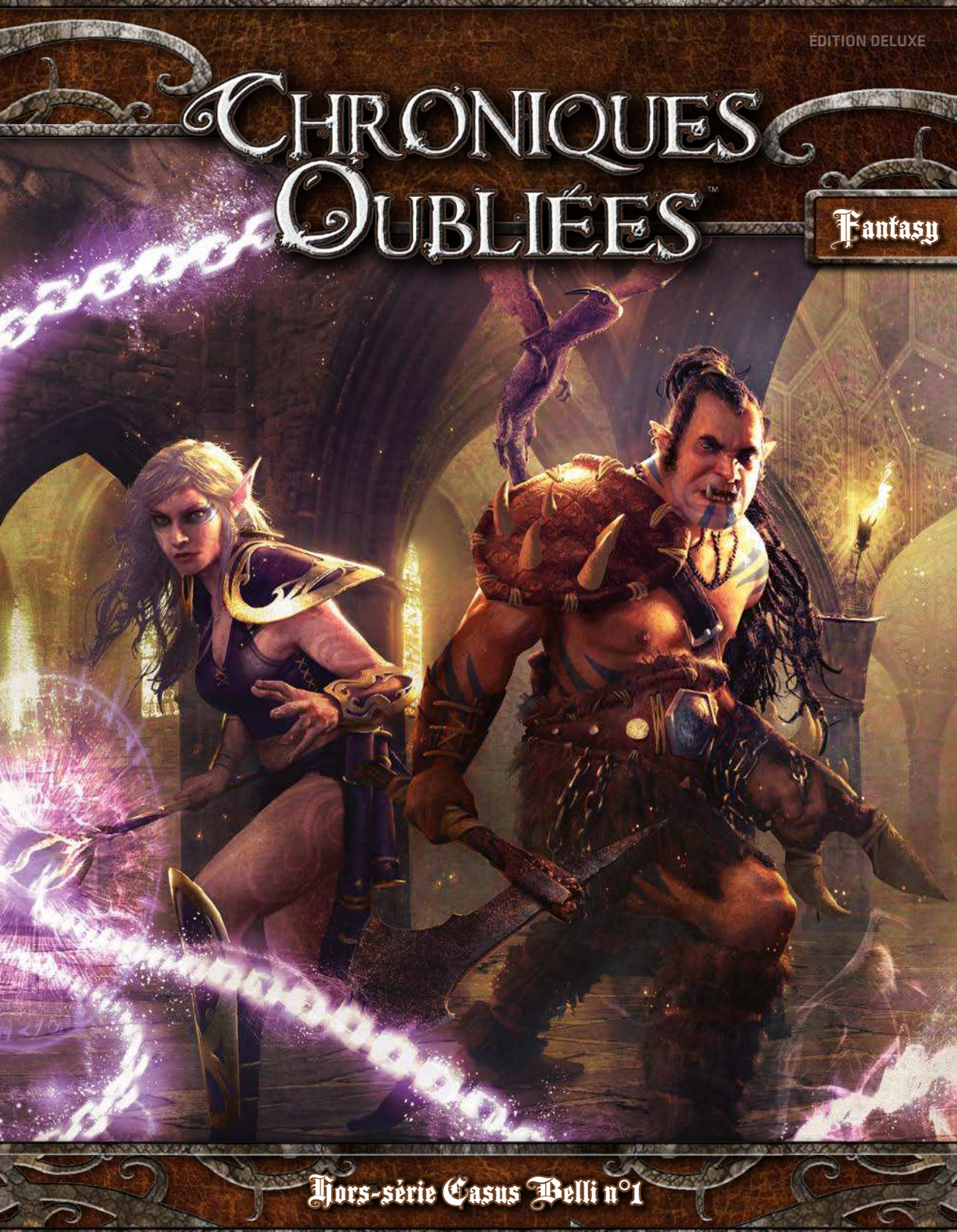


ÉDITION DELUXE

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy



Hors-série Casus Belli n°1

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Crédits

Directeur de publication

David Burckle

Textes *Chroniques Oubliées*, la boîte d'initiation

Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltrice

Textes *Chroniques oubliées Fantasy* pour *Casus Belli*

Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes additionnels pour le meneur de jeu

Damien Coltrice, Tristan Blind et Didier Guiserix

Voies supplémentaires

Croc, Sippik, Mahar et Kobbold

Illustration de couverture

Simon Labrousse

Illustrations intérieures

Laurent Bernasconi, Miguel Coimbra, Anthony Geoffrey, Didier Guiserix, Dan Iorgulescu, Simon Labrousse, Jean-Baptiste Reynaud et Anne Rouvin

Relectures

Damien Coltrice, Stéphane Gallot & Clothilde Thiennot

Maquette & design

Damien Coltrice

Remerciements Laurent

À tous les membres du forum de *Chroniques Oubliées*, en premier lieu à Kouplatète pour ses conseils et ses idées mais aussi à Philippe K, Benjamin L, Jarvin, Gatchaman, Invalys, Karoom, Bordox, Kobbold...
...et j'en oublie certainement.

À mes différents groupes de joueurs : les plus fidèles, Xavier Bonnet, Gaetan Bouhan et Frédéric Jussiaux, Sylvain Bernasconi, Nicolas Poulain, Nathan, Aline, Sébastien, Véronique, Florian et même Cath !

Remerciements BBE

Laurent, tu es le meilleur et le plus prolifique d'entre nous, et cette édition compilée t'es dédiée !

Merci Jibé, tes illustrations donneront le ton à CO pendant de nombreuses années encore !

Merci à toute la communauté *Casus* et CO qui œuvre à transmettre la flamme du JdR autour d'elle.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.
Imprimée en France en décembre 2015.

Dépôt légal 2^e impression : janvier 2015.

ISBN : 978-2-36328-137-1 (version souple)

ISBN : 978-2-36328-138-8 (version cartonnée)



black-book-editions.fr



Sommaire

La boucle est bouclée !	4	Chapitre 7 : Voies de prestige	80
Présentation d'une partie de jeu de rôle	3	Voies de prestige raciales	84
Chapitre 1 : Introduction au jeu de rôle	6	Voies de prestige singulières	86
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	8	Chapitre 8 : Devenir MJ	120
Le monde de CO Fantasy	10	Avant la première partie	122
Chapitre 2 : Personnages	12	Mini-aventure : Caraverne	126
Création de personnage	14	Concevoir son premier scénario	130
Chapitre 3 : Races	20	Chapitre 9 : Règles optionnelles	134
Chapitre 4 : Profils	30	Chapitre 10 : Objets magiques	194
Chapitre 5 : Équipement	60	Chapitre 11 : Rencontres	208
Matériel d'aventurier	62	Chapitre 12 : Bestiaire & PNJ	232
Armes	63	Chapitre 13 : Scénario	280
Armures	65	Personnages prêtirés	317
Autres biens	65	Annexes	319
Chapitre 6 : Système de jeu	66	Tables de rencontre	320
Les actions	68	Conversions PF/CO	331
Le combat	69	Index des voies	334
Aventure et exploration	74	Feuille de personnage	336
Règles avancées	77		

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This license applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées™ Fantasy - Hors-série Casus Belli #1, 2009-2015, Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombail, David Burckle, Damien Collette et Didier Guisier.

Présentation d'une partie de jeu de rôle

La partie a commencé il y a une demi-heure et les personnages des joueurs sont en train d'explorer un mystérieux souterrain : une vieille mine naine abandonnée voilà plus de 500 ans. Le meneur de jeu (MJ), **Marc** (1), décrit la situation aux joueurs : « Vous pénétrez dans une grande pièce souterraine. L'endroit est sombre et poussiéreux, et mis à part un puits ancien et quelques meubles usagés en bois, la pièce est étrangement vide... et ne présente aucune issue. »

Théo (2) prend alors la parole : « Dès qu'on est entré dans cette salle, **Krush** cherche un passage secret dans les environs du puits abandonné. »

« D'accord. Fais un *test de perception* », demande **Marc**.

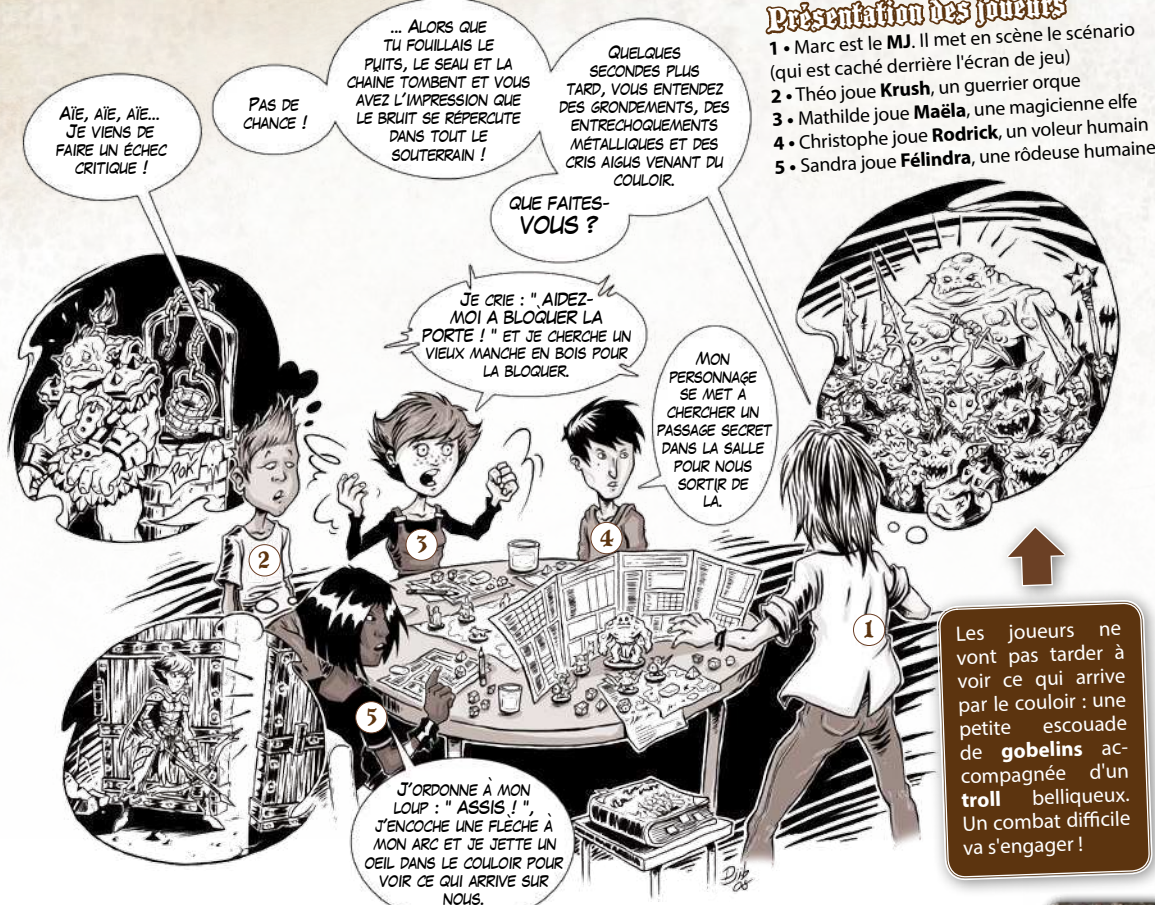
(Au moment où commence la scène illustrée ci-dessous, **Théo** vient de lancer un dé à vingt faces pour connaître le résultat de son test de perception. Malheureusement, le pauvre a obtenu le plus mauvais résultat possible : un « 1 », synonyme d'échec critique !)

Vous avez déjà vu cette scène quelque part ?

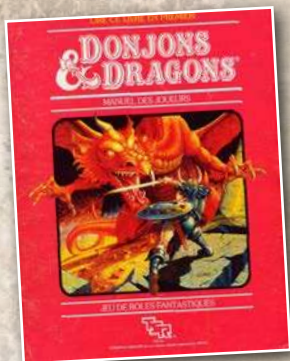
Vous l'avez peut-être remarqué, cette situation de jeu est très librement inspirée d'une scène de la *Communauté de l'anneau*, le premier volet de la trilogie *Le Seigneur des Anneaux*. Si vous n'avez jamais vu les films ni lu les romans de cette grande saga fantastique, nous vous conseillons d'y jeter un œil : ils sont une formidable source d'inspiration pour le jeu de rôle.

Présentation des joueurs

- 1 • Marc est le **MJ**. Il met en scène le scénario (qui est caché derrière l'écran de jeu)
- 2 • **Théo** joue **Krush**, un guerrier orque
- 3 • Mathilde joue **Maëla**, une magicienne elfe
- 4 • Christophe joue **Rodrick**, un voleur humain
- 5 • Sandra joue **Félintra**, une rôdeuse humaine



La boucle est bouclée !



La boîte rouge de *Donjons & Dragons* (l'édition révisée)



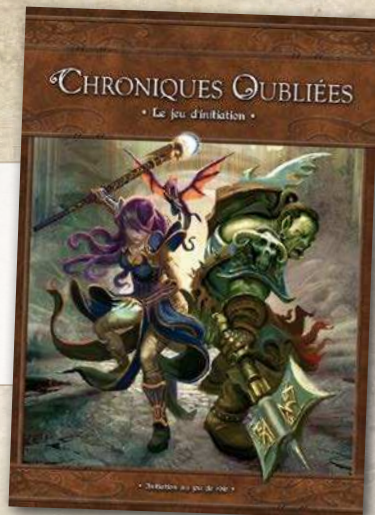
« Dos à dos avec votre compagnon, sans aucun espoir de fuite, la horde des trolls fond sur vous, hurlant leur soif de sang... Que faites-vous ? »

Au départ, il y eut *Chroniques Oubliées*, le jeu d'initiation édité par Black Book Éditions. La boîte marron était dédiée à tous ceux qui ont rêvé en ouvrant la fameuse « boîte rouge », la toute première boîte de *Donjons & Dragons*™.

Outre son aspect pédagogique et ses scénarios destinés à l'initiation, la grande réussite de *Chroniques Oubliées* tenait dans ses règles qui regroupaient sous une seule forme (les Capacités) tous les talents des divers personnages : magie, compétences, aptitudes particulières, etc.

Et plus si affinité...

Ce système imaginé par David Burckle et Damien Coltice pouvait largement dépasser le cadre de l'initiation. Sa prise en main facile, ses mécaniques fluides et son système compatible avec la plupart des jeux basés sur la licence libre OGL3.5, dont *Pathfinder* et *D&D*, ont ainsi conquis de nombreux joueurs et MJ expérimentés. Pour qui a découvert le JdR avec des jeux récents, CO est une porte d'entrée, un moyen de « goûter » ces types de règles qui furent longtemps un socle commun pour tous les rôlistes, et qui demeurent les mécaniques les plus employées pour jouer, en France comme ailleurs dans le monde.



Initialement, *Chroniques Oubliées* n'avait pas été conçu pour aller au-delà du niveau 4 (comme la « boîte rouge » à son époque) et de nombreuses zones d'ombre subsistaient dans ses règles. À sa renaissance, grâce à Black Book Éditions, *Casus Belli* a eu le privilège de pouvoir reprendre ces règles simples pour les compléter et en faire un système de jeu générique intitulé « *Chroniques Oubliées* ... », avec des points de suspensions que l'on peut remplacer au gré des univers de jeu : *Chroniques Spatiales*, *Chroniques Contemporaines*, *Chroniques Indicibles*, etc. Toutefois, pour débiter, nous avions pris le parti de présenter les règles à travers le filtre de la *Fantasy*.

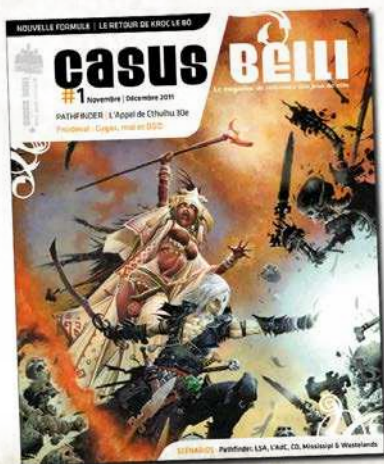
Une parution dans un périodique, fut-il un mook (contraction de magazine et de book) a ses inconvénients. Le jeu était présenté en kit. Le cœur du système parut dans *Casus Belli* n° 1 à 3, mais bien d'autres règles et options firent leur apparition dans les numéros suivants. Rapidement, des voix se sont élevées pour demander une compilation de l'ensemble

des règles de *CO Fantasy* en un seul tome, plus pratique à utiliser et afin d'éviter d'abîmer les précieux mooks à force de les feuilleter.

De la compilation

La gestation fut longue, mais vous tenez enfin entre vos mains l'objet tant convoité... Nous espérons qu'il saura combler toutes vos attentes, car nous y avons mis du cœur. Non seulement ce hors-série reprend l'ensemble des textes de *CO Fantasy* parus dans *Casus Belli*, mais il en augmente considérablement le volume : nouvelles Voies, nouvelles options, nouveaux monstres, etc.

Toutefois, ne vous laissez pas impressionner par l'épaisseur de l'ouvrage : ce livre contient de nombreuses variantes pour satisfaire les goûts, parfois conservateurs, parfois exotiques, des joueurs les plus exigeants, mais les notions indispensables au jeu tiennent dans les cinquante premières pages... et encore, la majeure partie concerne la présentation des capacités des personnages ! Vous pourrez les découvrir pendant le jeu, à mesure de la progression des héros. Au final, les



Par où commencer ?

La présentation de cette version de *CO* part du principe que la plupart des lecteurs savent ce qu'est le jeu de rôle. Mais si vous êtes tout à fait débutant, nous avons prévu pour vous, quelques sections qui vous sont particulièrement destinées.

→ **Si vous êtes joueur**, vous trouverez dans les premières pages, un guide illustré « *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?* » expliquant ce qu'est le jeu de rôle et comment y jouer.

→ **Si vous êtes meneur de jeu (MJ)**, vous y trouverez page 120 un guide très complet pour débiter dans ce rôle, ainsi qu'un court scénario d'initiation, rapide à jouer, et lui aussi guidé pas-à-pas.

règles suffisantes pour débiter sont contenues dans les chapitres 2 et 5, soit **une quinzaine de pages**.

Si *Chroniques Oubliées*, le jeu d'initiation était un peu l'équivalent de la « boîte rouge », le *Hors-série Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy* représente la compilation des boîtes suivantes (*Expert*, *Compagnon*, *Master*, etc.), l'équivalent du célèbre *Rules Cyclopedia*. Si vous voyez à quoi nous faisons allusions, nous sommes fiers de vous compter dans nos rangs ! Si pour vous, ces références sont obscures, ne paniquez pas : pour les saisir il faut avoir débuté le jeu de rôle dans les années quatre-vingt et nous sommes heureux d'attirer du sang neuf ! Dans les deux cas, la boucle est bouclée...

Laurent Bernasconi



2 versions !

L'ouvrage que vous tenez entre les mains existe en deux versions : la version *Casus Belli* avec une couverture souple, et la version *Deluxe* avec une couverture alternative rigide, plus chère, mais qui résistera beaucoup mieux à un usage intensif. Vous avez le choix !





Chapitre 1

Introduction

au jeu de rôle

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

« Le jeu de rôle, c'est des règles pour pouvoir vivre le même rêve ensemble. »

— citation... entendue par
Didier Guiserix

Définition du jeu de rôle (issue du QUID)

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire (le scénario), puis anime et arbitre la partie.

L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue.

Bienvenue dans le jeu *Chroniques Oubliées Fantasy*. Comme vous le savez peut-être, *Chroniques Oubliées* est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un **jeu de rôle**. Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête... Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

Comme un dessin vaut mieux qu'un long discours, nous vous invitons à lire l'*Exemple de partie en cours* page 3 !

Les ingrédients du jeu

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- d'un **meneur de jeu** (ou MJ),
- d'un groupe de **joueurs** (un à cinq),
- d'une **aventure** (ou **scénario**), qui décrit les événements que vont vivre les joueurs au cours de la partie,
- de l'**écran de jeu** (non fourni) qui sert à cacher aux joueurs le scénario et les notes du MJ,
- de **feuilles de personnages** (une par joueur),
- de **dés**, certains aux formes bizarres (voir encadré),
- de **crayons à papier**, de **gommes**, d'une **table** et de **chaises**, pour être bien installés.

Le meneur de jeu

Comme vous pouvez le remarquer avec l'image ci-contre, le MJ a un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- c'est lui qui **décrit les situations** aux joueurs,
- **il tient le rôle** de tous les **adversaires** et de tous les **personnages du jeu** (hormis celui des joueurs),
- **il s'assure du bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie),
- enfin, il est l'**arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le rôle du MJ est primordial pour le déroulement de la partie. Cela dit, le MJ n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque le scénario et les règles sont là pour le guider.

Les personnages

En jeu de rôle, les personnages tiennent à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film.

Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la 3^e personne (« *Krush parle au goblin* »), à la 1^{ère} personne (« *Je parle au goblin* »), ou comme s'il était son personnage (« *Eh toi, le goblin ! Que fais-tu là ?* »). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est jamais complètement écrit à l'avance. C'est à votre personnage de prendre l'aventure à bras le corps et de faire, en toute liberté, les choix qui lui semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, les joueurs ne peuvent pas se permettre de faire tout et n'importe quoi, et le MJ est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est lui qui a le dernier mot en cas de litige !

Les dés

Le dé classique, connu de tous, caractérisé par sa forme cubique et ses six faces numérotées n'est pas le seul dé utilisé par les règles de CO. Nous allons utiliser pas moins de six types différents de dés aux formes nouvelles et fascinantes dont le nombre de faces va de 4 à 20 !

Dé à 4 faces (noté **d4**)

Dé à 6 faces (**d6**)

Dé à 8 faces (**d8**)

Dé à 10 faces (**d10**)

Dé à 12 faces (**d12**)

Dé à 20 faces (**d20**)



Pour débiter, prévoyez si possible deux exemplaires de chaque type de dés : un jeu complet pour les joueurs et un autre pour le meneur de jeu. Par la suite, si vous jouez régulièrement, il est de bon ton que chaque joueur possède son propre set de dé. Le meneur, quant à lui, possède généralement plusieurs d20 et plusieurs d6 pour gérer plus rapidement les combats. Les dés spéciaux sont disponibles dans toutes les boutiques de jeu spécialisées ainsi que sur www.black-book-edition.fr.

Utiliser les dés

Dans les règles on vous demandera parfois de lancer $1d8+2$: dans ce cas lancer un dé à 8 faces, lisez le résultat

obtenu et ajoutez 2. Par exemple, si vous obtenez 5 au dé, le résultat final est de 7.

Si vous lisez $3d6+4$, lancer trois fois le dé à 6 faces (ou simultanément trois dés à 6 faces si vous en possédez suffisamment), faites la somme des résultats obtenus et ajoutez 4. Par exemple, si vous obtenez successivement 3, 5 et 2 aux dés, le résultat final est de 14.

Lancez-vous !

Le but de ce chapitre est de poser les notions de base et, si vous êtes débutant, de vous donner une première idée de ce qu'est le jeu de rôle. Dans l'idéal, nous vous conseillons de commencer en tant que joueur plutôt que meneur de jeu. Mais s'il n'y a pas de meneur de jeu dans votre entourage, que vous n'avez jamais joué et que vous souhaitez devenir meneur de jeu, jetez un œil à notre présentation d'une partie de JdR en page 3... et lancez-vous !

Si vous en avez la possibilité, vous pouvez essayer d'aller voir une partie se jouer dans une association qui pratique ce loisir, dans un magasin spécialisé près de chez vous ou, si tout cela vous semble difficile, tout simplement en vidéo sur internet. Faites une petite recherche sur YouTube avec les mots suivants « **Initiation aux Jeux de Rôles avec des jeunes** » ou « **Initiation aux Jeux de Rôle... avec des filles..** » et vous pourrez visionner une partie de *Chroniques oubliées* avec le MJ Pitche (il s'agit de la première édition de CO, la *boîte d'initiation*, les règles sont très proches mais légèrement différentes).

Enfin, pour mener le jeu, vous trouverez aussi des conseils utiles sur la façon de mener une partie dans le chapitre 8 page 120.

Petit lexique rôliste

Background : terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.

Campagne : suite de scénarios formant une même saga.

JdR : jeu de rôle

MJ : Meneur de jeu

PJ : Personnage-Joueur

PNJ : Personnage Non-Joueur. Tous les personnages joués par le MJ.

Roleplay (ou RP) : terme anglais signifiant « interprétation ». Le roleplay est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.

Rôliste : nom désignant un joueur de jeu de rôle.

Le monde de CO Fantasy

Pas que de la Fantasy pour CO !

Comme vous le savez sans doute, le système de jeu de *Chroniques Oubliées* est également décliné dans les pages du magazine *Casus Belli* pour d'autres types d'univers.

À ce jour, l'adaptation de CO aux univers contemporains (jouer des vampires, loups-garous, démons, anges... ou juste des êtres humains normaux ou des super-héros) est disponible dans les

Casus 8, 9, 10 et 11.

Une adaptation à l'univers de *Banzai ! le jeu qui rend Fu !*, sorte d'univers japonisant entre *Usagi* (on joue des animaux anthropomorphes) et *Dragon Ball* (pour le côté Kung Fu déjanté) est également disponible dans le **Hors-série #0 Casus**

"BBE"li spécial 10 ans de Black Book Éditions.

Des scénarios accompagnent chaque adaptation pour vous permettre de jouer rapidement !

Chroniques Oubliées Fantasy se déroule dans un monde imaginaire de type médiéval-fantastique. Il s'inspire des grandes références du genre tel que *Conan le barbare*, *le Seigneur des anneaux*, *Bilbo le hobbit* ou les *Chroniques de Narnia*. Le monde où se déroulent les aventures de *CO fantasy* est à la fois similaire et très différent de notre monde.

→ **Il est similaire au nôtre** par ce que la plupart des règles de la physique et de la biologie s'y appliquent normalement : la pesanteur, le cycle du jour et de la nuit, la nécessité de respirer, de boire ou de manger. Si rien n'est précisé ou si vous avez un doute, par défaut, le monde fonctionne comme le nôtre. Si vous êtes meneur de jeu, profitez-en pour simplifier le réel. Ainsi, si vous parlez des saisons, partez du principe que l'année se découpe en 4 saisons de 3 mois et arrondissez le cycle lunaire à trente jours, cela sera plus simple à gérer.

→ **Ce monde est un peu différent du nôtre** car il possède un niveau de technologie proche de celui du moyen-âge. Mais pas un moyen-âge historiquement juste, un moyen-âge idéalisé et très étendu (de l'Antiquité à la Renaissance) où se mélangent allègrement les différentes périodes historiques. Ce monde est un endroit relativement vierge où l'homme ne domine pas encore les éléments, où l'aventure peut se trouver au bout du champ du village, où le moindre voyage peut être une expédition en soit. Les terres sont peu peuplées : un village ne compte guère plus de 40 foyers, on est souvent 7-8 par maison sur 3 générations, soit environ 300 habitants dont une moitié d'enfants. Une ville comprend quelques milliers d'habitants et la

capitale du royaume ne dépasse guère les 50 000 âmes vivantes. La structure sociale peut être assez variable, depuis la nation féodale dirigée par un roi et ses vassaux, en passant par la cité-état, calquée sur le modèle grec.

→ **Ce monde est très différent du nôtre** par ce que la magie et les dieux y possèdent une existence avérée. La magie reste précieuse et plutôt rare car très peu de gens ont le don requis pour la maîtriser. Toutefois, sa rareté ne signifie pas qu'elle soit peu puissante, simplement le commun des mortels n'y a pas accès. Les prêtres sont les détenteurs de magie les plus courants. Même si les simples curés de village n'ont que très peu de pouvoir, le simple fait d'être capable de guérir une blessure en priant un dieu est un don qui les rend très respectés dans les campagnes. Les magiciens sont plus rares, mais, réputés plus puissants, ils réservent souvent leurs services aux élites où se servent de leur magie pour asseoir leur pouvoir. Pour cette raison, la plupart des gens du peuple les craignent et ne les aiment guère.

→ **Enfin, les mondes fantastiques se caractérisent par des créatures étranges** : des monstres et des personnages de conte de fées comme les trolls, les orques, les elfes, les nains ou encore les terribles dragons. *Chroniques Oubliées* vous propose d'incarner un personnage issu d'un peuple fantastique comme un elfe, un gnome, un nain ou encore un demi-orque. Ces peuples sont connus et globalement acceptés par la société humaine, toutefois, ils restent des individus exotiques qui ne passent pas inaperçus et les préjugés à leur rencontre sont nombreux.

Pour compléter cette description de l'univers type de *CO Fantasy*, il reste à préciser que les personnages des joueurs sont des Héros avec un grand « H ». Dès le départ, le parti est pris d'en faire des personnes aux talents supérieurs à la moyenne, dotées d'un

potentiel de progression important. Assez rapidement, un personnage de *CO Fantasy* sera capable de vaincre à lui seul un groupe entier de goblin, d'affronter un géant et de résister à des attaques qui tueraient sans coup férir le commun des mortels. Les règles de CO sont conçues pour que les personnages puissent se comporter comme des héros. Progressivement, ils seront amenés à déjouer les plans de malandrins de plus en plus puissants, cela pourra les amener à sauver un village, une région et plus tard un royaume...

Univers alternatifs

Nous vous avons présenté l'univers par défaut de *CO Fantasy* mais vous devez savoir qu'il s'agit déjà d'un parti pris. D'autres visions de la *Fantasy* sont possibles en plaçant le curseur de façon différente sur l'échelle de la

magie d'une part et celle du niveau d'héroïsme d'autre part. Lorsque le niveau de magie est élevé, on parle de « *haute Fantasy* » ou « *high-fantasy* », lorsqu'il est faible de « *low-fantasy* » ou « *basse Fantasy* ». Lorsque le niveau d'héroïsme est très élevé on qualifie le jeu de « *high power* » ou « *haute puissance* » et lorsqu'il est faible, on le qualifie de « *low-power* » ou « *faible puissance* ».

Toutefois, si vous êtes débutant, ces notions ne s'adressent pas à vous, nous vous conseillons vivement de jouer avec les concepts proposés par défaut et les règles de bases de CO qui sont adaptées à ce style de jeu.

Pour les autres, vous retrouverez des définitions plus précises et toutes les règles correspondant à ces visions alternatives de l'univers *Fantasy* au chapitre 9, *Règles optionnelles*, page 134.

La bonne blague !!

Il est normal de rencontrer des humains qui soient pied-nus et qui marchent ainsi sans problème sur les chemins... Ce sont simplement des paysans pauvres, des « *va-nu-pieds* ». Parfois, les paysans vivent pieds nus ou en sabots, à la belle saison. Peu possèdent des bottes ou des chausses en cuir, ou alors ils les gardent pour quand cela devient réellement nécessaire, afin de ne pas les user inutilement. Alors non, non... ce ne sont pas les arrières petits-enfants d'un démon, leur héritage leur permettant d'avoir la peau insensible au froid. N'attaquez pas un PNJ sous prétexte que c'est louche qu'il soit pied-nu !! Oui, il est normal de rencontrer des humains qui se déplacent avec un bâton. Un bâton, c'est bien pratique pour marcher, surtout quand on gravit une pente abrupte, ou quand on a une charge importante sur le dos. Ce ne sont pas des mages en puissance qui attendent que vous ayez tourné le dos ! Ne les attaquez pas !!

Nicolas, via le forum de
Black-book Editions





Recrutement

Recherches, renseignements pour mission à haut risque.
Sécurité, garde, combats de proximité.
Désignation de victimes et autres faits à accomplir.

Coopération Directe
à la Tour de Ret qui gère.

Chapitre 2

Personnages

Création de personnage

Feuilles de personnage à imprimer

Deux feuilles de perso différentes peuvent être téléchargées sur la page *Hors-série Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy* sur le site **black-book-editions.fr**

La feuille en une page que vous trouverez en page 336 et la feuille en 2 pages, plus confortable et spacieuse.

Personnage prêtirés

Cinq personnages prêtirés sont présentés en page 317 et sont également disponibles sur le site

black-book-editions.fr.

Choisir un personnage prêtiré permet de jouer rapidement, notamment dans le cadre d'une initiation rapide (car si vous êtes un rôliste aguerri, vous savez bien qu'il est temps pour vous de transmettre la flamme du JdR aux plus jeunes autour de vous !).

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit définir son personnage. Si le temps est limité, il est préférable de commencer en leur demandant de choisir un héros parmi les **personnages prêtirés** (voir marge ci-contre) plutôt que de leur faire créer eux-mêmes. Cela vous permettra d'entrer directement dans la partie.

Si vous avez du temps ou si mêmes les joueurs débutants se montrent motivés, c'est le moment de créer les personnages des joueurs : cela permet de définir plus précisément le héros que le joueur a imaginé. La création d'un PJ devrait se faire en collaboration entre le Meneur de Jeu (**MJ**) et le joueur concerné.

Un personnage est défini par :

- Ses **caractéristiques**, c'est à dire ses grands traits physiques et mentaux.
- Sa **race**, car en *Fantasy*, les êtres humains coexistent avec d'autres races pensantes (elfes, nains...).
- Son **profil** (métier) et son **niveau**, qui lui confèrent ses **capacités** (y compris celles de combat), et son « **dé de vie** » dont dépendent ses **points de vie**.

Feuille de personnage

À la fin de cet ouvrage, vous trouverez une **feuille de personnage** où noter les scores qui définissent votre personnage et déterminent ce qu'il peut faire. Cette feuille est également disponible en téléchargement gratuit sur le site Internet de *Black Book Editions* (**black-book-editions.fr**). Imprimez ou photocopiez la feuille de personnage, car il en faut une par joueur !

1. Caractéristiques

Le personnage est défini par six caractéristiques (**Carac.**) auxquelles on assigne un score constitué de deux parties : la valeur et le Mod.

La valeur s'échelonne de 3 à 18 (1 à 20 pour un personnage non humain), les valeurs de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines.

Vous trouvez ci-dessous une description très rapide de ce que représente chaque caractéristique. La ligne suivante dresse une liste non exhaustive du type d'action associée à cette Carac.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.

Gagner un bras de fer, soulever, tordre, lancer un objet lourd, immobiliser un adversaire. Attaquer au contact.

- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.

Faire des acrobaties, tenir en équilibre, grimper, sauter, sprinter, se déplacer en silence, crocheter, chaparder, esquiver une attaque. Attaquer à distance.

- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.

Résister aux éléments, à la fatigue, aux poisons, aux privations, courir longtemps. Encaisser des blessures.

- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.

Raisonnement, comprendre, connaître, apprendre, se souvenir, chercher, trouver une information (livre). Attaquer par magie.

- La **Sagesse (SAG)** relie le personnage à l'univers : volonté, intuition, perception.

Observer, entendre, détecter, repérer, pister, deviner, ressentir. Résister à la peur ou aux influences mentales.

- Le **Charisme (CHA)** traduit la force de persuasion, la présence et la capacité à commander.

Bluffer, mentir, négocier, séduire, intimider, convaincre.

En jeu, on utilise rarement les valeurs des Carac., mais plutôt les modificateurs (**Mod.**) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de Carac. et Mod. se trouvent dans la table des Mod. ci-contre.

Déterminer les scores

Méthode aléatoire

Pour créer un personnage, lancez **quatre dés à six faces** et faites la somme des trois meilleurs résultats à 6 reprises, puis répartissez les valeurs obtenues dans les différentes Carac., modifiez-les selon la race du PJ et indiquez les Mod. correspondants.

Méthode par répartition

Cette méthode est plus équitable mais moins fun. Elle évite tout de même les personnages trop puissants ou ceux trop faible et assure que les joueurs ne se sentent pas lésés dès le départ.

Répartissez 6 pts pour obtenir des Mod. de Carac. compris entre 0 (moyen) et +4 (très élevé). Puis, en utilisant le tableau des Mod., notez les valeurs de Carac. correspondantes (choisissez 3 scores pairs et 3 scores impairs sans dépasser 18).

Exemple : Krush le Guerrier

Tout au long de ce chapitre sur la création de personnage, nous allons suivre pas à pas la procédure qui a permis la création du personnage de Krush, le guerrier demi-orque.

Nous avons créé Krush en ayant dans l'idée de faire un guerrier, même si le

choix du métier d'un personnage ne vient qu'au paragraphe « 3. Profil », il est important d'avoir déjà une petite idée de ce que vous voulez obtenir comme personnage pour répartir les scores dans les Carac. Certaines sont plus importantes que d'autre selon la carrière que vous allez choisir (FOR et CON pour un guerrier).

Pour Krush, comme pour tous les personnages prêts-à-jouer nous avons utilisé la méthode par répartition. Nous avons distribué les bonus de la façon suivante : +2 en FOR, +0 en DEX, +3 en CON, +0 en INT, +1 en SAG et +0 en CHA. D'après la table des Mod. on obtient les valeurs suivantes : 14, 10, 16, 10, 12 et 10. Nous choisissons 3 Carac. impaires pour le résultat final de : FOR 15/+2, DEX 11/+0, CON 16/+3, INT 10/+0, SAG 13/+1, CHA 10/+0.

2 • Race

Votre personnage peut être humain ou appartenir à une autre des 8 races de base présentées dans le chapitre Races, page 20. La race choisie influe sur le caractère du PJ et sur ses rapports avec les autres peuples humanoïdes.

Votre choix effectué, modifiez les valeurs de vos caractéristiques (et la valeur du Mod. qui en découle) en appliquant les bonus ou malus indiqués et reportez la capacité spéciale de votre race sur la feuille de personnage.

Les préjugés typiques proposés pour chaque race correspondent aux idées reçues qu'on les autres sur chacune d'entre elles. Cette vision est forcément caricaturale mais elle peut avoir un fond de vérité... libre à vous de vous en inspirer !

Exemple : Krush sera un demi-orque. Il gagne la capacité raciale Vision dans le noir et modifie ses Carac. Après modification raciale, on obtient : FOR 17/+3, DEX 11/+0, CON 16/+3, INT 08/-1, SAG 13/+1, CHA 08/-1.

Table des Carac.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5





En quelques mots

Les joueurs n'ont pas besoin de lire tout le système de jeu, bien au contraire, mais si vous voulez choisir les capacités de votre personnage en fonction des mécanismes de jeu qu'elles affectent, voici quelques bases.

Cette démarche n'est pas obligatoire et certains MJ la jugent même préjudiciable. Ils préfèrent que le joueur choisisse ses capacités en fonction de l'idée qu'il se fait de l'interprétation du personnage plutôt que par rapport aux avantages qu'elles procurent.

Pour faire une action, le principe de base consiste à lancer un d20 et ajouter un bonus, puis de comparez cette somme à une difficulté fixée par le meneur de jeu (10 moyen, 15 difficile, 20 très difficile) ou par les caractéristiques de l'adversaire, par exemple sa Défense en combat (généralement entre 10 et 20). L'action est réussie si la somme obtenue dépasse la difficulté. Les bonus peuvent provenir des caractéristiques (Mod. de FOR, de DEX, etc.), du niveau (bonus d'attaque) ou des capacités et du rang atteint dans la Voie.

Les points de vie (PV), la Défense (DEF), le score d'attaque et les dommages (DM) sont rapidement abordés dans les points suivant de la création du personnage, vous pouvez les définir avant de choisir vos capacités. Voilà vous savez le principal.

3. Profil

Dans CO, le « métier », l'occupation principale du personnage, s'appelle un **profil**. Voici une brève présentation des 14 profils de *CO Fantasy*, accompagnée du Dé de vie du profil (entre parenthèse), elle indique aussi (entre crochet) au joueur débutant quelles sont la ou les Carac. les plus importantes pour ce type de personnage (par ordre d'importance).

Arquebusier (d8) : un soldat spécialiste de l'usage des armes à feu et des explosifs [DEX, CON].

Barbare (d12) : un guerrier sauvage issu d'une culture primitive capable d'entrer en rage [FOR, CON].

Barde (d6) : un artiste polyvalent capable d'utiliser la rapière autant que la magie [CHA, DEX].

Chevalier (d10) : un héros en armure rutilante qui chevauche une monture magique [FOR, CHA].

Druide (d8) : un protecteur de la nature et un magicien des forces naturelles [SAG, CON].

Ensorceleur (d4) : un magicien charismatique qui emploie une magie subtile [CHA].

Forgesort (d6) : un magicien et un artisan qui crée et enchante des objets puissants [INT, CON].

Guerrier (d10) : un spécialiste du combat au corps à corps, un soldat d'élite [FOR, CON].

Magicien (d4) : un intellectuel qui pratique une magie académique efficace et directe [INT].

Moine (d8) : un ascète qui endure son corps, son esprit et maîtrise le combat à mains nues [SAG, DEX].

Nécromancien (d4) : un adepte de la magie noire qui contrôle les morts et les démons [INT].

Prêtre (d8) : le bras armé d'une religion capable de soigner mais aussi d'occire les infidèles [SAG, FOR].

Voleur (d6) : un filou agile et vicieux taillé pour les actions commandos [DEX, INT].

Rôdeur (d8) : un spécialiste de la survie en milieu naturel, ami des animaux et archer hors-pair [DEX, SAG].

Chaque profil donne accès à des **capacités** réparties dans 5 voies et détermine les points de vie et l'équipement que le personnage peut utiliser. Chacun de ces paramètres est détaillé dans le profil correspondant, au chapitre 3.

Exemple : Krush est un guerrier, la FOR et la CON sont ses Carac. les plus importantes. Cela tombe bien, ce sont ses deux plus haut scores.

4. Voies et capacités

Chaque profil donne accès à des « capacités ». Réparties entre 5 voies, elles s'échelonnent sur **5 rangs de puissance**, de 1 (faible) à 5 (très puissant).

Les personnages débutent au **niveau 1** de leur profil et doivent choisir **2 capacités de rang 1** parmi les voies que leur profil propose. Les autres capacités (celles des autres voies et celles de rang 2 et plus) s'acquiescent au fur et à mesure des scénarios (voir 12 • Progression, page 19).

Exemple : Krush le guerrier possède 2 capacités de rang 1, nous avons choisi Vivacité (Voie du combat) et Robustesse (Voie de la résistance). Ces 2 capacités ont l'avantage d'être prises en compte dans les scores du personnage et elles ne présentent donc aucune difficulté particulière pour être jouées.

Important : un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 dans cette voie. Il ne peut pas

non plus choisir une capacité d'un rang supérieur à son niveau : pas de capacité de rang 4 avant le niveau 4 par exemple.

Capacité limitée (L) : Certaines capacités sont très puissantes ou longues à utiliser et leur usage est donc limité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule capacité limitée (L) par tour (voir *Le tour de combat*, page 70).

Sorts (*) : les capacités dont le nom est suivi d'un astérisque correspondent à des sorts. Les règles de magie s'appliquent à ce type particulier de capacités.

3. Dés de vie & Points de vie

Tous les personnages possèdent des points de vie (PV). Ce nombre représente leur capacité à encaisser les dommages et les blessures.

Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal au **résultat maximum du « dé de vie » de son profil**, auquel on ajoute son **Mod. de CON**. Parfois, une capacité peut venir modifier ce score.

Exemple : Krush le guerrier demi-orque possède une CON de 16/+3 et son profil de guerrier indique que le Dé de vie utilisé est le d10. Il obtient donc au premier niveau 13 PV (10 pour le d10 plus 3 pour le Mod. de CON). Toutefois, Krush possède la capacité de rang 1 de la Voie de la résistance, nommée *Robustesse*, qui lui permet d'ajouter +3 PV. Son score final de PV est donc de 16 !

Récupération : Les personnages ne récupèrent pas naturellement de PV entre les combats. Après une nuit de repos cependant, chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au jet de son **dé de vie** auquel s'ajoute le **niveau** et le **Mod. de CON** du personnage (résumé ainsi : **dé de vie + niveau + Mod. CON**).

6. Initiative

L'initiative (**Init.**) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes de d'un combat. Au départ, le score d'initiative est égal à la valeur de DEX du personnage, mais il peut ensuite évoluer différemment, ce score est donc noté à part.

Exemple : l'initiative de Krush est normalement égale à 11 (son score de DEX). Toutefois, sa capacité *Vivacité* (rang 1 de la Voie du combat) augmente ce score de +3. Son **Init.** est donc égale à 14.

7. Défense

La **Défense (DEF)** d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à **10 + Mod. de DEX + éventuels modificateurs de capacités et d'armure** (*Équipement*, page 60).

Exemple : Krush porte une cotte de mailles (+5 à la DEF) et son modificateur de DEX est de +0. Sa DEF est donc de $10 + 5 + 0 = 15$. S'il porte son bouclier (+2 à la DEF), sa DEF passe à 17.

8. Attaques

En situation de combat, il existe trois types d'attaques : l'**attaque au contact** (poings, épée, bâton), l'**attaque à distance** (arc, dague de lancer) et l'**attaque magique** (sorts et pouvoirs magiques).

Le score d'attaque d'un personnage est égal au **niveau du personnage** auquel s'ajoute un modificateur dépendant du type d'attaque :

- Le **Mod. de FOR** pour les attaques au contact.
- Le **Mod. de DEX** pour les attaques à distance. ➔





- Le **Mod. d'INT** pour les attaques magiques par défaut. Toutefois de nombreux profils d'utilisateur de magie emploient un autre Mod. de Carac. pour refléter une magie différente qui ne fait pas appel à l'intellect du personnage. Le Mod. de SAG pour les druides, les moines et les prêtres. Le mod. de CHA pour les bardes et les ensorceleurs.

Exemple : Krush est un personnage de niveau 1. Son score d'attaque au contact est donc de +4 (FOR +3) et son score d'attaque à distance de +1 (DEX +0). N'utilisant pas la magie, il n'a normalement pas usage du score d'attaque magique. Toutefois ce score pourra parfois être utilisé pour résister à un sort, il est donc égal à +0 (INT -1 et niveau +1).

9. Dommages (DM)

Les dommages (DM) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés en fonction de l'arme utilisée (voir *Équipement*).

- Le **Mod. de FOR** s'ajoute aux **DM des armes de contact**.
- **Aucun Mod.** n'est ajouté aux **armes à distance**.
- Lorsqu'une **attaque magique** bénéficie d'un bonus aux DM, cela est précisé dans la **description de la capacité**.

10. Équipement

Votre personnage débute avec un sac d'aventurier qui contient : une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle et une bourse de 5 pièces d'argent.

Chaque personnage reçoit de plus un équipement indiqué dans son profil. Si vous souhaitez un objet particulier

pour votre personnage, discutez-en avec le MJ, vous devrez probablement sacrifier un autre objet de valeur similaire. Sinon, il faudra que votre personnage attende de trouver un trésor ou fasse quelques économies. Reportez-vous au chapitre *Équipement* pour plus de détails sur les différents objets.

11. Touche finale

Il ne vous reste plus qu'à donner un nom et un peu d'épaisseur à votre personnage pour vous lancer à l'aventure et le faire entrer dans la légende !

Vous pouvez le créer en partant de zéro ou l'imaginer en vous inspirant de personnages connus de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes sont là pour vous aider :

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? D'où vient-il ? Quel événement l'a poussé à quitter son foyer ? Quel est son but (devenir riche, puissant, célèbre, rendre la (sa) justice, servir sa nation, répandre ses idées, percer des mystères, réparer une humiliation...) ?

Âge du personnage

Vous trouverez ci-dessous l'âge moyen de début de carrière des personnages. Cette valeur sert surtout à donner un ordre d'idée pour les races non humaines, mais vous êtes libre de créer un personnage un peu plus jeune ou nettement plus vieux. L'espérance de vie est indiquée pour un individu ayant vécu dans des condi-

	Demi-elfe	Demi-orque	Elfe, haut	Elfe sylvain	Gnome	Halfelin	Humain	Nain
Âge de départ	20+	15+	80+	50+	40+	20+	18+	40+
Espérance de vie	150	60	450	350	250	150	100	250

tions optimales, la moyenne dans les sociétés humaines par exemple est souvent de la moitié de cet âge.

Taille et poids

Ces quelques valeurs doivent vous permettre d'imaginer plus facilement les mensurations des personnages nouvellement créés.

Demi-elfe : de 1,50 m à 1,90 m, pour 40 à 80 kg.

Demi-orque : de 1,70 m à 2,10 m, pour 70 à 150 kg.

Elfe haut : de 1,50 m à 1,80 m, pour 40 à 70 kg.

Elfe sylvain : de 1,40 m à 1,70 m, pour 30 à 60 kg.

Gnome : de 1 m à 1,20 m, pour 30 à 50 kg.

Halfelin : de 80 cm à 1 m, pour 20 à 30 kg.

Humain : de 1,50 m à 2 m, pour 40 à 120 kg.

Nain : de 1,15 m à 1,35 m pour 50 à 100 kg.

Tenez compte de la valeur de FOR du personnage pour déterminer les mensurations, un personnage avec une haute FOR doit être proche des maximums raciaux.

Le poids indicatif pour les races les plus petites, gnomes, halfelins et nains, est volontairement bien plus élevé que celui d'un enfant humain de même taille. Leur carrure, leur densité osseuse et musculaire et pour finir leur force ne sont pas comparables...

Compétences de langue

Chaque personnage débute en sachant parler la langue officielle de la région, plus la langue de sa race ou de son ethnie. Il peut choisir une langue étrangère supplémentaire ou acquérir la lecture et l'écriture d'une langue parlée ou non par point de Mod. d'INT.

12 • Progression & Niveaux

Les progrès d'un personnage se mesurent avec le **passage des niveaux**. Un personnage débutant commence au **niveau 1**. En montant d'un niveau, il acquiert de meilleures capacités.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage peut passer au niveau supérieur. Une aventure représente plus ou moins huit heures de jeu et cela correspond notamment au rythme de progression adopté dans la plupart des jeux basé sur l'OG3.5 (*Pathfinder*, *D&D3.5*) et donc sur les mêmes principes fondamentaux que *Chroniques Oubliées*. Vous pourrez toutefois trouver une règle d'expérience plus détaillée dans les règles optionnelles, page 171.

Les effets du passage de niveau :

- À chaque passage de niveau, le joueur lance le **Dé de vie** de son personnage et ajoute le résultat et son **Mod. de CON** aux PV de son PJ.
- **Ses scores d'attaque** augmentent également de +1.
- Le personnage reçoit **2 points de capacité**. Il peut les utiliser pour acquérir **deux capacités à 1 pt** (les capacités de rang 1 et 2 coûtent 1 pt), ou **une capacité à 2 pts** (les capacités de rang 3, 4 et 5 coûtent 2 pts).

Progression et réalisme

Par souci de réalisme, certains MJ souhaiteront que les personnages doivent disposer d'un temps d'apprentissage pour acquérir ses nouvelles capacités entre deux aventures (environ un mois en solitaire ou une semaine avec un maître à bas niveau, et bien plus à haut niveau).

Il revient au MJ de ménager des pauses dans la chronologie de sa campagne afin d'obtenir un rythme cohérent, de sorte que plusieurs années devraient être nécessaires pour qu'un héros passe du niveau 1 au niveau 12 !

Krush, guerrier 1

FOR 17/+3

DEX 11/+0

CON 16/+3

INT 08/-1

SAG 13/+1

CHA 08/-1

DEF 15 (cotte de mailles) ou 17 (s'il porte son bouclier)

PV 16

Init 14

Attaque au contact +4

Attaque à distance +1

Épée longue +4 **DM** 1d8+3

Arc long +1 **DM** 1d8

Voie du combat rang 1

Voie de la résistance rang 1





Chapitre 3

Races

Demi-elfe

Le demi-elfe a hérité des qualités de ses deux parents (humain et elfe). Il est généralement traité avec condescendance parmi les elfes et est considéré comme un elfe parmi les humains.

préjugés typiques : Les demi-elfes sont des artistes hors-pair dotés d'une grande sensibilité. Toutefois, attention, car ils sont beaux

parleurs et manipulateurs : cachez vos filles et vos femmes, ils ont brisé plus d'un cœur et corrompu bien des dames de réputation vertueuse.



Repères

Âge de départ : 20+
Espérance de vie : 150 ans
Taille : 1,50 m à 1,90 m
Poids : 40 à 80 kg

Grâce naturelle, oreilles
légèrement pointues,
pilosité faible.

Création de personnage

Carac : +2 SAG, -2 CON

Capacité raciale • Sang mêlé : le demi-elfe choisi l'une des deux capacités suivantes.

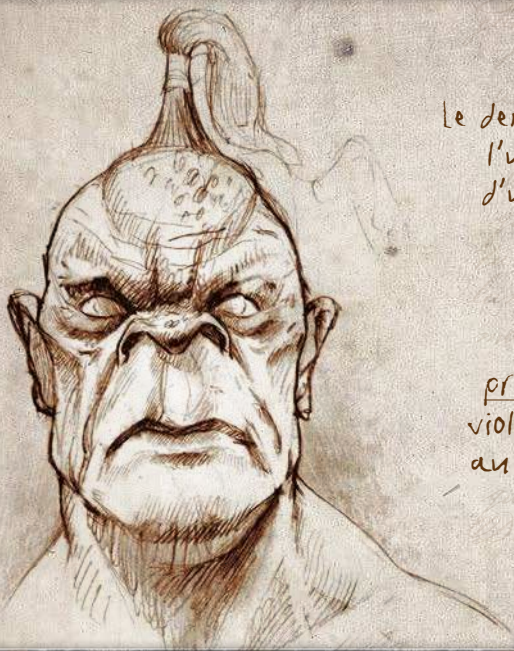
Instinct de survie (humain) : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

Lumière des étoiles (elfe) : Pour un haut elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Noms typiques

Les noms des personnages demi-elfes reflètent souvent leur double nature et ils se composent d'un prénom elfique et d'un nom humain (voir pages 24 et 28). Plus rarement l'inverse, car les elfes n'acceptent pas qu'une créature avec une durée de vie aussi brève porte le nom de leur lignée.

Demi-orque



Le demi-orque est de grande taille. Issu de l'union souvent forcée d'une humaine et d'un orque, il possède une force physique hors du commun. Il est généralement méprisé par les autres races, en particulier par les nains et les elfes.

préjugés typiques : Les demi-orques sont violents, sales et stupides, ils en veulent au monde entier de leur ignoble naissance et mieux vaut les éviter.

Création de personnage

Carac : +2 FOR, -2 INT, -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Noms typiques

Les demi-orques utilisent des prénoms humains, à moins qu'ils aient été élevés chez les orques. Certains se choisissent aussi un prénom orque à l'âge adulte, en réaction à l'ostracisme dont ils sont victimes. Les noms orques sont courts et gutturaux, privilégiez les lettres R, G et K, évitez une voyelle douce comme le E et préférez le O.

Masc. Aog, Bargul, Carok, Drog, Erok, Farg, Gorog, Hurl, Jorgul, Krok, Krush, Lug, Mog, Norok, Rok, Urdu, etc.

Fem. Les femmes orques ajoutent généralement la lettre A à la fin de leur prénom.

Repères

Âge de départ : 15+

Espérance de vie : 60 ans

Taille : 1,70 m à 2,10 m

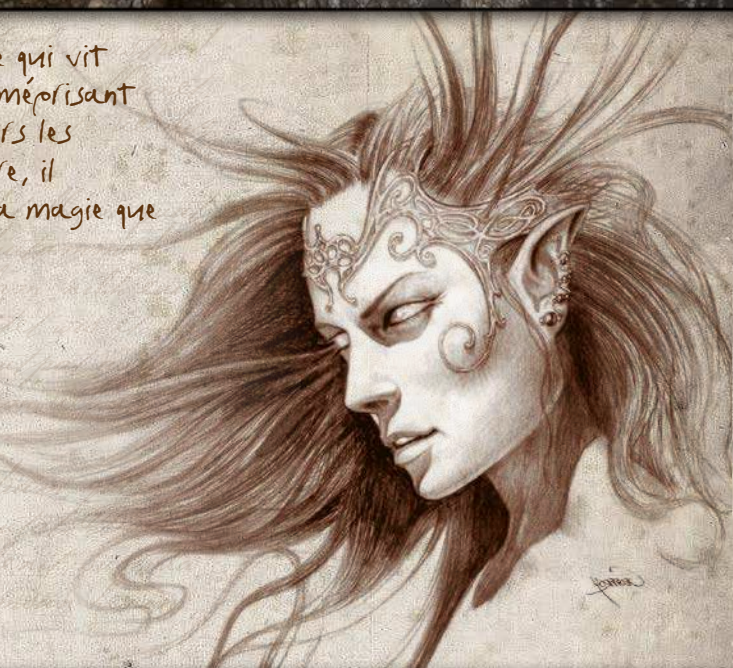
Poids : 70 à 150 kg

Grand et athlétique. Peau grisâtre ou verdâtre, mâchoire large, front bas, petits yeux.

Elfe, haut

Le haut elfe est un être féérique qui vit extrêmement longtemps. Il est méprisant envers les nains et arrogant envers les autres races. Proche de la nature, il maîtrise aussi bien les arts de la magie que ceux de la guerre.

préjugés typiques : les elfes se croient supérieurs à tous les autres, ce sont de puissants magiciens mais leur cœur est sans pitié. Ils obéissent à de très anciennes règles et à des serments incompréhensibles pour les races à l'espérance de vie ordinaire.



Repères

Âge de départ : 80+
Espérance de vie : 450 ans
Taille : 1,50 m à 1,80 m
Poids : 40 à 70 kg

Svelte et gracieux. Oreilles pointues, yeux en amandes (verts, violets), cheveux parfois blancs, argent ou or, pilosité absente.

Création de personnage

Carac : +2 CHA, -2 FOR

Capacité raciale • Lumière des étoiles : pour un haut elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Noms typiques

Les elfes hauts privilégient les noms aux sonorités douces mais complexes. L, W, N et M sont les consonnes dominantes et les voyelles sont souvent doubles (ië, aë). Les noms féminins finissent par -wen, -wë, -ië, -aël ou -aëlle. Ceux des hommes par des terminaisons aux sonorités plus tranchées comme -dir, -dur, -dor ou -dil.

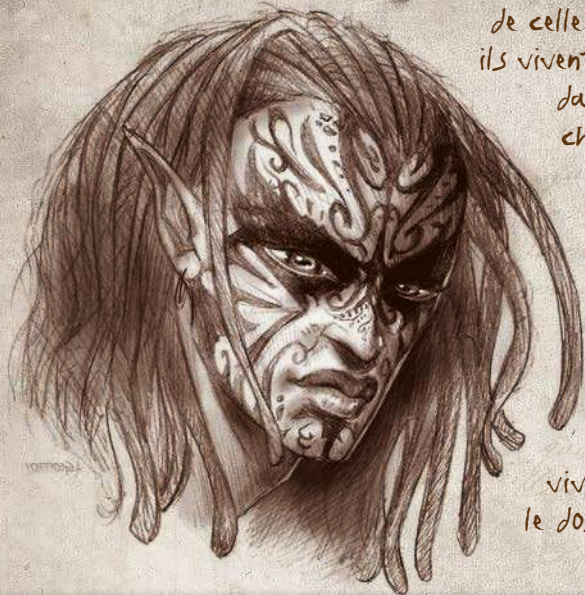
Masc. Arwendil, Caëldwendir, Eldwyndor, Elberenhdir, Elendur, Galendil, Irwildur, Laurelith, Linaëndir, Laendoril, Nennendir, etc.

Fem. Elberenh, Elidhwen, Ellenúviel, Laurelinn, Linaëwen, Laendorië, Maelwë, Maerwen, Nennenvaël, Ninwelotë, Tintaëlle.

Elfe, sylvain

L'elfe sylvain est issu d'une culture différente de celle des hauts elfes. Légèrement plus petits, ils vivent au plus profond des forêts, s'abritant dans les arbres et vivant simplement de la chasse et de la cueillette. Moins arrogants que leurs cousins hauts elfes, ils sont cependant beaucoup plus méfiants. Ils maîtrisent particulièrement l'art du camouflage et l'utilisation de l'arc.

préjugés typiques : les elfes sylvains sont de redoutables archers, ils détestent les cités et les gens qui y vivent, ils peuvent tuer d'une flèche dans le dos un paysan juste par ce qu'il a coupé le mauvais arbre.



Création de personnage

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale • Lumière des étoiles : pour un elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Noms typiques

Les elfes des bois ont des noms assez similaires aux elfes hauts, mais plus simples. Chez les femmes, la dernière consonne ou la dernière voyelle est doublée. Chez les hommes les terminaisons -din, -dor, -ion sont plus privilégiées.

Masc. Aëdin, Caëndor, Cirion, Doralion, Ealdor, Findalion, Glorfindor, Haëldion, Laurendor, Morwendir, Raëldirion, etc.

Fem. Aëdill, Aluinill, Aliann, Dianaë, Eilinel, Elenwëe, Lúthill, Ninielle, Nolwaënn, Mírielle, Keltienn, etc.

Repères

Âge de départ : 50+

Espérance de vie : 350 ans

Taille : 1,40 m à 1,70 m

Poids : 30 à 60 kg

Svelte et musclé. Oreilles pointues, yeux en amandes (verts, violets), cheveux sombres, tatouages, pilosité absente.

Gnome

Le gnome est une créature de petite taille pourvue d'un gros nez, d'une bonne nature et d'une curiosité insatiable pour la magie et les sciences. C'est un compagnon souvent agréable bien qu'un peu original. Les nains et les halfelins l'apprécient, tandis que les "grandes" races se montrent plutôt indifférentes à leur égard.

préjugés typiques : les gnomes sont sympathiques mais à moitié fous, méfiez-vous comme de la peste de leurs inventions ou de leurs projets farfelus.



Repères

Âge de départ : 40+
Espérance de vie : 250 ans
Taille : 1 m à 1,20 m
Poids : 30 à 50 kg

Petit et rondouillard. Gros nez, moustaches et rouflaquettes.

Création de personnage

Carac : +2 INT, -2 FOR

Capacité raciale • Don étrange :

le gnome possède un talent inné pour les sciences, qu'elles soient occultes ou plus ordinaires. Le joueur choisit une des deux options suivantes : soit son personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests d'INT, soit il choisit une capacité de rang 1 d'ensorceleur. Il peut utiliser ce sort sans pénalité avec une armure allant jusqu'à la chemise de maille.

Noms typiques

Les gnomes aiment les prénoms que les humains jugent désuets. Ils ont aussi un nom de famille compliqué et long, qu'ils accolent toujours à ce prénom. Un habitant de notre monde pourrait trouver que ces noms ont des consonances germaniques et étranges.

Masc. Albert Blumenplick, Eustache Dimtigballen, Firmin vondemacht, Isidore Kolerbiltag, Nestor Wurmenship.

Fem. Thérèse Aliserwilp, Huguette Uhlidimmerstelp, Rose Molkenpulp, Eugénie Bimbelinedor, etc.

Halfelin



Le Halfelin est la plus petite des races jouables. Toujours bon vivant, souvent vif, curieux, et parfois farceur, c'est un incompris que les autres races considèrent souvent comme turbulent, pénible, voire parfois comme un voleur.

préjugés typiques : les halfelins sont inoffensifs et ne pensent qu'à bien manger toutefois, ne perdez jamais de vue leurs mains car se sont aussi des voleurs sans scrupules !

Création de personnage

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale • Petite taille :

le halfelin obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, un halfelin peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser les 2 mains pour les armes qui infligent 1d8 à 1d10 de DM (épée longue). Enfin il lui est interdit d'utiliser les armes qui infligent plus de 1d10 DM.

Noms typiques

Les halfelins mâles utilisent des prénoms courts qui ressemblent à des diminutifs. Les prénoms féminins sont le plus souvent inspirés des fleurs et des fruits. Ils ont généralement un nom en rapport avec leur lieu de naissance : Sur-le-pont, Dubois, Sous-colline, Moulinbas, etc.

Masc. Bill, Bern, Don, Duky, Eckel, Fili, Ged, Gerry, Hek, Hicks, Jack, Karl, Litle, Luky, Mike, Polo, Sam, Titi, etc.

Fem. Églantine, Lila, Jacinthe, Marguerite, Muguet, Pâquerette, Prune, Rose, etc.

Repères

Âge de départ : 20+

Espérance de vie : 150 ans

Taille : 80 cm à 1 m

Poids : 20 à 30 kg

Petit et vif. Pieds poilus, regard espiègle.

Humain

L'humain se distingue par sa capacité d'adaptation et son instinct qui le pousse à coloniser tous les territoires qui l'entourent. La race humaine est la plus représentée et la plus répandue dans les zones dites "civilisées".

préjugés typiques : les humains sont de jeunes loups ignorants, ils croissent et se multiplient sans aucun respect pour l'équilibre du monde, leur égoïsme et leur égocentrisme semble sans limite. Ils mèneront le monde entier à la catastrophe si personne ne les arrête.



Repères

Âge de départ : 18+
Espérance de vie : 100 ans
Taille : 1,50 m à 2 m
Poids : 40 à 120 kg

Toute la diversité possible à l'exception des couleurs trop exotiques (cheveux violets, etc.).

Création de personnage

Carac : aucun changement.

Capacité raciale • Instinct de survie : lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

Noms typiques

Les humains ont les prénoms et les noms les plus variés qui soient. Vous pouvez vous inspirer d'anciens prénoms médiévaux, scandinaves, francs ou celtiques et les modifier légèrement pour leur donner une consonance plus fantastique. Pour les femmes, les noms de minéraux, de fleurs ou de couleurs peuvent aussi être utilisés.

Masc. Adalrik, Arn, Bernulf, Brand, Edwald, Ketil, Ferwin, Gerulf, Godfred, Gunter, Halfdan, Ingvar, Knud, Lothar, Osvald, Roderick, Rurik, Sigfred, Sigmar, Sigvald, Stig, Svenn, Thorsten, etc.

Fem. Annia, Alaina, Berthille, Bérénia, Télinne, Koralie, Floraline, Gadrielle, Jocynthe, Kéline, Myrthinne, Marille, Naelwen, Natasha, Odaelle, Prescille, Sorsha, Véronelle, Wendoline, etc.

Nain



Le nain est petit mais robuste. Célèbre pour sa barbe, il aime les profondeurs de la terre, dont il extrait des métaux et des pierres précieuses. Isolé, il est généralement ouvert et chaleureux, mais la société naine peut paraître sévère car le travail et l'entraînement militaire y sont des obligations.

préjugés typiques : les nains aiment amasser de l'or et boire de la bière en compagnie d'autres nains. Ils sont un peu rustres et très susceptibles, un nain peut se mettre en colère et devenir violent pour des raisons qui semblent étranges voire futiles à un autre peuple...

Création de personnage

Carac : +2 CON, -2 DEX

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Noms typiques

Les nains ont des prénoms courts et percutants, les principales terminaisons sont en -IN, -UN, -IK, ou -IR, mais il en existe d'autres. Suit généralement le nom de leur clan, qu'ils traduisent en langue commune pour mettre en avant l'idée qu'il véhicule. Chez les femmes, la terminaison en -HILD ou -ID est la plus courante.

Masc. Gloin Mâchefer, Krorin Brise-roc, Thorin Forgefer, Buldur Tranchetroll, Trorin Cassegranit, Orik Brise-lame, Durok Ecu-de-chêne, Guerann Marteleur, Korik Peau-de-pierre, etc.

Fem. Astrid, Arnhild, Berthild, Brynild, Eldrid, Ermenhild, Frida, Gerda, Grimhild, Gudrun, Helga, Hilda, Ingrid, Klothild, Sigrid, Strida etc.

Repères

Âge de départ : 40+

Espérance de vie : 250 ans

Taille : 1,15 m à 1,35 m

Poids : 50 à 100 kg

Robuste et trapu. Pilosité très développée, tresses dans les cheveux et la barbe, bijoux et piercing.



Chapitre 4

Profils

Ce chapitre récapitule les quatorze profils de *CO Fantasy*, leurs Voies et leurs capacités. Quelques rares capacités ont été soulignées, cela signifie qu'elles ont été modifiées par rapport à la version originale parue dans *Casus Belli*. Vous y prêterez particulièrement attention si vous utilisez ces deux versions en parallèle. Pour la plupart, il s'agit d'une mise en cohérence des différents compagnons animaux (druide, rôdeur, etc.) et d'une modification destinée à les rendre plus opérationnels pour le jeu à haut niveau.

Arquebusier

L'arquebusier est un dur à cuir, un soldat ou un mercenaire habitué des champs de bataille. C'est un spécialiste du combat à distance et plus particulièrement des armes à feu et des explosifs.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

L'arquebusier sait manier toutes les **armes de contact à une main**, les **armes à distance** et les **armes à poudre**. Il peut porter **jusqu'à la chemise de maille** et ne manie pas de bouclier.

Équipement de départ

Pétioire (DM 1d10, portée 20m), épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir (DEF +2).

Poudre ou pas poudre ?

Ce personnage utilise des armes à feu et peut être joué dans un cadre équivalent à la Renaissance ou au XVIIe siècle, mais si votre contexte de jeu ne le permet pas, vous pouvez remplacer la pétioire par une arbalète de poing, le mousquet par une arbalète lourde et la couleuvrine par une baliste... Supprimez la voie des Explosifs et remplacez-la par la voie du Maître d'arme par la voie du Maître d'arme de guerrier, en la limitant aux arbalètes. Le nom du profil devient alors « Arbalétrier ».

Voie de l'artilleur

1. Mécanismes : l'arquebusier obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes (cela inclut le fait de désamorcer des pièges mécaniques et de manipuler des armes de siège). Il peut appliquer ce bonus à tous les tests d'attaque avec des armes de siège (baliste, couleuvrine, canon, trébuchet, catapulte, etc.).

2. Tir de semonce (L) : après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, l'arquebusier déclare qu'il s'agissait d'un tir de semonce. À ce tour, il tire sur la même cible et obtient +5 à son test et +1d6 aux DM sur sa première attaque.

3. Tir de barrage (L) : l'arquebusier met en joue une cible sur laquelle il a l'initiative et attend. Si elle se déplace à ce tour, il effectue une attaque à distance. En cas de succès la victime choisit entre deux possibilités : soit elle subit double dégâts, soit elle ne se déplace pas et ne subit pas de dégâts, tout en perdant son tour.

4. Couleuvrine (L) : l'arquebusier obtient une couleuvrine, un petit canon portatif qui nécessite la mise en place d'un trépied (ou d'un appui). Utiliser cette arme demande une action limitée et ne peut avoir lieu qu'une seule fois par combat. Sur un test d'attaque à distance réussi, elle inflige [4d6 + Mod. de DEX] DM. La portée maximale de cette arme est de 100 mètres et sa portée minimale de 10 mètres.

5. Feu nourri : lorsqu'il utilise le Tir de barrage, l'arquebusier peut affecter jusqu'à [1 + Mod. de DEX] cibles différentes dans le même tour. Toutes les cibles doivent être dans une zone frontale de 20 mètres de large au maxi-

mum. Chaque cible donne lieu à un test d'attaque à distance indépendant.

Voie des explosifs

Chaque jour l'arquebusier peut utiliser un nombre de charges explosives égal au Rang dans la voie. Ces charges permettent indifféremment d'utiliser les capacités Démolition, Piège explosif ou Boulet explosif.

1. Chimiste : l'arquebusier sait fabriquer sa propre poudre et d'autres substances explosives, et obtient un bonus de +2 par Rang à tous les tests de chimie ou d'alchimie. Les armes à poudre du personnage ne présentent plus de risque de « faire long feu » ou d'explosion et le joueur ne lance plus de « dé de poudre ».

2. Démolition : l'arquebusier peut préparer un explosif qui lui permet de démolir facilement des structures. Il lui faut 3 tours complets pour préparer et poser son explosif. Celui-ci inflige à la structure 2d6 DM par Rang dans la voie et 1d6 par rang dans un rayon de 6 mètres autour (en ignorant la moitié de la RD de la structure. Voir « DM aux structures »).

3. Poudre puissante : l'arquebusier sait préparer lui-même une poudre plus puissante, il ajoute +10 mètres à la portée et +2 aux dégâts de toutes ses armes à poudre.

4. Piège explosif (L) : il faut un tour complet à l'arquebusier pour installer un piège qui explose dans un rayon de 3 mètres en infligeant 5d6 DM (test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM). L'arquebusier peut choisir entre deux modes de déclenchement, soit avec un retardateur allant de 1 à 10 tours au choix, soit à l'intrusion de toute créature dans une zone d'1 mètre autour du piège. Cette seconde solution demande 1 tour de préparation supplémentaire et un personnage attentif peut détecter et éviter le piège avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT de l'arquebusier].

5. Boulet explosif (L) : l'arquebusier sait fabriquer et lancer de petites boules de métal munies de poudre et d'une

mèche. Un tel projectile a une portée de 20 mètres et explose dans un rayon de 5 mètres en infligeant 5d6 DM, divisé par 2 pour les victimes qui réussissent un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX de l'arquebusier].

Voie du champ de bataille

1. Action concertée : une fois par tour, l'arquebusier peut échanger son initiative avec un autre personnage volontaire. S'il cède son Initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la voie.

2. À couvert (L) : jusqu'à son prochain tour, l'arquebusier divise par 2 les DM dus aux attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 mètres. Un compagnon de l'arquebusier peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.

3. Combattant aguerri : l'arquebusier peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de guerrier de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de Rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.

4. Combat de masse : l'arquebusier obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant l'arquebusier et ses alliés).

5. Constitution héroïque : l'arquebusier augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du Pistolero

1. Plus vite que son ombre : si son arme à poudre est prête (chargée et tenue en main), l'arquebusier peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.

2. Cadence de tir : recharger une pétroire ou un mousquet devient une action de mouvement. Dans le cas d'une arbalète de poing ou d'une arbalète légère, l'action devient gratuite. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut recharger deux armes en une seule action.

3. Tir double (L) : l'arquebusier est capable de tirer avec une pétroire dans chaque main sans pénalité. Si l'arquebusier décharge simultanément ses deux armes sur la même cible, il fait un seul test à +2 en attaque (mais il lance séparément les DM). Le joueur peut choisir de ne pas réaliser les deux tirs simultanément, afin, par exemple, de pouvoir tirer sur une autre cible s'il tue la première. Dans ce cas, il n'obtient pas de bonus en attaque.

4. As de la gâchette : lorsqu'il atteint une DEF de 25 ou plus sur son attaque à distance avec une arme à poudre ou une arbalète, l'arquebusier ajoute +1d6 aux DM de son attaque.

5. Dextérité héroïque : l'arquebusier augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Voie de la précision

1. Joli coup ! : l'arquebusier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).

2. Tir précis : l'arquebusier ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de [5 x Mod. de DEX]. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la voie.

3. Défaut dans la cuirasse (L) : l'arquebusier passe un tour complet à analyser le point faible de son adversaire et à viser. Au tour suivant, il réalisera ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible]. Au lieu de

cela, le joueur peut choisir d'ignorer la réduction des DM (RD) d'une créature (dans ce cas la DEF n'est pas modifiée).

4. Tir parabolique : l'arquebusier est capable de réaliser un tir à longue distance sans pénalité : il double la portée des armes à distance. Il peut aussi tirer jusqu'au triple de la portée indiquée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM. Cette capacité ne modifie pas la portée de *Tir précis*.

5. Tir mortel : pour une attaque à distance, l'arquebusier peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.



Barde

Le barde est un personnage polyvalent qui utilise la magie et le spectacle pour divertir et parvenir à ses fins. Il est aussi habitué aux ruses qu'à la diplomatie.

Dé de vie

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le barde sait manier les **armes à 1 main**. Il peut porter **jusqu'à l'armure de cuir renforcée** et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

Le barde utilise son **Mod. de CHA** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Rapier (DM 1d6, Crit 19-20),
dague (DM 1d4), instrument
de musique, armure de cuir
(DEF +2).

Voie de l'escrime

1. Précision : le barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.

2. Intelligence du combat : le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.

3. Feinte (L) : le barde effectue une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réaliser ensuite une attaque mortelle. Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.

4. Attaque flamboyante (L) : le style de combat du barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA (en plus du Mod. de FOR ou de DEX).

5. Botte mortelle : lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.

Voie du musicien

1. Chant des héros (L) : le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.

2. Attaque sonore (L)* : le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test

d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.

3. Zone de silence (L)* : le barde crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6+ Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. Danse irrésistible (L)* : le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4+ Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.

5. Musique fascinante (L)* : le barde joue de la musique pour fasciner et « contrôler » toutes les créatures de son choix (rats, gobelins, humains, etc.) dans un rayon de 30 m. Seules les créatures dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] du barde répondent. Les créatures sortent de leur cachette et se dirigent vers le barde, elles le suivent tant qu'il continue à jouer. Quand il utilise cette capacité le barde peut également se déplacer de 10 m par tour.

Voie du saltimbanque

1. Acrobate : le barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

2. Grâce féline : le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).

3. Lanceur de couteau : une fois par tour, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'Attaque à Distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.

4. Esquive acrobatique : une fois par tour, le barde peut réaliser une esquive en réussissant un test d'Attaque à Distance contre une Difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de réussite, le barde ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux (et annule donc l'effet critique « dégâts doublés »).

5. Liberté d'action : le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).

Voie de la séduction

1. Charmant : le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.

2. Dentelles et rapière : le barde ne met pas d'armure, cela ne sied point en société. Sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière.

Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédée dans cette Voie.

3. Arme secrète : une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour surprendre et déstabiliser un adversaire du sexe opposé. Ce peut être un baiser fougueux soudainement délivré au cœur d'une mêlée, un sein qui s'échappe d'un bustier par mégarde, une main qui s'égare par le plus grand des hasards...

Il doit réussir un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire. En cas de succès celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.

4. Suggestion (L)* : une fois par jour, le barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté les PV maximum de celle-ci. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort).

5. Charisme héroïque :

le barde augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du vagabond

1. Rumeurs et légendes : à force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.

2. Compréhension des langues (L)* : ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes.

3. Débrouillard : le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).

4. Déguisement (L)* : ce sort permet au barde de prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il veut imiter une personne en particulier, il lui faudra réussir un test de CHA difficulté 15 (20 s'il ne la connaît pas mais l'a seulement vue, 10 s'il la connaît très bien). Le sort a une durée de 10 minutes.

5. Touche à tout : le barde peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil de *Chroniques*.



Barbare

Le barbare est un combattant sauvage issu d'une culture primitive. Il affronte ses ennemis avec rage sans se cacher derrière une lourde armure.

Dé de vie

On utilise **1d12** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le barbare sait manier toutes les **armes au contact**, toutes les **armes à distance** (sauf les arbalètes et les armes d'une technologie trop complexe). Il peut porter **jusqu'à l'armure de cuir** et manier le **bouclier**.

Équipement de départ

Hache à 2 mains (DM 2d6),
2 javalots (DM 1d6,
portée 20 m), dague
(DM 1d4), armure de cuir
(DEF +2).

Voie de la brute

1. Argument de taille : le barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés...

2. Tour de force : le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une épée, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à son test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.

3. Attaque brutale (L) : le barbare réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au Rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.

4. Briseur d'os : Les coups critiques du barbare sont terribles et provoquent des handicaps durables. Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.

5. Force héroïque : le barbare augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie du pague

1. Vigueur : le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de

+2 par Rang dans la voie aux tests de course, de saut ou d'escalade.

2. Peau de pierre : le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.

3. Tatouages : le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG).

4. Peau d'acier : le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM de chaque attaque reçue.

5. Constitution héroïque : le barbare augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie du pourfendeur

1. Réflexes félins : le barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver (boule de feu, souffle, pièges, etc.).

2. Charge (L) : le barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

3. Enchaînement : chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.

4. Déchaînement d'acier (L) : le barbare parcourt 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque adversaire sur son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

5. Attaque tourbillon (L) : une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même en assénant des attaques à toutes les cibles au contact. Il inflige automatiquement des DM correspon-

dant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

Voie du primitif

1. Proche de la nature : le barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.

2. Armure de vent : le barbare obtient un bonus en DEF égal à son Rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.

3. Vigilance : le barbare possède des sens très affûtés, il est difficile de le surprendre, il gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges (mécaniques ou magiques) ou les embuscades. Il devient immunisé aux Attaques sournoises d'un voleur, à l'Embuscade d'un rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature.

4. Résistance à la magie : le barbare devient capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.

5. Vitalité débordante : Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.

Voie de la rage

1. Cri de guerre (L) : une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subit un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat. Cette capacité

ne nécessite plus qu'une action de mouvement à partir du rang 4.

