde de 15m (chanvre/soie)	1 Pa/ 1 Po
Couverture	5 Pc
Coffre	5 Pa
Etui à parchemins	1 Pa
Gamelle	2 Pc
Gourde de 2 L	2 Pc
Grappin	2 Pa
Grimoire/ Livre	5 Po/ 25 Pa
Huile à lanterne (6h)	1 Pc
Lanterne	5 Pa
Longue-vue/ loupe	100 Po/ 10 Po
Matériel d'escalade/ de pêche	25 Pa/ 1 Pa
Miroir	5 Pa
Pied de biche	2 Pa
Plume et encre	1 Po
Rations (1 jour)	5 Pc
Sac à dos	2 Pa
Sac de couchage	1 Pa
Tente (deux places)	2 Pa
Torche (1h)	1 Pc
Trousse de soigneur	5 Pa
Vêtements	5 Pc à 2 Po



## TRESORS

### Richesse monétaire

En général, un monstre/PNJ possède son Niveau en Pièces d'or et ses Points de vie en Pièces d'argent.  
Pour les créatures de Niveau 0 = 5+(Pv) pièces d'argent.  
Cette somme peut ensuite être multipliée par le niveau du monstre/PNJ si le MdJ estime que cette somme est trop maigre.

**Butin de base :** [(Niv) Po + (Pv) Pa] x Niveau

Certaines créatures se constituent un Trésor ; celui-ci est égal leur Butin multiplié par leur capacité principale (CP) et par leur capacité secondaire (CS).

**Trésor :** Butin personnel de base x CP x CS

EXEMPLES	BUTIN		TRESOR	
	Po	Pa	Po	Pa
1- Orque 3pv	1	3	2	6
2- Satyre 7pv	4	14	24	84
3- Harpie 10pv	9	30	54	180
4- Liche 14pv	16	56	128	448
5- Géant 25pv	25	125	200	1000
6- Dragon 30pv	36	180	540	2700

### Gemmes, bijoux et objets de valeur

- Quelque soit le nombre de monstres, ils ont un nombre de chances de posséder une pierre précieuse égale à leur capacité principale (CP) sur 1D6.

⇒ CP/1D6 chances de posséder (CP) pierres précieuses.

- Quelque soit le nombre de monstres, ils ont un nombre de chances de posséder un bijou égale à leur capacité secondaire (CS) sur 1D6.

⇒ CS/1D6 chances de posséder (CS) bijoux.

Pour déterminer le type et la valeur de la pierre précieuse ou du bijou, utilisez les tables suivantes :

#### 3D6 - TYPE DE PIERRES PRECIEUSES

- 1 à 4 - Pierre ornementale
- 5 à 8 - Pierre fine
- 9 à 12 - Pierre semi-précieuse
- 13 à 15 - Pierre précieuse
- 16 à 17 - Joyau
- 18 - Gemme

1D6	Pierre Ornementale	1 Po
1	Agate mousse	rose et jaune tacheté de vert
2	Hématite	gris foncé
3	Lapis-lazuli	bleu moucheté de jaune
4	Malachite	vert foncé rayé vert pâle
5	Obsidienne	noir d'encre
6	Œil de tigre	brun doré strié

1D6	Pierre Fine	5 Po
1	Chalcédoine	blanc
2	Citrine	jaune brunâtre
3	Jaspe	vert, rouge, brun ou noir
4	Pierre de lune	blanc avec reflets bleu
5	Onyx	noir d'encre
6	Quartz rose	rose fumé

1D6	Pierre Semi-précieuse	10 Po
1	Ambre	jaune doré transparent
2	Améthyste	cristal violet
3	Corail	rose à rouge
4	Jade	vert pâle à foncé
5	Perle	blanche à rose
6	Tourmaline	vert, bleu, brun ou rouge pâles

1D6	Pierre Précieuse	50 Po
1	Alexandrite	vert foncé
2	Aigue-marine	bleu vert pâle
3	Perle noire	noir nacré
4	Spinelle	rouge, brun rouge
5	Grenat	rouge profond à violet
6	Topaze	jaune doré transparent

1D6	Joyau	100 Po
1	Opale noire	vert foncé et stries noires
2	Opale de feu	rouge ardent
3	Hyacinthe	orange ardent
4	Améthyste d'orient	violet profond
5	Topaze d'orient	jaune ardent
6	Opale	bleu pâle strié vert et or

1D6	Gemme	500 Po
1	Rubis	cramoisi clair à profond
2	Émeraude	vert brillant
3	Saphir	bleu clair à bleu moyen
4	Diamant	bleu, jaune ou rose
5	Rubis étoilé	rouge translucide avec étoiles
6	Saphir étoilé	bleu translucide avec étoiles

#### EXEMPLES DE BIJOUX ET D'OBJETS D'ART :

-vêtement brodé d'or 3 Po	-tapisserie main 25 Po
-bracelet en or 3 Po	-statuette d'ivoire 25 Po
-paire de dés d'argent 3 Po	-robe de soie et or 25 Po
-calice en argent serti 75 Po	-broche or et argent 75 Po
-Tableau de maître 250 Po	-collier de perles 250 Po
-couronne en or 750Po	-corne ivoire et or 750 Po

### Objets magiques

- Quelque soit le nombre de monstres, ils ont un nombre de chances de posséder un objet magique égale à leur niveau (N) sur 1D6.

⇒ N/1D6 chances de posséder (N) artefacts au maximum.





## POTIONS MAGIQUES (si besoin lancer 1D20)

**Potion des brumes** : lorsque vous brisez ou ouvrez cette fiole, vous obtenez le sort *Brume* M1 lancé au niveau 6. Cette potion renferme de la fumée en mouvement.

**Potion d'héroïsme** : Après avoir bu cette potion, vous gagnez 1D6 points de vie *temporaires* qui durent 1 heure. Durant tout ce temps, vous êtes sous l'effet du sort *Bénédiction* « *au combat* ». Cette potion présente des bulles bleues et des vapeurs comme si elle était bouillante.

**Potion d'invisibilité** : Le conteneur de cette potion semble vide, mais on sent toutefois qu'il contient un liquide. Lorsque vous buvez cette potion, vous devenez invisible pour une durée de 1 heure. Tout ce que vous portez ou transportez devient également invisible. L'effet se termine plus tôt si vous attaquez ou lancez un sort.

**Potion de Force de géant** : Lorsque vous buvez cette potion, votre vigueur égale 5 pour 1 heure ; +1 DG. Dans le liquide transparent de cette potion flotte un morceau d'ongle d'un géant.

**Potion d'invulnérabilité** : Après avoir bu cette potion, vous avez une résistance à tous les dégâts durant 1 heure. Tous les jets de dégâts que vous subissez durant cette minute ont le *Désavantage Difficile*. Le liquide sirupeux de cette potion ressemble à du fer liquéfié.

**Potion de respiration aquatique** : Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Son fluide vert nuageux sent la mer et une bulle ressemblant à une méduse y flotte en suspension.

**Potion de vitalité** : Lorsque vous buvez cette potion, cela supprime toute fatigue dont vous souffrez et guérit toute maladie ou tout poison qui vous affecte. Le liquide rouge clair possède de petites bulles de lumière.

**Potion de vitesse** : Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort *Vitesse* pendant 6 tours. Le liquide jaune de cette potion est strié de noir et tourbillonne sur lui-même.

**Potion de vol** : Lorsque vous buvez cette potion, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse de marche pour une durée de 1 heure et pouvez flotter. Ce liquide clair flotte en haut de son conteneur et des impuretés nuageuses blanches dérivent autour.

**Potion de Talent Magique** : Quand vous buvez cette potion, vous gagnez un *Talent* pendant 1 heure. Pendant ce temps, vous avez l'*Avantage Facile* aux tests de cette compétence. La potion est séparée en bandes différentes couleurs. Secouer la bouteille ne mélange pas les couleurs.

**Potion de vision véritable** : Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets des sorts *Sens magique* M1 et *Double vue* M2 pendant 1 heure. Un globe oculaire s'agite sur le liquide jaunâtre, mais il disparaît une fois la potion ouverte.



⇒ **Lancer de fiole** : Au prix d'une action, vous pouvez asperger le contenu d'une fiole sur une créature à 1 mètre ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 5 mètres, le brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre la créature.

**Fiole d'eau bénite** : les morts vivants et les démons en contact avec ce liquide encaisse 1 point de dégât par tour pendant 1D6 tour et la moitié (1D3 tour) si une sauvegarde de Personnalité est réussie par la créature.

**Fiole de Feu grégeois**. Ce liquide adhésif et collant s'enflamme lorsqu'il est exposé à l'air. La cible reçoit 1D6 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à ces dégâts en utilisant son action pour faire un test d'Adresse pour éteindre ce feu.

**Fiole d'acide** : ce liquide corrosif inflige 1D6 points de dégâts puis 1D3 au tour suivant sans aucune sauvegarde.

**Fiole de soins** : Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez des points de vie ; 1D6+1. Le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité.

**Fiole de poison** : lorsqu'il est administré, le poison inflige 1D6+1 dégâts, la moitié si on réussit une sauvegarde de Vigueur. Effet cumulatif en cumulant les doses.

**Fiole d'antidote** : Une créature qui boit cette fiole gagne l'*Avantage Facile* aux jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure.

**Elixir de longévité** : Lorsque vous buvez cette potion, votre âge physique est réduit de 1d6 + 6 ans. Chaque fois que vous buvez à nouveau un *élixir de longévité*, il y a un risque cumulatif de 10% que vous vieillissiez de 1d6+ 6 ans. Un tout petit cœur bat encore en suspension dans ce liquide ambre. Il disparaît lorsque la potion est ouverte.

**Filtre d'amour** : La prochaine fois que vous voyez une créature dans l'heure qui suit après avoir bu ce philtre, vous êtes charmé par cette créature pendant 1 H. Si la créature est d'une espèce et du sexe qui vous attire normalement, vous la considérez comme votre véritable amour tant que vous êtes charmé. Cette potion aux teintes roses contient un liquide effervescent dont les bulles sont en forme de cœur.

**Poussière féérique** : Rangée dans un petit paquet, cette poudre ressemble à du sable doré très fin. Il y a assez pour 2D6 utilisations. Lorsque vous utilisez une action pour jeter la poussière dans l'air, vous lancez le sort *Illusion* M2 pour une pincée, *Mirage* M4 pour deux pincées. Durée 1 heure.



## ARMES ET ARMURES MAGIQUES (si besoin lancer 1D20)

**Arbalète naine à répétition** : vous obtenez **3 Tirs à distance** ; si le personnage réussit son 1<sup>er</sup> tir, il a le droit à un 2<sup>ème</sup> tir et s'il réussit le 2<sup>ème</sup> il a le droit à un 3<sup>ème</sup> tir.  
Un tour complet de rechargement.  
(Existe en version Arc de Lumière)

**Arme magique** : procure les bonus magiques AT+1 et DG+1

**Arme intelligente** : Arme magique +1 ; consciente, possédée, sainte, démoniaque ou élémentaire... à voir.  
Cette arme a une volonté propre : Intelligence 2 et Personnalité 1D6 (5&+ : bonus de sorts de Templier).  
Elle possède *Télépathie 2* et *Double vue 2*.  
Elle donne un *Avantage Facile* à l'attaque de son porteur... ou un *Désavantage Difficile* si l'arme est fâchée !

**Arme dansante** : Vous pouvez utiliser une action pour lancer cette Arme magique +1 dans les airs et prononcer le mot de commande. Une fois fait, elle commence à se déplacer en volant jusqu'à 10 mètres maximum, et elle attaque une créature de votre choix à sa portée.  
Cette arme se bat seule pendant 6 tours une fois par jour.

**Arme Tueuse de...** : Cette Arme magique +1 double les dégâts infligés à la créature dédiée (Niveau du porteur/2) fois par jour.



**Arme Berserk Maudite** : le porteur est obligé de n'utiliser qu'elle en combat et ne peut pas s'en débarrasser sans aide magique (M3 *Suggestion*, T3 *Dissipation* par exemple).  
L'arme procure Init+1, DG+1 et le porteur subit DG-1.  
Mais malus de CA-1 et *Désavantage Difficile* en combat.

**Arme de vitesse** : cette Arme magique +1 procure l'*Avantage Facile* aux tests d'initiative.

**Arme sanglante** : Les dommages infligés par cette Arme magique +1 ne peuvent être récupérés que par la récupération naturelle, mais pas à l'aide de capacités de régénération, médecine, herboristerie, de pouvoirs magiques, de sorts, ou de tout autre moyen non naturel.  
Une fois par adversaire, lorsque vous blessez une créature avec cette arme, vous pouvez blesser profondément la cible. Au début de chacun de ces tours durant 1D6 tours, la créature blessée subit 1 point de dégât supplémentaire.