2. Défier la mort : lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 à chaque blessure supplémentaire reçue par la suite. S'il est enragé il obtient un bonus de +10 à ces tests.

3. Rage du berserk (L) : le barbare entre dans une rage berserk pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact, mais perd 4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, le barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (un seul essai par tour).

4. Même pas mal : lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de décupler la rage du barbare. Il peut immédiatement entrer en *Rage* ou en *Furie* (action gratuite), et gagne un bonus de +1d6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Le joueur note les DM supplémentaires de l'attaque critique à part : le barbare ne perdra ces PV qu'à la fin de la rage.

5. Furie du berserk (L) : au lieu de la *Rage du berserk*, le barbare peut entrer s'il le souhaite en *Furie du berserk*, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16.



Chevalier

Le chevalier est un noble guerrier errant, monté sur un puissant destrier et protégé par une armure lourde. Il parcourt la campagne en quête de torts à redresser et d'occasions de mettre son courage à l'épreuve.

Dé de vie

On utilise **1d10** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le chevalier sait manier toutes les **armes de contact**, mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard. Il sait manier le **bouclier** et peut porter toutes les armures **jusqu'à l'armure de plaques complète**.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), armure de demi-plaque (DEF +6).

Statistiques de la fidèle monture

FOR +4, **DEX** +0, **CON** +4
INT -2, **SAG** +0, **CHA** +0
Init 10, **DEF** 13, **PV** 15
Ruade +5, DM 1d6+4

Voie du cavalier

1. Fidèle monture : le chevalier possède un puissant destrier (voir marge ci-contre), c'est un cheval de guerre bien dressé qui comprend les ordres simples. À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple faire 10 m et une action limitée). La monture n'attaque que si elle est elle-même attaquée au contact par une créature.

2. Cavalier émérite : lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.

3. Monture magique : le chevalier obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté. Il peut l'invoquer à tout moment (c'est une action limitée) et elle apparaît alors pour se mettre à son service. Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.

4. Charge (L) : à cheval, le chevalier peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite, et une attaque de contact placée au moment son choix. Il doit parcourir au moins 10 m avant d'attaquer, mais peut réaliser le reste du déplacement à sa guise. Le joueur lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat, tout en ajoutant +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire de la charge doit réussir un test de FOR difficulté 18 ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM. Si elle réussit ce test, la *Charge* est bloquée et le tour du chevalier se termine.

5. Monture fantastique : le chevalier obtient une monture volante (pégase, griffon, hippogriffe, drake, etc.). Init 15, DEF 16, PV [5 × niveau], Att +8, DM

1d6+4. Lorsqu'il est en selle, le chevalier peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. En vol, la monture couvre une distance de 30 m par action de mouvement. Les capacités de la *Monture magique* s'appliquent également.

Voie de la guerre

1. Armure sur mesure : l'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques). Si vous n'utilisez pas la règle de pénalité des armures, le chevalier obtient un bonus de +1 en DEF lorsqu'il porte une armure métallique.

2. Encaisser un coup (L) : le chevalier se place de façon à dévier un coup sur son armure. À son tour, il fait seulement une action d'attaque ou une action de mouvement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure (plus d'éventuels bonus de magie et de bouclier).

3. Coup de bouclier : le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.

4. Frappe lourde (L) : le chevalier effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.

5. Force héroïque : le chevalier augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du héros

1. Ignorer la douleur : une fois par combat, le chevalier peut noter à part les DM subit par une attaque. Il

n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.

2. Piqueres d'insecte : lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le chevalier réduit les DM subits par les attaques à distances d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.

3. Laissez-le-moi ! : le chevalier met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsqu'il peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le chevalier lui inflige +1d6 DM par attaque.

4. Seul contre tous (L) : le chevalier sait faire face à de nombreux adversaires, en tentant de profiter d'une éventuelle faille dans leur garde. Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, il bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).

5. Charisme héroïque : le chevalier augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du meneur d'homme

1. Sans peur : le chevalier est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet.

2. Interceptor : une fois par tour, le chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.

3. Exemple : une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un échec.

4. Ordre de bataille : le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une ac-

tion supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).

5. Charge fantastique (L) : une fois par combat, à l'initiative du chevalier, lui-même et tous ses alliés en vue bénéficient immédiatement d'un déplacement d'un maximum de 20 m en ligne droite, suivi d'une action d'attaque avec un bonus de +3 au test de réussite et +1d6 aux dégâts. Résolvez d'abord tous les déplacements en commençant par le chevalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Voie de la noblesse

1. Éduqué : le chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.

2. Autorité naturelle : le chevalier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.

3. Écuyer : le chevalier dispose d'un écuyer à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Il est absolument loyal à son maître et lui sert de serviteur, il s'occupe de sa monture et de son équipement, prépare le campement, panse les blessures, etc. Grâce à l'écuyer, les armes du chevalier sont parfaitement affûtées et infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le chevalier, sa monture et jusqu'à [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit s'ils profitent des services de l'écuyer. Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si l'écuyer vient à mourir, le

chevalier en prendra un autre à son service au niveau suivant.

4. Massacrer la piétaille : le chevalier ajoute +1d6 aux DM contre la piétaille. S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à de la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.

5. Formation d'élite : le chevalier possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille (voir page 82, Voies de prestige) des combattants ou des voyageurs.



Druide

Le druide est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le druide sait manier la **dague**, le **bâton**, l'**épieu**, le **javelot** et l'**arc court**. Il peut porter l'**armure de cuir** et peut manier le **petit bouclier en bois** (DEF+1).

Attaque magique

Le druide utilise son **Mod. de SAG** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), arc court (DM 1d6, portée 30 m), armure de cuir (DEF +2).

Panthère

FOR +2, **DEX** +4*, **CON** +2, **INT** -3, **SAG** +2*, **CHA** -2

Init 18, **DEF** 16,

PV [niveau x 4], **Attaque au**

contact [niveau du druide],

DM 1d6+2

Animal fabuleux

FOR +5, **DEX** +4*, **CON** +5, **INT** -3, **SAG** +2*, **CHA** -2

DEF 18, **DM** 1d6+5

Voie des animaux

1. Langage des animaux : le druide peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.).

2. Nuée d'insectes (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le druide libère sur sa cible une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. La victime subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

3. Le guetteur : le druide reçoit un oiseau de proie comme compagnon animal. Il possède un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5 aux tests basés sur la perception. **Aigle** : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4.

4. Masque du prédateur (L)* : lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

5. Forme animale (L)* : le druide peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

Voie du fauve

1. Vitesse du félin : le druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.

2. Panthère : le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil (voir marge).

3. Attaque bondissante (L) : le druide parcourt jusqu'à 30 m et bénéficie d'un bonus de +5 au test d'attaque et de +1d6 aux DM contre sa cible. Il doit se déplacer d'au minimum 5 m en ligne droite pour faire cette attaque, qui ne peut par ailleurs être réalisée qu'à son premier tour du combat.

4. Grand félin : la panthère devient un animal fabuleux (voir marge), ou est remplacée par un félin plus grand (tigre, lion). Lorsque le druide atteint le niveau 8, les DM passent à 2d6+5. Au niveau 12, le félin peut utiliser Attaque bondissante. Le druide peut également communiquer avec son félin par télépathie, et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (-1 PV au druide par PV octroyé au félin).

5. Les sept vies du chat : cette capacité ne peut être utilisée que sept fois, et pas plus d'une fois par niveau. Lorsque que les PV du druide tombent à 0 ou qu'il meurt, le druide peut choisir d'ignorer ce qui a provoqué la mort ! Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord et trouver une raison plausible (ou pas !) pour expliquer la survie du personnage, et le faire réapparaître immédiatement ou un peu plus tard dans l'aventure si nécessaire.

Voie de la nature

1. Maître de la survie : le druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).

2. Marche sylvestre : non seulement le druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.

3. Résistant : le druide obtient une réduction de DM égal à son [Rang x 2] contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons... mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).

4. Bâton de druide (L) : le druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois noueux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant [1d6 DM + Mod. de FOR ou de DEX] (au choix) par attaque.

5. Constitution héroïque : le druide augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du protecteur

1. Baies magiques (L)* : le druide doit se trouver devant un buisson ou un arbre vivant. Son incantation fait pousser [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV à celui qui le consomme. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.

2. Forêt vivante (L)* : la forêt s'éveille dans un rayon d'1 km par rang et devient une alliée du druide pendant les 12 prochaines heures. Dans ce périmètre, les ennemis du druide sont désorientés et gênés par les branches et les racines. Ils divisent leur déplacement par deux et subissent une pénalité de -5 en Initiative et à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion. Si deux druides essayent d'influencer la forêt, c'est celui dont le niveau est le plus élevé qui l'emporte.

3. Régénération (L)* : la cible touchée par le druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.

4. Forme d'arbre (L)* : une fois par combat, le druide peut se transformer en arbre de petite taille (environ 4 m de hauteur) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Il prend les mêmes caractéristiques que l'arbre animé (voir plus loin), mais conserve ses propres PV. Sous cette forme, il ne peut pas parler mais peut utiliser les sorts des voies du protecteur et des végétaux.

5. Sagesse héroïque : le druide augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des végétaux

1. Peau d'écorce (L)* : la peau du druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

2. Prison végétale (L)* : le druide peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficile [10 + Mod. de SAG].

3. Animation d'un arbre (L)* : une fois par combat, le druide peut animer un arbre en le touchant. Il combat pendant [niveau du druide] tours.

Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attaque de contact =

[niveau du druide], DM 1d6+3, Déplacement 10 m par action de mouvement. Réduction de DM de 10 sauf contre les armes tranchantes et le feu.

4. Gland de pouvoir (L)* : une fois par combat, le druide peut lancer un gland sur une cible (portée 10 m). En cas d'attaque magique réussie, la victime se transforme en statue de bois pendant [2d6 + Mod. de SAG] tours. Sous cette forme elle ne peut agir et ne ressent rien. Sa DEF passe à 10 mais elle gagne une réduction des DM de 10. Le sort s'achève dès que la cible perd plus de 10 PV.

5. Porte végétale (L)* : une fois par jour, le druide peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.



Ensorceleur

L'ensorceleur tire son pouvoir d'un talent inné pour la magie. Il pratique une magie subtile à base de tromperie et de contrôle, et possède peu de sorts de destruction massive.

Dé de vie

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

L'ensorceleur sait manier la **dague** et le **bâton**. Il ne peut porter aucune armure (sauf si elle est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

L'ensorceleur utilise son **Mod. de CHA** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), potion de soins (guérit 1d8 PV).

* Les créatures dont les PV sont compris entre le score d'attaque magique du magicien et le double de celui-ci peuvent faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieur ne sont pas affectées.

Voie de l'air

1. Murmures dans le vent (L)* : l'ensorceleur chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 m par Rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.

2. Sous tension (L)* : l'ensorceleur se charge d'énergie électrique pour [5 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. Il peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.

3. Télékinésie (L)* : l'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par Rang, à une portée de 20 m et pendant [5+Mod. de CHA] tours. L'objet peut être déplacé de 10 m par tour au prix d'une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible surprise (DM 1d6 tous les 50 kg).

4. Foudre (L)* : l'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 mètres. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM.

5. Forme éthérée (L)* : l'ensorceleur et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles, et ne peut subir aucun DM physiques.

Voie de la divination

1. 6^{ème} sens : l'ensorceleur sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +1 par Rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par Rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Détection de l'invisible (L)* : pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorceleur détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et détecte si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.

3. Clairvoyance (L)* : l'ensorceleur peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Prescience* : une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut décider que tout ce qui s'est passé durant ce tour n'était que la vision d'un futur possible. On rejoue alors le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement à l'ensorceleur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.

5. Hyperconscience : l'ensorceleur augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie de l'envoûteur

Note : si une victime résiste à un sort de cette voie, y est immunisée pendant 24h.

1. Injonction (L)* : l'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé avec la cible (contre attaque au contact si la créature n'en a pas) à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour.

2. Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. de CHA] cibles vivantes dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de l'ensorceleur* s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

3. Confusion (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), l'ensorceleur désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour,

lancer 1d6 : 1-3 la victime n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour mettre fin au sort.

4. Amitié (L)* : si l'ensorceleur réussit un test d'attaque magique (portée 10 m) contre le score max de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA], renouvelable une fois par jour.

5. Domination (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (ou d'attaque au contact si la créature n'en a pas), l'ensorceleur prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. CHA] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, l'ensorceleur réintègre son corps et subit 1d6 DM.

Voie des illusions

1. Image décalée (L)* : pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.

2. Mirage (L)* : l'ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

3. Imitation (L)* : l'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'ensorceleur (une attaque ou non) met fin au sort.

4. Dédoublément (L)* : sur une attaque magique réussie (portée 20 m), l'ensorceleur crée un double translucide de la cible pendant [5 +

Mod. de CHA] tours. Le double est sous le contrôle de l'ensorceleur. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.

5. Tueur fantasmagorique (L)* : ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. L'ensorceleur doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (ou attaque au contact si la créature n'en a pas). La victime fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et tombe par terre. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et l'ensorceleur ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.

Voie de l'invocation

1. Familier : l'ensorceleur choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent...). Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne de plus +2 en Initiative lorsque son familier est en vue. *Familier* : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [il les partage avec ceux de son maître], ils forment une cible unique pour les attaques de zone. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2.

2. Serviteur invisible (L)* : ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

3. Mur de force (L)* : l'ensorceleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien

un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

4. Arme dansante (L)* : le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, l'ensorceleur peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 m). L'attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.

5. Charisme héroïque : l'ensorceleur augmente sa valeur de conserver meilleur résultat. CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Forgesort

À la fois artisan et enchanteur, artiste et magicien, le forgesort lie les énergies occultes à la matière qu'il façonne pour créer des artefacts magiques ou des breuvages aux propriétés fantastiques.

Dé de vie

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le forgesort sait manier la **dague**, le **bâton**, le **marteau** et l'**arbalète légère**. Il peut porter une **armure de cuir simple** seulement et ne peut pas manier de bouclier.

Attaque magique

Le forgesort utilise son **Mod. d'INT** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Dague (DM 1d4), bâton ferré (DM 1d6), marteau.

Science, pas science ?

Ce profil est particulièrement adapté aux univers où le développement technologique n'est pas en reste (tendance *Steampunk*, *Les Royaumes d'Acier* ou *Eberron* par exemple). Dans ce genre d'univers, vous pouvez le typer plus fortement en renommant la voie du Golem en voie du Méca et plutôt que des sorts, tous les effets sont obtenus par de nombreux objets étranges portés, ingérés ou greffés...

Voie des artefacts

1. Bâton de mage : le forgesort crée un grand bâton magique. Avec cette arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque au contact et inflige [1d6+Mod. d'INT] DM magiques. À partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser son score d'attaque magique pour une attaque au contact et infliger [2d6 + Mod. d'INT] DM dans un éclair d'énergie !

2. Blocage (L)* : le forgesort scelle une porte ou un coffre pour une durée en minutes égale à sa valeur d'INT. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en *solidité* et en RD (réduction des DM) pour toute la durée du sort.

3. Sac sans fond : le forgesort possède un sac dans lequel il peut entreposer 50 kg de matériel par rang dans la voie, tandis que le sac semble toujours ne peser qu'un kilo. Le sac ne fonctionne pas si on tente d'y mettre une créature vivante. Le sac est de plus capable de fournir au forgesort les objets qu'il désire. Il peut en retirer une pelle, une corde, une épée ou tout objet dont la valeur ne dépasse pas 20 pa, le poids 50 kg, la circonférence 1 m et le volume 1 m3. Ces objets ont hélas la propriété de disparaître au bout d'une heure. De ce fait, la nourriture magique retirée du sac ne nourrit pas vraiment celui qui la consomme.

4. Frappe des arcanes (L)* : le forgesort frappe le sol de son bâton et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans la zone subissent automatiquement [2d6 + Mod. d'INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. d'INT] pour ne pas tomber au sol.

5. Artefact majeur : le forgesort peut enchanter des objets. Il peut créer une arme qui donne un bonus de +1 aux tests d'attaque et aux DM ou une armure qui donne un bonus de +1 en DEF et réduit

le malus d'encombrement d'autant. Le bonus passe à +2 lorsque le personnage atteint le niveau 8 puis augmente de +1 tous les 3 niveaux (+5 au niveau 17). Il faut un mois de travail et la dépense de 100 po par point de bonus pour créer l'objet. À la fin, le forgesort doit réaliser un test d'INT difficulté [10 + 3 x bonus de l'objet] avec un bonus égal au rang atteint dans la voie du métal. En cas d'échec, l'objet n'est pas enchanté et il faut recommencer (l'argent est perdu !). En cas de succès, le forgesort doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie 1 PV qu'il perd définitivement sur son score de PV maximum.

Voie des élixirs

Chaque jour, le forgesort peut créer jusqu'à deux élixirs par rang acquis dans la Voie. Produire un lot d'élixirs prend une heure, quel qu'en soit le nombre. Ce sont des mélanges instables qui deviennent inopérants après 24h. Le joueur doit donc en noter l'heure de fabrication. Passé 24h, le forgesort peut régénérer les élixirs en seulement 10 mn, mais ils comptent alors parmi les potions créés pour la journée.

1. Fortifiant : un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).

2. Feu grégeois : le forgesort lance la fiole à une distance maximum de 10 m, grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 m en infligeant 1d6 DM par rang dans la voie. Un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] réussi permet aux victimes de diviser les DM par 2.

3. Élixir de guérison : le forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.

4. Potion magique : le forgesort peut préparer une potion d'Aggrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie (voir les voies de magicien).

5. Élixirs magique : le forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte.

Voie du métal

1. Forgeron : le forgesort obtient un bonus de +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie avec cette arme (DM de feu).

2. Métal brûlant (L)* : le forgesort doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique que sa cible transporte pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM par tour à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée.

3. Magnétisme (L)* : le forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.

4. Métal hurlant (L)* : sur un test d'attaque magique réussi, le forgesort déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que 1d4 tours et ne peut viser à nouveau l'objet pour 24 heures. Appliqué à une structure (par exemple une porte blindée), ce sort inflige 4d6 DM en divisant par 2 sa RD (réduction des DM).

5. Endurer : le forgesort est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subits de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.

Voie du golem

1. Grosse tête : le forgesort remplace la force brutale par un peu de flexion. Il peut effectuer un test d'INT

au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem : le golem est une créature humanoïde fabriquée par le forgesort pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Créature non-vivante, Init [forgesort], DEF 14, PV [4 x niveau], Attaque [niveau + Mod. de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Le forgesort peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.

3. Protecteur : une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Golem supérieur : le forgesort peut améliorer son golem en choisissant une option parmi : Armure : +5 en DEF ; Félin : +3 Mod. de DEX ; Baliste : portée 20 m, 2d6 DM ; Taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR ; Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ; Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole ; Puissant : +2 Mod. de FOR ; Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact. Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent étre choisies plusieurs fois et cumulées.

5. Intelligence héroïque : le forgesort augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie des runes

1. Runes de défense : le forgesort inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.

2. Rune d'énergie (L)* : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort



enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut étre porté.

3. Rune de protection (L)* : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.

4. Rune de puissance (L)* : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.

5. Rune de pouvoir : le forgesort peut lier un sort à un objet par une inscription runique. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. Le sort ainsi lié peut étre utilisé trois fois par jour. Le processus est le même que pour fabriquer une arme ou une armure magique, remplacez le bonus par le rang du sort à lier. Il peut aussi lier certains sorts à une potion (en général les sorts dont le personnage lui-même est la cible), mais pas au-delà de son rang dans la voie des élixirs, au prix de un jour de travail et 10 pa par rang du sort. Le PV perdu pour la création d'une potion est récupéré dès que la potion est consommée ou au plus tard après 1 an.

Guerrier

Le guerrier est un combattant émérite qui n'a pas peur du danger et qui affronte ses ennemis l'arme à la main. De tous les profils de combattant, il est le plus spécialisé et le plus complet dans l'art du combat au corps à corps.

Dé de vie

On utilise **1d10** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le guerrier sait manier toutes les **armes de contact** et toutes les **armes à distance**. Il peut porter **jusqu'à l'armure de demi-plaque** et manier le **bouclier**.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), épée ou hache à 2 mains (DM 2d6), grand bouclier (DEF +2) et cotte de mailles (DEF +5).

Voie du bouclier

Pour utiliser les capacités suivantes, le guerrier doit obligatoirement manier un bouclier.

1. Protéger un allié : le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.

2. Absorber un coup (L) : à son tour, le guerrier fait seulement une action d'attaque **ou** de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier.

3. Absorber un sort (L) : à son tour, le guerrier fait seulement une action d'attaque **ou** de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque magique (Mod. de SAG) en opposition à un test d'attaque magique qui le visait. En cas de réussite, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier.

4. Armure lourde : le guerrier peut porter une Armure de Plaque. Celle-ci lui confère une DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).

5. Renvoi de sort (L) : le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !

Voie du combat

1. Vivacité : le guerrier gagne +3 en Initiative.

2. Désarmer (L) : le guerrier réalise une attaque au contact et sa victime doit faire un test d'attaque opposé. Si le guerrier obtient le plus haut score, l'arme de son adversaire tombe au sol (une action de mouvement doit être employée pour la ramasser). S'il le guerrier réussit son test avec au moins 10 points de plus que son adversaire, il empêche celui-ci de récupérer son arme (en posant le pied dessus, en l'envoyant hors de portée, etc.). Cette capacité est évidemment sans effet sur les armes naturelles (griffes, crocs, épine dorsale, etc.).

Les adversaires qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, infligeant un malus de -5 au test.

3. Double attaque (L) : le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.

4. Attaque circulaire (L) : le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.

5. Attaque puissante : le guerrier peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Attaque Double, Attaque Circulaire ou Attaque parfaite par exemple.

Voie du maître d'armes

1. Arme de prédilection : le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.

2. Science du critique : le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).

3. Spécialisation : lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.

4. Attaque parfaite (L) : lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.

5. Riposte : en plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Voie de la résistance

1. Robustesse : en prenant cette capacité, le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.

2. Armure naturelle : le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF. Ce bonus passe à +4 lorsqu'il atteint le rang 4 de la voie.

3. Second souffle (L) : le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors $[1d10 + \text{niveau} + \text{Mod. de CON}]$ PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.

4. Dur à cuire : le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.

5. Constitution héroïque : le guerrier augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du soldat

1. Posture de combat : au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang en attaque, en DEF ou aux DM et obtenez l'équivalent en bonus

au choix en attaque, en DEF ou aux DM jusqu'à votre prochain tour.

2. Combat en phalange : Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.

3. Prouesse : le guerrier réussit souvent des exploits physiques hors-norme. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.

4. Dernier rempart (L) : le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.

5. Force héroïque : Le guerrier augmente sa valeur de Force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Magicien

Le magicien n'est pas qu'un rat de bibliothèque. Il fait aussi appel à ses sorts pour se débarrasser de ses ennemis et pour aider ses compagnons.

Dé de vie

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le magicien sait manier la **dague** et le **bâton** et ne porte que des vêtements en tissu, donc aucune armure.

Attaque magique

Le magicien utilise son **Mod. d'INT** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), grimoire, potion des soins (guérit 1d8 PV).

Voie de la magie des arcanes

1. Agrandissement (L)* : le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.

2. Forme gazeuse (L)* : le magicien prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte) mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas non plus de DM, à l'exception des sorts de zone occasionnant des DM (comme Boule de feu). Le sort a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] tours.

3. Hâte (L)* : pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien voit son métabolisme s'accélérer. À partir du tour suivant, il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

4. Téléportation (L)* : le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.

5. Désintégration (L)* : le magicien projette un rayon mortel dont la portée est de 20 mètres et qui annule la cohésion de la matière, ne laissant derrière lui qu'un amas de poussière. Un test d'attaque magique réussi permet de toucher une créature et d'infliger [5d6 + Mod. d'INT] DM. Si le magicien vise un objet porté par une créature, le jet d'attaque subit un malus de -5. Les objets magiques sont insensibles à ce sort, les objets normaux sont réduits en poussière. Aucun objet de plus de 50 kg ne peut être affecté par ce sort : inutile

donc de tenter de creuser un tunnel par ce biais. En revanche, vous pourrez ainsi désintégrer une porte (ou même une pierre dans un mur).

Voie de la magie destructrice

1. Projectile magique (L)* : le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.

2. Rayon affaiblissant (L)* : le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

3. Flèche enflammée (L)* : le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Si son attaque magique réussit, la cible encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour de combat suivant, le feu inflige 1d6 dégâts supplémentaires. Sur un résultat de 1 à 2, les flammes s'éteignent et le sort prend fin.

4. Boule de feu (L)* : le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le magicien et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse [4d6 + Mod. d'INT] de DM et doit effectuer un test de DEX difficulté 10 + Mod. d'INT du magicien pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (pas besoin de faire le test de DEX).

5. Rituel de puissance : sur une attaque magique, le magicien peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise uniquement avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM. Si les DM sont répartis sur plusieurs tours, seuls les DM initiaux sont modifiés.

Voie de la magie élémentaire

1. Asphyxie (L)* : si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.

2. Protection contre les éléments (L)* : pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois son Rang dans cette Voie.

3. Arme enflammée (L)* : le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1d6 DM de feu.

4. Respiration aquatique (L)* : le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.

5. Peau de pierre (L)* : le magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Voie de la magie protectrice

1. Armure du mage (L)* : le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat.

2. Chute ralentie (L)* : le magicien affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

3. Flou (L)* : pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.

4. Cercle de protection (L)* : le magicien peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un

personnage situé dans le cercle (par un test d'attaque magique), le magicien fait un test d'attaque magique en opposition à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

5. Arrêt du temps (L)* : le magicien arrête le temps pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

Voie de la magie universelle

Pour chaque Rang dans cette Voie, le magicien obtient un bonus de +2 aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition.

1. Lumière (L)* : le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de Ténèbres lancé par un nécromancien de niveau inférieur.

2. Détection de la magie (L)* : le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.

3. Invisibilité (L)* : le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Vol (L)* : le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

5. Intelligence héroïque : le magicien augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Moine

Le moine combat à mains nues et utilise le contrôle qu'il a sur son esprit et son corps pour transformer ce dernier en arme de chair.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le moine ne peut pas porter d'armure. Il sait manier **toutes les armes** (sauf les armes à poudre), y compris celles à 2 mains, mais la plupart des moines n'y font pas appel et sont plus efficaces à **mains nues**.

Équipement de départ

Bâton (DM 1d6).

Notes

Bien que d'inspiration asiatique, ce moine est un moine-guerrier qui peut être adapté à de nombreux mondes fantastiques. Si cela ne colle pas avec votre univers, vous pouvez facilement transposer les capacités de combat à mains nues avec une arme (l'épée par exemple) afin d'occidentaliser ce profil.

Voie de l'énergie vitale

1. Mains d'énergie (L) : par un effort de concentration, le moine peut rendre ses mains intangibles, à ce tour, il peut faire une attaque simple avec un bonus +2 en attaque, +5 si la cible porte une armure. De plus, toutes les attaques à mains nues du moine sont considérées comme magiques (même lorsqu'il n'utilise pas Mains d'énergie).

2. Pression mortelle (L) : le moine frappe les points par lesquels circule l'énergie vitale d'une créature vivante. En touchant un point précis, il libère ensuite des effets dévastateurs.

Lorsqu'il combat à mains nues, le joueur peut choisir de ne pas infliger immédiatement les DM de ses attaques. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une « Pression Mortelle ». Il doit alors réussir un test d'attaque contre la cible, ce qui libère instantanément la totalité des DM infligés jusqu'alors +1d6 DM supplémentaires.

3. Invulnérable : le Moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources « élémentaires » : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.

4. Projection du ki (L) : le moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximum de 20 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. de SAG) lui permet d'infliger [2d6 + Mod. de SAG] de DM.

5. Ascétisme : le moine peut subsister sans nourriture, sans eau et sans sommeil pendant [5 + Mod. SAG] jour. Il ne subit aucune pénalité durant cette période. De plus, il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois

qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la maîtrise

1. Esquive du singe : pour chaque Rang dans cette Voie, le moine gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties.

2. Morsure du serpent : le moine obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 et 20 avec une rapière ou une Vivelame.

3. Griffes du tigre : les DM des attaques à mains nues du moine sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Tant que le dé donne le meilleur résultat possible, il est relancé et son score comptabilisé. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés, seulement ceux des DM à mains nues.

4. Fureur du dragon (L) : une fois par combat, le moine peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.

5. Moment de perfection : une fois par combat, le moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...

Voie de la méditation

1. Pacifisme : tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.

2. Transe de guérison : une fois après chaque combat, le moine peut méditer pendant 10 minutes et ré-

cupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.

3. Maîtrise du ki : le moine utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG à son Initiative et sa DEF.

4. Projection mentale (L) : le moine entre en méditation et projette son esprit hors de son corps. Celui-ci ressemble à un ectoplasme de couleur blanche qui se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour. Il peut passer au travers des murs, mais pas des êtres vivants, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de [valeur de SAG] tours. Le moine ne perçoit le monde que via sa projection mentale mais ressent si des DM sont infligés à son corps.

5. Sagesse héroïque : le moine augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux D20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du poing

1. Poings de fer : lorsqu'il combat à mains nues, le moine peut (s'il le souhaite) utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM létaux (cf. *DM temporaires* page 72). Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5.

2. Parade de projectiles : le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot,...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...

3. Peau de fer : le moine gagne un bonus de +2 en DEF.

4. Déluge de coups (L) : à son tour, le moine peut effectuer

2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme. Alternativement, il peut choisir de faire 3 attaques en utilisant un d12 en attaque pour chacune d'elle (au lieu d'un d20).

5. Puissance du ki : le moine peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec « Déluge de coups » ou « Projection du ki » par exemple.

Voie du vent

1. Pas du vent : le moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre toujours une distance normale). De plus, il gagne +1 par rang dans la Voie en Initiative.

2. Course du vent : le moine se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre une distance de 40 mètres par action de mouvement (la distance normale est de 20 mètres) et se relever est pour lui une action gratuite.

3. Course des airs : le moine défie les lois de la pesanteur et peut se déplacer sur des surfaces qui ne devraient pas supporter son poids. Il peut se déplacer sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou courir sur un mur vertical. Il doit commencer et terminer son déplacement sur une surface normale.

4. Lévitiation (L) : en se concentrant, le moine peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.

5. Passe-muraille (L) : le moine peut rendre son corps intangible le temps de passer

au travers d'un mur d'une épaisseur maximum de [Mod. de SAG] mètres. Il ne peut rester immatériel qu'un court instant et reprend corps dès qu'il émerge du mur. Il est insensible aux attaques tant qu'il est entièrement dans le mur, sauf si le mur est détruit.



Nécromancien

Le nécromancien est un lanceur de sort qui s'intéresse aux forces obscures et au pouvoir de la mort. Les nécromanciens sont généralement considérés comme maléfiques et sont peu appréciés. Interprétez-le de façon subtile afin d'en faire un personnage plutôt sombre ou désespéré, mais pas forcément "mauvais" !

Dé de vie

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le nécromancien sait manier la **dague** et le **bâton**. Il ne peut porter aucune armure (sauf si celle-ci est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

Le nécromancien utilise son **Mod. d'INT** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Bâton ferré (DM 1d6), dague (DM 1d4), potion de soins (guérit 1d8 PV).

Démon

FOR +5*, **DEX** +2, **CON** +4*,
INT +2, **SAG** +2, **CHA** +0
Init 16, **DEF** 17,
PV [niveau x 5]

Attaque au contact = [niveau du nécromancien], **DM** 1d8+5

Voie du démon

1. Malédiction (L)* : effectuez un test d'attaque magique contre une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a sinon aucune limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.

2. Aspect de la succube (L)* : le nécromancien acquiert une beauté fascinante pour [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact nécessitant un test d'attaque magique et qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM. Ces DM sont transformés en PV, au bénéfice du nécromancien (sans dépasser son score max de PV).

3. Pacte sanglant : par une action gratuite, le nécromancien sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.

4. Aspect du démon (L)* : le nécromancien prend l'apparence d'un démon pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM à chaque tour, en action limitée (une seule en action d'attaque). Ne se cumule pas avec l'aspect de la succube.

5. Invocation d'un démon (L)* : une fois par combat, en sacrifiant 1d6 PV, le nécromancien invoque un démon à son service pour [5 + Mod. d'INT] tours. Ce démon possède l'apparence d'un Balor en plus petit (environ 2,30 m).

Le démon (voir marge) divise par deux tous les DM non magiques subis, les sorts et les armes magiques lui infligent des DM normaux. Il est capable de voler à une vitesse équivalente à un déplacement normal. Lorsque le nécromancien atteint le niveau 10, le démon

devient capable d'attaquer deux fois par tour, au prix d'une action limitée.

Voie de la mort

Les sorts de cette voie n'affectent pas les créatures non vivantes (golem, élémentaires, mort-vivants...).

1. Siphon des âmes : chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du nécromancien, il récupère 1d6 PV.

2. Masque mortuaire (L)* : pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le nécromancien prend l'apparence de la mort. Il est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants (de plus, ceux-ci le prennent pour l'un des leurs). Il retranche 2 points à tous les DM physiques subits et divise par deux tous les DM de froid.

3. Baiser du vampire (L)* : ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

4. Briser les cœurs (L)* : le nécromancien fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON diffi culté [10 + Mod. d'INT].

5. Mot de mort (L)* : le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON diffi culté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.

Voie de l'outre-tombe

1. Peur (L)* : le nécromancien effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) diffi culté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

2. Animation des morts (L)* : le nécromancien anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». *Zombie*

: Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d6+1, se déplace à 50% de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le nécromancien peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.

3. Putréfaction (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 10 m), le nécromancien fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON diffi culté [12 + Mod. d'INT].

4. Ensevelissement (L)* : une fois par combat, si le nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 20 m), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et l'enterre vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) diffi culté [13 + Mod. d'INT]. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 sur son test.

5. Armée des morts (L)* : une fois par jour, le nécromancien peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du nécromancien] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du nécromancien subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du nécromancien et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.

Voie du sang

1. Saignements (L)* : le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.

2. Sang mordant (L)* : pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du

nécromancien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.

3. Exsangue : lorsque le nécromancien tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM fi nira par l'achever !

4. Hémorragie (L)* : si le nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

5. Lien de sang (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le nécromancien tisse un lien avec sa victime. Pendant [5 + Mod. de d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le nécromancien sont également subis par la cible et le nécromancien peut lui lancer un sort sans la voir.

Voie de la sombre magie

Le nécromancien obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'INT basés sur les connaissances occultes.

1. Ténèbres (L)* : le nécromancien invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone.

2. Pattes d'araignée (L)* : le nécromancien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.

3. Strangulation (L)* : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le nécromancien étouffe

une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du nécromancien, le sort prend fin.

4. Ombre mortelle (L)* : l'ombre de la cible du nécromancien attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, att = att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.

5. Intelligence héroïque : le nécromancien augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Prêtre

Le prêtre utilise l'énergie transmise par son dieu pour mener à bien ses missions avec la force de la foi mais aussi celle des armes si nécessaire.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le prêtre sait manier les **armes contondantes à une main (marteau, masse)** plus une arme sacrée qui dépend de son dieu. Il peut porter **jusqu'à une chemise de mailles** et manier le **petit** ou le **grand bouclier** (au choix du MJ en fonction de la divinité).

Attaque magique

Le prêtre utilise son **Mod. de SAG** pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

Masse ou marteau de guerre (DM 1d6), petit bouclier (DEF +1), chemise de maille (DEF +4).

Voie de la foi

1. Parole divine : pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.

2. Arme d'argent (L)* : ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.

3. Ailes célestes (L)* : des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.

4. Foudres divines (L)* : la foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.

5. Charisme héroïque : le prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la guerre sainte

1. Arme bénie : le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.

2. Bouclier de la foi : le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

3. Marteau spirituel (L)* : le prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.

4. Châtiment divin (L) : le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.

5. Mot de pouvoir (L)* : une fois par combat, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Cela dépasse l'entendement des mortels et ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.

Voie de la prière

1. Bénédiction (L)* : le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Lui et ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.

2. Destruction des morts-vivants (L)* : le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.

3. Sanctuaire (L)* : quand le prêtre lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.

4. Intervention divine : le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.

5. Sagesse héroïque : le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois

qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des soins

Soins légers et soins modérés peuvent être utilisés un nombre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie. Au Rang 2 par exemple, il peut utiliser chaque capacité 2 fois par jour.

1. Soins légers (L)* : le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

2. Soins modérés (L)* : le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

3. Soins de groupe (L)* : une fois par combat, le prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.

4. Guérison (L)* : une fois par jour, le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.

5. Rappel à la vie* : une fois par jour, le prêtre peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnellement la personne rappelée et posséder une relique lui appartenant. Le personnage revient à la conscience avec 1d6 PV.

Voie de la spiritualité

1. Vêtements sacrés : la tenue religieuse traditionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).

2. Protection contre le mal (L)* : le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée : contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

3. Délivrance (L)* : en touchant

sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).

4. Marche des plans (L)* : une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris où le paysage défile à toute vitesse. Pour chaque tour de « Marche des Plans », il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ doit déterminer une position au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).

5. Messie* : une fois par aventure, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine



et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur et qui permet des actes légendaires comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...

Pouvoirs divins

Les voies présentées ici sont génériques mais chaque dieu est particulier. Afin de personnaliser votre prêtre, choisissez une autre arme sacrée et inventez vous-même (ou choisissez parmi les voies des autres profils) un pouvoir de rang 1 ou 2 que le personnage prendra en remplacement d'une capacité de même rang. L'arme sacrée et le pouvoir devra symboliser fortement sa religion et les directives du culte.

À titre d'exemple ou d'inspiration, consultez la liste optionnelle de 23 dieux présentée en page 184.

Rôdeur

le rôdeur est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages.

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le rôdeur sait manier les **armes de contact à une main** et toutes les **armes à distance**, il peut porter toutes les **armures à base de cuir** mais ne manie pas de bouclier.

Équipement de départ

Arc court (DM 1d6, portée 20m), carquois, épée longue (DM 1d8), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcée (DEF +3).

Compagnon animal

Si vous jouez dans un monde moins fantastique ou plus exotique, vous pouvez remplacer le loup par un chien ou par tout autre animal adapté à vos aventures (hyène, panthère, chacal...). Si le joueur la choisit, la Voie du montreur d'ours supprime et remplace la Voie du compagnon animal. Un profil ne peut avoir plus de 5 Voies.

Voie de l'archer

1. Sens affûtés : pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc et à son Initiative.

2. Tir aveugle (L) : le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple invisible ou plongé dans le noir total), mais dont il connaît la direction approximative, comme s'il le voyait, donc sans le malus causé par le fait qu'il ne la voit pas.

3. Tir rapide (L) : le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.

4. Flèche de mort (L) : le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts de la flèche sont doublés.

5. Dans le mille : pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir Rapide ou Flèche de Mort (le bonus de 2d6 aux DM n'est pas doublé) par exemple.

Voie du compagnon animal

Le rôdeur obtient un loup pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un Rang dans cette Voie.

1. Odorat : le loup du rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.

2. Surveillance : le loup est constamment sur ses gardes. Le rôdeur a donc un temps d'avance quand des ennemis essaient de l'attaquer par surprise, il obtient un bonus de +5 aux tests de surprise (SAG) et en Initiative. Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque simple

à distance AVANT que ne débute le premier tour de combat.

3. Combat : le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur.

Loup : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du rôdeur], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON* +1, INT -3, SAG* +2, CHA -2

4. Empathie animale (L) : le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).

5. Animal fabuleux : le loup du Rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant.

Mâle alpha : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du rôdeur+2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON* +3, INT -3, SAG* +2, CHA -2

Voie du montreur d'ours

Exemple de variation de la voie du compagnon animal voir marge ci-contre.

Le rôdeur obtient un jeune ours noir pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un Rang dans cette Voie.

1. Impressionnant : l'ours n'est pas dressé à attaquer, mais les interlocuteurs du rôdeur ne le savent pas, aussi gagne-t-il un bonus de +5 à tous ses tests d'intimidation lorsque l'animal est à ses côtés. L'ours n'attaque que pour se défendre s'il est blessé.

2. Dressage : le rôdeur a dressé l'ours, il peut lui faire faire des numéros comme marcher sur les pattes avant ou porter un objet en équilibre sur son museau, cela peut lui permettre de gagner un peu d'argent dans les villages (2d6 pa en 2d6 minutes). Il peut aussi faire croire que l'ours l'attaque et simuler un combat.

3. Combat : l'ours du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur.

Jeune ours noir : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 5], attaque au contact = [niveau du rôdeur], DM 1d6+3, FOR +3*, DEX +1, CON +3, INT -4, SAG +2, CHA -2

4. Empathie animale (L) : le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut égale-

ment communiquer avec son ours par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).

5. Animal fabuleux : l'ours du Rôdeur devient un spécimen en pleine possession de ses moyens.

Ours noir : Init 15, DEF 17, PV [niveau x 5], attaque au contact = [niveau du rôdeur + 2], DM 1d6 + 5, FOR + 5*, DEX + 2, CON + 5, INT - 4, SAG + 2, CHA - 2

Voie de l'escarmouche

1. Chasseur émérite : le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.

2. Traquenard (L) : le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

3. Attaque éclair (L) : le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.

4. Repli (L) : le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

5. Dextérité héroïque : le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la survie

1. Endurant : pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière : si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve

de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être réparés sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Grand pas : le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

4. Increvable (L) : si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5. Constitution héroïque : le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du traqueur

1. Pas de loup :

quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.

2. Ennemi

juré : après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Le rôdeur

peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.

3. Embuscade : en quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont automatiquement *Surpris* lors du premier tour du combat.

4. Second ennemi juré : le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

5. Perception héroïque : le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Voleur

Le voleur crochète les portes, détecte les pièges et préfère piller les cadavres des ennemis que se salir les mains pendant le combat.

Dé de vie

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le voleur sait manier les **armes de contact à une main** et toutes les **armes à distance**. Il peut seulement porter une **armure de cuir simple** et ne manie pas de bouclier.

Équipement de départ

Rapier (DM 1d6, Crit 19-20), 5 dagues (DM 1d4, portée 5 m), outils de crochetage, armure de cuir (DEF +2).

Voie de l'assassin

1. Discrétion : quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.

2. Attaque sournoise (L) : quand il attaque un adversaire dans le dos* ou par surprise, le voleur inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).

3. Ombre mouvante (L) : en réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le voleur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, si le voleur a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

4. Surprise : le voleur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire *Surpris*.

5. Ouverture mortelle : une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.

* *Attaquer de dos* : lorsque le voleur attaque la même créature qu'un allié, on considère qu'il peut attaquer celle-ci de dos à 2 conditions. 1. Le voleur et l'allié peuvent se placer de part et d'autre de la cible. 2. La cible n'a pas attaqué le voleur à son dernier tour (dans le cas contraire, on considère qu'elle lui fait face).

Voie de l'aventurier

1. Sprint : une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.

2. Provocation (L) : le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !

3. Grâce féline : le voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).

4. Feindre la mort : une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le voleur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement supplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour.

5. Charisme héroïque : Le voleur augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du déplacement

1. Esquive : le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.

2. Chute : le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute).

3. Acrobaties : si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effec-

tuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'attaque sournoise).

4. Esquive de la magie : à chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.

5. Dextérité héroïque : le voleur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du roublard

1. Doigts agiles : pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...

2. Détecter les pièges : en réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.

3. Croc-en-jambe : lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.

4. Attaque paralysante (L) : une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque

de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.

5. Attaque en traître : une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

Voie du spadassin

1. Attaque en finesse : le voleur peut utiliser son score d'Attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme



une dague ou une Rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

2. Esquive fatale : une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.

3. Frappe chirurgicale : par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact. Par exemple, Alonzo (INT 14/+2) obtient à présent un critique sur 17

ou plus au d20 lorsqu'il emploie la rapière (19 – Mod. d'INT).

4. Ambidextrie : le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.

5. Botte secrète : lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.



Chapitre 5

Équipement

Matériel d'aventurier

Système monétaire

Tous les prix sont exprimés en pièces d'argent (pa) et pièces de cuivre (pc). Les pièces d'or (po) sont rares et précieuses, la plupart des paysans n'en ont jamais vu une !

1 po = 10 pa = 100 pc

Acheter de l'équipement

La liste d'équipement qui suit n'est pas exhaustive et le meneur de jeu doit décider ce qui est localement disponible, et de ce qui ne l'est pas, ainsi que des tarifs à appliquer. On n'achète pas directement sur cette page, mais en jeu !

Conversion des trésors

L'échelle de valeur de l'équipement, des trésors et des récompenses de quête est différente de celle de l'OGL3.5. Lorsque vous utilisez un scénario du commerce, **divisez les valeurs monétaires par 10** pour obtenir l'équivalent pour *Chroniques Oubliées* ou lorsqu'une somme est exprimée en po, convertissez-la en pa.

Mincompétent

Manier une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de -3 au test d'attaque.

Manier un bouclier pour lequel on n'est pas formé impose un malus de -3 en initiative, en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Porter une armure pour laquelle on n'est pas formé impose également un malus de -3 en initiative, en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.



Armes

Quoi équiper ?

Un personnage peut utiliser soit une **arme à une main et un bouclier**,

soit **une arme à 2 mains**, soit **deux armes à une main**. Il peut aussi utiliser une seule arme à une main : c'est souvent le cas pour les profils ne maniant ni le bouclier, ni les armes à 2 mains. Cela lui laisse une main libre pour tenir un autre objet, comme par exemple une torche ! ➔

Armes de Contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton ¹	(1d4)	-
Bâton ferré ¹	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde ^{1,3}	1d12	9 pa
Épée courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée, hache à 2 mains ¹	2d6	10 pa
Masse, marteau	1d6	4 pa
Rapier ²	1d6	6 pa
Vivelame, Katana ^{1,2}	1d10	12 pa

(1d4) : DM temporaires possibles

¹ Arme tenue à 2 mains

² Critique sur 19-20

³ DM 1d8 à une main, 1d12 à 2 mains

Armes à Distance	DM	Portée	Prix
Arbalète de Poing ¹	1d6	10 m	8pa
Arbalète Légère ^{1,2}	2d4	30 m	10 pa
Arbalète Lourde* ²	3d4	60 m	12 pa
Arc Court ²	1d6	30 m	4 pa
Arc Long ^{2,4}	1d8	50 m	5 pa
Dague (5 m)	1d4	5 m	3 pa
Fronde	1d4	20 m	-
Hachette	1d6	5 m	2 pa
Javelot	1d6	20 m	6 pa
Mousquet* ^{2,3}	2d6	50 m	20 pa
Pétoire* ³	1d10	20 m	15 pa

¹ Nécessite une action simple pour être rechargée.

² Arme tenue à 2 mains

³ Armes à poudre, soumises à l'autorisation du MJ.

⁴ Nécessite d'avoir un score minimum de 13 en FOR

* Nécessite une action limitée pour être rechargée.



► **Vivelame** : cette arme n'a pas de réalité historique, il s'agit de la version occidentale (ou elfique !) du Katanana, une arme à deux mains légère et très rapide, au tranchant aussi affûté que le fil du rasoir.

Munitions

Nous vous conseillons de ne pas tenir compte des dépenses de munitions, c'est fastidieux et il est souhaitable de ne pas pénaliser les profils qui combattent à distance.

Dans certains cas exceptionnels, cela peut cependant faire partie des difficultés inhérentes à l'aventure (une exploration de plusieurs semaines en terre sauvage par exemple). Si cela est nécessaire, considérez que la norme est de 20 à 50 projectiles de réserve.

Armes à poudre

Les armes à poudre ne conviennent pas à tous les univers de jeu, elles sont soumises à l'autorisation du MJ. Lorsqu'un personnage utilise une arme à poudre, il doit lancer 1d20 supplémentaire appelé « **dé de poudre** » (de couleur noire ou rouge pour symboliser la poudre), en même temps que son dé d'attaque. Si le dé de poudre donne le même résultat que le

dé d'attaque, l'arme fait « long feu » : la poudre de la charge n'est pas mise à feu, se consume trop lentement ou explose dans une gerbe de flammes sans propulser le projectile. Dans tous les cas, l'attaque est un échec.

- Si le dé de poudre donne un résultat de 1, la poudre explose dans l'arme, en infligeant au tireur 1d6 DM. L'arme est inutilisable pour le reste du combat.
- Si le dé d'attaque et le dé de poudre donnent tous les deux un résultat de 1, l'arme explose, elle est détruite et le tireur subit 2d6 DM.

Charger des armes à poudre à l'avance : les joueurs comprendront vite qu'ils ont tout intérêt à ce que leurs personnages chargent le plus grand nombre d'armes à poudre possible avant un combat, afin de ne pas avoir à le faire pendant celui-ci. Il faudra rapidement poser une limite à cette tactique de jeu, sous peine de voir fleurir une liste d'arme sans fin. Un arquebusier pourra raisonnablement avoir trois armes chargées en même temps, généralement deux pétioires et un mousquet (plus éventuellement une couleuvrine qui ne compte pas dans ce calcul). Plus d'armes surchargeraient le personnage, référez vous alors à la règle d'encombrement.

Armures & boucliers	DEF	Prix
Tissus matelassé	+1	2 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé	+3	8 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque ¹	+6	50 pa
Plaque Complète ^{1, 2}	+8	200 pa
Petit Bouclier	+1	2 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa

¹ Très rare

² Fabriquée sur mesure, au départ seul le chevalier peut porter cette armure.

Armures

Elles sont classées par ordre croissant de handicap aux mouvements.

Lorsqu'un profil indique par ex. « peut porter jusqu'à la chemise de mailles », cela signifie : du début du tableau jusqu'à cette armure incluse.

Malus d'armure

Les armures octroient des malus aux tests de DEX : ajoutez le score de DEF de l'armure à la difficulté de tous les tests de DEX effectués par le personnage. Pour certains tests de survie (CON), vous pouvez aussi imposer ce malus.

Autres Biens

Matériel

Matériel	Prix
Briquet à silex	1 pa
Carquois de 20 flèches	3 pa
Corde 15m	2 pa
Couverture	1pa
Grappin	2pa
Lanterne à huile	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile (6 heures)	1 pa
Torches (3) (1 heure)	1pa
Outils de crochetage*	5 pa
Potion de Soins° (1d8 PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

* Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée aux tests de DEX.

° Soumis à autorisation du MJ

Montures

Monture	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

À l'auberge

À la carte	Prix
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa

Eclairage

Une torche ou une lanterne éclaire dans un rayon de 10 mètres.

Achat de biens immobiliers

Ces quelques exemples vous permettront de vous faire une idée de la valeur de ce type de biens, si les personnages veulent investir dans la pierre. Bien entendu, ces prix peuvent baisser ou augmenter considérablement selon la qualité de l'environnement ou le caractère exceptionnel du lieu.

Bien	Prix
Appartement (2 pièces)	250 po
Masure (3 pièces)	500 po
Suite (5 pièces)	1 000 po
Maison (6 pièces)	2 000 po
Villa luxueuse	10 000 po
Manoir	20 000 po
Place forte	60 000 po
Château	150 000 po
Palais	300 000 po



Chapitre 6

Système de jeu

Les actions

Exemples de Carac. utilisées

- Acrobatie (DEX)
- Baratiner (CHA)
- Bluffer (CHA)
- Connaissance (INT)
- Crocheter (DEX)
- Chercher un piège (INT)
- Détecter un piège ou une embuscade (SAG)*
- Désamorcer un piège (DEX)
- Escalade (DEX)
- Intimider (FOR ou CHA)
- Se cacher ou se déplacer en silence (DEX)
- Sauter (DEX)
- Retenir son souffle (CON)

* Par opposition à chercher activement.

Exemples de tests en opposition

- Bras de fer : FOR contre FOR
- Convaincre : CHA contre CHA
- Course à pied : CON contre CON (course d'endurance) ou DEX contre DEX (sprint)
- Immobiliser quelqu'un : FOR contre FOR (il faut au préalable réussir un test d'attaque au contact)
- Jouer aux cartes : INT contre INT
- Ligoter un prisonnier : DEX contre DEX
- Mentir/bluff : CHA contre INT
- Passer inaperçu : DEX contre SAG

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- Il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer, et dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Il a recours à un **test**, si le résultat de l'action est incertain.

Résolution d'un test

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la Carac. concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la difficulté du test :

d20 + Mod. de Carac.
> ou = difficulté

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus à son résultat en fonction de certaines capacités.

Table des difficultés

Type de difficulté	Difficulté du texte
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25
Incroyable	30

Réussite critique : « 20 naturel »

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de 20 « naturel » sur le d20 (sans modificateur).

Dans le cas d'une action **générique**, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur), en plus de la réussite automatique de son action. Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice et atterrit debout (test de DEX), ou il repère des traces de passage sur le sol et peut déterminer le nombre de personnes dans le groupe pisté (test de SAG).

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple un test de CON pour résister au poison).

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque *sont doublés* (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage supplémentaire au lieu de doubler les DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler (pour 1d6 tours), faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ au cas par cas, et dépend souvent de la nature de l'adversaire (figurant ou acteur important).

Réussite automatique : lorsqu'une capacité offre une réussite ou un critique automatique (comme *Ouverture mortelle* par exemple), il n'est pas possible de la combiner avec une autre capacité qui impose un malus en attaque pour obtenir un avantage (comme *Attaque puissante* ou la capacité épique, *Porteur de mort*).

Échec critique

À l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat de « 1 naturel » sur le dé (généralement le d20, mais aussi le d12 parfois) se traduit par un échec critique. **L'action échoue automatiquement**, même si le résultat final indique une réussite.

Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

Bonus de compétences

Vous devez considérer que chaque Voie apporte un bonus égal à son rang pour tous les tests qui concernent une compétence en rapport direct ou indirect avec son nom. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine. À titre d'exemple, la Voie des végétaux du druide apporte au personnage un bonus à tous les tests pour identifier et connaître les propriétés des plantes. De façon similaire, la Voie du musicien du barde donne un bonus à tous les tests pour jouer d'un instrument de musique.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne peut pas être cumulé avec un autre bonus déjà prévu par cette Voie (ou offert par une autre Voie) : seul le plus haut est pris en compte.

Le test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. **Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.** Si l'un des participants obtient une *réussite critique* (voir plus loin) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Série de test

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus

amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

Tests en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, **il donne à son partenaire un bonus de +2** (le double s'il fait une réussite critique).

Prendre 10 ou 20

Cette règle simule le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ. Elle peut s'appliquer aux tests de recherche d'indice ou à tout autre action longue et complexe : par exemple, crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque.

Pour une action qui prend normalement un tour (10 secondes), **si le personnage prend 2d6 minutes, le joueur obtient l'équivalent d'un résultat de 10 au d20 du test.** On appelle cette action « prendre 10 ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour une action dont la difficulté est trop élevée.

Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à **prendre 2d6 heures et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 au d20 du test** (« prendre 20 »).

Compétences ou pas ?

En jeu de rôle, une compétence simule une connaissance ou un savoir-faire qu'un personnage a acquis par apprentissage, par opposition aux caractéristiques qui représentent des aptitudes innées (bien que parfois améliorées par entraînement). Une liste de compétences dépendra de l'univers du jeu, par exemple pour un jeu de *fantasy*, elle pourrait comprendre : acrobaties, équitation, érudition, discrétion, occultisme, etc. Pour CO, nous avons pris le parti de faire seulement appel à des tests de caractéristiques, les compétences étant simulées par des bonus que les capacités ou le rang atteint dans une Voie apportent à ces tests. Certaines capacités de rang élevé permettent aussi de lancer deux d20 lors des tests de Carac., afin de simuler la progression globale dans un vaste domaine de compétence.

Le combat

États préjudiciables

Un « état préjudiciable » est un ensemble de pénalités infligées à un personnage :

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Affaibli* : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Étourdi : aucune action possible et -5 en DEF.

Immobilisé* : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Paralysé : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit une critique.

Ralenti : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Renversé : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Surpris : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

*Utilisation du d12

Si une capacité permettait au joueur de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat, il lance à la place deux d12.

Le personnage ne peut plus utiliser les capacités qui nécessitent de remplacer l'usage du d20 par le d12 lorsqu'il est victime d'un état préjudiciable qui l'oblige à utiliser un d12. Obtenir 12 au d12 n'est ni une réussite automatique, ni une réussite critique.

Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de **10 secondes**. Elle est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

Surprise

Parfois un groupe peut en surprendre un autre. Pour cela, il doit s'être dissimulé sur le lieu où le combat va avoir lieu afin de tendre une embuscade.

Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de SAG de difficulté [10 + Mod. de DEX des assaillants]. Les créatures qui bénéficient d'un bonus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque personnage ou créature qui rate son test de SAG est *Surpris* lors du premier tour de combat (voir marge ci-contre).

Initiative

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son (ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec le score de SAG.

Réduire son Init. pour agir plus tard qu'à son tour normal est autorisé.

Toutefois, lorsque l'Init atteint 0, le tour est terminé et l'action est perdue. Le tour suivant démarre normalement avec les Init ordinaires.

Les actions

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action limitée** ;
- **OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque** ;
- **OU 2 actions de mouvement**.

Résolution des attaques

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action limitée (L)** : utiliser une capacité limitée.
- **L'action de mouvement (M)** : se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme.
- **L'action d'attaque (A)** : effectuer une attaque normale de son choix.
- **L'action gratuite** : cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite.

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la Défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Parfois, un test d'attaque peut subir un malus pour des conditions défavorables. Par exemple combattre dans la pénombre entraîne un malus de -5 en attaque à distance (nuit de pleine lune, ruelle mal éclairée, etc.), de même que

tirer sur une cible engagée au corps à corps (le malus n'est que de -2 seulement si la cible est du côté du tireur).

Attaque concertée

Il s'agit d'une forme particulière de coopération, appliquée au combat au contact. Cette option peut se montrer utile si les PJ rencontrent une créature dont la DEF est élevée. Elle peut aussi servir à un personnage dont les propres capacités d'attaque sont inopérantes (par exemple par ce qu'il inflige seulement des attaques auxquelles la créature est immunisée). En pratique, le personnage « assistant » porte des attaques fictives et détourne l'attention de la cible du combattant auquel il vient en aide. Par une action d'attaque simple, l'assistant fait un test d'attaque au contact contre une difficulté de 15. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 à son prochain test d'attaque contre la créature désignée, le double s'il atteint 25 ou obtient une réussite critique.

Combat à deux armes (L)

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise **1d12 au lieu du d20 habituel** et inflige des DM normaux. Cette solution peut parfois procurer un avantage, ce qui en fera un choix tactique pour vos joueurs. Un combattant à deux armes doit manier une arme légère dans sa main faible (1d6 de DM maxi).

Certains profils proposent des capacités qui permettent de gérer différemment le combat à 2 armes (le voleur par exemple) et il existe aussi une Voie de prestige (page 83) pour tirer meilleur parti de cette méthode de combat.

Actions défensives

Défense simple (A) : un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer

sa défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

PJ incompétent

Manier une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de -3 au test d'attaque.

Manier un bouclier pour lequel on n'est pas formé impose un malus de -3 en init., en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Porter une armure pour laquelle on n'est pas formé impose également un malus de -3 en init., en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Équipement interdit

En fonction de son profil, un personnage peut se voir « interdire » l'usage de certaines armes ou défenses. Le barde, par exemple, ne peut utiliser le bouclier et les armures encombrantes qui, effectivement, l'empêcheraient d'exercer son « art » et donc de profiter de ses capacités. Mieux vaut s'y tenir, mais le MJ peut en autoriser un usage exceptionnel, par exemple si le barde veut traverser une cour sous un bouclier pour se protéger d'un archer. S'il y a combat, on applique simplement la règle *PJ incompétent* ci-dessus, mais avec deux autres restrictions :

- Le personnage ne peut utiliser aucune de ses capacités.
- L'interdiction peut être morale : une vision fondamentale de la vie, un idéal, un tabou. Par exemple, pour un prêtre qui n'a pas le droit de « faire couler le sang », l'usage d'une arme tranchante est interdit. Dans ce cas, le joueur devra impérativement jouer le choc psychologique découlant de son infraction (coup de folie, prostration passagère, pénitence, etc.). ➔

Modificateurs d'attaque

À Couvert

Un tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 à -5 (-5 si un allié masque la cible, -2 autrement).

Conditions de luminosité

Jour : aucun malus.

Pluies fortes : -2 aux tests physiques (attaques incluses)
Pénombre : -5 aux attaques à distance.

Noir total : voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Effets répétés

Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées. Le MJ peut, s'il en ressent le besoin, assigner un malus cumulatif de -5 en attaque pour chaque réutilisation d'une capacité sur une même cible durant un même combat.

Incantation

Un magicien a besoin de pouvoir parler et d'avoir les mains libres pour incanter. Il ne peut lancer de sort attaché ou bâillonné.

Portée longue

Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5. Les sorts et les pouvoirs magiques qui nécessitent un test d'attaque, bénéficient aussi de cette possibilité.

Exemple (DM Temporaires) :

Krush souhaite interroger un goblin à qui il reste 3 PV. Il lui porte un coup du plat de l'épée (avec un malus de -2 en attaque) et lui inflige 8 points de DM. Le Gobelin avec +1 en Force subit 7 points de DM temporaires. Cela fait 4 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il restera donc assommé pendant au moins 4 minutes.



Magie

Par défaut, *Chroniques Oubliées* utilise les mêmes règles pour la magie et les sorts que pour les autres capacités. Ainsi un magicien peut lancer ses sorts (utiliser ses capacités) aussi souvent qu'il le souhaite. Les capacités de magie, même si elles permettent des actions très différentes de celles proposées par les capacités des autres profils, ne sont pas plus puissantes et les tests ont montré que cela ne déséquilibre pas le jeu. Toutefois, cela peut gêner les MJ qui ont une vision différente de son usage dans leur cadre de campagne : si vous considérez que la magie doit être d'une fréquence plus limitée, mais plus puissante, il vous faudra consulter les règles optionnelles ou utiliser en Voie de base, la Voie de prestige du Grimoire (voir page 107).

Les capacités suivies d'un astérisque (*) correspondent à des sorts. Les règles de magie s'appliquent à ce type particulier de capacités.

Note : les effets d'un même sort ne sont pas cumulables. Lancer 2 fois *Armure de mage* n'octroie pas +8 en DEF ; et *Rayon affaiblissant* ne se cumule pas pour affliger ses ennemis d'un malus de -4. Deux sorts de *Flèches enflammées* ne cumulent pas non plus leurs DM, pas plus que des *Armes enflammées* à deux reprises.

Attaque magique opposée : certains sorts font appel à un test d'attaque magique opposé. Dans ce cas, le résultat de l'attaque n'est pas comparé à la DEF de la cible mais au résultat d'un test d'attaque magique réalisé par la cible. Si le MJ le souhaite, il peut éviter de lancer un d20 pour le test d'attaque magique du PNJ en ajoutant simplement 10 à son score d'attaque avant de le comparer au résultat du joueur. Il obtient ainsi l'équivalent d'une DEF magique.

Résolution des DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommages de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (FOR au contact, INT, SAG ou CHA pour la magie). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV de la cible (**rappel : sur une réussite critique, les DM sont doublés**).

Combat à mains nues : Un personnage qui ne possède pas de capacité particulière pour se battre à mains nues inflige des dommages égaux à $1d4 + \text{Mod. de FOR}$. Ces dégâts sont toujours des *DM temporaires*.

DM temporaires : Un personnage peut choisir d'infliger des DM « non-létaux » s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais simplement l'assommer. On appelle ces dégâts des *DM temporaires*. Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un malus de -2 sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.). On retranche ensuite aux *DM temporaires* le Mod. de FOR de la cible (en général, le Mod. de FOR d'une créature est égal à son bonus aux DM). Les *DM temporaires* ne sont pas retranchés aux PV mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant de la créature, elle est assommée (voir *exemple en marge* ci-contre). Une créature récupère 1 point de DM temporaire par minute.

DM temporaire et critique : En tentant d'assommer quelqu'un, il arrive qu'on lui porte un sale coup potentiellement mortel ou encore qu'un coup de poing bien placé brise un os et fasse bien plus que des *DM temporaires*. Pour simuler ces aléas, lorsqu'une attaque devant infliger des *DM temporaires* est un échec critique, la cible encaisse des *DM létaux et doublés*, comme si elle avait subi un coup critique (oups !).

Inconscience et mort

Quand un personnage (ou une créature) **tombe à 0 PV** (on ne compte pas les PV perdus en dessous de 0), il tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir. S'il ne bénéficie pas d'un sort de soins, d'une potion ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit (un test d'INT difficulté 10 suffit), il meurt définitivement. Pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV, mais pour des raisons de vraisemblance, le délai avant sa mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.).

S'il récupère des PV grâce à des soins, le personnage reprend conscience et peut de nouveau agir normalement.

Règles de poursuite

Pour des raisons de simplicité, nous avons fait le choix de fixer la vitesse de déplacement à 20 mètres par action de mouvement pour l'immense majorité des créatures. Ce choix peut surprendre, mais nous considérons que les possibilités lors d'une poursuite ne se résument pas à une différence de vitesse.

La capacité d'une créature à en rattraper une autre dépendra d'une succession de tests de DEX. Ces tests simulent les aléas du terrain, car la capacité à franchir un obstacle est souvent plus déterminante que la vitesse pure. D'autant que les créatures les plus rapides ont généralement un haut score de DEX ou même deux d20 pour les tests sur cette Carac.

Commencer par déterminer la distance initiale entre les créatures. À chaque tour, on considère que chaque participant utilise toutes ses actions en mouvement. Si ce n'est pas le cas, la créature qui utilise une autre action perd automatiquement 20 mètres sur ses opposants.

À chaque tour de poursuite, chaque créature effectue un test de DEX (modifié par la DEF en cas d'armure) et on compare les résultats.

Si un protagoniste dépasse d'au moins 10 points le score obtenu par son adversaire, il obtient une action supplémentaire de son choix (mouvement ou attaque). Il peut s'en servir pour rattraper/distancer son adversaire par une action de mouvement ou pour l'attaquer (au contact ou à distance au choix).

Si la différence entre les scores obtenus est inférieure à 10 points, la distance est réduite ou augmentée de cette valeur en mètres.

Distance limite : une poursuite prend généralement fin si les protagonistes se perdent de vue. C'est au MJ de décider de la distance que cela représente en fonction de la nature du terrain, de 50 mètres en forêt à 500 mètres et plus en plaine.

Tests de CON : au bout d'une dizaine de tours, si la poursuite n'est pas terminée, vous pouvez décider que les tests de DEX sont remplacés par des tests de CON. La poursuite n'est plus une question de vitesse, mais d'endurance.

Conflits de capacités

Si une capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre (par exemple, un rôdeur qui tend une « Embuscade » à un voleur disposant de la capacité « Surprise »), le personnage ayant le plus haut niveau obtient l'avantage et applique son pouvoir. En cas d'égalité, les deux capacités s'annulent et les règles normales s'appliquent.

Modificateurs au test de poursuite

Situation	Modificateur
La créature parcourt 30 mètres par action de mouvement	+10
La créature possède une action de mouvement supplémentaire par tour	+10
La créature vole	+5
Quadrupède (ne se cumule pas au vol)	+2
Créature de taille très petite ou inférieure	-5
Créature de taille énorme ou supérieure	+5

Ces bonus se cumulent, par exemple un dragon (créature de taille énorme, volante) obtient un bonus de +10.

Aventure et exploration

Pièges

Un piège est un système mécanique (parfois magique) destiné à capturer, ralentir ou tuer. Vous trouverez quelques exemples de pièges dans les marges des pages suivantes.

Un personnage qui risque de déclencher un piège doit faire un test de SAG pour le détecter. En cas de réussite, il découvre la menace à temps, sinon, il tombe dans le piège ! Si le personnage cherche les pièges pendant sa progression, il peut à la place faire un test d'INT dont la difficulté est inférieure de 5 points à celle du test de SAG. Toutefois, ce type de recherche limite son déplacement à 3 mètres par tour.

Si un piège est détecté, le personnage peut parfois le contourner, sinon il peut essayer de le désamorcer. La difficulté dépend de la nature du piège. En cas d'échec, on considère généralement que le piège est activé et affecte le personnage. Lorsqu'un piège est activé, certains d'entre eux autorisent un test de DEX pour ne subir que la moitié des DM en cas de réussite.

Suite en marge page suivante...

Cette partie vous présente les règles minimums pour gérer la survie des personnages faces aux périls du monde, en dehors des simples combats.

Voyager

Un personnage qui marche sur un chemin plat avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de **[12 + Mod. de CON - DEF armure] km** par période de 4 heures, tant qu'il suit un chemin.

Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié. Si le personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux.

Une journée de voyage normale compte *2 périodes de marche*.

Animaux : une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise), dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km et il ne subit aucun malus d'armure si l'animal la transporte. Un personnage à cheval se déplace de 18 km par période (et 15 km pour un poney).

Marche forcée : si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il subit une pénalité cumulable de -2 à toute ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures consécutives (si vous utilisez la règle des points de récupération, dépensez 1 point à la place). Faire un test de CON difficulté 12, en cas d'échec, la moitié seulement de la distance prévue est couverte (n'oubliez pas d'appliquer le malus cumulable).

Si le personnage utilise une monture, le cavalier subit seulement une péna-

lité de -1 par période. Demandez un test de CHA au lieu de CON, sa difficulté augmente de +4 par période de marche forcée. La monture aura elle aussi besoin de 10 heures de repos.

Terrains difficiles : divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher). En haute montagne par exemple, la vitesse de progression peut devenir ridicule et descendre jusqu'à environ 1 km par période...

En combat : en combat, les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.

Rôdeur et druide : Grand pas (rôdeurs) et Marche sylvestre (druides) sont des capacités qui annulent les effets du terrain difficile et qui augmentent de 4 km la distance parcourue par période de marche en terrain normal.

En selle !

Monter et descendre de monture est une action de mouvement. Combattre sur un cheval de selle demande une action de mouvement à chaque tour pour lui faire garder son calme. Seul un cheval de guerre permet d'employer des actions limitées en restant en selle (les montures fantastiques du chevalier aussi).

Sauter

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est égale à $3 \times$ la distance à franchir en mètre.

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur sans élan est égale à $6 \times$ la distance à franchir en mètre.



Chutes

Les DM de chute sont de 1d6 par tranche de 3 mètres de chutes pour un maximum de 10d6 (30 m). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

Feu

Prendre feu ou traverser un incendie inflige 1d6 de DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance (difficulté [5 + 2/tour]).

Soulever une charge

Difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de sa tête :

Son propre poids : 15

La moitié de son poids : 10

Jusqu'au double de son poids : 20

Jusqu'au triple de son poids : 25

Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres il bénéficie d'un bonus de

+5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, un bonus de +10.

Chaleur et froid

Au-dessus de 40°C, un test de CON difficulté 10 s'impose pour chaque période de 6 heures. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 de DM. Le malus de DEF de l'armure peut s'appliquer pour ce test. Au-dessus de 45°C, la difficulté passe à 15 et au-dessus de 50°C, le test doit être renouvelé toutes les heures.

Jusqu'à 0°C, des vêtements corrects suffisent à se protéger. De 0°C à -20°C, si le PJ ne porte pas de vêtements adaptés, un test de CON difficulté 15 doit être réussi toutes les 6 heures. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 de DM. À partir de -30°C, demandez un test même si le PJ est bien équipé. À partir de -40°C, exigez un test toutes les heures.

À titre d'exemple, les records de température en France sont de -40°C/44°C et de -78°C/ 58°C dans le reste du monde.



Suite...

Piège à loup : une grosse mâchoire de métal qui se referme sur la jambe. Détecter SAG 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et victime *Immobilisée*. Test de FOR 15 pour se délivrer.

Chausse-trappe : des étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Détecter SAG 5 ou 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et cible *Ralentie* jusqu'aux soins. 3 pa par sac (une utilisation) pour une zone de 3 mètres. 10 minutes pour les camoufler.

Suite marge page suivante...

Suite...

Fosse à pieu : utilisé en milieu naturel pour tuer du gros gibier, il s'agit d'un trou (3 mètres) hérissé de pieux. Détecter SAG 15, désamorcer INT 5. Effet : 2d6 DM, test de DEX 15 pour ½ DM. Test de DEX 15 pour s'échapper.

Trappe et lames : une variante bien plus dangereuse de la fosse trouvée dans les donjons, (6 mètres). Détecter SAG 20, désamorcer INT 15. Effet : 5d6 DM, test de DEX 15 pour ½ DM. Test de DEX 20 pour s'échapper.

Balancier : un objet dangereux prend de l'élan pour faucher la cible (hache géante, tronc muni de pieux, etc.). Détecter SAG 15, désamorcer INT 10. Effet : 3d6 DM, test de DEX 15 pour ½ DM.

Aiguille empoisonnée : dans une serrure, ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture la crochète. Détecter SAG 20, désamorcer INT 10. Effet : selon le poison.

Lasso ou filet : destiné à capturer, le lasso enserme un pied et soulève la cible tête en bas, le filet capture une ou plusieurs créatures. Détecter SAG 15, désamorcer INT 10. Effet : *Immobilisé* et *Renversé* le temps de couper les cordes...

Poisons

Poisons Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures (voir états préjudiciables). **Effet** après 1d6 tours.

Lent : en cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* (à faire chaque jour), le poison inflige 1d6 de DM. **Effet** après une journée.

Rapide : 2d6 de DM, en cas de réussite d'un test de CON difficulté 10* les DM sont réduits de moitié. **Effet** immédiat.

Violent : test de CON difficulté 10* signifiant la mort en cas d'échec ou infligeant 2d6 de DM en cas de réussite. **Effet** après 10 minutes.

** peut varier en fonction de la virulence du poison.*

Enduire une arme de poison nécessite un test d'INT difficulté 14, en cas d'échec la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la **première attaque réussie** avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.

DM aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-dessous.

Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez à tous les DM infligés le score de RD (réduction des dommages) indiqué.

Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs). Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de sièges ou les explosifs ont une chance de les endommager sérieusement.

Table de DM aux structures

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre, par 30 cm	30	20

Règles avancées

Les règles avancées sont constituées de trois propositions. N'étant pas nécessaires au bon fonctionnement du jeu, elles sont indépendante des règles de base et vous pouvez aisément choisir de ne pas les utiliser. Comme elles sortent du cadre standardisé des Voies et complexifient légèrement le système de jeu, elles ne sont pas adaptées à l'initiation. Dans cet optique, laissez-les de côté, au moins les premières parties, vous pourrez toujours les introduire progressivement.

Vous trouverez de nombreuses autres possibilités d'adapter les règles à vos goûts au chapitre des règles optionnelles. Celles-ci ne sont donc qu'un avant-goût des possibilités offertes par CO. Elles ont été choisies, par ce qu'elles forment un complément qui nous semble améliorer l'expérience de jeu. Leur présentation, à la fin des règles de base évitera simplement aux MJ moins aguerris de consulter la longue liste des options à la recherche de celles qui lui conviennent, en particulier s'il se contente de suivre le style de jeu proposé par défaut (voir page 10, *Le monde de CO Fantasy*).

Points de chance

Les **points de chance** (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance de tirer leur personnage des mauvais pas où la malchance les a jetés. Cela peut même être la clef d'une aventure mémorable ! Accessoirement, ce score ajoute une dimension intéressante à une caractéristique étonnamment peu utilisée : le Charisme.

PC = 3 + Mod. de CHA

Chaque PC dépensé permet d'ajouter +10 sur un jet de d20.

L'utilisation d'un point de chance se fait après avoir pris connaissance du résultat. La récupération de PC se fait à chaque passage de niveau.

Vous pouvez aussi autoriser la récupération des PC à la fin de chaque aventure, en particulier si votre rythme de progression est lent.

PC et roleplay

Les PC sont aussi un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à faire du roleplay. En effet, le MJ peut récompenser un beau moment d'interprétation du personnage par la récupération immédiate de 1 PC.

Points de récupération

Dans un cadre de jeu où les combats sont fréquents, cette règle est ➔



► vitale si le groupe de personnages ne comprend pas de prêtre : elle leur permet de récupérer des PV entre les combats. Associée à la présence de soins, elle peut permettre d'enchaîner plus de combats.

Chaque personnage possède **5 Points de récupération (PR)**.

Il faut se reposer 5 minutes et dépenser 1 PR pour gagner un nombre de PV égal à :

[1 dé de vie + Mod. de CON + niveau] PV

Fatigue et PR

Les PR peuvent aussi servir à simuler la fatigue des personnages (effort épuisant, nuit blanche, etc.) : chaque épreuve consomme 1 PR. Cette solution est plus facile à gérer que celle

consistant à imposer des malus aux futurs tests des personnages (et qui implique pour le MJ de nombreuses prises de notes ou un difficile exercice de mémorisation).

Nuit de repos

Chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, **le personnage regagne un seul PR**. Le MJ a toute latitude pour ne pas rendre le PR en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit. Dans ce cas, il pourra demander un test de CON réussi (difficulté 10 ou 15). Cette option intermédiaire nous semble intéressante pour simuler l'épuisement



progressif des ressources physiques et mentales des personnages sur les aventures de plusieurs jours sans longues périodes de repos.

Points de mana

Les règles de base de CO s'appuient sur un usage illimité de la magie, toutefois la gestion des ressources peut ajouter un aspect tactique intéressant à l'interprétation des utilisateurs de magie (barde, ensorceleur, druide, magicien, nécromancien, prêtre). Les dieux (prêtres) ou les forces de la nature (druide) répondent plus difficilement aux prières lorsqu'ils sont trop fréquemment sollicités. De leur côté les utilisateurs de magie profane (magicien, ensorceleur, nécromancien, barde, forgesort) ont accès à une certaine quantité d'énergie qu'ils dépensent en lançant les sorts.

Les profils de barde, druide, forgesort et prêtre possèdent un nombre de **Points de Mana** (PM) égal à [niveau + Mod. d'INT/SAG ou CHA]. Les profils d'ensorceleur, de magicien et de nécromancien possèdent un nombre de Points de Mana (PM) égal à [2 x niveau + Mod. d'INT]. Les capacités de sorts (indiquées par *) de rang 3 coûtent 1 PM pour être lancés, les sorts de rang 4 coûtent 2 PM et ceux de rang 5 coûtent 3 PM. Déclinez cette règle avec le Mod. de SAG ou de CHA pour les profils correspondant. Lorsqu'un lanceur de sort n'a plus ou pas assez de Points de mana, il ne peut tout simplement pas utiliser la capacité.

Avec cette règle, vous ne limitez pas l'usage des sorts de rang 1 et 2 mais seulement ceux des rangs 3 à 5 (les plus puissants). Les PM ne sont utilisés qu'à partir du niveau 3 du personnage, ce qui laisse du temps pour qu'un joueur débutant puisse se familiariser avec le système de jeu de CO.

Compensation

Pour compenser la limitation du nombre de sorts lancés et conserver un équilibre de puissance entre les profils, le personnage accède aux deux options suivantes :

Magie rapide : le personnage obtient la possibilité de lancer un sort *rapidement*, le sort nécessite une action d'attaque plutôt qu'une action limitée pour être lancé.

Magie puissante : lorsqu'un sort est lancé en y accordant plus de temps, c'est-à-dire en utilisant une action limitée, il bénéficie d'un des deux bonus suivant selon sa nature.

- **Augmenter d'une catégorie la valeur des dés utilisés** : 1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10
- Ou **doubler la durée ou la portée de tous les sorts** qui ne produisent pas des DM ou des soins.

Exemple : un magicien peut choisir de lancer *Projectile magique* en action limitée et obtenir ainsi 1d6 DM (ou la *Boule de feu* à 4d8 DM), ou faire une incantation rapide (action d'attaque) et obtenir les DM normaux indiqués dans la description de la capacité.

Quit de repos : et récupération de PM

chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des PM perdus. Le MJ a toute latitude pour ne rendre qu'une partie des PM en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.



Chapitre 7

Voies de prestige

Voies de prestige

Index des voies

Toutes les voies de *Chroniques Oubliées Fantasy* (de base ou de prestige) sont référencées et indexées en fin d'ouvrage, page 334, pour vous aider à vous y retrouver !

Puisqu'une Voie nécessite 4 niveaux pour être complétée, un personnage peut progresser jusqu'au niveau 20 avec les 5 Voies proposées dans son profil. Cependant, prendre toutes les capacités disponibles laisse de moins en moins de place au choix, à mesure que le personnage se rapproche du niveau ultime.

Pour pallier cela et offrir de nouvelles possibilités au joueur le personnage peut accéder **à partir du niveau 8** à une unique « **voie de prestige** ». Le joueur peut choisir de commencer cette nouvelle voie à tout moment par la suite, comme pour n'importe quelle autre voie, mais cela n'est toutefois pas une obligation.

Chaque rang de la Voie de prestige coûte **2 points de capacité** (même les rangs 1 et 2).

En accord avec le MJ, la voie de prestige peut se décliner en quatre variantes : la **Voie de prestige standard**, la **Voie de prestige spécialisée**, la **Voie de prestige singulière** et la **Voie de prestige raciale**.

Les deux premières Voies sont uniques, en revanche les Voies singulières et raciales sont nombreuses et variées.

Voie de prestige standard

La voie de prestige standard permet à chaque joueur d'élargir les possibilités d'action et d'ouvrir son personnage à de nouvelles capacités en choisissant une Voie dans un autre profil de *Chroniques* appartenant à la même « famille » (un groupe de profils présentant des affinités).

Liste des familles correspondant à l'univers *Fantasy* :

- **Famille des combattants** : arquebusier, barbare, chevalier, guerrier.
- **Famille des voyageurs** : barde, moine, rôdeur, voleur.
- **Famille des lanceurs de sorts** : ensorceleur, forgesort, magicien, nécromancien.

Le **prêtre** et le **druide** sont des profils à part. Pour un prêtre, le MJ devra définir la famille qui correspond à sa philosophie religieuse (combattant pour un dieu de la guerre, voyageur pour une déesse de l'amour, etc.). Le druide peut quant à lui choisir une voie de prestige parmi celles de barbare ou de rôdeur seulement. Les autres profils n'ont pas accès aux Voies de prêtre ou de druide, sauf autorisation du MJ et alibi religieux.

Exceptions : le MJ a toute latitude pour décider qu'une Voie d'un profil hors famille convient malgré tout au concept du personnage. Il devra toutefois vérifier attentivement que les capacités sont adaptées à ce profil. Par exemple, un rôdeur devrait être autorisé à choisir la Voie de la précision du profil d'arquebusier ou la Voie du félin de *Druide*.

Voie de prestige spécialisée

La voie de prestige spécialisée n'élargit pas le domaine de compétence du personnage, mais lui permet d'améliorer certaines capacités ou compétences en apportant des bonus sur ce qu'il sait déjà faire.

Le héros devient un expert dans son domaine et accède aux capacités suivantes :

1. **Expertise** : au choix, soit le personnage obtient un bonus de +5 sur les tests d'une Carac. (FOR, DEX, etc.), soit il obtient un bonus de +10 sur les tests d'une compétence (acrobatie, discrétion, connaissance,

perception, survie, etc.), soit il gagne un bonus de +2 en attaque lorsqu'il utilise une capacité limitée à préciser.

2. Capacité signature : le joueur choisit une capacité limitée de son personnage. Une fois par combat, il peut interrompre le court normal du tour pour utiliser cette capacité en plus de ses actions normales dans le tour.

3. Capacité supérieure : le joueur choisit une capacité limitée que connaît son personnage, lorsqu'il utilise cette capacité, il ajoute +1d6 aux DM produits. Le joueur peut en profiter pour personnaliser cette capacité : par exemple un magicien peut décider de transformer la Flèche enflammée en sort de « Flèche acide ».

4. Caractéristique fabuleuse : le joueur augmente de 2 points la valeur de la plus haute caractéristique de son personnage.

5. Capacité fabuleuse : le joueur choisit une capacité limitée que son personnage connaît. Celle-ci ne nécessite dorénavant plus une action limitée pour être utilisée (une attaque spéciale ou un sort compte alors pour une action d'attaque, une autre capacité pour une action de mouvement). S'il choisit la même capacité que pour Capacité supérieure, il est tout de même obligé d'utiliser une action limitée s'il veut bénéficier du bonus aux DM.

Voie de prestige raciale

La voie de prestige raciale fait du personnage un parangon des qualités associées à cette race. Ce sont de nouvelles capacités qui n'ont rien à voir avec son profil

et qui sont communes à tous les personnages d'une même race. La seule condition requise pour choisir cette voie est d'appartenir à la race en question. Vous trouverez les voies de prestige raciales dans les pages suivantes.

Voie de prestige singulière

La Voie de prestige singulière permet de développer un concept original de personnage adapté au background de votre univers (shaman de Tol-Amraz, chevalier de la rose noire, pirate des mers gelées, etc.). La Voie singulière doit permettre d'accéder à de nouvelles capacités, le plus souvent totalement nouvelles et innovantes.

Chaque Voie singulière possède ses propres prérequis, en général il faut avoir atteint le rang 5 dans une Voie en rapport avec la spécialité de cette nouvelle carrière. Nous vous proposons dans les pages qui suivent un assez large panel de Voies de ce type, mais le plus intéressant reste d'en créer vous-même pour vos personnages (une Voie inventée par le MJ ou par le tandem joueur-MJ et introduite en jeu par un PNJ).

La Voie du combat à deux armes proposée ci-dessous est ouverte à tous les profils, sauf ceux issus de la famille des lanceurs de sort, c'est pourquoi elle est présentée ici.

Voie du combat à deux armes

Avec autorisation du MJ, la Voie du combat à deux armes peut aussi être choisie par un joueur pour un personnage d'un profil issu de la famille des combattants dès sa création en

remplacement par une Voie de son choix. Toutefois, dans ce cas, les capacités de rang 1 et 5 deviennent des capacités limitées.

Autres profils possibles : tous sauf la famille des lanceurs de sort.

Requis : Mod. de DEX de +1 minimum.

1. Combat à deux armes amélioré : lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise 1d20 pour le test d'attaque de sa main directrice et un d12 pour l'attaque portée avec son autre bras.

2. Parade croisée (L) : durant un tour complet, le personnage obtient un bonus en DEF égal au rang atteint dans la voie. Il ne réalise qu'une attaque à ce tour. Si le résultat du dé d'attaque est pair, la main principale porte le coup ; si le résultat est impair, c'est la main secondaire.

3. Symétrie : le personnage n'est plus obligé de manier une arme légère dans sa main secondaire. S'il le souhaite, il peut utiliser une arme aussi lourde que dans sa main principale (d8). S'il utilise deux armes légères, il gagne un bonus de +1 en attaque.

4. Double peine : si les deux armes du personnage atteignent la cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet de combo qui ajoute +1d6 DM à l'une des deux attaques selon son choix.

5. Combat à deux armes par-fait : lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise un d20 pour ses deux tests d'attaque.

Voies de prestige raciales

Voie du demi-orque

1. Force de la nature : le demi-orque gagne un bonus de +5 à tous les tests de FOR et ajoute son [Mod. de FOR] à son score total de PV.

2. Talent pour la violence : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de barbare, de guerrier ou de la voie de l'homme. Au rang 4 de la voie, choisissez une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Critique brutal : les DM du demi-orque sont multipliés par 3 (au lieu de 2) lorsqu'il obtient une réussite critique sur une attaque au contact.

4. Attaque sanglante (L) : le demi-orque réalise une attaque de contact violente qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, l'attaque produit un saignement qui inflige à la victime +1d6 DM à chaque tour suivant jusqu'à ce que la cible réussisse un test de CON difficulté [12 + Mod. de FOR] ou qu'elle soit soignée. On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.

5. Colosse : le demi-orque augmente ses valeurs de FOR et de CON de +2.

Voie de l'elfe sylvain

1. Grâce elfique : l'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et à tous les tests de DEX.

2. Enfant de la forêt : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de druide ou de rôdeur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Archer émérite : lorsqu'il utilise un arc, l'elfe sylvain obtient une réussite critique sur un résultat de

19-20 au d20. Il sait utiliser les arcs quel que soit son profil.

4. Flèche sanglante (L) : l'elfe fait une attaque à distance qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, la flèche produit un effet de saignement qui inflige à la victime +1d6 DM à chaque tour suivant jusqu'à ce que la cible réussisse un test de CON difficulté [12 + Mod. de DEX] ou qu'elle soit soignée. On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

Voie du gnome

1. Petit pote : le gnome est un compagnon sympathique et difficile à prendre pour quelqu'un de dangereux ou de malintentionné. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de CHA.

2. Don occulte : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un autre sort supplémentaire de rang 2.

3. Insignifiant : le gnome sait comment échapper aux attaques des grandes créatures comme les géants. Contre les grandes créatures, il gagne un bonus de +2 en DEF et contre les très grandes et plus, il obtient un bonus de +4.

4. Merveille technologique : le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre si votre MJ autorise leur usage) quel que soit son profil. Il ajoute son Mod. de DEX aux DM qu'il inflige avec ces armes.

5. Bonne nature : le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +2.

Voie du halfelin

1. Petit veinard : le halfelin peut relancer un dé de son choix une fois par combat. Au rang 3 de la voie, il peut esquiver une attaque de son choix par combat (après avoir pris connaissance des DM).



2. Résistance légendaire : le halfelin obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CON et un bonus de +5 en DEF contre la magie.

3. Bon pour le moral : un halfelin qui mange bien est un halfelin heureux. À chaque repas où le personnage boit ou mange un met de qualité, il récupère 1d6 PV. Une fois par jour, s'il participe à un véritable festin ou s'il fait une bonne sieste (au moins 1 heure en plein après midi), il récupère [2d6 + niveau] PV !

4. Perception : le halfelin obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception et de discrétion. Il peut ajouter son Mod. de DEX aux DM à la fronde et il sait utiliser cette arme quel que soit son profil.

5. Vif et alerte : le halfelin augmente ses valeurs de DEX et de CON de +2.

Voie du haut elfe

1. Grâce elfique : l'elfe gagne +5 à tous les tests de CHA et de déplacement silencieux.

2. Talent pour la magie : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de magicien ou d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un sort supplémentaire de rang 2.

3. Force d'âme : l'elfe est immunisé à la peur et au sommeil magique. Il obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests de SAG destinés à résister à la magie.

4. Immortel : l'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs d'INT et de SAG de +2.

Voie de l'humain

1. Adaptable : après avoir raté un test de Carac., le personnage obtient un

bonus de +5 au test pour recommencer la même action au prochain tour.

2. Loup parmi les loups * : le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Versatile : le personnage obtient une capacité de rang 1 de n'importe quel profil au choix du joueur ou une capacité de rang 2 d'un profil de la même famille que le sien.

4. Increvable : une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM.

5. Polyvalence : le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique au choix.

Voie du nain

1. Résistance : le nain gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CON.

2. Solide comme un roc : le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 point de DM par attaque reçue). Ce bonus est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la Peau d'acier du barbare. Au rang 4, la réduction passe à 3 points.

3. Haches et marteaux : le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes quel que soit son profil.

4. Résistance à la magie : chaque fois que le personnage est la cible d'un sort (sauf un sort de zone), le joueur lance 1d6 : sur un résultat supérieur au rang du sort, il peut en ignorer les effets.

5. Ténacité : le nain augmente ses valeurs de CON et de SAG de +2.

* L'action réalisée doit habituellement permettre au PJ plusieurs essais, cette capacité n'octroie en aucun cas du temps ou des essais supplémentaires.

Voie de prestige du demi-elfe

Il n'y a pas de Voie du demi-elfe, selon l'héritage culturel et le lieu de l'éducation de son personnage, le joueur devra choisir entre la Voie de l'homme ou une des Voies raciale d'elfe.

Voies de prestige singulières

Voici un panel de trois Voies singulières par profil. Bien qu'elles soient indexées par Profil pour une recherche plus aisée, nombre d'entre elles sont adaptées à d'autres profils. Cette indication ne doit donc pas être considérée comme une interdiction, mais seulement comme une information.

⁽¹⁾ Les Voies dont le titre est suivi de cet indicateur ont été créées par Croc et Sippik. Qu'ils en soient remerciés !

Voie du flibustier (arquebusier)

pirate, corsaire ou bandit des mers, le flibustier est un combattant impitoyable qui sait faire parler la poudre autant que le sabre.

Autres profils possibles : cette voie peut aussi convenir à un voleur ou un guerrier.

1. Pied marin : le personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests de DEX réalisés sur un bateau ou sur d'autres supports mobiles (ce qui comprend les chariots, les cordages, les ponts de corde). Il gagne un bonus de +5 sur les tous les tests relatifs à la natation et à la navigation.

2. Coup de crosse : une fois par tour, le personnage peut, au moment de son choix, accomplir une attaque gratuite avec la crosse d'une pétoire qu'il a utilisée précédemment lors du tour pour une attaque à distance. Il utilise un d12 pour le test d'attaque et inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.

3. À l'abordage ! : le personnage sait s'élancer vers ses ennemis et mettre du cœur dans sa première attaque au

contact lors d'un combat. Lors de cette première attaque, il obtient un bonus de +5 en attaque et de +1d6 aux DM.

4. Sabre au poing (L) : à ce tour, le personnage peut tirer avec une arme à poudre d'une main et porter une attaque de contact sans pénalité avec une seconde arme (tenue dans son autre main).

5. Pas de quartier : pour le flibustier, il s'agit de vaincre ou mourir. Sa férocité est légendaire : il peut tenter une action d'attaque gratuite contre toute créature à son contact qui utilise une action de mouvement dans le but de s'éloigner de lui. Pour cette attaque, il obtient un bonus de +5 en attaque et de +1d6 aux DM.

Voie du chasseur de gros gibier (arquebusier)

Le chasseur de gros gibier utilise des armes de très gros calibres pour abattre les animaux les plus redoutables : ours, tigres ou mêmes les animaux préhistoriques... C'est aussi un spécialiste de la traque et de la survie en nature.

Autres profils possibles : rôdeur. Pour ce profil, remplacer la capacité de rang 3 par Arc d'os (les DM sont les mêmes).

Requis : Voie de la précision rang 5, avoir traqué et tué un animal de taille grande en solitaire.

1. Traqueur : l'arquebusier obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister les gros animaux (taille grande et supérieure).

2. Tueur d'animaux : l'arquebusier obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il emploie une arme à distance contre les animaux de taille grande ou énorme (ours, tigre, éléphant, etc).

3. Gros calibre (L) : l'arquebusier a mis au point une variante de très gros calibre du mousquet qui inflige



3d6 DM et nécessite une action limitée pour tirer. Si l'arquebusier n'a pas au moins 12 en FOR, il subit un malus de -2 en attaque avec cette arme.

4. Tueur d'animaux fantastiques : l'arquebusier obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il emploie une arme à distance contre les monstres non-humanoïdes de taille grande ou énorme (griffon, dragon, ours-hiboux, etc.).

5. Expert en survie : l'arquebusier augmente son score de CON de +2 et obtient un bonus de +5 à tous les tests de survie en nature.

Voie du messager (arquebusier)

Le messager sillonne les routes du royaume pour porter les missives des puissants, parfois il adopte le rôle de convoyeur pour des biens précieux ou même des personnalités importantes.

Autres profils possibles : rôle de meurtrier ou guerrier.

1. Muet comme une tombe : le messager sait garder un secret, il bénéficie d'un bonus de +5 pour résister à toute tentative d'extorsion d'information que cela soit par l'intimidation, la torture, la ruse ou la magie... Il obtient le même bonus pour résister à tout sort de contrôle mental.

2. Jusqu'à bon port : le messager peut voyager deux fois plus longtemps qu'un autre personnage sans fatigue et il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests d'équitation. Il obtient aussi un bonus de +5 aux tests destinés à détecter les embuscades et les pièges sur son chemin.

3. Conducteur de diligence : l'arquebusier obtient un bonus de +5 à tous les tests pour conduire un attelage, un chariot ou tout autre véhicule tracté par des animaux, cela lui demande seulement une action

de mouvement par tour. Il obtient aussi un bonus de +5 à tous les tests d'équilibre ou d'acrobatie à bord d'un véhicule en mouvement. Lorsqu'il est perché sur un véhicule, il obtient un bonus de +2 en attaque contre toutes les cibles se trouvant au sol ou sur le même véhicule en mouvement.

4. Sens du devoir : lorsqu'il défend une missive, un colis ou un individu qu'il escorte, le messager obtient un bonus de +2 en DEF et à tous les tests (actions, attaques).

5. Attaque en mouvement : lorsqu'il réalise une action limitée, le messager peut utiliser une action de mouvement dans le même tour pour effectuer un déplacement.

Voie du béornide (barbare)

Les berserkers sont littéralement des guerriers-ours et il arrive que les plus puissants d'entre eux se rapprochent de leur animal-totem jusqu'à en adopter la philosophie, les techniques de combat et parfois même la forme.

Requis : tuer seul un grand mâle (voir ours brun, page 268) et boire son sang. Capacité à entrer en rage.

1. Caractère d'ours : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation et, s'il possède la capacité Cri de guerre, il peut ajouter ce bonus à sa FOR lors de l'estimation des ennemis affectés par le cri. Désormais, il peut également utiliser la capacité Cri de guerre en utilisant seulement une action de mouvement.

2. Hibernation : le personnage peut dormir sans interruption jusqu'à 2 jours par rang. Durant cette période, il n'a besoin ni d'eau, ni de nourriture et ne souffre ni du froid ni de la chaleur ; il récupère normalement de ses blessures. Après avoir dormi plusieurs jours de suite, le barbare est capable de rester ce même nombre de jours sans dormir.



Ours brun

FOR +6 DEX +1 CON +6*

INT Var SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV Var Init 12

Morsure et griffes +10

DM 2d6+6

Voie du cogueur rang 1

► **3. Métamorphose (L) :** une fois par jour, le barbare peut dorénavant prendre la forme de son totem pendant [1d6 + Mod. de CON] minutes. Une action limitée lui est nécessaire pour passer de la forme humaine à celle d'ours et réciproquement mais s'il sombre dans l'inconscience, il reprend forme humaine immédiatement. Les caractéristiques du personnage deviennent celles de l'ours brun dont le profil est détaillé en p.270 et en marge ci-contre. Le personnage conserve toutefois ses propres PV et son score d'INT. Sous sa forme d'ours, le personnage a tendance à réagir comme l'animal qu'il est devenu et il ne peut plus utiliser ses capacités de profil.

4. Étreinte de l'ours (L) : une fois par combat, le personnage peut se saisir d'un adversaire au score de FOR inférieur et l'écraser entre ses bras puissants. Sur un test d'attaque au contact réussi, le barbare inflige [2d6 + Mod. de FOR] DM à sa cible (plus son éventuel bonus de rage) et l'immobilise entre ses bras, causant pour son adversaire une pénalité de -5 en DEF. À son tour, la victime peut tenter de se libérer avec un test de FOR en opposition ; en cas d'échec, elle ne peut faire aucune action. À chacun des tours suivants, tant que l'étreinte est maintenue, le barbare inflige à nouveau des DM sans avoir à réaliser son test d'attaque. Cette capacité peut être utilisée sous forme d'ours

5. Métamorphose supérieure (L) : les plus puissants guerriers-ours peuvent prendre la forme de leur totem jusqu'à 3 fois par jour. Ces métamorphoses durent jusqu'à [1d6 + Mod. de CON] heures à chaque fois. De plus, lorsqu'ils combattent sous cette forme, les barbares peuvent utiliser toutes les capacités de la voie de la rage.

Voie des glaces (barbare)

Alternativement, vous pouvez remplacer une voie de base du profil de barbare par cette voie, toutefois dans ce cas, il ne bénéficie pas des parties inscrites en italiques dans le texte descriptif des capacités. Cette voie peut être déclinée pour son alter-ego chaud : le barbare des steppes ardentes.

1. Ni chaud ni froid : le personnage est habitué aux températures froides, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de survie en milieu froid et aux tests pour résister au froid. Il peut supporter des températures de 0°C en étant habillé d'un simple pagne et *il retranche 5 points à tous les DM de froid subits (RD 5).*

2. Déplacement en milieu hostile : *le barbare augmente tout ses déplacement en milieu naturel de 10 mètres par action de mouvement.* Il n'est pas ralenti par la neige ou la glace et il gagne un bonus de +5 aux tests d'escalade.

3. Tueur de géants : le personnage est habitué à combattre les géants et les créatures de grandes tailles qui peuplent les montagnes et les régions froides. Il obtient un bonus de +1d6 aux DM contre les créatures de taille *Enorme* et +2d6 aux DM contre celles de taille *Colossale*.

4. Rage froide : le barbare est capable de garder toute sa lucidité alors qu'il entre en rage (Voie de la rage). Il ne subit aucune pénalité de DEF et peut utiliser les armes de jet. Il ne peut toutefois pas utiliser d'arme de trait (arc, arbalète), ni tenter de négocier dans cet état.

5. Assaut final : lorsqu'il est sous les effets de la rage depuis au moins 3 tours, le joueur peut choisir de doubler les DM* d'une attaque, cela met immédiatement fin à la rage. Le personnage ne peut pas à nouveau entrer en rage lors du combat.

* Doubler tous les DM (bonus de rage inclus).

Le joueur doit annoncer l'utilisation de la capacité avant de lancer les dés de DM, mais après avoir pris connaissance du résultat du test d'attaque.

Voie de l'amazone (barbare)

Les amazones ne sont pas seulement des femmes guerrières, elles sont issues d'une culture qui considère les mâles au mieux comme des moins que rien. Ce sont souvent des athlètes exceptionnelles dont les performances physiques ridiculisent la plupart des hommes des nations dites civilisées...

Requis : sexe féminin, Mod. de DEX +1 minimum. Cette Voie peut être choisie à la création du personnage en remplacement de la Voie de la brute. Toutefois, dans ce cas, le personnage ne bénéficie pas des parties inscrites en italiques dans le texte descriptif des capacités.

Si une amazone acquiert la Voie de la rage, elle ne subit que la moitié de la pénalité de DEF lorsqu'elle est sous l'effet des capacités Rage ou Furie. En revanche, le bonus aux DM n'est obtenu que contre les adversaires clairement identifiables comme étant de sexe masculin...

Autre profil possible : guerrier, rôdeur.

1. Armure minimaliste : les armures de cuir et les chemise de maille (le fameux chain mail bikini !) des amazones sont d'une coupe particulièrement agréable à porter et à regarder, elles mettent en valeur les formes athlétiques des guerrières. Ces armures n'imposent qu'un malus réduit de 2 points aux tests de DEX (aucun malus pour une armure de cuir). Les adversaires humanoïdes mâles qui les attaquent sont généralement plus troublés, qu'ils ne le voudraient, à moins qu'ils ne sous-estiment leur adversaire : ils subissent une pénalité de -1 en attaque.

2. Cavalière émérite : l'amazone obtient un bonus de +5 à tous les tests d'équitation et un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsqu'elle est montée.

3. Archère émérite : lorsqu'elle utilise un arc court, l'amazone peut décocher une flèche au prix d'une action de mouvement, elle utilise alors un d12 à son test d'attaque.

4. Trop lent : le style de combat des amazones est basé sur la vitesse et l'adresse. Les adversaires trop lents sont particulièrement décontenancés et débordés par ce style. L'amazone obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM contre tous les adversaires dont le Mod. de DEX est inférieure ou égal à +1 et tout ceux dont le malus d'armure (Mod. de DEF) est supérieur ou égal à +5.

5. Classe impitoyable : l'amazone est devenue une véritable icône de femme fatale, une déesse guerrière. Elle obtient un bonus de +2 au score de CHA et un bonus de +5 en intimidation. Elle peut appliquer son Mod. de CHA en DEF et en attaque contre tous les mâles humanoïdes de taille moyenne ou grande.

Voie du conteur (barde)

Le conteur est un être énigmatique dont les mots ne sont pas à prendre à la légère. Parfois subtiles, parfois plus directes, les capacités de cette voie changeront la vision que vos compagnons ont de l'utilité d'un simple conteur d'histoires...

Autre profil possible : un ensorceleur ayant complété la Voie des illusions.

1. Orateur hors pair : le barde obtient un bonus de +5 à tous les tests pour discourir, convaincre ou pour conter. Il connaît tous les contes et légendes célèbres et, dans le doute, un test d'INT difficulté 10 permet de confirmer sa connaissance d'une légende plus confidentielle.

2. Créature de rêve (L)* : le barde décrit et fait apparaître une étrange créature, de taille Très petite jusqu'à Grande, qu'il invente ou ➔



qui ressemble à une créature existante. Dans tous les cas, la créature possède des teintes étranges qui fluctuent sur tout le spectre de l'arc-en-ciel. Lorsqu'il l'invoque, le barde lui assigne une mission qu'elle doit essayer de remplir, il n'est plus possible de changer ces ordres après l'invocation. La créature cesse d'exister si le sort est terminé, si elle est réduite à 0 PV ou si sa mission est remplie. La durée du sort est de $[2d6 + \text{Mod. de CHA}]$ heures et le barde ne peut invoquer qu'une seule créature par jour. Créature de rêve : DEF 15, PV [niveau x5], Attaque [attaque magique], DM 2d6, FOR +2, DEX +2, CON +2, INT 0, SAG 0, CHA 0. La taille et la forme de la créature importent peu, un chat aura +2 en FOR tout comme un démon ; par contre, taille et forme déterminent ses moyens de locomotion (limités à 20 mètres par action de mouvement).

3. Le poids des mots (L)* : le barde déforme la réalité et la plie à sa volonté par la force du conte. Par exemple, avant de savoir si une porte est fermée à clef, il dira « *La porte était habituellement fermée à clef, mais ce jour là, le maître des lieux, pressé de rejoindre sa fougueuse maîtresse, avait oublié de la verrouiller.* » Le barde peut tenter d'altérer la réalité tant que celle-ci n'a pas été révélée de manière définitive, ensuite ce n'est plus possible. Pour modifier la réalité et la plier à l'influence du conte, il fait un test de CHA dont la difficulté est laissée à l'appréciation du MJ. Dans l'exemple précédent, la difficulté serait de 10 pour la porte d'une maison banale, de 15 pour la porte d'un lieu important et de 20 pour le coffre du trésor. Le barde insufflé un peu de lui dans la trame du monde et sacrifie 1 PV lorsqu'il utilise cette capacité. Il n'a droit qu'à un seul essai, s'il n'a pas réussi à modifier la réalité, le résultat est définitif.

4. Histoire à dormir debout : le barde touche une cible et lui raconte des événements fictifs, dès lors, sa victime est persuadée de les avoir réellement vécus. Il ne peut pas effacer ou modifier des souvenirs existants, il peut seulement en ajouter. Dès les premiers mots du barde, la cible peut tenter un test de SAG difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$ pour résister. Si la victime réussit, elle ne croit pas à l'histoire et ne peut plus être affectée par ce sort pour les prochaines 24 heures. Si elle a raté le test, le joueur doit raconter les souvenirs qu'il implante en moins de 1 minute (temps à chronométrer). Les souvenirs implantés semblent réels à la cible pendant $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ heures. La victime a ensuite droit à un nouveau test de SAG toutes les heures pour réaliser la supercherie.

5. Souhait (L)* : le barde modifie le monde par la force des mots et émet un voeu qui est exaucé. Une fois par jour, il peut dupliquer les effets de n'importe quelle capacité de n'importe quelle voie, même une capacité héroïque. Une fois par an, il peut prononcer un souhait majeur dont les effets exacts sont laissés à la discrétion du MJ. À la suite d'un souhait majeur, le personnage subit un choc en retour qui lui fait perdre définitivement 1 point de CON. Si le voeu exprimé par le personnage semble déraisonnable, il peut avoir des effets collatéraux désagréables confiés au jugement du MJ. Si, par exemple, le personnage souhaite devenir « extrêmement fort », le MJ peut lui octroyer +8 en For mais lui enlever 4 points en DEX. Les effets du sort ne sont généralement pas permanents. Un souhait ordinaire persiste 24 heures tandis qu'un souhait majeur prolonge ses effets pendant 1 an. Cette règle oblige le personnage à réitérer systématiquement le même souhait s'il veut le rendre permanent.

Voie du bouffon (barde)

Si vous considérez sérieusement de jouer un bouffon, c'est que vous êtes trop avisé pour sous-estimer ce personnage comique. Assassin, conseiller et éminence grise, espion, le bouffon peut être tout cela et plus encore...

Requis : Voie du saltimbanque rang 5

1. Ça pique les yeux : le personnage porte un costume chamarré aux motifs complexes (Arlequin, bouffon...) qui attire l'attention et distrait les regards. Associé à des postures étranges et imprévisibles, il masque efficacement ses mouvements et obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans cette voie.

2. Blagues et cabrioles (L) : le personnage réalise un test de CHA de difficulté égale au score d'INT de sa cible (en cas de cibles multiples, le résultat d'un unique test est comparé au score de chacun des observateurs). En cas de réussite, la cible est victime de distraction et subit une pénalité de 5 à tous les tests de SAG et d'INT pendant toute la durée des blagues et cabrioles. La victime perd 10 en Initiative si un combat survient.

3. Corps élastique : le barde sait accompagner les coups et les chutes, il obtient une réduction des DM de 3 contre toutes les sources de DM physique (armes, chutes mais pas énergie ou magie).

4. Mort de rire (L)* : si le barde réussit un test d'attaque magique (portée de 10 mètres), la victime est prise d'un fou rire incontrôlable qui lui tord l'abdomen et la fait s'étouffer progressivement. Elle souffre d'un malus de -2 en attaque et en DEF et subit 1d6 DM par tour jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de SAG difficulté [12+Mod. de CHA] pour mettre fin au sort (un essai à la fin de chaque tour du barde) ou

en meurt ! Ce sort n'affecte que les créatures humanoïdes.

5. Blague mortelle (L) : après avoir réussi à distraire sa victime avec « Blagues et cabrioles », si le barde attaque au tour suivant et emporte l'initiative, il obtient un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

Voie des voix (barde)

Cette Voie se concentre sur les différents pouvoirs qu'un barde peut tirer de son organe principale : la voix.

Requis : la Voie du musicien au moins rang 3.

1. Imitateur : cette capacité permet au barde d'imiter parfaitement la voix d'une créature qu'il a précédemment entendu. Il peut également imiter différents cris d'animaux.

2. Ventriloquie (L)* : le barde peut projeter sa voix et la faire surgir d'un point de son choix situé à moins de 20 mètres de lui pour une durée de [1d6+Mod. de CHA] tours.

3. Hourras : le barde peut utiliser cette capacité une fois par tour lorsqu'un événement positif pour lui et ses alliés se produit. Tous les alliés à portée de voix profitent alors d'un bonus de +3 pour leur prochaine action similaire. Si le groupe doit par exemple franchir une crevasse, lorsqu'un premier personnage a réussi, le barde encourage le suivant par ses hourras et il obtient un bonus de +3 à son test. En combat, pour chaque ennemi neutralisé, le barde peut utiliser cette capacité et donner un bonus de +3 (non-cumulable) au prochain test d'attaque de chacun de ses alliés.

4. Chant des sirènes (L)* : le barde entonne un chant en adoptant une voix si merveilleuse qu'il parvient à fasciner toutes les créatures humanoïdes à portée d'ouïe (environ 50 mètres de rayon). Tant que le barde chante, elles cessent →

immédiatement toute activité et restent immobiles et vulnérables à moins de réussir un test de SAG difficulté [10+Mod. de CHA du barde] à chaque tour. Les créatures affectées reçoivent une pénalité de 10 en DEF et subissent automatiquement des DM critiques (multipliés par 2) en cas d'attaque. Se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 pour le test de SAG mais limite le personnage aux seules actions de mouvement s'il emploie ses mains pour le faire.

5. Cri de la banshee (L)* : toutes les créatures vivantes dans un rayon de 30 mètres autour du barde doivent réussir un test de CON difficulté [10+Mod. de CHA] ou subir 6d6 DM. Les alliés du barde ont un bonus de +5 à ce test (qui prend en compte le fait que ceux-ci sont prévenus et peuvent entre autres se boucher les oreilles). Les cheveux du barde blanchissent pour une durée de 24 heures après avoir poussé le cri de la banshee, il ne peut pas pousser à nouveau le cri mortel tant que ses cheveux n'ont pas repris leur teinte normale.

Voie du chevalier dragon (chevalier) (1)

L'ordre des chevaliers dragons est une unité mythique et grandiose réservée à l'élite de la chevalerie d'un puissant empire. la voie présentée ci-

dessous a été conçue à partir des symboles liés au dragon rouge mais elle peut évidemment être déclinée pour d'autres couleurs.

Requis : voie du cavalier et avoir choisi un drake au rang 5

1. Ordre du chevalier dragon : le chevalier rejoint l'ordre des chevaliers dragons avec le grade d'apprenti. Il reçoit des vêtements associés à son ordre (un énorme dragon rouge peint sur son armure et sur son bouclier) et il obtient une garde d'épée prenant la forme d'une gueule de dragon. Aussi longtemps qu'il porte ces vêtements, il gagne un bonus de +5 pour tous les tests de persuasion et d'intimidation. Ce bonus passe à +10 s'il chevauche son drake.

2. Épée de feu (L) : le chevalier peut enflammer son épée pour [5 + Mod. de CHA] tours. Elle inflige dès lors +1d6 DM de feu.

3. Résistance au feu : le chevalier est désormais un membre à part entière de l'ordre des chevaliers dragons. Il a appris à résister aux flammes les plus féroces et il retranche 5 points à tous les DM de feu subis (RD (feu) 5). Cette réduction passe à 10 une fois atteint le rang 5.

4. Monture puissante : le drake monté par le chevalier atteint sa pleine maturité, il augmente ses capacités offensives : Init 15, DEF 18, PV 20 + [5 x niveau], Att +12, DM 2d6+7 (FOR et CON +7).

5. Souffle enflammé : le drake du Chevalier est désormais capable de cracher du feu au prix d'une action d'attaque. S'il réussit un test d'attaque, il inflige 4d6 DM de feu à sa cible, ainsi que 2d6 DM de feu à toutes les cibles à moins de 3 mètres de sa cible initiale. En cas d'échec, l'ensemble des cibles subit seulement 1d6 DM. Ce crachat enflammé a une portée de 40 m.



Voie du grand veneur (Chevalier)

Le grand veneur est un chevalier passionné de chasse. La chasse la plus noble où le gibier est débusqué par une meute de chien puis rabattu vers le meneur qui descend alors de monture pour achever la bête face à face, à l'épée... Si les animaux constituent des proies honorables, le chevalier se destine à un gibier plus digne de lui : les prédateurs et ensuite les créatures les plus monstrueuses.

Requis : Voie de la noblesse rang 3 ou supérieur.

Autres profils possibles : rôdeur, arquebuser.

1. Meute de chasse : Le chevalier fait l'acquisition d'une meute de chiens de chasse (environ 5 chiens plus 2 par rang). Ces chiens n'ont pas de caractéristiques individuelles mais des scores qui correspondent à tout le groupe. Init 15, DEF 15, PV [15 + 5 par rang], Att [niveau + Mod. de CHA], DM : [2d6 + rang]. La meute récupère 1d6 PV par jour par rang et de plus, en ville, le chevalier peut acheter de nouveaux chiens, la meute récupère alors 1d6 PV par pièce d'argent investie.

2. Harcèlement (L) : la meute harcèle une créature et essaie de l'obliger à se déplacer tout en restant hors de portée des attaques de celle-ci. Avec cette tactique la meute gagne +2 en DEF par rang dans la voie et le joueur définit une direction dans laquelle la meute pousse la créature ciblée. Si la cible suit cette direction d'au moins 10 mètres par tour, elle ne subit que la moitié des DM de la meute en cas d'attaque réussie. Si elle s'y refuse, elle subit des dégâts normaux.

3. Meute fabuleuse : les créatures qui composent la meute du chevalier sont magiques et elles répondent à son appel depuis un autre monde

(par un sifflet ou un cor par exemple). Il peut l'appeler à tout moment et elle surgit pour se mettre à son service (action limitée). La meute disparaît dans un autre plan lorsqu'il la congédie et si elle y reste au moins une heure, elle guérit l'ensemble de ses PV. Le joueur choisit une option parmi celles qui suivent et adapte l'apparence des chiens de son personnage en fonction de ce choix. *Armure* (écailles, incorporel...) +3 en DEF, *Rapide* (Félins) : +10 mètres de déplacement, +5 en Initiative, *Capacité de Vol* (chiens ailés, marche sur l'air...), *Féroces* : +3 en attaque, *Puissant* (goule de démesurée, attaque de griffe...) : +1d6 DM, *Résistant* (grande taille, régénération...) : +10 PV.

4. Mise à mort (L) : après une attaque réussie de sa meute de chiens, le chevalier peut exécuter une attaque contre la victime acculée. Il double les DM de cette attaque et, si elle est effectuée à l'épée, il obtient en plus un bonus de +5 en attaque. Toutefois si la cible n'est pas tuée par cette attaque, elle gagne immédiatement une action d'attaque gratuite contre le chevalier.

5. Gibier royal : Le chevalier met un point d'honneur à traquer et tuer les créatures les plus dangereuses. Il gagne un bonus de +1d6 aux DM à ses attaques contre les prédateurs (ours, lion, prédateurs fantastiques comme les animaux préhistoriques) et gagne +2d6 aux DM du gibier le plus noble qui soit : les dragons !

Voie du tournoi (Chevalier)

Certains chevaliers deviennent des héros sur le champ de bataille d'autre brillent en lice, contrairement à ce que l'on pourrait croire ce ne sont pas les premiers que les dames idolâtraient le plus. Mais l'un n'empêche pas l'autre. ➔

► **Requis : Voie du cavalier rang 4**

1. Héraldique : le chevalier obtient un bonus de +5 pour reconnaître un chevalier à ses armoiries et un bonus de +5 à tous les tests d'interactions sociales avec la noblesse.

2. Désarçonner : lors d'une attaque montée à la lance contre un cavalier, si le joueur obtient un résultat de 15 à 20 au test d'attaque, le chevalier peut faire un test de FOR opposé à son adversaire. En cas de réussite, il le désarçonne en plus de lui infliger des DM normaux. Si l'attaque est réalisée contre un piéton, il peut choisir de le renverser et il obtient un bonus de +5 à son test de FOR.

3. Armure de tournoi : le chevalier obtient une armure particulière qui ne peut être utilisée qu'en champ clos. Elle confère un bonus de +10 en DEF et une réduction des DM de 3 points (RD 3, cumul possible avec encaisser un coup). Lorsqu'il porte cette armure, le chevalier ne peut effectuer qu'une seule action par tour : une action d'attaque ou une action de mouvement ou une action limitée. S'il tombe au sol, il lui faut réussir un test de FOR difficulté 15 pour se relever.

4. Amour courtois : le chevalier obtient un bonus de +5 pour les tests de séduction et d'interaction sociale auprès du sexe faible. De plus s'il combat pour une noble dame et porte son gage (un objet qu'elle lui a offert), il obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM.

5. Briser l'armure (L) : habitué à affronter des chevaliers presque invulnérables dans leurs armures de tournoi, le chevalier a appris à saper progressivement la défense de ses adversaires pour y créer une brèche. Cette attaque n'inflige de DM mais si elle est réussie, elle réduit la DEF et la RD éventuelle de sa cible de 3 points pour le reste du combat. Si elle est ratée (sauf échec critique),

elle réduit malgré tout la DEF de l'adversaire de 1 point.

Voie des éléments (druide)

S'il le druide est surtout connu comme protecteur des étendues sauvages, il faut aussi se rappeler qu'il est un maître des éléments capable de résister à la furie des environnements naturels.

Autres profils possibles : cette voie est également adaptée pour un magicien spécialiste de la magie élémentaire ou pour un moine. Toutefois, dans ce dernier cas, le personnage ne peut pas appliquer les capacités décrites à autrui et ne peut en faire usage que sur lui-même.

1. Terre : le druide ne fait qu'un avec la terre. Il ne peut plus être renversé et détecte automatiquement tous les pièges creusés dans le sol (trappes, fosses). Il gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter des pièges ou des passages secrets dissimulés dans les murs de pierre ou au sol.

2. Eau : le druide peut marcher sur l'eau à sa guise (comme s'il s'agissait d'un sol stable). Il peut utiliser cette capacité pour en faire profiter autrui au prix d'une action limitée en touchant sa cible. Il peut ainsi affecter un nombre maximum de cibles égal au rang atteint dans la voie pour une durée de [1d6 + Mod. de SAG] minutes.

3. Air : le druide peut respirer dans n'importe quel milieu hostile, sous l'eau comme dans un milieu empoisonné ou dénué d'air. Il peut utiliser cette capacité sur autrui au prix d'une action limitée en touchant sa cible. Il peut ainsi affecter un nombre maximum de cibles égal au rang atteint dans la voie pour une durée de [1d6 + Mod. de SAG] minutes.

4. Feu : le druide devient immunisé aux DM de feu et il ne reçoit plus que la moitié des DM de froid.

5. Forme élémentaire : le druide peut transformer son corps en cha-

cun des différents éléments une fois par jour pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Chaque forme élémentaire lui permet de retrancher 5 points à tous les DM subis (RD 5) et lui octroie les capacités suivantes. *Feu* : le personnage ajoute +2d6 DM de feu à toutes ses attaques au contact. Une créature qui s'attaque à lui avec des armes naturelles subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. *Eau* : le personnage guérit toutes ses blessures au rythme de 3 PV par tour et il peut déformer son corps pour passer dans le moindre interstice. *Terre* : le personnage obtient un bonus de +6 en FOR (+3 attaque, DM et tests de FOR) et en DEF. *Air* : le personnage peut voler (à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement) et tous les DM physiques qui lui sont infligés ou qu'il inflige sont divisés par 2 (retranchez les 5 points de RD ensuite).

Voie des vermines (druide)⁽¹⁾

Requis : pour obtenir l'accès à cette voie de prestige, le druide doit développer une certaine affinité avec les insectes ou avec les arachnides. Capacité Nuée d'insectes, rang 2 de la Voie des animaux.

1. Nuées de Criquets (L)* : cette capacité remplace la capacité «Nuée d'insectes». En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le druide libère sur sa cible une nuée de criquet affamés qui la dévorent à petit feu pendant [5 + Mod de SAG.] tours. La victime subit 2 points de DM par tour et un malus de -3 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

2. Compagnon Vermine : le druide adopte un scorpion ou une araignée (au choix du joueur).

Scorpion géant : Init 12, DEF 16, PV [4x niveau du druide], Attaque au contact = [Niveau du druide +3], DM 1d6+3 [poison 2d6 DM, Test

CON 13 = DM / 2], FOR +3, DEX +1, CON +3, INT -3, SAG +3, CHA -3.

Araignée Géante : Init 16, DEF 15, PV [4x niveau du druide], Attaque au contact = [Niveau du druide +3], DM 1d6+1 [poison 3d6 DM, Test CON 13 = DM / 2], FOR +1, DEX +3, CON +2, INT -3, SAG +4, CHA -3.

3. Affinité au poison : après des années passées en compagnie des êtres qui rampent et qui piquent, le druide à développé une aptitude à maîtriser le poison de ces derniers. S'il utilise une arme tranchante, comme une dague ou un épieu, le druide peut l'enduire de poison. Pour chaque attaque au contact réussie, le druide inflige 1d6 DM supplémentaires au début de chaque tour de la créature affectée. A chaque fois que la créature souffre du poison, elle peut faire un test de CON difficulté [10 + Mod de SAG du druide] pour stopper les effets du poison, tant que le test n'est pas réussi l'effet continue au tour suivant. L'effet de poison n'est pas cumulable.

En plus des effets décrit ci-dessus, le druide gagne désormais un bonus de +5 à tout les tests de CON destinés à résister au poison.

4. Vermine supérieure : le compagnon vermine du druide gagne une des capacités suivantes, qui dépend de sa nature.

Etreinte (scorpion) : le scorpion peut désormais tenter d'attraper une créature entre ses pinces, si elle n'est pas d'une taille supérieure à la sienne. Lorsqu'il obtient un résultat de 15 à 20 sur son dé d'attaque, le scorpion attrape son adversaire. Au début de son tour, la créature saisie doit faire un test de FOR en opposition avec le scorpion, en cas de succès, elle réussit à se libérer, sinon elle est *Etourdie* (pas d'action et -5 en DEF) et le scorpion maintient l'étreinte. Lorsqu'il maintient une étreinte, le scorpion ne peut rien ➔



Mon druide est ligoté !

Si le druide est entravé (enchaîné, menotté, ligoté), il peut se délivrer en prenant une forme plus petite (un serpent par exemple), mais ne il peut pas prendre une forme plus grande que ses liens interdisent. Il existe des liens magiques qui empêchent une créature de changer de forme...

faire pendant son tour, mais il inflige automatiquement [1d6+3] DM à la créature prisonnière. Le scorpion peut lâcher son étreinte quand il le veut.

Toile (araignée) : l'araignée gagne la capacité de lancer (portée 10 mètres) une toile gluante et collante sur un ennemi. Si elle réussit une attaque à distance [Niveau du druide +3], la cible est *Immobilisée* (pas de déplacement, utiliser le d12 : voir les états préjudiciables) pour 1d6 tours. Au début de son tour, la créature engluée doit faire un test de FOR difficulté 13, en cas de succès, elle réussit à se libérer, sinon elle reste *Immobilisée*.

5. Maître vermine : le druide obtient le titre de « Maître Vermine ». Il peut désormais communiquer avec les vermines en tout genre et celles-ci le considèrent plutôt comme une créature amicale, sauf si elles sont sous l'emprise d'un autre druide plus puissant ou sous contrôle magique. En plus de cette capacité de communication, le druide peut désormais monter sur son compagnon animal. La créature obtient ses actions normales (déplacement et /ou attaque) et le druide peut agir normalement depuis sa position (action limitée ou action d'attaque).

Voie du changeur de forme (druide)

La voie qui permet au druide de prendre la forme d'animaux réellement redoutables, qu'il ne fait pas bon affronter, elle fait du druide une machine de combat...

Requis : capacité de rang 5 de la Voie des animaux, Forme animale.

1. Forme animale supérieure : le druide peut prendre la forme d'un animal de taille moyenne. Il conserve ses PV, mais il acquiert les Carac. , la DEF, les attaques et les capacités naturelles de la forme choisie. Le

druide peut reprendre sa forme originelle lorsqu'il le désire (L).

2. Transformation rapide : le druide n'a besoin que d'une action de mouvement pour changer de forme.

3. Grande forme animale : le druide peut prendre la forme d'un animal de taille grande (ours, tigre, etc.). Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Le druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

4. Transformation régénératrice : s'il utilise une action limitée pour reprendre sa forme humaine après avoir subi des blessures sous forme animale, le druide guérit 3d6 PV. Les PV récupérés ne peuvent pas dépasser les DM reçus sous forme animale.

5. Forme animale énorme : le druide peut prendre la forme d'un animal ou d'un animal géant de taille énorme (éléphant). Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Le druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

Voie du gel (ensorceleur)

Autres profils possibles : magicien, nécromancien.

1. Verglas (L)* : un verglas glissant recouvre le sol sur une surface de 10m de diamètre pour le reste du combat (vous pouvez stopper le sort plus tôt). Dans cette zone rester debout demande à son tour un test de Dextérité de difficulté 10, s'y déplacer ou combattre un test de Difficulté 15. Un échec signifie que la créature est au sol, se relever nécessite de réussir un nouveau test de Dextérité 15 et prend un tour. Ramper en dehors de la zone demande un tour complet.

2. Fils des Glaces (L) : vous divisez par 2 tous les DM de Froid subits

par le personnage pour le reste du combat (10 tours hors combat).

3. Cône de Froid (L)* : le sort affecte toutes les créatures dans un cône approximatif de 20 mètres de long sur 10 mètres de large à son extrémité. Les victimes subissent [2d6+Mod d'INT] DM et sont Ralenties pour 1 tour si elles ratent un test de CON difficulté 13. Sinon, elles subissent seulement la moitié des DM et ne sont pas ralenties.

4. Présence Glaciale (L)* : l'ensorceleur transforme son corps en glace vivante, il gagne +4 en DEF, il est immunisé au froid et divise les DM de feu par 2. Les créatures qui le touchent ou l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1d6 DM. Lorsqu'il marche, il gèle le sol et peut se déplacer sur l'eau en la transformant en glace. Le sort a une durée de [1d6 + Mod. d'INT] minutes.

5. Cryogénisation (L)* : l'ensorceleur peut utiliser cette capacité sur lui-même ou sur toute créature volontaire ou inconsciente de taille moyenne ou inférieure. La créature est congelée est son métabolisme stoppé. Elle ne vieillit plus et n'a besoin ni d'air ni de nourriture. Le sort peut être programmé pour cesser après une durée fixée ou si la créature est touchée par un être vivant de taille petite ou plus. La durée maximum est fixée à 1 an par niveau du magicien mais certains rituels et composants légendaires permettent d'augmenter considérablement cette période.

Voie du sang-dragon (ensorceleur)

Certains ensorceleurs tirent leurs pouvoirs d'une ascendance magique, un des héritages les plus fréquents est celui du sang-dragon.

Autre profil possible : la voie-dragon n'est pas réservée à l'ensor-

ceur, tous les profils sont a priori éligibles. Toutefois, un moine pourrait plus particulièrement profiter de cette voie.

1. Ascendance draconique : choisissez une couleur de dragon pour l'ascendance de votre personnage. L'ensorceleur obtient une réduction des DM de 5 points correspondant au type d'énergie utilisé par le souffle du dragon. Cette résistance passe à 10 au rang 4 de la voie.

2. Férocité (L) : l'ensorceleur voit ses muscles se développer de façon spectaculaire pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours tandis que d'énormes griffes poussent subitement au bout de ses doigts. Pendant toute la durée de la transformation, il ne peut plus lancer de sort. Par contre, son score de FOR passe à 18 (+4) et il obtient une attaque de contact de griffes infligeant [1d6+4] DM.

3. Souffle du dragon : une fois par combat, par une action d'attaque, l'ensorceleur peut produire un souffle léthal correspondant à son ascendance. Ce souffle couvre une zone conique de 5 mètres de long sur 5 mètres de large à son extrémité et inflige 2d6 DM par rang atteint dans cette voie. Les victimes dans le cône d'effet peuvent diviser les DM infligés par 2 à condition de réussir un test de DEX difficulté [10 + rang].

4. Armure naturelle : le corps de l'ensorceleur se renforce et se couvre d'écailles lorsqu'il reçoit des blessures graves. Lorsque le personnage passe sous la moitié de ses PV, il gagne une réduction des DM de 5 points face à tous les types de dégâts.

5. Ailes de dragon (L)* : l'ensorceleur déploie des ailes de dragon pendant [1d6 +Mod. de CHA] minutes. Ces ailes lui permettent de se déplacer en vol à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Faire du sur-place est une action gratuite. ➔



Familier pour tous

Ces règles se destinent à ceux qui considèrent leur petite créature comme une partie importante de leur personnage. La voie du Familier (voir marges p. 101 et 102) n'est qu'une première étape, elle mène à un panel beaucoup plus important de créatures et de capacités originales à travers la voie de prestige du Familier fantastique (ci-contre).

Lorsqu'il s'engage dans la Voie du familier, le joueur doit en contrepartie choisir une Voie de profil et la supprimer définitivement. Il n'y aura plus jamais accès.

La Voie du familier développant le concept de façon beaucoup plus complète que la simple capacité proposée à l'ensorceleur, ce dernier peut souhaiter en faire l'acquisition. Dans ce cas, afin de ne pas faire doublon, nous vous proposons une nouvelle capacité de rang 1 pour la Voie de l'invocation : Choc (voir marge d'en face).

Voie du familier fantastique (ensorceleur)

Les voies de prestige sont en principe accessibles à partir du niveau 8 mais le MJ a toute latitude pour les autoriser plus tôt ; la condition d'accès devient dès lors l'obtention du rang 5 dans la voie du familier. Le MJ peut également décider de débloquent l'accès à cette voie de prestige lorsqu'un événement du jeu le justifie : par exemple après la mort du familier du personnage ... Ce contexte singulier est une occasion parfaite pour obtenir un familier fantastique, mort-vivant ou une réplique artificielle (pantin).

Requis : avoir acquis la capacité Familier par la voie de l'Invocation ou par la voie du Familier.

1. Familier fantastique : le personnage fait l'acquisition d'un familier fantastique. Ce peut être une créature nouvelle (pseudo-dragon, lézard voltaïque, fée, etc.) ou une évolution d'un familier classique (chat ailé, rat mort-vivant, etc.). Vous trouverez les caractéristiques spéciales de ces créatures plus loin. Le familier fantastique suit toutes les règles du familier normal telles que décrites dans la voie du Familier.

2. Pouvoir mineur : le familier confère au personnage un pouvoir magique indiqué dans sa description.

3. Canalisation : le personnage peut utiliser sa magie à travers son familier. Lorsqu'il lance un sort, la portée peut être déterminée à partir du familier plutôt que du personnage. Si le personnage n'est pas un lanceur de sort, son familier devient capable de lancer un sort au choix (issu des capacités de rang 1 d'un profil de lanceur de sort). Ce sort doit être lié à la nature du familier et sa validation est soumise à l'approbation du MJ.

4. Pouvoir supérieur : le familier confère au personnage un second pouvoir magique indiqué dans sa description.

5. Duplication : grâce à son lien télépathique, le familier devient capable d'imiter et de reproduire les effets d'un sort que le personnage est en train de lancer. Lorsque le personnage lance un sort de rang 1 à 3, son familier peut en faire autant sur une autre cible à portée. La cible ne peut pas être la même que celle visée par le personnage. Si le personnage n'est pas un lanceur de sort, son familier devient capable de lancer un sort au choix issu des capacités de rang 2 d'un profil de lanceur de sort.

Familiers fantastiques

Voici quelques profils de familiers originaux et plusieurs variations qu'il est possible d'appliquer à un profil de familier ordinaire. Chaque profil comprend la description d'un familier, ses caractéristiques, une capacité spéciale de base et deux pouvoirs (mineur et supérieur) accordés au personnage par les capacités de Rang 2 et 4 de la voie de prestige du Familier fantastique.

Sauf précision contraire, un familier possède un score de +4 en attaque et inflige 1 point de DM.

Animal céleste

Un familier ordinaire auquel des ailes ont poussé. Celles-ci symbolisent son élévation spirituelle et il devient doué de parole.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON 0, INT +2, SAG +2, CHA +1. Le familier obtient la faculté de parler et la capacité de voler sur une distance de 30 mètres par action de mouvement. Si l'animal savait déjà voler, il bénéficie à la place de manière permanente de la capacité de prêtre de rang 2 Protection contre le mal.

Pouvoir mineur. Compréhension des langues (rang 2, voie du Vagabond de barde). Si le personnage possède déjà cette capacité, il obtient à la place la capacité Parole divine (rang 1, voie de la Foi de prêtre) et son bonus est lié au rang atteint dans la voie du familier fantastique.

Pouvoir supérieur. Prescience (rang 4, voie de la Divination d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il obtient un bonus de +10 à toutes ses actions lorsqu'il utilise ce sort.

Animal mort-vivant

Le personnage obtient la version mort-vivante d'un familier ordinaire (rat, chat, corbeau, etc.). Ce peut être un nouveau familier ou son ancien familier passé de vie à trépas et fidèle par delà la mort...

Caractéristiques : FOR -3, DEX +2, CON +5, INT 0, SAG 0, CHA -2. Attaque : +3, DM drain. Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent (voir les créatures). Il obtient une attaque qui draine la force vitale des créatures vivantes, elle inflige 1d6 DM et permet au magicien de récupérer 1 PV par attaque réussie.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Siphon des âmes (rang 1, voie de la Mort de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, il double son effet (2d6 PV).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Exsangue (rang 3, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, le personnage ne subit plus de pénalité à ses tests lorsque qu'il est exsangue.

Araignée géante

Une araignée de la taille d'un familier normal, c'est-à-dire un monstre d'environ 30 cm de diamètre pattes comprises !

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +2, INT +0, SAG +1, CHA -3. Attaque : +4, DM 1 + poison. Le poison de l'araignée oblige la victime à faire immédiatement un test de CON difficulté [10+rang atteint dans la voie]. En cas d'échec, la cible subit 2d6 DM.

Pouvoir mineur. Toile (L). Du bout de ses doigts, le personnage peut projeter des toiles gluantes sur une cible à une distance maximum de 5 m. Cette action lui demande la réussite d'un test d'attaque magique. La victime de cette attaque est immobilisée par la toile pour 1d6 tours. Une cible engluée subit une pénalité de 5 en DEF et ne peut pas agir. À chaque tour, la victime peut tenter un test de FOR difficulté 12 pour se libérer ; une réussite lui restitue sa complète liberté d'action.

Pouvoir supérieur. Poison (L). Le personnage enduit son arme de poison (ce pouvoir ne fonctionne qu'en combinaison avec des armes perçantes ou tranchantes). Après sa prochaine attaque réussie avec celle-ci, la victime reçoit des DM normaux et doit réaliser un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, elle subit 3d6 DM de poison ; 1d6 DM en cas de réussite. Si l'arme est récupérée par une autre personne, le poison disparaît en un tour.

Diablotin

Cette créature a tout du démon miniature : ailes de chauvesouris, queue fourchue et surtout caractère pervers et cruel. Heureusement, le diablotin est aussi un couard et il est obéissant à son maître dès lors que celui-ci se montre suffisamment persuasif... Ce qui ne l'empêche pas de passer son temps à lui suggérer les actions les plus dépravées possibles.

Caractéristiques : Attaque : +4, DM 1 + poison. FOR -3, DEX +3, CON +3, INT +1, SAG +2, CHA -1. Le diablotin vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement et il est ➔

En remplacement de la capacité de rang 1 de la Voie de l'invocation :

1. Choc (L) : l'ensorceleur inflige [1d6+Mod. de CHA] DM à une portée de 20 mètres sur un test d'attaque magique réussi et renverse la cible si elle rate un test de FOR difficulté 10.

1. Aura féérique (L) :
l'ensorceleur réalise un test d'attaque magique sur une cible à une distance maximum de 50 mètres. La victime se voit entourée d'un halo lumineux coloré qui permet de la distinguer facilement dans le noir et lui interdit de se rendre invisible pour une durée de [5+Mod. de CHA] tours. La victime est partiellement aveuglée et devient une cible facile, elle subit un malus de -2 en DEF et en Attaque pendant la durée du sort.



doué de parole. Son poison est de type affaiblissant, il oblige la victime à un test de CON difficulté 10 qui impose en cas d'échec un malus de -2 à tous les tests pendant le reste du combat.

Pouvoir mineur. Le diabolotin devient capable de se transformer en animal (de taille très petite) de son choix : corbeau, chouette, serpent, chat, chien, singe ou même saumon. Cela lui demande une action de mouvement pour changer de forme. Une fois transformé, il acquiert tous les modes de locomotion de l'animal imité.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Pacte sanglant (rang 3, voie du Démon de nécromancien). Si le personnage possède déjà cette capacité, il divise par 2 les DM subis (arrondi au supérieur).

Dragon féérique

Le dragon féérique est un cousin du pseudo-dragon que l'on reconnaît facilement à ses grandes ailes colorées de papillon. Les dragons féériques sont d'un naturel farceur et prennent les sorts d'illusion.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +1, INT +1, SAG +2, CHA +1. Le dragon féérique vole à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou le sylphe (le langage de la forêt). Cette faculté est limitée à une portée de 20 mètres. Une fois par combat, le familier peut utiliser la capacité Aura féérique (en marge ci-contre).

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Image décalée (rang 1, voie des Illusions d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il évite dorénavant les DM sur un résultat de 4-6 au d6.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Mirage (rang 2, voie des Illusions d'ensorceleur).

Si le personnage possède déjà cette capacité, sa zone d'effet est doublée.

Fée ou lutin

Le personnage adopte un lutin (30 cm) ou une fée (15 cm).

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT +1, SAG +2, CHA +2. Ce sont des créatures espiègles et farceuses dont le MJ pourra parfois prendre le contrôle pour jouer des tours pendables aux alliés du personnage et pourquoi pas au personnage lui-même. Fée et lutin possèdent la capacité de se rendre invisible à volonté. La fée peut voler et le lutin est capable de se téléporter sur une distance de 20 mètres par action de mouvement. Lorsque le lutin ou la fée subit plus de 10 points de DM en une attaque, il disparaît dans le monde invisible et n'en revient pas avant 24 heures. Dans ce cas, les DM ne sont pas infligés à son maître.

Pouvoir mineur. 3 fois par jour, le personnage peut se rendre invisible comme avec la capacité de magicien (rang 2, voie de la Magie universelle). S'il possède déjà cette capacité, il peut désormais l'utiliser en une action gratuite, 3 fois par jour.

Pouvoir supérieur. Une fois par jour, le personnage peut basculer dans le monde invisible et s'y déplacer pour en ressortir là où il le souhaite. Ce pouvoir fonctionne exactement comme la capacité Marche des plans de la voie de la Spiritualité du profil de prêtre.

Grig

Le buste humanoïde de cet esprit follet de 45 cm de haut surmonte un bas-ventre et des pattes inférieures similaires au corps d'une sauterelle. Tête brûlée veillant à la protection des zones naturelles, le Grig n'a peur de rien et prend souvent des risques inconsidérés.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT +1, SAG +2, CHA +2. Le Grig aime jouer du violon et, une fois par combat, il peut reproduire avec cet instrument les effets d'un sort de Danse irrésistible (rang 4 de la voie de barde du Musicien).

Pouvoir mineur. Prison végétale comme la capacité de rang 2 de la voie des Végétaux du druide. Si le personnage possède déjà cette capacité, il augmente la difficulté du test de FOR requis pour échapper à ce sort de +3.

Pouvoir supérieur. Nuée d'insectes, ce pouvoir est une version étendue de la capacité de druide (rang 2 de la voie des Animaux). Elle affecte jusqu'à 1d6 cibles à portée.

Lézard voltaïque

Plus grand que les autres créatures proposées, ce familier pèse une dizaine de kg et fait la taille d'un petit chien, un animal dont il partage le tempérament joueur et affectueux. Ce gros lézard de couleur bleue ou verte possède 2 cornes qui produisent des arcs électriques.

Caractéristiques : Attaque : +3, DM 2d4 (électricité). FOR -2, DEX +2, CON +2, INT -1, SAG +1, CHA -2. Le lézard voltaïque est immunisé aux DM d'électricité et il peut délivrer une décharge étourdissante à ses ennemis. Cette attaque de contact inflige 2d4 DM et contraint à réussir un test de CON difficulté 10 pour ne pas être sonné durant 1 tour. Un personnage sonné utilise 1d12 au lieu d'1d20 pour toutes ses actions.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Sous tension (rang 1, voie de l'Air d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il en augmente la puissance et inflige 2d6 DM au lieu d'un seul d6 (en défense et en attaque).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Foudre (rang 4, voie de l'Air d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il en augmente la puissance et inflige 1d6 DM supplémentaires.

Minimoi

À partir d'un petit morceau de sa chair, le personnage se dote d'une réplique miniature de sa personne. Cette réplique peut être créée à la suite d'une péripétie jouée/subie par le personnage. Le familier est l'exacte copie de son maître mais mesure environ 30 cm. Son caractère et son attitude tendent à caricaturer les défauts et les qualités du personnage (en les accentuant ou au contraire en prenant le contre-pied).

Caractéristiques : le Mod. de FOR du Minimoi est de -3, son Mod. de DEX est égal à celui du personnage +2 et tous ses autres Mod. sont égaux à ceux du personnage -1. Un Minimoi se déplace de 10 m par action de mouvement ; il peut toutefois se téléporter au contact de son maître par une action gratuite une fois par tour.

Pouvoir mineur. Égocentrisme : par une action de mouvement, le personnage peut se téléporter au contact de son Minimoi.

Pouvoir supérieur. Clone : une fois par jour, par une action limitée, le Minimoi peut grandir jusqu'à prendre une taille normale et devenir le double exacte du personnage pendant [3+Mod. de CHA] tour. Les deux personnages ont exactement les mêmes caractéristiques, le joueur les fait agir une fois par tour de façon indépendante. Le familier perd son pouvoir de réduction des DM pendant toute la durée de cet effet. →

Voie du familier

1. Familier : voir la capacité de rang 1 de la Voie de l'invocation du profil d'ensorceleur p45.

2. Résistance : le familier obtient une réduction des DM (RD) de 1 point par rang face à tous les types de DM.

3. Sens développés : capable de percevoir avec les sens de son familier, le personnage améliore grandement la maîtrise de ses sens. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception (SAG) et peut voir dans le noir comme s'il était dans la pénombre à une distance de 20 m. S'il possède déjà cette capacité, la distance est doublée.

4. Rappel : le personnage peut à présent rappeler son familier à son contact par magie. Le familier est téléporté sur son maître au prix d'une action de mouvement s'il est en vue ou par une action limitée dans tous les autres cas.

5. Lilliputien (L) : le personnage rapetisse jusqu'à devenir plus petit que son familier (entre 10 et 30 cm, minuscule ou très petit). La transformation dans un sens ou dans l'autre demande 1 tour complet. Sa durée est illimitée. Sous cette forme, le personnage obtient la même réduction aux DM que le familier (RD 5), il gagne un bonus de +10 aux tests de discrétion et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque réussie et ses sorts n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 mètres par action de mouvement sauf s'il chevauche son familier. Le familier est très endurant et lui permet de couvrir une distance de 5 km par heure pendant un maximum de 8 heures par jour (pour un total de 40 km/jour) quel que soit le terrain. Cette distance est doublée si le familier est une créature volante (80 km/jour).

► Pseudo-dragon

Le pseudo-dragon est un petit lézard ailé de 30 cm environ pourvu d'une longue queue de 60 cm munie d'un dard empoisonné.

Caractéristiques : Attaque : +4, DM 1 + poison. FOR -4, DEX +3, CON +1, INT +1, SAG +1, CHA -1. Le pseudo-dragon vole à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou celui de la forêt (le sylphe) à une portée de 20 mètres. Son poison oblige la victime à réussir un test de CON difficulté 10 ou à s'endormir pour 2d6 minutes. Les créatures dont le score maximum de PV est supérieur à [10 x rang atteint dans la voie] sont immunisées à ce poison.

Pouvoir mineur. Télépathie : le personnage peut communiquer par télépathie à une distance de 50 mètres avec toutes les créatures douées de conscience avec lesquelles il partage un langage commun.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Sommeil (rang 2, voie de l'Envoûteur d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il augmente le seuil de PV des créatures affectées de +10.

Pantin ou poupée

Le personnage obtient un familier artificiel, qui peut être une poupée de chiffon, une merveille de miniaturisation et d'engrenages, ou encore une statuette s'animant par magie. Le pantin ou la poupée peut être son ancien familier transformé ou une nouvelle créature, à son effigie ou non.

Caractéristiques : FOR -3, DEX +2, CON +5, INT 0, SAG 0, CHA -1. Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent (voir les créatures page 212). Ce type de familier double la réduction des

DM obtenue au Rang 2 de la voie du Familier.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Armure de mage (rang 1, voie de la Magie protectrice de magicien). S'il possède déjà cette capacité, le bonus de DEF accordé passe à +6.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Peau de pierre (rang 5, voie de la Magie élémentaire de magicien) qu'il peut utiliser une unique fois par jour. S'il possède déjà cette capacité, les DM absorbés par le sort passent à 50 points.

Strige

La strige est une affreuse petite créature rougeâtre de 30 cm, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède également quatre pattes barbelées lui permettant de s'accrocher féroce à ses victimes pour leur sucer le sang.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT -2, SAG +1, CHA -2. Attaque : +4, DM drain. Une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache. Une créature de taille normale est dès lors affaiblie et subit une pénalité de -2 à tous ses tests pour le reste du combat. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige possède une DEF de 12. La strige vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Saignement (rang 1, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, les DM sont doublés (2d6).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Hémorragie (rang 4, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, les DM sont doublés (2d6).

Voie des cristaux (forgesort)

Le forgesort a appris l'art de la taille et de l'harmonisation des cristaux magiques. Ces cristaux sont appelés pierre iouns lorsque leur magie peut être utilisée par toute personne qui la porte, mais les cristaux acquis grâce à cette voie ne font effet que sur le forgesort (la capacité d'une de pouvoir permet à un personnage qui possède cette voie de fabriquer les pierres iouns). Pour fonctionner, un cristal doit être lancé près de la tête du personnage, il se met alors à tourner rapidement autour de celle-ci.

Un cristal a une DEF de 20, 10 points de vie et une RD de 5. Le pouvoir de chaque pierre varie selon sa couleur et sa forme et le tableau ci-dessous récapitule les plus courants.

Requis : rang 5 dans n'importe quelle voie de magie.

Autres profil possible : magicien, ensorceleur.

1. Premier cristal : le forgesort apprend à créer un cristal de son choix. Il peut fabriquer chaque cristal en dépensant 200 pièces d'argent.

2. Second cristal : le forgesort apprend à créer un cristal de son choix. Il peut bénéficier des effets de 2 cristaux simultanément, mais pas deux fois le même.

3. Troisième cristal : le forgesort apprend à créer deux nouveaux cristaux de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 3 cristaux simultanément, mais pas deux fois le même. Changer de cristal correspond à une action limitée.

4. Quatrième cristal : le forgesort apprend à créer deux nouveaux cristaux de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 4 cristaux simultanément, mais pas deux fois le même.

5. Cinquième cristal : le forgesort apprend à créer deux nouveaux cristaux de son choix. Il peut bénéficier au maximum des effets de 5 cristaux simultanément, dont un maximum de deux fois le même. →

Couleur	Forme	Effet
Blanc laiteux	Fuseau	Régénération (1 PV/heure)*
Bleu incandescent	Sphère	Bonus de +2 en SAG
Bleu nuit	Rhombe	Bonus de +5 en Init.
Bleu pâle	Rhombe	Bonus de +2 en FOR
Irisé	Fuseau	Permet de subsister sans respirer
Noir fumé	Prisme	Résistance au feu et au froid 10 points
Orange	Fuseau	Résistance acide et électricité 10 points
Rose et vert	Sphère	Bonus de +2 en CHA
Rose laiteux	Prisme	Bonus de +2 en DEF (prémonition)
Rose vif	Rhombe	Bonus de +2 en CON
Rouge et bleu	Sphère	Bonus de +2 en INT
Rouge sang	Sphère	Bonus de +2 en DEX
Translucide	Fuseau	Permet de subsister sans boire ni manger
Vert pâle	Prisme	Bonus de +1 en attaque (toutes)

* Le cristal de régénération ne permet de guérir que des PV perdus alors qu'il était porté.

Voie de l'enchanteur (Forgesort)

Le forgesort est le profil qui permet normalement de créer les objets magiques. Toutefois, il existait jusqu'ici des artefacts dont la création ne correspondait à aucune capacité décrite dans les règles de CO. La voie de l'enchanteur comble cette lacune.

1. Parchemins : le forgesort devient capable de créer des parchemins et peut inscrire un sort au prix d'un jour de travail et de 5 pa par rang du sort. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage capable de le lancer puis doit réussir un test d'INT difficulté $[10 + 2 \times \text{rang du sort}]$. En cas d'échec, le parchemin est inutilisable. En cas de réussite ou d'échec critique, le MJ est libre de préparer une petite surprise de son cru...

2. Grimoires : le personnage peut créer des grimoires (cf. objets magiques). Il peut y inscrire un nombre de rangs de sort maximum égal à son niveau pour un coût de 50 po et au prix d'une semaine de travail par rang. S'il ne connaît pas lui-même un des sorts à inscrire, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. À la fin du processus, il doit réussir un test d'INT difficulté $[10 + 2 \times \text{rang du sort le plus puissant inscrit}]$. En cas de succès, le forgesort doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie à cette fin 1 PV qu'il perd définitivement.

3. Propriétés étranges : le forgesort est dorénavant capable d'apporter une propriété spéciale (comme celles décrites au chapitre *Objets magiques* page 194) à un objet de sa création. Cet apport lui demande un mois de travail et la dépense de 100 po (qui s'ajoutent au coût de fabrication de l'objet) par niveau de magie. Il doit de plus utiliser un composant rare et

précieux en rapport avec l'objet (de l'ichor de dragon rouge pour une épée de feu par exemple). À partir du rang 5, il peut ajouter 2 propriétés spéciales à un objet.

4. Objet de puissance : le forgesort est capable de créer des objets qui octroient des bonus aux Mod. de Carac. au prix de 2 mois de travail et de 200 po par point de bonus. Un tel objet nécessite le sacrifice de 1 PV (permanent). Le bonus maximum que peut obtenir le forgesort est égal à son niveau divisé par 5 (arrondi à l'inférieur).

5. Artefacts d'exception : les voies de forgesort ne permettent pas de créer d'objet avec un niveau de magie supérieur à 5. Désormais, le personnage peut cumuler sur un même objet les effets des capacités Artefact majeur, Rune de pouvoir ou encore Propriétés étranges pour un niveau de magie total égal au maximum à son niveau divisé par 2.

Voie du mécanicien (Forgesort)

Le mécanicien est capable de créer des mécanismes extraordinaires pour le servir. Ils peuvent être autonomes ou greffés sur lui et ils sont constitués de rouages complexes et minuscules. On appelle aussi parfois ces personnages des horlogers.

Requis : Voie du métal et Voie du golem au rang 3 minimum.

1. Familier mécanique : le forgesort fabrique un familier mécanique (chouette, chat, etc.). Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne +2 en Init lorsque son familier est en vue.

Familier mécanique : DEF 15, Init [forgesort], PV $[2 \times \text{niveau}]$. FOR -4, DEX +3, CON +5, INT -2, SAG +0, CHA -2. Le familier mécanique possède une réduction des DM de 2 points par rang acquis dans la Voie (RD = rang x2). Si le familier tombe

à 0 PV, il est hors fonction, mais le forgesort peut le réparer au rythme de 1d6 PV par heure. En temps que créature non-vivante, le familier mécanique possède certaines immunités (voir p.212).

2. Arbalètes automatique : le forgesort fabrique une arbalète complexe qu'il est le seul à pouvoir utiliser. Elle est dotée d'un chargeur de 10 carreaux et permet de tirer un carreau au prix d'une action de mouvement (il est donc possible de tirer plusieurs carreaux par tour). Elle inflige [2d4+Mod. de DEX] DM à une portée de 50 mètres. Il faut un tour complet pour la recharger.

3. Serviteur mécanique : le serviteur mécanique ressemble à un humanoïde, il obéit aux ordres de son maître sans faillir au mieux de ses possibilités. Il est capable de parler et de faire tout ce qu'un humain ordinaire doté des mêmes caractéristiques pourrait faire.

Serviteur mécanique : DEF 14, Init 10, PV [3 x niveau]. Attaque +2, DM selon arme. FOR +0, DEX +0, CON +5, INT +0, SAG +0, CHA +0. Le serviteur mécanique possède une réduction des DM de 5 points (RD = 5). S'il est endommagé, le forgesort peut le réparer au rythme de 1d6 PV par heure.

4. Exosquelette : le mécanicien fabrique un exosquelette qui lui permet d'augmenter son Mod. de FOR et sa DEF de +2. De plus cela lui permet d'emporter un chargeur à bande : l'arbalète automatique n'a plus besoin d'être rechargée, vous pouvez considérer les munitions illimitées.

5. Exosquelette supérieur : le mécanicien améliore son exosquelette, il le dote d'un jet-pack qui lui permet de voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours et de respirer en autonomie (sous l'eau par exemple) pendant [1d6 + Mod. d'INT] heures. Après une telle utilisation, l'exosque-

lette nécessite une dix minutes de maintenance pour pouvoir assurer à nouveau la même fonction. Le Mod. de DEF et de FOR passe à +3.

Voie du danseur de guerre (guerrier)

populaire chez certaines tribus d'elfes sauvages ou de tribus de nomades du désert, ce style de combat inhabituel est, constitué de pas de danse et d'acrobaties. Le guerrier masque ses mouvements ce qui le rend difficile à cerner et surprenant.

Autres profils possibles : barbare, barde.

Requis : pour pouvoir utiliser les capacités de cette voie, le personnage ne doit pas porter d'armure plus encombrante qu'une chemise de maille et son Mod. de DEX doit être au moins égal à +2.

1. Pirouettes : les pas de danse, rendent le personnage insaisissable, il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la Voie. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de danse et d'acrobatie.

2. Vent des lames : le personnage peut utiliser son Mod. de DEX au choix en attaque au contact ou aux DM (mais pas les deux) au lieu du Mod. de FOR lorsqu'il utilise une épée ou une lance.

3. Attaque en mouvement : à chaque fois qu'il réalise une action limitée, le guerrier peut en plus se déplacer de 10 mètres avant ou après.

4. Danse des lames (L) : le personnage entre en transe pour le reste du combat. Pendant la *Danse des lames*, il gagne +2 en attaque et en DEF et peut réaliser une attaque gratuite supplémentaire en utilisant un d12 au lieu du d20 à chaque tour. Le personnage peut mettre fin à la transe au moment où il le veut, mais ne il peut recommencer avant ➔

► le prochain combat. Toutefois, s'il reçoit les DM d'une attaque critique, la transe est stoppée net.

5. Volte face : à chaque tour où le guerrier attaque une cible différente du tour précédent, il obtient un bonus de +2 en attaque et de +1d6 aux DM.

Voie des armes à 2 mains (guerrier)

Au même titre que d'autres armes, une arme à deux mains permet au guerrier de développer un style de combat bien particulier afin d'exploiter pleinement ses avantages : une allonge supérieure et une lame destructrice.

Autres profils possibles : barbare, chevalier.

Requis : Mod. de FOR de +1 minimum.

1. Allonge : le guerrier obtient un bonus de +1 en attaque et +2 en Init lorsqu'il utilise une arme à 2 mains.

2. Gros Monstre, grosse arme : contre les créatures de taille grande et supérieure, les DM de l'arme à deux mains passent de 2d6 à 2d8 (de 1d10 à 2d6).

3. Tenir à distance (L) : à ce tour, le guerrier réalise une action d'attaque et il utilise son allonge pour maintenir ses adversaires à distance. Il gagne un bonus de +5 en DEF contre les attaques de contact.

4. Attaque à outrance (L) : le guerrier peut choisir une pénalité en -2 DEF pour gagner un bonus de +1d6 aux DM ou un bonus de -5 en DEF pour gagner un bonus de +2d6 aux DM. Ce bonus n'est pas multiplié en cas de critique.

5. Critique destructeur : lorsqu'il obtient un critique avec une arme à 2 mains, le Guerrier obtient +2d6 aux DM en plus des effets du critique.

Voie du duelliste (guerrier)

Jetez votre gant, provoquez en duel ce fat qui a manqué de courtoisie, montrez votre valeur face au comte de perthuis... Les adeptes du bel art de l'escrime aiment à se défier et à se mesurer à leur adversaire seul à seul.

Autres profils possibles : voleur, barde.

Requis : pour pouvoir utiliser les capacités de cette voie, le personnage ne doit pas porter d'armure plus encombrante qu'une chemise de maille.

1. Vives lames : le personnage peut utiliser son Mod. de DEX au choix en attaque au contact ou aux DM (mais pas les deux) au lieu du Mod. de FOR lorsqu'il utilise une épée.

2. Défi (L) : une fois par combat, le personnage peut défier une cible de son choix (portée 30 mètres). Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF pour le reste du combat contre cette cible.

3. Juste toi et moi : à chaque tour où il attaque la cible qu'il a défié, le personnage obtient un bonus en DEF de +1 par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires.

4. Parade : une fois par tour, le personnage peut tenter de parer une attaque au contact de l'adversaire qu'il a défié. Il devra réussir un test d'attaque au contact au moins égal à celui obtenu par son adversaire pour parer ou esquiver l'attaque choisie.

5. Duel mental : une fois par tour, le personnage peut faire un test opposé d'INT contre un adversaire au contact. S'il l'emporte, il peut relancer un dé d'attaque ou de DM contre cet adversaire d'ici à la fin du tour.