**Arc elfique** : Arme magique +1 et les elfes l'utilisant gagnent l'*Avantage Facile* aux tests d'attaque à distance.

**Armure magique** : CA+1 et diminue le malus d'Armure d'une unité.

**Armure de maille elfique** : n'inflige aucun malus d'Armure et octroie l'aptitude *Armure légère ou Lourde*.  
Les magiciens elfes peuvent lancer des sorts en Armure de maille Elfique (c'est une exception).

**Armure naine** : Cette armure est renforcée par de l'adamantium. Lorsque vous la portez, tout coup critique contre vous redevient un coup normal.

**Bouclier sentinelle** : Tant que vous êtes équipé de ce bouclier, vous avez l'*Avantage Facile* à vos jets d'initiative et à vos tests de *Perception* (Intelligence).

**Casque de Téléportation** : Ce casque possède 12 charges.  
Une fois équipé, par une action et en dépensant 4 charges, vous pouvez lancer le sort *Esquive* et pour 5 charges, vous lancez *Téléportation*. Le casque récupère 1D6 charges dépensées chaque jour au lever du soleil.

**Dague de venin** : Arme magique +1, vous pouvez utiliser une action pour qu'un épais poison noir recouvre la lame, (niveau/2) fois par jour. Le poison reste dessus 1 minute ou jusqu'à ce que vous touchiez lors d'une attaque avec cette arme. Le poison inflige 1D6 + (niveau/2) points de dégât (sauvegarde de Vigueur pour les diviser par 2).

**Épée Sainte justicière** : Arme magique +1 mais entre les mains d'un Paladin elle gagne les pouvoirs suivants : *Tueuse de Démons & de Morts vivants* et le Paladin obtient l'*Avantage Facile* aux jets de sauvegarde lorsqu'il dégaine cette épée. Si vous avez 4 ou plus niveaux dans la classe de Paladin, cette *Protection* est de 6 mètres de rayon.

**Épée Vampirique voleuse de vie** : Lorsque vous attaquez une créature avec cette Arme magique +1 et obtenez un 6 naturel au jet d'attaque, vous gagnez un nombre de points de vie *temporaires* pour le combat égal aux dégâts infligés

**Épée Vorpale** : avec cette arme magique +1, lorsque vous attaquez une créature qui possède au moins une tête et que vous obtenez un 6 naturel sur votre jet d'attaque, vous décapitez la créature de l'une de ses têtes. La créature meurt si elle ne peut pas survivre après avoir perdu sa tête. Une créature est immunisée à cet effet si elle n'a pas besoin de sa tête, ou si le MD décide que cette créature est trop grosse pour que sa tête puisse être amputée avec cette arme. Cette créature subit à la place double dégâts.

**Épée gardienne** : avec cette arme magique +1, vous pouvez transférer le bonus de l'épée vers votre Classe d'Armure. Votre épée reste magique mais à +0 et vous gagnez un bonus CA+1.

**Marteau de Guerre des Nains** : Arme magique +1 et entre les mains d'un nain, elle a les pouvoirs suivants : *Tueuse de Géants* (trolls, ogre, ettins...etc.). Elle peut être lancée comme une hache (5m/ 20m). Une fois par jour, immédiatement après l'attaque à distance, l'arme vole pour revenir dans votre main. Les nains l'utilisant gagnent l'*Avantage Facile* en attaque.





## QUELQUES OBJETS MAGIQUES (si besoin lancer 2D20)

**Amulette d'anti détection** : Lorsque vous portez cette amulette, vous êtes protégé contre toute divination magique. Vous ne pouvez pas être ciblé par une telle magie ou perçu par des capteurs de divination magique.

**Amulette de santé** : Votre vigueur passe à 5 tant que vous portez cette amulette ; + 1DV.

**Anneau de Talent magique** : Vous gagnez un *Talent* lorsque vous portez cet anneau (*ex : Anneau de nage*).



**Anneau de protection** : Vous obtenez l'*Avantage Facile* aux jets de sauvegarde lorsque vous portez cet anneau. (*Existe sous la forme de Symbole saint, Bouclier, Broche*)

**Anneau des ombres** : permet de devenir invisible (niveau/2) fois par jour à condition d'être hors de vue. Dure tant qu'on n'interagit avec rien. (*Existe en version Cape d'invisibilité*)

**Anneau à sorts** : Lorsque vous portez cet anneau, vous pouvez jeter n'importe quel sort qu'il contient. Cet anneau garde les sorts qu'on lui a jetés, les conservant. L'anneau peut stocker jusqu'à l'équivalent de 2 niveaux de sorts à la fois (1n2 ou 2n1). Toute créature peut lancer un sort du niveau 1 à 2 dans l'anneau en touchant celui-ci au moment de lancer le sort. Le sort ne produit alors aucun effet, il est simplement stocké dans l'anneau.

**Bandeau d'Intelligence** : Votre Intelligence est de 5 tant que vous portez ce bandeau.

**Balai volant** : Ce balai de bois ressemble à un balai normal jusqu'à ce que vous l'enfourchiez à califourchon et prononciez son mot de commande. Il se met alors à planer et peut être chevauché dans les airs. Sa vitesse de vol est de 10 mètres de base. Il peut porter 200 kg, mais s'il en transporte plus de 100, sa vitesse est limitée à 5 mètres. Le balai cesse de planer une fois que vous atterrissez. Tant que le balai est à moins d'une lieue (4km) de vous, vous pouvez le rappeler à vous en prononçant un autre mot de commande. (*Existe en version Tapis volant pour 1D6+1 personnes*)

**Bottes de 7 lieues** : Lorsque vous portez ces bottes, votre vitesse de déplacement est doublée et votre vitesse n'est pas réduite par le fait d'être encombré ou de porter une armure lourde ; Ces bottes annulent les malus d'Armure. En outre, vous pouvez sauter trois fois la distance normale, bien que vous ne puissiez pas sauter plus loin que ce qu'il vous reste de mouvement.

⇒ **Bâton/ Baguette enchanté** : cet artefact possède 12/ 6 charges et récupère 1D6 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lorsque vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, l'objet tombe en cendres et est détruit. Si vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour dépenser ses charges et jeter le(s) sort(s) présent(s) dans l'objet. Le coût est 1 charge pour un niveau de sort. *Exemple : Baguette de paralysie ; 6 charges et pour 2 charges vous lancez Paralysie (T2).*

**Baguette magique** : Cette baguette permet aux apprentis magiciens d'apprendre à canaliser la magie avant qu'ils ne la maîtrisent totalement. Vous gagnez *Magie Brute* (niveau) fois par jour si votre Intelligence ≥ 2.

**Bâton de feu** : Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous obtenez la résistance aux dégâts de feu ; c'est-à-dire un *Avantage Facile* aux sauvegardes contre le feu et la chaleur. Le bâton s'illumine à volonté comme une torche magique éternelle, procurant lumière et +1 dégât de feu magique (DG+1). En outre, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des 1D6+6 charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants *Boule de feu M3* (3 charges) ou *Mur de feu M4* (4 charges). Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges. Toutefois, si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres. (*Existe en version Foudre, Givre, Lumière, Acide, etc.*)

**Bâton de métamorphose** : Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des 1D6+6 charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants *Paralysie T2* (2 charges), *Métamorphose M4* (4 charges) ou *Pétrification M6* (6 charges). Pour une charge : le bâton prend la forme de n'importe quelle arme et devient magique +1 pendant 6 tours. Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges. Toutefois, si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres.

**Bâton de guérisseur** : Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des 1D6+6 charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants : *Soins T1* (1 charge) ou *Guérison T3* (3 charges). Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges. Toutefois, si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres.

**Bâton du serpent** : Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser deux des 1D6+6 charges du bâton pour le changer en serpent géant de bois sous votre contrôle, à 0 point de vie, il meurt et le bâton est détruit : CA 6, 2DV, AT+1, CP 3, CS 2, Para, Immu, ½ ins. Pour une charge, le bâton / le serpent géant gagne *venin* ; dégâts supplémentaires de 1D6, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur réussie. Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres.



**Bâton d'archimage** : Arme magique +1 et bonus CA+1.

Les cibles de vos sorts ont un *Désavantage difficile* à leur test de sauvegarde contre vos sorts.

*Coup vengeur* : vous pouvez briser volontairement le bâton pour une charge et créer une explosion de (charges restantes) mètre qui occasionne (charges restantes) D6 de dégâts, sauvegarde d'Adresse pour n'en subir que la moitié. (Vous avez 50 % de chance de voyager instantanément vers un plan d'existence aléatoire, échappant alors à l'explosion...)

Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des 1D6+6 charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants : *Sens magiques M1* (1 charge), *Double vue M2* (2 charges), *Antimagie M6* (6 charges) ou *Cercle de protection T3* (3 charges). Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges.

Toutefois, si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres.

**Bâton de la forêt profonde** : Lorsque vous tenez en main ce bâton, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs des 1D6+6 charges du bâton pour lancer l'un des sorts suivants *Armure « peau d'écorce » M1* (1 charge), *Télépathie « langage animal » M2* (2 charges), *Clairvoyance « bassin divinatoire » M3* (3 charges), *Mur d'épines M4* (4 charges), *Téléportation « passe arbre » M5*. Pour 6 charges, le bâton se change en Sylvanien pour 6 tours. S'il est réduit à 0 point de vie, il meurt et reprend la forme du bâton, puis celui-ci se brise et le bâton est détruit. Si le Sylvanien reprend la forme du bâton avant de perdre tous ses points de vie, il les récupère tous. Le bâton récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube ; maximum 12 charges.

Toutefois, si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, le bâton noircit et tombe en cendres.

**Bracelets de défense** : Lorsque vous portez ces bracelets, vous obtenez un bonus de +1 à votre CA, à condition de ne porter aucune armure et de ne pas utiliser de bouclier. (*Existe sous la forme de Robe enchantée, Cape d'armure*)

**Cape elfique** : Lorsque vous portez cette cape avec sa capuche rabattue sur votre tête, les tests de *Perception* (Intelligence) pour vous voir ont un *Désavantage Difficile*, sauf pour les Elfes, et vous gagnez le *Talent Discrétion*, grâce aux changements de couleur de la cape qui vous aident à vous camoufler.

**Ceinture de Force de géant des collines** : Votre vigueur est de 5 tant que vous portez cette ceinture ; DG+1 au contact.

**Clé cuivrée de fortune** : vous gagnez le *Talent Crochetage* et 1D6 PC à chaque pleine lune. (*Existe en version Dorée et Argentée*)

**Couronne de splendeur** : Votre Personnalité est de 5 tant que vous portez ce diadème. (*Existe en version Armure de commandement*)

**Gants de nage et d'escalade** : Lorsque vous portez ces gants, vous obtenez les *Talents Natation et Escalade*.

**Gantelets d'Adresse** : Votre Adresse est de 5 tant que vous portez ce bandeau ; CA+1.

(*Existe en version Gants d'Archerie : DG+1 à distance*)

**Gemme élémentaire** : Cette gemme contient un brin d'énergie élémentaire. Lorsque vous utilisez une action pour briser la gemme, un élémentaire est invoqué comme si vous aviez jeté le sort *Invocation d'élémentaire*, et la magie de la gemme est perdue. Le type de gemme détermine l'élémentaire invoqué par le sort :

Saphir - Élémentaire d'air.

Diamant - Élémentaire d'eau.

Rubis - Élémentaire de feu.

Émeraude - Élémentaire de terre.

**Manuel enchanté** : Ce livre contient des conseils dans un domaine de Capacité spécifique (Vigueur, Adresse, Intelligence, Personnalité) et ses mots sont chargés de magie. Si vous passez 48 heures sur une période de 6 jours ou moins à étudier le contenu du livre et pratiquez ses lignes directrices, votre Capacité augmente de 1, tout comme votre maximum pour cette Capacité. Le manuel perd alors sa magie, mais la retrouvera dans un siècle.

**Miroir de vision** : ce miroir possède 6 charges maximum. En utilisant une action, vous pouvez prononcer le mot de commande du miroir et dépenser 1 charge : vous obtenez *Sens magiques*, pour 2 charges : *Double vue*, pour 3 charges : *Clairvoyance*. Le miroir récupère 1d6 charges dépensées chaque jour au lever du soleil. (*Idem avec de Boule de cristal, Gemme de vision, etc.*)



**Mitaines d'escamotage** : Ces gants sont invisibles lorsque vous les portez ; vous obtenez alors les *Talents Pickpocket et Crochetage*.

**Pierre de communication** : Les pierres de communication à distance fonctionnent par paire, chacune de ces pierres lisses étant sculptée pour correspondre à sa pierre complémentaire. Tant que vous touchez une pierre, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *Télépathie* grâce à elle. La cible du sort est le porteur de l'autre pierre sans limitation de portée. Si aucune créature ne porte l'autre pierre, vous en êtes averti dès que vous utilisez votre pierre, et le sort n'est pas lancé.