Voie du grimoire (magicien)

Par rapport à son homologue de l'OGL3.5 classique, le magicien de CO connaît moins de sort et les utilise beaucoup plus souvent. Cette Voie de prestige restitue aux magiciens un petit goût de D&D en introduisant le célèbre grimoire de magie et la mémorisation de sorts. Les adeptes inconditionnels de ce système peuvent créer un mage dans la plus pure tradition « Vancienne » en remplaçant toutes les Voies de base d'un lanceur de sort par celle-ci (Voir aussi à ce sujet Magie vancienne, page 181).

Autres profils possibles : tout lanceur de sort.

1. Arcanes inférieures : le personnage fait l'acquisition d'un livre de magie où il inscrit trois sorts de rang 1 de son choix issus de n'importe quelle Voie d'un profil de lanceur de sort. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts inscrits et en mémoriser trois. Chaque sort mémorisé peut être lancé une seule et unique fois dans les 24 heures suivantes. Un sort doit être mémorisé plusieurs fois pour être lancé plusieurs fois.

2. Arcanes mineures : le personnage inscrit trois sorts de rang 2 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois de son choix.

3. Arcanes supérieures : le personnage ajoute deux sorts de rang 3 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois.

4. Arcanes majeures : le personnage ajoute deux sorts de rang 4 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.

5. Arcanes suprêmes : le personnage ajoute deux sorts de rang 5 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.

Voie de l'archimage (magicien)

Cette Voie de prestige, inspirée de la magie des Istari, fut présentée dans Casus Belli à l'occasion d'un clin d'œil aux Terres du Milieu. Elle ne fera pas de votre personnage l'un des leurs car cet attribut est réservé à la race des Maiar, mais elle peut facilement trouver sa place dans tous les univers Fantasy.

Requis : avoir atteint le Rang 5 dans une Voie de magie.

1. Sceptre défensif : le bâton du mage est un outil de défense complet, il lui sert aussi bien à parer efficacement en mêlée qu'à se protéger des sorts adverses. Lorsqu'il tient son bâton en main, le personnage gagne un bonus de +1 en DEF par Rang dans la Voie.

2. Bâton magique* : le personnage choisit une capacité limitée de Rang 1 de magicien ou d'ensorceleur. Elle est liée à son bâton et il peut l'utiliser au prix d'une simple action d'attaque au lieu d'une action limitée.

3. Duel psychique (L)* : le lanceur de sort défie un autre magicien (ou une créature pratiquant la magie) dans un combat mental éprouvant. Pour que le sort puisse faire effet la cible doit disposer d'un score d'attaque magique. L'attaque initiale nécessite une action limitée et un test d'attaque magique réussi à une portée de 30 mètres pour infliger [1d6+Mod. d'INT] DM temporaires. Une fois le duel amorcé, à son tour chaque protagoniste peut porter une attaque mentale à son adversaire par une action gratuite en remportant un test →



opposé d'attaque magique. Le perdant du duel subit [1d6+Mod. d'INT] DM temporaires et il est repoussé de 1d4 mètres. Le duel peut se prolonger tout le combat en plus des actions normales des protagonistes.

4. Interdiction (L)* : le lanceur de sort trace une ligne imaginaire de son bâton et cela dresse une frontière invisible que nul ne saurait franchir sans son autorisation. Toute créature qui tente de forcer le passage doit réussir un test d'attaque opposé à un test d'attaque magique du personnage. En cas d'échec, elle subit 2d6+Mod. d'INT DM et ne peut faire de nouvelle tentative avant une heure. La frontière mesure un maximum de 20 mètres de large et sa durée est de 24 heures. Le personnage ne peut apposer plus d'une barrière magique à la fois.

5. Explosion de pouvoir (L) : le personnage brise son bâton libérant tout son pouvoir en une explosion dévastatrice. Toutes les créatures face à lui dans un secteur de 120° sur une distance de 30 mètres subissent [5d6+niveau] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté 20 ou tomber au sol. Un échec de 10 points ou plus signifie de surcroît que la créature est assommée pour 1d6 minutes. Le personnage subit lui-même 2d6 DM et doit réussir un test de FOR difficulté 10 ou être renversé au sol. Il lui faut une semaine complète pour créer et enchanter un nouveau bâton.

Voie du chaos (magicien)

La voie du chaos affecte le temps et l'espace, souvent de façon aléatoire.

Autres profils possibles : ensorceleur.

1. Jet prismatique (L)* : un rayon de lumière polychromatique (arc-en-ciel) émane de la main du magicien et va frapper une cible à une distance maximum de 10 mètres sur un test

d'attaque magique réussi. Les effets du sort dépendent du niveau de la cible (ou NC pour une créature). Niveau 1 ou moins : *Inconscient* 1d6 tours. Niveau 3 ou moins : *Aveuglé* 1d6 tours. Niveau 4 à 7 : *Affaibli* 1d6 tours.

2. Bond en avant (L)* : le Magicien se projette [1d6+Mod. d'INT] tours dans le futur au maximum (moins s'il le souhaite), il disparaît et réapparaît à la fin du sort. Si un obstacle occupe sa position, il réapparaît au plus prêt et subit 1d6 DM, s'il s'agit d'un être vivant la créature subit des DM similaires. Le magicien peut utiliser cette capacité sur une créature non-volontaire en la touchant : il doit alors réussir un test d'attaque magique.

3. Lenteur (L)* : le magicien prend pour cible une créature située à moins de 30 mètres. La cible doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou elle ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit un déplacement, soit attaquer mais elle ne peut plus utiliser une capacité Limitée. Le sort a une durée de 1d6 tours.

4. Enkystement lointain (L)* : le magicien désigne une cible à moins de 20 mètres d'un mouvement de la main et un tourbillon de lumières multicolore emporte la victime en un lieu lointain. Le magicien doit réussir un test d'attaque magique opposé. En cas de réussite la cible est emportée à [1d6 x niveau du magicien x 10] km de là (sur la terre ferme).

5. Mur prismatique (L)* : crée un mur scintillant de lumière aux couleurs fluctuantes, étranges et hypnotiques. Tout objet ou créature qui le traverse subit les effets d'une capacité de cette voie déterminée aléatoirement avec 1d4 (1. Jet prismatique, 2. Bond en avant, etc.)

Voie du contact mortel

(moine)

A la croisée de Ken le survivant et de Crazy Kung-fu, la voie du contact mortel fait de votre maître des arts martiaux une machine létale adepte des techniques à grand spectacle.

Requis : la capacité de rang 2, Pression mortelle.

1. Attaque étourdissante (L) : le moine réalise une attaque à mains nues contre une cible humanoïde (de grande taille au maximum). Si l'attaque est réussie, il n'inflige pas de DM mais la victime doit réussir un test de CON de difficulté [10+Mod. de SAG] ou sombrer dans l'inconscience pour [1d6+Mod. de SAG] minutes. Si le niveau de la cible est supérieur à celui du moine, la cible est seulement paralysée pour un tour. Dans tous les cas, elle ne peut plus être affectée par cette capacité pour 24 heures si elle y a résisté.

2. Pression destructrice : cette capacité s'utilise en combinaison avec Pression mortelle. Le moine ajoute un bonus de +1d6 aux DM de chaque attaque dont il n'inflige pas immédiatement les effets, attendant de les libérer plus tard par une Pression mortelle.

3. Frappe de l'enclume (L) : le moine se concentre pendant 1d4 tours pendant lesquels il ne peut ni attaquer ni se déplacer mais bénéficie d'une réduction des DM de 5 points (RD 5). Au tour suivant, en utilisant une action limitée, il peut réaliser une attaque dévastatrice : il bénéficie d'un bonus de +10 en attaque et il triple ses DM. S'il cesse sa concentration prématurément, le moine ne profite d'aucun bénéfice.

4. Paume mortelle (L) : une fois par jour, le moine peut tenter une attaque capable de tuer net un adver-

saire. Pour survivre, la victime doit réussir un test de CON ou de SAG (au choix) dont la difficulté est égale au niveau du moine. En cas d'échec, elle meurt sur le coup...

5. Main du tout puissant (L) : le poing du moine se matérialise partout à la fois. Il réalise une attaque qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres autour de lui et inflige les DM normaux d'attaque à mains nues pour chaque attaque réussie. Cette attaque particulièrement éprouvante coûte 2d6 PV au moine à chaque fois qu'elle est employée.

Voie de la pierre (moine)

Les moines adeptes de cette école portent souvent d'imposants bracelets de pierre aux poignets et aux chevilles pour accentuer l'inertie et la puissance de leurs coups.

Requis : rang 3 ou supérieur dans la Voie du poing.

1. Indéracinable : le personnage ne peut plus être renversé ou projeté contre son gré, il semble peser plusieurs tonnes ! De plus il gagne +1 en DEF et ce bonus passe à +2 au rang 3 de la voie.

2. Sens de la pierre : le personnage sent la présence de toutes les créatures en contact avec la pierre (le sol ou les murs) dans un rayon de 20 mètres. Il peut définir précisément leur position que ce soit dans le noir ou s'il s'agit d'adversaires invisibles. Il ne peut plus être approché par surprise par un adversaire en contact avec le sol.

3. Poings de pierre : le personnage donne à ses coups le poids et l'impact du roc. Lorsqu'il obtient un résultat de 1 sur le dé de DM d'une attaque à mains nues, ce résultat est remplacé par le score maximum possible du dé utilisé (par exemple 6 pour un d6). Cette capacité crée des effets dévastateurs lorsqu'elle ➔

est associée à Griffes du tigre. De plus le personnage double ses DM lorsqu'il frappe des structures de bois ou de pierre (porte, mur, etc.).

4. Attaque pétrifiante (L) : sur un test réussi d'attaque au contact à main nue, le moine paralyse sa cible. Elle doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] ou être incapable d'agir pendant 1d6 minutes. Tant qu'elle est paralysée son corps devient extrêmement dur et elle retranche 5 points à tous les DM subits. Si la victime perd plus de 5 PV pendant qu'elle est paralysée, l'effet prend fin. Une créature ne peut être la cible de cette capacité qu'une seule fois par combat.

5. Corps de pierre (L) : le moine donne à son corps la texture de la pierre pendant [1d6 + Mod. de SAG] tours. Dans cet état, il retranche 5 points à tous les DM subits par des armes. Les créatures qui l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1 point DM par attaque et celles qui utilisent des armes manufacturées voient leur arme se briser s'ils obtiennent un résultat de 1 au dé de DM. Les armes magiques ne risquent pas de se briser. Le personnage peut utiliser cette capacité pour mettre fin à tout effet de pétrification qui l'affecte en 1d6 tours.

Voie de l'armure sainte (moine)

Cette voie, permet à un moine de vêtir une armure magique extraordinaire qui fait de lui un combattant surpuissant. Chaque armure est unique et n'accepte qu'un seul maître, elle possède une apparence qui associe son porteur à un thème particulier : un animal fantastique un signe astrologique, etc. Les porteurs d'armure sont appelés Saints et sont hiérarchisés en trois rang : bronze, argent, or. Si vous avez rêvé de jouer un chevalier du zodiaque, elle est faite pour vous !

Requis : rang 4 ou supérieur dans la Voie de l'énergie vitale et la voie du poing.

1. Armure sainte de bronze : le moine acquiert son armure sainte. Celle-ci se présente sous la forme d'un cube de métal d'environ 50 cm d'arête pour 10 kg, portant son symbole. Sur un simple mot de commande (action limitée), l'armure se déploie et recouvre le corps du moine. Elle lui octroie un bonus de DEF de +4 et ne lui inflige aucune pénalité d'encombrement. Ce bonus ne se cumule pas à la capacité de *Peau de Fer*.

2. Projection puissante (L) : le moine peut doubler les DM infligés par sa capacité de *Projection du Ki*. Après un tel exploit, il lui faut attendre 1d4 tours pour pouvoir à nouveau utiliser *Projection du Ki*.

3. Armure sainte d'argent : l'armure acquiert la couleur de l'argent et son Mod. de DEF passe à +6. De plus, elle lui octroie une résistance au DM de 2 points (RD 2).

4. Régénération : le moine considère tous les DM subits par des attaques à mains nues (même les attaques à mains nues des autres moines) comme des DM temporaires. C'est-à-dire qu'il les guérit au rythme de 1 point par minute.

5. Armure sainte d'or : l'armure acquiert la couleur de l'or et son Mod. de DEF passe à +8. De plus, elle lui octroie une résistance au DM de 5 points (RD 5).

Voie de la magie primitive (nécromancien)

Un nécromancien n'est pas forcément un magicien avide de pouvoir qui tente des expériences interdites au fond des cimetières en consultant des ouvrages impies. Le shaman d'une tribu primitive pour qui la puissance de la mort et du sang est une simple tradition culturelle est un autre exemple d'interprétation de ce profil.



Autres profils : tous les lanceurs de sort ainsi que le prêtre et le druide.

1. Gri-gri (L) : le nécromancien utilise un petit fétiche (crâne d'oiseau, petite pierre, statuette) sur lequel il fait couler un peu de son sang afin de lui conférer du pouvoir. Ce rituel se traduit par le sacrifice de 1 PV. Le fétiche permet ensuite au joueur du personnage portant le gri-gri la relance de 1d20 au moment de son choix dans un laps de temps de 12h. Le gri-gri perd son pouvoir au terme de ce délai. En rendant la perte du PV permanente (maximum de PV réduit de 1), le gri-gri permet de relancer 1d20 une fois par jour tous les jours. S'il est détruit, le nécromancien récu-

père son PV. Le nécromancien peut créer ainsi plusieurs gris-gris.

2. Rituel primitif (L) : après avoir consacré 10 minutes à psalmodier, danser et préparer des ingrédients occultes, le nécromancien choisit un sort parmi ceux de sa connaissance. Lors de sa prochaine utilisation de ce sort, il double un paramètre : la portée, les DM ou le nombre de cibles affectées. Au rang 2, le Nécromancien ne peut préparer qu'un seul sort à la fois par ce biais ; à partir du rang 4, il peut préparer jusqu'à 2 sorts différents (par deux rituels distincts) en utilisant cette capacité.

3. Magie du sang : en sacrifiant 1d4 PV, le nécromancien ob- ➔

tient la possibilité de lancer un sort en une action d'attaque à ce tour au lieu de le faire en une action limitée. En sacrifiant 2d4 PV, le nécromancien obtient la possibilité de lancer un sort en action de mouvement lors de ce tour. Il lui est donc possible de lancer un sort en une action d'attaque et un autre en une action de mouvement durant le même tour en sacrifiant un total de 3d4 PV. Les sorts affectés par cette capacité sont limités au rang 3.

4. Vents des âmes (L)* : le nécromancien invoque des esprits torturés qui hurlent et tourmentent un ennemi pendant un nombre de tours égal à son Mod. d'INT. Pendant la durée du sort, la cible peine à se concentrer et elle ne peut réaliser aucune action limitée à moins de réussir un test de SAG difficulté 12 à chaque tour. De plus, cette tempête nécrotique bloque tout effet de soins dont la cible pourrait bénéficier (elle ne peut pas se régénérer ou être soignée).

5. Mauvais oeil : tant que le nécromancien regarde sa cible avec le mauvais oeil, celle-ci est accablée de malchance. En plus de ses actions normales, le personnage peut poser le mauvais oeil sur la cible de son choix à chaque tour (avec une portée de 20 mètres). La victime choisie subit une pénalité de -2 à tous les tests. Si elle obtient un résultat de 1 ou 2 au d20 alors qu'elle est sous l'effet du mauvais oeil, le joueur peut décider en accord avec le MJ des conséquences extrêmement désagréables que cet échec critique a pour la cible. S'il s'agit d'une créature ou d'un PNJ mineur, un résultat de 1 conduit généralement à sa mort d'une façon grotesque et/ou atroce.

Voie du maître des cadavres (nécromancien)

le maître des cadavres est un guide pour son troupeau égaré, mais son

cheptel est constitué de mort-vivants...

Requis : Animation des morts, rang 2 de la Voie d'outre-tombe de nécromancien.

1. Explosion de cadavre : le personnage cible le cadavre d'une créature à une portée de 30 mètres en utilisant une action de mouvement. Celui-ci explose en infligeant des DM proportionnels à sa taille: petite 1d6 sur 5 mètres de diamètre, moyenne 2d6 sur 10 mètres, grande 3d6 sur 15m, énorme 4d6 sur 20m, colossal 5d6 sur 25m de diamètre. Une victime peut faire un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] pour diviser les DM par 2.

De plus le nécromancien peut animer un zombi supplémentaire par rang atteint dans la Voie (voir *animation des morts*, page 52).

2. Animation de squelette (L)* : le personnage peut animer le squelette d'une créature humanoïde et le contrôler. Le squelette obéit à des ordres simples : attaquer, garder, attendre, suivre. Le personnage peut contrôler jusqu'à deux squelettes par rang atteint dans la voie, ses caractéristiques sont indiquées dans le *bestiaire* page 272.

3. Explosion de mort-vivant (L) : le personnage fait exploser un zombi ou un squelette qu'il contrôle. Il n'a pas besoin de voir la créature et la portée n'est pas limitée. L'explosion inflige 3d6 DM pour un zombi et 4d6 DM pour un squelette dans un rayon de 5 mètres. Une victime peut faire un test de DEX difficulté [10+Mod. d'INT] pour diviser les DM par 2. À partir du rang 5, il peut faire exploser simultanément 2 zombis.

4. Animation de monstre (L)* : le personnage peut transformer en zombi le cadavre d'un monstre mort depuis moins de 10 tours. Prenez les Carac. du zombi du sort de nécromancien et ajoutez les bonus suivants pour

chaque catégorie de taille supplémentaire : +3 en attaque et DEF, +1d6+1 DM, +20 PV. Ainsi un zombi de taille énorme possède les Carac. suivantes : Init 8, DEF 16, PV 52, attaque +9, DM 3d6+3. Un zombi de taille grande compte pour 2 points (un zombi énorme pour 3 et un zombi colossal pour 4) dans le nombre de zombi total que le nécromancien peut contrôler.

5. Décarnation morbide (L)* : le personnage prend le contrôle du squelette d'une cible humanoïde de taille moyenne et l'extrait de son enveloppe charnelle. Il doit réussir un test d'attaque magique (portée 30 mètres) et en cas de réussite il inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM et peut maintenir sa concentration. A son tour, la victime doit réussir un test de FOR opposé à l'INT du nécromancien pour pouvoir agir ou rester paralysée (aucune action). La cible subit automatiquement les effets du sort à chaque tour tant que le personnage maintient sa concentration par une action limitée. Si la victime meurt des effets du sort, son squelette s'extrait de son corps et se met au service du nécromant (il compte pour un squelette normal).

Voie du golem de chair (nécromancien) ⁽¹⁾

Couturé, énorme et massif, d'une puissance formidable, le golem de chair est un monstre de Frankenstein au service du nécromant.

Requis : Voie de l'outre-tombe, rang 5

1. Golem de chair : le nécromancien obtient un golem de chair qui agit en tant que garde du corps. Il est entièrement fabriqué par le nécromancien et lui obéit au doigt et à l'œil. Il n'est pas doué de paroles.

Golem de chair : Init (nécromancien), DEF 16, PV [4 x niveau],

Attaque [niveau + Mod. de Force], Poings DM [1d6+3]. FOR +3, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Le nécromancien peut réparer son golem s'il dispose de corps frais au rythme d'1d6 PV par heure. Les golems sont des créatures non-vivantes dépourvues d'esprit ce qui les immunise à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions.

2. Résistance et régénération : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, acide) et absorbe l'électricité. Non seulement le golem de chair est immunisé à l'électricité mais en plus les DM de ce type lui permettent de guérir de ses blessures. Il régénère 1 PV pour 3 points de DM d'électricité qui lui sont infligés.

3. Balayage : le golem utilise sa grande taille pour attaquer plusieurs créatures devant lui. Il peut attaquer jusqu'à 2 créatures de taille moyenne ou trois de petite taille dans le même tour. Ne faite qu'un seul jet d'attaque, que vous comparerez à la défense de chaque créature. Faites de même pour les dommages.

4. Égratignure : Le golem gagne une réduction des DM de 5 points (RD 5). Cette RD ne s'applique pas contre la magie et les armes magiques.

5. Puissance colossale : le golem gagne +2 en Mod. de FOR, ce qui passe ses DM à [1d6+5]. Il gagne aussi une attaque supplémentaire par tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Voie de l'archange (prêtre) ⁽¹⁾

Cette voie est adaptée à un prêtre combattant, un inquisiteur chassant les forces du mal et prêt à les affronter au corps-à-corps.

Requis : rang 5 Voie de la foi

1. Forme d'Ange (L)* : le prêtre prend la forme d'un ange pour →

► [5 + Mod. SAG] tours. Lorsqu'il est en forme d'ange, le prêtre bénéficie automatiquement du sort *Ailes célestes* pour la même durée. Toutefois, il n'a plus besoin d'utiliser une action de mouvement pour rester en vol stationnaire ce qui lui permet de lancer ses sorts en volant.

2. Soins améliorés : quand il est en forme d'ange, si le prêtre obtient un résultat de «1» sur son dé de soins, il peut relancer ce dé et conserver le second résultat. Sous cette forme, il est aussi immunisé à tous les sorts destinés à restreindre son déplacement.

3. Épée céleste : lorsqu'il est en forme d'ange, le prêtre bénéficie automatiquement du sort *Arme d'argent* pour la même durée. Il est aussi immunisé à tous les pouvoirs de drain ou d'affaiblissement des mort-vivants (ombre, vampire, goule, etc.).

4. Protection divine : sous sa forme d'ange, le prêtre, sous la protection de son dieu, bénéficie d'un bonus de +3 en DEF. De plus, une fois par jour, il peut décider que les DM d'une attaque sont absorbés entièrement par la puissance de son dieu, après avoir prit connaissances des DM.

5. Forme d'Archange (L) : cette capacité remplace «Forme d'Ange». Sous cette forme, le prêtre peut désormais relancer les résultats de «1» ou «2» sur les dés de soins (mais il devra se plier au second résultat) et il obtient une réduction des DM (RD) de 5 points contre les attaques des mort-vivants et des créatures démoniques.

Voie du commerce (prêtre)

Cette Voie est un exemple de Voie taillée sur mesure pour une religion particulière, elle est destinée au prêtre d'un dieu du commerce ou des richesses. Elle peut aussi intéresser tout prêtre qui accorde un intérêt certain à l'argent et au pouvoir.

1. Sens du commerce : +2 par rang aux tests de marchandages, d'estimation, recherche d'articles et tout ce qui touche au commerce.

2. Or des fous (L)* : le prêtre crée de la monnaie illusoire, jusqu'à 10 pa par rang avec une durée de 1d6 heures ou jusqu'à 10 po par rang pour une durée de 1d6 minutes.

3. Piège (L)* : un coffre ou un autre objet (tiroir, bourse, etc.) scellé par ce sort produit une explosion de feu dans un diamètre de 3 mètres, s'il est ouvert sans prononcer le mot de commande. Toutes les créatures présentes la zone subissent 6d6 DM de feu, la moitié si elles réussissent un test de DEX difficulté 13.

4. Luxe et abondance (L)* : ce sort nécessite une pièce ou un bâtiment pour être utilisé, il ne fonctionne pas en rase campagne. Il garnit l'endroit de meubles de qualité selon le bon vouloir du prêtre : tapis, lit, bureau, table dressée de vaisselle de luxe et mêmes mets de qualités. Le sort a une durée de 12 heures, il affecte une surface totale maximum de 100 m² (200 m² au rang 5) quel que soit le nombre de fois où il est lancé. Les aliments ne sont pas réels et ne nourrissent pas ceux qui les mangent, mais ils sont exquis et donnent l'impression d'être rassasié.

5. Touché d'or : une fois par jour le personnage peut en le touchant transformer un objet ordinaire en objet de qualité exceptionnelle. Un vin ordinaire se transforme en grand cru, une épée rouillée en lame damasquinée, une tunique de lin en robe de soie, etc. La transformation est permanente, mais l'objet dégage une aura d'enchantement et un rituel capable de dissiper la magie lui rend sa valeur initiale. Un seul objet d'un poids inférieur à 10kg peut être affecté. L'objet ainsi créé augmente sa valeur de 10 à 100 po au choix du MJ.

Voie du guérisseur (prêtre)

Quoique peu originale, cette voie reste incontournable pour les nombreux joueurs qui choisissent les soins comme élément dominant du profil de prêtre.

1. Premiers soins : ce sort ne demande qu'une action de mouvement pour être lancé et s'effectue seulement sur un personnage à 0 PV. La cible touchée récupère immédiatement [2d6+Mod. de SAG] PV. Par ailleurs, le prêtre augmente les effets de tous les sorts de la Voie des soins de 1 point par rang atteint dans cette nouvelle Voie.

2. Immunité (L)* : le personnage touché devient immunisé aux poisons et aux maladies pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. Si le personnage est déjà malade ou empoisonné, le sort soulage la victime et annule les effets de l'affliction pendant toute sa durée : cet effet fonctionne même sur les maladies magiques, incurables et sur les malédictions divines.

3. Soins rapides : tous les sorts de la Voie des soins sont à présent lancés par une simple action de mouvement au lieu d'une action limitée. Durant son tour, le prêtre peut donc opter pour le lancement d'un sort de soins et, au choix, une action d'attaque ou de mouvement.

4. Zone de vie (L)* : trois fois par jour, le prêtre peut enchanteur une surface de 10 mètres de rayon autour de lui pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. La zone se met à luire d'une lumière bienfaitrice et l'air commence à y scintiller. Tous les alliés du prêtre présents dans la zone récupèrent 2d6 PV à chaque tour de jeu (à la fin du tour du prêtre).

5. Phénix : une fois par combat, lorsque le prêtre tombe à 0 PV, il se relève nimbé d'une aura de lumière et de feu prenant la forme d'un phénix. Il produit alors une onde d'éner-

gie positive qui restitue [3d6+Mod. de SAG] PV à tous ses alliés dans un rayon de 30 mètres et le double pour lui-même.

Voie de l'archer arcanique (rôdeur)

La magie mystérieuse et terrible de cette voie de prestige fait de votre rôdeur un chasseur implacable dont les traits deviennent mortels et impossibles à esquiver.

Autres profils possibles : druide et profil hybride d'archer.

1. Flèche magique : le rôdeur enchante ses flèches. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de ses flèches sont considérés comme magiques.

2. Flèche tueuse : le rôdeur fabrique et enchante une flèche particulière pour un ennemi unique qu'il nomme. Il lui faut une journée complète pour créer la flèche et il ne peut en posséder plus d'une à un moment donné (ni pour la même cible, ni pour une autre). Lorsqu'il utilise sa flèche contre l'ennemi pour lequel elle fut créée, il obtient un bonus de +3 à l'attaque et de +1d6 aux DM par rang atteint dans la Voie. Si la flèche a été créée depuis plus d'un an, ces bonus sont doublés.

3. Flèche intangible (L) : le rôdeur enchante sa flèche pour lui permettre de passer au travers des obstacles physiques. Le joueur réalise un test d'attaque normal mais remplace la DEF par le score de DEX de la →



cible pour fixer sa Difficulté. De surcroît, il ignore toutes les pénalités de couverture. S'il sait précisément où se situe sa cible, il peut même tirer à travers un mur ou une porte.

4. Flèche vivante : le rôdeur enchante ses flèches pour leur donner vie au contact du sang. Plantées dans un corps, elles s'y enfoncent et prennent racines. Sur un résultat de 15 à 20 au test d'attaque (ou de 10 à 12 sur un d12), la flèche inflige +2d6 DM supplémentaires et se transforme en arbuste à la mort de la victime.

5. Flèche chercheuse (L) : une fois par jour, le rôdeur peut enchanter une flèche afin qu'elle trouve sa cible de façon infaillible. Pour utiliser ce pouvoir, le rôdeur doit avoir blessé ou vu directement la créature ciblée il y a moins de 10 tours. Il tire ensuite sa flèche en l'air et celle-ci voyage aussi loin que nécessaire (y compris à travers les plans) pour trouver sa cible. L'archer arcanique fait un test d'attaque normal et obtient un bonus de +2d6 aux DM.

Voie du Chasseur de corruption (rôdeur)

Cette voie permet au rôdeur de chasser le mal qui a envahi la forêt et perverti la nature, elle convient aussi à un barbare qui déteste la magie et les phénomènes paranormaux ou à un prêtre inquisiteur qui pourchasse le mal sous toutes ses formes.

Autres profils possibles : prêtre, arquebusier, barbare

1. Sentir la corruption (L) : le rôdeur se concentre sur une créature à une portée maximum de 30 mètres. Il détecte si celle-ci possède des pouvoirs paranormaux (magie, pouvoirs magiques) s'il réussit un test de SAG difficulté 15. Les créatures humanoïdes ont droit à un test d'INT difficulté 15 pour

résister à cette divination. Un seul essai par créature est possible.

2. Combattre la corruption : le rôdeur gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM contre les mort-vivants, les démons et les animaux corrompus (ceux qui possèdent des pouvoirs paranormaux). Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la Voie.

3. Chasseur de sorcière : le rôdeur gagne +2 en DEF contre toutes les attaques magiques et +2 aux DM contre les nécromanciens ou les prêtres d'une religion maléfique (et tous ceux qui pratiquent la magie noire).

4. Frappe préventive (L) : en plus d'infliger des DM normaux, cette attaque oblige la cible à faire un test d'INT difficulté 15. En cas d'échec, elle ne peut utiliser aucun pouvoir magique ou extraordinaire à son prochain tour.

5. Résister à la corruption : une fois par combat, le rôdeur résiste totalement à un sort ou un effet magique de son choix. De plus il est immunisé aux effets de corruption : drain, affaiblissement, pourriture, empoisonnement ou maladie provoqués par les mort-vivants, les démons ou les animaux maléfiques ou corrompus.

Voie de la fusion lycanthropique (rôdeur) (1)

Le rôdeur a beaucoup appris de son compagnon loup et il puise dans sa force pour se transformer en un prédateur terrifiant. Il réalise une fusion de leurs corps et de leur union naît une créature plus puissante que ses deux composants. Toutes les capacités qui suivent ne fonctionnent que lorsque le rôdeur est transformé. À la fin de la fusion, le loup retrouve les pv qu'il avait au départ, seuls les pv du rôdeur sont affectés par les blessures reçues pendant la transformation.

Requis : rang 5, Voie du compagnon animal.

1. Lycanthropie (L) : le rôdeur peut fusionner avec son compagnon loup pour se transformer en forme hybride, mi-homme, mi-loup pendant [5 x Mod. de SAG] tours. Sous cette forme, il ne peut plus utiliser d'armes, mais il peut encore utiliser son armure, qui s'adapte à sa taille. Il gagne un bonus de +2 en FOR et obtient les attaques suivantes (elles sont considérées magiques) :

Griffes [attaque au contact], DM [2d6 + Mod. de FOR] et Morsure [Attaque au contact], DM [1d6 + Mod. de FOR]

Il lui faut seulement une action d'attaque pour utiliser ces deux modes d'attaque au même tour. A partir du rang 3 de la voie, le rôdeur peut utiliser la capacité de druide *Attaque bondissante* (L).

2. Eventration : si le rôdeur réussit à toucher et à blesser avec ses deux attaques, il éventre sa cible et bénéficie d'un bonus de +2d6 DM sur sa deuxième attaque.

3. Fourrure d'acier : les poils de la fourrure du lycanthrope se durcissent tandis que ses os se solidifient pour finir aussi solide que de l'acier. Le rôdeur gagne un bonus de +3 en DEF et une RD de 3 tant qu'il est transformé en lycanthrope. Cette protection ne s'applique pas contre les attaques provenant d'armes en argent.

4. Odeur du sang : le rôdeur gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM pour chaque tranche de 10 PV perdus pendant le combat contre la cible qui lui a infligé ces DM (maximum +5). Ces bonus restent jusqu'à la fin du combat. Ces bonus sont annulés si la cible meurt.

5. Furie bestiale : le rôdeur gagne la capacité *Rage du berserk* (L) de la Voie de la rage du barbare. Il ne peut pas annuler sa transformation lycanthropique tant qu'il est sous l'influence de la furie bestiale.

Voie du casse-tou (voleur)

Bien qu'elle ne soit pas réservée au voleur, cette voie est un choix qui convient parfaitement au roleplay de ce profil, en particulier quand elle associée à la voie du déplacement. Avec ces capacités, votre personnage sera toujours prêt à oser les actions les plus risquées !

Autres profils possibles : guerrier, barbare, barde, rôdeur.

1. L'amour du risque : lorsqu'il réalise une action dans un lieu dangereux (par exemple au bord d'un précipice ou d'un lac de lave), le voleur gagne un bonus de +3 à tous ses tests au d20 (attaque, Caractéristique, etc.). Ce bonus s'applique également aux tests réalisés pour résister à la peur.

2. Mouche du coche : le voleur peut choisir de sacrifier une action de mouvement à ce tour pour gagner +3 en DEF jusqu'à son prochain tour. S'il sacrifie deux actions de mouvement durant son tour, il gagne +6 en DEF.

3. Ça passe ou ça casse : lorsque le résultat d'un test de Caractéristique peut avoir une issue fatale pour le personnage (chute mortelle, réveil d'un dragon, etc.), le joueur lance un d20 supplémentaire et peut conserver le résultat qu'il préfère.

4. Poussée d'adrénaline : en dépensant 1d4 PV, le voleur gagne une action de mouvement supplémentaire à son tour. En combinaison avec Mouche du coche, le voleur peut ainsi sacrifier trois actions de mouvement et obtenir un bonus de +10 en DEF !

5. Attaque kamikaze (L) : le voleur saute littéralement sur sa cible pour la larder de coups au corps-à-corps. Plutôt qu'un test d'attaque, il réalise un test de DEX dont la Difficulté est égale à la moitié de la DEF de la créature. En cas de réussite, il inflige des DM normaux et reçoit un bonus qui dépend de la taille de la créature : moyenne →

► +1d6 DM, grande +2d6, très grande +3d6, gigantesque +4d6 et colossale +5d6. Il ne reçoit aucun bonus aux DM pour les petites créatures. À la suite de cette attaque, il perd 5 points en DEF pour une durée de 1 tour.

Voie de l'espion (voleur)

Cette voie de prestige est aussi bien adaptée aux voleurs qu'aux bardes, en effet le métier d'amuseur public peut être une couverture très utile pour s'introduire auprès du pouvoir... Elle fut créée au pour l'Ordre du Jardin et du Lierre (dans Casus Belli #4).

Autre profil possible : barde.

1. Secrets d'Alcôves : le voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles et +5 à tous les tests de perception auditive (SAG). De plus, en réussissant un test de SAG difficulté 12, il est capable de suivre une conversation à distance en lisant sur les lèvres.

2. À la garde ! : le voleur a développé une sorte de 6ème sens qui lui assure un coup d'avance sur les gardes et autres forces armées. Le MJ doit prévenir le joueur 1 tour complet avant que des PNJ armés interviennent sur le lieu où il opère. Il doit aussi indiquer la direction



d'où provient la menace. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre une embuscade.

3. Mémoire eidétique : le voleur a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendu. De plus, le voleur gagne un bonus de +5 à tous ses tests de connaissance (INT).

4. Réseau : grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire d'autres espions, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre en un endroit dangereux.

5. Se fondre dans la foule : le voleur sait se rendre complètement quelconque. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec le costume adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il n'entreprend aucune action qui pourrait sérieusement attirer l'attention sur lui. S'il se fait repérer mais parvient à prendre la fuite, personne ne sera capable de le décrire correctement. Il gagne +5 à tous ses tests de discrétion et de déguisement et, lorsqu'il réalise une action de fuite dans un lieu bondé, il lui suffit de réussir un test de CHA difficulté 10 pour « disparaître ».

Maître des poisons (voleur)

Le poison est l'arme des lâches dit-on parfois. Il faut être un âne habillé de métal pour se persuader de telle

sornette, pour vous, c'est une arme efficace réservée à une élite d'individus intelligents et sans scrupules...

Prérequis : rang 5 dans la Voie de l'assassin (voleur).

1. Connaissance du poison : le voleur peut effectuer un test d'INT difficulté 10 pour reconnaître, identifier ou détecter un poison. Il n'a plus besoin de test d'INT pour réussir à appliquer un poison sur une arme.

2. Poison rapide : le voleur sait fabriquer du poison « rapide » en petite quantité. Avant chaque combat ses armes (trois au maximum) sont enduites de ce poison. La première attaque réussie provoque 2d6 de DM supplémentaire. Si la victime réussit un test de CON difficulté [10 + rang dans la voie], elle ne subit que la moitié des DM poison. Les DM du poison rapide passent à 3d6 au rang 4 de la voie.

3. Poison affaiblissant : le voleur peut remplacer le poison rapide par un poison affaiblissant, les effets ne sont appliqués que sur la première attaque réussie avec cette arme. Si elle ne réussit pas un test de CON difficulté 15, la victime est *Affaiblie* pour le reste du combat (voir états préjudiciables).

4. Résistance au poison : à force de manipuler les poisons, le voleur a développé des immunités. Lorsqu'il est empoisonné, faites un test de CON difficulté 10. En cas de succès, il ne subit aucun effet, s'il rate, seulement la moitié.

5. Poisons virulents : le voleur sait fabriquer en petites quantités les poisons « lent » et « violent », il peut en utiliser [1 + Mod. d'INT] doses par jour (cumul des 2 sortes de poisons). La difficulté de résistance à ces poisons est de [12+Mod. d'INT] du voleur.



Chapitre 8

Devenir MJ

Pour jouer à *Chroniques Oubliées* (CO), il faut un meneur de jeu (MJ). C'est celui ou celle qui va mener la partie, permettre à l'aventure d'exister. C'est un rôle excitant et gratifiant pour celui qui l'assume. Alors pourquoi pas vous ? Ce guide du MJ est une check-list assez exhaustive pour vous aider à assurer dès votre première prestation. Et pour le reste, vous pouvez compter sur l'indulgence des joueurs et les conseils prodigués dans les articles de *Casus Belli*.

Comme pour les règles de jeu de *Chroniques Oubliées*, nous supposons que vous avez déjà joué, ou au moins vu jouer, une partie de jeu de rôle (voir le chapitre d'introduction en page 6).

Avant la première partie

Il faut des dés !

Procurez-vous au moins deux « sets » de dés spéciaux (voir règles) à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Ou empruntez-en à un « rôliste » (négociez le prêt de 5 ou 6 « sets ») : il en faut au moins 1 pour le MJ et 1 pour les joueurs, mais il vaut mieux que chaque joueur ait le sien. On en trouve dans les boutiques de jeu spécialisées et sur **black-book-editions.fr** à partir de 4,90€ le set.

Jouer et rejouer

Pour les joueurs, un scénario se découvre comme une « enquête/mission à vivre ».

Un groupe de joueurs ne peut jouer qu'une fois un scénario.

Ainsi, si ce groupe fait une nouvelle partie de jeu de rôle, ce sera avec un nouveau scénario, comme s'enchaînent les épisodes d'un feuilleton.

Par contre, si vous, MJ, avez apprécié un scénario, vous pouvez le faire jouer à autant de groupes que vous le souhaitez. Seule condition, ces futurs joueurs ne doivent pas avoir eu connaissance de l'histoire par d'autres.

Bien lire les règles

La création de personnage : cette partie détaille les traits qui vont caractériser les personnages des joueurs (PJ), les valeurs chiffrées qu'on va leur attribuer et comment ces éléments vont servir en jeu.

En connaissant bien cette phase, vous pourrez aider les joueurs à créer leur personnage. Et puis, le MJ est un peu joueur, car vous allez interpréter, brièvement, chaque personnage-non-joueur (PNJ) que rencontrent les PJ, lesquels auront une feuille de personnage simplifiée mais basée sur le même modèle.

Le système de jeu : c'est le passage à connaître le mieux. En cours de jeu, vous allez annoncer quels jets de dés sont à faire, quelle caractéristique doit être utilisée par un joueur à tel moment du jeu, etc. Et vous utiliserez ces mêmes points de règles pour faire agir vos PNJ.

L'univers : cette partie présente les éléments qui permettent de donner vie au monde où évoluent les personnages : le type de civilisation, les métiers (profils) des personnages (très importants, leur comportement va être un outil avec lequel s'amuser !), les équipements disponibles (et leur prix), les créatures qui le peuplent... Vous ne devez pas connaître tout cela par cœur mais avoir une idée de l'endroit où trouver la réponse rapidement en cas de doute.

Bien lire le scénario

Chaque partie de JdR consiste à faire jouer un scénario. Le scénario donne un point de départ, un but

aux PJ, et détaille les étapes qui permettent d'y arriver. Il décrit les lieux à parcourir, les épreuves qu'il faudra surmonter, le comportement des divers PNJ qu'on pourra affronter ou gagner à sa cause. Mais il ne dit pas ce que les PJ doivent faire pour y parvenir, car ce sont les joueurs qui vont en décider. Quoique, pour vous guider, il prévoit leurs actions les plus probables, et ce qui en découle.

Que vous ayez déjà prévu de jouer ou pas, lisez-donc la mini-aventure *Caraverne*, page 126 : il est conçu pour tester *Chroniques Oubliées* avec vos amis en une partie très courte, mais vous permet aussi de suivre les conseils de cette rubrique avec un exemple concret.

En le lisant, demandez-vous, si vous étiez un héros confronté à telle situation, ce que vous tenteriez de faire...

Si votre première partie vous donne envie de rejouer, vous pourrez enchaîner sur *Retour à Clairval*, page 280.

Organiser la partie

Un groupe de joueurs : Pour jouer, il faut un groupe d'amis. Pour débiter, l'idéal est 3 ou 4. Il vaut mieux aussi qu'ils apprécient les films ou les romans d'aventure, car ils vont être les héros d'une histoire de ce type.

Agenda : Pour un tout premier essai avec le mini-scénario *Caraverne*, 1h de jeu est à prévoir, avec une 1/2h ou 1h « d'à-côtés » (création de personnage, fin de partie, pause chips & sodas).

Un scénario standard dure 6-8h environ. Les rôlistes y consacrent un long après-midi, une grosse soirée, ou coupent l'histoire en deux séances de 3-4h. Voyez avec votre groupe le jour et l'heure qui convient à tous.

Où jouer : Une pièce isolée est l'idéal ! S'il y a du bruit ou des gens autour, les joueurs auront du mal à

s'évader dans le récit, et eux-mêmes risquent de perturber l'entourage durant le jeu ! Mieux vaut jouer sur une table afin que chacun ait devant lui sa fiche de perso, ses dés, des notes. Le MJ occupe le bout de table et cache son scénario et ses jets de dés derrière un paravent (un ou deux classeurs feront l'affaire).

Créer les personnages

La première tâche est de faire créer les personnages par les joueurs. Si les joueurs ignorent comment choisir un perso, demandez-leur quel personnage ils aiment dans les films, les romans ou les jeux médiévaux, et indiquez-leur la race et le profil de CO qui s'en rapprochent le plus... Au fondeur, conseillez le guerrier, au tacticien prudent le magicien, à l'amuseur le barde, au puriste le moine, au sage autoritaire le prêtre, au petit malin le rôdeur ou le voleur, etc.

Soyez déjà le meneur de jeu. Prévoyez de guider les joueurs dans cette étape, qu'ils n'aient pas à lire les règles. En les connaissant bien, vous pourrez les lire et les commenter en même temps, sauter les passages optionnels et déjà plonger votre auditoire dans l'ambiance médiévale (« ... et en tant que prêtre, donc guérisseur, tu seras choyé(e) autant par les petites gens que les seigneurs... »)

Indiquez à chacun ce qu'il faut faire, dans l'ordre indiqué dans le chapitre *Création de personnage*.

Illustrez ce qu'est un test par un exemple. Avant la création de perso, expliquez qu'en jeu les joueurs vont faire des « tests ». Présentez une situation de jeu qui nécessite un test et en utilisant un des PJ prêts à jouer, faites-le vraiment : dites quelle Carac. est requise, donc quel Mod. est appliqué, quelle difficulté, lancez les dés, et enfin annoncez la réussite ou l'échec (voir l'exemple en marge).

Démarrer la partie

Les trois coups. Chacun est devant sa feuille de personnage... et ça discute. Pour faire entrer les gens dans le jeu, il faut un petit effet... Prenez un ton un peu théâtral, et décrivez la scène d'intro : voir le premier texte à lire de la mini-aventure, p.214.

Beaucoup d'aventures médiévales commencent par « Vous êtes dans une auberge... ». Si c'est leur première rencontre, demandez aux joueurs de décrire *brèvement* leur perso. Soit cash : « je suis un guerrier, ça se voit : musclé, fier, en armure, le visage balafré, le cheveu blond, long un peu crado... ». Soit subtil, plutôt que dire « je suis un voleur », dire « Je suis assez maigre, l'expression ironique, coiffé d'une toque et vêtu de cuir, un peu comme un chasseur... »

Cette présentation doit être brève, enchaînez tout de suite sur la 2e scène d'intro (2^e texte à « conter » plutôt qu'à lire), puis posez la question rituelle du JdR, « **Que faites-vous ?** »

Bien décrire pour imaginer les actions possibles

Pour inventer leurs actions face à une situation, les joueurs doivent « voir » la scène, y compris ce que le MJ n'a pas décrit en détail, afin de profiter de tout ce qui peut leur être utile. Puiser dans votre vécu des détails cohérents avec le lieu et l'aventure.

Si les personnages « sont dans une forêt » où des kobolds se cachent, c'est qu'elle est dense, vous pouvez en rajouter : « une forêt touffue, encombrée de troncs abattus par d'anciennes tempêtes et de racines torturées, de grandes fougères qui gênent la vue, de branches basses qui gîflent les distraits... ». Un PJ sans ➔

Un exemple de test :

Les sentinelles de la forêt
À faire « jouer » à un participant : « Mettons que tu sois une Rodeuse, qui veut approcher deux sentinelles dans la forêt sans être repérée. Voyons si tu y réussis ou pas... »

Pour ne pas faire de bruit, tu dois faire un test de DEX, où tu as un Mod. de +2. Comme tu as la capacité Pas de Loup au rang 1, tu ajoutes encore +2, soit +4 au total. L'action est Difficile, car la sentinelle est attentive (mais pas alarmée), donc la difficulté est de 15 (voir le tableau, page 68). Lance le dé 20...tu obtiens combien ?...12 ? 12 plus 4, donc 16 au total, tu as réussi ! Tu peux rester là et écouter la conversation des sentinelles ». Ou bien « tu as fait 9 ? Même avec le +4, ça fait 13, tu rates, une branche craque sous tes pas. Les deux sentinelles bandent leurs arcs et crient : Qui va là ? Montrez-vous ! ».

Le joueur qui réinvente le scénario

Pour une première partie, évitez de jouer avec un scénariste de BD ou de films, ou un écrivain, qui risque de s'emparer de l'histoire : si vous avez décrit une porte fermée, un joueur vous annonce normalement « je l'ouvre, qu'y a-t-il derrière ? ». Un scénariste peut s'emballer et en décider lui-même : « J'ouvre la porte... Derrière, je sens un souffle chaud et humide, une odeur de soufre, etc... ». Stop ! Le joueur n'invente que ce que dit et tente de faire son personnage. Les conséquences, c'est le MJ qui s'en occupe ! C'est du moins le parti pris de CO, d'autres JdR fonctionnent différemment, mais ceci est une autre histoire...

Les variantes du « Que faites-vous ? »

Posez cycliquement ces questions aux PJ. Les joueurs ne doivent pas savoir à l'avance si vous faites juste avancer le scénario, s'il y a un danger qui menace ou un indice à repérer...

- *Que faites-vous ?*
- *Qui fait quoi ?*
- *Donnez-moi l'ordre de marche.*
- *Vous êtes en file indienne ou plusieurs côte à côte ?*
- *Faites un test de perception !*
- *Vous faites ça ?* (laissez un silence en observant les joueurs, puis :) *Bon, il ne se passe rien.*
- *Vos personnages disent cela à voix haute ?* (si les joueurs échangent des propos confidentiels (plan d'action, moquerie) également dits par les perso alors qu'ils sont dans un lieu où ils peuvent être entendus, auberge, tunnel qui résonne, etc.)
- *Vous avancez vite et sans précaution, ou avec attention mais lentement ?*
- *Qu'avez-vous en main ?* (Armes, torche, accessoires peuvent être utiles, mais aussi gêner en cas de chute, faire gagner ou perdre du temps en cas de mauvaise rencontre)

arme peut ainsi réagir : « je cherche et je ramasse ou je casse une branche lourde pour me faire un gourdin », « OK, tu vois une belle branche, mais trop grande. Fais un test de Force pour la casser... »

Chaque fois que possible, comparez le décor à une image très connue d'un film. « Des montagnes à l'infini, comme dans le *Seigneur des Anneaux*... » « Un vaisseau spatial très fatigué, comme le *Millennium Falcon* de Han Solo... ».

Autorisez les initiatives imprévues. Si les PJ « arrivent au port », il y a sans doute des grues, et un PJ peut vouloir y grimper. Mais un responsable (un PNJ improvisé) peut aussi lui interdire...

Et ne vous laissez pas embobiner par une déclaration péremptoire : « je grimpe en haut d'un arbre, de la haut je verrai *forcément* ce qu'on cherche ! ». Le PJ peut (tenter de) grimper, mais pas tout en haut si le tronc est trop fin, et si le feuillage est dense, il ne verra pas grand-chose...

Si les joueurs se séparent

Pour vos premières parties, vous pouvez leur demander d'être gentils avec vous et de rester groupés...

Par la suite, s'ils se séparent, par exemple en explorant un lieu ou pour enquêter en ville, jouez 5 minutes maxi avec un sous-groupe et demandez aux autres de s'éloigner pour ne pas entendre le récit d'une scène que leurs personnages ne voient pas. Alternez entre les sous-groupes. Une fois réunis, à eux de se raconter ce qu'ils ont pu voir et trouver...

Ordre de marche

Si le chemin est étroit (sentier dans un bois dense, passage entre des rochers, tunnel) demandez l'ordre de marche : qui est devant, qui le

suit, jusqu'à celui/celle qui ferme la marche. En cas de piège ou d'embuscade, ceux qui sont en tête seront les premiers concernés. Mais s'ils sont attentifs, ce sont eux qui feront les tests (pour remarquer le piège, pressentir l'embuscade). En cas d'attaque à revers, c'est le dernier qui est concerné... Et un PJ au centre du groupe ne peut utiliser une arme (ou un sort) de tir direct (arc, boule de feu) que si ceux de devant se sont décalés.

Séquence de jeu

Tout le jeu est fait de dialogues entre le MJ (qui décrit la scène, les actes et paroles des éventuels PNJ puis pose la question rituelle « que faites-vous ») et les joueurs. Les conséquences des actions des joueurs suscitent une nouvelle description par le MJ, et ainsi de suite. Seuls le rythme et l'ordre de parole changent selon les circonstances.

Au calme

Si les PJ agissent de concert au calme, laissez-les discuter un petit instant et annoncer leur décision : « On pourrait s'équiper un peu mieux, non ? » « Oui mais je préfère retourner vite au chariot accidenté, il peut y avoir des bandits qui vont l'attaquer », « OK (au MJ :) , on retourne au chariot ».

Si toutefois les palabres entre joueurs s'éternisent, coupez court par un péremptoire « Bon ! Que faites-vous ? » ou un pernicieux « Un quart d'heure est passé... ».

S'il rien n'est censé se passer de spécial, un long délai peut être résumé en une phrase : « Le voyage se déroule sans problème ».

En milieu incertain

Sur un lieu, les PJ vont souvent agir individuellement selon leur talent :

« je fais le feu », « je cherche des indices sur le sol ou sur les arbres », « je monte la garde, mais dans un arbre où je peux me dissimuler avec mon arc », « je ramasse des herbes pour soigner ».

Interrogez chacun dans l'ordre autour de la table. Selon leurs actions, répondez :

- **En premier aux plus brefs à renseigner :** « Toi tu allumes le feu, ça va te prendre quelques minutes ».
- **Puis à ceux qui doivent faire un test aux conséquences simples :** « Toi tu ramasses des herbes médicinales, mais la nuit tombe, fait un test de SAG (perception) Difficile, tu dois faire 15... Réussi ? Ok, tu en trouves mais ça va te prendre ¼ d'heure. »
- **Et en dernier à ceux pour qui votre réponse va entraîner d'autres questions et réponses :** « Tu cherches des indices ? Fais aussi un test de perception. », « Réussi », « Bien, tu remarques de petites empreintes de pieds griffus qui s'enfoncent dans le bois » « Est-ce que je peux estimer combien ils sont ? » « Refais-moi un test de SAG, difficulté 20 cette fois ! » « Ah, raté ! », « Hmmm, ils sont... plusieurs ».

En combat

En combat, c'est la règle de l'initiative et éventuellement la position des PJ sur le plan des lieux qui détermine l'ordre de parole et d'action.

S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer des cris de guerre, etc. Appliquez les conséquences en suivant

les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au personnage suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un tour de combat représente 10 secondes, pas le temps de réfléchir, et puis chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ, et il ne faut pas que les joueurs patientent trop entre 2 tours de jeu !

Plan et figurines

Prévoyez des feuilles (A3 si possible) ou un tableau Velleda pour dessiner les lieux à explorer (salle d'un château, caverne, baraquas à l'entrée d'une mine, etc.).

On ne dessine pas tout, mais en cas de (risque de) danger ou de combat, il est important de voir qui est où, qui peut combattre qui, qui peut accéder à une porte, monter sur un meuble, qui déclenche un piège. Il existe des figurines 25 mm destinées au JdR pour identifier chaque personnage. Vous pouvez aussi récupérer des pions dans divers jeux pour figurer les positions et les déplacements des perso sur votre plan.

À un autre niveau, il est bien aussi de préparer une carte générale des environs de l'action (type carte routière, mais médiévale dans *CO Fantasy*) pour que les joueurs se repèrent.

Fin de partie

Débriefing

Repassez-vous le film, dévoilez les ressorts de l'intrigue. Les joueurs sont curieux de savoir s'ils ont raté une piste, s'il n'y avait vraiment rien à découvrir à tel endroit où ils ont raté un test, ce qui se serait passé si... Et demandez au groupe de ne pas dévoiler l'histoire à des amis susceptibles de jouer votre scénario prochainement !

Le « je »

Le joueur vivant l'action via le personnage, il va le plus souvent dire au MJ « Je fais ceci, je tente cela, je dis ceci... ». Mais il peut aussi rester en retrait, à la 3^e personne : « Rold, mon perso, allume un feu puis fait le guet... ». Le MJ, qui peut jouer divers PNJ en même temps, précise toujours qui il joue : « la boulangère vous interpelle : Ah étranger, goûtez-donc mon pain ! » « Le bandit de gauche semble indécis, mais celui de droite sort son épée et fonce vers vous... »

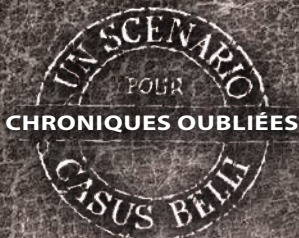
Perception : raté, rien ?

Pour un test de perception, le MJ demande souvent son score au joueur et lance le dé à sa place, caché par son écran. Ainsi, s'il annonce « tu ne remarques rien », le joueur ignore s'il n'y a rien à remarquer ou s'il y a quelque chose, mais qu'il a raté son test (dans le second cas, cela vaut le coup d'insister, dans le premier, du temps va passer et un danger peut survenir...)

Typier les PNJ

Pour donner vie à vos PNJ et pour aider les joueurs à les voir, les mémoriser et sentir leur attitude, jouez un peu leur personnalité en plus de les décrire. Par une *petite* modification de votre voix (rude, douce, d'enfant, chevrotante de vieille dame, accent italien ou asiatique, lente, hésitante, sifflante, affectée, etc.). Par le vocabulaire (« Bienvenue, preux chevalier », ou « Qu'est-ce qu'y veut le grand brutal, là ? »). Sans faire du théâtre, par une mimique : grimace, regard au ciel, air niais ou soupçonneux, etc.

Mini-aventure : Caraverne



En quelques mots...

Pour sortir une caravane de la boue dans laquelle elle est emprêtrée, les PJ rejoignent le dernier village qu'ils ont croisé sur la route. Après avoir récupéré du matériel, ils retournent à la caravane et découvrent qu'elle a été attaquée pendant leur absence et que ses membres ont disparus. Les traces des assaillants les mènent vers une caverne située non loin, au fond de laquelle des créatures espiègles se sont installées et vénèrent une déesse sanguinaire qui se révèle être... une maman ours enragée.

Fiche technique

TYPE • Linéaire (exploration)
PJ • 2 à 6 personnages de niveau 1
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★☆☆

Avis aux MJ

Cette mini-aventure aventure est idéale pour s'initier avec des amis ou initier de nouveaux joueurs. Elle peut être jouée en une heure, mais comptez une petite demi-heure de plus pour la création de personnage. Elle pourra également servir à intercaler un peu d'action lors d'un voyage entre deux communautés éloignées.

En route !

Une fois que les joueurs ont pris connaissance de leurs personnages :

- **expliquez-leur** que leurs personnages sont des amis aventuriers,
- **lisez à voix haute** le texte suivant :

Depuis deux jours, vous escortez une caravane marchande en direction du village de Clairval, où sa précieuse cargaison de vins et liqueurs sera vendue. Les voyages sont dangereux à cause des brigands et des créatures sauvages qui sévissent sur le chemin, c'est pourquoi trois amis marchands vous ont demandé de vous joindre aux deux braves soldats qui veillent sur la caravane, contre un salaire de 10 pièces d'argent chacun. Salaire qui sera remis une fois arrivé à Clairval dans une dizaine de jours.

Avant de poursuivre, demandez à chaque joueur **de lire la description de son personnage**.

C'est fait ? Alors poursuivez :

Cette deuxième journée de voyage a été particulièrement désagréable. Des torrents de pluie matinaux ont rendu le chemin boueux et les roues du chariot ont finies par s'enfoncer profondément dans le sol. Sans planches de bois suffisamment larges à mettre sous les roues, impossible de dégager le lourd chariot. Munis d'une bourse contenant 6 pièces d'argent, vous êtes retournés au village de Deux-ponts, traversé dix minutes plus tôt, afin de récupérer des planches et du matériel auprès du charpentier local.

Les PJ arrivent sans encombre au village que vous devez **décrire** rapidement grâce aux quelques informations suivantes :

- **Le village** est composé d'une place centrale avec un puits, et d'une quinzaine de maisons, dont quelques échoppes donnant sur la place : celle du charpentier, de l'épicier et du boulanger.

Demandez-leur ensuite « **que faites-vous ?** » et laissez-les faire ce qu'ils veulent dans le village !

Le charpentier de Deux-ponts est un jeune gars roux et rustre qui n'articule pas quand il parle. Il a un a priori négatif pour tous les représentants des races non-humaines. Si c'est un non-humain qui lui fait la demande de planches ou de matériel, il demandera un prix **deux fois** plus élevé ! Voici le matériel qu'il est possible d'acheter : planche (1 pa), corde de 15 m (2 pa) et pelles (2 pa les 3).

Sivos joueurs imaginent fausser compagnie à leurs employeurs, rappelez-leur que l'on compte sur eux et que ces 6 misérables pièces d'argent ne sont rien comparées aux 10 pièces d'argent que chacun obtiendra si la caravane arrive à bon port !

Caravane

Une fois que les PJ ont récupéré le matériel dont ils ont besoin, ils devraient retourner à la caravane :

Vous quittez le village muni de votre matériel et prenez le chemin quand soudain...

Demandez à chaque joueur d'effectuer un test de SAG (perception) :

- **résultat de 10 ou - :**

Vous entendez des cris provenant de la forêt sans trop savoir d'où ils proviennent !

- **résultat de 11 à 15 :**

Vous entendez des cris de terreur ainsi que des bruits métalliques provenant certainement de la caravane qui se trouve encore à bien 5 minutes de foulées rapides !

- **résultat de 16 ou + :**

Vous entendez des cris de terreur, d'étranges hurlements stridents et des bruits de chaînes métalliques, tous provenant de la forêt, dans la direction de la caravane qui se trouve encore à bien 5 minutes de foulées rapides !

Quand les PJ arrivent en vue de la caravane, lisez le texte suivant :

La caravane est toujours enfoncée dans la boue, mais il n'y a personne à part le corps d'un des deux soldats, criblé de petits carreaux d'arbalètes. Vous ne pouvez plus rien pour lui malheureusement. La caravane et sa cargaison sont curieusement intactes.

Suivre les traces

L'embuscade des kobolds a laissé de nombreuses traces autour de la caravane. Demandez à tous les joueurs qui les observent d'effectuer un test de SAG (perception) :

- **résultat de 15 ou - :** les traces que suivent les PJ les mènent vers une caverne située à moins de 2 mn, mais en faisant de multiples détours autour de la caravane, leur faisant perdre du temps (voir plus loin les conséquences).
- **résultat de 16 ou + :** les traces que suivent les PJ les mènent directement vers la caverne, sans perdre de temps, et révèlent que les assaillants ont de petits pieds griffus !

Et si ?

Et si les joueurs décident ou pensent qu'ils ne peuvent rien faire pour leurs infortunés compagnons ? Dans ce cas, ils pourraient bien entendre à nouveau un cri d'humain lointain provenant de la caverne... il y a donc toujours quelque chose à faire leurs amis marchands et soldats !

Caverne

Conseil : dessinez le plan de la caverne au fur et à mesure que les PJ progressent dans l'obscurité des lieux. De même, n'hésitez pas à leur demander dans quel ordre ou disposition ils progressent, afin d'accentuer la pression et la concentration sur l'exploration !

Au détour d'une petite clairière d'herbes hautes derrière laquelle pousse une colline couverte d'arbustes, vous apercevez l'entrée d'une caverne naturelle d'où s'échappent de lugubres cris d'angoisse et des hurlements sauvages. ➔

Description de la caverne

1. L'entrée. La caverne est sombre et sans torche, les PJ subissent un malus de -2 à tous les tests basés sur la vue (notamment les tests d'attaque).

2. Le couloir piégé. Pour ne pas subir 1d4 points de dégâts dus à une chute de pierres depuis le plafond, il faut réussir un test de SAG (perception) difficulté 14 puis un test de DEX difficulté 18 pour désamorcer le mécanisme ingénieux des kobolds.

3. La prison de la bête.

De la grande caverne hérissée de stalagmites humides, vous entendez les clameurs reptiliennes de petites créatures implorant une immense créature bestiale couverte de fourrure aux pattes griffues.

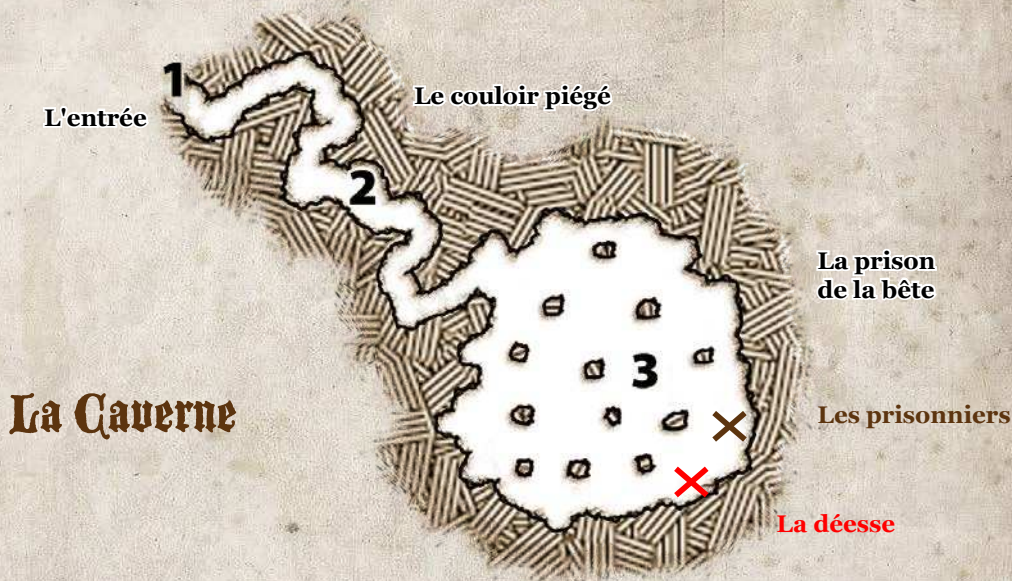
C'est dans cette vaste caverne que les kobolds implorent la clémence de leur « déesse sanguinaire » en jetant dans ses griffes des membres de la caravane...

mais ce qu'ils prennent pour une déesse est en fait une maman ours enragée qui n'aspire qu'à être libérée de sa prison. Elle est enchaînée par la patte gauche à la paroi et un test de DEX (crochetage) difficulté 15 pourra la libérer.

Une question de temps

La rapidité avec laquelle les PJ ont rejoint la caverne est très importante. Pour chaque perte de temps indiquée ci-dessous, un des quatre survivants de la caravane aura été sacrifié à la déesse avant (ou pendant !) l'arrivée des PJ :

- **les PJ se sont attardés dans le village** au lieu de récupérer le plus rapidement possible le matériel.
- **les PJ ont tardé à rejoindre la caravane** après avoir entendu les cris (par exemple en ne se mettant pas à courir immédiatement vers la caravane).
- **les PJ ont suivi les mauvaises traces**, celles qui font perdre du temps.



L'ours enragé

Une immense créature bestiale couverte de fourrure et aux pattes griffues gesticule dans tous les sens. Sa gueule est garnie de dents acérées et projette des flots de bave et de sang.

IMPORTANT : *Pour l'ambiance, ne révélez pas qu'il s'agit d'un ours avant la fin du combat !*

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 15

Morsure et griffes +4 DM 1d6+3

Tactique : l'ours est limitée à 5 m de déplacement à cause de la chaîne qui la retient au mur et elle attaque tout ce qui passe à portée de griffes !

Note : par rapport à un ours noir présenté dans le bestiaire, cette jeune femelle blessée n'a pas de rang de Boss.

Les kobolds

Les Kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens dont le faciès fait penser au crocodile. Vieux et malins, ils sont passés maîtres dans l'art de tendres pièges et embuscades. Ils mesurent moins d'un mètre pour une vingtaine de kilos.

NC 0, taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1
INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

Lance +2 DM 1d6-1

Arbalète de poing (10 m) +2
DM 1d6

Tactique : chaque PJ qui pénètre à l'intérieur de la salle (3) est attaqué par au moins un kobold. Sur les deux kobolds restant, l'un tire avec son arbalète sur le PJ qui paraît le plus dangereux tandis que l'autre tient les caravaniers en joue. Le dernier kobold encore en vie essaie de fuir.

- les PJ ont tardé à pénétrer dans la caverne, par exemple en discutant trop longtemps (+ de 10 mn de jeu).

Le combat final

À peine entrés dans la caverne, les PJ sont attaqués par les kobolds (voir *Tactique* dans l'encart *Les Kobolds*).

Si le combat se passe bien pour les PJ, pensez à faire en sorte qu'un kobold se sacrifie pour libérer sa déesse des chaînes qui la retiennent (il a la clef !). L'ours se jettera alors sur les PJ.

Au contraire, permettez à l'ours de se dégager par lui-même de sa chaîne pour venir en aide aux PJ s'ils sont en très mauvaise posture.

Suite fin ?

Si les PJ sont parvenus à vaincre les kobolds et qu'il y a des survivants chez les caravaniers, ces derniers les remercient et offrent à chaque PJ **une prime de 5 pa par survivant** pour acheter un meilleur équipement.

Si vous voulez poursuivre l'aventure, vous pouvez vous lancer dans **L'Auberge noyée**, une mini-aventure disponible en PDF gratuit sur le site www.black-book-editions.fr, dans **Retour à Clairval**, le grand scénario décrit en page 280 de cet ouvrage, ou imaginer d'autres péripéties sur le chemin du village...

Concevoir son premier scénario

Le niveau

Commencez avec une aventure de « petit niveau », de préférence avec des personnages débutants. Si vous ne pouvez faire autrement que prendre le relais d'un ancien MJ, avec des PJ qui ont de la bouteille, trouvez une astuce pour jouer à un niveau, éventuellement inférieur, dont vous maîtrisez les règles, les effets des talents et des armes ou des équipements. De même si vos joueurs débutent, cela paraît évident, mais leur proposer des personnages débutants pour simplifier les choses est impératif !



Lorsqu'on passe pour la première fois derrière l'écran de meneur de jeu, le plus sage est de faire jouer un scénario rédigé (voir *Caravernes*). Puis, tôt ou tard, vient le moment où chaque MJ souhaite proposer ses propres aventures à ses chers joueurs. Le défi, très valorisant, cache de nombreux écueils, mais une fois les obstacles évités, quelle satisfaction de passer, chacun selon son style, au statut d'auteur-interprète. *Et si vous vous lanciez ?*

Il n'est pas toujours facile de bien organiser ses idées et si vous êtes mal préparés, vous risquez de vous retrouver débordé par la situation. Aussi, voici quelques conseils qui vous permettront de vous préparer au mieux à l'écriture de vos premiers scénarios.

Note : à chaque étape, un exemple est développé pas à pas pour vous guider.

Questions préliminaires

Avant de se lancer dans la rédaction d'une aventure, il faut se poser quelques bonnes questions. Il est inutile de faire long ou compliqué : plus vos réponses seront courtes et claires, plus efficace sera votre scénario.

L'intrigue

En une phrase, vous devez définir l'intrigue de base de votre aventure. Pour cela, répondez simplement à la question : **quel est le problème à résoudre ?**

Faites court et pour l'instant, n'entrez pas dans les détails. Décidez simplement d'une situation qui soit un appel à l'action : elle sera développée un peu plus loin.

Ex. : un village isolé est régulièrement attaqué par des orques, mais ces derniers nombreux et violents.

Les antagonistes

Ce point est peut-être déjà en partie dans la précédente réponse, mais définissez l'opposition que les PJ rencontreront de manière plus précise en répondant à deux questions :

Quel est l'adversaire ?

Il s'agit de décider de « l'entité adverse ». Ce sont les plus souvent des êtres (créatures ou humanoïdes), surnaturels ou pas, un être isolé ou un (des)groupe(s), organisés ou non, équipés ou non.

Quelles sont les forces en présence ?

Restez à la portée des personnages. Une poignée de créatures moyennement puissantes est un vrai défi pour des PJ fraîchement créés alors qu'il s'agit d'une promenade de santé pour des aventuriers expérimentés. Si le jeu ne donne pas de règles pour l'équilibrage, transposez des groupes repiqués dans des scénarios existants.

Ex. : l'ennemi est une tribu d'orques installée non loin du village. Ils sont une trentaine avec à leur tête un chaman puissant et charismatique.

L'enjeu

Il convient maintenant de définir le risque encouru dans cette intrigue, ce qui peut advenir. Cela permet de définir ce que les PJ peuvent espérer en retour de la résolution du problème. Demandons-nous donc : **si personne n'intervient, que se passera-t-il ?**

Dosez bien ce point : un enjeu trop grand (la destruction du monde) pourrait ne pas être à la portée des personnages-joueurs.

Ex. : les villageois se verraient contraints de déménager de la région qu'ils occupent depuis des générations et devraient quitter leur terre.

Motivation

Si ce point est mal exploité, vos PJ risquent de se désintéresser de l'affaire un peu rapidement, ou plus simplement pourraient refuser le job. Soyez donc prudent en répondant aux deux questions : **que gagneront les PJ en résolvant ce problème ? Pourquoi les PJ et pas quelqu'un d'autre ?**

N'ayez pas peur d'utiliser des fi- celles un peu voyantes pour cette motivation de départ (« Vous êtes les seuls à pouvoir nous aider... L'hiver barre toutes les routes et vous êtes à côté... »), vos joueurs ne vous en voudront pas. De plus, souvent, à vouloir faire trop réaliste, vous courrez le risque de voir vos joueurs faire de même (« Pourquoi vous n'allez pas voir la garde du seigneur local ? »)

Ex. : *Le chef du village est prêt à donner l'épée magique que lui a léguée son père à ceux qui résoudront le problème. Les PJ sont les seuls « aventuriers » dans la taverne relais, laquelle se trouve déjà à trois jours de marche du village isolé, le seul espoir, en somme...*

Moyen

Maintenant, il faut définir un peu plus précisément la situation présente, afin de déterminer comment vos joueurs peuvent s'en sortir.

Pour cela, deux questions doivent trouver réponses : **quelle est la situation réelle, au-delà des apparences ? Comment résoudre le problème ?**

C'est le moment de broder un peu. Que la situation soit plus intéressante qu'il n'y paraît est toujours une bonne chose, sans tomber dans l'excès.

Ex. : *une petite tribu orque, plutôt calme, vivait dans cette contrée. Elle a récemment découvert dans une grotte une pierre noire irradiant la magie. Le cha-*

man de la tribu en a décelé la nature et l'a prise pour un signe des dieux. Sa tribu et lui vénèrent la pierre depuis, ainsi que d'autres tribus orques de la région qui en ont entendu parler et les ont rejoint. Leurs besoins en nourriture grandissant, ils ont commencé à attaquer les fermes alentours, puis le village, pour y dérober des vivres. Le seul moyen de les arrêter est de détruire/voler/ faire disparaître la pierre (ils sont trop nombreux pour être exterminés).

Structure et déroulement

Nous avons maintenant tout le nécessaire pour imaginer une aventure. Là encore, restons organisés.

Un début...

Commençons par la scène d'introduction. Elle doit comporter une présentation de l'intrigue pour les personnages, la motivation doit être exposée de manière évidente et l'enjeu doit être le plus clair possible. Ne cherchez pas à compliquer les choses : décidez simplement de quelles informations les joueurs disposent tout de suite (ils ne sont pas obligés de tout savoir), puis fournissez leur ces premiers éléments qui leur donneront envie de rentrer dans l'aventure.

Ex. : *les PJ sont dans une auberge relais. Un soir, un homme se présente comme membre d'un village à trois jours de marche qui recherche de l'aide. Sa communauté est régulièrement attaquée par des orques et la situation devient intenable. Le chef du village est prêt à payer avec son bien le plus précieux les aventuriers qui résoudront ce problème.*

... et une fin

Écrivez maintenant la scène finale de votre scénario, celle qui résoudra l'intrigue. Un combat permet de clore une aventure en beauté, aussi n'hésitez pas. Imaginez un enchaînement qui vous plaît, un décor, des éléments dont on se sou- ➔

Force aveugle

L'entité adverse (voir **Quel est l'adversaire**, page précédente), cela peut aussi être la menace d'un phénomène imminent (météorite, naufrage, rupture de barrage) qui implique une mission claire (destruction, sauvetage, récupération-évacuation), mais cela implique une gestion du temps et du suspense, ce qui entre autres demande de savoir doser la pression sur les joueurs. Bref, une bonne alternative pour sortir des clichés, mais à éviter pour débuter. Vous pouvez toutefois l'utiliser comme motivation secondaire ou pour expliquer une situation paradoxale. Par exemple les villageois, assez nombreux, ne peuvent combattre les orcs, car ils travaillent presque tous sur une digue qui doit être réparée avant la crue prochaine du fleuve voisin, prévisible d'ici quelques semaines ou jours...

Variante de l'exemple ci-

contre : *les PJ sont en route vers un bourg à quelques jours de voyage. On leur conseille une route courte et sûre « à part quelques orcs isolés qui y passent parfois ». En chemin, c'est une horde nombreuse qu'ils croisent, les forçant à se réfugier dans le village victime des orcs.*

Récompenses motivantes

Pour motiver les PJ, en dehors d'un objet unique qui va surtout motiver un joueur, rappelez-vous toutes les bricoles « non magiques mais spéciales » qui auraient bien aidé vos personnages dans le passé : couteau suisse médiéval, corde extraordinairement résistante, torche qui se rallume même mouillée ou sans briquet, bourse totalement étanche, fiole incassable... Puis voyez si les commanditaires des PJ pourraient être des artisans spécialistes d'un tel équipement, qu'ils offrieraient en un ou plusieurs exemplaires à chaque personnage. Si en plus vous trouvez une jolie raison locale pour avoir conçu ces objets (des mines inondées, et le fil spécial d'une araignée du coin) et une bonne raison de ne pas en faire commerce (éviter la concurrence), vous ferez pétiller les yeux de vos joueurs !

Des noms !

En dehors des PNJ principaux, nommez aussi les PNJ secondaires sans caractéristiques (servantes, palefreniers, boulanger, rebouteux, notables), et notez encore quelques noms pour des personnages à improviser sur le tas (et quelques prénoms pour les enfants s'il y en a). Pouvoir toujours répondre immédiatement à un PJ qui demande le nom d'un PNJ est d'un poids important dans l'immersion des joueurs !

viendra. Cette scène ultime est la dernière que joueront vos joueurs et elle déterminera fortement l'impression qu'ils garderont de l'aventure au terme du scénario.

Ex. : arrivés devant la pierre, les PJ découvrent qu'un démon (mineur) vit à l'intérieur. Il se matérialise devant eux et entame le combat, au fond de sa caverne. Dès que le démon sort de la pierre, des vagues d'énergie à l'odeur fétide (même pour les orques) s'échappent vers l'extérieur et viennent ronger les parois de pierre autour des personnages alors qu'ils se battent. Une fois le démon vaincu, la pierre cesse d'irradier la magie, mais la caverne risque de s'effondrer d'une minute à l'autre. Au dehors, les orques paniqués s'enfuient en tous sens.

De A à Z

Maintenant que sont posés le début de l'aventure et son dénouement, il reste à définir les étapes intermédiaires qui conduiront les PJ de l'un à l'autre. Le nombre de ces étapes conditionne la durée du scénario, ne soyez donc pas trop gourmand. Ces scènes-clefs sont les socles de votre scénario. Quatre à six grandes scènes sont *a priori* un bon point de départ.

Elles n'ont pas à s'enchaîner, et d'autres choses peuvent se passer entre chacune d'entre elles. Elles correspondent simplement aux grandes avancées de votre intrigue. Il ne s'agit pas forcément de combats, mais simplement de passages obligés pour la bonne compréhension de l'intrigue et le bon déroulement de l'histoire.

Ex. : d'abord, les PJ assistent à une attaque sur le village par quelques orques. Ils doivent défendre deux paysans agressés puis suivre les orques survivants (qui fuient dès que la moitié d'entre eux est vaincue) pour découvrir l'emplacement du camp de la tribu. Ensuite, ils assistent (en espion) à un rituel effectué par le cha-

man devant l'entrée de la grotte. Lors de cette cérémonie, ils peuvent comprendre que de nouveaux orques rejoignent la tribu et grossissent ses rangs, et deviner que ce qui les attire est dans la grotte, où seuls quelques shamans semblent pouvoir entrer. Puis ils se frayent un chemin jusqu'à la caverne bien protégée, discrètement, sans se faire remarquer par les orques bien trop nombreux (prévoir des failles dans l'accès à la grotte). Enfin, ils doivent explorer la caverne et arriver jusqu'à la pierre, tuant ou immobilisant le chaman avant de pouvoir se trouver face à l'objet de ce culte impie.

Éléments dynamiques

Enrichissez le scénario de quelques événements. Ils ne sont en rien obligatoires, mais permettent de donner du punch à l'aventure. Ils peuvent survenir de deux manières.

La plus réaliste, mais la moins pratique est de les placer de façon chronologique : après X jours, il se passe Y. Cela a l'avantage de donner le sentiment d'un monde vivant où le temps passe. L'inconvénient est qu'avec des PJ qui prennent leur temps ou vont un peu vite, certains événements peuvent tomber à plat ou paraître incohérents.

La deuxième méthode consiste à placer des événements réactifs : une fois que X est arrivé, Y se produit. Cela apparaît plus linéaire, mais cela confère plus facilement au scénario une bonne dynamique.

Ex. : une fois que les PJ ont découvert l'emplacement du camp, les orques font prisonnière la fille du meunier qui se promenait non loin de leur campement, compliquant la donne pour les PJ. Aux jours 2, 3 et 5, les orques attaquent le village. Si au jour 5, la fille du meunier n'a pas encore été enlevée, elle l'est.

La rédaction

La suite des scènes

Vous pouvez maintenant reprendre vos scènes, et toutes les écrire de façon chronologique. Le début, chaque grande étape, puis la fin. Si vous avez prévus des éléments réactifs, incorporez-les à votre texte. Il vous paraît logique qu'il y ait des scènes en plus (une discussion avec le chef du village, la visite d'un lieu, etc.), même si ces scènes ne sont pas indispensables, ajoutez les dans le texte. Celui-ci doit, au final, former une suite logique d'événements, ne sautez pas de A à C sans passer par B. Votre histoire doit avant tout être cohérente.

Cette étape, quoique chronophage, doit normalement être des plus simples. Détaillez les scènes, les décors, essayez de prévoir les questions de vos joueurs, préparez des descriptions, car il s'agit d'instaurer une ambiance particulière à chaque scène (quelques mots clefs peuvent suffire, mais parfois un texte rédigé sera plus efficace).

Ex. : *la rencontre avec le chef du village, après que les PJ aient été recrutés et qu'ils se soient rendus au village.*

Maison du chef : bâtisse en pierre sur deux étages, imposante au milieu des fermes, sur la place centrale. Les PJ sont reçus dans la grande salle, où des sièges confortables, bien que rustique, les attendent.

Chef : un homme dans la cinquantaine, style bucheron, vie au grand air, travailleur de ses mains. Il boite gravement. Présente bien, a des manières plutôt rudes et un parlé très franc.

Il explique la situation aux PJ : les orques attaquent de plus en plus souvent et volent de plus en plus dans les granges et les greniers à grain.

La récompense : il la montre aux PJ. Belle épée bâtarde, bien entretenue, brillante. Une tête de griffon au pommeau et une garde représentant des ailes d'aigles.

Détection de la magie : elle est magique (épée +2).

La chronologie

Préparez une chronologie des événements. Souvent nécessaire pour avoir une vue d'ensemble de votre scénario, elle doit être schématique et très résumée (quelques mots pour chaque élément). N'y placez que les événements que vous pouvez dater avec précision.

Cette page de rappel vous sera utile si le temps joue contre les PJ ou si vous avez de nombreux événements survenant à date fixe.

Ex. : Jour -3 : les PJ sont engagés à la taverne. Jour 0 : ils arrivent au village. Jour 2 : les orques attaquent le village. Jour 3 : les orques attaquent le village. Jour 5 : fille du meunier enlevée (si pas avant).

Peaufiner

Enfin, il est temps d'ajouter les dernières touches à votre scénario.

Déterminez les caractéristiques et l'équipement de vos PNJ, nommez-les et donnez-en une description en quelques mots ; dessinez les plans des lieux utiles (surtout ceux à visiter, comme les repaires et « donjons », et ceux qui accueilleront des combats) et surtout, vérifiez que rien ne manque.

Vous ne pouvez pas tout prévoir, les joueurs ont l'esprit tordu. Mais si vous avez jusqu'ici suivi toutes les étapes, vous avez accompli le plus gros du travail.

Vous devez maintenant vous préparer à votre partie. Juste avant de jouer, n'hésitez pas à vous relire, afin d'avoir le maximum de choses en tête. Comme il s'agit de vos notes, vous verrez que tout revient très vite (le fait d'écrire est un excellent moyen de se mettre les choses en mémoire).

Bon jeu !

Citations

Là aussi pour donner vie à vos PNJ principaux, c'est un plus de leur trouver un tic de langage. L'un commence toutes ses phrases par « Bon, alors... », l'autre, impressionné, donne du « Mes Seigneurs » aux PJ, un troisième perd le fil de son discours « et je...heu... qu'est-ce que disais ? Ah oui... », un autre encore se lamente « Misère, quoi encore, pitié, oh la la... » ou jure « Palsambleu » ou invoque une déité « Par Bélénos... »





Chapitre 9

Règles optionnelles

Règles optionnelles

Les règles de base présentées dans la partie du joueur (les chapitres 1 à 7) ont été conçues pour convenir au plus grand nombre. Elles ont été sélectionnées de façon à ne pas déroger au système unifié des Voies, dans le but de simplifier la gestion du personnage. Ce parti pris a nécessité d'écarter d'emblée un certain nombre d'options.

Toutefois, nous avons souhaité offrir la possibilité à chacun d'adapter le système à ses envies et c'est ce que ce chapitre de règles optionnelles vous propose. Ici, nombre de règles sortent du cadre des Voies et proposent de petits systèmes annexes pour gérer un point ou un autre de façon différente. Piocher ce qui convient, avec discernement, est le travail du meneur de jeu, afin d'ajuster les règles à sa vision du jeu et à son cadre de campagne.

Pour plus de facilité, nous avons classé la plupart des règles optionnelles en deux catégories : « *low-fantasy* » et « *high-fantasy* ». Elles sont signalées par deux icônes différents : une épée enflammée pour *high-fantasy* et une épée ordinaire pour *low-fantasy* (voir ci-dessous). Les règles qui ne disposent d'aucune icône sont neutres et n'appartiennent à aucun des deux genres (ou au deux !). Rien ne vous oblige à utiliser l'ensemble des règles correspondant à un genre, le MJ a toute latitude pour déterminer ce qui colle le mieux à l'idée qu'il se fait de l'univers et du jeu.

High fantasy



Par « *high fantasy* », nous entendons une ambiance héroïque où les PJ sont plus puissants que la normale, mais

aussi où la magie est encore plus étrange et débridée. Nous avons déjà indiqué que les personnages de CO ont un statu de héros qui les rend supérieurs à la moyenne. Toutefois, la barre peut être mise plus haute encore avec des règles qui leur permettent de prétendre à des combats plus fréquents ou de vaincre des adversaires plus puissants. L'univers peut aussi être très différent du nôtre, même les lois de la physique peuvent être radicalement différentes. Des mondes entiers se développent sous terre, des cités volantes peuvent naviguer dans les cieux. Les races des personnages peuvent être étranges et sortir des classiques que sont les elfes ou les nains. Les objets magiques sont monnaie courante.

Low fantasy



Par « *low fantasy* », nous entendons une ambiance plus médiévale que fantastique, un jeu plus dur et plus réaliste. Les puristes dissocient « *low-fantasy* » (moins magique) et « *gritty* » (plus mortel), mais pour plus de simplicité nous ne ferons pas le distinguo, le point commun de ces règles étant un parti pris plus réaliste. Un univers de « *low-fantasy* » réduit la fréquence des éléments fantastiques. Cela ne signifie pas que leur importance est moindre. Cela peut même être le contraire, en effet si la magie est plus rare, son apparition revêt un caractère bien plus extraordinaire. C'est même souvent le but : ne pas banaliser le merveilleux. Dans ce cas, les races fantastiques comme les elfes ne sont pas ouvertes aux PJ, parfois même, elles n'existent pas (Si !). Tout ce qui est magique est souvent caché au commun des mortels et les personnages magiciens sont eux aussi plus rares, ce qui ne les empêche pas d'être puissants.

Création de perso

Méthode par achat

La méthode de répartition des bonus a tendance à privilégier les personnages spécialisés ou n'ayant besoin que d'une ou deux caractéristiques puissantes plutôt que de nombreuses plus moyennes. En clair, elle est plus intéressante pour un combattant que pour un voyageur. Voici donc une nouvelle méthode de création qui conviendra un peu mieux à ce type de personnage. Elle est aussi parfois plus avantageuse pour les personnages non-humains.

Au départ, toutes les Carac. ont une valeur de 8, et le joueur peut acheter des valeurs plus élevées selon le barème qui suit pour un total de **14 points**.

Carac.	10	12	14	16	18
Coût	1	2	3	5	10

Comme pour la méthode par répartition, à la fin choisissez 3 scores pairs et 3 scores impairs.

Low-fantasy, high-fantasy : bien entendu, le MJ peut faire varier ce nombre de points selon le type de jeu qu'il veut organiser, de 12 à 16 points.

Échange Carac. & capacité

Certains joueurs préfèrent un personnage aux Carac. moins élevées pour augmenter ses compétences.

Si vous utilisez la méthode par répartition, le joueur obtient 2 points supplémentaires de capacité par point de Mod. de Carac. qu'il ne dépense pas. Toutefois, il ne peut pas dépasser pour autant le rang 2 dans une Voie à la création du personnage.

Ex : un magicien pourrait avoir seulement besoin d'un Mod. total de +3 (FOR -1, INT +3, CHA +1) au lieu de +6 et le joueur peut alors choisir d'investir le reste pour obtenir 6 points de capacité. Au total, il dispose à présent de 8 points de capacité à investir dans les rangs 1 et 2 des Voies de magicien.

Si vous utilisez la méthode par achat (ci-dessus), le joueur obtient 1 point supplémentaire de capacité par point d'achat qu'il ne dépense pas. Le nombre de points obtenus doit obligatoirement être pair (s'il ne l'est pas, il est arrondi au chiffre pair inférieur). La aussi, le personnage ne peut pas dépasser le rang 2 dans une Voie à la création du personnage.

Si un joueur dépense seulement 11 points d'achat, il peut alors investir le reste pour obtenir 2 points de capacité.

Note : Nous vous déconseillons d'autoriser cette option si vous utilisez la méthode aléatoire afin de ne pas amplifier davantage les inégalités provoquées par un tirage très chanceux.

Débiter avec des professionnels



Vous pouvez créer des personnages avec un passé professionnel déjà établi (un garde, un magicien, etc.) et des compétences plus élevées que celles d'un personnage débutant sans pour autant vouloir créer un héros plus puissant en terme de PV.

Avec cette variante, plus le personnage débute à un âge avancé, plus ses compétences sont développées. Afin d'équilibrer les personnages, appliquez un Mod. de Carac. selon la catégorie d'âge choisie.

- **Très jeune :** +0 points de capacité, +2 en DEX (+1 au Mod.)
- **Jeune :** +2 points de capacité →

Mod. seulement ?

En fait, il n'est absolument pas nécessaire de conserver la valeur du score des Carac. Vous pouvez tout à fait jouer en utilisant uniquement le Mod. de Carac. Il est le seul utilisé en jeu et c'est la règle utilisée pour les créatures gérées par le MJ. Cependant ce n'est pas forcément un avantage avec des débutants. Le GROS avantage du score de carac. réside dans le fait qu'il est exprimé sur une échelle de 20. Ce score nous parle à tous intuitivement car il correspond à la note scolaire. A 10 je suis moyen, à 15 je suis fort, à 18 excellent et à 20 parfait ! Alors que +2 n'a pas de signification. C'est une petite explication de plus, mais en termes de représentation mentale du personnage, avec des joueurs débutants, c'est un plus énorme.



L'avis de l'auteur : Carac. supérieures

Note : les règles de base de l'OGL 3.5 présentent un inconvénient commun que certains joueurs trouvent majeur : l'étendue de la plage de résultat du dé à vingt faces donne un impact assez faible aux compétences des personnages par rapport à la chance du moment. La règle des Carac. Supérieures a longtemps été utilisée dans une version non-officielle de CO puis abandonnée lors de la création des règles destinées à *Casus Belli* pour des raisons de place et de simplicité. Toutefois, les joueurs eux-mêmes ont réclamé son retour lors des parties...

- **Mûr :** +4 points de capacité, -2 en SAG ou en DEX
- **Vétérane :** +6 points de capacité, -2 en SAG ou DEX, -2 en CON ou FOR

Afin de compenser ce bonus, le MJ peut attribuer un point de Mod. de Carac de moins à la création de tous les personnage s'il le souhaite (+5 au lieu de +6).

Chaque catégorie d'âge est déterminée en appliquant un coefficient à l'âge de départ de la race du personnage :

- Très jeune = âge de départ normal
- Jeune = âge de départ +50%
- Mûr = âge de départ multiplié par 2
- Vétérane = âge de départ multiplié par 3

Cette option n'est pas conseillée avec des débutants, le grand nombre de capacités disponibles dès le premier niveau risque de les gêner. Si vous n'avez qu'un seul débutant à votre table, conseillez-lui de commencer avec un personnage très jeune !

Remarque : ne donnez jamais de bonus impair au nombre de points de capacité, cela risque de générer des points de capacité orphelins lorsque plus aucune capacité de rang 1 ou 2 ne seront disponibles.

Carac. Supérieures



Cette option a pour but de donner un avantage clair à chaque personnage, même débutant, dans les actions qui correspondent à son domaine de compétence. Comme à CO, il n'y a pas de liste de compétence et que les tests de Carac. sont utilisés, c'est fort logiquement ceux-ci que nous allons différencier.

À la création du personnage chaque profil donne accès à 3 ou 4 Carac. Supérieures et le joueur doit en choisir deux (vous pouvez aussi limiter ce

choix à une seule Carac. si vous jouez dans un cadre de jeu moins héroïque).

Le joueur souligne (ou surligne ou encercle) les 2 Carac. Supérieures sur sa fiche de personnage.

À chaque fois qu'il effectue un test d'une Carac. Supérieures, le joueur lance deux d20 et garde le résultat de son choix. *Les Carac. Supérieures n'affectent pas les tests d'attaque.*

Carac. Héroïque : il ne vous aura pas échappé qu'une Carac. Supérieure donne le même avantage qu'une Carac. Héroïque (une capacité de rang 5 commune à certaines Voies). Si un joueur obtient l'accès à cette capacité pour une Carac. Supérieure, il ne lance aucun dé supplémentaire. En revanche, il peut toujours choisir de prendre un résultat de 10 au lieu du résultat indiqué par les dés. Désormais, il ne fait donc jamais moins de 10 sur les tests de Carac. Supérieure auquel il ajoute son Mod. de Carac et d'éventuels bonus de capacité. La seule exception correspond à un résultat de double 1 aux d20, ce qui est alors un échec catastrophique.

Profil Carac. supérieures

Arquebusier	DEX, CON, SAG
Barde	DEX, INT, SAG, CHA
Barbare	FOR, DEX, CON
Chevalier	FOR, CON, CHA
Druide	CON, INT, SAG
Ensorceleur	CON, INT, SAG
Forgesort	DEX, SAG, CHA
Guerrier	FOR, DEX, CON
Magicien	DEX, INT, SAG
Moine	DEX, CON, SAG
Nécromancien	CON, INT, SAG
Prêtre	CON, SAG, CHA
Rôdeur	DEX, CON, SAG
Voleur	DEX, INT, SAG, CHA

Profils hybrides



Un profil hybride est un profil principal (guerrier, magicien, etc.) auquel on enlève deux voies pour les remplacer par deux voies issues d'un autre profil.

Le nouveau personnage est défini par son profil principal : c'est lui qui détermine l'équipement du personnage, les armes et les armures qu'il sait utiliser. Créer un profil hybride impose deux restrictions, c'est le prix à payer en échange des avantages potentiels.

- **Le dé de vie du profil principal** est réduit d'une catégorie si les nouvelles voies sont choisies dans un profil dont le dé de vie est plus faible.
- **Le joueur doit réduire la valeur d'une des Carac.** de son personnage de 2 points.

Profil triple

Avec l'accord du MJ, un joueur peut choisir de créer un personnage avec les deux nouvelles voies provenant de deux profils différents. Dans ce cas, vous prenez simplement le dé de vie le plus faible des trois profils. Le MJ doit se montrer vigilant, cela doit correspondre à un thème précis et pas seulement à une volonté d'optimiser les règles pour obtenir une combinaison surpuissante.

Magie et armure

Si une ou plusieurs voies du profil hybride donnent accès à la pratique de la magie, les restrictions d'armure du profil dont sont issues ces voies s'appliquent. Cela signifie qu'un profil principal de guerrier qui choisit des voies de magicien ne devrait pas porter d'armure lorsqu'il souhaite lancer un sort. Pour ce type de personnage, lancer un sort en armure demande de réussir un test d'INT (ou SAG ou CHA) difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + rang du sort]. En cas d'échec, le personnage

a gaspillé son action. Les sorts issus du profil de prêtre sont une exception, ils peuvent être lancés même en armure lourde.

À partir du niveau 8 (ou 4 selon l'option choisie), le joueur peut choisir la voie de prestige singulière du Guerrier-mage, elle permet de lancer des sorts en armure.

Voie de prestige du Guerrier-mage

1. Magie en armure : le personnage peut lancer des sorts en armure. Le Mod. de DEF total des protections portées ne doit pas dépasser deux fois le rang atteint dans la voie. Par exemple au rang 3, le personnage pourra au maximum lancer des sorts en portant une chemise de maille et un bouclier (+4 et +2 = +6). Les bonus magiques des armures ne comptent pas dans le calcul de cette limitation. Cette capacité ne permet pas d'apprendre à utiliser des armures que le profil de base du personnage ne lui accordait pas.

2. Rituel assuré (L) : le personnage passe un tour complet à préparer un sort de son choix. Au tour suivant, s'il utilise ce sort, il pourra lancer deux d20 pour son test d'attaque magique et garder le meilleur des deux résultats. Il pourra aussi relancer tous les « 1 » obtenus aux dés de DM.

3. Magie de combat : le personnage inflige des critiques avec les sorts sur 19-20 aux tests d'attaque magique.

4. Frappe des arcanes (L) : le personnage insufflé sa puissance magique dans une attaque au contact, il obtient +5 en attaque et +2d6 aux DM sur cette attaque. En cas de succès, il ne peut plus ni lancer de sorts, ni utiliser à nouveau cette capacité pendant les 1d6 prochains tours.

5. Expertise du combat : lorsqu'il utilise une action limitée pour lancer un sort, le personnage peut de ➔

Hasard et dés de vie



Le meneur de jeu peut décider d'assigner un score fixe pour chaque dé de vie pour éviter que de mauvais tirages ne faussent trop l'équilibre des personnages lors de la progression (généralement d4 : +3PV ; d6 : +4PV ; d8 : +5PV ; d10 : +6PV ; d12 : +7PV).

Plus de PV



Si, pour une démonstration ou une aventure unique, vous souhaitez un jeu plus fun et héroïque dès le niveau 1, au lieu du Mod. de CON ajoutez directement la moitié de la valeur de CON aux PV. Cela permettra au personnage d'encaisser plusieurs coups avant de sombrer dans l'inconscience.

plus réaliser une action d'attaque au contact. Pour se faire, il doit avoir au moins une main de libre.

Exemples de profils hybrides

Archer* : d8, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur), arquebusier (précision), guerrier (maître d'arme).

Bandit : d6, voleur (assassin, aventurier, spadassin), rôdeur (escarmouche, survie).

Champion : d10, chevalier (héros, guerre, meneur d'homme), guerrier (combat, maître d'arme).

Chasseur de prime : d6, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur) et voleur (assassin et spadassin).

Chevalier de la mort : d8, chevalier (cavalier, guerre, meneur d'homme) et nécromancien (mort, outre-tombe).

Corsaire : d6, arquebusier (artilleur, pistoler, précision), voleur (aventurier, spadassin).

Courtisane : d4, barde (escrime, musicien, séduction) et ensorceleur (illusions, envoûteur).

Duelliste* : d6, voleur (aventurier, déplacement, spadassin), barde (escrime), guerrier (maître d'arme).

Guérisseur : d8, prêtre (prière, soins, spiritualité), druide (nature, protecteur).

Ninja : d6, voleur (assassin, déplacement, spadassin) et moine (poing, vent).

Paladin : d8, chevalier (cavalier, héros, meneur d'homme), prêtre (guerre sainte, soins).

Répurgateur : d8, prêtre (foi, guerre sainte, prière) et rôdeur (survie, traqueur).

Shaman : d8, prêtre (prière, spiritualité, soins) et druide (animaux, nature).

* Profil triple

À la carte

Essayez d'utiliser les règles de base le plus possible, le système des voies est assez dirigiste, mais il est le garant de l'équité entre les joueurs.

Exceptionnellement, un joueur peut avoir une vision précise de son personnage, ou une illustration à laquelle il souhaite coller. Si vous n'arrivez pas à construire le personnage imaginé avec les profils, les voies de prestige et les profils hybrides, vous pouvez faire appel aux indications suivantes.

Pour 1 point de capacité :

- Le personnage obtient un bonus de +5 dans une compétence choisie par le joueur (instrument de musique, forge, dressage, etc.).
- Le personnage apprend à manier une arme à une main qu'il ne connaît pas. Apprendre à utiliser une arme à deux mains ou le bouclier coûte 2 points de capacité.
- Le personnage apprend à porter une armure avec un Mod. de DEF d'1 point au-dessus de celles qu'il peut habituellement utiliser.

Pour 2 points de capacité, le joueur peut choisir une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie, mais le MJ devra être particulièrement attentif...

Combat à 2 armes amélioré (L) : pour 2 PC, n'importe quel profil de personnage améliore son expertise en combat à deux armes. Désormais, il lance 1d20 pour le test d'attaque de la main principale (au lieu de 1d12), il utilise toujours 1d12 pour la main secondaire.

Capacités optionnelles

Aucune capacité standard des profils ne modifie les scores des *Règles avancées* présentées en page 77 (Chance, Récupération, Mana). Si vous avez choisi d'utiliser une ou



plusieurs d'entre elles, il pourra être intéressant d'avoir des capacités qui permettent d'améliorer ces scores.

Les capacités optionnelles décrites ci-dessous peuvent remplacer n'importe quelle capacité d'une voie et d'un rang que choisit le joueur. Cela a pour avantage complémentaire de permettre à un joueur de faire cet échange avec une capacité qu'il juge inutile ou mal adaptée à son idée de personnage.

Dans la description ci-dessous, X est égal au rang de la capacité que vous avez remplacé. Chacune de ces capacités ne peut être choisie qu'une seule fois.

X. Santé de fer : cette capacité remplace uniquement une capacité issue d'un profil de la famille des combattants. Le personnage gagne X points de récupération (PR) supplémentaires.

X. Chance insolente : cette capacité remplace uniquement une capacité issue d'un profil de la famille des voyageurs. Le personnage gagne X points de chance (PC) supplémentaires.

X. Haute mana : cette capacité remplace uniquement une capacité issue d'un profil de la famille des lanceurs de sorts. Le personnage gagne X points de mana (PM) supplémentaires.

Alignements

L'alignement est un concept venu du premier des jeux de rôle, il correspond à l'orientation morale choisie par le joueur pour son personnage. On distingue cinq alignements dont deux paires opposées : Loi et Chaos, Bien et Mal, l'Équilibre (neutralité) forme le cinquième.

Si les alignements représentent des règles morales pour le commun des mortels, ce sont avant tout des forces cosmiques qui régissent l'univers. De

leur équilibre naît le monde tel que nous le connaissons, de leurs luttes naissent des cataclysmes qui peuvent le bouleverser voire l'oblitérer.

De nombreuses créatures magiques ou provenant des plans extérieurs sont alignées : par exemple les démons viennent du Chaos et du Mal, les mort-vivants sont alignés sur le Mal. Les joueurs peuvent choisir un alignement pour leur personnage, mais les vrais héros tendent généralement vers le Bien auquel ils peuvent ajouter un zest de Loi ou de Chaos.

Le Bien et le Mal

Le Bien défend le respect de la vie et la dignité des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres, ils font preuve de compassion et d'empathie.

Le Mal utilise la violence et détruit la vie sans remord. Les créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion, ou cherchent activement à faire le mal, elles tuent pour le plaisir ou pour obéir à un maître maléfique.

La Loi et le Chaos

La Loi défend les règles et l'obéissance à l'autorité, le collectif est placé au-dessus de l'individu. Elle juge tous ceux qui ne suivent pas les règles définies comme des déviants à redresser ou à éliminer. Poussée à son paroxysme, elle provoque l'immobilité et empêche tout progrès.

Le Chaos est synonyme de liberté et d'adaptation permanente, il place l'intérêt personnel au-dessus de tout le reste et ne s'embarrasse pas de principes moraux. Poussé à son paroxysme, le changement permanent empêche toute organisation et provoque une lutte permanente. ➔

► Neutralité

L'Équilibre ou Balance est une philosophie qui prône un juste milieu entre les quatre alignements, elle participe aux luttes incessantes dans l'espoir de maintenir un fragile statu quo entre les forces en présences. En particulier entre Loi et Chaos.

Conversion des soins en blessures

Puisque nous en sommes à la différenciation bien/mal, les sorts de soins peuvent être convertis en sorts de blessures par les adeptes des religions alignées sur le mal. Les prêtres de divinités bénéfiques interdiront le plus souvent ce type de pratique, tandis qu'à l'opposé, les prêtres maléfiques pourraient ne jamais se voir accorder de sorts de soins.

Blessures légères et Blessures graves fonctionnent tous les deux sur le même principe. Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique au contact et la victime du sort peut faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] pour ne subir que la moitié des DM.

Blessures de groupe, affecte toutes les créatures dans un rayon de 10 m. Il n'y a pas de test d'attaque, mais chaque victime peut faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] pour ignorer les DM.

Mise à mal est l'équivalent maléfique de Guérison. Sur un test d'attaque magique au contact réussi, il permet de diviser par 2 les PV restant à la cible. En cas d'échec, le sort n'est pas dépensé mais il ne peut plus être lancé sur la même cible avant 24 heures.

Exécution correspond à Rappel à la vie. Ce sort nécessite un test d'attaque magique en opposition à un test d'attaque (au choix) de la cible. S'il est réussi, la victime doit faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] ou tomber à 0 PV. En cas de réussite,

elle subit malgré tout [3d6 + Mod. de SAG] DM. En cas d'échec du test d'attaque magique, le sort n'est pas dépensé mais il ne peut plus être lancé sur la même cible avant 24 heures.

Voies de prestige

Progression alternative

Cette alternative offre une vision différente de la progression dans une Voie de prestige, elle permet de l'obtenir plus tôt, mais limite sa progression afin d'éviter que les joueurs ne se concentrent uniquement sur celle-ci dès son acquisition. Cette progression est particulièrement adaptée aux Voies raciales.

Le premier rang de la Voie de prestige peut être acquis dès le niveau 3. Le niveau minimum requis pour faire l'acquisition des rangs suivant est égal à 3 fois le rang de la capacité. Ainsi le rang 2 nécessite d'avoir atteint le niveau 6, le rang 3 le niveau 9, etc. Cette option peut nécessiter que le MJ autorise le joueur à ignorer une condition ou une capacité requise pour accéder à la Voie de prestige. Il devra par contre en faire l'acquisition prioritairement aussitôt que possible.

Voie raciale

Parmi toutes les règles, celle des Voies raciales se prête particulièrement bien à de nombreuses variantes qui ne dépendent que des envies du MJ et de ses joueurs.

Voie de base

Le meneur de jeu peut autoriser les joueurs à prendre la Voie raciale en remplacement d'une des Voies du profil dès la création du personnage. Comme les capacités de rang 1 et 2 d'une Voie de prestige sont plus puissantes que celles des Voies de base, le joueur devra dépenser 2 points de capacité pour les obtenir (règle normale des Voies de prestige).

Alternativement, le MJ peut réduire la puissance des deux premiers rangs pour rester sur la règle de 1 point par capacité de rangs 1 ou 2. Dans ce cas, lorsqu'un bonus de +5 est proposé, ramenez-le à +1 par rang et lorsque la capacité de rang 2 propose une évolution au rang 4, ignorez cette dernière.

Puisqu'elle remplace une Voie de profil, la Voie raciale n'est alors plus considérée comme une Voie de prestige et le joueur pourra en choisir une le moment venu (niveau 3 ou 8). C'est le parti pris pour plusieurs nouvelles races optionnelles présentées plus loin : drakonide, félis et wolfer.

Voie raciale gratuite



Cette variante est destinée aux MJ qui souhaitent fortement typer les capacités de chaque race sans que cela demande un investissement particulier aux joueurs. Dans ce cas, chaque personnage reçoit automatiquement sa Voie raciale en remplacement d'une Voie de profil de son choix. En jeu, le personnage progresse automatiquement et gratuitement dans cette Voie sans dépenser de point de capacité à chaque niveau où le MJ le décide. Notez que vous pouvez garder les capacités de rang 1 et 2 sans les modifier, pour cette option.

Le meneur de jeu peut choisir parmi deux options :

- Les personnages débutent avec la capacité de rang 1 gratuitement, puis ils acquièrent un rang supplémentaire tous les 2 niveaux (niveau 1, 3, 5, 7 et 9).
- Les personnages débutent avec les capacités de rang 1 et 2 gratuitement, puis ils acquièrent un rang supplémentaire tous les 3 niveaux (niveau 1, 4, 7 et 10).

Cette option se marie parfaitement avec une autre option high-fantasy : les capacités épiques. Le personnage y a accès dès que sa Voie raciale est

complète et cela assure une continuité dans le rythme de progression.

La seconde version reproduit le parti pris de plusieurs jeux du système d20, dans lesquels les règles octroient de nombreuses capacités particulières aux races dès la création du personnage. Les règles de CO n'ont pas appliqué ce choix par défaut afin de simplifier le jeu d'initiation par un nombre restreint de capacités au niveau 1. ➔

Option pour forgesort



Le MJ peut décider de ne pas laisser le pouvoir de créer des objets magiques entre les mains des joueurs. Il remplacera alors les capacités de rang 5 des voies des artefacts et des runes par les suivantes :

5. Artéfact étrange* : le forgesort crée un artéfact qu'il est le seul à pouvoir utiliser et dont la description est laissée au soin du joueur. L'artéfact permet d'utiliser les capacités suivantes chacune une fois par jour : Téléportation (rang 4, voie des arcanes de magicien), Arrêt du temps (rang 5, voie de la magie protectrice), Forme éthérée (rang 5, voie de l'air d'ensorceleur), Préscience (rang 4, voie de la divination).

5. Rune de garde (L)* : le forgesort inscrit une rune lumineuse dans les airs (visible pour la durée du sort) et piège une zone allant de 2 à 10 m de diamètre. Toute créature (de taille au moins très petite) qui entre dans la zone déclenche un effet choisi parmi 3 au moment où le sort est lancé. *Alarme* : un puissant gong retentit. *Feu* : [3d6+Mod. d'INT] DM de feu. *Peur* : test de SAG difficulté [15+Mod. d'INT] ou fuir pendant 2d6 tours. A chaque fois qu'une créature entre à nouveau dans la zone, elle subit les effets. Le sort a une durée de 1d6 minutes mais peut être prolongé à 12 heures par un rituel de 10 minutes. Les créatures présentes dans la zone pendant le rituel sont immunisées aux effets. De plus, si ce sort est lancé alors qu'une autre rune est encore active quelque part, l'ancienne prend fin immédiatement.

Races optionnelles

Les informations fournies pour chaque race optionnelle se concentrent sur les règles et l'interprétation, au détriment du background. Cela est intentionnel, afin que chaque meneur de jeu adapte l'origine et l'histoire de ces peuples à son propre cadre de jeu. Parmi les nouvelles races, vous pourrez remarquer que Félis et wolfer d'une part, drakonide et ophidien d'autre part, forment des paires proches et très différentes à la fois. C'est au MJ de déterminer s'il n'utilise que l'une des deux races ou s'il en profite pour en faire des ennemis ancestraux dont les conflits ont émaillés l'histoire du monde... Si vous n'avez pas envie d'inventer vous-même un historique, vous pourrez assez facilement trouver ce qu'il vous faut en consultant internet, ces races sont utilisées par plusieurs jeux issus du système d20.

Aasimar

Les **aasimar** n'ont pas de société propre, ce sont simplement des humains un peu particuliers : ils sont dotés d'une ascendance céleste, des créatures des plans extérieurs alignées sur le bien. L'ancêtre céleste peut remonter à plusieurs générations et le caractère héréditaire s'exprimer chez un individu alors qu'il est resté dormant chez les générations précédentes. Physiquement un Aasimar se distingue par une ou deux caractéristiques étranges : une chevelure fluorescente ou aux reflets métalliques, des yeux aux reflets de joyaux (ambre, diamant, etc.), une couleur de peau aux reflets colorés ou même un léger halo de lumière dorée.

Carac : +2 CHA

Capacité raciale • aucune : les Aasimar n'ont pas de capacité spéciale si ce n'est leur bonus de CHA.

Préjugés typiques sur les Aasimar : les Aasimar se croient souvent meilleurs que les autres dans tous les sens du terme, ce sont des beaux parleurs et des donneurs de leçon, mais ils ne valent pas mieux que n'importe qui.

Voie de l'Aasimar

1. Diplomate : il est dans la nature de l'aasimar de privilégier la négociation, le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de CHA destinés à négocier ou convaincre.

2. Magie céleste : l'aasimar peut lancer le sort de magicien *Lumière* (Voie de la magie universelle). Il peut le faire même s'il porte une armure. Si le personnage connaît déjà cette capacité, il lui suffit d'une action gratuite pour lancer le sort. A partir du rang 4, il peut utiliser le sort de prêtre *Protection contre le mal* (rang 2 de la Voie de la spiritualité). Si le personnage connaît déjà cette capacité, le bonus de DEF passe à +3.

3. Résistance : le sang céleste qui coule dans les veines du personnage se renforce, désormais il retranche 5 points (RD 5) à tous les DM d'acide, de froid ou d'électricité subits.

4. Incorrupible : le personnage obtient un bonus de +5 pour résister (ou en DEF) à tous les pouvoirs de corruption mentale (charme, suggestion, etc.), aux effets d'affaiblissement (drain, vampirisme, énergie négative, etc.) et pour résister aux maladies ou aux poisons. Il retranche 5 points (RD 5) aux DM provenant de ce type de sources.

5. Inspiration céleste : la nature céleste du personnage le transcende et le rend littéralement éblouissant, il augmente ses valeurs de SAG et de CHA de +2.



Drakonide

Les **drakonides** sont des humanoïdes robustes mi-hommes, mi-dragons. Leur tête rappelle très fortement celle d'un dragon et ils sont pourvus d'écailles dont la couleur va du doré au bronze et du brun à l'écarlate. En revanche, il ne possède presque jamais de queue ni d'ailes et quand ils en sont pourvus, ce sont des appendices encombrants ne leur permettant pas de voler par exemple. Créés pour servir les grands vers, ils sont désormais émancipés de leurs maîtres, mais ils ont conservé de leur origine un sens de la loyauté et de l'honneur qu'il leur est impossible de renier. Fiers et perfectionnistes, les drakonides parcourent le monde à la recherche de l'excellence. Ils font des gardes du corps et des capitaines hors paires, toutefois les subtilités de la politique leur échappent et leurs employeurs les trouvent parfois difficiles à contrôler.

Carac : +2 FOR, -2 SAG

Capacité raciale • Voie raciale de base : le personnage remplace une Voie de son profil par sa Voie raciale dès le premier niveau.

Préjugés typiques sur les drakonides : le sens de l'honneur exacerbé de ces fanatiques les rend tout aussi dangereux pour leurs amis que pour leurs ennemis. Toutefois, cela les rend prévisibles et faciles à manipuler.

Voie du drakonide

1. Souffle : le joueur choisit un type de souffle pour son personnage parmi feu, froid, électricité ou acide. Ce souffle inflige 2d6 DM par rang dans une zone conique de 10 mètres de long sur 5 mètres de large. Toutes les créatures affectées peuvent diviser les DM par 2 si elles réussissent un test de DEX difficulté 12. Après avoir utilisé son souffle, le drakonide doit attendre 1d4 tours avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

2. Intimidant : le drakonide reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation.

3. Écailles robustes : le drakonide reçoit un bonus de +1 en DEF.

4. Fureur drakonide : lorsqu'un adversaire lui inflige une réussite critique en attaque ou lorsqu'il passe sous la moitié de son score de PV max, le drakonide obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM.

5. Héritage draconique : le drakonide augmente ses valeurs de CON et de CHA de +2.

Elfe noir

L'**elfe noir** est issu d'une culture elfique qui a fuit la surface du monde depuis des millénaires pour s'installer profondément sous terre. La société des elfes noirs y est devenue tyrannique et cruelle. Avec une peau d'ébène et des cheveux blancs ou très pâles, il est difficile de passer inaperçu et la vie à la surface sera donc parsemée d'embûches pour les rares individus à avoir fui les ténèbres. Tous les peuples se méfient des elfes noirs et les craignent. Quant aux nains et aux autres elfes, cela confine à la haine...

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, l'elfe noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Préjugés typiques sur les elfes noirs : les elfes noirs sont des créatures maléfiques et cruelles qui ne respectent que la force. Les femmes sont les pires, elles sont habituées à la domination et traitent les mâles comme du bétail.

Voie de l'elfe noir

1. Enfant des ténèbres : l'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et aux tests de DEX dans le noir complet ou la pénombre. Il ne subit pas de pénalité d'attaque à distance dans la pénombre. ➔



Interpréter un félis

Alternez les périodes de calme apathique et celles d'activité frénétique, les sautes d'humeur fréquentes.

La loyauté n'est pas votre fort, votre intérêt vous semble la valeur normale à défendre. En revanche, vous aimez le risque et les rapports conflictuels vous amusent, vous aimez vous jouer ou ridiculiser vos adversaires. Mais surtout soyez propre, brossez-vous, épongez-vous, faites attention à vos vêtements, au choix des couleurs, soyez beau et sachez plaire !

► **2. Société de caste :** le joueur choisit une capacité de rang 1 d'une voie de nécromancien ou de guerrier pour un personnage mâle, d'une voie de prêtre ou de guerrier pour une femme. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Maîtrise des arbalètes : lorsqu'il utilise une arbalète de poing ou légère, l'elfe noir obtient une réussite critique sur un résultat de 19-20. Il sait manier ces arbalètes quel que soit son profil.

4. Combat à 2 armes : les elfes noirs sont passés maître dans l'art du combat à deux armes. Réaliser une attaque de chaque main (en utilisant 1d12) ne compte plus pour une action limitée. Le personnage peut remplacer ses tests d'attaque au d20 par une attaque au d12 de chacune des mains.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs d'INT et de SAG de +2.

Félis

Les **félis** sont agiles et rapides. Solitaires, ils chassent au plus profond des jungles, mais certains tentent l'aventure parmi les hommes. Leur morphologie est humaine et leurs traits félins, ils possèdent un appendice caudal long de presque un mètre, très similaire à celui d'une panthère. Leur pelage fin et doux se nuance du noir au doré, tacheté, rayé ou uni. Les yeux sont jaunes, verts ou parfois bleus et les pupilles verticales.

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale • Lumière des étoiles : pour un félidé, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Capacité raciale • Voie raciale de base : le personnage remplace

une Voie de son profil par sa Voie raciale dès le premier niveau.

Préjugés typiques sur les félidés : les félis sont imprévisibles et complètement égoïstes, ce sont des égoïstes et ils peuvent se montrer cruels sans même y faire attention.

Voie des félis

1. Ame féline: le personnage gagne un bonus de +1 par rang à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobatie) et en Initiative.

2. Armes naturelles (L): par une action limitée, le félis peut se faire pousser griffes et crocs. Il peut utiliser ces armes naturelles avec son score d'attaque au contact (action d'attaque) et il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM. Le félis subit un malus de -1 en attaque s'il utilise une arme ordinaire sous cette forme.

3. Lien avec la forêt : le félis est en complète harmonie avec l'environnement forestier dont il est issu. Dans cet environnement, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception.

4. Métamorphose féline (L): une fois par jour, le personnage peut prendre la forme d'une panthère pendant une durée maximum de 1 heure par niveau du personnage. Le personnage conserve toutes ses caractéristiques sauf celles ci-dessous, ainsi que son score d'attaque au contact habituel.

Panthère : Init 23, DEF 16, DM 1d6+2. FOR +2, DEX +4*.

Il peut utiliser la capacité de rang 1 de la Voie du prédateur (Embuscade - voir le Bestiaire p.231).

5. Forme Hybride (L): Le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-félin mi-humanoïde sans aucune restriction de temps. Reprendre sa forme normale est aussi une action limitée.

En forme hybride, le personnage obtient un bonus de +2 au Mod. de DEX (+4 Init, +2 DEF) et +1 au Mod. de FOR (+1 Att et DM). A chaque tour, au prix d'une action limitée, il peut attaquer avec une arme et faire une attaque de griffes ou de croc. Sous cette forme, le personnage ne peut parler qu'avec grande difficulté, il subit un malus de -5 à tous les tests de CHA, mais un bonus de +3 pour les tentatives d'intimidation.

Frouïn

Un **frouïn**, ressemble à un rat humanoïde d'un mètre de haut. Les frouïns sont des citadins, ils affectionnent les tunnels et les égouts qui courent sous les cités des humains et participent activement à leur propagation. Leur civilisation est basée sur la discrétion et la récupération, rien n'est trop mauvais pour un frouïn. De fait, un frouïn peut survivre avec trois fois rien, là où un humain serait mort de faim et de maladie. Cela ne veut pas dire que les frouïn n'aiment pas le luxe, seulement ils ne sont pas prêts à travailler ni à prendre des risques pour l'obtenir.

Carac : +2 DEX, +2 CON, -2 CHA, -2 FOR

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, le frouïn noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Résistance : les frouïn obtiennent un bonus de +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Ils peuvent manger des aliments avariés sans tomber malade et n'ont besoin que de trois fois moins de nourriture qu'un humain.

Limitation raciale • Petites armes : un frouïn peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser

les 2 mains pour les armes qui infligent 1d8 à 1d10 de DM (épée longue). Enfin il lui est interdit d'utiliser les armes qui infligent plus de 1d10 DM.

Limitation raciale • Présence inconfortable : la seule présence du Frouïn impose un malus de -1 à tous les tests d'interaction sociale de ses compagnons (CHA).

Préjugés typiques sur les frouïn : les frouïn sont sales et porteur de maladie, toucher un frouïn est dangereux. Lorsqu'un frouïn se montre sympathique, c'est qu'il espère obtenir de la nourriture.

Voie du frouïn

1. Se planquer : grâce à sa petite taille et sa discrétion naturelle, le frouïn obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

2. Petite taille : sa petite taille et son habitude d'éviter les coups permet au frouïn d'obtenir un bonus de +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la Voie.

3. Parano : un frouïn est toujours sur ses gardes, il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris et un bonus de +5 en Init. De plus, il ne reçoit que la moitié des DM des attaques sournoises (ou autres bonus de DM de surprise).

4. Attaque simultanée : les frouïn sont trop timorés pour attaquer seul, mais ils ont développé des tactiques de combat en groupe efficace. Si le frouïn décale son initiative pour attaquer en même temps qu'un allié (au contact ou à distance), il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM. Ce bonus peut se cumuler à une attaque sournoise.

5. Champion de la survie : le frouïn est expert de la survie, il augmente au choix sa valeur de DEX ou de SAG de +2 et sa valeur de CON de +2. ➔

Interpréter un frouïn

Soyez vifs et curieux, posez-vous sans cesse la question : y a-t-il quelque chose à récupérer. Evitez l'affrontement direct et pour ce faire ne soyez pas avare en compliments et en diplomatie. Trouvez-vous un 'Ami' dans le groupe et essayer de lui faire plaisir. Enfin n'hésitez pas à en rajouter dans le genre fautes de goût et autres bévues d'étiquette.

► Ophidien

Les Anciens dominaient le monde avant que leurs esclaves ne se révoltent et ne mettent fin à l'âge d'or de leur civilisation. Nul ne sait ce qu'ils sont devenus, mais il est possible que les ophidiens soient leurs descendants directs. Quoi qu'il en soit, les homme-serpents cachent leur véritable identité et se dissimulent parmi les humains. Ils essaient d'entretenir des lignées du sang le plus pure possible, mais, faute de mieux, ils succombent souvent au désir de pérenniser leur lignage en s'accouplant avec un humain. Les ophidiens sont pour la plupart nostalgiques de leur puissance perdue et assoiffés de pouvoir.

Carac : +2 INT, -2 CON

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, un ophidien voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Limitation raciale • Marque des anciens : un ophidien possède une marque des anciens qu'il essaye le plus souvent de dissimuler, une pupille verticale, une langue fendue, quelques écailles sur la peau, etc. Si son interlocuteur prend conscience de cette marque, il subit une pénalité de -5 à tous les tests de CHA.

Préjugés typiques sur les ophidiens : les ophidiens sont des conspirateurs, ils cachent de sombres secrets dans le but d'acquiescer du pouvoir et de dominer le monde entier.

Voie de l'ophidien

1. Langue fourchue : l'ophidien est maître dans l'art de mentir et d'insinuer le doute dans l'esprit de son interlocuteur. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA en rapport avec le mensonge, le bluff ou pour soutirer des informations à son interlocuteur.

2. Regard hypnotique : l'ophidien peut lancer le sort d'ensorcelleur

Injonction (Voie de l'envouteur). Il peut le faire même s'il porte une armure. A partir du rang 4, il peut utiliser le sort *Sommeil*. Si le personnage connaît déjà ces capacités, il double le nombre de cibles affectées.

3. Crachat (L) : le personnage peut cracher un poison acide à une portée de 2 mètres (test d'attaque à distance) qui inflige 1d4 DM. La victime doit faire un test de DEX difficulté [10 + rang] ou être *Aveuglée* pendant 1d6 tour.

4. Mutation serpentine (L) : le personnage peut révéler sa vraie nature, sa tête devient celle d'un énorme serpent et son cou s'allonge jusqu'à mesurer un mètre. Sous cette forme, en plus de ses actions normales, l'ophidien peut effectuer une attaque de morsure qui inflige 1d4 DM. La cible doit réussir un test de CON difficulté 12 contre le poison ou subir 2d6 DM supplémentaires. Le personnage peut garder cette forme aussi longtemps qu'il le souhaite, revenir à sa forme humaine est une action limitée.

5. Forme de serpent (L) : le personnage peut prendre à volonté la forme d'un serpent d'environ quatre mètres pour 80kg. Le personnage conserve son score de PV et son INT.

Serpent : FOR +3*, DEX +0, CON +3, SAG +1*, CHA -4. DEF 15, Init 15, morsure [attaque = niveau +3], DM 1d6+3 + poison (voir rang 4). *Etreinte :* à chaque fois que le serpent réussit une attaque il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 18.

Wolfer & félis

Le wolfer et le félis sont partiellement inspirés des propositions d'Urval et d'Invalys sur le forum de BBE.

Ces deux races proposent d'obtenir la Voie raciale dès la création du personnage. Si vous préférez la garder en Voie de prestige modifiez simplement les deux premières capacités : accordez un bonus de +5 (au lieu de +1/rang) dès le rang 1 et augmentez le dé de DM au d8 pour la capacité de rang 2.

Tieflin

Les **tieflins** sont similaires et diamétralement opposés aux aasimar : ils sont eux-aussi dotés d'une ascendance « extérieure », mais celle-ci plonge ses racines dans les plans maléfiques. L'ancêtre démoniaque peut remonter à plusieurs générations (voir aasimar). Physiquement un tieflin se distingue par une ou deux caractéristiques démoniaques : de petites cornes, une queue fourchue, une odeur de soufre, des yeux jaunes, des griffes noires, etc. Les tieflin ont conscience de leur mauvaise réputation et, contrairement aux aasimars, ils cherchent généralement à cacher leurs mutations.

Carac : -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, le tieflin noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Résistance aux éléments : les tieflins retranchent 5 points (RD 5) à tous les DM de feu, de froid et d'électricité subits.

Préjugés typiques sur les tieflins : les tieflins sont habités par le mal, certains d'entre eux arrivent à le contenir... jusqu'au moment où le mal reprend le dessus.

Voie du tieflin

1. Se faire discret : le tieflin est habitué à cacher sa véritable nature, il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour mentir et pour se déguiser.

2. Magie ténébreuse : le tieflin peut lancer le sort de nécromancien *Ténèbres* (Voie de la sombre magie). Il peut le faire même s'il porte une armure. À partir du rang 4, il peut utiliser le sort *Aspect de la succube* (rang 2 de la Voie du démon). Si le personnage connaît déjà ces capacités, il double les paramètres des sorts (portée, durée, aire d'effet).

3. Endurci par les épreuves : le tieflin a appris à accepter sa différence et il peut garder la tête haute malgré son héritage. Il augmente sa valeur de CHA de +2 (il annule son malus racial).

4. Mutation démoniaque : le tieflin peut utiliser la capacité *Aspect du démon* trois fois par jour (rang 4, Voie du démon). S'il possède déjà cette capacité, le bonus obtenu passe à +3 (au lieu de +2).

5. Renforcé par les épreuves : le tieflin a appris à faire de sa marque d'infamie une force qui lui donne la volonté de surmonter les obstacles, il augmente ses valeurs de SAG et de CHA de +2 (le bonus total de CHA est de +4).

Wolfer

Les wolfers sont des êtres robustes avec une pilosité importante, caractérisée notamment par la présence d'un mono-sourcil et par des d'imposantes "rouflaquettes". Les wolfers vivent en clan et mènent une vie de chasseurs nomade dans les forêts, les montagnes et les plaines sauvages. Ce mode de vie ancestral les fait souvent entrer en conflit avec les humains là où la civilisation s'étend, débordant sur leur territoire de chasse.

Carac : aucune modification

Capacité raciale • Vision dans le noir : dans le noir total, le wolfer voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Capacité raciale • Voie raciale de base : le personnage remplace une Voie de son profil par sa Voie raciale dès le premier niveau.

Voie du wolfer

1. Chasseur né : le wolfer est un chasseur né. Son odorat et sa vision sont très développés. Il obtient un bonus de +1 par rang à ses tests de SAG pour pis- ➔



Race	Aasimar	Drakonide	Elfe noir	Félis	Frouïn	Ophidien	Tieflin	Wolfer
Âge de départ	20+	15+	50+	15+	10+	30+	15+	15+
Espérance de vie	150	80	400	60	30	300	120	60

ter, chasser, détecter une créature ou un piège en pleine nature.

2. Armes naturelles (L): par une action limitée, le wolfer peut se faire pousser griffes et crocs. Il peut utiliser ces armes naturelles avec son score d'attaque au contact (action d'attaque) et il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM. Le wolfer subit un malus de -1 en attaque s'il utilise une arme ordinaire sous cette forme.

3. Lois de la meute: lorsqu'un wolfer combat le même ennemi que d'autres alliés, il bénéficie d'un bonus de +1 en attaque et en DEF par allié. Ce bonus ne peut dépasser +5 quelque soit le nombre d'alliés.

4. Corps de loup (L): une fois par jour, le personnage peut réellement prendre la forme d'un loup (mâle alpha) pendant une durée maximum de 1 heure par niveau du personnage. Le personnage conserve toutes ces caractéristiques sauf celles indiquées, ainsi que son score d'attaque au contact habituel.

Loup : Init 17, DEF 15, DM 1d6+3. FOR +3, DEX +1.

Il peut utiliser la capacité de rang 1 de la Voie du prédateur (Embuscade - voir le *Bestiaire*).

Sous cette forme, il peut communiquer uniquement avec ses congénères (et sur de longues distances par hurlements)

5. Garou (L): le personnage se transforme maintenant en forme hybride loup-garou sans aucune restriction de temps. Sous cette forme il a les capacités suivantes: En forme hybride, le personnage obtient un bonus de +1 au Mod. de DEX (+2 Init, +1 DEF) et +2 au Mod. de FOR (+2 Att et DM). A chaque tour, au prix d'une action limitée, il peut attaquer avec une

arme et faire une attaque de griffes ou de croc. Sous cette forme, le personnage ne peut parler qu'avec grande difficulté, il subit un malus de -10 à tous les tests de CHA, mais un bonus de +5 pour les tentatives d'intimidation.

Âge et mensurations

Âge du personnage

Vous trouverez ci-dessus l'âge moyen de début de carrière des personnages. Cette valeur sert surtout à donner un ordre d'idée pour les races non humaines, mais vous êtes libre de créer un personnage un peu plus jeune ou nettement plus vieux. L'espérance de vie est indiquée pour un individu ayant vécu dans des conditions optimales, la moyenne dans les sociétés humaines par exemple est souvent de la moitié de cet âge.

Taille et poids

Ces quelques valeurs doivent vous permettre d'imaginer plus facilement les mensurations des personnages nouvellement créés.

Aasimar : 1,60 m à 1,90 m, 40 à 80 kg.

Drakonide : 1,80m à 2 m, 100 à 160 kg.

Elfe noir : 1,50 m à 1,80 m, 40 à 70 kg. Chez les elfes noirs, les femmes ont tendances à être plus grande que les hommes.

Félis : 1,50 m à 1,80 m, 40 à 80 kg.

Frouïn : 1 m à 1,10 m, 30 à 40 kg.

Ophidien : 1,50 m à 1,90 m, 40 à 100 kg.

Tieflin : 1,50 m à 2 m, 40 à 120 kg.

Wolfer : 1,50 m à 1,90 m, 50 à 120 kg.

Cultures humaines



Les cultures humaines permettent de différencier les personnages afin de simuler la grande variété des modes de vie de la race la plus commune. Cette option est particulièrement adaptée à un cadre de jeu low-fantasy où les races fantastiques n'existent pas ou si elles ne sont pas accessibles aux joueurs, mais elle peut convenir à tout MJ soucieux de préciser le background des personnages.

Capacités culturelles

Ces capacités culturelles représentent les avantages spécifiques dus aux origines culturelles et géographiques des personnages. Elles jouent le même rôle que les capacités raciales des elfes, nains, etc. La capacité acquise remplace la capacité par défaut présentée page 28, *Instinct de survie*. Les modificateurs de Carac. s'appliquent à la création du personnage comme pour les autres races.

Campagnard

Les campagnards sont issus des petites communautés rurales et sont habitués aux durs travaux des champs.

Carac. : +2 CON ou FOR, -2 INT

Capacité culturelle • Sagesse populaire : les campagnards gagnent un bonus de +5 pour se souvenir de toute information relative aux rumeurs, aux contes et légendes, sagesse rurales... et aux tests destinés à calmer ou apaiser les animaux.

Citadin

Les citadins habitent les villes et les gros bourgs, dont ils apprécient le confort.

Carac. : +2 INT ou DEX, -2 CON

Capacité culturelle • Homme des cités : le personnage est à l'aise dans les foules et les cités bondées du monde. Il gagne un bonus de +5 pour tous les tests liés à la perception dans une foule, ainsi que pour trouver l'adresse d'une personne ou l'emplacement d'un lieu précis en zone urbaine.

Habitant des rivages

Qu'ils soient pêcheurs, marins ou pirates, les habitants des rivages tirent leur subsistance de la mer. Exerçant des métiers dangereux, ils se montrent parfois téméraires.

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 SAG

Capacité culturelle • Pied marin : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de navigation, de natation et aux tests d'équilibre.

Forestier

Bûcherons, chasseurs ou encore rebouteurs, les forestiers vivent au fond des bois, parfois en solitaire.

Carac. : +2 SAG ou DEX, -2 CHA

Capacité culturelle • Homme des bois : le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests relatifs à l'orientation et à la survie en forêt.

Gens du voyage

Les gens du voyage sont issus des petites communautés itinérantes qui se déplacent de ville en ville en subsistant de leur art, du petit commerce ou de l'artisanat. Ils sont souvent mal considérés : on les soupçonne ou les accuse d'être des voleurs de poule ou pire... des sorciers.

Carac. : +2 DEX ou SAG, -2 INT

Capacité culturelle • Chafouin : le personnage a l'habitude de se défendre face aux préjugés. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests de baratin, de bluff et de tromperie. ➔



► Homme des clans

Croyant à l'honneur et à la force, les hommes des clans sont les héritiers d'anciens peuples et de traditions séculaires, qui tendent aujourd'hui à disparaître.

Carac. : +2 FOR ou CHA, -2 INT

Capacité culturelle • Guerrier né : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à impressionner ou intimider, ainsi que pour les tests de connaissance des anciennes traditions.

Montagnard

Solides et souvent solitaires, à l'instar des forestiers, les montagnards sont habitués aux conditions rudes de leur milieu d'origine.

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 CHA

Capacité culturelle • Homme des montagnes : le montagnard reçoit un bonus de +5 aux tests de CON pour résister au froid et à la fatigue, ainsi qu'aux tests de SAG pour détecter les dangers en montagne (avalanches, orages, chutes de pierres, etc.).

Nomade

Les nomades sont issus des étendues désertiques (steppes, savanes, toundras, ergs, etc.), et se déplacer est pour eux une question de survie.

Carac. : +2 SAG ou CON, -2 FOR (les nomades sont des peuples de petite taille)

Capacité culturelle • Cavalier né : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests d'équitation et de course à pied et possède un cheval dès la création du personnage.

Primitif

Les primitifs vivent dans les coins les plus reculés du monde, loin de la civilisation. Ils savent s'adapter et survivre aux dangers de la nature.

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 INT

Capacité culturelle • Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

Voies professionnelles



Ces Voies peuvent être utilisées par le MJ pour créer des PNJ non combattant, elles leur permettent d'acquérir des capacités en rapport avec leur activité professionnelle selon leur niveau.

Elles peuvent aussi être choisies par les joueurs. Dans ce cas, la Voie professionnelle (une seule) devra remplacer une Voie de base du profil du personnage.

Voie du courtisan

Cette voie est destinée aux intrigants, aux charmeurs et aux politiciens.

1. Charmant : le courtisan obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. S'il obtient à nouveau cette capacité (par la voie de barde de la séduction), ce bonus passe à +3 par rang (et non +4).

2. Secrets et commérages : le courtisan obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles, et de +1 à tous les tests de perception auditive (SAG) par rang atteint dans cette voie.

3. Le diable est dans les détails : le courtisan est à l'affût du moindre détail. Il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de perception visuelle et pour ceux visant à percevoir un mensonge. De plus, il reçoit le même bonus pour tous les tests destinés à décoder le langage corporel d'une personne.

4. J'ai un ami... : le courtisan connaît du monde, beaucoup de monde. Il est capable d'obtenir un rendez-vous ou une information avec bien des personnes, plus ou moins

puissantes. Une fois par jour, en réussissant un test de CHA difficulté 10, il peut obtenir une entrevue avec une personne d'importance moyenne (le bras droit d'un maître de guilde, le chef de la pègre local, un patron d'une des plus grandes maisons de plaisir de la cité...). Avec un test de CHA difficulté 15, il est capable d'obtenir une entrevue avec les plus grands représentants des milieux qu'il fréquente.

5. Plus d'une corde à son arc : le courtisan sait que pour survivre, il ne peut pas seulement se reposer sur sa langue habile et ses relations. Il peut choisir une capacité de rang 1 à 3 de son choix dans n'importe quel profil de *Chroniques Oubliées*.

Voie de l'érudit

Cette voie représente l'éducation et la culture des lettrés. À haut niveau, les adeptes de cette voie dédient leur vie au savoir.

1. Érudition : l'érudit sait lire et écrire, il gagne +2 par rang dans un domaine de son choix : histoire et géographie, occultisme et magie, sciences et techniques, plantes et créatures, langues anciennes et modernes (dans ce cas, il apprend aussi une langue étrangère par rang atteint).

2. Argumenter : l'érudit peut mettre sa logique et son éducation au service de sa force de persuasion. Il obtient un bonus de +5 aux tests de CHA visant à convaincre.

3. Autorité culturelle : l'érudit dégage une impression de confiance, de sagesse et une force de caractère peu commune. Il obtient un bonus égal à son Mod. de CHA en Initiative et en DEF. Au lieu de cette capacité, le joueur peut, s'il le veut, choisir un nouveau domaine d'érudition pour son personnage (capacité de rang 1).

4. Novice : l'érudit dispose d'un novice à son service (Initiative 10, Défense 11, PV 10, Att +1, DM 1d6).

Celui-ci est absolument loyal à son maître et tient les rôles de serviteur et d'assistant. Il s'occupe de son équipement, trie ses documents et en prend soin, panse les blessures, etc. Grâce au novice, les capacités limitées (L) de tous les sorts de rang 1 que sait lancer le personnage ne nécessitent plus qu'une action d'attaque et toutes les durées de recherche documentaire sont divisées par 2. Enfin, le novice peut effectuer les premiers soins sur un personnage jusqu'à 3 fois par jour ; les effets sont dans ce cas équivalents à l'utilisation d'une récupération (10 minutes pour [1 DV + niveau + Mod. de CON] PV). Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si le novice vient à mourir, l'érudit en prend un autre à son service lors de son passage au niveau suivant.

5. Intelligence héroïque : l'érudit augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé ; il conserve ensuite le meilleur résultat.

Voie de l'expert

Artisan, marchand, artiste... l'expert est un professionnel accompli. Quand il choisit cette voie, il détermine un domaine précis, en fonction de son métier : forgeron, sculpteur, peintre, marchand, caravanier... Toutes les capacités de cette voie s'appliquent alors à ce métier. Lorsque vous obtenez cette voie, choisissez une « caractéristique de métier » entre FOR, DEX, INT et CHA, en rapport avec l'activité exercée.

1. Professionnel : l'expert gagne un bonus de +2 par rang dans la voie pour tous les tests liés à son métier.

2. Expertise : le personnage a atteint un tel niveau de compétence qu'il mérite vraiment le titre d'expert en son domaine. Désormais, il lance deux d20 pour chaque test en ➔

► rapport avec son métier et garde le meilleur résultat. Il lui faut deux fois moins de temps qu'à un professionnel ordinaire pour obtenir le même résultat lorsqu'il exerce son métier.

3. Protecteur : l'expert est désormais reconnu pour son art et a acquis un protecteur. Il ajoute son Mod. de Carac. de métier pour tous les tests réalisés dans l'intention d'asseoir son autorité et d'imposer le respect. Un tel expert ne saurait être dénigré ! De plus, il ajoute un bonus de +1 à sa DEF, car on hésite désormais à l'attaquer.

4. Maître en son domaine : l'expert est reconnu par ses pairs comme un maître en son domaine et il acquiert une influence sociale hors du commun. Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire de ses pairs, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé, ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre dans un endroit dangereux.

5. Rayonnement héroïque : le personnage augmente son CHA ainsi que la caractéristique régissant son métier de +2. S'il s'agit également du CHA, alors il augmente son INT de +2.

Voie de l'homme du peuple

Cette voie est réservée aux gens ordinaires, ces personnes que l'on juge parfois à tort insignifiantes et qui peuvent toujours compter sur leur solide bon sens.

1. La vie est dure : le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour tous les tests concernant la résistance physique et l'endurance.

2. J'ai un pote qui m'a dit... : attentif aux ragots, le personnage peut ajouter un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour ses tests d'INT visant à se souvenir d'une rumeur ou à connaître des détails sur une personne ou une personnalité.

3. On m'a fait pas à moi ! : l'homme du peuple est méfiant, et il est difficile de lui embrouiller l'esprit ou de le baratiner. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests effectués pour résister à une illusion, au baratin, à une négociation ou à tout autre moyen d'influencer l'esprit (qu'il soit magique ou non).

4. Ni vu, ni connu : l'homme du peuple se fond dans la foule sans aucun soucis. En effectuant un test de CHA difficulté 10, il disparaît dans la foule et ne peut plus être retrouvé, sauf voie de profil particulière.

5. Résistance héroïque : le personnage augmente sa SAG et sa CON de +2.

Voie du miséreux

La voie des mendiants et des parias, ceux que les gens rejettent et évitent.

1. Moins que rien : le personnage subit un malus de -5 aux tests d'interaction sociale avec les gens de la bonne société et gagne un bonus de +5 pour ses tests auprès des autres miséreux. Il obtient également un bonus de +5 aux tests de discrétion et on ne se rappelle généralement pas de lui. Tous les misérables se ressemblent, non ?

2. Roi de la débrouille : le miséreux doit être capable de saisir toutes les opportunités qui s'offrent à lui, sans jamais se laisser surprendre par les événements. Pour chaque rang atteint dans cette voie, il gagne un bonus de +1 en Initiative et à tous les tests de métiers physiques.

3. Solidarité des démunis : les démunis et les miséreux se reconnaissent instinctivement et font parfois preuve d'un grand sens du sacri-

fice pour leurs semblables. Lorsqu'un autre miséreux a la possibilité d'aider le personnage, lancez 1d6. De 1 à 3, le PNJ apporte son aide totale et inconditionnelle (sans attendre de rémunération et sans se méfier du danger). Cependant, le MJ lance également 1d6 en secret : sur un 6, le PNJ fomenté en réalité un sale coup afin de se faire un peu d'argent...

4. Corvéable à merci : le miséreux exécute généralement les tâches et les métiers les plus ingrats et éreintants. Il gagne 5 PV supplémentaires et un bonus de +5 à tous les tests de CON et de FOR.

5. L'énergie du désespoir : lorsque son total de PV est réduit de moitié, le miséreux lance deux d20 pour tous ses tests de FOR, DEX ou CON, et garde le meilleur résultat. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il reste conscient et peut encore accomplir une action de mouvement par tour (sauf s'il est mort évidemment !). À chaque fois qu'il subit à nouveau des DM, il doit cependant réussir un test de CON difficulté [15 + DM] ou sombrer dans l'inconscience.

Voie du nanti

« Les pauvres, c'est fait pour être très pauvres et les riches très riches ! » (Don Salluste, un riche noble étranger)

1. Plein aux as : le personnage n'est jamais à cours de liquidité, et obtient pour ses dépenses courantes 20 pa par jour pour chaque rang atteint dans la voie. S'il n'est pas dépensé, cet argent n'est pas comptabilisé dans les économies du personnage.

2. On ne prête qu'aux riches : si le personnage souhaite faire l'acquisition d'un objet ou d'un bien de grande valeur et qu'il n'a pas l'argent nécessaire sur lui, on lui fait crédit sans problème. Il a un mois devant lui pour payer. Ensuite, il peut faire un test de CHA difficulté 15 pour

prolonger ce délai d'un mois supplémentaire, et peut renouveler ce test plusieurs mois d'affilée si nécessaire.

3. Pot-de-vin : en y mettant le prix, le personnage arrive généralement à obtenir ce qu'il veut. Lorsqu'il rate un test de CHA, il peut obtenir un bonus de +1 autant de fois qu'il paye 10 pa (pour un montant maximum de 100 pa) afin de transformer son échec en réussite.

4. Garde du corps : tant de richesses finissent par attirer la convoitise et le nanti doit à présent être protégé par un garde. Celui-ci offre un bonus de +3 en DEF à son employeur lorsqu'il est à son contact. Une fois par tour, il peut faire échouer une attaque qui vise le nanti en réussissant un test d'attaque avec un résultat au moins égal à la DEF atteinte par l'attaquant. Le garde est totalement loyal au personnage. S'il vient à mourir, il est possible d'en engager un nouveau en dépensant 500 pa ou lors du passage au niveau suivant.

Le garde : DEF 16, PV [niveau x6], Attaque [Niveau du nanti], DM 1d8+2. FOR +2, DEX +0, CON +2, INT +0, SAG +0, CHA +0. Il agit à l'initiative du personnage.

5. Au-dessus des lois : l'argent permet bien des excentricités et parfois même d'ignorer la loi. Lorsque le personnage commet une action illégale, il peut faire un test de CHA pour échapper à la justice, avec une difficulté de 10 pour un délit, 15 pour un crime et 20 pour un acte odieux. Si l'action contrarie un puissant, la difficulté augmente de 5. Si la victime du crime ou du délit est un personnage important, cette capacité est inefficace. Si le personnage utilise cette capacité plusieurs fois dans la même semaine, la difficulté du test de CHA augmente de 5 à chaque fois. Il n'est pas possible d'utiliser *Pot-de-vin* pour améliorer le résultat de ce test. ➔

Capacités épiques

Niveau 12 plus

Le passage au niveau 12 marque l'entrée des personnages de *Chroniques* dans le jeu à haut niveau. Pour augmenter leur puissance, nous avons choisi une solution différente de celle des autres versions de l'OGL3.5 : plutôt que d'augmenter le nombre d'attaques, nous augmentons par exemple les DM avec l'ambition affichée de moins ralentir ainsi le jeu.



Si vous aimez les affrontements titanesques et les batailles dont l'enjeu n'est rien moins que le destin du monde, les capacités épiques sont faites pour vous ! Si vous adaptez et jouez des scénarios *Pathfinder/d20 System/OGL3.5*, le niveau d'opposition justifie aussi pleinement l'usage de ces nouvelles capacités. Dans le cas contraire, elles doivent être considérées comme une option, il n'est pas évident que votre cadre de jeu soit adapté à une telle débauche de puissance même si les univers de *fantasy* s'y prêtent mieux que beaucoup d'autres. Réfléchissez-y deux fois, on vous aura prévenu...

À compter du **niveau 12**, le personnage fait l'acquisition d'une capacité épique à chaque niveau pair (12, 14, 16, 18 et 20). Ces capacités, réservées aux héros de légende, sont communes à tous les profils. Elles n'ont pas de rang et le joueur peut choisir celle qui lui convient **en plus** des 2 points de capacité obtenus pour son passage de niveau.

Les capacités épiques n'ont pas d'emplacement spécifique défini pour les inscrire sur la fiche de personnage, vous pouvez utiliser n'importe quelle case libre d'une voie de votre choix. Une fois la case occupée par la capacité épique, le personnage ne pourra plus accéder à la capacité qu'elle remplace mais il pourra obtenir normalement les capacités suivantes de cette voie. Lorsqu'une même capacité peut être choisie plusieurs fois, elle n'occupe qu'un seul emplacement sur la fiche de personnage.

Notez que pour bien distinguer les capacités épiques des autres sur la fiche de personnage, un **(E)** doit sys-

tématiquement être inscrit après le nom de celle-ci.

Les capacités épiques proposées ici ne sont pas toutes équivalentes en termes de puissance, le MJ a toute latitude pour refuser ou demander une justification concernant certains pouvoirs. Par exemple, un guerrier qui obtient une capacité de magicien devrait le faire après une expérience occulte singulière ou à la suite d'un enseignement auprès d'un maître de renom... De telles situations peuvent servir de prétexte pour de nouvelles aventures. Les capacités épiques se prêtent particulièrement à la création de nouvelles déclinaisons adaptées à votre cadre de jeu et taillées sur mesure pour vos personnages.

Listes des capacités épiques

Attaque épique (E) : le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique) et ajoute +1d6 aux DM de toutes les attaques de ce type. Cette capacité épique peut être choisie deux fois pour un même type d'attaque, à la discrétion du MJ.

Au dessus de la mêlée (E) : le héros a atteint un niveau d'expertise au combat tel qu'il résiste désormais plus facilement aux attaques des plus faibles : les sous-fifres et autres créatures mineures ont du mal à le blesser sérieusement. Le personnage divise par deux tous les DM provoqués par des créatures dont le niveau (NC) est inférieur ou égal à la moitié du sien.

Bond épique (E) : le personnage peut faire des bonds prodigieux, jusqu'à 10 mètres en hauteur et 20 en longueur. Cela lui permet parfois d'atteindre les créatures en vol par une attaque au contact. De plus il peut viser la tête de toutes les créatures, même les plus grandes. Il obtient un bonus de +2 en attaque contre les créatures de taille énorme et +5 contre celles de taille colossale.

Un minimum de 18 de DEX est requis pour choisir cette capacité qui ne conviendra pas à tous les styles de jeu, elle s'inspire du cinéma asiatique et des jeux vidéo...

Caractéristique épique (E) : le joueur choisit une caractéristique et augmente sa valeur de 4 points.

Compagnon fidèle (E) : le personnage obtient un apprenti, un serviteur ou un garde du corps. Le joueur gère ce personnage secondaire, c'est un compagnon fidèle et dévoué attiré par la notoriété du héros. Créez un personnage du profil de votre choix dont le niveau est égal à $[1/2 \text{ niveau du personnage} + \text{Mod. de CHA}]$. S'il vient à mourir, le héros pourra en recruter un autre au prochain niveau. Alternativement, un joueur peut appliquer cette capacité à un compagnon comme le loup du rôdeur ou le golem du forgesort, la créature obtient alors +20 PV, +3 aux DM, en attaque et en DEF. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 fois cette capacité pour votre compagnon.

Critique épique (E) : le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique). Pour ce type d'attaque, les chances d'obtenir une réussite critique augmentent de 2 points. Une attaque permettant normalement une réussite critique sur un résultat de 19-20 permet désormais de l'obtenir sur un résultat de 17 à 20.

Effet de masse (E) : une fois par jour (à la discrétion du MJ), vous pouvez appliquer une de vos capacités à un groupe d'alliés (vol, invisibilité, etc.) ou d'ennemis à portée pour

un nombre de cibles maximum égal à 10. Une fois par aventure, vous pouvez également appliquer une de vos capacités à un nombre très élevé de cibles. Un prêtre pourra, par exemple, guérir la population de tout un quartier, un magicien faire un sort d'invisibilité pour faire disparaître toute son armée, ➔



► un chevalier appliquer son bonus de courage à toutes ses troupes, etc.

Force du verbe (E) : une fois par jour, par une action limitée, le personnage peut obtenir la capitulation ou la fuite de forces hostiles en réussissant un test de CHA [difficulté 10+NC de la plus puissante créature présente]. Une fois par combat, si au moins la moitié des forces adverses sont vaincues, le personnage peut prendre la parole pour mettre un terme à la bataille en réussissant un test similaire.

Gardes d'élite (E) : le personnage possède une garde rapprochée qui le suit partout et peut intervenir une fois par jour pour le protéger. Ce peut être une protection magique qui se matérialise sous la forme d'élémentaires, une protection discrète composée de tueurs prêts à surgir des ombres ou une protection bien visible comme une troupe de chevaliers. Les gardes infligent automatiquement 2d6 DM par tour à chaque créature qui attaque le personnage. À chaque fois qu'il est la cible d'une attaque à distance ou au contact réussie, lancez 1d6, sur un résultat de 1 à 3, les gardes l'interceptent. Dans ce cas, lancez les DM sans test d'attaque et comptabilisez-les à part. Après avoir intercepté des DM supérieurs à 10 fois le niveau du personnage, les gardes sont mis hors de combat et ne sont plus d'aucune utilité avant le lendemain.

Haut fait (E) : une fois par aventure, le personnage obtient la possibilité d'effectuer une action d'éclat incroyablement en rapport avec son profil : décapiter l'ennemi le plus puissant du scénario, tuer un dieu, invoquer un sort qui protège une nation entière ou anéantit toute une armée, etc. Le MJ peut décider si le moment est opportun ou pas et repousser les effets à une scène ultérieure si cela est vital au bon déroulement de la

campagne. En règle générale, un PNJ majeur ne pourra pas être défait par cette capacité avant d'avoir été réduit à au moins la moitié de ses PV.

Lien épique (E) : plusieurs personnages (au moins deux) doivent choisir cette capacité épique simultanément, elle est réservée à des personnages qui ont traversé de nombreuses épreuves ensemble et progressé du statut de jeune aventurier à celui de héros en s'épaulant mutuellement. À travers un rituel laissé à leur imagination (apposition de marques magiques, serment magique, etc.), ils deviennent indéfectiblement liés. Ils peuvent communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare, se guérir mutuellement simplement en se touchant et en transférant leurs points de dommage (par une action de mouvement) et enfin se téléporter auprès d'un autre membre une fois par jour (action limitée). En combat, pour simuler leur capacité à utiliser des combinaisons mortelles de leurs capacités, chacun d'eux obtient un bonus de +1d6 aux DM lorsqu'ils attaquent la même cible.

Magie altruiste (E) : le personnage choisit un ou plusieurs sorts dont la somme des rangs est égale à 3 (par exemple un sort de rang 3 ou un sort de rang 2 plus un sort de rang 1). Il doit connaître chaque capacité et ce doit être des sorts dont la description stipule qu'il n'affecte que le lanceur de sort lui-même, désormais il est capable de lancer ce(s) sort(s) sur un allié en le touchant comme s'il le lançait sur lui-même.

Magie protectrice (E) : le joueur choisit un sort de rang 1 ou 2 que son personnage connaît. Désormais, le personnage peut utiliser ce sort par une action gratuite lorsqu'il le lance sur lui-même (au lieu d'une action limitée).

Magie rapide (E) : lancer un sort de rang 1 est désormais une action d'attaque au lieu d'une action limitée. Si cette capacité est choisie une seconde fois, lancer un sort de rang 1 devient une action de mouvement et lancer un sort de rang 2, une action d'attaque. Cela permet effectivement au personnage de lancer 2 sorts en un seul tour (deux sorts de rang 1 ou un sort de rang 1 et un sort de rang 2).

Maître de guerre (E) : cette capacité est réservée aux héros qui ont dirigée une force armée à la victoire et sont reconnus comme des meneurs d'homme. Lorsque le personnage entraîne une armée pendant au moins 3 mois, tous ses éléments gagnent l'équivalent d'un niveau. Lorsqu'il mène une troupe armée, le MJ doit la considérer comme si elle était 20% plus nombreuse qu'elle ne l'est réellement. Enfin, lorsqu'il combat dans le cadre d'une manœuvre militaire ou d'une bataille à grande échelle, le personnage gagne un bonus de +5 en DEF et +1d6 aux DM.

Moment de gloire (E) : une fois par aventure, le personnage peut accéder à un état second qui lui permet de réussir des exploits improbables que l'on contera dans les chansons de gestes. Pendant un combat complet (jusqu'à la destruction de tous ses ennemis ou sa propre défaite) il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les résultats de ses dés (d'attaque, de tests de caractéristiques, de DM) et divise par deux tous les DM subis.

Monture épique (E) : le personnage obtient une monture extraordinaire dont le niveau de créature (NC) ne doit pas dépasser la moitié de son niveau. La monture comprend des ordres simples en fonction de son intelligence. Lorsque le personnage chevauche sa monture, il peut la faire attaquer au prix d'une action de mouvement à sa propre initiative.

Si le personnage est un chevalier et qu'il possède des rangs dans la voie du cavalier, il applique les avantages de toutes ses capacités à cette monture et peut ajouter son rang dans la voie au NC maximum de sa monture. Vous devrez créer les caractéristiques de la monture en vous référant au chapitre sur les *Rencontres* page 208.

Objet épique (E) : en accord avec le MJ, le personnage choisit un objet magique en sa possession et lui insuffle une part de lui-même. L'objet restera à jamais associé à son nom, il devient quasiment indestructible et le personnage obtient la capacité de le téléporter vers lui ou sur lui (pour une armure) par une action de mouvement. L'objet gagne 1 niveau de magie (voir page 196) que le joueur peut utiliser pour choisir une propriété magique ou une augmentation de bonus de son choix. Au niveau 15, son niveau de magie augmente de 1 pour un total de +2. Aux niveaux 17 et 19, il passe respectivement à +3 puis +4.

Parfait héros (E) : le personnage est connu pour son absence de point faible, il augmente ses 3 plus bas scores de caractéristique de 2 points.

Parfaite maîtrise (E) : le personnage obtient au choix un bonus de +5 à tous ses tests de Carac. physiques (maîtrise physique : FOR, DEX, CON) ou mentales (maîtrise mentale : INT, SAG, CHA).

Porteur de mort (E) : le personnage est un tueur impitoyable, il ne fait qu'une bouchée des adversaires qui ne sont pas à la hauteur. Le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique). Lorsqu'il le souhaite, il peut choisir de prendre une pénalité de -10 au test d'attaque. En cas de réussite, ses DM sont doublés (triplés en cas de critique). ➔

Évolution d'un guerrier demi-elfe

De haut en bas et de gauche à droite :

Le guerrier demi-elfe de niveau 2 possède déjà un équipement d'aventurier complet.

Au niveau 5, son armure est déjà plus imposante.

Au niveau 12, le guerrier demi-elfe est un combattant super-équipé - épique - dont le nom fait trembler les bandits et les puissants.

Au niveau 20, le demi-elfe est une légende, aussi proche de la damnation que du statut divin !



Rapidité épique (E) : désormais, lorsque le personnage réalise une action limitée, il obtient en plus une action de mouvement avant ou après celle-ci.

Revenu des enfers (E) : le personnage possède une envie de vivre supérieure et gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON et de SAG. S'il décède avant la fin de la campagne, le joueur et le MJ se mettent d'accord pour inventer une histoire plausible et laissant la part belle à l'héroïsme afin d'expliquer la survie miraculeuse du personnage et sa réapparition. À la suite de cette expérience, le personnage gagne +2 aux valeurs de CON et de SAG. *« Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort ».*

Savoir épique (E) : le personnage choisit un sujet de connaissance en adéquation avec son profil, il est désormais considéré comme un expert reconnu et un puits de science sur le sujet. Il connaît tout ce qui concerne le sujet choisi et, dans le doute, un simple de test d'INT difficulté 10 permet de confirmer sa connaissance d'une information confidentielle.

Talent épique (E) : le joueur choisit une capacité limitée que connaît son personnage. À chaque fois qu'il l'emploie, il peut choisir un des trois effets suivant : obtenir +2d6 aux DM produits, doubler la durée d'effet ou utiliser une action d'attaque au lieu d'une action limitée. Si cette capacité permet de réaliser 2 attaques, répartissez le bonus de DM à raison de +1d6 par attaque.