Une fois que le sort *Télépathie* est lancé via les pierres, elles ne peuvent être réutilisées avant le prochain levé de soleil. Si l'une des pierres de la paire est détruite, l'autre pierre devient non-magique.





**Parchemin de protection** : Chaque parchemin de protection fonctionne contre un type spécifique de créature avec l'effet du sort *Cercle de protection* : démons, lycanthropes, élémentaux, morts vivants...etc. Utiliser une action pour lire le parchemin vous enferme derrière une barrière invisible qui prend la forme d'un cylindre de 1,50 mètre de rayon et 3 mètres de haut. Le cylindre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Cependant, si vous vous déplacez de telle manière qu'une créature du type spécifié serait à l'intérieur du cylindre, l'effet prend fin.

**Parchemin de sort** : Un *parchemin de sort* porte les mots magiques d'un seul sort, écrit avec un code mystique. Si ce sort apparaît sur la liste des sorts de votre classe, vous pouvez utiliser une action pour lire le parchemin et lancer son sort. Sinon, le parchemin est inintelligible. Si le sort est sur la liste de sorts de votre classe mais d'un niveau que vous ne pouvez pas encore lancer, vous devez faire un jet de caractéristique (Intelligence pour les Magiciens et Personnalité pour les Templiers) pour réussir à lancer ce sort. En cas d'échec, le sort disparaît du parchemin, mais aucun effet ne se produit. Une fois le sort lancé, les lettres sur le parchemin disparaissent et le parchemin tombe en poussière.

**Pierre porte-bonheur** : Si vous portez cette agate polie sur vous, vous gagnez l'aptitude *Chance +1*.

**Perle de pouvoir** : Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de cette perle et récupérer un emplacement de sort de niveau 3 ou moins. Une fois que vous avez utilisé la perle, elle ne peut plus être utilisée de nouveau jusqu'à la prochaine aube.



**Relique Sainte** : permet de faire fuir 1D6+ (niveau) DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité. Une fois par jour.

**Robe d'archimage** : Ce vêtement élégant est brodé dans une étoffe raffinée de couleur blanche, grise, ou noire et ornée de runes d'argent. La couleur de la robe correspond à l'éthique morale pour lequel cet objet a été conçu. Vous gagnez les bénéfices suivants tant que vous êtes équipé de cette robe :

- Si vous n'êtes pas équipé d'armure, votre Classe d'Armure de base est 5.
- Vous avez l'*Avantage facile* aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts et tout autre effet magique.
- les cibles de vos sorts subissent un *Désavantage difficile* à leur test de sauvegarde.

**Sac sans fond** : Ce sac de toile a un espace intérieur beaucoup plus grand que ses dimensions extérieures, environ 60 cm. de diamètre à l'ouverture et 1,20 m. de profondeur. Le sac peut contenir jusqu'à 250 kg, tout en ne dépassant pas un volume de 1,20 m. x 1,20 m. x 1,20 m. Le sac pèse 7 kilos, indépendamment de son contenu. Récupérer un élément du sac demande une action. Si le sac est surchargé, percé ou déchiré, il se rompt et est détruit, et son contenu est dispersé sur le plan astral. Si le sac est retourné, son contenu se déverse, en bon état, mais le sac doit être remis à l'endroit pour pouvoir être utilisé à nouveau. Si des créatures qui respirent sont placées dans le sac, celui-ci se retourne de lui-même automatiquement.

**Statuette merveilleuse** : Cette statuette merveilleuse représente une bête et est suffisamment petite pour être placée dans une poche. Fabriquée dans une matière solide et précieuse : bronze, argent, or, marbre, ivoire, onyx, ébène, obsidienne... Utilisez une action pour prononcer le mot de commande et lancez la statuette au sol dans un rayon de 6 mètres autour de vous, celle-ci devient une créature vivante. Si l'espace est déjà occupé par une autre créature ou s'il n'y a pas assez d'espace, la figurine ne prend pas la forme d'une créature.

La créature est amicale avec vous et vos compagnons. Elle comprend vos langues et obéit à vos ordres audibles. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature se défend mais n'effectue aucune autre action. La créature existe pour une durée de 1D6 heure. A la fin de cette durée, la créature reprend la forme de la statuette. Elle reprend la forme de la figurine plus tôt si elle tombe à 0 pv ou si vous utilisez une action pour prononcer le mot de commande tout en la touchant. Quand la créature redevient une statuette, ses propriétés ne peuvent être de nouveau utilisées avant 1D6 heure. On utilise les caractéristiques normales de la créature représentée avec : *CA 6, Immunité aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques, Quasi insensible (demi dégâts ou rien) à toute attaque élémentaire ou d'énergie (magie brute, boule de feu...)*

**Talisman de récupération** : Tant que vous êtes équipé de ce talisman, vous récupérez (DV) PV toutes les heures à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez un membre, le talisman fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 jours, à condition que vous ayez au moins 1 point de vie pendant toute cette période. (*Existe en version Anneau de régénération*)

**Totem enchanté** : bijou représentant un animal, cape ou fourrure de belle qualité. *Totem* : choisir 1 animal de moins de 500kg. Transformation en cet animal une fois par jour. Durée 1h / niveau.

**Trompe du jugement** : une fois par jour, en soufflant dans cet instrument, vous lancez *Destruction M6* au niveau 6. Face à des morts vivants ou des démons, c'est 2D6+6 créatures de 3DV & moins qui seront touchées.



## QUELQUES ARTEFACTS RARISSIMES

### Traité de Création des Golems :

Ce livre contient les informations et incantations nécessaires pour créer un golem. Pour déchiffrer le manuel et l'utiliser, vous devez être un lanceur de sort possédant au moins un sort de niveau 5. Une créature qui ne peut pas utiliser le traité de création des golems et qui tente de la lire subit 3D6 dégâts, sauvegarde de Personnalité pour ne subir que la moitié des dégâts.

Pour créer un golem, vous devez y passer 60 jours, travaillant sans interruption avec le traité de création des golems en main et ne vous reposant pas plus de 8 heures par jour. Vous devez également dépenser le montant suivant en achat de fournitures, et autres matériels nécessaires : 5000 Po. Une fois que vous avez terminé de créer le golem, le livre est consumé par des flammes occultes. Le golem s'anime lorsque les cendres du traité sont répandues au-dessus de lui. Le golem est sous votre contrôle, et il comprend et obéit aux ordres oraux que vous lui donnez.

### Forteresse Instantanée de Daern :

Vous pouvez utiliser une action pour poser sur le sol ce cube métallique de 6 centimètres d'arête et prononcer le mot de commande. Le cube grandit rapidement jusqu'à prendre la forme d'une forteresse qui reste en place jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour prononcer le mot de commande qui l'annule (mot de commande qui ne fonctionne que lorsque la forteresse est vide).

La forteresse est une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, qui possède des meurtrières sur chacune de ses faces et des créneaux à son sommet. Son intérieur est divisé en deux niveaux, reliés par une échelle qui court le long d'un mur. L'échelle se termine au niveau d'une trappe donnant sur le toit. La porte ne s'ouvre que sur votre demande. Elle est immunisée au sort *Blocage* M1 ou à toute autre magie similaire.

Chaque créature présente dans la zone où la forteresse apparaît est repoussée dans un espace inoccupé à côté de la forteresse. Les objets dans la zone sont repoussés automatiquement.

La tour est faite en adamantium et sa magie l'empêche d'être renversée. Le toit, la porte, et les murs ont une immunité aux dégâts des armes non magiques à l'exception des armes de siège.

### Armure d'Ecailles de Dragon :

Parfois les dragons bons récoltent les écailles qu'ils ont perdues et les offrent aux humanoïdes.

Dans d'autres cas, des chasseurs écorchent avec soin la peau écailleuse des dragons morts.

Quoi qu'il en soit, une armure d'écailles de dragon est un objet très précieux et très apprécié.

Tant que vous portez cette Armure légère :

- Vous avez un bonus de +1 à la Classe d'Armure (CA6).
- Vous avez l'*Avantage facile* à vos tests de sauvegarde.
- Lorsque vous subissez des dégâts de la même source que le souffle du dragon dont provient les écailles de l'armure, le jet de dommage subit un *Désavantage difficile*.
- Vous gagnez *Chance+1*.

### Urne du Mauvais Génie :

Lorsque vous utilisez une action pour en retirer le bouchon, un épais nuage de fumée de déverse de l'urne et un génie apparaît dans un espace inoccupé se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de vous.

La première fois que l'urne est ouverte, la MD lance 1D6 pour déterminer ce qui se produit.

**1-** le génie vous attaque. Après avoir combattu pendant 6 tours, il disparaît, et l'urne perd sa magie.

**2 à 5-** le génie vous sert pendant 1 heure, faisant ce que vous lui ordonnez de faire. Puis il retourne dans l'urne, et un nouveau bouchon l'y enferme. Le bouchon ne peut plus être retiré au cours des 24 heures qui suivent. Les quatre fois suivantes que l'urne est ouverte, il se produit la même chose. Si l'urne est ouverte une sixième fois, le génie s'échappe et disparaît, puis l'urne perd sa magie.

**6-** le génie peut utiliser l'aptitude *Miracle* trois fois pour vous. Il disparaît lorsqu'il a accordé le troisième souhait ou au bout d'une heure, puis l'urne perd sa magie.

### Objet d'Invocation des Élémentaires :

Brasero, jatte, pierre, encensoir selon l'élément.

Si l'objet est en contact avec son élément, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire du type lié, comme si vous aviez lancé le sort *Invocation d'élémentaire* M5.

L'objet ne peut ensuite plus être utilisé à nouveau de cette façon jusqu'à la prochaine aube.

### Foudre Divine :

Cette relique des dieux existe en version *Flamme Infernale*. Cette javeline de foudre solide est une arme magique **+2** !

Quand vous la lancez et prononcez son mot de commande, elle se transforme en un éclair formant une ligne de 1,50 mètre de large qui s'étend de vous jusqu'à une cible éloignée de 40 mètres au maximum. Chaque créature sur la ligne à l'exception de vous et de la cible subit 2D6 dégâts de foudre. Un jet de sauvegarde d'Adresse réussit permet de réduire ces dégâts de moitié. L'éclair se retransforme en javeline une fois qu'il atteint sa cible. Faites un jet d'attaque à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit les dégâts de la javeline plus 2D6 dégât de foudre. Ce pouvoir ne peut plus être utilisé jusqu'au prochain lever du soleil. Entre temps la javeline peut toujours être utilisée comme une arme magique. Lorsque vous la tenez, vous êtes immunisé à la foudre.

### Sceptre de Résurrection :

Le sceptre possède 6 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez utiliser une action pour lancer depuis le sceptre l'un des sorts suivants : Guérison T3 (dépense 3 charges) ou Résurrection T4 (dépense 4 charges).

Tant que vous êtes équipé de ce sceptre, vous récupérez (DV) PV toutes les heures à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie. Si vous perdez un membre, le sceptre fait repousser la partie manquante, qui redevient alors fonctionnelle, en 1d6 jours, à condition que vous ayez au moins 1 point de vie pendant toute cette période.

Le sceptre récupère 1 charge dépensée chaque jour au lever du soleil. Si le sceptre tombe à 0 charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le sceptre disparaît dans une explosion de lumière.





## BESTIAIRE

### CONVERSION AD&D >> MYDONJ'

- Diviser les DV et la CA par trois.
- Adapter le reste au jugé.

### Equilibrage des rencontres

Les Héros sont en général très forts. Un PJ de niveau 1 est déjà très efficace, et l'échelle n'allant que jusqu'à 6, un PJ de niveau 6 est presque aussi fort qu'un demi-dieu : un guerrier de niveau 6 a plus de DV qu'un dragon et un magicien de niv 6 a autant de sorts qu'un démon majeur.

⇒ Pour créer une rencontre équilibrée (c.-à-d. qui entame les ressources des PJ sans vraiment risquer de détruire le groupe) il suffit en général d'opposer aux personnages un groupe de créatures dont la somme des DV est égale à la somme de leurs niveaux.

### Créatures courantes

Il est facile d'improviser rapidement un *Humanoïde* ou un *Animal naturel* en appliquant les directives suivantes :

- DV = 0, 1, 2 selon que la créature est petite, moyenne ou grosse.
- CA = 4, 5, 6 selon que la créature est peu, assez ou très protégée (ou rapide).
- ajouter des aptitudes spéciales de créatures si besoin.

### Caractéristiques principales

**DV** : dés de vie, aussi égaux au niveau pour les monstres.

**Avoir 0 DV** signifie que l'on a 1D3 PV seulement et que l'on inflige 1D3 aux dégâts.

**CA** : classe d'armure.

### Caractéristiques dérivées

Les caractéristiques dérivées peuvent ne pas être fournies car elles peuvent être calculées à partir des caractéristiques principales.

**AT** : attaque, égale à DV/2 arrondi vers le bas (exception).

**CP** : capacité principale, égale à 2+AT, utilisée comme score de capacité pour toutes les actions que la créature sait accomplir efficacement.