Titre de propriété (E) : le personnage fait l'acquisition de terres, d'une tour de haute magie, d'un château avec éventuellement un titre de noblesse... en accord avec le MJ. Dans un rayon de 50 km autour de sa propriété, le personnage est dorénavant considéré comme une légende vivante. Dans cette zone, il peut faire

appel aux capacités épiques suivantes comme s'il les possédait : Au dessus de la mêlée, Compagnon fidèle, Effet de masse, Force du verbe, Gardes d'élite, Haut fait, Maître de guerre, Moment de gloire, Porteur de mort. Un joueur peut choisir plusieurs fois cette capacité de façon à augmenter la surface de son influence : la seconde fois, le rayon d'influence passe à 100 km, la troisième fois à 250 km et la quatrième à 500 km !

Vitalité épique (E) : le personnage double tous les effets de soins dont il est la cible, qu'il s'agisse de guérison magique ou naturelle. Il récupère spontanément 1d6 PV par heure lorsqu'il est en activité et obtient le maximum au dé (6 PV) pour chaque heure de repos. Enfin, il obtient un bonus de +10 aux tests de CON pour résister aux effets d'un Coup mortel.

Voie épique (E) : le personnage investit son énergie dans l'apprentissage de nouvelles aptitudes totalement étrangères à sa formation de base. À la discrétion du MJ, le joueur choisit une voie de n'importe quel profil et l'ajoute aux voies que connaît son personnage. Il peut ensuite obtenir ces nouvelles capacités comme pour une voie de prestige, en dépensant 2 points par capacité pour chaque rang.

Haute magie

Ces capacités épiques réservées à la famille des lanceurs de sort, ce ne sont que quelques exemples de ce qu'un magicien peut réaliser. Vos joueurs pourront inventer leurs propres sorts épiques, c'est à ce niveau de puissance qu'un magicien devient vraiment connu pour ces pouvoirs légendaires. Sauf mention particulières, utiliser un sort épique demande une action limitée. Toutefois, si vous autorisez ces sorts, leur impact sur l'écosystème poli- ➔

Augmenter les DM

Quand les personnages affrontent une créature avec une faible DEF, de très hauts scores d'attaque semblent peu utiles et perdent de leur intérêt. Pour résoudre ce problème, vous pouvez utiliser la règle suivante : un joueur peut toujours choisir d'appliquer un malus de -5 au test d'une attaque de son personnage en échange d'un bonus de +1d6 aux DM (-10 en attaque égal +2d6 aux DM, etc.). Cette règle fonctionne aussi avec les attaques magiques mais pas avec les sorts ne provoquant pas « naturellement » de DM. Attention toutefois : si les PJ emploient cette règle, leurs adversaires y ont accès aussi.

Limiter les capacités

Les capacités épiques constituent un ensemble optionnel, vous pouvez choisir d'ignorer ces « surcapacités » mais vous pouvez aussi plus simplement modérer la montée en puissance des PJ avec la règle suivante : Aux niveaux où le personnage acquiert une capacité épique, il ne gagne aucun point de capacité. Les joueurs peuvent choisir de ne pas prendre de capacité épique pour recevoir normalement leurs 2 points de capacité.

► tique et social de votre monde n'est pas sans conséquence, par exemple, un archimage devient capable d'anéantir une armée à lui seul...

Paralysie (E) : d'un claquement de doigt ou d'un simple regard (une action de mouvement), le mage peut paralyser une créature à une portée de 20 mètres. Le NC de la créature doit être inférieur à la moitié du niveau du lanceur de sort et il doit réussir un test d'attaque magique contre le score de FOR de la cible. Maintenir le sort actif demande une action de mouvement par tour. Le lanceur de sort peut donc paralyser jusqu'à 2 créatures simultanément.

Lire les pensées (E) : s'il réussit un test d'attaque magique opposé contre une créature de niveau inférieur au sien, le magicien « entend » les pensées de la cible, pendant [1d6+Mod. d'INT] tours (portée 20 mètres). Il ne peut fouiller dans sa mémoire, seulement savoir ce qu'elle pense à ce moment là. En combat, le lanceur obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques portées par la cible du sort.

Clone (E) : le magicien fabrique par magie un double de lui, ce corps en stase est inerte et sans conscience jusqu'à ce que le magicien décède. Alors son esprit est transféré dans ce nouveau corps et il s'éveille à la vie avec toutes les capacités et caractéristiques du magicien. Le traumatisme fait toutefois perdre 1 point de CON de façon définitive.

Extinction (E) : ce sort tue instantanément [2d6+Mod. de magie]

(INT, SAG ou CHA) créatures de NC inférieur ou égal à 3. Le sort peut affecter n'importe quelle créature dans un rayon de 10 mètres autour du magicien, toutefois les cibles avec un score d'INT supérieur à 14 y sont immunisées. Cette capacité épique peut être choisie une seconde fois à partir du niveau 18, le NC des créatures affectées passe alors à 7.

Tornado des enfers (E) : ce sort inflige [2d6+Mod.] DM de feu à toutes les créatures dans une zone de 500 mètres de diamètre. Le sort a une portée de 1 kilomètre, si toutefois, le lanceur de sort a une ligne de vue dégagée.

Transformation monstrueuse (E) : une fois par jour, le lanceur de sort peut se transformer en une créature monstrueuse et dangereuse pendant [2d6+Mod. d'INT] tours. L'apparence exacte de la créature est laissée à l'imagination du joueur : elle possède une attaque de contact et la capacité de voler et de couvrir une distance de 30 mètres par action de mouvement. Les caractéristiques et la taille de la créature correspondent à un monstre de NC égal à la moitié du niveau du personnage (voir le tableau des créatures dans le bestiaire p221). Le personnage perd toutes ses capacités, avantages ou effets magiques pendant la durée du sort, il peut y mettre fin à tout moment et retrouve alors son score de PV normal antérieur au sort. Toutefois, s'il tombe à 0 PV en étant sous l'effet du sort, il retrouve sa forme initiale mais sombre dans l'inconscience pour 1d6 minutes.

Équipement

Armes optionnelles

Toutes les armes présentées ci-dessous possèdent des particularités intéressantes ou offrent des bonus spéciaux. Leur utilisation peut également être un petit peu plus complexe en jeu pour les joueurs débutants.

Arbalète à répétition : une arme assez lourde équipée d'un magasin de 5 carreaux sur sa partie supérieure. Elle ne nécessite pas d'action de rechargement contrairement aux autres arbalètes, mais requiert une FOR minimum de 14 pour être utilisée. Après 5 tirs, il faut la recharger, ce qui nécessite une action limitée par carreau.

Couteau de lancer : ces armes de jets font peu de DM mais peuvent s'avérer dangereuses par leur nombre ou leur précision (convient aussi pour les shurikens). Seuls les bardes, les voleurs et les moines sont formés à leur maniement. Au prix d'une action limitée, un personnage peut au choix lancer plusieurs couteaux et infliger 2d4 DM, ou en lancer un seul avec

précision et ajouter son Mod. de DEX aux DM. Ces armes ne sont pas utilisables en combat au contact.

Épieu : une lance courte (1,50 m environ) et massive, formidable pour la chasse. Elle offre un bonus de +2 en DEF contre les créatures seulement dotées d'armes naturelles et inflige 2d6 DM contre celles qui ne portent pas d'armure manufacturée.

Fléau : un manche prolongé par une chaîne au bout de laquelle est suspendue une boule d'acier, souvent hérissée de piques. Le fléau offre un bonus de +2 en attaque si l'adversaire utilise un bouclier.

Lance de cavalerie : conçue pour être utilisée uniquement à cheval, la lance de cavalerie mesure environ 3 m de long. Il faut prendre de l'élan pour l'utiliser à son plein potentiel. L'attaque doit donc avoir lieu après un déplacement pour obtenir les DM indiqués. Sinon, en combat au contact classique, le cavalier se voit infligé une pénalité de -3 en attaque et aux DM.

Main Gauche : la main gauche ou dague de parade comporte une garde en panier très couvrante. Elle offre un bonus de +1 en DEF, mais seulement en combat au contact →

Armes	DM	Prix
Arbalète à répétition	2d4	20 pa
Couteau de lancer ¹ (10 m)	1d4	3 pa
Épieu ²	1d6	3 pa
Fléau	1d6	7 pa
Fléau à deux mains ²	1d10	11 pa
Lance de cavalerie	2d6	12 pa
Main gauche	1d4	5pa
Pique ²	1d8	5 pa
Styilet	1d3	1pa

¹ Une dizaine de projectiles.

² Arme tenue à 2 mains.

► contre les adversaires maniant des armes dont la taille et le poids n'excèdent pas une épée longue (ce qui exclu les masses et les marteaux).

Pique : une très longue lance de fantassin, destinée à recevoir les charges de cavalerie ou à attaquer depuis le second rang. La pique double ses DM contre une créature de grande taille qui vient de réaliser une charge ou une action de mouvement pour arriver au contact. Elle permet aussi d'attaquer en se tenant derrière un allié de taille normale, avec une pénalité de -5. Elle inflige également une pénalité de -5 en attaque dans toutes les autres conditions.

Stylet : une arme d'assassin, une pointe acérée sans tranchants destinée à transpercer les organes vitaux. DM 1d3, vous n'ajoutez pas le Mod. de FOR aux DM lorsque vous employez un stylet. En cas d'attaque sournoise ou par surprise, le stylet inflige [1d6+Mod. de DEX] DM.

Les casques

L'utilisation des casques de façon indépendante permet surtout de personnaliser un peu plus l'armure des personnages. Vous pouvez utiliser ces règles avec les joueurs qui en expriment le souhait, mais cela ne semble pas du tout adapté avec des débutants. Chaque casque comporte un score de réduction des dégâts (RD), cette valeur se retranche seulement aux DM lorsque le personnage protégé subit les effets d'une réussite critique en attaque.

Exemple : Lars encaisse un coup d'épée dont les DM sont de 1d8+2. Malheureusement pour lui, il s'agit d'une réussite critique et le dé fait un 7, il subit donc $(7+2) \times 2 = 18$ pts de DM ! Comme il porte un casque RD 6, il ne perd que 12 PV. Le port du casque présente un inconvénient : son score de RD s'ajoute à la difficulté de tous les tests de SAG destinés

à simuler la perception : détecter un bruit ou une créature cachée, échapper à une embuscade, etc.

Casques	RD	Prix
Calotte (cuir)	2	1 pa
Camail (chemise de maille)	4	3 pa
Casque (cotte de maille)	6	5 pa
Heaume (demi-plaques)	8	8 pa

Les différents profils ont accès aux casques qui correspondent aux armures qu'ils sont capables de porter, et indiquées entre parenthèses. Le barbare est une exception, puisqu'il peut porter tous les types de casque, surtout ceux qui comportent des pointes ou des cornes...

Équipement de qualité

Un équipement de qualité permet d'obtenir un bonus de +1 lorsque l'objet est utilisé. Pour une arme, le bonus peut être en attaque ou aux DM. Pour une armure, c'est généralement la pénalité d'encombrement infligée aux tests de DEX qui est réduite de -1.

Le prix de l'objet est multiplié par deux et on y ajoute 50 pa. Ainsi une épée longue de qualité vaut 62 pa.

Créer un objet de qualité augmente la difficulté du test d'artisanat (habituellement entre 10 et 15) de +10 et la durée de travail est multipliée par le résultat d'un d6. La difficulté peut être réduite de 5 points en multipliant le coût des composants et le temps de fabrication par 10.

Équipement exotique

Un monde fantastique est une formidable mine de minéraux, de plantes ou d'organismes étranges aux propriétés magiques et extraordinaires. Mais si la diversité semble quasiment

infinie et réserve encore bien des surprises aux voyageurs, il s'avère que chacune de ses merveilles se trouve en toute petite quantité ce qui en réserve l'accès aux plus érudits, aux plus chanceux ou aux plus riches. Les tentatives de culture ou d'exploitation à grande échelle de ce type de produits se sont toujours soldées par des échecs aussi restent-ils rares.

Pour acheter un objet il faut d'abord le trouver et les articles extraordinaires présentés ne courent pas les rues. Il faut de préférence se trouver dans une cité puis l'acheteur potentiel ira de marchand en contact, de contact en échoppe où il devra faire connaître son intérêt pour l'article qui n'est pas forcément disponible immédiatement... Voici des règles pour gérer tout cela.

Le niveau de Rareté

Le niveau de rareté présenté ici correspond à un univers high-fantasy. Si vous voulez utiliser les métaux et les objets spéciaux dans un cadre plus low-fantasy, n'hésitez pas à augmenter de un rang tous les niveaux de rareté. Ce tableau vous permettra aussi de classer les objets magiques présentés au prochain chapitre.

Taille de l'agglomération : vérifiez que ni le prix, ni la rareté de l'objet ne dépassent pas la limite de l'agglomération dans laquelle l'objet est recherché. Si l'objet recherché est dans la tranche supérieure de la limite monétaire de la ville (80%), vous pouvez choisir d'ajouter +5 à la difficulté des tests (voir ci-dessous).

Ce tableau montre que des objets d'une valeur supérieure à 5 000 po ne peuvent être acquis que dans des conditions particulières.

Prix Final : faire un test pour chacune des compétences ci-dessous en utilisant la difficulté correspondant à la rareté de l'objet.

Renseignement (SAG) : trouver la marchandise

Estimation (INT) : connaître le prix, évaluer l'objet

Marchander (CHA) : fixer un prix et acheter

- Chaque échec augmente le prix de base de 10% et multiplie le temps requis par 2.
- Chaque réussite de 10 points ou plus divise le temps requis par 2.

Les Echoppes : lorsqu'on recherche un produit rare, on ne le trouve généralement pas chez le forgeron local. Le négociant qui vend ce type de marchandise ne se trouve pas forcément dans les quartiers commerçants et n'a généralement pas pignon sur rue. On y accède sur recommandation et en montrant son or. Les transactions ont lieu à la cave et les gardes sont tous des pointures, très bien rémunérés et souvent des connaissances de longue date du propriétaire quand ils n'ont pas des intérêts dans l'affaire. Il est de mise de pouvoir vérifier et essayer le matériel lorsque celui-ci le permet. ➔

Rareté	Valeur	Agglomération minimum	Difficulté	Temps
Ordinaire	20 po	Village (500 h)	5	1D4 h
Précieux	200 po	Bourg (2 000 h)	10	2D6 h
Exotique	1 000 po	Ville (8 000 h)	15	1D4 jours
Rare	3 000 po	Cité (30 000 h)	20	2D6 jours
Très rare	5 000 po	Mégapole (100 000 h)	25	1d4 semaines

► Bazar du bizarre



Voici une liste d'objets et de matériaux aux propriétés fantastiques, ils permettront à vos joueurs de se faire plaisir en dépensant l'or durement gagné.

Pour déterminer le prix d'une arme, prenez le score de DM maximum de celle-ci et multipliez par le prix indiqué. Par exemple, une épée longue en Durium vaut 800 pa (DM 1-8 x 100pa).

Pour déterminer le prix d'une armure, prenez le bonus d'armure de celle-ci, multipliez par le double du prix indiqué. Par exemple, une cotte de mailles en Durium vaut 1 000pa (+5 x2 x 100pa).

Dans les deux cas, ajoutez ensuite le prix normal de l'objet.

Métaux

Argent alchimique

Précieux - 100 pa

Ce métal est utilisé uniquement pour créer des armes qui affectent certaines créatures sensibles à l'argent comme les lycanthropes. L'arme ignore la RD de la créature et les DM du dé de l'arme sont doublés.

Durium

Précieux - 100 pa

Un métal bleu sombre, très dur et particulièrement lourd. Les armes de mêlée fabriquées dans ce métal imposent un malus de -1 en attaque, mais le dé de DM augmente d'une catégorie et elles sont presque indestructibles. (1d4→1d6→1d8→1d10→1d12). Les projectiles fabriqués dans ce métal voient leur portée maximum divisée par deux. Les armures obtiennent un bonus de +1 en DEF, mais augmentent la pénalité d'armure de +2, ce qui n'est pas avantageux.

Fer froid

Précieux - 100 pa

Un alliage de fer très particulier, forgé à basse température. Utilisé uniquement pour créer des armes, il inflige des blessures dont les DM sont doublés contre les démons et les fées

Dalberath

Exotique - 200 pa

Un métal de couleur blanche, sa particularité est de flotter. Une armure de ce type constitue le parfait gilet de sauvetage, un écu permettra à une personne de surnager et un pavois sera suffisant pour deux.

Mythral

Rare - 500 pa

Un métal très léger de couleur argent. Les armures réalisées dans cet alliage bénéficient d'une pénalité réduite de 2 points. Les armes bénéficient d'un bonus de +1 en attaque (cumulable avec le bonus de qualité) car elles sont beaucoup plus maniables. Enfin les flèches et les carreaux voient leur portée maximum augmentée de 5 mètres.

Lothar

Rare - 500 pa

Ce métal doré a la particularité d'être très souple. Cela lui permet de vriller dans les blessures et de se tordre pour continuer sa trajectoire lorsqu'il rencontre un os : en termes de jeu l'arme obtient un bonus de 1 point à la zone de critique. Ce métal n'est pas utilisé pour des armes lourdes et longues comme les épées à deux mains, mais pour les dagues, épées courtes et rapières.

Adamantium

Très rare - 1 000 pa

Un métal d'une dureté exceptionnelle, son point de fusion particulièrement élevé, le rend très difficile à forger. Une arme en Adamantium ignore

10 point de la RD des structures et 5 points de la RD des créatures. Une armure confère à son porteur une réduction des DM égale à sa DEF divisée par 2 (arrondi au supérieur).

Sombracier

Très rare - 5 000 pa

Un métal lourd presque noir imperméable à la magie. Ce métal très rare et recherché n'est absolument pas affecté par la magie. Il passe à travers tous les sorts de protection et ignore les bonus de magie des armures ou ceux accordés par des sorts.

Une arme forgée dans ce métal ne tiendra pas compte des sorts qui protègent sa cible, l'attaquant ignore les sorts comme Armure de mage ou même Peau de pierre. De plus lorsqu'elle est brandie, l'arme donne à son porteur un bonus à ses tests et à sa DEF contre la magie qui dépend de sa taille : dague +1, arme à une main +2, arme à deux mains +3.

L'inconvénient majeur reste le fait que l'objet n'est absolument pas affecté par les sorts dont le propriétaire bénéficie : s'il est invisible, l'arme semble flotter dans les airs, s'il est téléporté alors l'arme reste sur place.

Une armure en Sombracier est lourde et augmente la pénalité d'encombrement de 1 point. Cependant elle octroie une résistance à la magie élevée : multiplier le bonus DEF de l'armure par 2 pour trouver le score de résistance à la magie (RM). Désormais à chaque fois que le personnage est la cible d'un sort (ou affecté par un sort de zone), il doit lancer un d20. Si le résultat est inférieur ou égal au score de RM, il n'est pas affecté.

Armes

Laënk

Exotique

Ce métal argenté précieux émet de la lumière lorsqu'il fait noir. Le dia-

mètre de la zone suffisamment éclairé pour que l'on puisse y lire varie selon la taille de l'arme :

- Petite (dague) 3m, Prix +100 pa
- Petite (épée) 6m, Prix +200 pa
- Grande (épée 2 mains) 12m, Prix +300 pa

Dague maudite

Très rare - 1000 pa la dague

Ces lames noires de conception spéciale se cassent dans la blesure en cas de critique. Le morceau libéré s'enfonce dans les chairs de la victime en direction de ses organes vitaux et occasionne la perte de 1 point de CON par heure. Retirer le fragment de lame demande de réussir un test SAG de difficulté 20. Chaque échec provoquant la perte de 1d6 points de CON supplémentaire. Ensuite les points sont récupérés au rythme de 1 par jour. Ce type de dague est généralement accompagné de poison pour les assassinats, si la lame se brise la virulence du poison est augmentée et la difficulté du test de CON correspondant au poison est augmenté de +5. Une dague brisée devient inutilisable.

Lame en Xylène

Rare - 300 pa

Le Xylène est un métal naturellement magique qui a la propriété de produire des décharges électriques lorsqu'on le frappe sur un autre métal. Contre tout adversaire qui porte une armure de métal, une telle arme occasionne +1d4 de DM de d'électricité.

Lame en Phospharium

Rare - 500 pa

Le Phospharium est un métal naturellement magique qui a la propriété de devenir brûlant au contact de l'air, produisant même quelques flammèches. Une ➔

► telle arme est fournie avec un épais étui si ajusté que lorsque l'arme est au fourreau elle est tiède. L'arme occasionne +1d4 de DM de Feu. Les armes en Phospharium peuvent aussi servir d'éclairage dans le même diamètre qu'une arme en Laënk.

Lame en Hybberium

Rare - 500 pa

L'Hybberium est un métal naturellement magique qui a la propriété de devenir glacial au contact de l'air, produisant même du givre. Une telle arme est fournie avec un épais étui, à l'air libre, elle occasionne +1d4 de DM de Froid.

Armures

Armure de cuir en peau de Dragon

À partir du corps d'un dragon, un artisan a le choix entre réaliser plusieurs armures de cuir renforcé de qualité ou, au contraire, de produire une seule armure en utilisant toutes les écailles les plus remarquables du dragon afin d'obtenir un résultat sans comparaison. Ce sont des armures de qualités (-1 pénalité encombrement), en plus de leur bonus DEF, elles octroient une réduction aux dégâts (RD) élémentaires correspondants au type du dragon (Blanc/froid, Rouge/feu, Noir/acide, Bleu/électricité...).

Juvenile, DEF +3, exotique, 500 pa

Jeune, DEF +4, RD 2, rare, 1 000 pa

Adulte, DEF +5, RD 5, rare, 5 000 pa

Ancien, DEF +6, RD 10, très rare, 10 000 pa

Tissus elfique

Exotique - 100 pa

La Naësk est une araignée géante dont le fil, une fois débarrassé de sa substance collante, produit la fibre la plus résistante du monde connu. Les mages se font tisser des robes qui confèrent +1 en DEF sans aucun malus au lancement des sorts. Mais cela permet aussi de produire des

tuniques constitués de plusieurs couches de ce tissus appelées Malandre. La Malandre est l'équivalent d'une armure de cuir (DEF +2) sans pénalité d'encombrement.

Autre équipement

Voici quelques exemples de produits exotiques que pourrait receler un monde fantastique, vous pouvez en inventer de nombreux autres, afin de surprendre vos joueurs de temps à autre.

Pnoulpe

Exotique - 500 pa

Le Pnoulpe est une variété de petit poulpe qui à la particularité de transformer l'eau en mélange respirable et inversement en quantité suffisante pour assurer la survie d'un être humain en milieu aquatique. En pratique, on place le corps mou de couleur rouge sur les voies respiratoires, les tentacules enserrant la tête puis on se dépêche d'entrer dans l'eau pour ne pas asphyxier. Les habitants de la cité de Calio ont chacun le leur (une telle créature vit environ 10 ans) et les élèves. On trouve cependant peu de ceux-ci à la vente pour deux raisons. D'une part la production est très peu supérieure aux besoins de Calio et d'autre part le liquide alchimique qui permet de maintenir le Pnoulpe en état de léthargie a un coût de fabrication très élevé. Le Pnoulpe est vendu dans un coffret de bois étanche empli d'un liquide qui permet de le conserver en léthargie pendant un mois au maximum (15x15x30cm, poids 5kg). Dès que la boîte est ouverte, il faut le mettre Pnoulpe à l'eau, la boîte et le liquide ne sont plus utilisables.

Baguette de Sourcier

Rare - 200 pa

Le sourcier est un des nombreux arbres magique du Wahalith, ses branches taillées de façon appropriée

ont la particularité d'indiquer la direction de la plus proche source d'eau en surface et ce quel que soit la distance. Le bois nécessite d'être relativement frais et malgré un traitement spécial perd ses propriétés en 2 mois.

Baguette de Vrai Sourcier. Très rare - 2000 pa. Il existe une méthode particulièrement longue et complexe pour obtenir une baguette aux propriétés permanentes qui s'utilise uniquement avec le rameau le plus élevé d'un Sourcier, cela rend l'objet beaucoup plus rare et cher.

Fragment Ardent

Précieux - 50 pa

Il s'agit d'un pavé de métal de la taille d'un zippo qui contient un petit morceau de Phospharium, le métal qui s'enflamme par réaction alchimique au contact de l'air. Lorsque l'on ouvre le couvercle le fragment chauffe et s'enflamme, lorsqu'on le ferme, privé d'air il s'éteint. L'ensemble a cependant tendance à vite devenir brûlant.

Torche ardente

Précieux - 200 pa

Un manche en métal avec une gaine de cuir et à l'extrémité un morceau cylindrique de Phosphorium de 10 cm environ recouvert d'un capuchon gainé de cuir lui aussi. Une fois le capuchon retirer l'objet donne une lueur équivalente à une torche normale (soit environ 12m de diamètre).

Cosse de Psalifère

Exotique - 50 pa

La cosse de Psalifère sèche ressemble à un gros haricot sec de 2cm de diamètre. Son cœur referme une énorme quantité de spores noires que la fermentation fait monter en pression. Dans la nature, la cosse finit par exploser projetant ses spores en un large nuage de brouillard noir qui se dissipe au gré du vent. Lorsqu'elles

sont récoltées, les cosses sont traitées de façon à arrêter le processus de fermentation juste avant l'instant cruciale, elles n'explorent alors qu'en cas de choc assez violent.

Lorsque la cosse est jetée par terre ou tirée avec une flèche, elle explose en projetant un nuage de brouillard noir de 6m de diamètre au premier tour qui plonge la zone dans les ténèbres. Au deuxième tour la zone atteint 18m de diamètre et correspond à un brouillard épais. Ensuite le brouillard se dissipe progressivement, mais si l'air est calme, il peut durer jusqu'à 5 min.

Graine d'amour

Précieux - 5 pa

Celui ou celle qui ingère cette graine est stérile pendant les 24h suivantes (latence 1h).

Chope en Hybberium

Exotique - 100 pa

Cette simple chope en métal en bois, en ivoire et autre terre cuite, possède un fond doublé en Hybbérium protégé par un capuchon de cuir. Lorsque ce dernier est retiré, l'action glaciale de l'Hybberium ne tarde pas à se faire sentir et permet à votre bière d'être bien fraîche même en plein désert. Un Must pour tout nain qui se respecte.

Tasse en Phospharium

Exotique - 100 pa

Il s'agit du même produit que ci-dessus, mais destiné à chauffer le thé ou l'infusion, les elfes en raffolent...

Casserole en Phospharium

Exotique - 250pa

Encore un produit similaire, mais pas seulement un simple gadget, la solution pour manger cuit sans révéler votre position en terre hostile par un feu de camp. ➔

Système de jeu

Option d20 & d6

CO utilise de nombreux dés différents et cela peut poser des problèmes de deux types. Certains joueur débutants (par expérience, en particulier les adultes !) peuvent se tromper en essayant de reconnaître les dés, ce qui sera une source d'erreur et de baisse de rythme en jeu. De plus, les débutants n'ont pas leurs propres dés et cette solution est adaptée si vous n'avez pas accès à beaucoup de dés.

Nous vous proposons de n'utiliser que le d20 (incontournable ou presque) et le d6. Tous les autres dés sont remplacés par le d6 et un modificateur :

d4 → d6-1

d8 → d6+1

d10 → d6+2

d12 → 2d6

(ajoutez les deux dés)

Ainsi 1d8+2 devient

1d6+3...

Plus d'options de chance



Avec des joueurs débutants, ces nouvelles utilisations des points de Chance (PC) peuvent être introduites progressivement. Elles induisent un jeu plus héroïque où les PNJ mineurs sont vaincus très rapidement, ces règles ont un petit côté pulp.

Réussite critique : si un test était déjà une réussite simple, elle devient une réussite critique. Pour accélérer les combats, considérez que lorsqu'un personnage obtient une réussite critique en attaque contre un PNJ mineur, celui-ci est hors combat (mort, inconscient, assommé, en fuite, etc.). Il n'est pas nécessaire de lancer les DM. Cela revient effectivement à considérer qu'un PJ peut se débarrasser de tout PNJ mineur en dépensant un point de Chance.

Poussée d'adrénaline : un point de Chance (PC) permet d'obtenir une action supplémentaire (attaque simple ou action de mouvement) à son Initiative +10. Le personnage prendra ensuite son tour normal à son Initiative habituelle.

Réussite héroïque : lorsqu'un personnage obtient une réussite critique, il peut la transformer en réussite héroïque au prix de 1 PC. Il n'est pas possible de changer une réussite normale en réussite critique puis en réussite héroïque. Avec une réussite héroïque, l'effet va au-delà de toutes les espérances. En combat, l'attaquant élimine 1d6 PNJ mineurs au contact ou à portée ou un seul adversaire majeur (il tombe à 0 PV). Toutefois, s'il s'agit d'un personnage important dont le MJ a encore

besoin, il peut opposer son veto ou simplement aménager sa fuite après une grave blessure. Hors combat, le personnage obtient bien plus que ce qui était initialement prévu, le MJ décide des effets exacts après avoir consulté le joueur sur ses souhaits.

Tromper la mort : un point de chance permet de garder un personnage en vie alors même qu'il aurait dû mourir. A la place, il est inconscient et récupérera 1 PV au bout de 1d6 jours de repos. A charge du MJ de trouver une explication plausible pour ce miracle !

PNJ mineurs

Un PNJ mineurs est un figurant sans importance. Les PNJ mineurs sont des obstacles aisément surmontables, sauf en très grand nombre. Pour pouvoir être qualifiée de PNJ mineur, une créature doit avoir un NC inférieur à la moitié du niveau des PJ. La réciproque n'est pas vraie, le MJ a toute latitude pour décider qu'une créature de NC faible n'est pas un PNJ mineur.

Points de chance de groupe

Cette option est particulièrement intéressante car elle peut amener une certaine cohésion voire de la solidarité au sein d'un groupe. Pour chaque idée particulièrement ingénieuse, drôle ou roleplay, les joueurs peuvent mettre un jeton dans une coupe au centre de la table. Lorsqu'il y a autant de jetons que de joueurs autour de la table le groupe obtient un PC de groupe. Celui-ci pourra être utilisé par n'importe quel joueur sous réserve que tous les autres joueurs soient d'accord.

Points de chance de combat

Cette règle a pour but de rendre la gestion du combat plus tactique et plus dynamique. Elle peut aussi permettre d'équilibrer certaines classes « faibles » en combat.

À chaque combat, le personnage obtient un nombre de d6 de combat égal à son nombre de PC maximum. Il peut ajouter ces d6 à son gré au résultat de ses tests d'attaque, de caractéristique, aux DM et même à sa DEF contre un test d'attaque en particulier. Le plus simple est d'avoir un lot de nombreux petits d6 semblables que chaque joueur place sur sa feuille de personnage au début du combat. Chaque dé utilisé est retiré de la feuille de personnage et ne sera récupéré qu'à la fin du combat. Ces dés ne peuvent pas être utilisés en dehors du combat.

Points d'expérience (PEX)

Pour exprimer la progression des personnages, la solution traditionnelle fait appel à des points d'expérience dont le cumul permet le passage des niveaux. Ceux-ci permettent de doser la progression plus finement et de favoriser et récompenser les comportements positifs autour de la table de jeu. La montée d'un niveau se fait alors, au gré du MJ, en fin ou en début de partie, mais à condition que les personnages soient en période de « repos ». Le coût pour monter d'un niveau varie selon le niveau à atteindre, d'environ 10 PEX par niveau au départ jusqu'à 100 PEX par niveau à partir du niveau 8.

Tableau des PEX cumulés

Niveau	XP	Niveau	XP
2	10	11	600
3	30	12	700
4	60	13	800
5	100	14	900
6	150	15	1 000
7	220	16	1 100
8	300	17	1 200
9	400	18	1 300
10	500	19	1 400
+1	+100 XP	20	1 500

Expérience par objectifs

- En fin de partie, pour un objectif explicite ou implicite rempli, le MJ accorde en moyenne 10 PEX à chaque personnage du groupe (à son gré, entre 8 et 12, selon la difficulté de l'aventure). Dans les 3 premiers niveaux, il est préférable de ne jouer que des aventures avec un objectif unique.
- Si plusieurs objectifs différents sont mêlés dans une aventure, chacun rapporte 8 à 12 points. Récupérer un objet magique malgré le harcèlement d'une troupe de gobelins constitue un seul objectif. Récupérer l'objet malgré les gobelins ET chasser ces gobelins de la région constitue deux objectifs. Faire tout cela sans avoir recours à la violence compte toujours comme la réussite de deux objectifs, mais une prime de PEX peut être attribuée pour récompenser des joueurs inventifs ou soucieux de respecter ainsi leur background.
- Pour une « suite d'actions exceptionnelles », une très belle scène de « roleplay » ou la réalisation d'un « objectif secondaire imprévu et justifié par le background du personnage », il peut aussi attribuer 1 PEX en plus à un personnage. Deux par aventure est un maximum raisonnable, sauf dans le cas de scénarios épiques ou 100% adrénaline !

Expérience par combat

La méthode de l'expérience par combat est la solution la plus simple, elle correspond au canal historique du jeu de fantasy. Vous gagnez de l'expérience à chaque fois que vous tuez un monstre ou le mettez en fuite.

Une rencontre du niveau des personnages apporte environ 2 PEX, une rencontre plus puissante rapporte 3 à 4 PEX et un boss majeur jusqu' ➔

à 5 PEX. Une rencontre mineure rapporte 1 PEX et parfois aucun s'il n'y a vraiment pas de challenge.

Toutefois, cette méthode présente un inconvénient, certains joueurs peuvent prendre l'habitude de « pexer » terme issu du jeu vidéo signifiant « taper sur tout ce que l'on croise pour gagner de l'expérience ». Vous ne devriez jamais accorder plus de 1 PEX à un massacre gratuit... et encore ! Vous pouvez enfin utiliser un système d'expérience mixte, objectifs et combat. Dans ce cas divisez par 2 le gain de PEX proposé dans les objectifs. Ainsi vaincre un monstre majeur qui permet de remplir un objectif rapporte au total environ 10 PEX.

Or et expérience

Plus ancien encore que le canal historique, il y a la méthode oldschool... Il s'agit d'attribuer des PEX pour les trésors acquis. Avec cette méthode, les joueurs vont attacher de l'importance à l'or trouvé et dépensé. Cela peut être considéré à la fois comme un avantage ou un inconvénient. Un inconvénient, car certains joueurs

vont devenir de véritables machines à faire du fric... Un avantage, car cela est tristement réaliste, les aventuriers de tout poil sont plus souvent motivés par l'appât du gain que de nobles idéaux ! Jouer un personnage désintéressé devient une véritable gageure. Dans tous les cas, nous vous conseillons de ne pas utiliser cette méthode seule, mais seulement en appoint des deux autres. Il vous faudra aussi garder le contrôle des butins acquis par les joueurs.

Un personnage acquiert 1 PEX pour [1 000 x niveau actuel] Pa dépensées.

Cet or ne doit pas être dépensé en équipement ou en biens, il est retiré des richesses du PJ et on considère qu'il lui a servi à améliorer ses compétences : entraînement auprès d'un maître, acquisition de traités rares, voyages, acquisition de nouveaux contacts, etc. Afin de limiter les abus que peuvent engendrer cette option, nous vous conseillons de considérer que chaque PEX acquis de cette façon nécessite une semaine hors aventure.



Combat

Initiative

Interruption

S'il vous semble qu'il est ennuyeux et peu réaliste de faire agir les protagonistes d'un combat chacun à leur tour utilisez la règle d'interruption. Elle permet à un personnage d'agir avant son tour en interrompant l'ordre habituel de déroulement des actions.

Un joueur (ou le MJ) peut annoncer son intention d'interruption à tout moment avant son tour, il doit cependant le faire avant que ne débute la résolution d'une autre action. Par exemple, si le MJ annonce attaquer le personnage celui-ci peut interrompre le tour pour se déplacer, mais il ne peut pas le faire si le MJ a déjà lancé le d20 et pris connaissance du résultat. Cela nécessite donc (c'est normalement le cas) que chacun annonce clairement son action avant qu'elle soit résolue.

Le joueur doit alors exécuter un test de DEX de difficulté égale à l'Init à laquelle il souhaite agir. En cas d'échec, il ne peut agir immédiatement et devra prendre son tour à son Init normale.

Lorsqu'un personnage interrompt le tour, il ne peut faire qu'une seule action au choix : une action de mouvement ou une action d'attaque. Il a alors terminé ses actions et ne pourra plus agir avant le prochain tour.

Init variable

L'initiative cyclique présente deux avantages : sa simplicité, car vous connaissez rapidement par cœur l'ordre de jeu et le fait que cela empêche un même personnage d'agir deux fois de suite sans riposte. Toutefois, si pour vous simuler le chaos

de la bataille est l'élément primordial, vous pourrez souhaiter chambouler l'ordre d'action à chaque tour.

Demandez simplement à chaque joueur d'ajouter le résultat d'un d6 à son Init au début de chaque tour de table. Le MJ fait de même pour les créatures, en groupes ou individuellement. Si un 6 est obtenu, le personnage ou la créature peut relancer le dé et ajouter le résultat (de façon cumulable en cas de nouveau 6).

Se précipiter

Au premier tour de combat uniquement, utilisez la règle d'Init variable ci-dessus, mais laissez la possibilité à chaque joueur de lancer et d'ajouter plus d'un d6 à son score d'Init. Toutefois, s'il obtient au moins une paire sur les dés (deux résultats identiques), le personnage a confondu vitesse et précipitation et il perd son premier tour. Il ne commencera à agir qu'au tour suivant (à son Init normale).

Cette règle peut s'utiliser aussi bien avec une initiative normale (cyclique) qu'avec la règle d'Init variable (ci-dessus).

Ex : Krush possède un score d'Init de 11 et Rodrick de 17. Le joueur de Krush choisit de lancer 3d6 et obtient 4, 5 et 5. Comme il a obtenu une paire, il n'agira qu'au prochain tour avec une Init de 11. Le joueur de Rodrick confiant dans sa vitesse choisit de lancer 2d6, il obtient 2 et 5. Rodrick agira lors de ce premier tour avec une Init de 24 (17+2+5).

Score d'attaque

Scores d'attaque limités

Cette option est destinée aux MJ pour lesquels une valeur de 30 en DEF doit rester une exception réservée à quelques rares créatures extraordinaires et un prétexte pour des combats épiques. Stoppez la progression des scores d'attaque au niveau 10, le joueur ne prend pas en compte ➔

Armure et Initiative



Si vous voulez plus de réalisme, vous pouvez considérer que les créatures qui portent des armures sont plus lentes à réagir : retranchez le bonus de DEF des armures au score d'Initiative.

son niveau au-delà du 10ème lors du calcul des scores d'attaque. En revanche, il continue à ajouter tous les modificateurs dont son personnage bénéficie. Avec les bonus, les personnages auront malgré tout un score d'attaque total proche de +15 et pouvant aller jusqu'à +20 en fonction de votre approche des objets magiques.



Low-fantasy : vous pouvez décider de stopper la progression du score d'attaque à +6. Lorsque les objets magiques sont rares et peu puissants, la DEF des personnages progresse assez peu. Les hauts scores d'attaque sont dès lors inutiles, voire déséquilibrés.

Scores d'attaque différenciés



Cette option permet de différencier les scores d'attaque des personnages de niveau 1 selon leur profil, ce qui donne des personnages plus spécialisés. Les scores de base, plus élevés au départ, sont en revanche soumis ensuite à une augmentation plus lente. Associée à la précédente, cette option est particulièrement adaptée aux univers de *low fantasy*.

Effets : à bas niveau, les PJ réussiront généralement leurs attaques un peu plus souvent. À plus haut niveau, les grosses créatures deviendront en revanche plus difficiles à terrasser. Les PJ qui ont investis des points de capacité pour obtenir une DEF élevée garderont plus d'intérêt à haut niveau.

Scores d'attaque de base : le tableau ci-dessous indique les trois scores d'attaque de base pour chacun des 14 profils de *CO Fantasy*.

Pour les profils hybrides, le score est obtenu en faisant la moyenne des scores des 2 profils utilisés (arrondi à l'inférieur).

Progression : dès le niveau 2 et à chaque **niveau pair** ensuite, le personnage reçoit un point à investir dans un score d'attaque au choix du joueur.

Créatures : pour les créatures, le score d'attaque devient égal à [2 + Mod. de FOR] ou [2 + Mod. de DEX], le plus haut des deux. En tant que MJ, vous pouvez attribuer un bonus d'attaque différent à chaque créature selon sa nature. Par exemple, on distingue un prédateur d'une proie : un tigre est plus performant en attaque qu'un cheval...

Profil	Contact	Distance	Magique
Arquebusier	+2	+3	+0
Barbare	+3	+2	+0
Barde	+1	+1	+2
Chevalier	+3	+0	+1
Druide	+1	+2	+2
Ensorcelleur	+0	+0	+3
Forgesort	+1	+0	+3
Guerrier	+3	+2	+0
Magicien	+0	+0	+3
Moine	+2	+1	+2
Nécromancien	+0	+0	+3
Prêtre	+2	+0	+2
Rôdeur	+2	+3	+1
Voleur	+2	+2	+1

- **Proie** (cheval) : +1
- **Nuisible** (sanglier, gobelin, zombie...) : +2
- **Prédateur** (dragon, tigre, chef orque...) : +3

Il s'agit ici du score d'attaque au contact. Pour les créatures, le bonus est souvent de même niveau pour tous les types d'attaque.

Les manœuvres

Certaines capacités permettent aux profils orientés vers le combat d'obtenir des manœuvres spéciales : désarmer, renverser, etc. Cette règle permet d'ouvrir ce type d'opportunités à tous les personnages. Toutefois elle ne doit pas pouvoir s'y substituer avantageusement : elle impose donc des contreparties que les capacités de profils ne subissent pas.

Deux options s'offrent aux joueurs :

Manœuvre risquée : un joueur peut annoncer une intention différente de simplement blesser l'adversaire avant d'effectuer une attaque. Il annonce une manœuvre choisie dans la liste (aveugler, bloquer, désarmer, etc.) et il effectue un test d'attaque opposé avec sa cible. S'il l'emporte appliquer l'effet. S'il perd l'opposition, c'est la cible qui fait subir à l'attaquant l'effet de son choix. Notez que l'utilisation d'un point de Chance permet de nettement augmenter les chances de réussir une manœuvre.

Manœuvre d'usure : Il est aussi possible pour un joueur de ne pas prendre de risque. Il fait alors une attaque normale tout en annonçant tenter une manœuvre qu'il choisit. Si son attaque est réussie, le défenseur a le choix : subir l'effet prévu par l'attaquant ou encaisser normalement les DM s'il ne le souhaite pas. Avec cette option, la cible n'acceptera de subir la manœuvre que lorsque ses PV sont au plus bas où si elle croit

que la manœuvre ne va pas la gêner (bloquer ou repousser par exemple). Toutefois ce dernier type de manœuvre peut faire partie d'une tactique particulièrement fourbe...

Lorsque le symbole * apparaît, si l'attaquant est plus petit que sa cible, il reçoit une pénalité de -5 au test d'attaque par catégorie de taille.

Liste de manœuvres

Aveugler : pendant un tour complet la cible subit un malus de -5 en attaque, en DEF et aux DM. *Critique* : la cible est aveuglée pour 1d6 tours et subit des DM normaux.

Bloquer* : la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. *Critique* : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Tenir à distance.

Désarmer : la cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. *Critique* : l'attaquant se saisit de l'arme.

Faire diversion : la cible subit un malus de -5 à tous ses tests de perception et en DEF jusqu'à son prochain tour. *Critique* : le malus est de -10.

Menacer : si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM sont majorés de +1d6. *Critique* : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2d6).

Renverser* : la cible tombe au sol, elle subit une pénalité de -5 en DEF et il lui faut une action de mouvement pour se relever. *Critique* : l'attaque inflige en plus des DM normaux.

Repousser* : faire reculer la cible de 1d6 mètres. *Critique* : la cible et de plus renversée après avoir reculé d'un minimum de 3 mètres.

Tenir à distance : la cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. *Critique* : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Bloquer. ➔

► Réussites critiques

Critique étendu

Tout test d'attaque supérieur ou égal de 10 points à la DEF de l'adversaire est considéré comme une réussite critique. Les DM sont doublés comme lorsqu'un résultat naturel de 20 est obtenu au d20.

Cette option n'est pas spécifiquement low ou high fantasy, mais elle devient particulièrement létale si vous la combinez avec la Table de coups critiques présentée ci-dessous. En High-fantasy, vous pouvez toujours décider qu'elle ne s'applique qu'aux héros...

Table de coups critiques

Les tables de coups critiques en combat sont un grand classique des jeux de fantasy, de nombreux joueurs et meneurs trouvent fun et jouissif, l'idée de pouvoir obtenir un résultat exceptionnel et mettre un terme à un combat sur un coup du sort. D'autres détestent l'idée de pouvoir chambouler l'issue d'un scénario sur un jet de dé...



High fantasy : afin de préserver les chances de survie des personnages, il est conseillé pour le meneur de jeu de lancer deux dés et de prendre le résultat le plus faible ou le moins létal.



Low-fantasy : cumulée à la règle des Blessure grave, cette table a des effets dévastateurs et implique de nombreuses séquelles temporaires pour les PJ (voir effets préjudiciables).

Points de chance : l'utilisation des Points de chance est interdite pour augmenter un jet de critique (ce n'est pas un test mais une détermination aléatoire).

Effets et états préjudiciables : lorsque la durée n'est pas indiquée, les états préjudiciables infligés

durent jusqu'à la fin du combat. Ensuite faire un test de CON difficulté 15, en cas d'échec, il faut 24 heures de repos pour annuler l'état préjudiciable. En cas d'échec, le MJ peut décider de demander un nouveau test tous les 24h en abaissant la difficulté de 1 chaque jour suivant.

- **Aveuglé** : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Étourdi** : aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Invalide** : toutes les distances parcourues sont divisées par 2.
- **Paralysé** : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé** : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Blessures et DM

Prises individuellement les options présentées ci-dessous peuvent convenir à différents styles de jeu, mais mises bout à bout, elles dessinent un contexte particulièrement mortel qui conviendra plutôt pour un cadre low-fantasy.

DM sans limite

Les jets de DM deviennent des jets sans limite : lorsque le joueur ou le MJ obtient le résultat maximum sur un dé de DM, il relance ce dé et ajoute le nouveau résultat au premier. Si c'est à nouveau un résultat maximum, il continue à relancer le dé selon la même règle, et ainsi de suite.

D20 + Mod. de Taille**Effets**

(Mod. de taille : très petit -10, petit -5, moyen +0, grand +5, énorme +10, colossal +15)

0 et -	Nib...	Ca saigne beaucoup, mais ça n'est pas très profond. Pas de DM supplémentaires.
1-5	Bof...	Tout près d'un organe vital... mais pas assez : +2 DM.
6-9	Grrrr...	Coup douloureux aux membres supérieurs : +4 DM, désarmé ou perd sa prochaine attaque.
10	Aïe !	Coup vicieux à la face : +6 DM, Aveuglé 1d6 tours.
11-12	Yesss !	Coup puissant aux membres inférieurs : +8 DM, Renversé.
13-14	Ouch !	Coup phénoménal aux membres inférieurs, fauché net : +10 DM², Renversé et Invalide.
15	Paf !	Coup puissant à la tête (ou un autre organe vital) : +10 DM², Etourdi 1d6 tours.
16-17	Arghhh !	Coup terrible aux membres supérieurs : +12 DM², Etourdi 1 tour et Affaibli.
18-19	Sbrotch !	Coup destructeur à la cage thoracique (ou au corps) : +12 DM², Affaibli et Ralenti.
20	Couic !	Attaque létale sur un organe vital : +15 DM². Test de CON difficulté 10 ou mort sur le coup. En cas de réussite la victime est Immobilisée.
21-24	Woosh !...	Balayage brutal provoquant un salto costal, atterrissage disgracieux et très violent. +15 DM², Renversé et Ralenti.
25	Houlà !	Coup violent à la tête (ou un autre organe vital) : +25 DM². Test de CON difficulté 15 ou mort sur le coup. En cas de réussite la cible est Paralysée.
26-29	Beurk ...	Dans un craquement affreux toute la partie supérieure du corps semble se disloquer... +25 DM², Affaibli et Ralenti
30	Stomp !	La grâce d'un marteau pilon en pleine face, la victime s'effondre d'un coup. +30 DM², Inconscient.
31-34	Gargll !	Un impact titanesque projette la victime 5m en arrière dans une gerbe de sang. +30 DM², Renversé et Immobilisé.
35	RIP !	La victime subit une fin horrible, son corps est littéralement réduit en bouillie... Mort.

DM² = au choix doublez les DM ou appliquez le Mod. de DM indiqué s'il est supérieur.

Avec un peu de chance, les effets d'un simple coup d'épée peuvent étre dévastateurs. Les DM des grosses créatures (qui emploient plusieurs d6) deviennent particulièrement létaux...

Blessure grave

Lorsqu'un personnage reçoit des DM supérieurs ou égaux à son score de CON en une seule attaque, il reçoit une blessure grave. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV (dans ce cas, il perd également

automatiquement connaissance, voir « Inconscience », plus bas). Un personnage victime d'une blessure grave est **Affaibli** (il **utilise un d12** pour tous ses tests).

Tomber de haut : voici un autre exemple d'utilisation des blessures graves. Lors d'une chute, la victime doit faire un test de CON de difficulté égale à la hauteur multipliée par deux. En cas d'échec, elle subit une blessure grave.

Guérir une blessure grave : chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire →



une seule tentative pour guérir une blessure grave. Il doit effectuer un test de CON difficulté 8 (avec 1d12 puisqu'il souffre d'une blessure grave). En cas de réussite, la blessure grave est effacée.

Si le personnage bénéficie de soins efficaces, le MJ peut accorder un bonus de +2 pour ce test. Si le joueur obtient un échec critique (résultat de 1), le MJ peut considérer qu'une complication survient. Des soins intensifs sont nécessaires ou la blessure s'aggrave et peut éventuellement mener au décès du personnage.

Séquelles et mort



Tomber à 0 PV n'est pas en soit dramatique dans les règles de base et cela risque d'induire chez les joueurs des habitudes du type « taper d'abord, réfléchir ensuite », un comportement qui peut aller à l'encontre de l'intérêt du jeu et du scénario.

Coup Mortel : lorsqu'un coup amène le personnage à 0 PV et que les DM subits sont supérieurs au score de CON du personnage, c'est un « coup mortel ». Le joueur doit alors réussir un test de CON dont la difficulté est égale aux DM moins sa valeur de CON. En cas d'échec, le personnage est tout simplement... Mort.

Inconscience : lorsque le personnage reçoit une blessure grave, il doit faire un test de CON difficulté 8 (avec un d12) ou perdre connaissance pour 1d6 minutes. À la fin de cette période d'inconscience, un nouveau test de même difficulté doit être tenté. En cas de réussite, le personnage se réveille, sur un nouvel échec, il reste comateux 1d6 heures de plus. Les créatures du type non-vivant sont immunisées à cet effet comme à tous les effets qui nécessitent un test de CON.

Points de Vie

Récupération rapide



Vous devez utiliser la règle avancée des *Points de Récupération*, présentée page 77, pour bénéficier de cette option supplémentaire. Chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des PR perdus. Le MJ a toute latitude pour ne rendre qu'une partie des PR en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit. Cette option est adaptée aux longues explorations et aux combats en séries !

Points de vie réduits

Le tableau ci-dessous cumule plusieurs avantages (ou inconvénients, c'est selon le point de vue !) :

- Les PV ne sont pas aléatoires.
- Les PV sont réduits.
- La progression est non linéaire (plus de PV sont gagnés à bas niveau).

Pour trouver les PV d'un personnage, croiser le score maximum du DV plus le Mod. de CON avec le niveau du personnage. Par exemple un voleur de niveau 6 avec un Mod. de CON de +2 cherche son score de PV en ligne 8 ($d6+2=8$) soit 26 PV.

À partir du niveau 10, le personnage ne gagne plus qu'un seul PV par niveau si son DV est le d6 ou le d8, et 2 PV par niveau s'il emploie le d10 ou le d12. Le d4 n'apporte plus aucun PV. Le voleur de l'exemple précédent aura donc 40 PV au niveau 17 ($33 \text{ PV au niveau } 10 + 7 \times 1 \text{ PV}$).

Le MJ peut facilement augmenter ou abaisser les PV moyens alloués aux personnages en ajoutant un bonus ou un malus au total [DV+Mod. de CON] utilisé pour déterminer les PV.

DV +CON	Niveau									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	2	4	6	7	8	9	10	11	12	13
3	3	6	8	10	11	12	13	14	15	16
4	4	7	10	13	14	15	16	17	18	19
5	5	9	13	17	18	19	20	21	22	23
6	6	10	14	18	20	22	24	25	26	27
7	7	11	15	19	22	24	26	28	29	30
8	8	12	16	20	23	26	29	31	32	33
9	9	14	18	23	25	29	32	34	35	36
10	10	15	20	25	28	31	34	35	37	39
11	11	16	21	26	30	33	36	38	40	42
12	12	18	23	28	33	37	39	41	43	45
13	13	19	24	29	34	39	41	43	45	47
14	14	20	25	30	35	40	43	45	47	49
15	15	21	26	31	36	41	46	48	50	52
16	16	22	27	32	37	42	47	50	52	54
17	17	23	28	33	38	43	48	52	54	56
18	18	24	29	34	39	44	49	54	56	58
+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2

Inutile de résister !



Cette règle est une astuce technique qui permet d'introduire sans peine un événement souvent délicat dans le déroulement d'un scénario de JdR mais pourtant emblématique de la trame d'une histoire pulp : la capture des héros au moment opportun. Par ce que le grand méchant veut leur parler (quelle erreur de sa part !), par ce que le scénario consiste à réussir à s'enfuir des géoles ou pour tout autre raison...

Lorsque le MJ décide de capturer les PJ (qu'ils résistent ou non), il doit clairement le faire comprendre aux joueurs. En général le chef des PNJ chargé de la capture leur fera part de son intention par une réplique du type « Inutile de résister ! » ou encore « Rendez-vous ! ».

Dès lors tous les PNJ opposés aux héros obtiennent un bonus de +5 en

attaque et en DEF et sur une réussite critique en attaque de leur part, le héros touché doit faire un test de CON difficulté 15 ou être assommé 1d6 minutes (quelle que soit l'arme utilisée). En échange, tous les DM qu'ils infligent sont temporaires, ce qui signifie qu'ils seront guéris au rythme de 1 point par minute de repos. Dernier effet particulier : les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de chance lors d'une telle rencontre.

Le MJ ne devra pas abuser de cet outil et veiller à ne l'utiliser que lorsque cela permet de faire avancer le scénario dans la bonne direction ou de le remettre sur les rails. Dans tous les cas, cela ne doit pas mener les personnages dans une situation désespérée (même si elle peut le paraître de prime abord), les héros doivent ensuite avoir les opportunités suffisantes pour retourner la situation ou poursuivre le fil du scénario. →

Magie

Magie de groupe pour Magicien

Si vous aimez les scénarios résolus finement et les infiltrations plutôt que les attaques de front, cette règle est faite pour vous. Lorsqu'un personnage de profil magicien utilise un sort à effet personnel, il peut l'étendre à un nombre d'allié égal à son Mod. d'INT dans un rayon de 10 mètres. Lancer un sort de cette façon augmente le rang du sort de +1. Ainsi un sort de *téléportation de groupe* est considéré comme une capacité de rang 5, le Magicien doit donc avoir atteint le rang 5 de la Voie de la magie des arcanes pour y avoir accès. Lancer plusieurs fois le sort, ne permet pas de l'étendre à davantage d'alliés. La liste des sorts concernés par cette option est restreinte à : *téléportation, protection contre les éléments, respiration aquatique, chute ralentie, invisibilité, vol*. Cette option est à valider par le MJ qui pourra décider de limiter son usage, par exemple, à une fois par jour par sort.

En vrai, et puisque nous sommes entre nous : la magie n'existe pas. Enfin, pas à notre connaissance... Au-delà de la boutade, cela signifie que chacun peut se permettre d'avoir sa propre vision de ce à quoi devrait ressembler la magie : une énergie qui infuse chaque chose, une science hermétique qui nécessite de très longues années de pratique, un art occulte qui pervertit la santé mentale de ses utilisateurs, etc. Par défaut, CO a choisi la première option, mais selon la nature de votre cadre de jeu ou l'ambiance que vous souhaitez instaurer, une autre vision peut être plus adaptée. Les règles de jeu ont un impact considérable sur le thème, n'hésitez pas à choisir une option de magie en rapport avec votre vision.

Magie régulée

Les règles de base de CO s'appuient sur un usage illimité des sorts, une règle avancée (les Points de Mana) donne accès à une version limitée et plus tactique de la gestion de la magie. Si cela ne vous convient pas, voici plusieurs autres possibilités.

Le MJ peut décider que tous les profils utilisent la même règle de magie régulée ou, au contraire, que chaque type de profil possède son propre genre de limitation ce qui peut être plus amusant. N'oubliez pas d'accorder une juste *compensation* aux profils utilisant la magie en échange de toute règle visant à en limiter la fréquence.

Rappelons que les capacités de sorts sont signalées par un astérisque (*) à la suite de leur nom.

Épuisement magique



Le score d'épuisement est à l'origine égal à 0. À chaque fois que le personnage lance un sort, ce score augmente d'une valeur égale au rang du sort. Pour réussir à lancer un sort, le magicien doit réussir un test d'attaque magique de difficulté égale au score d'épuisement. En cas d'échec, il peut faire un nouvel essai au tour suivant. Après une nuit de repos, le score d'épuisement redescend à 0.

Si vous souhaitez être vraiment sévère avec l'utilisation de la magie, vous pouvez considérer qu'un test d'épuisement raté n'est pas sans conséquence : par exemple, le personnage est *Etourdi* pour un tour et s'il obtient un échec critique, il subit une *Blessure grave*...

Mana totale

Le principe reste le même que pour la règle *Points de mana* présentées dans les règles, mais cette fois tous les sorts ont un coût, quel que soit leur rang. Contrairement à la règle de base, cette règle n'est donc pas étudiée pour soulager les débutants. Le coût des capacités de sort est indiqué dans le tableau ci-dessous.

Rang du sort	1	2	3	4	5
Coût en PM	1	3	6	10	15

Chaque profil d'utilisateur de sort gagne des PM selon son niveau de façon similaire au gain des PV. Les PM gagnés à chaque niveau sont déterminés par un dé de Points de mana (DPM équivalent du DV) auquel on ajoute le Mod. de Carac. (INT, SAG ou CHA selon le profil).

Barde : d6

Forgesort, prêtre et druide : d8

Magicien, ensorceleur et nécromancien : d10

Toutes les règles qui s'appliquent aux PV peuvent étre transposées aux PM : au premier niveau, le personnage reçoit automatiquement le résultat maximum du dé et s'il le souhaite, le MJ peut attribuer un score moyen plutôt que de faire lancer le dé à chaque niveau suivant.

Dans le cadre d'un univers low-fantasy, il est possible d'appliquer la règle « *Moins de PV* » aux PM en utilisant le tableau proposé (voir *Règles optionnelles - Combat*).

Coût aléatoire

Cette option propose de rendre aléatoire le coût des sorts. Ainsi, le joueur ne sait jamais à l'avance ce qu'il va dépenser et la fatigue provoquée par l'incantation d'un sort est variable. Cette solution s'utilise conjointement avec la règle des Points de mana calqués sur le modèle des PV proposée ci-dessus : cela harmonise un peu plus l'utilisation des PV et des PM.

Rang du sort	1	2	3	4	5
Coût en PM	1d3*	1d6	2d6	3d6	4d6

* utiliser 1d6 divisé par 2 : 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3.

Notez que cette version rend les sorts un peu plus couteux à l'exception de ceux de rang 5. En échange, le personnage bénéficie de la règle de contrecoup.

Contrecoup : si un personnage lance un sort et qu'il lui manque des PM, il dépense à la place des PV. Il lui en coute 1 PV par PM manquant. Un lanceur de sort doit avoir au minimum 1 point de mana disponible pour commencer l'incantation.

Magie Vancienne

Ces règles ne concernent que les fils issus de la famille des lanceurs de sort. Cette option reprend le système

de magie inspiré des écrits de Jack Vance, une influence revendiquée par Gary Gygax pour la création des règles de D&D. La magie vancienne est plus contraignante que les règles de base de Chroniques sur de nombreux points. Au niveau de la puissance, elle rend les lanceurs de sort plus faibles à bas niveau : leur nombre de sort est limité et il leur est difficile de s'adapter à une situation imprévue. Par contre, ils deviennent redoutables à haut niveau.

Cette option est donc à éviter pour une courte campagne tandis qu'elle peut prendre toute sa saveur lors d'une longue progression vers le jeu à très haut niveau. C'est aussi une option un peu plus complexe pour des débutants.

Cette vision de la magie postule que les magiciens doivent mémoriser leurs sorts à partir d'une formule écrite dans un grimoire. Lorsqu'il est lancé, le sort disparaît de la mémoire du magicien qui ne pourra le mémoriser à nouveau qu'après une nuit de sommeil (8h).

Le lanceur de sort utilise le profil de magicien, mais **il remplace chaque Voies par la Voie de sortilèges**.

Il obtient donc cinq fois la même Voie, pour lesquelles il choisira des sorts différents à chaque capacité.

Voie de sortilèges

1. Arcanes inférieures : le personnage fait l'acquisition d'un grimoire de magie où il inscrit trois sorts de rang 1 de son choix issus de n'importe quelle Voie d'un profil de lanceur de sort. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts inscrits.

2. Arcanes mineures : le personnage inscrit trois sorts de rang 2 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang.

3. Arcanes supérieures : le personnage ajoute deux sorts de rang 3 de son choix dans son grimoire. →



Voies raciales et PM

Lorsqu'une Voie raciale donne accès à un sort, le PJ bénéficie de trois utilisations gratuites de ce sort par jour (0 PM).

Exemple : *luounu est un magicien de niveau 4 avec +3 en INT. D'après le tableau 1, il peut utiliser chaque jour 5 sorts de rang 1, 2 sorts de rang 2 et 1 sort de rang 3 (et 0 sort de rang 4). Dans le tableau 2, nous voyons qu'il doit ajouter encore 1 sort de chaque rang 1 à 3 pour un total de 6/3/2 (à noter dans la case épuisement au dos de la fiche de personnage). S'il avait eu +4 en INT, il aurait aussi obtenu un sort de rang 4.*

Le joueur du magicien doit à présent faire une liste des sorts que son personnage mémorise à partir des capacités qu'il connaît.

Au rang 1 son personnage connaît les sorts Agrandissement, Projectile magique et Armure de mage. Il choisit et note sur une feuille 1x Agrandissement, 3x Projectile magique, 2x Armure de mage.

Soit 6 sorts mémorisés.

Il doit aussi faire de même pour les sorts de rang 2 et 3.

► Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang.

4. Arcanes majeures : le personnage ajoute deux sorts de rang 4 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang.

5. Arcanes suprêmes : le personnage ajoute deux sorts de rang 5 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang.

Règles

Nombre de sorts : chaque jour, le personnage ne peut utiliser qu'un nombre limité de sort de chaque rang déterminé par son niveau et indiqué dans le tableau 1. Il faut ajouter à ce résultat un éventuel bonus déterminé par le Mod. de Carac de magie du personnage (INT ou CHA) indiqué dans le tableau 2.

Lorsqu'un résultat de 0 apparaît dans le tableau 1, cela signifie que le personnage ne peut pas lancer de sort de ce rang à moins de pouvoir y ajouter son bonus pour haute Carac. (voir exemple ci-dessous).

Mémoriser : tous les matins le personnage doit passer du temps à apprendre sa magie (selon le nombre de rangs atteints dans les Voies de sortilèges) et le joueur doit faire la liste précise des sorts que son personnage mémorise. S'il veut pouvoir lancer plusieurs fois un même sort, il doit le mémoriser autant de fois qu'il veut l'utiliser. Une fois le sort lancé, il faudra attendre d'avoir passé 8 heures de sommeil pour pouvoir en mémoriser un nouveau. Après une nuit de repos, un personnage n'est pas obligé de mémoriser à nouveau un sort qu'il n'a pas lancé, mais il peut choisir de l'effacer pour en mémoriser un nouveau s'il le souhaite.

Incantation améliorée : lorsque la lettre A figure dans le tableau 1, cela signifie que dorénavant les sorts du rang correspondant peuvent être lancés au prix d'une action d'attaque (au lieu d'une action limitée).

Lorsque la lettre M figure dans la case, cela indique qu'une action de mouvement est désormais suffisante. Cela permet effectivement de lancer 2 sorts dans le même tour : soit 2 sorts en action de mouvement soit un en action de mouvement et l'autre en action d'attaque.

Enfin lorsqu'un L apparaît cela signifie que si le sort est lancé en action limitée, le magicien peut choisir de doubler soit les DM soit la durée du sort, soit d'obtenir un bonus de +5 en attaque magique.

Prêtre et druide : bien que ces deux profils n'appartiennent pas à la famille des lanceurs de sorts, vous pouvez appliquer la règle de la magie vancienne avec ce type de personnage. Toutefois, ces profils n'utilisent pas de grimoire et n'ont pas besoin de réviser leurs sorts. A la place, ils doivent prier ou méditer, mais du point de vue des règles, cela revient au même.

Barde : le barde est un cas à part, il lance quelques sorts, mais pas suffisamment pour bénéficier des mêmes avantages que les autres profils de lanceur de sort. Si vous utilisez cette règle avec un barde, divisez par 2 (arrondir au sup.) le nombre de sorts de chaque rang qu'il est capable de lancer à un niveau donné.

Perdre son grimoire : si le lanceur de sort vient à perdre son grimoire, il peut le réécrire au prix de 10 pa et 1 jour complet par rang de sort inscrit.



Tableau 1 : nombre de sorts

Niv	R1	R2	R3	R4	R5
1	3	—	—	—	—
2	4	0	—	—	—
3	5	1	0	—	—
4	—	2	1	0	—
5	A	3	1	1	0
6	—	4	2	1	0
7	—	5	3	2	1
8	M	—	4	2	1
9	—	A	5	3	2
10	—	—	—	4	2
11	L	—	A	5	3
12	—	M	—	—	3
13	—	—	—	A	4
14	—	—	M	—	4
15	—	L	—	—	5
16	—	—	—	M	—
17	—	—	L	—	—
18	—	—	—	—	A
19	—	—	—	L	—
20	—	—	—	—	M

Tableau 2 : Mod. de Carac

Mod.	R1	R2	R3	R4	R5
+1	+1	—	—	—	—
+2	+1	+1	—	—	—
+3	+1	+1	+1	—	—
+4	+1	+1	+1	+1	—
+5	+1	+1	+1	+1	+1
+6	+2	+1	+1	+1	+1
+7	+2	+2	+1	+1	+1
+8	+2	+2	+2	+1	+1
+9	+2	+2	+2	+2	+1
+10	+2	+2	+2	+2	+2

Panthéon optionnel pour profil de prêtre

À titre d'exemple ou d'inspiration, la liste optionnelle de 23 dieux ci-dessous forme un panthéon type pour un univers de *fantasy*. Chaque domaine d'influence détermine une arme sacrée et un pouvoir issu d'une autre Voie (remplace une autre capacité). Tous ces dieux sont moralement plutôt orientés du côté de la vertu et de la lumière (avec quelques exceptions à la limite comme Méphistère). Il existe bien entendu de nombreux dieux sombres, mais il sort du cadre de ces règles de les proposer aux joueurs.

Divinité et domaine	Arme	Capacité divine
Arcanna déesse de la Magie	Bâton	Détection de la magie (Voie de la magie universelle – Magicien)
Arshran dieu du Feu et des Forgerons	Marteau	Forgeron (Voie du métal – Forgesort)
Axënder dieu du Devoir et de l'Honneur	Épée longue	Sans peur (Voie du héros – Chevalier)
Cères dieu de l'Agriculture et du Travail	Faux ¹	Robustesse (Voie de la résistance – Guerrier)
Dénora déesse de la Compassion et de la Guérison	Bâton	Baies magiques (Voie du protecteur – Druide)
Ellona déesse de la Perception et de la Vérité	Arc court	Détection de l'invisible (Voie de la divination – Ensorceleur)
Forthur dieu du Courage et des Exploits physiques	Épée 2 mains	Tour de force (Voie de la brute – Barbare)
Gaëlm dieu des Arts et des Artistes	Rapière	Compréhension des langues (Voie du vagabond – Barde)
Gorom dieu de la Pierre et des Architectes	Marteau	Armure naturelle (Voie de la résistance – Guerrier)
Jeweln dieu des Souterrains et des Mineurs	Pioche ²	Démolition (Voie des explosifs – Arquebusier)
Linnarré déesse de la Mer et des Marins	Trident ³	Respiration aquatique* (Voie de la magie élémentaire – Magicien)
Mélenna déesse des Forêt et des Animaux	Arc ⁴	Nature nourricière (Voie de la survie – Rôdeur)
Méphistère, dieu de l'ombre et des secrets	Dague	Discrétion (Voie de l'assassin – Voleur)
Mirandia déesse du Sommeil et des Rêves	Bâton	Sommeil (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Möndoyaël dieu des Nomades et du Voyage	Bâton	Endurant (Voie de la Survie – Rôdeur)
Morn dieu de la Mort et de l'au-delà	Faux ¹	Masque mortuaire (Voie de la mort – Nécromancien)
Orbis dieu du Commerce et des Marchands	Arbalète légère	Ennemi juré : Voleurs (Voie du traqueur – Rôdeur)
Sélenne déesse de la Paix et de la Liberté	Mains nues	Poings de Fer (Voie du poing – Moine)
Périndé déesse de la Fertilité et des Mères	Bâton	Prison végétale (Voie des végétaux – Prêtre)
Solar dieu de la Lumière et du Savoir	Masse	Lumière (Voie de la magie universelle – Magicien)
Suëlle déesse de la Beauté et de l'Amour	Bâton	Charmant (Voie de la séduction – Barde)
Trennër dieu du Temps et des Ancêtres	Bâton	Rumeurs et légendes (Voie du vagabond – Barde)
Vorona déesse de la Justice et de la Loi	Épée longue	Autorité naturelle (Voie de la noblesse – Chevalier)

¹ Arme à 2 mains, d10 DM.

² Arme à 2 mains, d8 DM.

* Cette capacité est considérée de rang 2.

³ Similaire à un épieu.

⁴ Arc long ou court au choix.

Système 3d6

Attention, l'option proposée ici change radicalement les bases mêmes de CO puisqu'elle propose ni plus ni moins d'abandonner le dé emblématique du système, le d20, pour le remplacer par 3d6. Cela implique des modifications importantes et bien qu'ayant testé cette option, nous ne pouvons pas garantir que tous les éléments de CO sont parfaitement compatibles.

Le changement le plus important concerne les probabilités de réussite ou d'échec des tests. Outre le fait que les résultats minimum et maximum sont différents (de 3 à 18), la somme de trois d6 est beaucoup plus souvent proche de la moyenne que le résultat d'un d20. Cela amplifie les difficultés ainsi que les qualités des personnages : une action facile est encore plus facile à réussir, mais à l'inverse une difficulté sévère l'est encore plus. Vous voici prévenu...

Procédure

Au lieu d'un d20 utilisez trois d6 dont un des dés est de couleur différente. Lors d'un test lancez les dés et faites-en la somme. Pour déterminer l'issue de l'action, ajoutez les bonus ou les malus comme d'habitude et comparez le résultat à la difficulté.

Réussite critique : si chacun des deux dés de même couleur donnent un résultat de 6, l'action est une *réussite critique*, l'équivalent du 20 naturel (mais seulement une chance sur 36 au lieu de une sur 20).

Zone de critique étendue : si un personnage doit normalement obtenir une réussite critique sur un résultat de 19-20 (par exemple une rapière), il diminue d'autant le résultat nécessaire sur 2d6. Ici un résultat de 11-12.

Échec critique : à l'inverse si chacun des deux dés de même couleur donnent un résultat de 1, il s'agit d'un échec critique.

Remplacer le d12 : si une capacité ou une règle (blessure grave) impose au joueur d'utiliser un d12 au lieu du d20, il ne lance que 2d6 au lieu de 3d6. Le dé supprimé est l'un des deux de la même couleur : il reste donc deux dés de couleur différente.

Dé de DM : si vous utilisez l'option 3d6, nous vous conseillons vivement d'utiliser le dé de couleur différente pour déterminer les DM : ainsi vous n'avez qu'un seul lancer de dé à faire pour le test d'attaque et les DM. Cependant, vous devrez ajouter un bonus aux DM qui dépend du dé normalement utilisé (d4=-1, d8=+1, d10=+2, d12 ou 2d6=+3).

Sans limite

Tous les dés lancés provoquent un jet sans limite sur un résultat de 6 (on relance et on ajoute). De hauts résultats sont donc plus faciles à atteindre et cela annule l'inconvénient de hautes difficultés mentionné en introduction. En revanche, la chance reprend une place plus importante.

Prise de risque

Vous pouvez ajouter un peu de sel à vos parties en autorisant les joueurs à choisir de lancer un ou plusieurs d6 supplémentaires lors d'un test. Pour le personnage, c'est quitte ou double : cela correspond à tenter le tout pour le tout avec à la clef, une catastrophe en cas d'échec. Le MJ peut décider que cela n'est pas adapté à toutes les actions (tâches de longues haleines ou qui ne présentent aucun risque) et interdire son utilisation.

Après avoir pris connaissance du résultat d'un test, le joueur peut annoncer s'il souhaite lancer un dé supplémentaire. Si le MJ l'y autorise, il lance le dé et ajoute le nouveau résultat obtenu à son test. Toutefois, si le résultat de ce dé est le même que celui déjà obtenu sur autre dé, l'action est un échec critique.

Le MJ décidera de quoi il s'agit, mais faute de mieux, en combat il peut décider que l'adversaire obtient immédiatement une attaque gratuite.



Ex : Gargass le barbare attaque avec sa hache à 2 mains. Il possède un bonus total de +5 en attaque et un Mod. de FOR de +3. Il lance 3d6 et obtient 4, 5 et 3 (dé de couleur). Il atteint donc une DEF de 17 (4+5+3 aux dés +5 bonus). Si c'est une réussite, il obtient un score de DM de 9 (3 au dé de couleur, +3 de hache à 2 mains et +3 de Mod. de FOR).

Ex : Rodrick crochète une serrure, il lance trois d6 et obtient 2, 2 et 3 auquel il ajoute son bonus de +8 pour un total de 15. Le MJ ayant fixé la difficulté à 20 (serrure complexe), c'est raté. Rodrick pourrait prendre le temps de réessayer, mais le MJ a signalé que des bruits de pas approchent, aussi le joueur décide de tenter le tout pour le tout. Il lance un dé supplémentaire. C'est quitte ou double, sur un résultat de 5 ou 6, Rodrick réussit son action (total de 20 ou 21), tandis que sur un résultat de 1 ou 4, c'est encore insuffisant. En revanche s'il obtient 2 ou 3 c'est un échec critique : le MJ décide que le crochet de Rodrick se casse dans la serrure et la bloque complètement. Même la clef qui lui correspond ne pourra plus l'ouvrir !

Sans limite ?

Vous pouvez bien entendu appliquer l'option des DM sans limite au d6 de DM : obtenir un résultat de 6 sur ce dé permet de relancer et d'ajouter le résultat.

Combat de masse

Le MJ se sent parfois dépourvu lorsque vient le moment de gérer des affrontements qui impliquent plusieurs dizaines, voir plusieurs centaines de combattant. Il est en effet évident que jouer l'ensemble des combats avec les règles habituelles n'est pas une solution viable.

Ce chapitre vous propose deux approches assez différentes pour gérer la situation. La première consiste simplement à utiliser un système de combat de masse adapté au grand nombre de combattants. La seconde consiste à vous aider à gérer la scénarisation de la bataille par un système de points de victoire qui s'intéresse seulement aux actions des PJ. Chaque système présente ses avantages et ses inconvénients, il sera plus ou moins adapté selon votre style de jeu ou la nature de la bataille. Vous pouvez aussi imaginer des passerelles entre les deux systèmes.

Résolution par simulation

Voici un système de combat de masse destiné à gérer des batailles de grande envergure où deux armées s'affrontent. Il gère les combats des différentes unités de façon très globale et évite une simulation de type wargames. Il correspond à l'échelle tactique, ses mécanismes permettent de gérer sans difficulté des affrontements de 100 à 2 000 protagonistes et même un peu au-delà, mais il n'a pas été conçu pour la gestion d'invasions à l'échelle stratégiques où des royaumes et des empires s'affrontent. Cela nécessite des options plus complexes où des notions de ligne de ravitaillement et de logis-

tique entrent en jeu tout autant que la puissance respective des armées. Pour les escarmouches, les batailles opposant moins d'une centaine de belligérants, une variante du système est proposée à la fin du chapitre.

Puissance d'unité (PU)

La Puissance d'unité (PU) représente la capacité de combat d'un groupe de créatures similaires. L'unité est une division standard de chaque armée, elle est composée d'un nombre de créatures qui dépend de la taille de ces créatures.

Par défaut, **la PU d'une unité est égale à 2**, si les créatures qui la composent sont d'un NC égal à celui indiqué dans le tableau ci-dessus (ligne NC de base).

20 orques noirs (NC 1) ont une PU de 2.

Si ce n'est pas le cas, vous devez augmenter (ou abaisser) la PU de l'unité d'un score égal à la différence entre le NC de base (ligne 3) et le NC réel des créatures qui la composent.

10 Ogres (NC 3, taille grande) ont une PU de 3 (2+1), car leur NC est 1 point au-dessus du NC de base de ce type d'unité. 3 géants de pierre (taille énorme, NC 8) forment une unité de PU égale à 6 (2+4 car leur NC est 4 points au-dessus du NC de base). Un dragon adulte (colossal, NC 14) est une unité de PU 9 à lui tout seul (2+7).

NC ½ : lorsqu'une unité est composée de 20 créatures de taille moyenne de NC ½ sa PU vaut 1. Lorsqu'une unité est constituée de 60 créatures de taille petite de NC ½, sa PU vaut 3.

20 orques (NC ½) ont une PU de 1, 60 gobelins d'élite (NC ½) une PU de 3.

Cavalerie : une unité de cavaliers humains (NC ½) ne comporte que 10 cavaliers car les montures (NC1) comptent comme taille grande. Sa PU vaut seulement 1 point, car leur

But et limites

Ce système est seulement destiné à permettre à un MJ de déterminer l'issue d'un combat à grande échelle rapidement. Il est très pratique si vous souhaitez connaître l'issue d'un conflit à partir des forces en présence sans avoir recourt à une décision arbitraire et approximative. Il a le gros avantage de nécessiter très peu de préparation, il est parfait pour improviser. En revanche, il n'a pas vocation à gérer les moments clefs ou scénarisés d'un conflit : prise d'une porte, action commando contre un chef, etc. Cette approche est développée dans le paragraphe suivant, *Résolution par points de victoire*.

Taille des créatures	Petite	Moyenne	Grande	Enorme	Colossale
Nombre de créatures par unité	60	20	10	3	1
NC de base	0	1	2	4	7

NC est inférieur au NC de base des créatures de grande taille.

Encadrement : chaque unité de plus de 10 créatures comprend généralement un leader et/ou plusieurs auxiliaires dont le NC individuel doit dépasser le NC de base des créatures, mais qui n'est pas pris en compte. Les unités de plus de 10 créatures qui ne comportent pas ce type d'organisation hiérarchique ont des difficultés à se discipliner dans le cadre de manœuvres militaires et reçoivent un malus exceptionnel de -1 en PU.

Niveaux : pour rappel, le NC d'un personnage est égal à son niveau divisé par 2. Ainsi une unité de 20 guerrier (ou d'autant de magiciens) de niveau 4 (NC2) aura une PU de 3. La PU d'une telle unité peut sembler faible, mais ce ne sont pas des héros dont les caractéristiques sont aussi élevées que celles des PJ. Si c'était le cas, augmentez la PU de +1 et encore de +1 en cas d'équipement magique. Des humanoïde de niveau supérieur à 6 ne devraient pas former des unités : ce sont des cadres ou des champions à par entière qui doivent assumer des fonctions de commandement.