**CS** : capacité secondaire, normalement égale à CP/2 (arrondi au supérieur), utilisée comme score de capacité pour les actions que la créature ne sait pas bien accomplir.

## Aptitudes spéciales de créatures

**abs N** : l'attaque fait perdre (N) points d'aventures (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés.

**dg+N** : bonus de +(N) aux dégâts (créature très forte).

**init+N** : bonus de +(N) à l'initiative (créature vive ou rusée).

**pv+N** : bonus de +(N) PV par DV aux points de vie totaux.

**venin N** : dégâts supplémentaires de (N) D6, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur réussie.

**récup N** : la créature récupère (N) PV par 10 minutes.

**régén N** : la créature régénère (N) PV par tour.

**rep N** : la créature peut invoquer/animer/créer jusqu'à (N) répliques d'elle-même.

**sv+N** : bonus de +(N) aux tests de sauvegarde.

**N=>** (niveau ou DV)/3 arrondi au supérieur.

**X at** : (x) attaques (voir l'aptitude de Guerrier).

**sort X** : faculté à lancer le sort indiqué comme un magicien/templier de niveau x ; (x) fois par jour.

**(x y ...)** : x sorts de niv. 1, y sorts de niv. 2, etc.

**dist** : attaque à distance.

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**invis** : invisible ; *Désavantage Difficile* pour le toucher.

**½ ins** : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; subi demi dégâts ou rien.

**malé** : en cas d'échec d'une sauvegarde de Vigueur, la victime meurt au bout de 1D6 mois.

**maladie** : en cas d'échec d'une sauvegarde de Vigueur, la victime a le *Désavantage Difficile* à ses jets pour 1D6 jours.

**para** : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur.

**pétrif** : change la victime en pierre si elle rate une sauvegarde de Vigueur ; portée de 10 mètres.

**peur** : si elle rate une sauvegarde de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**sf** : attaque de (DV) D6 points de dégâts, divisés par 2 avec une sauvegarde d'Adresse réussie ; (DV/3) fois par heure.





ANIMAUX	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales
<b>BALEINE</b> <i>Cachalot, orque...</i>	5	4	+2	4	2	<b>dg+2</b> : bonus de +2 aux dégâts. <b>pv+2</b> : bonus de +2/DV aux points de vie totaux.
<b>CHEVAL</b> <i>Mule, poney...</i>	4	1	+0	2	1	<b>Destrier uniquement</b> : <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux, <b>armure légère</b> CA5.
<b>CHIEN</b>	4	1	+0	2	1	<b>Chien de guerre uniquement</b> : <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux, <b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative.
<b>CROCODILE</b>	6	1	+0	2	1	<b>dg+1</b> : bonus de +1 aux dégâts. <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.
<b>ESSAIM</b> <i>Chauve souris, insectes, rats...</i>	5	1	+0	2	1	<b>maladie</b> : en cas d'échec d'une sauvegarde de Vigueur, la victime a le <b>Désavantage Difficile</b> à tous ses jets pendant 1D6 jours.
<b>FELIN</b> <i>Tigre, lion, puma...</i>	5	2	+1	3	2	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative, <b>2 Attaques</b> : si le félin réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque, il en a droit à une 2 <sup>ème</sup> .
<b>LOUP</b>	4	1	+0	2	1	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative.
petit <b>MAMMIFERE</b> <i>Chat, renard, lapin, belette, blaireau</i>	4	0	+0	2	1	
<b>RAPACE</b> <i>Aigle, faucon, hibou</i>	5	0	+0	2	1	<b>Plongeon</b> : bonus de +1 à l'initiative le 1 <sup>er</sup> round, +1 AT & DG contre un adversaire inconscient du danger qui plane.
<b>REQUIN</b>	5	2	+1	3	1	<b>dg+1</b> : bonus de +1 aux dégâts.
<b>SANGLIER</b>	4	1	+0	2	1	<b>Enragé</b> : nécessite d'être blessé; +1 à tous les dégâts infligés & -1 à tous les dégâts reçus. <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.
<b>SERPENT</b>	5	0	+0	2	1	<b>venin</b> : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.
<b>TROUPEAU OVINS</b> <i>Mouton, biche, chevreuil, cerf</i>	4	1	+0	2	1	<b>Mâle dominant uniquement</b> : <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.
<b>TROUPEAU BOVINS</b> <i>Vache, bœuf...</i>	4	2	+1	3	1	<b>Taureau uniquement</b> : <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux. <b>Enragé</b> : nécessite d'être blessé; +1 à tous les dégâts infligés & -1 à tous les dégâts reçus.
<b>OURS</b>	5	2	+1	3	2	<b>Enragé</b> : nécessite d'être blessé; +1 à tous les dégâts infligés & -1 à tous les dégâts reçus. <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.



ANIMAUX GEANTS OU ETRANGES	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales
<b>AIGLE GEANT</b> <i>Hibou géant</i>	4	2	+1	3	2	<b>Plongeon</b> : bonus de +1 à l'initiative le 1 <sup>er</sup> round, +1 AT & DG contre un adversaire inconscient du danger qui plane.
<b>ARAIGNEE GEANTE</b>	5	1	+0	2	1	<b>venin</b> : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur. <b>para</b> : les toiles d'araignée géante causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur.
<b>CHAUVE SOURIS GEANTE</b>	5	1	+0	2	1	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative. <b>maladie</b> : en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur, la victime a le <i>Désavantage Difficile</i> à ses jets pour 1D6 jours.
<b>CALMAR, PIEUVRE GEANTE</b>	5	4	+2	4	2	<b>para</b> : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur. <b>3 Attaques</b> : si le kraken réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, il a droit à une 2 <sup>ème</sup> et s'il réussit la 2 <sup>ème</sup> , il a droit à une 3 <sup>ème</sup> .
<b>LEZARD GEANT</b>	5	2	+1	3	2	<b>dg+1</b> : bonus de +1 aux dégâts.
<b>OISEAU-ROC</b>	5	6	+3	5	3	<b>Plongeon</b> : bonus de +1 à l'initiative le 1 <sup>er</sup> round, +1 AT & DG contre un adversaire inconscient du danger qui plane. <b>dg+2</b> : bonus de +2 aux dégâts.
<b>RAT GEANT</b>	4	0	+0	2	1	<b>maladie</b> : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime a le <i>Désavantage Difficile</i> à tous ses jets pendant 1D6 jours.
<b>SANGLIER GEANT</b> <i>Razorback</i>	5	3	+1	3	2	<b>Enragé</b> : nécessite d'être blessé; +1 à tous les dégâts infligés & -1 à tous les dégâts reçus. <b>pv+1</b> : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.
<b>SERPENT DE MER</b>	5	4	+2	4	2	<b>venin</b> : la victime subit 2D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.
<b>SERPENT GEANT</b> <i>Constricteur</i>	5	2	+1	3	2	<b>para</b> : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur.
<b>SMILODON</b> <i>Tigre à dent de sabre</i>	5	3	+1	3	2	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative. <b>2 Attaques</b> : si le félin réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque, il a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.
<b>WORG</b> <i>Warg, Loup géant</i>	5	2	+1	3	2	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative.
<b>LOUP DE GIVRE</b> <i>Loup des Glaces</i>	5	2	+1	3	2	<b>sf</b> : souffle de givre de 2D6 points de dégâts, divisés par 2 avec une sauvegarde d'Adresse réussie ; max. 1 fois/heure.



## MORTS VIVANTS

### Pouvoirs communs à tous les Morts-vivants

- **Sensibilité à l'Eau Bénite** : le mort vivant encaisse 1 point de dégât par tour pendant 1d6 tour ; 1D3 tour seulement s'il réussit une sauvegarde de Personnalité.
- **Immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.
- **Récup N** : la créature récupère (DV/3) PV par 10 min.

### ESPRIT FRAPPEUR

*Poltergeist*

CA	DV	AT	CP	CS
4	0	+0	2	1

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**invis** : invisible ; *Désavantage Difficile* pour le toucher.

**dist** : attaque à distance (projection d'objet).

### BANSHEE

*Dame blanche, Esprit hurleur, Elfe maléfique fantôme*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**sf** : sous la forme d'un chant funèbre de 3D6 points de dégâts, divisés par 2 avec une sauvegarde de Personnalité réussie ; max. 1 fois/heure.

### FANTOME

*âme en peine*

CA	DV	AT	CP	CS
6	4	+2	4	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**Echange 1** : faculté à lancer le sort *Echange* comme un magicien de niveau 1 ; une fois/jour.



### GOULE

*Nécrophage*

CA	DV	AT	CP	CS
5	1	+0	2	1

**para** : les griffes de la goule causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur.



### LICHE

*Sorcier ou prêtre mort vivant*

CA	DV	AT	CP	CS
7	4	+2	4	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**para** : le toucher glacial de la liche cause la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à une sauvegarde de Vigueur.

**(2 2 2 2 1)** : 2 sorts de Magicien niv. 1 ... 1 sort niv. 6  
**Ou (2 2 2 1)** : 2 sorts de Templier niv. 1 ... 1 sort niv. 4.

### MOMIE

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**malé** : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime meurt au bout de 1D6 mois ; malédiction de pourriture.

### SPECTRE

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**abs 1** : l'attaque fait perdre 1 point d'aventure (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés.

**invis** : invisible sauf à la lumière vive et intense ;  
*Désavantage Difficile* pour le toucher.





SQUELETTE				
CA	DV	AT	CP	CS
4	1	+0	2	1
init+1 : bonus de +1 à l'initiative.				

ZOMBI				
CA	DV	AT	CP	CS
4	1	+0	2	1
pv+1 : bonus de +1/DV aux points de vie totaux. Le Zombi a un Désavantage Difficile à l'initiative !				

VAMPIRE				
CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2
<b>inv (a)</b> : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent. <b>abs 1</b> : l'attaque fait perdre 1 point d'aventure (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés. <b>Régen 1</b> : la créature régénère 1 PV par tour. <b>dg+1</b> : bonus de +1 aux dégâts. <b>Charme (regard) 6, (auto)métamorphose 3, vol 3</b> : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.				



### CREATURES FÉERIQUES

#### Pouvoirs communs à toutes les créatures féeriques

- **Sensibilité au Fer Froid** : le fer pur inflige +1 point de dégât aux créatures féeriques.
- **Immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.
- **sv+N** : bonus de + (niveau/3) arrondi au supérieur à tous les tests de sauvegarde.
- **Chance+1** : le Féerie gagne 1 point de chance qui peut être utilisé, une fois par aventure, pour changer le résultat d'un dé, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif.



CREATURES FÉERIQUES	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales
<b>CENTAURE</b> <i>Homme-Cheval</i>	5	2	+1	3	2	<b>dist</b> : attaque à distance (arc de chasse), <b>2 Attaques</b> : s'il réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque, il en a droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque.
<b>CHIEN FAE</b> <i>Lynx elfique, Monture elfique</i>	5	2	+1	3	2	<b>Esquive 6</b> : comme un magicien de niveau 6 ; six fois/jour. <b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative.
<b>DRYADE</b> <i>Nymphe, sylphe, ondine</i>	4	1	+0	2	1	<b>Charme 6, télépathie 3, passage 3</b> : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.
<b>LICORNE</b>	6	2	+1	3	2	<b>Esquive 1</b> : comme un magicien de niveau 1 ; une fois/jour. <b>dg+1</b> : bonus de +1 aux dégâts. <b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative.
<b>LUTIN</b> <i>Farfadet, pixie, brownie, korrigan</i>	6	0	+0	2	1	<b>Sommeil 1, double vue 3, illusion 3</b> : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun. <b>invis</b> : invisible ; <i>Désavantage Difficile</i> pour le toucher.
<b>SATYRE</b>	5	2	+1	3	2	<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative. <b>Sommeil 3, suggestion majeure 1</b> : les deux requièrent une Flûte ; comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun
<b>SYLVANIEN</b> <i>Ent, Homme-Arbre</i>	6	4	+2	4	2	<b>rep 2</b> : la créature peut animer 2 répliques d'elle-même. <b>dg+2</b> : bonus de +2 aux dégâts. <b>pv+2</b> : bonus de +2/DV aux points de vie totaux.



## CREATURES DEMONIAQUES

### Pouvoirs communs à toutes les créatures démoniaques

- **Sensibilité à l'Eau Bénite** : le démon encaisse 1 point de dégât par tour pendant 1d6 tour ; 1D3 tour seulement s'il réussit une sauvegarde de Personnalité.
- **Immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.
- **½ INS** : quasiment insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; le démon subit la moitié des dégâts ou rien.
- **Télépathie 3, esquive 3** : faculté à lancer le sort indiqué comme un magicien de niveau 3 ; trois fois/jour chacun.

#### CHIEN DE L'ENFER

*Molosse satanique, Cerbère*

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**sf** : souffle de feu de 2D6 points de dégâts, divisés par 2 avec un test d'Adresse réussi ; max. 1x/heure.

**malé** : en cas d'échec d'une sauvegarde de Vigueur, la victime meurt au bout de 1D6 mois.

**Cerbère uniquement : 2 Attaques** : s'il réussit sa 1<sup>ère</sup> morsure, il en a droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

#### PALEFFROI

*Nightmare, coursier des ténèbres*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**Nuage toxique (centré) 2, vol 6, seuil 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.

#### DEMOMBRE

*Exécuteur des ombres infernal*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**invis** : invisible *Désavantage Difficile* pour le toucher sauf à la lumière vive et intense où c'est lui qui subit ce malus.

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**init+1** : bonus de +1 à l'initiative.



#### DIABLOTIN

*Quasit, Imp*

CA	DV	AT	CP	CS
6	1	+0	2	1

**venin** : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.

**(auto)métamorphose 6, Double vue 1, sens magiques 1, suggestion 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.

#### DEMON/DIABLE MAJEUR

*Diantrefosse, Balor, Glabrezu, Marilith, Vrock*

CA	DV	AT	CP	CS
8	5	+2	4	2

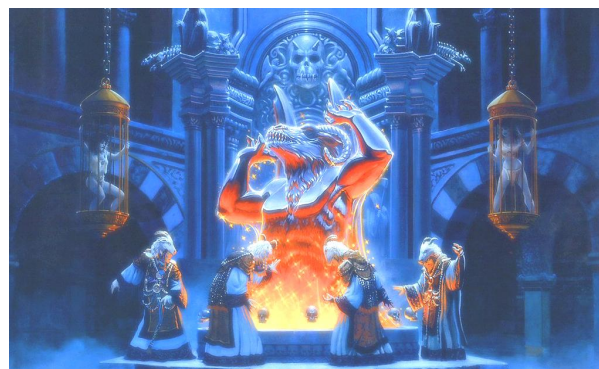
**inv** : invulnérable ; il ne peut être blessé que par les armes magiques.

**peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**2 Attaques** : si le démon/diable réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.

**(2 2 2 2 1)** : 2 sorts de Magicien niv. 1... 1 sort niv. 6.



#### DEMON/DIABLE MINEUR

*Méphite, Eryne, Lémure, Fiélon, Cambion Mâne*

CA	DV	AT	CP	CS
7	4	+2	4	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.

**(2 2 2 1)** : 2 sorts de Magicien niv. 1... 1 sort niv. 4.

#### SUCCUBE

*Incube, Démon de désir*

CA	DV	AT	CP	CS
6	2	+1	3	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**abs 1** : l'attaque fait perdre 1 point d'aventures (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés.

**(auto)métamorphose 6, Charme 3, suggestion 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.

## CREATURES MAGIQUES

### CHASSEUR INVISIBLE

*Serviteur aérien, Assassin Fantasmagique*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**inv** : invulnérable ; il ne peut être blessé que par les armes magiques.  
**dg+1** : bonus de +1 aux dégâts.  
**invis** : invisible ; *Désavantage Difficile* pour le toucher.  
**Vol 6, vitesse 1, double vue 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.

### DOPPLEGANGER

*Changeforme, Changeling*

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.  
**(auto)métamorphose 6, télépathie 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.

### ELEMENTAUX

*Terre, Air, Eau, Feu*

CA	DV	AT	CP	CS
6	5	+2	4	2

**inv** : invulnérable ; il ne peut être blessé que par les armes magiques.  
**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.  
**dist** : attaque à distance ; projection de l'élément-type.



### FEU-FOLLET

CA	DV	AT	CP	CS
9	3	+1	3	2

**½ ins** : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; subit la moitié des dégâts ou rien.

### FORGELIER

*Warforged*

CA	DV	AT	CP	CS
6	2	+1	3	2

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.  
**Récup 1** : la créature récupère 1 PV par 10 minutes.

### GARGOUILLE

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**inv** : invulnérable ; il ne peut être blessé que par les armes magiques.  
**init+1** : bonus de +1 à l'initiative.  
**2 Attaques** : si la gargoille réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

### GENIE

*Dao, Djinn, Marid, Efreet*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**(1 1 1)** : 1 sort de chaque niveau de Magicien.  
**& (1 1)** : 1 sort de chaque niveau de Templier.  
**sv+1** : bonus de +1 aux tests de sauvegarde.

### GOLEM

*D'argile, de chair, de pierre, de fer*

CA	DV	AT	CP	CS
5	5	+2	4	2

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.  
**inv** : invulnérable ; il ne peut être blessé que par les armes magiques.  
**½ ins** : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; demi dégâts.  
**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.  
*Un Golem a un Désavantage Difficile à l'initiative !*

### HOMONCULE

*Création magique, familier alchimique*

CA	DV	AT	CP	CS
5	1	+0	2	1

**Vol 6, télépathie 6, sommeil 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.  
**sv+1** : bonus de +1 aux tests de sauvegarde.





## MONSTRES FABULEUX

### CUBE GELATINEUX

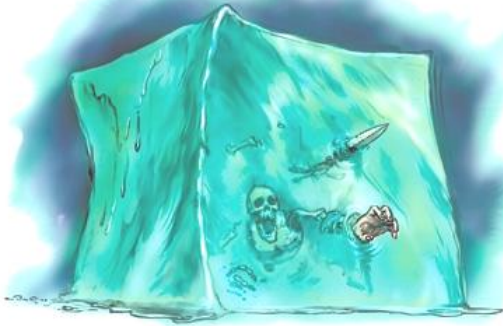
CA	DV	AT	CP	CS
4	3	+1	3	2

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.

**½ ins** : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; demi dégâts.

**init+1** : bonus de +1 à l'initiative.

**para** : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur.



### BASILIC

*Cockatrice*

CA	DV	AT	CP	CS
5	4	+2	4	2

**pétrif** : change la victime en pierre si elle rate un test de Vigueur ; portée de 10 mètres.

**venin** : la victime subit 2D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.

### CHIMERE

CA	DV	AT	CP	CS
5	3	+1	3	2

**3 Attaques** : si la chimère réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, elle a le droit à une 2<sup>ème</sup>, si elle réussit la 2<sup>ème</sup>, elle a le droit à une 3<sup>ème</sup> attaque.

**sf** : attaque de 3D6 points de dégâts, divisés par 2 avec un test d'Adresse réussi ; max. 1x/heure.



### GRIFFON

*Hippogriffe*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**2 Attaques** : si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup>.

**Plongeon** : bonus de +1 à l'initiative le 1<sup>er</sup> round, +1 AT & DG contre un adversaire inconscient du danger qui plane.

### HARPIE

*Sirène*

CA	DV	AT	CP	CS
4	3	+1	3	2

**para** : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur.

**Charme (chant) 3** : comme un magicien de niveau 3 ; trois fois/jour.

### HYDRE

CA	DV	AT	CP	CS
5	4	+2	4	2

**3 Attaques** : si l'hydre réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, elle a le droit à une 2<sup>ème</sup>, si elle réussit la 2<sup>ème</sup>, elle a le droit à une 3<sup>ème</sup> attaque.

**Régen 2** : la créature régénère 2 PV par tour.



### MANTICORE

CA	DV	AT	CP	CS
5	3	+1	3	2

**dist** : attaque à distance ; piques projetées de la queue.

**2 Attaques** : si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

### OURS HIBOU

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**2 Attaques** : si l'ours hibou réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

**pv+1** : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.



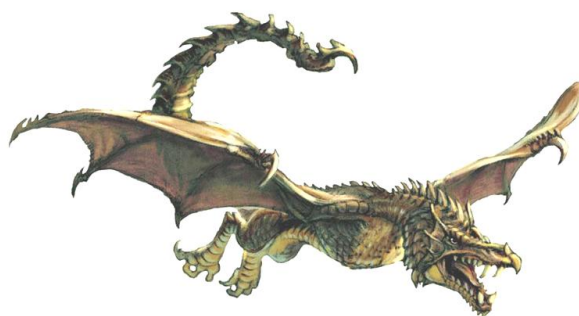
PEGASE <i>Cheval ailé</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2
<b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative. <b>sv+1</b> : bonus de +1 aux tests de sauvegarde.				

PSEUDODRAGON <i>Dragonnet, dragon féérique</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
6	1	+0	2	1
<b>Para (dard/morsure)</b> : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur. <b>Invisibilité 1, double vue 1, télépathie 6</b> : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.				

SPHINX <i>Lammasu</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
7	4	+2	4	2
<b>Peur (rugissement)</b> : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours. <b>Sens magique 1, télépathie 1, double-vue 1, oracle 1, clairvoyance 1</b> : comme un magicien de niveau 1 ; une fois/jour chacun.				

TYRANNOEIL <i>Œil flottant géant avec multiples yeux sur tentacules</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
6	4	+2	4	2
<b>Charme 1, sommeil 1, suggestion 1, télékinésie 1, destruction 1, anti-magie 1, pétrification 1</b> : comme un magicien de niveau 1 ; une fois/jour chacun. <b>dist</b> : attaque à distance ; rayon de la mort.				

WIVERNE				
CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2
<b>2 Attaques</b> : si la wiverne réussit sa 1 <sup>ère</sup> attaque du tour, elle a le droit à une 2 <sup>ème</sup> attaque. <b>venin</b> : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.				



## LES DRAGONS

### Pouvoirs communs à tous les Dragons

La présence d'un dragon tend à modifier l'environnement dans lequel il vit avec les années pour se conformer à sa nature...

- **dg+2** : bonus de + 2 aux dégâts.
- **pv+2** : bonus de + 2 aux points de vie par DV.
- **sv+2** : bonus de + 2 aux tests de sauvegarde.
- **2 Attaques** : si le dragon réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.
- **Peur** : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.
- **télépathie 6, sens magique 3, double vue 3, édification 1** : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.
- **sf** : attaque de (DV) D6 points de dégâts, divisés par 2 avec une sauvegarde d'Adresse réussie ; 2 souffles par heure.

⇒ Les dragons sont totalement immunisés à l'énergie de la nature de leur souffle.

NOM	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales	
BLANC	6	4	+2	4	2	Sf : glace. <b>Brume 3</b> : comme un magicien de niveau 3 ; 3 fois/jour chacun.	
NOIR	7	5	+2	4	2	Sf : acide.	<b>Nuage toxique 3</b> : comme un magicien de niveau 3 ; 3 fois/jour chacun.
VERT	7	5	+2	4	2	Sf : poison.	
BLEU	8	5	+2	4	2	Sf : foudre.	<b>Illusion 1, charme 1, suggestion 1</b> : comme un magicien de niveau 1 ; une fois/jour chacun.
ROUGE	8	6	+3	5	3	Sf : feu.	
D'OR	9	6	+3	5	3	Sf : feu. <b>(1 1 1 1)</b> : 1 sort de chaque niveau de Templier. <b>Métamorphose 3</b> : comme un magicien de niv 3 ; 3 fois/jour.	
D'ARGENT	8	5	+2	4	2	Sf : glace.	<b>Sommeil 1, métamorphose 2</b> : comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.
DE BRONZE	7	5	+2	4	2	Sf : foudre.	



## HUMANOÏDES

### Options communes aux Humanoïdes

Il est possible de modifier le profil de base pour des individus emblématiques :

- **Boss** (*chef, élite...*) : **Pv+N** et **Dg+N**.
- **Caster** (*shaman, sorcier*) : **Sv+N** et (**x y z...**).
- **Marauder** (*pillard, archer*) : **Init+N** et **Dist**.

### DRIDER

*Buste d'elfe noir sur corps araignée géante*

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**venin** : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.  
**sv+1** : bonus de +1 aux tests de sauvegarde.

### GEANT

*Ettin*

CA	DV	AT	CP	CS
5	5	+2	4	2

**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.  
**dist** : attaque à distance ; jet de rochers.  
**pv+2** : bonus de +2/DV aux points de vie totaux.

### GOBELIN

*Kobold*

CA	DV	AT	CP	CS
4	0	+0	2	1

**Spécial** : Les gobelins n'attaquent qu'à *trois contre un* et fuient les combat en solo en général...  
On en trouve souvent en compagnie de Wargs.



### HOMME-LEZARD

*Troglodyte*

CA	DV	AT	CP	CS
5	1	+0	2	1

**2 Attaques** : si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

**Récup 1** : la créature récupère 1 PV par 10 minutes.

## LYCANTHROPE

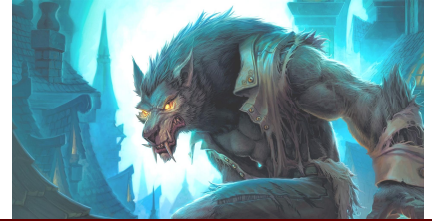
*Loup garou, Rat garou...etc.*

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**inv (a)** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

**Régen 1** : le garou récupère 1 PV par tour.

**in+1** : bonus de +1 à l'initiative.



## MEDUSE

CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**venin** : la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.