Puissance d'armée (PA)

Calculer simplement la Puissance d'une armée (PA) en faisant la somme des PU de toutes les Unités qui la composent. Cet indice permet d'évaluer la force globale de chaque armée en présence.

La bataille

Le combat se déroule par phase correspondant à une demi-journée de combat. Chaque armée voit sa PA réduite de 1d6 à la fin de chaque phase.

→ 1d6 DM / phase de combat.

Généralement le MJ lance le d6 de DM infligé à l'armée des joueurs et les joueurs celui qu'ils infligent à l'armée dirigée par le MJ.

Si cela est nécessaire, vous pouvez choisir de supprimer une ou plusieurs unités dont la PU correspond aux DM subit, mais cela n'est généralement pas nécessaire. La PA est simplement réduite du montant des DM et le combat continue en passant à la phase suivante.

Il y a deux phases de combat par journée et deux phases de combat par nuit. Généralement les combats cessent la nuit sauf si une majorité de créatures voit dans le noir (voir avantages tactiques).

DM maximum : une armée ne peut pas infliger plus de DM que sa PA. Une armée avec une PA de 3, inflige seulement 3 points de DM à l'armée adverse même si le joueur obtient un résultat de 6 au dé.

DM sans limite : en option, vous pouvez décider que les DM infligés aux armées sont des jets sans limite (un résultat de 6 au d6 est donc relancé et ajouté). Cette variante privilégie les retournements de situation improbables, les actes de bravoure et de résistance héroïque et avantage nettement les joueurs puisqu'ils ont la possibilité de relancer les dés (voir ci-dessous).

Intervention des PJ

Un PJ peut participer aux batailles et influencer le combat, lorsqu'un joueur annonce ce type d'action, il peut relancer un dé de DM (le sien ou celui du MJ) et garder le résultat de son choix. →

- Le héros qui est intervenu paye de sa personne et il subit 1d6 DM par point de la plus haute PU d'unité adverse (donc 9d6 s'il s'agit d'un dragon PU 9 !).

Deux joueurs peuvent intervenir simultanément, dans ce cas, les héros se partagent les DM, ou à la suite, auquel cas chaque joueur relance le dé et chaque héros subit les DM complets.

Cas des lanceurs de sorts : cette règle désavantage les profils de lanceurs de sort dans les combats de masse car leurs faibles PV les rend plus vulnérables alors que leur magie est souvent très efficace dans ce type de situation. Les personnages issus des profils de lanceur de sort (ensorceleur, forgesort, magicien et nécromancien) ne subissent que 1d4 DM par point de PU de l'unité la plus puissante au lieu de 1d6.

Défaite

Le combat cesse, si la PA de l'une des armées est réduite à 0 ou si elle décide de fuir. Souvent lorsqu'une armée a subi des pertes supérieures à la moitié de sa PA, il est temps de vérifier son moral... Nous ne vous proposons pas de procédure particulière pour cela, trop de paramètres entrent en jeu : nature des créatures (par exemple un zombi ne fuit jamais), force restant à l'adversaire, nature du leader, etc.

Une armée en fuite subit 2d6 DM supplémentaires au moment où elle quitte le combat. Réduite à 0 PA, une armée est dispersée, sinon, les troupes restantes ont réussi à battre en retraite en bon ordre et pourront livrer bataille une autre fois.

Forcing

Lorsqu'une des deux armées est beaucoup plus puissante et souhaite écraser l'ennemi le plus vite possible pour ne pas perdre de temps et, éventuellement, ne pas être bloquée

dans sa progression, elle peut le faire au détriment de toute prudence et en sacrifiant un peu plus de troupes que nécessaire.

Dans ce cas, elle inflige en une seule phase 2d6 DM, mais elle subit en contrepartie 3d6 DM.

Avantages tactiques

Les différents avantages décrits ci-dessous permettent de réduire ou d'augmenter les DM infligés et les DM subits à chaque phase. Vous pouvez en inventer d'autre.

Terrain favorable : une des deux armées est placée sur une hauteur plus facile à défendre ou sur un terrain qui lui convient (des hommes-lézards dans un marais, des elfes des bois en forêt). L'armée obtient un bonus de +1 aux DM ou retranche -1 aux DM subits.

Vision dans le noir : si seulement une des deux armées voit dans le noir, elle obtient un bonus de +1 aux DM et retranche -1 aux DM subits lors des phases de nuit.

Fortifications et siège : l'armée retranchée derrière une fortification retranche -2 aux DM subits à chaque phase. Si les assaillants sont équipés de matériel de siège lourd (catapultes, tours), cette réduction est réduite à -1. C'est aussi le cas si la majorité des créatures de l'armée assaillante est capable de voler ou de taille suffisante pour pouvoir franchir aisément les fortifications.

Duel au sommet : les PJ ont réussi à terrasser/mettre en fuite un important chef ennemi lors de cette phase, +2 aux DM infligés et -2 aux DM subits pour une phase. +1 aux DM infligés et -1 aux DM subits à la phase suivante. Rien ensuite. Nous imaginons que cela correspond au temps nécessaire pour remplacer ce chef, mais dans certains cas, les conséquences peuvent être plus im-

portantes. Par exemple, la défection d'une partie de l'armée, dans ce cas, réduisez la PA d'autant.

Épuisement : une armée qui vient de subir une marche forcée ou de se battre plus de 4 phases de combat consécutif sans repos. +1 aux DM subits.

Exemple partiel

Une armée de 300 orques noirs (NC1), 30 ogres (NC 3) et 6 géants des collines (NC5) est opposée à 200 miliciens (NC 1/2), 60 gardes (NC1) et 20 chevaliers montés (NC 3). Ils sont retranchés derrière les murailles d'une cité et menés par les PJ.

Les unités des forces du mal se décomposent comme suit :

- 15 unités d'orques noirs PU 2 (total PA 30)
- 3 unités d'ogres PU 3 (total PA 9)
- 2 unités de géant des collines PU 3 (total PA 6)

PA armée du mal = 45

Les forces du bien se décomposent comme suit :

- 10 unités de miliciens PU 1 (total PA 10)
- 3 unités de gardes PU 2 (total PA 6)
- 2 unités de chevaliers PU 3 (total PA 6)

PA armée du bien = 22

Situation : les forces du bien attendent à l'abri des hautes murailles de la ville. Consciente de son avantage, l'armée maléfique n'attaque qu'à la nuit tombée.

Phase 1 : Le MJ lance les DM infligés aux forces du bien et obtient 2, il retrace -2 pour la fortification et ajoute +1 pour l'attaque de nuit. L'armée du bien voit donc sa PA passer à 21.

Les joueurs lancent le dé à leur tour et obtiennent 3. Un des joueurs espère mieux et explique que son personnage mène lui-même une charge des chevaliers par la porte nord. Il

relance et obtient 4. Le MJ retranche 1 point pour l'attaque de nuit. La PA des forces du mal passe à 42. L'unité adverse avec la plus haute PU est 3, aussi le personnage subit 3d6 DM.

Phase 2 : cette fois le MJ obtient un 5 au dé et un joueur annonce que son personnage s'interpose sur la muraille. Il fait relancer le dé pour un résultat de 6 ! Il n'a pas réussi à renverser la situation. Un autre personnage vient à la rescousse et cette fois il obtient un 2 au dé. La PA de l'armée du bien baisse encore de 1 point pour un score de 20, mais chacun des 2 héros subit 3d6 DM.

Un joueur lance le dé de DM contre les forces du mal et obtient 5. La PA des forces du mal baisse à 38 (on est encore de nuit).

La première nuit se termine et au petit jour le bilan est mitigé : les forces du mal on souffert, mais les héros ont payés de leur personne pour obtenir ce résultat. Cette tactique sera-t-elle payante, combien de temps pourront-ils tenir ? Si les forces du mal sont réduites de moitié, sans doute abandonneront-elle le siège, c'est du moins l'espoir des joueurs...

Grandes armées

Si la somme des PA des armées dépasse 100, résolvez les batailles en seulement 2 phases par journée (jour et nuit) : lancez 2d6 pour les DM infligés et subits. Les PJ subissent toujours des DM pour chaque d6 relancé indépendamment.

Si la somme des PA des armées dépasse 200, résolvez les batailles au rythme de 1 phase unique par jour et lancez 4d6 pour les DM.

Si vous souhaitez utiliser ce système avec des armées encore plus grandes, multipliez simplement le nombre de créatures nécessaires pour constituer une unité par un coefficient de votre choix (x2, x5, x10, etc.). →

Adaptation Pathfinder : Escarmouches

L'adaptation de ce système à Pathfinder JdR est très simple, les règles sont les mêmes, remplacez le NC par le FP. Seules les tailles de créature sont légèrement différentes, remplacez *Enorme* par *Très grand* et la catégorie *Colossal* de CO couvre à la fois *Gigantesque* et *Colossal* à PF. Enfin FP ¼ est équivalent à NC 0.

Escarmouches

Si vous jouez une bataille avec moins d'une centaine de créatures appliquez les mêmes règles, mais utilisez le tableau ci-dessous pour le calcul de la PU de chaque unité. Le nombre de créatures requises a environ été divisé par trois.

Une phase correspond alors à environ 1 heure de combat (ou 2d6 x 10 minutes).

L'intervention des PJ peut être déterminante à une échelle plus réduite. En plus de la possibilité de relancer le d6 de combat comme dans les règles tactiques, les joueurs ont accès à une autre option parfois plus efficace. Les deux règles peuvent se cumuler.

Chaque personnage qui accepte de subir des DM (toujours 1d6 par point de la PU la plus élevée), peut augmenter de 1 point les DM infligés à l'armée adverse lors de cette phase ou réduire de 1 point les DM subits par son armée. Chaque joueur peut choisir seulement l'un ou l'autre, mais plusieurs héros différents peuvent cumuler leur bonus.

Ex : *l'armée des héros doit normalement subir 4 points de DM. Comme, elle est en piteux état, les joueurs décident de tout prendre pour eux. Si le PU adverse la plus haute est de 5, chacun des quatre héros subits 5d6 DM et leur armée ne subit aucun DM pour cette phase.*

Voie de prestige du chef de guerre

Si votre campagne intègre la conquête ou la création d'un royaume et que les héros ont à mener de nombreuses batailles à la tête d'une armée, cette Voie pourra permettre à un joueur de briller et de donner un avantage non négligeable à son camp.

1. Leader : vous pouvez ajouter le rang atteint dans cette Voie à la PA de votre armée. Ce bonus ne peut être supérieur à la PA normale de l'armée. Par exemple, une armée de PA 3 ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +3.

2. Replis défensif : lorsque votre armée bat en retraite, elle ne subit que 1d6 DM (au lieu de 2d6).

3. Chien de guerre : lorsqu'elle effectue un forçage, l'armée du personnage ne subit que 2d6 DM.

4. Intervention décisive : lorsque le personnage intervient pour changer le résultat d'un dé de DM, le joueur peut lancer au choix 1d4 ou 1d8 au lieu d'un d6.

5. Coup d'éclat : une fois par bataille, le héros peut intervenir à la fois en attaque et en défense (DM aux deux armées) sans perdre de PV. Si ce coup d'éclat permet de faire passer le score de PA de l'armée adverse sous la moitié de son score d'origine, son moral en prend un coup et les chances qu'elle batte en retraite sont nettement augmentées (à la discrétion du MJ, mais un bonus de +5 sur un test au d20 est approprié).

Taille des créatures	Petite	Moyenne	Grande	Enorme	Colossale
----------------------	--------	---------	--------	--------	-----------

Nombre de créatures par unité	20	7	3	1	1
-------------------------------	----	---	---	---	---

NC de base	0	1	2	4	4
------------	---	---	---	---	---

Résolution par points de victoire

De nombreux MJ préfèrent ne pas simuler le déroulement des batailles : pour déterminer son issue, ils utilisent plutôt un système de points de victoires qu'ils attribuent aux actions des PJ à des moments clefs prévus à l'avance.

Là où, le système de combat de masse met la bataille au cœur du jeu, le système de points de victoire met les PJ au centre de l'histoire. C'est une approche très différente. Cela revient à considérer que l'issue du conflit est déjà connue et que seules les actions des PJ sont déterminantes.

Ce type d'approche peut être prévu à l'avance ou, cela est plus délicat, improvisé, mais il n'y a pas de recette type. Les événements et les moments clefs doivent être adaptés à la situation unique présentée par le scénario.

Chaque scène clef prévue doit être décrite comme pour une rencontre ordinaire (un combat, une interaction sociale, etc.) et son issue apporte ou retranche des points de victoire. Ensuite, un petit tableau récapitule les résultats possibles pour la bataille en fonction du nombre de points de victoire amassés par les PJ. Nous partirons du principe que les PJ sont impliqués à des postes de commandement ou qu'à minima leur statut leur donne une certaine influence sur leurs alliés.

Créer des moments clefs

Le MJ doit commencer par imaginer la situation avant la bataille, décrire les lieux et les forces en présence, les ressources à disposition, la nature des commandements et les particularités des interactions entre les PNJ importants des deux camps. Cette phase de préparation devrait lui donner des idées pour la suite, alors qu'il essaiera d'imaginer le déroulement de la bataille.

Il doit ensuite scénariser la bataille et essayer d'y inclure des moments clefs : des tactiques et des événements.

Les tactiques sont des décisions à l'initiative des joueurs qui permettent aux PJ de prendre un avantage sur l'adversaire ou d'améliorer l'efficacité des ressources à la disposition de leur camp. Une tactique peut être utilisée au court de la bataille, comme tenter de vaincre un chef adverse. Toutefois, ne négligez pas celles qui peuvent avoir lieu pendant la phase de préparation : utiliser des moyens magiques pour ériger un mur, convaincre deux groupes alliés mais indépendants de coopérer, mettre en place un système de communication entre les unités, etc. Cette phase permettra aux héros des profils moins combattants de briller et d'apporter leur participation à la victoire finale. Pour réussir ces objectifs et obtenir les points de victoire correspondants, il faudra plus souvent convaincre, négocier, organiser et être imaginatif que batailler... D'ailleurs préparez-vous à attribuer des points de victoires pour des tactiques auxquelles vous n'aviez pas pensé.

Les événements sont au contraire des points clefs dont les joueurs n'ont pas l'initiative, lorsqu'ils arrivent, les joueurs doivent s'adapter : un groupe de mercenaire infiltré tente de prendre un pont vital à la circulation des troupes, une attaque décisive est menée par le général adverse sur la porte principale, etc. Vous devez prévoir ce que les Héros ont à faire pour empêcher le pire.

Selon l'importance de la bataille dans la trame du scénario ou de la campagne et le temps que vous souhaitez lui consacrer, vous pouvez prévoir un nombre de moments clefs plus ou moins important. À partir de 3 (un événement mineur dans ➔

Adaptation Pathfinder : Voie de prestige du chef de guerre

Chacune de ces capacités peut être transformée en don. Le don, *Leader* est requis pour obtenir *Replis défensif*, *Chien de guerre* et *Intervention décisive*. Ce dernier est requis pour obtenir *Coup d'éclat*.

Solution mixte

Eventuellement, avant de mettre en place un système de points de victoire, le MJ peut faire une simulation avec le système de combat de masse, afin de déterminer quelle serait l'issue de la bataille sans l'intervention des PJ. Dans ce cas, il peut faire démarrer les héros avec un score de points de victoire négatif ou positif, correspondant à l'issue obtenue (victoire, défaite). Cela devra alors le guider sur le nombre et l'importance des moments clefs à choisir pour permettre aux PJ de redresser la situation. A moins que la défaite soit une option viable et que le scénario tienne compte de cette issue.

- un scénario) jusqu'à une douzaine (le climax d'une campagne). Votre liste de points de victoire devra être équilibrée en positif et en négatif et proposer des bonus/malus allant de +1/-1 pour les événements mineurs à +3/-3 pour les plus importants.

Exemple de liste de points de victoire :

- Convaincre le chef des chevaliers de suivre un plan de bataille concerté → +1
- Motiver les citoyens pour renforcer la milice → +1
- Mettre en place un système de communication rapide entre les différentes factions → +1
- Eliminer le navire amiral avec l'aide du Kraken → +2
- Eliminer ou acheter le sorcier et prendre le contrôle des soldats esclaves → +3
- Laisser les mercenaires prendre le contrôle du pont → -1
- Laisser le général Oblivien prendre le rempart nord → -3
- Etc.

Déterminer l'issue

L'heure de la bataille a sonné, décrivez son déroulement en vous concentrant sur chaque événement. Pensez à montrer aux joueurs les effets produits par les tactiques prévues ou négligées lors de la phase de préparation. Ils doivent avoir la possibilité de mettre leurs plans à exécution et de réagir aux événements clés dont vous êtes à l'initiative. Jouez ces événements comme des scènes normales de jeu de rôle.

Les joueurs devront faire des choix si vous avez décidé de placer plusieurs événements simultanément. L'un d'eux peut être plus critique que les autres ou le choix pourra être cornélien. Devront-ils prendre le risque de se séparer et affronter seul

le danger afin de multiplier les points de victoire ?

Notez les points de victoire acquis à mesure que la bataille avance. Vous pouvez leur donner des indices en fonction de leurs réussites et de leurs échecs : la bataille semble bien engagée ou au contraire leurs forces sont à la limite de la rupture... Lorsque tous les événements ont été joués, il est temps de donner le verdict final en vous appuyant sur le petit tableau ci-dessous. Les seuils de victoire ou de défaite peuvent varier en fonction du nombre de points de victoire total disponible. Ce tableau convient à un total de plus ou moins 12 à 15 points.

Table d'issue de la bataille

+ de 10	→ Victoire éclatante
+5 à +9	→ Victoire
+0 à +4	→ Victoire à la Pyrrhus
-1 à -5	→ Défaite partielle
-6 à -10	→ Défaite
- de 11	→ Défaite catastrophique

Vous pouvez prévoir à l'avance les effets concrets de chaque issue et éventuellement un petit texte d'ambiance à lire aux joueurs. Plutôt que de faire une revue de détail sur chaque type de victoire, voici un exemple évocateur :

Victoire éclatante : les troupes du dragon sont annihilées, les leaders sont morts ou en fuite, les pertes du côté des alliés sont peu importantes. Les PJ sont des héros, leur légende est en route et plus tard on édifiera des statues à leur effigie dans tout le royaume.

Victoire : les troupes du dragon battent en retraite en subissant de lourdes pertes, mais elles évitent la débandade. Du côté des alliés, les

pertes sont importantes mais le moral est bon. La ville est libérée et les PJ sont fêtés en héros !

Victoire à la Pyrrhus : les troupes du dragon sont amoindries et le siège n'est plus tenable, les différentes factions se retirent pour panser leurs plaies mais sans doute reviendront-elle plus tard. La ville obtient un sursis au prix d'énormes pertes. Le moral est mitigé car le doute persiste sur l'avenir. Les PJ sont reconnus pour leur aide, mais il va leur falloir s'attaquer au dragon avant que l'armée adverse ne se réorganise.

Défaite partielle : la ville n'est pas prise et a tenu bon au prix d'énormes pertes. Les attaquants se sont repliés sur leur campement pour reprendre des forces. Le moral est au plus bas et il n'y a pas de héros. Les PJ doivent aller affronter le dragon au plus vite

et frapper le mal au cœur, car la cité va tomber, ce n'est qu'une question de temps...

Défaite : la ville est prise, mais les forces alliées ont réussi à ouvrir une brèche dans le siège et à la tenir assez longtemps pour qu'une partie de la population s'enfuit et se disperse dans les étendues sauvages environnantes. Les PJ, accompagnés d'une petite troupe de miraculés, battent en retraite poursuivis par les forces du dragon, mais celles-ci sont trop occupées à piller la ville pour être efficaces.

Défaite catastrophique : voici une ville martyre, prise et rasée. Il ne reste que des ruines fumantes. Les habitants sont emmenés en esclavage, les combattants passés par le fil de l'épée. Les PJ doivent fuir immédiatement ou subir le même sort.





Chapitre 10

Objets magiques

Les univers de *Fantasy* ont pour particularité de permettre aux personnages de faire l'acquisition d'objets magiques qui augmentent considérablement la puissance des héros. Ce sont des récompenses très appréciées des joueurs, mais leur dosage est un art subtil. Trop faciles à trouver, ils ont moins de valeur aux yeux de leurs propriétaires, tandis que la puissance des PJ peut échapper au contrôle du MJ et aboutir au massacre du scénario. Pour autant, distinguer la limite entre trop et trop peu est une notion variable d'un MJ à l'autre, mais aussi d'un univers de jeu à un autre. A priori, plus le niveau de magie de votre cadre de jeu est faible moins les objets magiques devraient y être fréquents (même s'ils peuvent y tenir une place centrale : ce qui est rare est précieux).

Niveau de magie

Chaque objet enchanté est défini par son niveau de magie. Ce score va permettre de déterminer la valeur et la puissance de l'objet. La description de chaque catégorie d'objet (arme, armure, objet de pouvoir, etc.) indique la façon dont le niveau de magie est déterminé. Cependant, le plus souvent, le niveau de magie est égal au bonus accordé (test, DM, DEF) par l'objet ou au rang de la capacité qu'il reproduit. Ainsi, une épée magique +1 accorde un bonus de +1 aux tests d'attaque et aux DM et son niveau de magie est égal à 1.

Valeur

La valeur des objets magiques n'est utile que dans le cas où ils peuvent être vendus et achetés et le MJ doit déterminer si c'est le cas dans son cadre de campagne. Toutefois, le prix de revente des objets magiques est toujours au maximum de 50% de leur valeur réelle. En effet, les gens qui font le commerce de ce type de marchandises doivent dépenser des fortunes en sécurité (Voir chapitre 12, *Équipement exotique*). Les PJ, eux, payent toujours le prix fort s'ils achètent un tel objet chez un marchand.

La valeur d'un objet magique est égale à **[(niveau de magie) x (niveau de magie)] x 200 po.**

La valeur d'une potion ou d'un parchemin est de seulement **[(rang du sort) x (rang du sort)] x 50 pa.**

La valeur d'une baguette de sorts est la même que celle d'un parchemin multiplié par le nombre de charges.

La valeur monétaire maximum des objets disponibles à la vente dépend habituellement de la taille d'une ag-

glomération : voir à ce sujet au chapitre 12, *Équipement exotique*.

Niveau total de magie

Si vous voulez jouer sans adaptation des scénarios aux normes de l'OGL, sachez qu'il vous faudra équiper votre groupe en objets magiques de façon très conséquente ou le voir rapidement annihilé. En effet la fréquence et la difficulté des combats y est importante. Le tableau ci-contre vous permet de déterminer la puissance des objets magiques requis, mais ne le laissez jamais dans les mains des joueurs !

En fonction du niveau du PJ (colonne 1), vous trouverez dans la deuxième colonne le niveau total de magie qu'il est conseillé de posséder pour être de taille à affronter un scénario *en OGL* (un écart de 2 ou 3 points est tout à fait acceptable). La troisième colonne vous indique le niveau de magie maximum qu'un objet seul peut atteindre, au-delà, il risque d'avoir des effets perturbateurs sur le jeu.

Les objets consommables : potions, parchemins et baguettes ne sont pas comptabilisés dans le niveau total de magie. Seuls les objets qui confèrent au personnage des avantages permanents sont pris en compte.

Moins d'objets ?

Vous n'arrivez pas à vous résoudre à distribuer autant d'objets magiques que le tableau ci-contre le prescrit, mais vous souhaitez tout de même utiliser des scénarios du commerce ? Il vous reste la solution de choisir des scénarios de niveau plus faible que votre groupe de personnage. Vous pouvez retrancher environ 1 niveau au scénario (ou augmenter de 1 le niveau des personnages) par tranche de 5 niveaux de magie manquant par rapport au score indiqué.

Niveau du PJ	Niveau total	Max.
1	0	1
2	0	1
3	1	1
4	2	2
5	3	2
6	4	2
7	6	3
8	8	3
9	10	4
10	12	5
11	15	6
12	18	7
13	21	8
14	24	9
15	27	10
16	30	11
17	33	12
18	36	13
19	40	14
20	45	15

Trésors aléatoires

Si vous n'avez pas d'idée précise du trésor que vous souhaitez attribuer à une créature, vous pouvez utiliser les tables de détermination aléatoire présentées ci-dessous. N'hésitez pas à adapter le résultat à la situation ; se contenter de suivre les indications obtenues aux dés peut parfois amener à des situations aberrantes, comme une meute de loups géants pleine aux as...

Les créatures non humanoïdes, ne transportent pas leur trésor sur elles, on peut généralement le trouver dans leur antre. Pour les races intelligentes, à partir d'un certain niveau de richesse, la majorité du trésor est entreposé en lieu sûr à l'exception des objets magiques, dont la créature a un usage personnel au quotidien ou en combat.

Niveau de trésor

Le niveau de trésor d'une créature est un indice de sa capacité à accumuler des richesses. Il est égal à :

NC de la créature + Mod. d'INT + Mod. de catégorie

Les créatures humanoïdes sont généralement celles qui portent le plus d'intérêt aux trésors, même si quelques autres créatures, comme les dragons, sont encore plus vénales.

Mods. De catégorie :

- Créatures humanoïdes +0
- Créatures vivantes -2
- Créatures non-vivantes -4
- Créatures végétatives -6
- Créatures très vieilles ou anciennes +2 à +4 (vampires, dragons, etc.)

Table de trésors

La table suivante vous permet de déterminer la constitution d'un trésor à partir de son niveau (première colonne).

La seconde colonne vous donne la valeur globale des pièces d'argent, d'or ou de platine trouvées, à vous de choisir leur répartition. Pour rappel : 100 pa (pièce d'argent) = 10 po (pièce d'or) = 1 pp (pièce de platine).

La troisième colonne détermine la valeur des autres objets : bijoux, œuvres d'art, etc. Du niveau 1/2 à 9, les deux premiers chiffres indiquent les probabilités sur un d20 que le trésor contienne des bijoux ou des bijoux. Lancer un d20, si le résultat est compris dans plage de valeurs, le trésor contient des bijoux ou des bijoux pour le montant indiqué. Sinon, il n'y en a pas. A partir du niveau 10 la présence de ce type de trésor est automatique.

Les objets magiques sont déterminés par les trois dernières colonnes : pour chaque colonne ou une indication apparaît, le MJ doit faire un test afin de déterminer la présence d'objets magiques. Les deux premiers chiffres indiquent les probabilités sur un d20 que le trésor contienne un objet magique de ce type (même procédure que précédemment). Le second chiffre (après le symbole /) indique le nombre de fois que ce test doit être réalisé : pour chaque succès, un objet magique différent est obtenu.

Adapter la quantité de trésor : en fonction de votre cadre de jeu, vous pouvez tout à fait utiliser ce tableau même si vous souhaitez distribuer plus ou moins de trésors. Il vous suffit d'appliquer systématiquement au niveau de trésor un modificateur (-4 ou +2 par exemple) ou un coefficient (diviser par 2). ➔

Table de trésors

Niveau de Trésor	Trésor monétaire	Joyaux, bijoux et orfèvrerie	Objet magique mineur	Objet magique moyen	Objet magique majeur
1/2	1d6 pa	20/ 1d6 x 10 pa	—	—	—
1	2d6 pa	18-20/ 1d12 x 10 pa	—	—	—
2	4d6 pa	16-20/ 1d20 x 10 pa	20/1	—	—
3	1d6 x 10 pa	14-20/ 1d6 x 100 pa	19-20/1	—	—
4	2d6 x 10 pa	12-20/ 1d6 x 100 pa	17-20/1	—	—
5	3d6 x 10 pa	10-20/ 1d12 x 100 pa	15-20/1	—	—
6	4d6 x 10 pa	8-20/ 1d12 x 100 pa	15-20/2	20/1	—
7	5d6 x10 pa	6-20/ 1d12 x 100 pa	14-20/2	19-20/1	—
8	1d6 x 100 pa	4-20/ 1d20 x 100 pa	13-20/2	17-20/1	—
9	2d6 x 100 pa	2-20/ 1d20 x 100 pa	12-20/2	15-20/1	—
10	3d6 x 100 pa	1d20 x 100 pa	11-20/2	15-20/2	20/1
11	4d6 x 100 pa	2d12 x 100 pa	10-20/2	14-20/2	19-20/1
12	5d6 x 100 pa	3d10 x 100 pa	10-20/3	13-20/2	17-20/1
13	1d6 x 100 po	3d12 x 100 pa	9-20/3	12-20/2	15-20/1
14	2d6 x 100 po	2d20 x 100 pa	8-20/3	11-20/2	15-20/2
15	3d6 x 100 po	1d6 x 100 po	7-20/3	10-20/2	14-20/2
16	4d6 x 100 po	1d12 x 100 po	6-20/3	10-20/3	13-20/2
17	1d6 x 100 pp	1d20 x 100 po	5-20/3	9-20/3	12-20/2
18	2d6 x 100 pp	2d12 x 100 po	5-20/4	8-20/3	11-20/2
19	3d6 x 100 pp	3d10 x 100 po	5-20/4	7-20/3	10-20/2
20	4d6 x 100 pp	3d12 x 100 po	5-20/5	6-20/3	10-20/3
21	5d6 x 100 pp	2d20 x 100 po	5-20/5	5-20/3	9-20/3
22	6d6 x 100 pp	1d6 x 100 pp	5-20/6	5-20/4	8-20/3
23	7d6 x 100 pp	1d12 x 100 pp	5-20/6	5-20/4	7-20/3
24	8d6 x 100 pp	1d20 x 100 pp	5-20/7	5-20/5	6-20/3
25	9d6 x 100 pp	2d12 x 100 pp	5-20/7	5-20/5	5-20/3
26	10d6 x 100 pp	3d10 x 100 pp	5-20/8	5-20/6	5-20/4
27	11d6 x 100 pp	3d12 x 100 pp	5-20/8	5-20/6	5-20/4
28	12d6 x 100 pp	2d20 x 100 pp	5-20/8	5-20/6	5-20/4

Exemple : le MJ détermine un trésor de niveau 8. Pour l'aspect monétaire (colonne 1) il lance 1d6 et obtient 5 ce qui fait 500 pa. Il décide de placer 1 pp, 36 po et 40 pa. Ensuite il lance un d20 pour les bijoux et obtient 3. Pas de chance, il n'y aura pas de trésor de ce type. Pour les objets magiques mineurs, il lance deux d20 et obtient 14 et 17. Deux réussites : deux objets magiques mineurs sont présents. Il lance enfin le d20 pour vérifier si un objet magique moyen est inclus dans le trésor et obtient 13. Ce n'est pas suffisant, pas d'objet de ce type.

Déterminer les objets magiques

Une fois la présence d'objets magiques acquise, utilisez cette table pour déterminer de quoi il s'agit.

La première colonne permet de déterminer plus précisément le niveau

de magie de l'objet ou s'il s'agit d'un objet « non permanent » (potion, parchemin ou baguette). La seconde colonne permet de déterminer la catégorie d'un objet permanent.

Niveau de magie supérieur à 5

Des objets dont le niveau de magie dépasse 5 sont tout à fait exceptionnels, en règle générale, ces objets sont créés sur mesure dans un cadre bien précis lors d'un scénario et pas de façon aléatoire. Toutefois, si le MJ obtient deux fois le même résultat lorsqu'il détermine deux objets indépendants d'un même trésor, il peut ajouter leur niveau de magie. Par exemple, si le trésor contient un objet majeur de niveau 5 et un objet intermédiaire de niveau 2 et que par deux fois le MJ lance les dés et obtient une arme, il peut décider d'ajouter les niveaux des objets pour créer une arme de niveau 7 de magie. ➔

Objet magique mineur (1d12)

1-4	Potion
5-6	Parchemin
7	Baguette magique
8-11	Objet magique niveau 1
12	Objet magique niveau 2

Catégorie d'objet magique mineur (1d6)

1-2	Arme
3-4	Armure
5-6	Objet de pouvoir

Objet magique moyen (1d12)

1-2	Potion (3 doses)
3	Parchemin
4	Baguette magique
5-8	Objet magique niveau 2
9-11	Objet magique niveau 3
12	Objet magique niveau 4

Catégorie d'objet magique moyen (1d12)

1-3	Arme
4-6	Armure
7-8	Objet de puissance
9-12	Objet de pouvoir

Objet magique majeur (1d12)

1-3	Objet magique niveau 3
4-9	Objet magique niveau 4
10-12	Objet magique niveau 5

Catégorie d'objet magique majeur (1d12)

1-3	Arme
4-6	Armure
7-8	Objet de puissance
9-12	Objet de pouvoir

Catégories d'objets

Potions

Ce sont des objets à utilisation unique, elles reproduisent les effets magiques des capacités de lanceur de sort. Les potions peuvent être utilisées par n'importe quel personnage. Boire une potion correspond à une action de mouvement.

Les potions se déclinent en objet mineur ou moyen : les potions de type moyen contiennent trois doses devant être consommées indépendamment.

Lancer 1d6 : 1-3 potion de soins, 4-5 commune, 6 potion rare.

Potions de soins (1d6)

- | | |
|-----|-------------------------|
| 1-3 | Soins légers (Prêtre)* |
| 4-5 | Soins modérés (Prêtre)* |
| 6 | Délivrance (Prêtre) |

* Le niveau utilisé est celui du personnage qui consomme la potion.

Potions communes (1d10)

- | | |
|----|--|
| 1 | Détection de l'invisible (Ensorcelleur) |
| 2 | Agrandissement (Magicien) |
| 3 | Forme gazeuse (Magicien) |
| 4 | Hâte (Magicien) |
| 5 | Protection contre les éléments (Magicien, RD 10) |
| 6 | Respiration aquatique (Magicien) |
| 7 | Armure de mage (Magicien) |
| 8 | Chute ralentie (Magicien) |
| 9 | Invisibilité (Magicien) |
| 10 | Vol (Magicien) |

Potions rares (1d20)

- | | |
|----|---|
| 1 | Langage des animaux (Druide, 1d6 minutes) |
| 2 | Masque du prédateur (Druide) |
| 3 | Forme animale (Druide, 1d6 minutes) |
| 4 | Marche sylvestre (Druide, 2d6 heures) |
| 5 | Forme d'arbre (Druide, 2d6 minutes) |
| 6 | Peau d'écorce (Druide, +5 DEF) |
| 7 | Clairvoyance (Ensorcelleur, 1d6 tours) |
| 8 | Sous tension (Ensorcelleur) |
| 9 | Forme éthérée (Ensorcelleur) |
| 10 | Imitation (Ensorcelleur) |
| 11 | Fortifiant (Forgesort) |
| 12 | Feu grégeois (Forgesort) |
| 13 | Elixir de guérison (Forgesort) |
| 14 | Flou (Magicien) |
| 15 | Aspect de la succube (Nécromancien) |
| 16 | Aspect du démon (Nécromancien) |
| 17 | Masque mortuaire (Nécromancien) |
| 18 | Pattes d'araignée (Nécromancien) |
| 19 | Ailes célestes (Prêtre) |
| 20 | Sanctuaire (Prêtre) |

Parchemins

Les parchemins peuvent être utilisés seulement par les profils de lanceur de sort jusqu'à un rang maximum égal au plus haut rang atteint dans une voie de magie. Utiliser un parchemin correspond à une action limitée.

Pour connaître le rang du sort selon le niveau de l'objet, lancer un d6 :

Objet mineur : 1-3 rang 1, 4-5 rang 2, 6 rang 3

Objet moyen : 1-2 rang 3, 3-4 rang 4, 5-6 rang 5

Lancer 1d20 pour déterminer la Voie dont est issu le parchemin. Si la capacité indiquée ne correspond pas à un sort (astérisque), relancer le dé pour obtenir une autre Voie.

Ensorceleur

- 1 Voie de l'air
- 2 Voie de la divination
- 3 Voie de l'envoûteur
- 4 Voie des illusions
- 5 Voie de l'invocation

Magicien

- 6 Voie de la magie des arcanes
- 7 Voie de la magie destructrice
- 8 Voie de la magie élémentaire
- 9 Voie de la magie protectrice
- 10 Voie de la magie universelle

Nécromancien

- 11 Voie du démon
- 12 Voie de la mort
- 13 Voie de l'outre-tombe
- 14 Voie du sang
- 15 Voie de la sombre magie

Prêtre

- 16 Voie de la foi
- 17 Voie de la prière
- 18 Voie des soins
- 19 Voie de la spiritualité

Druide

- 20 Voie des végétaux

Baguette magique

Une baguette magique contient un sort qui peut être lancé une fois par charge que contient l'objet. Ce nombre de charge est au départ de **2d20**. Seuls les lanceurs de sort peuvent utiliser les baguettes magiques (bardes, druides et prêtres inclus) et leur niveau doit au

moins être égal au rang du sort. L'utilisateur doit aussi connaître le mot de commande. Celui-ci est parfois inscrit sur l'objet lui-même, mais la solution la plus simple est généralement d'écouter son précédent propriétaire s'en servir. Sinon, retrouver un mot de commande peut être le sujet d'une aventure à part entière. Activer une baguette magique est généralement une action d'attaque.

Pour déterminer le rang et la nature du sort contenu dans une baguette, procédez exactement comme pour un parchemin.

Option : les voleurs sont des touche-à-tout capable de tricher pour réussir des actions improbables. Le meneur de jeu pourra autoriser un voleur à utiliser une baguette magique s'il réussit un test d'INT difficulté [10 + rang du sort] à chaque fois qu'il s'en sert. En cas d'échec, il peut réessayer au tour suivant. S'il rate le test de 10 points ou plus, il obtient un effet désagréable, étrange ou dangereux pour lui-même.

Armes

Les armes magiques apportent un bonus en attaque et aux DM. Par exemple, une épée +2 apporte un bonus de +2 à tous les tests d'attaques au contact et aux DM infligés avec celle-ci. Le niveau de magie d'un tel objet est égal à son bonus.

Les armes peuvent aussi être dotées de propriétés spéciales, chacune d'elle augmentant le niveau de magie, en voici quelques exemples :

Affûtée : augmente les chances de réussite critique de l'arme de 1 point et ajoute +1d6 au DM des attaques critiques.

Fléau des morts : +1d6 DM contre les morts-vivants (dragons, démons, etc.)

Feu : +1d6 DM de feu (+2 niveaux de magie). ➔



- On peut doubler une propriété, par exemple *une épée +2 de feu intense* ajoute +2d6 DM de feu (deux fois la propriété *Feu*) pour un niveau de magie total de 6.

Sceptre de magie : les modules du *d20/PF* comportent des armes magiques, mais aucun objet de lanceur de sort ne suit la même philosophie. En effet, les sorts de destruction y sont indexés sur le niveau du personnage. Ce n'est pas le cas dans *CO*, c'est pourquoi il faudra penser à équilibrer les trésors en proposant des objets spécifiques. Ils peuvent prendre des formes variées : sceptre de magie, anneau de puissance, etc. Par exemple un *sceptre de feu* qui donne un bonus de +3 en attaque magique et aux DM pour tous les sorts de feu. Il existe aussi pour les moines des maniques qui appliquent leur bonus aux attaques à mains nues.

Pour une arme au contact ou à distance, lancer 1d6 supplémentaire, sur un résultat inférieur au niveau de magie de l'arme, elle possède une propriété particulière. Déduisez ensuite le niveau de magie de cette propriété du niveau global de l'objet pour connaître le bonus de base de l'arme.

Propriété (d12)

1-2	Affûtée
3	Fléau des morts
4	Fléau des dragons
5	Fléau des géants
6	Fléau des goblinoides
7	Fléau des démons
8	Feu
9	Froid
10	Foudre
11-12	Tirez deux propriétés, doublez son effet ou spécial*

Détermination aléatoire (d6)

1-3 : Arme de contact (d20)

1 Maniques (mains nues)

2 Bâton

3-4 Dague

5 Épée bâtarde

6-7 Épée courte

8-10 Épée longue

11 Hache à une main

12-13 Épée à 2 mains

14 Hache à 2 mains

15-16 Masse ou marteau

17-18 Rapière

19 Vivelame ou Katana

20 Arme optionnelle

4-5 : Arme à distance (d20)

1 Arbalète de poing

2-3 Arbalète légère

4-5 Arbalète lourde

6-7 Arc court

8-9 Arc long

10 Dague

11 Fronde

12 Hachette

13 Javelot

14-15 Carreaux d'arbalète (1d12)

16-17 Flèches (1d12)

18 Billes de fronde (1d12)

19-20 Arme optionnelle ou à poudre

6 : Sceptre de magie (d6)

1-2 Feu

3-4 Foudre

5-6 Esprit*

*Le bonus s'applique à tous les tests d'attaque magique des sorts qui affectent l'esprit (Voie de l'envoûteur par exemple).

* Vous pouvez choisir ou déterminer au hasard une autre propriété, par exemple une hache qui accorde à son porteur la capacité Enchaînement (rang 3 de barbare). Choisissez de préférence des capacités en rapport avec l'attaque.

Exemple : une arme de niveau 2 obtient la propriété Affûtée, son bonus de base passe à +1 en attaque et aux DM.

Projectiles magiques

Les projectiles magiques (flèches, carreaux, billes) sont une autre forme d'objets magiques consommables, ils perdent leur enchantement ou se brisent après avoir été utilisés. Tous ces objets ne sont pas comptabilisés dans le niveau total de magie.

Si un projectile magique est utilisé avec une arme magique, le projectile ne cumule pas son bonus à celui de l'arme, seul le plus haut bonus est appliqué. A la place le personnage obtient un bonus à la portée de son arme de +10 mètres par point du bonus le plus faible. Par exemple, une flèche +4 encochée sur un arc +2 apporte au tireur un bonus de +4 en attaque et aux DM et la portée est augmentée de 20 mètres.

Armures

Une armure ou un bouclier ajoute son bonus de magie à la DEF. Une armure retranche aussi son bonus à toutes les pénalités qu'elle inflige. Le niveau de magie d'un tel objet est égal à son bonus modifié par d'éventuelles propriétés spéciales.

Action libre : le personnage ne peut pas être ralenti, immobilisé ou paralysé par magie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour résister à ce type d'effet préjudiciable s'il s'agit d'une contrainte physique.

Défense : réduit de 2 tous les DM subits (RD 2, +1 niveau de magie) ou Défense supérieure (RD 4, + 2 niveaux de magie).

Natation : l'objet apporte un bonus de +5 aux tests de natation, de plus, s'il s'agit d'une armure, elle flotte.

Ombre : bonus de +5 aux tests de discrétion (DEX). On peut imaginer d'autres objets donnant des bonus de ce type (la célèbre cape d'elfe magique).

Protection : divise par 2 les DM des coups critiques et des attaques sournoises.

Résistance à la magie : l'objet apporte un bonus de +5 en DEF ou aux tests pour résister à la magie.

Résistance au feu 10 (froid, acide, etc.) : le porteur retranche 10 points à tous les DM de feu subits.

Les lanceurs de sort (ou les moines), utilisent des *bracelets de défense*, il ne se cumulent pas à une armure et donnent un bonus en DEF égal à 2 fois leur niveau de magie. Les *anneaux de protection* sont une autre source de DEF : ils ajoutent leur bonus à la DEF de n'importe quel personnage et se cumulent à une armure.

Une robe de mage possède les mêmes propriétés que les bracelets de défenses et une cape de protection est similaire à un anneau de protection. Dans les deux cas, ils ne se cumulent pas. →

Table des armures

1	Anneau de protection
2	Cape de protection
3-4	Bracelets de défense
5	Robe de mage
6	Tissus matelassé
7-8	Cuir
8	Cuir Renforcé
9-10	Chemise de maille
11-13	Cotte de maille
14-15	Demi-plaque
16	Plaque complète
17-18	Petit bouclier
19-20	Grand bouclier

- Lancer 1d6 supplémentaire, sur un résultat inférieur au niveau de magie de l'armure, elle possède une propriété particulière. Déduisez le niveau de magie de cette propriété du niveau global de l'objet pour connaître son bonus de base.

Propriété (d12)

1	Action libre
2	Défense ou défense supérieure
3	Natation
4	Ombre
5	Protection
6	Résistance à la magie
7	Résistance au feu
8	Résistance au froid
9	Résistance à l'électricité
10	Résistance à l'acide
11-12	Tirez deux propriétés, doublez son effet ou spécial*

** Vous pouvez choisir ou déterminer au hasard une autre propriété, par exemple une Robe de mage qui accorde à son porteur la capacité Image décalée (rang 1 d'ensorcelleur). Choisissez de préférence des capacités en rapport avec la défense.*



Objets de pouvoir

Ces objets procurent des pouvoirs magiques souvent calqués sur des capacités de lanceur de sort, ils sont utilisables 3 fois par jour. Parfois, le pouvoir procuré fonctionne en permanence (exemple un sac sans fond basé sur le sort de rang 3 de forge-sort). Le niveau de magie de ce type d'objets est égal au rang du sort dupliqué ou au total des rangs des sorts s'il y en a plusieurs.

Un objet de pouvoir peut aussi proposer des pouvoirs totalement inédits. C'est alors au MJ d'estimer le niveau de magie en essayant de comparer l'objet à des capacités connues. Par exemple, des bottes de vitesse qui reproduisent la capacité de Voleur de rang 1 *Sprint*, permettent de d'effectuer un déplacement supplémentaire de 20 mètres trois fois par jour pour un niveau de magie.

Dans tous les cas, la forme matérielle de l'objet et généralement en rapport avec ses capacités, par exemple, des pouvoirs de la Voie de la divination associés à une boule de cristal.

Activer un objet magique de ce type est une action gratuite (une seule fois par tour) ou une action d'attaque s'il s'agit d'une capacité d'attaque (sorts compris).

Pour déterminer aléatoirement les pouvoirs auxquels l'objet donne accès, lancez un d8.

Niveau du pouvoir (d8)

1-2	rang 1
3-4	rang 2
5-6	rang 3
7	rang 4
8	rang 5

Si le rang du pouvoir obtenu est supérieur ou égal au niveau de magie de l'objet, alors l'objet ne possède

qu'un seul pouvoir. Si le résultat du dé est inférieur au niveau de magie, répétez la procédure autant de fois que nécessaire, toutefois la somme des rangs des pouvoirs accordés par l'objet ne peut dépasser le niveau de magie initial. Si c'est le cas, réduisez le rang du dernier pouvoir obtenu pour que le niveau total corresponde.

La variété des pouvoirs possibles est tellement importante qu'il serait trop long d'en faire une liste complète. Nous vous proposons simplement de déterminer aléatoirement le profil dont est issu chaque pouvoir. Le MJ devra ensuite faire son choix en trouvant une capacité dont il pense plausible qu'elle puisse être fidèlement reproduite par un objet magique.

Type de pouvoir (d20)

1	Arquebusier
2	Barde
3	Barbare
4	Chevalier
5-6	Druide
7-8	Ensorteleur
9-10	Forgesort
11	Guerrier
12-13	Magicien
14	Moine
15-16	Nécromancien
17-18	Prêtre
19	Rôdeur
20	Voleur

Cumul des objets

Les bonus de même type ne se cumulent pas, seul le plus haut est pris en compte. Par exemple une *ceinture de FOR +2* ne se cumule pas avec des *gantelets de FOR +4* (seul le bonus le plus élevé des deux s'applique, ici, le +4 des gantelets). Il en va de même pour une *flèche +3* encochée dans un *arc +2*. Il existe une exception notoire à cette règle : les *boucliers magiques* et les *anneaux de protection* ajoutent leur bonus en DEF en plus des autres objets (armure, robe ou bracelets).

Niveau d'effet

Lorsqu'un objet reproduit un sort, il est souvent fait appel à un Mod. de Carac. pour déterminer ses effets : utilisez toujours les caractéristiques de l'utilisateur. De même, un personnage qui boit une potion de « soins légers » (prêtre rang 1) utilise son propre niveau.

Grimoires

Les grimoires de magie permettent de varier les sorts auxquels un personnage a accès. Tous les profils de la famille des lanceurs de sort peuvent utiliser les grimoires même si les sorts qui y sont inscrits ne sont pas du profil du personnage. Il suffit d'avoir atteint le rang correspondant à celui du sort inscrit dans au moins une voie de magie. Un sort inscrit dans un grimoire peut être utilisé une fois par combat ou trois fois par jour (selon le type de sort). Un tel objet possède un niveau de magie égal à la somme des rangs des sorts qui y sont inscrits divisé par 3 (arrondi au plus proche).

Objets de puissance

Ces objets permettent d'augmenter le Mod. d'une Carac. Leur forme est déterminée par la Carac. affectée : par exemple une *ceinture de FOR*, un *bandeau d'INT*, des *gantelets de DEX*, une *robe de CHA* ou une *amulette de CON*. Le niveau de magie des objets de puissance est égal au Mod. de Carac. +1 : une *cape de CHA +3* possède donc un niveau de magie de +4.

Pour déterminer aléatoirement la Carac. affectée lancer un d6 : **1** FOR, **2** DEX, **3** CON, **4** INT, **5** SAG, **6** CHA.

Objets prestigieux

Un objet prestigieux est un objet qui possède sa propre voie, elle peut être composée de 5 rangs ou moins, selon la puissance finale que vous souhaitez donner à l'artéfact (mais ne nécessitant aucun point de capacité). À l'exception du rang 1, le personnage doit remplir certaines conditions pour débloquent les pouvoirs. Tout d'abord, le niveau de magie de l'objet doit correspondre à ce qu'un personnage de ce niveau peut utiliser. Ensuite le personnage doit réaliser un haut-fait, un exploit ou obtenir une connaissance qui lui révèle la nouvelle capacité. Enfin, le MJ peut décider qu'une condition de profil, de voie ou de capacité est requise. Un tel objet va sans doute suivre un personnage tout au long de sa carrière et participer à sa légende. En temps que MJ vous pourrez donc investir un peu de temps pour créer son histoire et ses pouvoirs.

Objet personnalisé

Plutôt que de créer tous les pouvoirs de l'objet a priori, vous pouvez aussi donner un objet faiblement enchanté à un personnage, puis lui permettre d'en faire un objet prestigieux qu'il attachera à son propre destin. L'acte fondateur d'une telle démarche est le moment où le joueur tisse un lien affectif avec l'objet au court d'un événement de jeu mémorable à la suite duquel il nomme cet objet. Ce nom et cet événement vont déterminer l'orientation futur des pouvoirs que l'objet va développer.

Créer des objets

Les règles de CO, fidèles à leur esprit de simplicité détaillent très peu le processus de création d'objets magiques, elles sont confiées aux voies de forgesort. Tout lanceur de sort qui souhaiterait créer de tels objets devra donc choisir une Voie de forgesort en Voie de prestige.

Toutefois, le MJ peut choisir de donner plus de saveur à la création d'un objet magique et en faire une expérience unique. Peut-être faut-il utiliser des composants rares et précieux en rapport avec les pouvoirs de l'objet ? Seule une aventure en bonne et due forme permettra de se les procurer. Faut-il un lieu particulier pour réaliser le rituel d'enchantement ? Ces épreuves ajouteront une valeur affective à l'objet, elles le rendront unique et mémorable.

Exemple :

La lame des échos

Celui qui brandit cette lame peut entendre de légers tintements, comme des échos des coups de marteaux qui ont présidé à sa naissance. Mais seul un barde peut la faire vibrer à l'unisson du chant de son âme pour libérer ses pouvoirs...

1. Lame exceptionnelle : l'arme confère un bonus de +1 en attaque et aux DM. Ce bonus passe à +2 au rang 3. Niveau de magie 1

2. Amplification : la lame permet de doubler la portée et ajoute +1d6 aux DM de la capacité de rang 2 de barde, Attaque sonore. *Action :* le personnage doit découvrir le nom du forgeron à l'origine de la création de sa lame et celui du barde à qui elle fut offerte. Niveau de Magie 2.

3. Focalisation : la rapière peut désormais servir de point de focalisation de la capacité de rang 3 de barde, zone de silence. La zone d'effet est centrée sur l'arme et devient mobile si on se déplace avec l'objet. *Action :* le personnage doit reconnaître et reproduire la note de musique qui caractérise cette lame, seul un musicien à l'oreille entraînée peut le faire... Cela demande un test de SAG difficulté 30 avec un bonus égal à deux fois le rang atteint dans la voie du musicien, une seule tentative par jour est autorisée. Niveau de magie 4.

Lame des échos

La lame des échos est le fruit de l'imagination d'Invalys, membre actif du forum de *Chroniques Oubliées*. Nous le remercions de nous autoriser à nous inspirer de son texte original (les joueurs de *Earthdawn* ne seront pas dépayés !).





Chapitre 11

Rencontres

Rencontres

Inévitablement, les personnages vont être amenés à rencontrer de nombreuses créatures, certaines belliqueuses, d'autres non ! Dans *CO Fantasy*, le terme « créatures » recouvre les animaux sauvages, les monstres et les races humanoïdes autres que celles proposées aux joueurs pour créer leur personnage. Lorsque vous souhaitez trouver une créature pour une rencontre avec les PJ, deux solutions s'offre à vous : utiliser une ou plusieurs créatures détaillées dans le bestiaire ou les créer vous-même. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'utiliser les créatures du bestiaire. Familiarisez-vous avec leurs caractéristiques particulières (NC, taille, type de créature) et leurs capacités spéciales (voies de créatures). Lorsque vous maîtriserez ces concepts, vous pourrez passer à la conception de créatures. Mais ne soyez pas trop pressé de vous casser la tête là-dessus, il y a déjà de quoi faire dans le bestiaire.

Avertissement

Vous pourrez constater en parcourant ce chapitre que c'est celui qui comporte, et de très loin, le plus de modifications par rapport à l'édition originale de *CO Fantasy*. Les règles de conception de créature, parues dans *Casus Belli* #3 sont en effet le chapitre qui a déclenché le plus grand nombre de retours négatifs sur notre forum. Définition du NC trop complexe, table des monstres peu intuitive, difficultés à équilibrer des rencontres de plusieurs créatures. Nous avons tenu compte de vos retours, les modifications apportées vont dans le sens d'une simplification. Une créature peut à présent être conçue en choisissant un *Archétype* qui permet d'obtenir un bloc de statistiques immédiat. Pour rendre la créature plus puissante, il suffit d'ajouter quelques rangs de boss. Quant aux Voies de créature, elles ont été réduites à 3 rangs valant chacun NC +1.

Les créatures

Par rapport aux personnages, les créatures ont quelques caractéristiques en moins, mais aussi quelques une en plus. Nous allons décoder ensemble le bloc de statistiques d'une créature issue du *Bestiaire* (chapitre suivant) : un géant de pierre.

Géant de pierre

Cette créature d'aspect humanoïde mesure près de 4 mètre de haut et sa peau grise et fissurée semble dure comme de la roche. Sa force est incroyable et il manie une masse taillée à même le roc !

[Archétype standard, Boss résistant rang 1].

NC 8, créature humanoïde, taille énorme

FOR +11* **DEX** +0 **CON** +11

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 23 **PV** 120 (RD 6) **Init** 10

Masse en pierre +16 **DM** 3d6+11

Lancer de rocher (20m) +11 **DM** 2d6+6

Voie du colosse rang 2

Tremblement de terre (L) : une fois par combat, le géant de pierre peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres, de taille grande ou inférieure, doivent réussir un test de DEX difficulté 15 ou être *Renversées*.

Après son nom, un court texte décrit la créature et vous permet d'avoir les renseignements les plus importants sur son apparence et sa réputation. Les indications qui figurent entre crochets, « [Archétype standard, Boss rang 1] », se rapportent à la façon dont a été conçue la créature. Ces renseignements ne seront utiles qu'aux MJ

qui souhaitent modifier cette créature ou en concevoir une nouvelle en l'utilisant comme base. Ces termes sont expliqués dans le chapitre *Concevoir une créature* et ne sont d'aucune utilité pour celui qui se contente d'utiliser le géant en jeu. Le mieux est donc pour le moment d'ignorer cette indication.

Niveau de créature (NC)

Le Niveau de Créature (NC) est un indicateur de la puissance d'un monstre. Il permet de vérifier si les créatures et leur nombre sont adaptés au niveau du scénario. La formule qui permet de la calculer est détaillée dans le chapitre sur la création de monstre.

En règle générale, un groupe de 4 personnages est de taille pour affronter une créature dont le NC est inférieur ou égal au niveau moyen des PJ. Une créature du niveau du groupe de personnage constitue déjà une rencontre sérieuse qui peut consommer autour de la moitié des ressources du groupe. Entendez par là qu'un personnage peut facilement se retrouver au tapis (voire deux en cas de malchance). Vous trouverez plus d'indication sur l'art de concevoir une rencontre dont la puissance est adaptée à vos personnages au chapitre *Créer une rencontre*, en page 215.

Dans l'exemple, notre géant possède un NC de 10 ce qui signifie que sa puissance correspond à une rencontre destinée à un groupe de niveau 10 au maximum.

Quoi qu'il en soit, le calcul du NC n'est pas une science exacte, des effets pervers ou des combinaisons mortelles peuvent apparaître et déséquilibrer la puissance d'une créature. De plus, le caractère aléatoire des dés peut faire mentir même un NC calculé au plus juste. Un MJ attentif devra toujours être prêt à s'adapter pendant le jeu, si la malchance s'acharne sur les joueurs. ➔

► Un MJ trop honnête ou intransigeant sur le respect des dés lancés derrière son écran doit être prêt à assumer l'éradication complète de son groupe de personnage. Cette éventualité, nommée TPK (Total Party Kill) risque de ne pas amuser tous vos joueurs. Pensez-y...

Catégorie de créature

Juste après le NC, figure le type de créature. Dans notre exemple, le géant est une créature humanoïde. Il en existe 4 catégories : vivantes, humanoïdes, végétaives et non-vivantes.

Créature vivante : la catégorie par défaut. Elle comprend les animaux, les créatures magiques, les dragons, les insectes, même géants) et autres aberrations. Ce type de créature est immunisé aux pouvoirs qui n'affectent que les humanoïdes. La plupart de ces créatures voient dans le noir et beaucoup ne parlent pas.

Humanoïde : elle comprend les humanoïdes monstrueux, les géants, les êtres féériques, de nombreux démons. Cette catégorie se distingue de celle des créatures vivantes du fait que de nombreuses capacités peuvent seulement cibler des créatures humanoïdes. Les humanoïdes sont proches des peuples jouables : ils marchent sur deux jambes et sont généralement doués de parole, ce qui

permet des interactions plus complètes qu'un simple combat.

Créatures végétaives : comprend les plantes et les vases (des sortes de liquides vivants). Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons. Elles sont immunisées à toutes les attaques mentales et entre autre tout pouvoir qui peut être résisté par un test d'INT, de CHA ou de SAG.

Créature non-vivantes : comprend les créatures artificielles (golem, robot), les élémentaires et les mort-vivants. Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons, à toutes les attaques qui demandent un test de CON et sont infatigables. Celles qui sont dépourvues d'intelligence possèdent les mêmes immunités que les créatures végétaives (INT, SAG, CHA). Elles voient dans le noir.

Il est indiqué dans les créatures vivantes, qu'il s'agit de la catégorie par défaut. Cela signifie que lorsque rien n'est précisé, la créature est simplement une créature vivante.

Taille

La taille est un paramètre important, elle permet d'avoir une bonne idée de la puissance de la créature et des choses qu'elle peut faire. De nombreuses capacités des person-

Exemples de taille

Taille	Exemple	Hauteur max.	Poids max.
Minuscule	Souris, fée.	10 cm	0.5 kg
Très petite	Chat, aigle, lutin.	50 cm	5 kg
Petite	Gobelin, kobold, chien.	1 m	50 kg
Moyenne	Humain, orque, loup, léopard.	2 m	200 kg
Grande	Ogre, ours, troll, tigre, taureau.	3 m	2 t.
Enorme	Géant, éléphant, dragon, tyrannosaure.	6 m	10 t.
Colossale	Dragon ancien, titan, diplodocus.	—	—

Caractéristiques très élevées

Carac.	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	41	42	43	44	45
Bonus	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20

nages ou des créatures s'appliquent à certaines catégories de taille et pas à d'autres. Par exemple pour pouvoir lancer une autre créature, il faut qu'elle soit d'une catégorie de taille inférieure à la vôtre !

Il existe 7 catégories de taille, par ordre croissant : minuscule, très petite, petite, moyenne, grande, énorme et colossale.

Si rien n'est précisé dans sa description, la taille par défaut d'une créature est moyenne. La taille de notre géant indique qu'il s'agit d'une créature énorme.

Caractéristiques

La description d'une créature utilise toujours le Mod. de Carac. et jamais la valeur de la caractéristique.

Ce géant possède un Mod. de FOR de +14 plutôt qu'un score de FOR de ... 38 !

Carac. Supérieure : l'astérisque qui suit la valeur d'une Carac. signifie que la créature utilise deux d20 pour réaliser les tests et que le MJ garde le meilleur résultat. On appelle cela une Carac. supérieure. Par exemple, de nombreux animaux se voient attribuer CON (survie) et SAG (perception) en Carac. supérieure. Notre géant, quant à lui, possède une FOR supérieure, indiquée par le symbole « * » qui suit son Mod. de FOR.

DEF, PV et Init

Pas besoin de longues explications pour ces valeurs, elles parlent d'elles-mêmes. Init est simplement l'abréviation d'initiative, PV de Points de vie et DEF de défense.

DEF : la DEF correspond au score global de défense de la créature. Rien ne précise si elle est due à une haute DEX, à une armure, à la grande taille ou aux compétences de défense de la créature. La DEF d'une grande créature augmente pour simuler le fait que sa taille et l'épaisseur de sa peau la rendent peu à peu insensible aux attaques à échelle humaine. Cela oblige les personnages à viser plus précisément les organes vitaux et les parties exposées (les yeux, la bouche, certaines articulations, etc.) rendant l'attaque plus difficile.

RD : cette abréviation apparaît parfois entre parenthèses après le score de PV d'une créature et signifie Réduction des DM. Elle est suivie d'un chiffre. Vous devrez retrancher cette valeur à tous les DM subits par la créature. Donc si notre géant se voit infliger 15 points de dégâts par une attaque, il ne perdra en réalité que 9 points de vie (15 DM – 6 RD = 9PV).

Attaques

Viennent ensuite les attaques dont est capable la créature. Chaque attaque correspond à un mode précis, ici une masse en pierre, indiqué en gras. Il est suivi du bonus à l'attaque correspondant puis des DM qu'infligent l'attaque lorsqu'elle est réussie.

En dessous figure parfois un second mode d'attaque. Il s'agit pour notre exemple d'une attaque à distance et sa portée est indiquée entre parenthèses après le nom. Ces deux attaques ne peuvent pas être réalisées dans le même tour, chacune d'elle exige une action d'attaque indépendante.



Ignorez les voies

De nombreuses créatures ont accès à des voies. Si ces capacités spéciales vous gênent par ce que vous n'avez pas leur description sous la main ou si vous ne souhaitez pas vous en servir pour des raisons de simplicité, il est facile de les ignorer. Retranchez simplement 1 point au NC de la créature par rang supprimé. Il vous faudra alors peut-être augmenter le nombre de créatures de la rencontre pour compenser.

Attaque multiple

Lorsqu'une créature peut réaliser plusieurs attaques indépendantes dans le même tour, cela est précisé. Dans ce cas, elle peut choisir une cible différente pour chacune de ses attaques. Le MJ doit se souvenir que, sauf mention contraire, il faut une action limitée pour réaliser plusieurs attaques.

Si la créature dispose de plusieurs modes d'attaques mais que ceux-ci sont tous dirigés vers une cible

unique, la description de la créature ne s'embarrasse pas d'attaques multiples indépendantes. Lorsqu'une attaque est formulé de la façon « **Morsure et griffes** +8 DM 2d6+5 » la créature réalise une seule attaque sans dissocier ce qui est du à l'un ou à l'autre. Un seul test d'attaque est réalisé et les DM sont infligés une seule fois, il en coûte une action d'attaque.

Capacités

Après les valeurs des caractéristiques de combat, toutes les capacités sont indiquées. Elles sont toutes optionnelles et n'apparaissent que si elles existent. On trouve dans l'ordre les Voies de créatures, les Voies de profil et enfin les Capacités indépendantes.

Notre géant possède le rang 2 dans la Voie du colosse. Vous trouverez la description complète de ces capacités plus loin dans ce chapitre.

Vient enfin la description d'une capacité spéciale, ici *Tremblement de terre*. Cette capacité n'ajoute pas grand-chose à la dangerosité de la créature et elle est surtout présente pour ajouter un peu de saveur et d'originalité au monstre.

Vision dans le noir : presque toutes les créatures fantastiques voient à peu près dans le noir. Par défaut, considérer qu'une créature voit dans le noir comme dans la pénombre (-5 aux attaques à distance) à une portée de 30 mètres.



Créer une rencontre

Nous vous avons expliqué à quoi correspond le NC d'une créature, ce score donne une excellente idée de la difficulté d'une rencontre simple contre un monstre unique. Mais bien souvent les choses sont plus compliquées que cela, ce qui nous amène à définir un nouveau paramètre plus global : le Niveau de rencontre (NR). Ce score prendra en compte tous les paramètres qui peuvent influencer le danger que représente l'affrontement : nombre de créatures, nombre de personnages, équipement magique des héros, conditions particulières, etc.

Difficulté d'une rencontre : une rencontre du niveau des PJ est une rencontre assez difficile. Elle va consommer une bonne partie des ressources du groupe : les PV seront à un niveau assez faible, un personnage dans le groupe peut être à 0 PV.

Une rencontre qui n'est qu'une étape dans le scénario est généralement de un à deux niveaux sous celui des personnages. Encore plus, si vous avez prévu beaucoup de rencontres successives comme dans un complexe souterrain habité par de nombreuses troupes.

Une rencontre de un niveau au-dessus de celui des PJ correspond déjà à un climax particulièrement ardu, les personnages doivent tous être en parfaite santé avant d'envisager un tel affrontement et l'issue reste incertaine. Vous ne pourrez envisager de dépasser cette limite que si vous avez équipé spécifiquement votre groupe de personnage avec des objets magiques adaptés à la ou les créatures ou que le groupe est

tactiquement parfaitement préparé (avantage de la surprise).

Nombre de créatures

Le NC indiqué pour un monstre correspond à la rencontre d'une seule de ces créatures. Mais que ce passe-t-il si elles sont plusieurs ?

Si les créatures sont plus nombreuses, le niveau de rencontre augmente. Mais, il ne suffit pas d'ajouter les NC des différentes créatures les uns aux autres. Cela ne marche pas car la progression de la puissance des personnages et des créatures n'est pas linéaire. Cela signifie que deux créatures de niveau 5 sont moins puissantes qu'une créature de niveau 10.

Le NR (niveau de rencontre) est donc calculé en utilisant le petit tableau ci-dessous.

Déterminer le NR à partir du NC des créatures : si vous avez déjà choisi vos créatures, la table vous permet de déterminer le niveau de la rencontre. Repérez le NC de votre première créature sur la première ligne du tableau. En-dessous, lisez le nombre de **Points de monstre** (Pm) obtenus pour cette créature.

Par exemple, un tigre NC 5 vaut 100 Pm.

Faites de même pour chaque autre monstre. Ajoutez tous les Pm obtenus.

Chercher cette somme (ou le résultat le plus proche) sur la ligne des Points de monstre et trouvez sur la ligne supérieure le niveau auquel cela correspond : ce chiffre est le Niveau de rencontre (NR) que vous cherchiez.

Exemple : 2 tigres NC 5 valant 200 Pm (100 x 2) plus un géant de pierre NC 10 valant 400 Pm font un total de 600 Pm soit un Niveau de rencontre de 12.

Déterminer les créatures : souvent, vous aurez à faire la démarche inverse lorsque vous fabriquez ➔

Table des Points de Monstre

Niveau	0	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pm	3	5	10	20	40	70	100	150	200	250	320	400	500	600	700	850	1000	1200	1400	1600	1800	2000

une rencontre. Vous connaissez le niveau de votre groupe, disons 15 soit 1 000 Pm. Vous souhaitez savoir combien de créatures utiliser. Vous voulez un géant de pierre et des tigres. Le géant NC 10 vaut 400 Pm, il vous reste donc 600 Pm pour les tigres. Comme chaque tigre NC 5 vaut 100 Pm, vous pouvez obtenir 6 tigres. Vous pourriez aussi avoir 2 géants et 2 tigres pour le même nombre de points.

Avertissement : lorsque la différence de niveau entre créatures devient trop importante, la table ne fonctionne plus. A titre d'exemple, d'après nos simulations, 20 créatures NC 2 semblent à peu près équivalentes à une créature NC 10 mais à partir du NC 12 la simulation dérape. En cause une trop haute DEF ou un trop haut score d'attaque. Lorsqu'une créature a besoin d'un 20 au d20 pour réussir son attaque ou au contraire qu'elle réussit quel que soit le résultat du dé, le système trouve ses limites.

Nombre de PJ

Le NC des créatures et le NR calculé avec la table ci-dessus correspondent à une rencontre pour un group équilibré de 4 personnages. C'est-à-dire, idéalement, un profil issu de la famille des combattants, deux aventuriers (dont un prêtre) et un lanceur de sort.

Un groupe sans combattant risque d'avoir beaucoup plus de difficulté dans les scènes ou l'affrontement est inévitable et devra essayer de trouver des alternatives au combat.

Pour un groupe de moins de 4 ou de plus de 4 PJ, multipliez le nombre de Points de monstre de la rencontre par le nombre de personnages de

votre groupe et divisez par 4. Ainsi une rencontre de niveau 10 (400 Pm) pour 5 personnages devient une rencontre de niveau 11 ($400 \times 5 / 4 = 500$) tandis qu'avec seulement 3 PJ, il faut la réduire à 300 Pm ($400 \times 3 / 4$) soit pas tout à fait le niveau 9.

Conditions difficiles

Parfois des conditions particulières peuvent augmenter la difficulté d'une rencontre si les créatures rencontrées sont adaptées au milieu et ne souffrent pas du malus imposé aux actions des personnages.

Conditions hostiles : il s'agit en général de milieux naturels qui gênent les mouvements des personnages (boue, neige, tempête, équilibre précaire). Les personnages subissent un malus de -2 à tous leurs tests de FOR et de DEX, en attaque et en DEF. La rencontre sera plus difficile, mais le NC n'augmente pas.

Conditions extrêmes : les personnages sont particulièrement handicapés par le milieu comme par exemple lors d'un combat dans le noir, contre un adversaire invisible ou encore en milieu aquatique. Les personnages subissent un malus de -5 à tous leurs tests de FOR et DEX, en attaque et en DEF. Le NC augmente de +1.

Sous l'eau : sous l'eau (en plus des malus cités ci-dessus), tous les déplacements sont divisés par 2 et un personnage subit un malus de -5 aux DM sauf avec les armes perçantes. Il peut retenir son souffle [3+Mod. de CON] tours et subit ensuite 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, il décède en 1d4 tours. Le NC augmente de +2 sauf si les personnages ont des moyens magiques de respirer.

Modifier une créature

Vous n'avez pas forcément besoin de concevoir une créature de A à Z, vous pouvez vous contenter de prendre une créature du bestiaire et l'améliorer un peu. Trois possibilités s'offrent à vous : les rangs de Boss, les Voies de créatures et enfin les niveaux de profil.

Ajouter un rang de Boss

Afin de simuler une créature un peu exceptionnelle ou hors norme, vous avez la possibilité d'ajouter des rangs de Boss, cela augmente la puissance, donc le NC, de la créature.

Chaque rang de Boss augmente le NC de +1 et apporte +2 en attaque, aux DM, en DEF et +20 PV.

La table ci-dessous peut vous guider pour décider de la pertinence d'un rang de boss et de son niveau.

Certaines créatures ont déjà des niveaux de Boss d'origine. Si c'est le cas, cela est indiqué entre crochet à la suite de l'Archétype.

Il est aussi possible de répartir ces bonus de façon différente avec ces deux variantes :

- **Boss berserk** : +4 en attaque, +1d6 DM et +10 PV
- **Boss résistant** : +1 en attaque, +3 en DEF et +30 PV

Ajouter des Voies de créature

Chaque rang obtenu dans une voie de créature augmente son NC de +1.

Evitez de multiplier le nombre de voies dont une créature bénéficie. 1 à 2 voies sont un bon compromis et 3 presque un maximum. Plus la créature possède de voies, plus elle sera complexe à gérer en jeu et son NC risque de devenir trop élevé par rapport à son nombre de PV. Une créature avec énormément de capacités spéciales n'aura pas le temps de les utiliser si elle meurt très rapidement, son NC est alors surévalué. Dans tous les cas, nous vous conseillons fortement d'éviter d'investir plus de la moitié du NC final d'une créature dans ces voies et capacités.

Tout petit – bis : si vous ajoutez des rangs dans une voie à une créature de NC 0 ou 1/2 vous franchissez forcément la limite fixée ci-dessus. Le NC de la créature est alors déséquilibré. Dans ce cas, et seulement dans ce cas, pour chaque rang dans une voie de créature comptabilisez seulement +1/2 au NC.

Ajouter une Voie complète issue d'un profil

Une solution simple pour ajouter de nombreuses capacités issues d'une même Voie, cela permet de typer facilement un PNJ sans utiliser une procédure complexe (voir ajouter des niveaux ci-dessous). →

Options avancées

Lorsqu'une créature du bestiaire porte la mention Boss rapide ou Boss puissant cela signifie simplement que son Mod. de DEX ou son Mod. de FOR a été augmenté (généralement +1 par rang). Vous pouvez faire varier les caractéristiques des Boss en ajoutant jusqu'à +2 au Mod. de FOR ou de DEX sans modifier les scores d'attaque et de DM de la créature. Dans le cas de la DEX, augmentez seulement l'Initiative pour qu'elle corresponde. Vous pouvez basculer tout ou partie du bonus en Attaque, aux DM ou en DEF de l'un sur l'autre pour obtenir un résultat qui vous convient encore plus. Exemple : au lieu de +2 en Att, DM et DEF mettre +4 en att et +2 en DEF. Si vous souhaitez faire de même avec les PV, considérez que 5 PV vaut un bonus de +1.

Boss	Puissance	Type de boss
Boss 1	Remarquable	Vétéran, mâle solitaire, prédateur exceptionnel
Boss 2	Supérieure	Sergent, chef de meute, chef de tribu
Boss 3	Majeure	Grand chef, champion, démon majeur
Boss 4	Exceptionnelle	Général, héros, créature très ancienne
Boss 5+	Légendaire	Némésis, héros majeur, prince-démon

- Ajoutez +1 au NC et la créature connaît toutes les capacités d'une Voie de votre choix. Elle n'augmente pas ses scores d'attaque, de PV ou de Défense sauf si cela correspond à une capacité issue de la voie.

Ajouter des niveaux de profil

Il est possible de donner à une créature des niveaux dans un profil mais cette procédure est à réserver aux créatures assez intelligentes pour bénéficier d'un apprentissage et utiliser des armes manufacturées. Ce sont le plus souvent des créatures humanoïdes. Cependant il s'agit d'une opération complexe, nous vous conseillons vivement de vous contenter d'utiliser des rangs de Boss pour créer vos PNJ.

Le NC d'une créature augmente de +1 pour 2 niveaux atteints dans un profil.

Une créature qui obtient des niveaux dans un profil gagne un bonus en attaque égal à son niveau et des capacités à choisir dans les voies du profil comme un PJ standard (2 points de capacité par niveau).

Vous devrez aussi augmenter les PV en fonction du DV du profil choisi. Utilisez le résultat moyen du dé arrondi au supérieur : par exemple 3 pour un d4.

Toutefois le bonus de CON des grosses créatures étant très élevé, il est nécessaire de limiter son impact. A chaque niveau, la part des PV provenant du Mod. de CON ne doit pas dépasser le résultat du DV.

Capacités hors-voie

Contrairement aux capacités des PJ, les capacités des créatures ne sont pas vraiment plus puissantes au rang 3 qu'au rang 1. Elles sont toutes conçues pour apporter +1 au NC. Logiquement, il est donc possible d'extraire une capacité de rangs 2 ou 3 d'une voie sans prendre les rangs précédents. Cela donne plus de souplesse au système et vous permet de piocher chaque capacité qui convient à votre créature. Lorsqu'une créature obtient une capacité seule inscrivez d'abord le nom de la capacité puis seulement le nom de la voie entre parenthèses. Exemple : *Dévorer* (voie du prédateur rang 2).

Toutefois, n'hésitez pas à vous appuyer sur le système des voies, l'ordre des capacités a été choisi pour faciliter le travail du MJ.

Par exemple même avec +6 de Mod. de CON un démon magicien ne gagne que 6 PV par niveau ($d4=3 + \text{Mod. de CON max } +3$). En revanche, s'il obtient des niveaux de barbare ($d12$, moyenne 7), il gagne 13 PV par niveau ($d12=7 + \text{Mod. de CON } +6$).

Concevoir une créature

Ce guide va vous permettre d'inventer et de créer vos propres monstres. Il vous sera utile si vous écrivez vos propres scénarios ou lorsque vous décidez d'adapter un scénario écrit pour un autre jeu. Si vous êtes MJ débutant, commencez plutôt par utiliser les créatures du bestiaire, éventuellement en les améliorant. Vous repasserez par ici, lorsque vous aurez quelques parties derrière vous.

Si votre objectif est simplement d'obtenir rapidement les caractéristiques de combat d'une créature improvisée en plein milieu d'un scénario, ne suivez pas toute la procédure : passez directement au tableau des Archétypes. Toutefois les notions développées dans les règles complètes vous seront utiles pour éviter de faire n'importe quoi.

Avant de commencer

Avant de créer un monstre, il vous faut décider quel type de combat vous souhaitez privilégier, en effet les chiffres ne sont pas neutres et vont déterminer la nature du jeu. Considérez-vous les combats comme une partie amusante du jeu ou préférez vous qu'ils soient rapides ? Un monstre avec beaucoup de PV et peu de DM assurera un combat long. Inversement de faibles PV et beaucoup de DM donnent un combat rapide et sanglant mais il devient aussi plus aléatoire. Dans ce cas, quelques jets de dés réussis ou ratés peuvent complètement en changer l'issue... Faites votre choix en connaissance de cause !

Vous pouvez ainsi modeler chaque monstre en fonction de l'objectif de la rencontre. De nombreux paramètres présentés dans la boîte à outil qui suit vous permettent de tailler votre créature sur mesure.

Un obstacle peu important dans le scénario ne devrait pas prendre de temps ni présenter un vrai danger, choisissez alors un monstre de niveau inférieur aux personnages avec de faible PV et de bons DM : il mourra vite mais laissera une trace sur les PV des PJ. Dans ce but, ajoutez lui des rangs dans une voie de créature, cela n'augmentera pas ses PV mais sa dangerosité.

À l'inverse, un combat majeur sera plus épique si la créature combattue résiste longtemps et permettra de multiples rebondissements (les PJ auront ainsi le temps d'utiliser des soins). Choisissez une créature de niveau légèrement supérieur aux PJ, mais avec de nombreux PV et des DM assez faibles. Vous pouvez alors ajoutez des rangs de Boss résistant ou choisir une créature *Faible* mais de *Taille* plus grande.

1. Catégorie de créature

Il y a 4 catégories de créature (vivante, humanoïde, végétative et non-vivante). Référez-vous à leur description au début de ce chapitre, et faites votre choix. Cela n'aura pas d'influence pour la suite. La plupart des créatures sont du type *Vivante*, il n'est pas besoin de le préciser si votre créature est de ce type.

2. Choisir sa taille

Le choix de la taille vous permet de déterminer une base de départ pour la plupart des Carac. importantes d'une créature et son NC (niveau de créature) de base. Vous pouvez vous aider des exemples donnés au chapitre de présentation des créatures pour guider votre choix.

Exemple : créer un tigre

Une rapide recherche nous permet de confirmer que le tigre est une créature bien plus lourde et massive qu'un humain. Jusqu'à 350 kg de muscles... Notre tigre sera donc de taille grande. ➔



Sur le pouce !

Le tableau des archétypes est le cœur du système de création. Si vous souhaitez définir rapidement une créature en jeu, n'utilisez pas la méthode complète. Au beau milieu d'une partie de *Chroniques* vous n'avez pas le temps !

Si vous êtes pressé, pour définir un adversaire en quelques secondes, **choisissez juste un archétype : taille et puissance**. Vous improviserez le reste si besoin.