**pétrif** : change la victime en pierre si elle rate un test de Vigueur ; portée de 10 mètres.

**dist** : attaque à distance ; arc et flèches.

## MINOTAURE

CA	DV	AT	CP	CS
5	3	+1	3	2

**2 Attaques** : si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.

**dg+1** : bonus de +1 aux dégâts.



## OGRE

*Cyclope*

CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**pv+1** : bonus de +1/DV aux points de vie totaux.

**dg+1** : bonus de +1 aux dégâts.





ORQUE <i>Gnoll, Hobgoblin</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
4	1	+0	2	1



**Art de la guerre:** les orcs possèdent souvent des *Techniques* de combat et/ou des aptitudes *Armures*. Ils utilisent parfois des wargs.

SAHUAGIN <i>Profonds, homme-poisson</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
5	1	+0	2	1

**2 Attaques :** si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.  
**dist :** attaque à distance ; arbalète, javelot, trident.

SORCIERE <i>Guenaude, annis</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
6	3	+1	3	2

**dg+1 :** bonus de +1 aux dégâts.  
**sv+1 :** bonus de +1 aux tests de sauvegarde.  
**Maléfice:** utilisable à volonté pour jeter le « mauvais œil » sur une unique cible à la fois: malus de -1 à la CA et *Désavantage Difficile* à toutes ses sauvegardes si elle rate une sauvegarde de Personnalité, un test par tour, 6 tours max.




**Illusion (personnelle) 3 :** faculté à lancer le sort indiqué comme un magicien de niveau 3 ; trois fois/jour.  
**(2 2) :** 2 sorts de niv. 1 et 2 sorts de niv. 2.  
**Cercle de sorcières :** Lorsqu'elles forment un Cercle de sorcières à trois au minimum, elles gagnent des sorts de magie rituelle grâce à leur chaudron magique;  
**(1 1 1 1 1) :** 1 sort de niv. 1... 1 sort de niv. 5.

TIEFFELIN <i>Demi-démon, rejeton démoniaque</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
5	2	+1	3	2

**Magie infernale :** comme l'aptitude innée *Magie brute* du Magicien.  
**Ambidextre :** *Combat à 2 armes* : AT+1.  
**sv+1 :** bonus de +1 aux tests de sauvegarde.

TROLL				
CA	DV	AT	CP	CS
5	3	+1	3	2

**2 Attaques :** si la créature réussit sa 1<sup>ère</sup> attaque du tour, il a le droit à une 2<sup>ème</sup> attaque.  
**Régen 1 :** la créature régénère 1 PV par tour.  
**dg+1 :** bonus de +1 aux dégâts.




TITAN <i>Demi-dieu</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
6	6	+3	5	3

**(2 2 2 2 1) :** 2 sorts de Magicien niv. 1 ... 1 sort niv. 6  
**Et (2 2 2 1) :** 2 sorts de Templier niv. 1 ... 1 sort niv. 4.  
**pv+2 :** bonus de +2/DV aux points de vie totaux.  
**dg+2 :** bonus de +2 aux dégâts.  
**sv+2 :** bonus de +2 aux tests de sauvegarde.

YUAN TI <i>Homme-serpent, naga</i>				
CA	DV	AT	CP	CS
5	3	+1	3	2

**venin:** la victime subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, 1D3 avec une sauvegarde de Vigueur.  
**Charme 1, métamorphose 6, suggestion 1 :** comme un magicien de niveau (x) ; (x) fois/jour chacun.




## PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJS)


GENS DU COMMUN <i>Paysan, aubergiste, marchand...</i>			
RACE HUMAIN	CLASSE -	NIVEAU 0	
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 4	DV: 1	PV: 1-6
<i>Affinité:</i> Selon le métier.			
<i>Aptitudes:</i> <b>Chance+1 ou Talent racial.</b>			

GARDE <i>Soldat, milicien...</i>			
RACE HUMAIN	CLASSE -	NIVEAU 0	
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 5	DV: 1	PV: 1-7
<i>Affinité:</i> Selon le régiment.			
<i>Aptitudes:</i> <b>Chance+1 ou Talent, pv+1, Armure légère.</b>			

BRIGAND <i>Voleur, bandit, voyou, truand...</i>			
RACE HUMAIN	CLASSE -	NIVEAU 0	
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 4	DV: 1d6	PV: 1-6
<i>Affinité:</i> Selon l'occupation (embuscade, pickpocket...)			
<i>Aptitudes:</i> <b>Chance+1 ou Talent racial, init+1.</b>			




LOWENN, Nuage De Lotus			
RACE HUMAIN	CLASSE MOINE	NIVEAU 1	
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +1	CA: 4(5/6)	DV: 1d6	PV: 4
<i>Affinité:</i> Philosophie(+1)			
<i>Aptitudes:</i> <b>Chance+1.</b> <b>Talent :</b> Médecine naturelle/herboristerie. <b>Technique :</b> Arts martiaux : sans arme ni armure, le personnage fait 1D6 de dégâts et gagne +1 à la CA.  <b>Bracelets de Défense</b>			

Frère ADHEMAR			
RACE HUMAIN		CLASSE CLERC	NIVEAU 1
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 3
AT: +0	CA: 5	DV: 1d6	PV: 4
Affinité: Religion(+1)			
Aptitudes: Chance+1.			
Armure légère.			
Aura : permet de faire fuir 1D6+1 DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.			
Sorts : Soins (+1D6+1).			
Symbole Saint de protection			


SILAS, Le Pur			
RACE HUMAIN		CLASSE TEMPLIER	NIVEAU 1
Vigueur 3	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 5	DV: 1d6	PV: 4
Affinité: Démonologie(+1)			
Aptitudes: <b>Chance+1.</b>			
<b>Armure légère.</b>			
<b>Aura</b> : permet de faire fuir 1D6+1 DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une sauvegarde de Personnalité.			
<b>Sorts</b> : Bénédiction.			
<b>Relique</b> : <i><b>pierre porte-bonheur</b></i>			


SIGISMOND De Montfort			
RACE HUAMAIN		CLASSE PALADIN	NIVEAU 1
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 3
AT: +0	CA: 5	DV: 2d6	PV: 8
Affinité: nécromancie(+1).			
Aptitudes:			
Chance+1.			
Armure légère.			
Protection : toutes les sauvegardes sont à +1.			
Marteau d'argent béni : tueur de démons et de morts-vivants			

ARUNSEN, Le Théurges							
RACE HUMAIN		CLASSE MAGICIEN		NIVEAU 1			
Vigueur 2		Adresse 2		Intelligence 3		Personnalité 2	
AT: +0		CA: 4		DV: 1d6		PV: 3	
Affinité: Arcanes(+1)							
Aptitudes: <b>Chance+1.</b>							
<b>Magie brute</b> : à volonté afin de créer une boule de lumière, de déplacer à distance divers objets (10m/niv, 1kg/niv), ou de lancer un projectile de magie faisant 1D6 +1 DG si la cible rate une sauvegarde d'Adresse.							
<b>Sorts</b> : Sens magique, armure invisible.							

ELFES, Guerriers Fantômes			
RACE ELFE SYLVAIN	CLASSE RODEUR	NIVEAU 1	
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 5	DV: 2d6	PV: 8
Affinité: Survie(+1)			
<p><i>Aptitudes:</i></p> <p><b>Talent racial:</b> Perception.</p> <p><b>Emprise :</b> apaise 1D6+1 DV d'animaux naturels s'ils ratent une sauve. de Pers.</p> <p><b>Ennemi :</b> bonus de +1 aux dégâts et aux tests de connaissance concernant une race ou un type de créature.</p> <p><b>Arc, armure légère &amp; cape elfiques</b></p>			


ASTALDO, Le Fabuleux			
RACE HUMAIN		CLASSE ILLUSIONISTE	NIVEAU 1
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +0	CA: 4	DV: 1d6	PV: 3
Affinité: Passe-passe(+1)			
Aptitudes: <b>Chance+1.</b>			
<b>Fantasmés</b> : illusion visuelle de -20 cm (lumière...), ou perturbe les sens d'une créature: <i>Désavantage Difficile</i> à toutes ses actions (sauf les tests de sauvegardes) si elle rate une sauv. d'Intel, un test/tour, 6 tours max.			
<b>Sorts</b> : Réparation, blocage			

GARDIENNE DES BOIS ELFE			
RACE ELFE SYLVAIN		CLASSE DRUIDE	NIVEAU 2
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 4
AT: +0	CA: 5	DV: 2d6	PV: 6
Affinité: Survie(+1)			
Aptitudes: <b>Emprise</b> : apaise 1D6+1 DV d'animaux naturels s'ils ratent une sauve. de Pers.			
<b>Armure légère.</b>			
<b>Talent</b> : médecine naturelle			
<b>Sorts</b> : Soins (+1D6+1).			
<b>Armure légère elfique</b>			
<b>Statuette merveilleuse : ours de bois et d'ambre.</b>			


ALVIN, Brume noire			
RACE HUMAIN		CLASSE SORCIER	NIVEAU 2
Vigueur 2	Adresse 2	Intelligence 3	Personnalité 3
AT: +0	CA: 4	DV: 2d6	PV: 6
Affinité: Démonologie(+1)			
Aptitudes: <b>Chance+1.</b>			
<b>Maléfices</b> : sur une cible: malus de -1 à la CA et <i>Désavantage Difficile</i> à toutes ses sauvegardes si elle rate une sauve. de Pers, un test par tour, 6 tours max.			
<u>Familier</u> (DV0.CA5.init+1. Pv : 4. sv+1, Télépathie 6).			
<b>Sorts</b> : Brume, sommeil et Charme*.			

ASSASSIN ELFE NOIR			
RACE ELFE NOIR		CLASSE ASSASSIN	NIVEAU 2
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 2	Personnalité 3
AT: +1	CA: 4	DV: 2d6	PV: 8
Affinité: Art de la cour (+1)			
Aptitudes: Talent : Discrétion.			
<b>Coup bas</b> : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger.			
<b>Poison</b> : 2 doses de poison ; cause 1D6+ 1 points de dégât (sauvegarde de Vigueur pour diviser par 2).			
Dague de venin			




EARNIL CELEBRINDAL DE NORTHELIE			
RACE HAUT ELFE		CLASSE CHEVALIER	NIVEAU 2
Vigueur 3	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 3
AT: +1	CA: 6	DV: 3d6	PV: 12
Affinité: Equitation(+1).			
Aptitudes:			
Talent racial: Perception.			
Armure légère.			
Meneur : 1D6+ 1 créatures, personnages aux ordres du meneur reçoivent +1 à l'initiative et +1 aux sauvegardes. 6 tours maxi.			
Armure& monture elfiques			

TANTHALAS, Voix Du Soleil							
RACE DEMI ELFE		CLASSE BARDE		NIVEAU 1			
Vigueur 2		Adresse 2		Intelligence 2		Personnalité 3	
AT: +0		CA: 4		DV: 1d6		PV: 4	
Affinité: Luth(+1).							
Aptitudes: <b>Chance+2.</b>							
<b>Talent</b> : conn des légendes.							
<b>Inspiration</b> : son chant et/ou sa musique influence 1D6+ 1 créatures, leur donnant +/- 1 à un certain type d'action : Sauve. de Pers. autorisée, 1 test/tour, 6 tours max.							
<b>Bottes de 7 lieues</b>							

DRUSS, Le Bucheron			
RACE HUMAIN		CLASSE BARBARE	NIVEAU 3
Vigueur 4	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +2	CA: 5	DV: 4d6	PV: 16
Affinité: Charpentier(+1).			
Aptitudes: <b>Chance+1.</b>			
<b>Instinct primal</b> : toutes les sauvegardes sont à +1.			
<b>Armure légère.</b>			
<b>Rage</b> : nécessite d'être blessé ou de sacrifier un tour de jeu pour se motiver ; +1 à tous les dégâts infligés Et -1 à tous les dégâts reçus.			
<b>Hache magique +1 AT&amp;DG</b>			

GARRYSON NORDE, Le Pilleur De Tombe					
RACE HOBBIT		CLASSE VAGABOND		NIVEAU 1	
Vigueur 1		Adresse 4		Intelligence 2	
				Personnalité 2	
AT: +0		CA: 4		DV: 1d6	
				PV: 3	
Affinité: Estimation(+1).					
Aptitudes:					
Talent racial: Discrétion.					
Chance+1.					
Talent : conn. Des pièges.					
Coup bas : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger.					
Anneau de vitesse					

GUERRIERS NAINS			
RACE NAIN		CLASSE GUERRIER	NIVEAU 1
Vigueur 3	Adresse 2	Intelligence 2	Personnalité 2
AT: +1	CA: 5	DV: 2d6	PV: 10
Affinité: Minage(+1).			
Aptitudes:			
Talent racial: Résistance physique.			
Armure légère.			
Armure naine			

LARCHOUILLE, La Fripouille			
RACE HUMAIN		CLASSE VOLEUR	NIVEAU 2
Vigueur 2	Adresse 3	Intelligence 3	Personnalité 2
AT: +1	CA: 4	DV: 2d6	PV: 8
Affinité: Pickpocket(+1).			
Aptitudes:			
Chance+2.			
Talent : Crochetage.			
Coup bas : +1 en attaque (AT) et aux dégâts (DG) contre un adversaire inconscient du danger.			
Gants de nage et d'Escalade			



# ANNEXES

## BESTIAIRE

CA	DV	AT	CP	CS

## PNJ

RACE	CLASSE	NIVEAU
Vigueur	Adresse	Intelligence
CA:	DV:	PV:
Affinité:		
Aptitudes:		
Equipement & notes:		

PNJ	Race :
Niveau :	Classe :
	Vigueur :
	Adresse :
	Intelligence :
	Personnalité :
	AT: +
	CA:
	DV:
	PV:
	Affinité:
	Aptitudes:
	Equipement & notes:

CA D&D	= CA miniDonjon	= CA MyDonj'
7 8 9	= 3	= 4
4 5 6	= 2	= 5
0 1 2 3	= 1	= 6
-1 -2 -3	= 0	= 7
-4 -5 -6	= -1	= 8
-7 -8 -9	= -2	= 9

DV D&D =	DV miniDonjon	DV -> AT -> CP -> CS
Moins de 1	=0	0 -> +0 -> 2 -> 1
1 2 3	= 1	1 -> +0 -> 2 -> 1
4 5 6	= 2	2 -> +1 -> 3 -> 2
7 8 9	= 3	3 -> +1 -> 3 -> 2
10 11 12	= 4	4 -> +2 -> 4 -> 2
13 14 15	= 5	5 -> +2 -> 4 -> 2
16 et +	= 6	6 -> +3 -> 5 -> 3

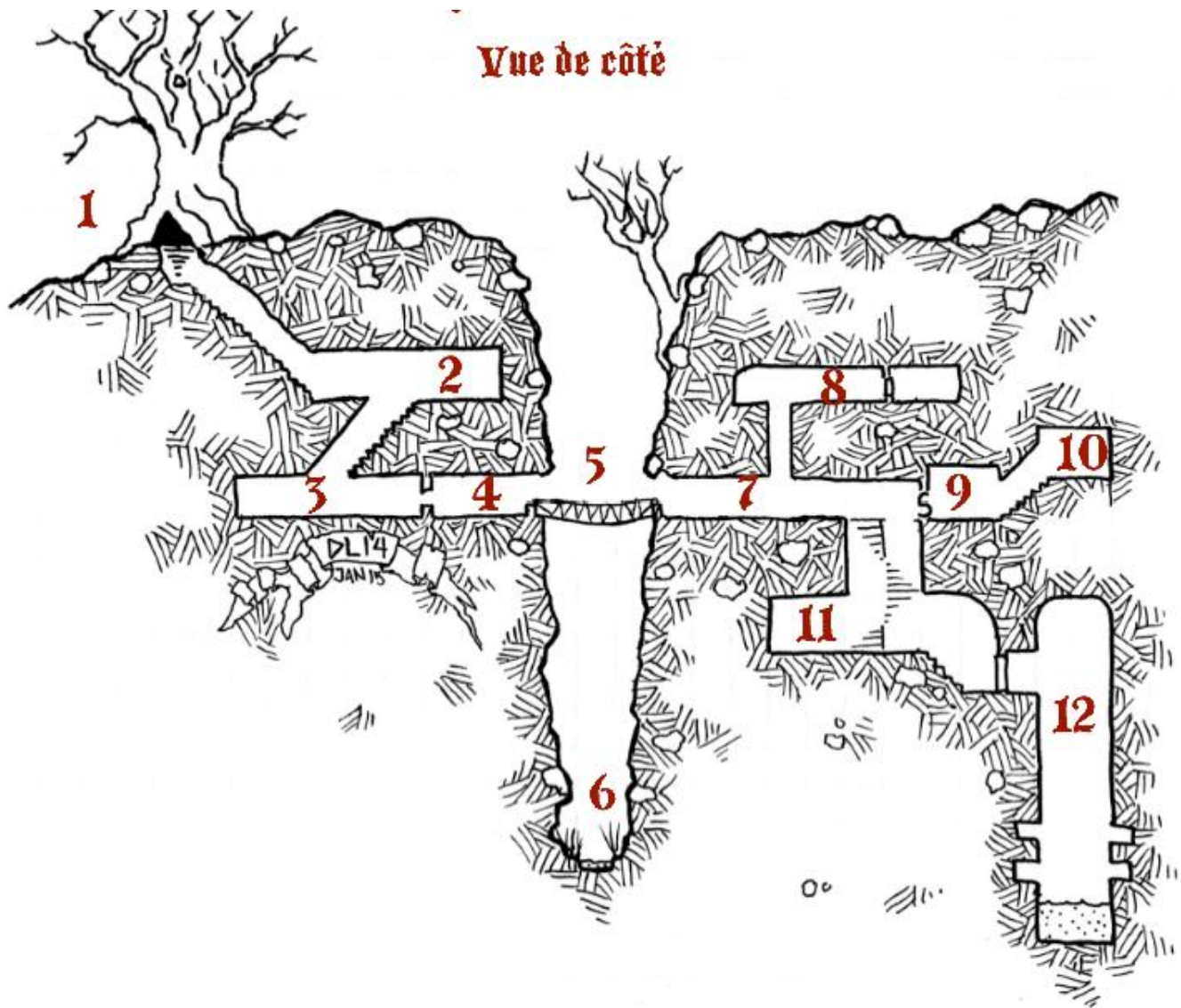


NOM	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			
			+			



## LA RAVINE DES GOBELINS

Scénario d'initiation niveau 1 pour MYDONJ'



Tout le monde dans le coin connaît la vieille fosse aux esclaves de la mine abandonnée dans le ravin en dehors de la ville. Elle a été abandonnée avec la chute de l'Empire Sombre et la fin des filons de minerai, et seuls quelques groupes d'adolescents aventuriers en devenir traînaient là bas...

Puis un jour la ferme des Bromburr a été retrouvée saccagée, la famille disparue...

Et apparemment, quelqu'un a reconstruit le vieux pont entre les deux côtés de la vieille fosse à esclaves.

### Rumeurs :

Lancez 1d12 pour les rumeurs sur la table suivante ; Vraie ou Fausse...

Chaque aventurier originaire de la région connaît 1d4 rumeurs, les visiteurs peuvent apprendre 1d2 rumeurs en parlant aux gens.

- 1-2. (V) Des pilliers gobelins se sont installés dans la fosse
3. (V) Il y a des endroits secrets dans la vieille fosse à esclaves qui n'ont jamais été explorés depuis qu'elle a été abandonnée.
- 4-5. (F) La famille Bromburr avait une hache magique parmi leurs biens volés.
- 6-7. (F) La fosse à esclaves est maintenue par des esclaves mutants abandonnés.
8. (F) Il y a une entrée secrète vers la fosse au fond du ravin.
9. (V) Des résidus rampants d'anciennes expériences impériales rodent toujours dans les profondeurs de la fosse à esclaves.
- 10-11. (V) L'entrée principale de la fosse est une grotte maintenant cachée par un énorme arbre.
12. (F) Ce ne sont ni des gobelins ni des mutants qui vivent dans la fosse, mais un enfant du village qui a été abandonné là bas et qui est devenu sauvage.



**1. Entrée** – un *Gobelin maraudeur* et son *Loup Géant* montent la garde près de l'arbre avec deux *Archers Gobelins*.

Le problème c'est qu'ils ne peuvent pas faire grand-chose contre les intrus à part les attaquer ; leur position fait qu'il est improbable qu'ils arrivent à descendre pour prévenir leurs compagnons en cas d'attaque.

**2. Antichambre Vide.**

**3. Grand Hall** – Cette pièce de 12m de long contient des colonnes le long de chaque mur et abrite 4 *Gobelins*. Entrer dans la zone 4 demande de grimper dans la bouche d'un bas relief représentant un énorme démon.

**4. Salle du Pont Ouest** – 2 *Archers Gobelins* avec des arcs courts se trouvent ici et tirent sur ceux qui se trouvent dans la zone 3 ou gardent le pont (zone 5).

**5. Le Pont** – ce pont de cordes et de bois a été construit par les gobelins mais ses supports sont d'anciennes pierres sculptées. Bien que dangereux en apparence, ce pont est plutôt stable et sûr. Les déplacements sur le pont se font au quart de la vitesse normale au mieux, et ne peut être fait qu'en file indienne.

**6. Fond de la Ravine** - Regarder à travers les roseaux le long du ruisseau au fond de la fosse révèle le corps décomposé d'un homme adolescent, disparu de la région depuis 2 ans après avoir été poussé de la zone 4 par ses « amis », bien avant que les gobelins ne reconstruisent le pont.

**7. Chambre Vide** – un *Gobelin* dans la zone 8 surveille les intrus pour lancer une attaque surprise – de préférence quand ils descendent dans la zone 11.

**8. Chambre du Chef** – les gobelins grimpent dans cette pièce par un conduit étroit, en général en utilisant une corde attachée à un anneau au sol. Il y a 4 *Gobelins* ici, ainsi que le *Chef Gobelin* qui a les points de vie maximum et qui attaque avec une arme magique (+1At & +1DG)... et ce n'est pas une hache.

La deuxième pièce est la chambre privée du chef, et contient la plupart des vêtements de la famille Bromburr ainsi que le trésor des gobelins : 1000 pièces de cuivre, 200 pièces d'argent et 4 pièces d'or, 4 pierres précieuses, 2 bijoux/objets d'art et une potion magique. C'est ici que médite la femme du chef, *Shaman Gobelin* de la tribu.

**9. Chambre secrète** – Les gobelins n'ont pas trouvé cette pièce secrète. La porte secrète est piégée, et fait tomber une lourde herse dans l'ouverture quelques secondes après avoir été ouverte. Quiconque ouvre la porte doit faire un jet de sauvegarde d'Adresse ou subir 1D6+1 dégâts. La pièce contient les squelettes de deux gardes impériaux équipés de cottes de mailles de facture naine et chacun a une épée à deux mains préservée magiquement (mais pas magique) qui émet une lumière continue. Ces deux *Squelettes* s'animent et attaquent quiconque touche à la statue de la pièce 10 ou à leur armement.

**10. Entrepôt secret** – cette pièce contient des tonneaux pleins d'anciennes flèches pourries et il y a les restes d'arcs et d'épées sur les murs. Contre le mur du fond, se trouve une statue de pierre noire représentant un impérial ; onyx ?...

**11. Caserne** – 6 autres *Gobelins* vivent à la base de ces escaliers en colimaçon. Les *Gobelins* de la zone 8 suivront discrètement et attaqueront ceux qui se dirigent vers les escaliers. La porte vers la zone 12 est barricadée de ce côté.

**12. La Fosse** – le fond de cette pièce est inondé et se trouve à 12m sous l'entrée. Quelques marches en colimaçon descendent jusqu'aux alcôves juste au dessus du niveau de l'eau. Une fois que la porte est ouverte, un son de gargouillement et de pataugeage peut être entendu venant d'en bas. La fosse abrite une masse putrescente de chair mutante – les derniers restes des expériences impériales. Elle est considérée comme un *Cube Gélatineux* mais semble bien plus terrifiante à cause des appendices putrescents qui grandissent et sont réabsorbés.

S'ils n'arrivent pas à verrouiller la porte, la créature sera libre de détruire la région...

**Rappel** : Avoir 0 DV signifie que l'on a 1D3 PV seulement et que l'on inflige 1D3 aux dégâts.

NOM	CA	DV	+AT	CP	CS	Capacités spéciales
Maraudeur Gobelin	4	0 > 3pv	+0	2	1	Init +1, Dist (arc court).
Loup géant	5	2>10pv	+1	3	2	Init +1.
Archer Gobelin	4	0 > 3pv	+0	2	1	Init +1, Dist (arc court).
Gobelin	4	0 > 3pv	+0	2	1	
Chef Gobelin	5	1>7pv	+0	2	1	Pv +1, Dg+1 et une arme magique +1.
Shaman Gobelin	4	1>6pv	+0	2	1	Sv +1, (1 1) : sommeil et armure invisible.
Squelette	5	1>6pv	+0	2	1	Init +1 et armure de facture naine.
Expérience Impériale	4	3>12pv	+1	3	2	<b>immu</b> : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques. <b>½ ins</b> : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; demi dégâts. <b>init+1</b> : bonus de +1 à l'initiative. <b>para</b> : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur. <b>peur</b> : si elle rate un test de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.



## LE REVEIL DE LA TARRASQUE

Scénario héroïque niveau 6 pour MYDONJ'

La légendaire Tarrasque (car il n'en existe fort heureusement qu'une seule) est la plus puissante créature du Plan Primaire. Il s'agit d'une abomination enfantée par la magie noire ou créée par les anciens dieux pour ravager tout l'univers. La nature élémentaire de ce monstre a convaincu les rares experts encore en vie que les princes élémentaires du mal seraient peut-être pour quelque chose dans sa création.

Quoi qu'il en soit, personne ne sait où la Tarrasque se trouve. Elle n'a en effet pas l'habitude de laisser des témoins derrière elle et la nature a tôt fait de masquer ses déprédations. La rumeur voudrait qu'elle ait anéanti au moins une civilisation ancienne, car les textes rédigés dans les ultimes jours de cette dernière font état d'un "grand monstre reptilien envoyé par les dieux pour détruire le monde".

C'est une véritable machine à tuer qui, lorsqu'elle est en activité (voir ci-dessous), détruit toute la faune et la flore à des kilomètres à la ronde. Fort heureusement, la Tarrasque ne connaît que de brèves périodes d'activité.

En général, lorsqu'elle se réveille, elle ravage les contrées avoisinantes pendant 1 semaine ou 2 puis se cherche un repaire dans lequel elle s'endort pendant 6D6 semaines avant d'en ressortir. Il semblerait que ses périodes de sommeil soient au minimum quinze fois plus longues que ses périodes d'éveil.

On prétend qu'il est uniquement possible de tuer la Tarrasque en invoquant une *Punition* (T4) ou une *Destruction* (M6) ou *Miracle* ou *Forces de la nature* sur son cadavre après que le monstre a été réduit à -6 points de vie. Dans le cas contraire, même le plus petit bout qui soit finit par se régénérer et par redonner vie à cette abomination.

CA 9

CP 5 / CS 3

6DV

Points de vie : 48

AT+3



**Créature Légendaire** : elle a un *Avantage Facile* à tous ses jets de D6 (tests, dégâts...etc.)

**3 Attaques** : si la Tarrasque réussit sa 1ère attaque du tour, elle a le droit à une 2ème, si elle réussit la 2ème, elle a le droit à une 3ème attaque.

**dg+2** : bonus de +2 aux dégâts.

**pv+2** : bonus de +2/DV aux points de vie totaux.

**Régen 2** : la créature régénère 2 PV par tour.

**sv+2** : bonus de +2 aux tests de sauvegarde.

**peur** : si elle rate une sauvegarde de Personnalité, la victime fuit (50%) ou est figée durant 1D6 tours.

**immu** : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.

**inv** : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques.

**½ ins** : quasi insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.) ; subi demi dégâts ou rien.

Les légendes prétendent que la carcasse de la Tarrasque peut être source d'un incommensurable trésor.

- La partie supérieure pourrait ainsi donner des pierres précieuses si on la découpe à l'acide avant de la faire fondre dans un haut-fourneau : 10D6 gemmes diverses + 5D6 *Pierres Porte bonheur* + 3D6 *Gemmes élémentaires* + 1D6 *Perles De Pouvoir*.
  - Quant à la partie inférieure, elle aurait la propriété, une fois mêlée au sang de la bête et à de l'adamantine, de produire un métal enchanté dont les maîtres-artisans nains pourraient tirer 2D6 boucliers CA+1 et de *Protection*.
  - L'ivoire des crocs de la Tarrasque, une fois taillé et enchanté, donne 2D6 Armes magiques +1 et *Tueuses*.
- Chacun de ces armements demande un an de travail, et il serait surprenant que les nains les fabriquent gratuitement...





ALBUM DES COMPAGNONS

DV CA AT CP PV

TOPE DES MÉMOIRES

Nom de l'aventurier



# MINIDONJON



Nom de l'aventurier

Classe

Niveau

Race

Aventures



Vitalité



Agilité



Intelligence



Personnalité



PV actuels

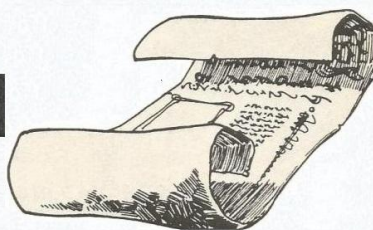


Objets magiques

LIVRE DE SORTS







QUAND CE N'EST PAS PRÉCISE, LES SORTS DURENT 10 MIN (ET/OU PORTENT A 10 M) PAR NIVEAU DU LANCEUR DE SORT. Tous les sorts utilisés contre quelqu'un donnent droit à un test de sauvegarde (de capacité) pour s'en prémunir.

- En cas de succès, le sort est inefficace (dégâts divisés par 2 arrondis vers le haut pour les sorts de dommages).

La **Vigueur** permet de résister aux agressions physiques et à la paralysie, la pétrification, la métamorphose, les poisons, L'**Adresse** d'esquiver les effets localisés, L'**Intelligence** de ne pas croire aux illusions et tromperies, et la **Personnalité** de faire face à la plupart des autres effets magiques et aux charmes.

UN LANCEUR NE PEUT JETER UN SORT QUE S'IL A L'INITIATIVE SUR TOUS LES ADVERSAIRES QUI L'ATTAQUENT.

**Remarque** : un sort qui dépend du nb de DV de la cible affecte un PJ selon son niv de classe le plus haut, pas son nb de DV.

- **Min ou Tn** : le PJ choisit 1 sort de niveau n dans la liste des sorts de Magicien (M) ou de Templier (T); celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un sort déjà utilisé en sacrifiant un autre sort de niveau supérieur ou égal.

→ Ce Choix est modifiable chaque jour après un temps d'étude (M) ou un temps de prières (T).

#### LES SORTS DE TEMPLIER

##### NIVEAU 1=

- ☐ **Bénédition** : *Avantage Facile* à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction.
- ☐ **Injonction** : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.
- ☐ **Soins** : fait récupérer 1D6 + (niveau/2) PV.

##### NIVEAU 2=

- ☐ **Paralysie** : immobilise (niveau/2) créature(s).
- ☐ **Résistance** : rend insensible au feu, au froid, aux poisons et à la fatigue pendant 1 heure par niveau.
- ☐ **Vision** : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation.

##### NIVEAU 3=

- ☐ **Cercle de protection** : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.
- ☐ **Dissipation** : annule un sortilège actif ou une malédiction.
- ☐ **Guérison** : dissipe toute maladie, handicap, empoisonnement ou soigne 2D6+ (niveau/2) PV.

##### NIVEAU 4=

- ☐ **Grands soins** : redonne 3D6+ (niveau) PV.
- ☐ **Punition** : inflige (niveau) D6 points de dégâts.
- ☐ **Résurrection** : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vigueur (ou 1 DV si c'est un monstre).



#### LES SORTS DE MAGICIEN

##### NIVEAU 1=

- ☐ **Armure invisible** : bonus d'une unité à la CA.
- ☐ **Blocage** : permet de bloquer ou débloquent magiquement une fermeture (porte, trappe, coffre).
- ☐ **Brume** : crée une nappe de brouillard dense et opaque capable d'occuper plusieurs centaines de mètres cube.
- ☐ **Réparation** : répare définitivement un objet.
- ☐ **Sens magique** : permet de détecter et d'identifier les sources de magie (sort, objet, créature).
- ☐ **Sommeil** : 1D6 + (niveau/2) DV de créatures se trouvent plongées dans un sommeil naturel. Leur niveau doit être ≤ à celui du Magicien.

##### NIVEAU 2=

- ☐ **Charme** : une créature de niveau inférieur ou égal à celui du Magicien devient un ami fidèle devant être écouté.
- ☐ **Double vue** : permet de déjouer les illusions et de voir les choses et les êtres invisibles.
- ☐ **Illusion** : crée un être ou un objet illusoire, ou change l'apparence du Magicien.
- ☐ **Invisibilité** : le personnage reste invisible tant qu'il n'interagit pas avec une créature.
- ☐ **Nuage toxique** : crée quelques 10aines de m³ de brume empoisonnée qui font perdre (niveau/2) PV tous les tours.
- ☐ **Télépathie** : permet de scruter les pensées et de converser avec une personne ou un animal.

##### NIVEAU 3=

- ☐ **Boule de feu** : boule qui inflige (niveau) D6 pts de dégâts à la cible et 1D6 dans un rayon de 3m aux alentours.
- ☐ **Clairvoyance** : permet de voir ce qui se passe dans un lieu à portée du sort (20m par niveau).
- ☐ **Rune** : crée une rune qui inflige 1D6 + (niveau) points de dégâts si on l'approche sans prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours.
- ☐ **Suggestion** : oblige la victime à accomplir une action non dangereuse ou à croire un mensonge.
- ☐ **Vitesse** : double la vitesse, le nombre d'actions par tour et le résultat du jet d'initiative pendant 6 tours.
- ☐ **Vol** : permet de voler à 10m par tour.

##### NIVEAU 4=

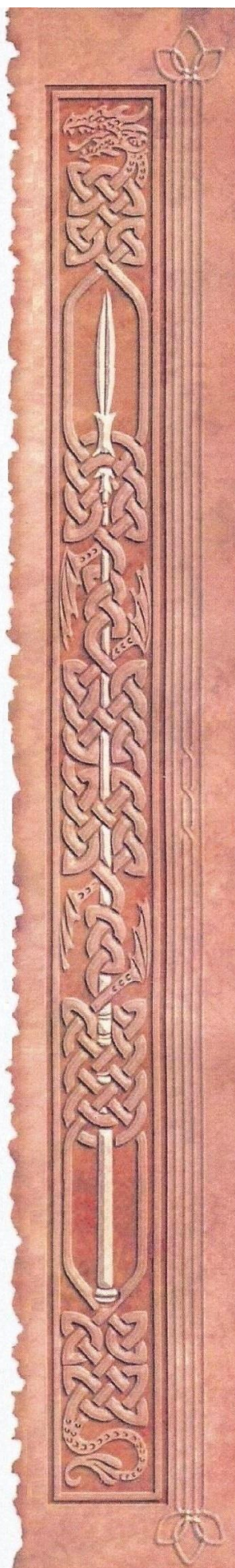
- ☐ **Esquive** : téléportation vers un lieu à portée de vue.
- ☐ **Malédiction** : *Désavantage Difficile* à tous les tests tant que la malédiction dure et un effet secondaire au choix (malchance au jeu, chute des cheveux, infertilité, etc.).
- ☐ **Métamorphose** : transforme une cible en un animal vertébré normal de moins de 500kg.
- ☐ **Mirage** : crée un paysage illusoire.
- ☐ **Mur de feu** : (niveau) D6 pts de dégâts si on tente de le traverser.
- ☐ **Passage** : crée une porte magique vers un lieu préparé à l'avance grâce à un symbole gravé ; peu importe la distance.

##### NIVEAU 5=

- ☐ **Invocation** : fait venir un démon ou un esprit élémentaire qui sert le Magicien jusqu'à la fin du sort. Démon/élémentaire : DV 5, CA 7, AT +2, CP 4/CS 2.
- ☐ **Édification** : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.).
- ☐ **Nécromancie** : crée 1D6+ (niveau/2) morts-vivants (DV 1, CA 5, AT +0, CP2) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.
- ☐ **Oracle** : permet de poser 1D6 question(s) à une entité supérieure en échange d'une contrepartie.
- ☐ **Télékinésie** : peut déplacer 500kg de matière.
- ☐ **Téléportation** : téléportation vers un lieu déjà visité ou très exactement décrit ; portée illimitée.

##### NIVEAU 6=

- ☐ **Anti-magie** : établit une zone de 6m de rayon dans laquelle aucune magie ne fonctionne.
- ☐ **Destruction** : détruit 10m³ de matière, ou tue instantanément 1D6 + (niveau) créatures de 3 DV & moins.
- ☐ **Échange** : échange de deux esprits.
- ☐ **Pétrification** : change en pierre une créature de façon permanente ou dissipe une pétrification.
- ☐ **Suggestion majeure** : comme suggestion, mais affecte toutes les créatures à portée de voix.
- ☐ **Seuil** : ouvre un passage vers un autre plan.





# FICHE D'AVENTURIER

NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE .....

NOTES .....

AFFINITE (+1) .....

CLASSE  NIVEAU   DÈ VIE

COMBAT

ATTAQUE 

POINTS DE VIE 

CLASSE D'ARMURE 

CARACTÉRISTIQUES

VIGUEUR 

ADRESSE 

INTELLIGENCE 

PERSONNALITÉ 

MONTURE ET ALLIÉS

CHANCE 

XP 

APTITUDES SPECIALES

EQUIPEMENT ET OBJETS MAGIQUES

PIÈCES D'OR .....

PIÈCES D'ARGENT .....

PIÈCES DE CUIVRE .....