À la limite ajoutez quelques niveaux de boss pour obtenir le NC correspondant à votre groupe de héros (pour mémoire +1 NC = +2 Att, DM et DEF, +20 PV).

Archétype Créature

Inférieur	Cheval, bétail, humain, humain, citadin
Rapide	Tigre, panthère, singe, vélociraptor, insecte géant
Standard	Gobelin, humain, aguerri, orque, ogre, géant des collines
Puissante	Sanglier, ours, bulette, géant de pierre, dragon, humanoïde magique (ange).

3. Choisir son archétype

Pour plus de simplicité, nous avons classé les créatures 5 tailles et 4 archétypes : faible, rapide, standard et puissant. Vous pourrez choisir l'archétype en vous inspirant des exemples ci-dessous.

Inférieur : cet archétype est réservé aux créatures peu belliqueuses, les grands herbivores qui servent souvent de nourriture aux prédateurs ainsi que les créatures de constitution particulièrement fragile. Il peut aussi être utilisé pour une créature que vous considérez à la limite entre 2 catégories de taille.

Rapide : cet archétype correspond aux créatures qui comptent sur la vitesse et l'esquive pour améliorer leurs capacités de combat comme les félins petits et grands. Elles sont généralement parmi les plus petites ou légères dans leur catégorie de taille.

Puissante : cette catégorie est réservée à des monstres particulièrement forts, lourds ou robustes mais peu adroits.

Standard : lorsque vous ne savez pas où classer votre créature c'est sans doute qu'elle appartient à cette catégorie. Ni particulièrement rapide, ni très lourde et puissante, c'est le cas de la majorité des humanoïdes.

Très petites créatures

Les créatures Très petites et Minuscules sont des exceptions : elles sont trop faibles pour les différencier les unes des autres et chacune d'elle forme un seul archétype.

Exemple : créer un tigre

Le tigre est un fauve rapide, il correspond à l'archétype d'une créature grande et rapide que nous pouvons trouver dans le tableau ci-dessus. Cela nous permet de déterminer ses caractéristiques principales :

NC 2, taille grande

FOR +5 DEX +4* CON +5

DEF 18 PV 30 Init 18

Attaque +7 DM 2d6+5

Attaques et DM

DM et armes naturelles : les DM indiqués dans les archétypes correspondent à des armes naturelles telles que les griffes et les crocs. Les créatures humanoïdes, quelle que soit leur taille, utilisent toujours les dés de DM de l'archétype Faible lorsqu'elles sont dépourvues d'armes naturelles efficaces. Donc un orque ou un humain produit 1d4 DM (plus bonus) et un géant énorme seulement 2d6 DM à mains nues. Toutefois ces créatures compensent leurs faibles armes naturelles par l'utilisation d'armes manufacturées beaucoup plus dangereuses. Dans ce cas utilisez plutôt le dé de DM correspondant à peu près à l'arme : 1d8 pour une arme à une main, 1d10 pour une arme à 2 mains. Pour les plus grandes créatures, utilisez simplement les DM correspondant à leur archétype.

Modifications : vous pouvez convertir quelques points d'attaque en DEF et inversement. Ou encore ajoutez des PV en échange d'une baisse d'un de ces scores. Par exemple un zombi pourrait avoir moins en DEF (il ne cherche pas à éviter les coups) mais plus de PV (il continue à attaquer même mutilé).

Attaque multiple : généralement, on utilise plusieurs attaques au prix d'une action limitée seulement si la créature est capable d'attaquer plusieurs cibles indépendamment dans un seul tour. Permettre à une créature d'attaquer deux fois pour un montant de DM égal à son attaque normale apporte une augmentation du NC de +1. Si vous ne souhaitez pas augmenter le NC de la créature, il vous faut répartir les DM de base de la créature entre les diff- ➔

Table des très petites créatures

Minuscule	Très petite
NC 0	NC 0
FOR -4 DEX +4* CON -4	FOR -3 DEX +3* CON -3
DEF 16 PV 1 Init 19	DEF 15 PV 2 Init 17
Attaque +1 DM 1	Attaque +3 DM 1
Déplacement 10 mètres par action de mouvement.	—

Tableau des Archétypes

	Inférieur	Rapide	Standard	Puissante
Petite	NC 0 FOR -2 DEX +1 CON -2 DEF 12 PV 2 Init 15 Attaque +1 DM 1d4-2	NC 0 FOR -2 DEX +4* CON -2 DEF 15 PV 2 Init 19 Attaque +4 DM 1d4-2	NC 0 FOR -1 DEX +2 CON -1 DEF 14 PV 3 Init 15 Attaque +2 DM 1d4-1	NC 0 FOR +1* DEX +1 CON +1 DEF 13 PV 4 Init 13 Attaque +1 DM 1d4+1
Moyenne	NC 0 FOR +0 DEX +0 CON +0 DEF 10 PV 4 Init 10 Attaque +1 DM 1d4	NC ½ FOR +0 DEX +4* CON +0 DEF 16 PV 6 Init 18 Attaque +5 DM 1d6	NC ½ FOR +1 DEX +1 CON +1 DEF 14 PV 9 Init 12 Attaque +2 DM 1d6+1	NC 1 FOR +3* DEX +0 CON +3 DEF 15 PV 15 Init 10 Attaque +4 DM 1d6+3
Grande	NC 1 FOR +4 DEX +0 CON +4 DEF 13 PV 15 Init 10 Attaque +5 DM 1d6+4	NC 2 FOR +5 DEX +4* CON +5 DEF 18 PV 30 Init 18 Attaque +7 DM 2d6+5	NC 2 FOR +6 DEX +1 CON +6 DEF 16 PV 30 Init 12 Attaque +8 DM 2d6+6	NC 3 FOR +8* DEX +0 CON +8 DEF 18 PV 50 Init 10 Attaque +10 DM 2d6+8
Enorme	NC 3 FOR +7 DEX +0 CON +7 DEF 16 PV 60 Init 10 Attaque +8 DM 2d6+7	NC 4 FOR +9 DEX +3* CON +9 DEF 20 PV 70 Init 16 Attaque +13 DM 3d6+9	NC 5 FOR +11 DEX +0 CON +11 DEF 20 PV 90 Init 10 Attaque +15 DM 3d6+11	NC 6 FOR +13* DEX -1 CON +13 DEF 22 PV 110 Init 8 Attaque +17 DM 3d6+13
Colossale	NC 5 FOR +10 DEX +0 CON +10 DEF 20 PV 110 Init 10 Attaque +12 DM 3d6+10	NC 7 FOR +12 DEX +2* CON +12 DEF 24 PV 140 Init 14 Attaque +18 DM 4d6+12	NC 9 FOR +15 DEX +0 CON +15 DEF 26 PV 200 Init 10 Attaque +21 DM 4d6+15	NC 11 FOR +18* DEX -1 CON +18 DEF 28 PV 260 Init 8 Attaque +24 DM 4d6+18

rentes attaques. Par exemple deux attaques infligeant [1d6+3] DM au lieu de [2d6+6]. Le seul avantage d'une telle capacité est de pouvoir attaquer deux créatures différentes au même tour.

Autres scores d'attaque

La solution la plus simple consiste à ne pas se poser de question : utilisez le même score quel que soit le type d'attaque : au contact, à distance ou magique.

Toutefois pour plus de cohérence, vous pouvez déduire du tableau précédent que le score de base à l'attaque dépend de la taille : moyenne +1, grande +2, énorme +4, colossale +6. Ce score peut vous servir de base pour calculer le score d'attaque à distance ou d'attaque magique. Pour les créatures de très grande taille, ces scores risquent cependant d'être un peu ridicules par rapport à celui d'attaque au contact, basé sur la FOR. Voici donc quelques solutions alternatives :

Attaque à distance : en particulier s'il s'agit d'un lancer, vous pouvez toujours utiliser la moitié du Mod. de FOR en attaque et aux DM (au lieu du Mod. de DEX).

La règle de base spécifie que les attaques à distance ne reçoivent pas de bonus aux DM pour un haut Mod. de FOR. Toutefois, pour les créatures à partir de la taille grande vous pouvez ajouter la moitié du Mod. de FOR.

Attaque magique : si l'attaque magique est un pouvoir inné, elle utilise éventuellement le Mod. de CON en attaque. Puisqu'il est généralement égal au Mod. de FOR, cela revient à utiliser le score d'attaque au contact.

4. Déterminer INT, SAG et CHA

Il vous faut à présent déterminer les 3 dernières caractéristiques. Aidez-vous des mots-clefs suivants :

INT : animal (-4), pas futé (-2), ordinaire (+0), futé (+2), intello (+4), génie (+6)

SAG : absent (-4), distrait (-2), ordinaire (0), vigilant (+2), hypersensible (+4), extralucide (+6)

CHA : horrible (-4), effrayant ou étrange (-2), quelconque (0), convaincant (+2), fascinant (+4), envoutant (+6)

Trouver le mot qui correspond le mieux à votre concept de créature et attribuez lui la valeur figurant entre parenthèses.

Exemple : créer un tigre

Le tigre est un **animal** (INT -4), il est **vigilant** (SAG +2) et plutôt **effrayant** (CHA -2).

5. Ajouter des améliorations optionnelles

La créature que vous avez créée est totalement viable, vous pouvez l'utiliser telle quelle. Toutefois, de nombreuses créatures possèdent des capacités spéciales, des pouvoirs et des particularités que ces simples scores ne peuvent pas simuler.

Il est temps de déterminer si la créature est plus puissante que la moyenne (rangs de Boss), si elle possède des Voies, des capacités supplémentaires ou si elle a accès à un Profil. Prenez connaissance de toutes ces possibilités et choisissez ce qui vous semble convenir à votre concept. N'abusez pas trop, chaque capacité a un coût et vous risquez de dépasser la puissance de la créature que vous souhaitiez obtenir au départ. Si vous avez été trop gourmand, il vous faudra revenir en arrière et soit supprimer certaines capacités soit partir sur la base d'un archétype plus faible.

Toutes ces améliorations ont été détaillées dans le chapitre précédent

« Modifier une créature », suivez exactement la même démarche.

A. Ajouter un rang de Boss

Exemple : créer un tigre

Le tigre est un remarquable prédateur solitaire, il se distingue d'un simple singe de grande taille par ses capacités de tueur. Il mérite bien un rang de boss. Nous obtenons ainsi le bloc de statistiques suivant :

[Archétype rapide, Boss rang 1]

NC 3, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 50 **Init** 18

Attaque +9 **DM** 2d6+7

B. Ajouter des voies de créature

Exemple : créer un tigre

La voie du prédateur est parfaitement adaptée au tigre. A sa lecture, il nous semble que le rang 2 correspond au mode d'attaque du tigre. Cela augmente tout de même son NC de +2. La voie du prédateur ajoute enfin la SAG en Carac. supérieure ().*

NC 5, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5

INT -4 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 20 **PV** 50 **Init** 20

Morsures et griffes +9 **DM** 2d6+7

Voie du prédateur rang 2

C. Ajouter des capacités

Vous serez parfois amené à utiliser des capacités issues des profils de personnage comme par exemple : invisibilité, ténèbres, etc. D'autres fois, certaines aptitudes spéciales n'ont tout simplement aucun équivalent dans les voies de créatures ou de profil et il vous faudra les inventer.

Vous n'êtes pas obligé d'augmenter le NC d'une créature à chaque fois que vous lui ajouter une capacité. Il vous

faudra apprécier par vous-même si cette capacité supplémentaire ou un ensemble de capacités modifie la puissance finale de la créature et le modificateur à apporter au NC. Aucune règle précise ne peut être définie, essayez simplement de vous inspirer de la valeur des voies de créature.

Exemple de capacité : vol

Le vol est un exemple emblématique de capacité souvent rencontré. La Voie des créatures volantes propose une capacité de ce type au rang 1, cette capacité (Vol rapide) propose des avantages suffisants pour obtenir une augmentation du NC de +1. Elle simule le fait que généralement une créature volante se déplace bien plus vite qu'une créature au sol et qu'elle est avantagée lors de sa première attaque. Toutefois, si vous ne souhaitez pas augmenter le NC d'une créature, vous pourrez simplement ajouter une capacité nommée Vol, sans autre avantage particulier. A elle seule, elle est insuffisante pour augmenter le NC d'une créature.

Vol : la créature est capable de voler de 20 mètres par action de mouvement.

Méthode alternative

Vous n'avez pas le tableau des archétypes sous la main ? Vous n'aimez pas les tableaux ?

Voici une méthode très simple mais beaucoup plus approximative pour créer des statistiques de combat très facilement. Partez directement du NC choisi pour la créature (hors améliorations par des voies) et utilisez les formules suivantes :

- $DEF = 14 + NC$
- $PV = NC \times 20$
- Bonus de base en attaque = NC
- Bonus total d'attaque = $2 \times NC$
- $DM = 1d6 \times NC$ (convertir une partie des d6 obtenus en +3, exemple $6d6 = 3d6 + 9$) ➔

- Ajoutez éventuellement des niveaux de Voie

Cette formule ne permet pas de différencier les créatures et ne vous donne pas d'information sur sa taille. Elle nécessite de la part du MJ une bonne idée de ce qu'il veut obtenir et une bonne capacité à personnaliser le résultat obtenu pour l'adapter plus précisément à ses besoins. Les créatures du bestiaire n'ont pas été conçues en utilisant cette méthode.



Créer facilement un PNI

Plutôt que de créer un personnage non joueur comme un personnage joueur en lui attribuant un profil, un niveau et des capacités utilisez le plus souvent possible les rangs de boss et les Voies de créature. Cela sera nettement moins long à créer mais surtout en jeu, le PNI sera beaucoup plus facile et rapide à jouer. En temps que MJ, devoir sans cesse se référer à toutes les capacités décrites dans les règles est une tâche ardue, surtout si les PNI sont nombreux. Les Voies de créatures présentent moins de capacité et après quelques temps vous les connaîtrez par cœur pour la plupart.

Partez d'un archétype standard (éventuellement rapide ou puissant) dont vous pouvez toujours adapter un peu les Mod. (-1 en FOR contre +2 en DEX par exemple).

Ajoutez des rangs de boss et des rangs dans les voies de créatures et le tour est joué ! Privilégiez les voies suivantes, mieux adaptées aux humanoïdes : Voie du chef d'armée, Voie du champion, Voie de la magie (les trois), Voie du méchant récurrent, Voie du tueur.

Voies de Créature

Tout comme les personnages, les créatures peuvent bénéficier de capacités particulières ordonnées en voies.

Les voies de créatures ont pour particularité par rapport aux voies de profils de ne comporter que 3 rangs. En revanche, chacun de ces rangs est beaucoup plus puissant qu'une capacité destinée à un personnage. N'autorisez jamais de telles capacités à un personnage !

Chacune de ces voies correspond à un genre particulier de créature, une catégorie assez typique pour être facilement reconnue et souvent rencontrée : le champion, la créature colossale, le méchant qui s'en sort toujours, la meute, etc. Par exemple, un géant aura naturellement accès à la voie du colosse, mais si vous souhaitez en faire un guerrier d'exception, vous pourriez aussi lui ajouter la voie du champion.

Les voies de créatures permettent aussi de définir des PNJ beaucoup plus facilement qu'en utilisant les règles de création de personnage. Plutôt que de créer un orque magicien, ajoutez-lui des rangs de la Voie de la magie de combat ou de la magie maléfique. Et pourquoi pas les deux, s'il est puissant.

Voie du chef d'armée

Cette voie est adaptée aux créatures assez intelligentes pour s'organiser militairement, généralement des humanoïdes (humains, gnolls, orques, hobgobelins, goblours, etc.).

Les créatures dotées de cette voie obtiennent le CHA en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

Effets des attaques et états préjudiciables

Pour plus de concision, les effets des capacités des monstres ne sont pas systématiquement répétés dans le texte descriptif de la créature ou des voies lorsqu'il s'agit d'un état préjudiciable standard. Un état préjudiciable est un ensemble de pénalités infligées à un personnage. Ces pénalités sont décrites dans le Système de jeu et récapitulées ici :

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Affaibli : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Etourdi : pas d'action et -5 en DEF.

Immobilisé : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Paralysé : pas de déplacement ni d'action, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.

Ralenti : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Renversé : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Surpris : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

3 capacités ?

Dans la version originale des règles de créature présentée dans *Casus Belli* #3, les voies de créature, calquées sur celles des PJ, comportent 5 capacités. Nous avons souhaité alléger et simplifier le système. 3 capacités suffisent à définir un concept et désormais chaque capacité vaut +1 au NC. Enfin moins de capacités libère de la place pour quelques voies utiles mais oubliées jusque là.

1. Sergent : une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à porté de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait du amener le sergent à 0 PV est ignorée. ➔

Géants !

La Voie du colosse propose un score de RD (réduction des DM) de 3, 6 ou 10 selon le rang atteint. À l'usage, ces scores se sont avérés un peu trop généreux. Nos tests nous ont incités à revoir le montant de DM soustraits à 2 points par rang (RD 2, 4, 6). De plus, seules les armes (au contact ou à distance) sont concernées, les sorts font des DM normaux. Les caractéristiques des créatures du bestiaire n'ont pas été révisées afin de garder une cohérence avec les ouvrages déjà parus, mais vous pouvez appliquer cette modification vous-même à chaque fois que cela est nécessaire.

► **2. Capitaine :** le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

3. Commandant : le commandant offre un bonus de +3 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 10 mètres du commandant, il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Voie du champion

Cette voie est destinée à un héros particulier, une figure ou un leader charismatique au sein d'un peuple, généralement humanoïde.

Les créatures dotées de cette voie obtiennent le CHA en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Imparable (L) : réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

2. Riposte : le champion peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

3. Hausser le ton : lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le champion gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subits de 5 points par attaque (RD 5).

Voie du cogneur

Les créatures dotées de cette capacité obtiennent la CON en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Charge (L) : la créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de *taille* inférieure ou égale à la créature, doit faire un test opposé de FOR ou être *Renversée*. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

2. Enrager : lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

3. Percuter (L) : sur une *charge* réussie, si la victime est d'une taille inférieure à la créature, elle est de plus projetée à [1d6+1] mètres de là (plus ou moins selon la taille des protagonistes). Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Etourdie*. A chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.

Voie du colosse

Cette voie est à réserver aux créatures de grande taille, les capacités présentées n'affectent que les cibles de taille inférieure à la créature.

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la FOR en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Fauchage : sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [10+Mod. de FOR de la créature] ou être *Renversée*. La créature re-tranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

2. Balayage : la créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup

de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°). Faire un seul test d'attaque et le comparer à la DEF de chaque cible. Sa résistance aux DM passe à 6 (RD 6).

3. Projection : sur 15 à 20 au test d'attaque, la victime est projetée à [1d6+1] mètres de là (plus ou moins selon la taille des protagonistes) et subit +3d6 DM supplémentaires. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Etourdie*. A chaque tour elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits. Sa résistance aux DM passe à 10 (RD 10).

Voie des créatures élémentaire [du feu]

Cette voie, déclinée ici pour le feu, peut l'être pour d'autres éléments : froid, acide, foudre, etc.

Quel que soit le rang atteint ou choisi dans cette voie, la créature est immunisée aux DM de l'élément choisi (ici feu).

1. Souffle enflammé (L) : le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large pour une créature moyenne ou grande (énorme 20 x 10 m et colossale 30 x 15 m). L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) [(NC+2) x 1d6] DM (par exemple 6d6 pour NC 4). Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation. Pour plus de simplicité, lorsque les DM dépassent 6d6 chaque d6 supplémentaire et remplacer par un bonus de +3. Ainsi un dragon NC 14 aura un souffle infligeant [6d6 + 30] DM.

2. Corps enflammé : la créature est nimbée d'une aura de feu ou peut la faire surgir à volonté. Elle

inflige +1d6 DM de feu par attaque de contact réussie. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Si une victime est saisie ou agrippée par la créature, elle subit à chaque tour +1d6 de feu supplémentaire. Lorsqu'elle est au contact d'une source de feu importante, la créature régénère 5 PV par tour.

3. Explosion finale : lorsqu'elle trépane, la créature explose violemment en infligeant [NC] d6 DM de feu dans un rayon qui dépend de sa taille. Petite : 3 m, moyenne 5 m, grande 10 m, énorme 20 m, colossale 30 m. Un test de DEX difficulté 13 permet de diviser les DM par 2. La difficulté passe à 18 pour les créatures en combat au contact au moment de l'explosion. La capacité corps enflammé inflige désormais 2d6 DM (au lieu de 1d6).

Voie des créatures magiques

Cette voie s'applique aux golems, aux élémentaires et aux lycanthropes, à la plupart des démons et des mort-vivants. Une créature qui bénéficie de cette voie retranche de 5 à 15 points aux DM qui lui sont infligés par des armes ordinaires, ce qui augmente considérablement sa résistance. Toutefois, contre un groupe de personnage équipé d'armes appropriées ne permettant pas à la créature de profiter de cet avantage, n'hésitez pas à réduire le NC de 1.

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la CON en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Réduction des DM : la créature est peu sensible aux DM provoqués par les armes, le métal rebondi sur elle comme un vulgaire morceau de bois ou alors la créature guérit immédiatement. Elle obtient une réduction des DM (RD) de 5, ce score est ➔

Réduction des DM!

Dans les descriptions du bestiaire, la réduction des DM est indiquée sous la forme RD 10/Feu.

Le terme après le symbole « / » précise à quoi la créature est vulnérable. Ainsi s'il est donné RD 10/feu, la créature retranche 10 à tous les DM subits sauf s'il s'agit de DM de feu.

retranché à tous les DM subits. Choisissez un type d'arme qui ignore cette réduction : un certain métal ou un certain type d'armes ou encore la magie (armes et sorts). Par exemple les masses sur un squelette ou les armes en argent sur un lycanthrope. Vous pouvez augmenter cette réduction des DM à 10 au rang 2 et à 15 au rang 3.

2. Vitalité surnaturelle : la créature guérit à un rythme fantastique, elle récupère 5 PV à la fin de chaque tour. Il existe parfois une source de DM qui permet d'empêcher cette régénération (le feu pour les trolls par exemple). Alternativement remplacez simplement la régénération par une vitalité extraordinaire (c'est souvent le cas des mort-vivants ou des créatures artificielles) : doublez ses PV ou ajoutez +20 PV (si ces PV de base sont inférieur à 20).

3. Immortel : lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Parfois elle est simplement bannie dans un autre plan (démon ou élémentaire), d'autre fois, elle s'enfuit sous la forme d'un nuage de ténèbres (vampire). Il faut généralement un rituel spécial pour venir à bout de la créature.

Voie des créatures volantes

Les créatures dotées de cette capacité obtiennent la SAG en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Vol rapide : la créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

2. Agripper : sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature

agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

3. Emporter dans les airs : la créature peut emporter dans les airs une victime agrippée de taille inférieure à la sienne au prix d'une action de mouvement. Au premier tour, si la victime se libère (test de FOR opposé), elle subit, 5d6 DM de chute. Au tour suivant, si la créature décide de prendre de l'altitude, les DM passent à 10d6.

Voie de la magie de combat

Les créatures dotées de cette voie obtiennent au choix l'INT, la SAG ou le CHA en Carac. Supérieure.

1. Attaque magique (L) : la créature possède un pouvoir magique qui inflige [1d6 x NC] DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Si vous souhaitez lancer moins de dés, convertissez la moitié des d6 obtenus en autant de bonus de +3 aux DM (8d6 vaut 4d6 + 12). Alternativement, le pouvoir inflige les mêmes DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

2. Armure magique (L) : la créature possède un pouvoir magique (peau de pierre, intangible, forme ténébreuse, etc.) qui lui permet de diviser tous les DM physiques subits par 2 pour le reste du combat. Ce pouvoir n'affecte pas les DM des attaques magiques élémentaires (feu, froid, acide, électricité).

3. Déplacement magique (L) : la créature possède une magie qui lui permet de se téléporter à une distance maximum de [20 x NC]

mètre. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu (10 minutes pour étudier le lieu). Alternativement, le MJ peut choisir de lui donner une capacité de vol magique (équivalent à Vol rapide).

Voie de la magie de guérison

Les créatures dotées de cette voie obtiennent au choix l'INT, la SAG ou le CHA en Carac. Supérieure.

1. Soigner (L) : la créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

2. Guérir (L) : ce pouvoir annule tous les effets préjudiciables, pénalités, poisons, maladies auquel était soumise la cible. Portée : toucher la cible.

3. Soutenir (L) : tous les alliés de la créature dans un rayon de 20 mètres récupèrent $[3d6 + NC]$ PV. Ce pouvoir n'est utilisable que 3 fois par jour.

Voie de la magie maléfique

Les créatures dotées de cette voie obtiennent au choix l'INT, la SAG ou le CHA en Carac. Supérieure. Elles sont capables de voir dans le noir.

1. Vampirisation (L) : la créature doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit $[1d6 \times NC/2]$ DM et la créature régénère autant de PV que de DM infligés. De plus à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres d'elle, la créature siphonne son énergie et gagne $[1d6 + NC]$ PV.

2. Animer un cadavre (L) : ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte pendant le combat. La créature se relève avec les mêmes caractéristiques

mais elle subit une pénalité de -2 en attaque et en Initiative. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé. Le cadavre de la créature animée ne peut être d'un NC supérieur à celui de celle qui utilise cette capacité

3. Injonction mortelle (L) : une cible située à une distance maximum de 30 mètre doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV (et mourir immédiatement s'il s'agit d'un PNJ). En cas de succès, la cible subit tout de même $[2d6 + NC]$ DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat. ➔



Voie de la meute

Les créatures qui comptent sur le nombre plutôt que la puissance individuelle, appartiennent à cette catégorie. Ce sont généralement des créatures de petite taille (exemples : les loups ou les hyènes, les gobelins et les kobolds) mais on trouve aussi quelques prédateurs plus gros (lionne, vélociraptor).

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la CON en Carac. Supérieure (indiqué par un *). Dans le cas où une créature est rencontrée seule, ignorez ces capacités et retronchez au NC de la créature le rang qu'elle possédait dans cette Voie.

1. Interchangeables : tant que la créature et ses alliées sont plus nombreuses que la cible, elles se relaient pour esquiver ses attaques et elles obtiennent un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

2. Attaque en traître (L) : si la créature attaque en même temps qu'un allié (elle peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, elle réalise une attaque sournoise avec un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

3. L'hallali : Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. A chaque fois que la victime de la meute rate une attaque ou obtient sur un test d'attaque un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche la curée ! Chaque créature dotée de cette capacité bénéficie immédiatement et gratuitement d'une d'attaque en traître contre la victime (+5/+2d6).

Voie du PNJ récurrent

Cette voie est créée sur mesure pour un PNJ important et récurrent de votre campagne. Elle doit lui permettre de survivre à l'agressivité bien naturelle de vos PJ à son encontre et lui donner l'occasion de se tirer des plus mauvais pas pour mieux revenir plus tard... et le rendre encore plus détestable !

Les créatures dotées de cette voie obtiennent l'INT et le CHA en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Instinct de survie : la créature est passée maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, le PNJ peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de [NCx5] PV.

2. Chair à canon : une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le PNJ gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

3. Porteur de poisse : toutes les attaques et tous les tests effectués contre le PNJ sont réalisés avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. À chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le PNJ gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

Voie du prédateur

Les créatures dotées de cette voie obtiennent la DEX et la SAG en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

1. Embuscade : au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

2. Dévorer : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

3. Gober : lorsqu'elle utilise sa capacité Dévorer, la créature peut avaler toute entière une cible d'au moins 1 taille en dessous de la sienne. La victime doit faire un test de FOR opposé, en cas d'échec elle passe directement dans l'estomac du monstre. Un personnage avalé subit 3d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague en réussissant un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2.

Voie du tueur

1. Attaque mortelle (L) : une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute [2d6 par rang] aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

2. Disparition (L) : la créature devient invisible (passage dans les ombres, cape magique, sort, etc.) et peut se déplacer de 20 mètres. Elle réapparaît à son prochain tour et si elle emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, elle peut effectuer une Attaque mortelle.

3. Assassinat : au premier tour de combat, si la cible est *Surprise*, une *Attaque mortelle* réussie l'oblige à réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV.



Chapitre 12
Bestiaire &
PNJ

Bestiaire

Ange

Les anges sont des créatures vivant dans les plans supérieurs du Bien. Il s'agit d'une autre dimension où vivent les êtres les plus bienfaisants de la création et où les âmes des défunts fidèles aux divinités du Bien trouvent le repos. Les anges sont irrémédiablement honnêtes et francs, beaux et presque trop parfait, ils dégagent une aura de puissance quasi palpable. Un ange est une créature très puissante mais il n'a, généralement, aucune raison de combattre un groupe de personnage et fera plutôt un allié décisif. Toutefois on murmure qu'il existerait des anges déchus devenus de formidables instruments de mort...

Un ange ressemble à un humain de 2 m 30 et possède une paire d'ailes magnifiques d'une envergure de près de 5 mètres lorsqu'elles sont déployées.

[Archétype puissant / Boss rapide rang 3]
NC 12, créature humanoïde, taille grande

FOR +8* **DEX +6** **CON +8**
INT +6 **SAG +6*** **CHA +6***

DEF 24 **PV 110** **Init 22**

Épée 2 mains +16 **DM 2d6+14**

Arc de précision +14 **DM 2d6+6**

Voie du champion rang 3

Voie des créatures volantes rang 1

Voie des créatures magiques rang 2
(RD 10/ armes maléfiques)

Capacités

Don des langues : les Anges peuvent converser avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 mètres ou à l'oral dans leur propre langue.

Ankheg

L'ankheg est une horrible créature souterraine qui ressemble au croisement d'un crustacé et d'un insecte géant. Son corps est muni d'une épaisse carapace de chitine et de six pattes, sa tête est pourvue de 2 énormes mandibules. Il mesure environ 3 mètres pour 400 kg.

[Archétype standard]

NC 3, taille grande

FOR +6 **DEX +1*** **CON +6**

INT -4 **SAG +2*** **CHA -4**

DEF 16 **PV 30** **Init 17**

Mandibules +8 **DM 2d6+6 + 1d6 acide**

Voie du prédateur rang 1

Capacités :

Jet d'acide (L) : une fois par combat, l'ankheg peut cracher un jet d'acide à une distance de 10 mètres. Il inflige 4d6 DM et la cible peut faire un test de DEX difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM.

Creuser (L) : l'ankheg utilise ses formidables mandibules associées à l'acide qu'il secrète pour se déplacer sous terre. Au prix d'une action limitée, l'Ankheg est capable de creuser sur une profondeur de 10 mètres par tour. Il peut utiliser sa capacité embuscade pour surgir du sol et attaquer.

Aigle

Ce profil correspond à tous les oiseaux de proie de grande taille (environ 2 mètres d'envergure).

NC 1/2, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3* **CON** +3

INT -4 **SAG** +4* **CHA** +0

DEF 15 **PV** 2 **Init** 17

Serres +3 **DM** 1

Voie des créatures volantes rang 1

Aigle géant

Les aigles géants ne sont pas de simples volatiles de grande taille, ils possèdent aussi une intelligence supérieure. Il existe même des spécimens doués de parole parfois utilisés comme monture ou comme allié par les forces du Bien. Mesurant près de 6 mètres d'envergure un tel aigle peut transporter une créature de taille moyenne. Si vous souhaitez utiliser un aigle de taille encore plus grande, vous pouvez utiliser les règles du Ptérodactyle (Enorme, voir à Dinosauriens) ou celles du Roc (Colossal).

[Archétype standard]

NC 4, taille grande.

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT -2 **SAG** +4* **CHA** +0

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Serres et bec +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures volantes rang 2

Roc

Le roc est un aigle légendaire de plus de 20 mètres d'envergure, capable d'emporter un éléphant dans ses serres !

[Archétype rapide]

NC 10, taille colossal

FOR +12 **DEX** +2 **CON** +12

INT +2 **SAG** +4* **CHA** -2

DEF 24 **PV** 140 **Init** 14

Serres et bec +18 **DM** 4d6+12

Voie des créatures volantes rang 3

Araignée géante

Voir Insectes géants.

Bandits

Bandit de base

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 14

Épée longue +2 **DM** 1d8+1

Arc (30m) +2 **DM** 1d6

Bandit vétéran

Un bandit vétéran peut servir de chef à un groupe de petites frappes (augmentez son **CHA** à +2). Si vous voulez des bandits plus dangereux, ajoutez-leur un ou plusieurs rangs dans la Voie de la meute (le rang 2, *Attaque en traître* est un incontournable).

[Archétype puissant]

NC 1, créature humanoïde

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Épée longue +4 **DM** 1d8+3

Arc (30m) +1 **DM** 1d6

Chef Bandit

Vous pouvez facilement augmenter la puissance du chef bandit en lui ajoutant des niveaux de Boss ou des rangs dans la Voie du chef d'armée ou du méchant récurrent.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 2, créature humanoïde

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Arc (30 m) +5 **DM** 1d6+2



Barghest

Le barghest est une abomination maléfique capable de prendre trois formes distinctes à volonté : goblin, loup et hybride.

Il voit dans le noir et parle le goblin, le worg et la langue infernale. Créature cruelle et vicieuse, le barghest aime tuer mais il préfère la ruse et la surprise à l'affrontement direct.

La forme hybride, située entre un goblin et un loup, est sa forme naturelle. Un barghest adulte pèse environ 90kg et sous forme hybride, il possède une peau violacée.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 4 à 7, créature humanoïde

FOR +3* **DEX** +2 **CON** +3

INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 17 **PV** 35 **Init** 15

Morsure et griffes +6 **DM** 1d6+5

Par arme +6 **DM** 1d8+5

Capacités :

Changement de forme : le barghest peut changer de forme par une action de mouvement. Sous forme hybride, il peut attaquer à la fois par morsure et par arme au prix d'une action limitée. Sous forme de loup, il peut couvrir 30 mètres par action de mouvement.

Charme monstre (L) : le barghest peut charmer toute créature maléfique par son aura infernale et ténébreuse jusqu'à un NC de 6 et une INT de 12. Il doit pour cela réussir un test opposé d'INT contre sa cible. En cas de réussite, elle se met à son service aussi longtemps que le barghest ne relâche pas son emprise. Pour cette raison, un barghest est souvent à la tête d'un groupe de créatures maléfiques hétéroclites (gobelins, worgs, ogre, etc.).

Clignotement (L) : pendant [1d6 + 2] tours, le barghest apparaît et disparaît aléatoirement, le rendant difficile à viser. Tout test d'attaque qui le vise dont le résultat du dé est impair est considéré comme un échec.

Ingestion de cadavre (L) : lorsqu'il tue une créature humanoïde, le barghest peut ouvrir une gueule démesurée et ingérer totalement le cadavre et l'âme du défunt. Il ne reste rien de sa victime et c'est probablement la mort définitive d'un personnage (à utiliser avec modération...). Lorsqu'il a ingéré 10 créatures de cette façon, le NC du Barghest augmente de 1 et il gagne +2 en attaque, +1d6 aux DM et +20 PV. Il grossit d'une trentaine de kilos. Il peut subir cette augmentation jusqu'à trois fois. Les plus gros barghest sont nommés barghest nobles.

Passage sans traces : le barghest ne laisse aucune piste lorsqu'il se déplace sous forme de loup et gagne un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

Téléportation (L) : le barghest disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 120 mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le barghest.

Basilic

Le basilic est un reptile à 8 pattes d'environ 150 kg particulièrement hideux.

Toutefois, peut de personnes peuvent se vanter de connaître son apparence exact car son regard pétrifiant rend son observation directe particulièrement mortelle. Un basilic voit dans le noir.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 3

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 36 **Init** 10

Morsure +6 **DM** 1d6+5

Capacités :

Regard pétrifiant : celui qui regarde le Basilic et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre.

Combattre un basilic : Un personnage qui combat le basilic sans tactique particulière, si ce n'est éviter de croiser son regard doit réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou être pétrifié. Toutefois, deux type de précautions peuvent étre prisent pour combattre le monstre.

Détourner le regard : le personnage fixe ses pieds et évite à tout pris le regard pétrifiant, il obtient une pénalité de -2 en attaque, en DEF et aux DM. Il peut tout de même rater son coup et rencontrer le regard du Basilic mais la difficulté du test de CON à réussir à chaque tour est seulement de 6.

Fermer les yeux : le personnage subit une pénalité de -5 en attaque, en défense et aux DM. Sur 1 au d20 en attaque (échec critique), il aperçoit la créature à travers ses paupières et doit réussir un test de CON difficulté 12 ou se retrouver pétrifier !

Béhir

Le béhir est un immense monstre reptilien tout en longueur, pourvu de pas moins de douze pattes, il pourrait être le croisement improbable d'un dragon sans ailes et d'un mille patte géant de couleur violette !

Le béhir est un chasseur très rapide et dangereux, excellent grimpeur, il affectionne les falaises.

[Archétype standard, Boss rang 1]
NC 9, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0* **CON** +11

INT -2 **SAG** +2* **CHA** -4

DEF 22 **PV** 110 **Init** 15

Morsure +17 **DM** 3d6+13

Voie du prédateur rang 2

Capacités :

Souffle : une fois par combat, le béhir peut produire un éclair de 10 mètres de long. Toutes les créatures sur la trajectoire, doivent faire un test de DEX difficulté 15. Les cibles subissent 7d6 DM d'électricité, moitié en cas de réussite.

Immunité à l'électricité

Déplacement : le béhir parcourt une distance 30 mètres par action de mouvement. Il peut se déplacer sans risque de chute sur une paroi verticale naturelle de 20 mètres par action de mouvement.

Bulette

Aussi appelée requin terrestre, la bulette est un prédateur puissant et très dangereux capable de s'enterrer pour surprendre sa proie.

Imaginez une taupe géante dotée d'une armure d'os impenétrable et de la puissance d'un éléphant et vous aurez un aperçu de cette machine à tuer...

[Archétype puissant, Boss rang 2]

NC 7, taille grande

FOR +8* **DEX** +0* **CON** +8

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 22 **PV** 90 **Init** 16

Morsure et griffes +14 **DM** 2d6+12

Voie du prédateur rang 2

Capacités :

Déplacement sous terre : la bulette est capable de parcourir 5 mètres par action de mouvement en creusant dans un sol meuble.

Bison

Ce profil correspond à tous les grands herbivores à cornes (taureau, etc). Les femelles fuient généralement à moins de défendre un petit.

[Archétype inférieur]

NC 2, taille grande

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 13 **PV** 20 **Init** 10

Cornes +5 **DM** 1d6+4

Voie du cogneur rang 1

Grand mâle

Un grand mâle, environ 1,80 m au garrot pour une tonne.

[Archétype standard]

NC 3, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 30 **Init** 10

Cornes +8 **DM** 2d6+6

Voie du cogneur rang 1

Calmar géant

Comme leurs cousins ordinaires, les calmars géants possèdent un long corps fuselé en forme de cornet et dix tentacules dont 2 plus longs. Toutefois, ceux-ci mesurent environ 3 mètres de long et ses 2 tentacules principaux (ceux avec lesquels il attaque) atteignent jusqu'à 6 mètres de long.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 4, taille grande.

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6

INT -4 **SAG** +1 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 50 **Init** 16

Tentacules (2 attaques) +10 **DM** 1d6+4

Capacités

Dévorer, rang 2 de la Voie du prédateur.

Nuage d'encre : le calmar peut émettre un nuage d'encre noire qui aveugle ses poursuivants au prix d'une action de mouvement. Le nuage occupe un volume de 10 mètres de côté considéré comme une zone de ténèbres (noir total) pendant 1d4 tours. Ensuite, la zone s'étend sur 20 mètres et elle est alors considérée comme de la pénombre pendant 1d4 tours supplémentaires.

Propulsion (L) : sous l'eau, le calmar peut se déplacer de 60 mètres par tour en ligne droite au prix d'une action limitée.

Centaure

Le centaure est une créature pourvue d'un corps de cheval et d'un buste humanoïde. Un centaure voit dans le noir.

[Archétype standard]

NC 3, taille grande

FOR +6 (+3) **DEX** +2 **CON** +6*

INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 30 **Init** 15

Sabots +8 **DM** 1d6+3

Épée longue +5 **DM** 1d8+3

Arc long +4 **DM** 1d8

Voie du cogneur rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : le centaure peut faire une attaque de sabot plus une attaque avec son épée dans le même tour.

Hybride : étant un mélange de deux créatures, le centaure possède des caractéristiques particulières. Sa **FOR** de +6 fait référence à la puissance globale de la créature mais son buste humain lui octroie seulement un bonus de +3 en combat. Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales mais pas pour les physiques. Il en va de même pour la **CON** en cas de progression dans un profil de personnage.

Centaure Rôdeur niveau 4

NC 5, taille grande

FOR +6 (+3) **DEX** +2 **CON** +6*

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 70 **Init** 15

Sabots +8° **DM** 1d6+5

Épée longue +9 **DM** 1d8+3

Arc long +8 **DM** 1d8+2

Voie du cogneur rang 1

Voie de l'archer rang 3

Voie de l'escarmouche rang 3

Capacités :

Traquenard (L) : +2 attaque et +2d6 si initiative

Attaque éclair (L) : au contact, +2 attaque et **DM**

Tir rapide (L) : 2 attaques à distance

° Nous avons considéré que le niveau de Rôdeur n'influe pas sur l'attaque de sabot dans le calcul du bonus de cette attaque.

Chauve-souris géante

Cette chauve-souris de la taille d'un humain possède une envergure de presque 6 mètres.

Sa morsure possède des vertus anesthésiantes, ce qui en fait un adversaire redoutable. Elle est réputée sucer le sang de ses victimes sans les éveiller, les laissant mortes au petit matin. Les villageois ignorants confondent parfois ses méfaits avec ceux d'un vampire mais les traces qu'elle laisse sont sensiblement différentes.

[Archétype rapide, Boss rang 1]

NC 2

FOR -1 **DEX** +4 **CON** -1

INT -4 **SAG** +4* **CHA** -4

DEF 16 **PV** 29 **Init** 18

Morsure +7 **DM** 1d6+1

Capacités

Poison anesthésiant : la morsure de la chauve-souris géante inocule un poison, la victime doit réussir un test de **CON** difficulté 12 ou être Affaiblie pendant 1d6 tours. Si elle affectée une seconde fois par le poison alors qu'elle est déjà sous son effet, elle sombre à la place dans l'inconscience pour 1d6 tours.

Cheval

Un cheval de selle n'est pas apte à subir le stress du combat. Dans ce type de situation, le cavalier doit utiliser une action de mouvement et réussir un test de CHA difficulté 10 pour réussir à le maîtriser à chaque tour. En cas d'échec, le cheval prend la fuite. Animal domestique, le cheval n'est pas habitué à se défendre, il reçoit un malus de -2 en combat (déjà pris en compte dans ses caractéristiques).

[Archétype inférieur]

NC 1, taille grande

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 13 **PV** 15 **Init** 10

Ruade +3 **DM** 1d6+4

Capacités

Monture : la créature double son Mod. de FOR pour porter une charge.

Cheval de guerre

Le cheval de guerre ne souffre pas des pénalités du cheval de selle en combat, son score d'attaque passe à +5. Un cheval de guerre est apte à porter une barde, un ensemble de protections pour le cheval. Un caparaçon de maille augmente la DEF du cheval de +3 pour un prix de 100 pa. Une barde de plaque de métal apporte un bonus de +5 en DEF pour un prix de 300 pa. Les bardes octroient un malus en Init au cheval et à son cavalier égal au bonus de DEF.

Un cheval sauvage, non dressé, se défend comme s'il était un cheval de guerre léger.

Un cheval de guerre lourd voit son NC augmenter de +1, il gagne +2 en DEF, en Attaque, aux DM et augmente ses PV de 20 (Boss rang 1).

Chien infernal

Cet énorme chien vient des plans maléfiques, il rôde en meute les nuits de terreur et parcourt les cieux comme s'il courait sur la terre ferme en poussant des hurlements effroyables. Il ne sort jamais le jour.

[Archétype puissant]

NC 3

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 11

Morsure +4 **DM** 1d6+3

Voie de la meute rang 1

Capacités :

Hurlements (L) : lorsqu'il pousse son hurlement toutes les créatures à moins de 50 mètres du chien infernal doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou fuir pendant 2d4 tours. Si plusieurs chiens hurlent en même temps la difficulté du test passe à [10 + nombre de chiens] pour un maximum de 20 de difficulté. Une créature qui a résisté à cet effet, y est immunisée pendant 24 heures.

Vol : le chien infernal est capable de courir dans les airs comme sur terre.

Molosse satanique

Le molosse satanique est une autre race de chien maléfique qui vit dans les fosses brûlantes des enfers.

NC 3

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 11

Morsure +4 **DM** 1d6+3 (+1d6 Feu)

Souffle (L) 5d6 DM

Voie des créatures élémentaires rang 2 (Feu)

Chimère

La chimère est un monstre improbable, mélange de pas moins de 3 créatures. On pourrait la comparer à un dragon de petite taille pourvu de trois têtes dont une de lion et une de bouc mais les mots peinent à décrire une créature issue des pires cauchemars.

La chimère fait la taille d'un énorme taureau, elle voit dans le noir et comprend le draconien, il semblerait que certains spécimens soient même capable de le parler. Le souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête de dragon : par exemple du feu pour une tête de dragon rouge.

[Archétype standard, Boss rang 2]

NC 7, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 70 **Init** 12

Morsures ou cornes (x3) +12 **DM** 1d6+6

Voie des créatures élémentaires rang 1 (Souffle 6d6+9)

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités :

Attaque multiple (L) : la chimère peut porter jusqu'à trois attaques au prix d'une action limitée sur une seule cible ou sur 3 cibles différentes face à elle.

Vol : la chimère peut voler de 20 mètres par action de mouvement.

Cockatrice

Oiseau mythique, la cockatrice ressemble à un gros coq corrompu par quelque maléfice.

Outre son terrible pouvoir de pétrification, la créature est beaucoup plus résistante que se petite taille ne le laisserait supposer.

[Boss rang 1]

NC 2, taille très petite

FOR -2 **DEX** +3 **CON** -2

INT -4 **SAG** +1 **CHA** -1

DEF 17 **PV** 22 **Init** 16

Bec +5 **DM** 1d4

Capacités :

Vol : la cockatrice peut voler de 20 mètres par action de mouvement.

Pétrification : toute créature victime d'une attaque de bec doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être pétrifiée.

Crocodile

Ces caractéristiques correspondent à tous les lézards de grande taille (environ 3 mètres) à forte dentition (alligator et autres varans).

[Archétype puissant, taille moyenne]
NC 2

FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 15

Morsure +4 **DM** 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Vous pouvez décliner les crocodiles dans de nombreuses variantes en changeant d'archétype (standard ou puissant) et taille. Augmenter au rang 2 la Voie du prédateur pour les crocodiles de taille grande et au rang 3 à partir de énorme.

Crocodile géant

Voici un exemple de crocodile préhistorique ou de monstre marin, il mesure environ 12 mètres de long (dont la moitié de queue).

[Archétype standard, taille énorme]
NC 8, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0* **CON** +11

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -2

DEF 20 **PV** 110 **Init** 15

Morsure +15 **DM** 3d6+11

Voie du prédateur rang 3

Cube gélatineux

Le cube gélatineux est une sorte d'organisme très primitif transparent ressemblant à un glaçon géant doté de la consistance d'un apéricube !

Il attaque en avançant sur sa proie pour l'absorber et la digérer. Il mesure environ 3 mètres d'arête pour un poids avoisinant les 10 tonnes. L'acide du cube gélatineux ne dissout que les matières organiques. Les matières minérales et les métaux sont par la suite évacués de son corps afin de préserver sa transparence et sa discrétion.

[Archétype inférieur]

NC 5, taille énorme, créature non-vivante

FOR +7 **DEX** -4 **CON** +7

INT - **SAG** -4 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 60 **Init** 2

Absorption +8 **DM** 2d6+7 + Spécial
Capacités

Camouflage : le cube gélatineux compte sur sa transparence pour capter ses proies. Une créature doit faire un test de SAG difficulté 12 lorsqu'elle s'approche du cube gélatineux pour la première fois ou être surprise.

Enveloppement : lorsqu'il réussit une attaque au contact, le cube gélatineux peut faire un test opposé de FOR avec sa proie (celle-ci peut résister si elle le souhaite par un test de DEX). Si le cube gélatineux l'emporte, la cible est absorbée dans le corps du monstre où elle subit chaque tour automatiquement des DM. Une fois à l'intérieur, la créature peut tenter de s'échapper à chaque tour par un test de FOR difficulté 15 au prix d'une action limitée (elle ne peut faire aucune autre action).

Lenteur : le cube gélatineux ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Paralysie : toute créature blessée par le cube gélatineux doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être paralysée pendant 2d6 tours.

Réduction des DM : le cube gélatineux réduit tous les DM de type contondant ou perçant de 5 points. Il est immunisé au DM d'électricité et d'acide.

Démon

Les démons sont des créatures des enfers, ces mondes maléfiques d'une autre dimension ou les âmes corrompues sont torturées pour l'éternité. L'existence d'un démon est une lutte constante pour le pouvoir et la domination par la force, la ruse et la cruauté. Bien qu'ils ne quittent généralement pas leur plan d'origine, les démons peuvent étre appelés par un mortel ou franchir un portail vers le monde des hommes. Ce qu'ils font avec joie car les faibles humains sont pour eux des proies faciles et leurs âmes une source importante de pouvoir.

Diabiles : il ne faut pas confondre les démons et les diables. Les premiers œuvrent pour le chaos, la douleur et la destruction sauvage, là où les seconds prônent un ordre tyrannique, cruel et immuable. Ils sont au contraire ennemis depuis la nuit des temps dans une guerre sans fin appelée la Guerre de Sang. Toutefois, la plupart des mortels ne font pas la différence entre les deux catégories de créatures infernales et ils appellent sans discernement « démon » toutes les créatures maléfiques issues d'un autre monde.

CO fantasy fait le choix de ne décrire que les démons, laissant les diables à votre imagination. Chaque type de démon possède son alter-égo chez les diables avec quelques variations d'apparence et de pouvoir. En particulier la résistance des diables concerne le froid et l'électricité plutôt que le feu et l'acide. Les plus connus des diables sont le Diantrefosse (équivalent du balor), l'érynye (succube) et le diabolotin (quasit).

Capacités des démons

Tous les démons possèdent les capacités suivantes (NC+1).

Démon : les démons ne sont pas considérés comme des créatures non-vivantes toutefois ils partagent avec celles-ci de nombreux traits. Ils ne respirent pas, ne dorment jamais, ne connaissent pas la fatigue et sont immunisés au poison et aux maladies non-magiques. Ils n'ont pas besoin de se sustenter, du moins pas de nourritures terrestres.

Résistance : par défaut, tous les démons réduisent les DM de feu et d'acide de 10 points. D'autres capacités peuvent améliorer cette résistance.

Télépathie : les démons peuvent communiquer avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 mètres sans avoir besoin de partager une langue commune. Ils parlent l'inférieur.

Téléportation(L) : un démon peut se téléporter à n'importe quel endroit qu'il voit ou qu'il connaît à une distance maximum de [NC x 100] mètres.

Vision dans le noir : tous les démons voient dans le noir comme en plein jour à une distance de 30 mètres.

Balor

Les balors sont les plus célèbres et les plus puissants des démons.

Ces seigneurs du feu de près de 3 mètres possèdent d'immenses ailes de chauve-souris. Ils manient un fouet ardent d'une main et une immense épée enflammée de l'autre.

Le Balrog de la Moria est un exemple illustre de balor qui apparaît dans le Seigneur des anneaux. Ce sont des créatures d'une puissance démesurée dont la rencontre est à réserver aux héros les plus puissants.

[Archétype rapide, Boss rang 4]

NC 16, créature humanoïde, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9*
INT +6 SAG +6 CHA +6

DEF 28 PV 150 Init 17

Epée enflammée +21 **DM** 3d6+9 + 2d6 feu

Fouet ardent +21 (portée 10 mètres) **DM** 2d6 de feu + enchevêtrement

Voie des créatures élémentaires rang 3

Voie des créatures magiques rang 3 (RD 15/ armes saintes)

Capacités

Domination (L) : le balor doit gagner un test opposé de SAG contre sa cible pour la dominer (portée 20 mètres) pendant [1d6 + 7 tours]. En cas de succès, le démon peut contrôler les faits et gestes de sa cible comme s'il s'agissait d'un simple pantin ou lui donner des ordres qu'elle est obligée d'exécuter. Les créatures de niveau 10 et plus sont immunisées à ce pouvoir de même que les créatures dépourvues d'esprit comme les créatures mécaniques ou certains mort-vivants.

Enchevêtrement : lorsqu'un balor réussit une attaque de fouet, la victime doit faire un test de FOR ou de DEX au choix difficulté 15 ou être immobilisée par le fouet pour un tour et subir 4d6 DM de feu au lieu de 2d6. Le balor peut attirer à son contact une victime immobilisée en réussissant un test de FOR opposé.

Attaquer avec son épée et son fouet au même tour demande au Balor une action limitée.

Epée de feu vorpale : lorsqu'il attaque avec son épée de feu, le balor obtient des critiques sur 18-20 et en cas de critique la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être décapitée ! Elle est morte...

Vol : un balor peut se déplacer en vol de 30 m par action de mouvement.

Marilith

Les marilith sont des démons très puissants, de majestueuses femme-serpents dotées de trois paires de bras, ce qui en fait de véritables machines à tuer. Elles aiment démontrer leur science du combat et écraser leurs adversaires de leur supériorité en corps à corps.

Une marilith mesure près de 6 mètres de long et son buste féminin culmine à plus de deux mètres cinquante. Chacune de ses paires de bras manipule une arme à 2 mains ou 2 armes plus petites...

...mais le résultat final est le même et correspond aux DM indiqués.

[Archétype standard, Boss rapide rang 2]

NC 11, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +5 **CON** +6*

INT +4 **SAG** +2 **CHA** +4*

DEF 20 **PV** 140 **Init** 20

Epées (x3) +12 **DM** 2d6+10

Voie du champion au rang 2

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 / armes saintes, rang 2 : PV doublés, pas de régénération)

Capacités

Attaques multiples : une marilith peut attaquer 3 fois au prix d'une action d'attaque.

Développement : les marilith ont souvent des pouvoirs d'ensorceleur (Voie des illusions).

Quasit

À ne pas confondre avec son frère ennemi le diablotin, le quasit possède lui aussi des ailes de chauve-souris, des cornes et une queue reptilienne. Toutefois, les experts sauront le reconnaître grâce à ses cornes enroulées comme celles d'un bélier.

NC 2, créature humanoïde, taille très petite

FOR -2 **DEX** +3 **CON** -2*

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 11 **Init** 17

Griffes et morsure +7 **DM** 1d4-1 + venin

Magicien de niveau 3

Voie de la magie universelle rang 3

Voie de la magie des arcanes rang 3

Voie des créatures magiques rang 1 (Réduction des DM : 5 / armes saintes)

Capacités

Venin : une créature blessée par le quasit doit réussir un test de **CON** difficulté 12 ou être *affaibli* (utiliser 1d12) pendant 1d6 minutes.

Transformation(L) : le quasit peut se transformer en n'importe quel animal de taille *très petite* (chien, chat, rat, corbeau, etc.).

Vol : un quasit peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.

Succube

Malgré des attributs démoniaques comme de grandes ailes de chauve-souris, il faut bien avouer que la succube est dotée d'un corps de rêve.

C'est une séductrice perverse et cruelle qui compte sur la ruse et la domination psychologique plutôt que sur le combat pour tuer et corrompre. Son jeu préféré consiste à utiliser son pouvoir de déguisement pour cacher ses attributs démoniaques afin de séduire ses proies et leur voler leur énergie vitale lors d'une étreinte mortelle.

[Archétype standard, Boss rang 2]

NC 6, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1*

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +6

DEF 18 **PV** 49 **Init** 16

Griffes +6 **DM** 1d6+4

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 / armes saintes)

Voie de l'envouteur rang 5 (Profil d'ensorceleur)

Capacités

Absorption d'énergie (L) : une succube peut aspirer l'énergie vitale de sa victime en l'enlaçant ou en l'embrassant. Si la victime n'est pas consentante, la succube doit auparavant réussir un test d'attaque au contact puis gagner un test opposé de **FOR**. La victime de l'absorption d'énergie est *affaibli* (utilise un d12 aux tests) pour 24 heures mais ressent une jouissance extatique lors de ce contact. Elle ressent le besoin impérieux de le renouveler pendant les 24 heures suivantes à moins de réussir un test de **SAG** difficulté 18. Si la victime résiste elle est immunisée à cet effet pour les prochaines 24 heures. En plus des autres effets, si la succube le souhaite, à chaque fois qu'elle absorbe l'énergie, elle peut infliger 1d6 **DM** et guérir d'autant (les points de vie acquis au-delà de son score maximum de **PV** sont perdus après 10 minutes).

Vol : une succube peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.

Destrier noir

Aussi appelé Cauchemar, le cheval des enfers possède une robe de jais et des sabots comparables à des charbons ardents. De la fumée s'échappe de ses naseaux et sa crinière est parcourue de flammes, il laisse une trainée de feu dans son sillage.

[Archétype inférieur, Boss rapide rang 1]

NC 4, taille grande

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 15 PV 35 Init 14

Sabots +7 DM 1d6+6 +1d6 de feu

Voie des créatures élémentaires rang 2

Capacités :

Galop des cieux : le destrier noir peut se déplacer dans les airs comme sur terre. Il couvre une distance de 30 mètres par action de mouvement.

Monture épique

La capacité épique du même nom permet de choisir cette créature pour monture. Si le personnage est un chevalier ayant acquis la capacité *Monture fantastique* de la Voie du cavalier, il augmente les PV de celle-ci de 2 par niveau du personnage.

Diabiles

Voir démons.

Dinosaures

Les dinosaures regroupent une catégorie de reptiles géants issus de la préhistoire, la version de chaque espèce présentée ici correspond à une vision fantastique plutôt qu'historique.

Diplodocus

25 mètres pour environ

25 tonnes, le diplodocus est un géant parmi les géants.

Heureusement, il s'agit d'un herbivore plutôt placide.

[Archétype standard]

NC 12, taille colossale

FOR +15* DEX +0 CON +15

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 26 PV 200 Init 10

Queue +21 DM 3d6+15

Voie du colosse rang 3

Deinonychus

Ce reptile préhistorique est un cousin du fameux Tyrannosaure de taille bien plus réduite, soit environ 75 kg pour un 3 mètres de long, queue comprise.

Il attaque généralement en groupe.

[Archétype puissant]

NC 2

FOR +3* DEX +1* CON +3

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 18

Morsure et ergots +4 DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Rapide : le deinonychus se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Ptéranodon

Si le ptérodactyle mesurait seulement 70 cm d'envergure, le ptéranodon pouvait mesurer jusqu'à plus de 7 mètres, mais, contrairement au premier son bec n'était pas pourvu de dents.

Ce profil présente une version fantastique de 10 mètres capable d'enlever une créature de taille humaine dans les airs ou de la décapiter d'un seul claquement de son bec, forcément pourvu de dents !

[Archétype rapide]

NC 7, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 20 PV 70 Init 16

Serres et bec +13 DM 3d6+9

Voie des créatures volantes rang 3

Triceratops

Un puissant dinosaure herbivore pourvu de trois cornes, le triceratops pèse jusqu'à 12 tonnes pour 9 mètres (soit environ le double d'un éléphant d'Afrique).

[Archétype puissant, Boss résistant rang 1]

NC 10, taille énorme

FOR +13* DEX -1 CON +13*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 25 PV 140 Init 8

Cornes +18 DM 3d6+13

Voie du cogneur rang 3

Tyrannosaure

Même s'il fait « seulement » le poids d'un gros éléphant ou un peu plus (7 à 10 tonnes), le tyrannosaure est un prédateur bien plus dangereux. Il est à la fois rapide et agile pour son poids et pourvu d'une mâchoire absolument terrifiante

[Archétype standard, Boss rapide rang 2].

NC 10, taille énorme

FOR +11* **DEX** +2* **CON** +11

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4

DEF 24 **PV** 130 **Init** 19

Morsure +19 **DM** 3d6+15

Voie du prédateur rang 3

Capacités

Rapide : le tyrannosaure se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Doppleganger

Un doppleganger est une créature humanoïde grisâtre dépourvue de traits et capable de prendre l'apparence des autres créatures. Ce sont des êtres calculateurs et fourbes qui préfèrent la ruse au combat.

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*

INT +2 **SAG** +1* **CHA** +2

DEF 16 **PV** 29 **Init** 13

Coup +4 **DM** 1d6+3

ou par arme +4 **DM** 1d8+3

Lecture des pensées +4

Capacités :

Détection des pensées (L) : le doppleganger peut détecter les pensées d'une créature distante de moins de 20 mètres en réussissant un test d'attaque magique opposé (SAG). En cas de réussite, il lit les pensées superficielles de la créature mais ne peut pas sonder un esprit à la recherche d'un renseignement particulier.

Imitation (L) : le doppleganger peut prendre la forme de tout humanoïde de taille petite ou moyenne qu'il a observé pendant au moins un tour. Il n'imité pas l'équipement de la créature et doit revêtir celui de sa victime s'il veut prendre sa place.

Imitation majeure (L) : certains Doppleganger ont toutefois développé un talent supplémentaire pour l'illusion afin d'imiter rapidement l'équipement de leur victime. Dans ce cas, le doppleganger imite parfaitement sa cible, équipement compris pendant 2d6 minutes. Ce talent est utilisé uniquement dans le cas où un doppleganger est pris de court, le NC de la créature augmente de +1.

Polyvalent : un doppleganger sait utiliser toutes les armes et les armures, sa nature magique lui permet aussi d'utiliser parchemins et autres objets magique comme s'il était capable de lancer des sorts jusqu'au rang 5.

Dragon

Énormes créatures reptiliennes, les dragons possèdent quatre pattes et de grandes ailes membraneuses.

Le caractère de chaque dragon varie selon son espèce, mais tous sont fiers et attirés par les trésors et ceux qui ont réuni un butin fabuleux évitent de s'en éloigner.

Les dragons chromatiques sont malfaisants et leur souffle correspond à leur couleur : blanc (froid), bleu (foudre), noir (acide), rouge (feu) et vert (gaz empoisonné). Les dragons métalliques sont bienfaisants et en plus du souffle élémentaire indiqué, ils possèdent un souffle magique non léthal (DM temporaires) : airain (feu), argent (froid), bronze (électricité), cuivre (acide) et or (feu).

Tous les dragons parlent le draconien et apprennent d'autres langues en vieillissant. Ils deviennent de plus en plus puissants avec l'âge et leur taille peut atteindre plus de 30 m. Les dragons sont des créatures très intelligentes, aux sens très affûtés, et certains utilisent la magie, n'hésitez pas à ajouter des niveaux de magicien aux profils décrits si vous le souhaitez.

Capacités communes aux dragons

Effroi : lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de SAG difficulté [5+Mod. de FOR du dragon] ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours.

Coup de queue : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une

attaque avec un malus de -5 et des DM divisés par 2.

Immunités : un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM du type correspondant à son souffle.

Dragon juvénile

[Archétype rapide, boss rang 1]

NC 6, taille grande

FOR +5 DEX +4* CON +5

INT +0 SAG +4* CHA +0

DEF 20 PV 50 Init 23

Morsure et griffes +9 DM 2d6+7

Souffle (L) 6d6+3 (10x5m)

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 1

Voie du prédateur rang 1

Dragon jeune

[Archétype rapide, boss rang 2]

NC 10, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9

INT +2 SAG +4* CHA +2

DEF 24 PV 110 Init 17

Morsure et griffes +17 DM 3d6+13

Souffle (L) 6d6+18 (10x5m)

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 3

Dragon adulte

[Archétype rapide, boss rang 2]

NC 14, taille colossale

FOR +12 DEX +2* CON +12

INT +4 SAG +4 CHA +4

DEF 28 PV 180 (RD 3) Init 15

Morsure et griffes +22 DM 4d6+16

Souffle (L) 6d6+30 (20x15m)

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 3

Voie du colosse rang 1

Dragon ancien

[Archétype standard, boss rang 3]

NC 18, taille colossale

FOR +15 DEX +0 CON +15

INT +6 SAG +6 CHA +6

DEF 32 PV 260 (RD 6) Init 11

Morsure et griffes +27 DM 4d6+21

Souffle (L) 6d6+42 (20x15m)

Voie des créatures élémentaires rang 1

Voie des créatures volantes rang 3

Voie du colosse rang 2



Drider

Un drider possède le buste d'un elfe noir et le corps d'une araignée géante.

Dans la société impitoyable des elfes noirs, cette abomination est généralement créée par magie à partir d'un elfe en guise de punition. Les driders détestent toutes les créatures humanoïdes, elfes noirs inclus.

[Archétype rapide, boss rang 1].

NC 7, créature vivante, taille grande

FOR +5 (+2) DEX +4 CON +5 (+2)
INT +2 SAG +2 CHA +2

DEF 20 PV 70 Init 23

Morsure +13 DM 1d6+2 + venin

Arme +13 DM 1d8+2

Voie du prédateur rang 1

Lanceur de sort niveau 4 : voie de la magie destructrice rang 2 (magicien : projectile magique, rayon affaiblissant) et Voie de la sombre magie rang 3 (nécromancien : ténèbres, pattes d'araignée, strangulation).

Capacités

Attaques multiples (L) : au prix d'une action limitée, le drider peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec une arme dans le même tour.

Résistance à la magie : le drider obtient un bonus de +5 en DEF et à tous les tests pour résister à la magie.

Venin : la morsure du drider *Affaibli* la victime si elle rate un test de CON difficulté 15. Au second échec, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 tours. Au troisième pour 1d6 heures.

Hybride : la force de +5 du drider correspond à sa taille, toutefois le buste humanoïde de taille normale possède seulement une FOR de +2.

Dryade

Une dryade est un esprit des arbres, svelte et les traits fins, elle pourrait passer pour une elfe si ce n'est quelques indices qui la trahissent comme, par exemple, des cheveux verts.

[Archétype rapide]

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4 CON +0

INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 16 PV 26 Init 18

Dague +10 DM 1d4

Arc court +10 DM 1d6

Sorcière de niveau 5 (profil hybride de druide et d'ensorceleur).

Voie des végétaux rang 5

Voie de l'envouteur rang 2

Capacités

Symbiose : chaque dryade vit en symbiose avec un arbre de belle taille. Elle est incapable de s'en éloigner de plus d'un kilomètre. Si elle le fait elle est en permanence *affaiblie* et meurt au bout de 4d6 heures.

Élémentaires

Les élémentaires sont les incarnations des quatre éléments primordiaux : le feu, l'eau, la terre et l'air. Ils peuvent être invoqués par magie et se manifester dans notre monde sous la forme d'une créature au buste vaguement humanoïde mêlée à un tourbillon de matière élémentaire.

Tous les élémentaires partagent les capacités suivantes :

Ils voient dans le noir à 30 mètres et ils peuvent déterminer la localisation de toute créature en contact avec leur élément à moins de 30 mètres, même si celle-ci est invisible.

Cyclone (L) : une fois par combat, un élémentaire peu se transformer en tourbillon de matière élémentaire. Pendant [1d4+1] tours, il peut se déplacer à travers les créatures et les objets à la vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature sur son passage doit faire un test de DEX ou de FOR au choix de difficulté [10 + Mod. de FOR] de l'élémentaire. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de l'élémentaire (selon la taille) et elle est renversée au sol (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout. Lorsqu'il est sous forme de cyclone, l'élémentaire gagne un bonus de +5 en DEF.

Les caractéristiques générales des élémentaires sont proches et dépendent de leur taille. [Archétype standard, Boss rang 1]. Toutefois quelques particularités qui les différencient sont précisées plus loin.

Elémentaire petit

NC 1, créature non-vivante

FOR -1 DEX +2 CON -1*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 15 PV 13 (RD 5) Init 14

Coup +3 DM 1d4

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5 / magie)

Elémentaire moyen

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 29 (RD 5) Init 12

Coup +4 DM 1d6+3

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5 / magie)

Elémentaire grand

NC 5, créature non-vivante, taille grande

FOR +6* DEX +1 CON +6*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 50 (RD 3 + 5) Init 12

Coup +10 DM 2d6+8

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5 / magie)

Voie du colosse rang 1

Elémentaire énorme

NC 9, créature non-vivante, taille énorme

FOR +11* DEX +0 CON +11*

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 22 PV 110 (RD 6 + 5) Init 10

Coup +17 DM 3d6+13

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5 / magie)

Voie du colosse rang 2

Elémentaire colossal

NC 14, créature non-vivante, taille colossale

FOR +15* DEX +0 CON +15*

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 28 PV 220 (RD 10 + 5) Init 10

Coup +23 DM 4d6+17

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5 / magie)

Voie du colosse rang 3

Elémentaires d'Air

Capacités

Immunité : les élémentaires d'air sont immunisés aux DM d'électricité.

Mode d'attaque : l'élémentaire d'air projette des objets sur l'adversaire (cailloux, meubles, armes), les plus gros projettent l'adversaire lui-même. L'asphyxie est un autre mode d'attaque de ce type d'élémentaire.

Avantages : l'élémentaire d'air obtient un bonus de +3 en Initiative et à tous les tests de DEX. Il peut se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement.

Elémentaires d'eau

Capacités

Immunité : les élémentaires d'eau sont immunisés aux DM d'acide.

Mode d'attaque : l'élémentaire d'eau percute l'adversaire ou le noie.

Avantages : l'élémentaire d'eau obtient un bonus de +10 PV.

Elémentaires de feu

Capacités

Immunité : les élémentaires de feu sont immunisés aux DM de feu.

Mode d'attaque : l'élémentaire de feu brûle ses adversaires.

Avantages : l'élémentaire de feu inflige 1d6 DM à toute créature qui l'attaque au contact.

Elémentaires de terre

Capacités

Immunité : les élémentaires de terre sont immunisés aux DM de froid.

Mode d'attaque : l'élémentaire de terre frappe l'adversaire.

Avantages : l'élémentaire de terre obtient un bonus de +3 en DEF.

Eléphant

Ce profil correspond à un éléphant d'Afrique moyen

[Archétype standard]. *Les grands mâles ont généralement un niveau de Boss et éventuellement un rang supplémentaire dans la Voie du cogneur.*
NC 6, taille énorme

FOR +11* DEX +0 CON +11*
INT -4 SAG +1 CHA -2

DEF 20 PV 100 Init 10

Trompe et défenses +15 DM 2d6+11

Voie du cogneur rang 1

Les armes de l'éléphant ne sont pas des armes de prédateur et leurs DM de base sont réduits (déjà pris en compte). En contrepartie ses PV sont légèrement augmentés (+10 PV).

Mammouth

Historiquement, il semblerait que les mammouths n'étaient pas beaucoup plus gros que les éléphants, toutefois ce profil présente un animal plus résistant.

[Archétype Puissant].

NC 7

FOR +13* DEX -1 CON +13*

DEF 22 PV 120 Init 8

Attaque +17 DM 2d6+13

Elfe des bois

Les caractéristiques présentées ici correspondent à des elfes archers qui sillonnent et défendent leur territoire. Ils sont souvent très discrets et n'apprécient pas les étrangers, encore moins les nains ou les sang-mêlé. Ils sont souvent une demi-douzaine, guidés par un chef (Boss rang 1).

[Archétype rapide, ½ rang de boss]

NC 2, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +2 SAG +2* CHA +2

DEF 17 PV 16 Init 23

Arc court (30 mètres) +6 **DM 1d6+1**

Épée courte +6 **DM 1d6+1**

Voie du prédateur rang 1

Elfe noir (Drow)

Il y a une éternité certains elfes se sont réfugiés sous terre pour une obscure raison. Loin de la lumière et de la vie que leur peuple chérissait, ils se sont racornis et ont failli disparaître. Une déesse maléfique s'est alors emparée de leur âme et ils sont redevenus un peuple puissant et fier qui domine et terrorise les royaumes souterrains. Ils vouent une haine sans borne à leurs cousins de la surface.

Leur société est une tyrannie matriarcale et les femmes sont plus grandes et plus fortes que leurs homologues masculins.

Les elfes noirs ont les cheveux blancs et la peau noire, ils sont vifs et agiles, vicieux, rusés et cruels.

Guerrier elfe noir

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2* CHA +0

DEF 17 PV 16 Init 23

Arbalète légère (30 mètres) +6

DM 2d4+1 + poison

Épée courte +6 **DM 1d6+1**

Voie du prédateur rang 1

Poison : les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

Guerrière elfe noir

[Archétype rapide, Boss rang 1 ½]

NC 5, créature humanoïde

FOR +1 DEX +4* CON +1

INT +2 SAG +2* CHA +2

DEF 19 PV 36 Init 23

Arbalète légère (30 mètres) +8

DM 2d4+3

Épée courte (2 attaques) +8 **DM 1d6+3**

Voie du prédateur rang 1

Capitaine (Voie du chef d'armée rang 2)

Poison : les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

Prêtresse elfe noir

[Archétype rapide, Boss rang 2 ½]

NC 7, créature humanoïde

FOR +2 DEX +4* CON +2

INT +2 SAG +4* CHA +2

DEF 21 PV 56 Init 18

Masse serpent +10 **DM 1d6+4**

Attaque magique (30 mètres) +10 **DM 7d6**

Voie de la magie de combat rang 1

Chair à canon (Voie du PNJ récurrent rang 2)

Injonction mortelle (Voie de la magie maléfique rang 3)

Poison : la masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 14 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes.



Ettin

L'Ettin est un géant à deux têtes de presque trois mètres de haut.

Très primitif, il est généralement vêtu de peaux de bêtes puantes et armé de deux troncs, chaque tête commandant un bras. Les deux têtes sont tout aussi stupides et il n'est pas rare de les voir se chamailler pour prendre une décision ou déterminer qui pourra gober la cervelle de cet aventurier croustillant...

[Archétype puissant, Boss rang 1]
NC 6, taille grande

FOR +8* **DEX +0** **CON +8**
INT -2 **SAG -2** **CHA -2**

DEF 20 **PV 70** (RD 3) **Init 10**

Tronc (2 attaques) +12 **DM 2d6+10**

Voie du colosse rang 1

Fantôme

Un fantôme est la manifestation physique de l'âme d'une créature qui n'a pas trouvé le repos. Il s'agit généralement d'un humain ou d'une autre race pensante humanoïde. Les fantômes peuvent être plus ou moins dangereux en fonction de la volonté et de la puissance de l'être qui se manifeste ou de sa haine pour les vivants. Certains fantômes mineurs sont peu dangereux tandis que les fantômes les plus haineux sont beaucoup plus difficiles à vaincre.

Dans tous les cas, il est rare que vaincre la manifestation du fantôme soit suffisant pour s'en débarrasser à long terme et seul un rituel spécial ou une action qui permet à l'âme tourmentée de trouver le repos met fin à sa réapparition systématique au bout de 24 heures. En contrepartie les fantômes sont généralement liés à un lieu ou à un objet et s'éloigner est souvent une action suffisante pour lui échapper.

Fantôme mineur

[Archétype standard]
NC 2, créature non-vivante

FOR +1 **DEX +1** **CON +1**
INT +0 **SAG +2** **CHA -2**

DEF 14 **PV 9** **Init 12**

Contact corrupteur +2 **DM 1d6+1**

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5/Magie)

Capacités

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Affaiblissement : à chaque fois qu'une créature subit les DM du contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être Affaibli pendant 1d6 minutes.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Fantôme majeur

[Archétype standard, Boss berserk rang 2]

NC 5, créature non-vivante

FOR +1 **DEX +1** **CON +1**
INT +0 **SAG +2** **CHA -2**

DEF 14 **PV 39** **Init 12**

Contact corrupteur +10 **DM 3d6+1**

Voie des créatures magiques
rang 2 (RD 10/Magie)

Capacités

Toutes les capacités du fantôme mineur plus :

Télékinésie (L) : le fantôme peut déplacer les objets par sa force psychique. Il peut soulever une masse allant jusqu'à environ 200 kg ou plusieurs petits objets. S'il projette ces objets sur une cible en réussissant un test d'attaque (+10), il inflige jusqu'à 3d6+1 DM à une distance maximum de 20 mètres.

Aspect terrifiant : le fantôme peut prendre instantanément un aspect terrifiant. Toutes les créatures témoins de cette transformation pour la première fois doivent réussir un test de SAG difficulté 15 ou être Affaibli au prochain tour.

Hurlement (L) : le fantôme pousse un terrible hurlement, toutes les créatures présentent dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de SAG difficulté 12 ou fuir pendant 1d6 tours. Une créature qui a réussi son test de SAG est immunisée au Hurlement pour les prochaines 24 heures.

Possession (L) : le fantôme tente de fusionner avec une créature au contact. La victime doit réussir un test de SAG difficulté 12 pour résister à ce pouvoir, en cas de succès, elle est immunisée au pouvoir de possession pour 24 heures. En cas d'échec, le fantôme prend le contrôle du corps de son hôte pendant 1d6 minutes. Il est dit que certains fantômes très puissants peuvent prolonger la possession beaucoup plus longtemps...

Gargouille

La gargouille est un monstre de pierre semblable à un démon ailé.

Les sages seuls savent s'il s'agit de statues éveillées par magie ou d'une race de créatures étranges qui a pris pour habitude de se cacher parmi les décorations des temples...

[Archétype puissante, Boss rang 1]
NC 4, créature non vivante

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3*
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 35 **Init** 15

Morsure +6 **DM** 1d6+5

Voie des créatures magiques
rang 1 (RD 5/magie)

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Vol : la gargouille peut se déplacer en vol de 20 mètre par action de mouvement.

Immobilité : tant que la gargouille ne bouge pas, il faut réussir un test de **SAG** difficulté 20 pour la différencier d'une statue.

Géant

Les géants sont des humanoïdes immenses dont les caractéristiques varient selon les espèces. Bien qu'il en existe beaucoup plus, nous ne décrirons ici que quatre variantes correspondant à des gabarits assez différents.

Géant des collines

Le géant des collines et ses 3,50 mètres est le plus petit des géants, c'est aussi un des plus primitifs et des plus bêtes.

[Archétype inférieur, Boss résistant rang 1]

NC 5, taille énorme, créature humanoïde

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +7
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 80 (RD 3) **Init** 10

Massue +10 **DM** 2d6+9

Lancer de rocher (20m) +6 **DM** 1d6+6

Voie du colosse rang 1

Géant de pierre

Cette créature d'aspect humanoïde mesure près de 4 mètres de haut et sa peau grise et fissurée semble dure comme de la roche. Sa force est incroyable et il manie une masse taillée à même le roc !

[Archétype standard, Boss résistant rang 1].

NC 8, créature humanoïde, taille énorme

FOR +11* **DEX** +0 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 23 **PV** 120 (RD 6) **Init** 10

Masse en pierre +16 **DM** 3d6+11

Lancer de rocher (20m) +11 **DM** 2d6+5

Voie du colosse rang 2

Capacités

Tremblement de terre (L) : une fois par combat, le géant de pierre peut

taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres, de taille grande ou inférieure, doivent réussir un test de **DEX** difficulté 15 ou être renversées.

Géant du givre

Le géant du givre ressemble à un guerrier viking de presque 4,50 m ou aux géants des sagas nordiques. Sa peau glacée ainsi que ses tresses sont bleutées, en combat il utilise une énorme hache à double tranchant.

[Archétype standard, Boss rang 2]

NC 9, créature humanoïde, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 24 **PV** 130 (RD 6) **Init** 8



Hache de guerre +19 DM 3d6+15
Lancer de rocher (20m) +11 DM 2d6+8

Voie du colosse rang 2

Capacités

Immunisé au froid : le géant de givre est immunisé aux DM de froid.

Géant des tempêtes

Les géants des tempêtes mesurent plus de 6 mètres de haut et ils ressemblent à l'antique dieu grec Poséidon, portant tunique, cuirasse et sandales, ils arborent une épaisse barbe verte ou parfois mauve. Plus sages et cultivés que leurs turbulents cousins de plus « petite » taille, les géants des tempêtes sont peu nombreux et généralement solitaires.

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 13, créature humanoïde, taille colossale

FOR +15* **DEX** +0 **CON** +15

INT +2 **SAG** +4 **CHA** +2

DEF 28 **PV** 220 (RD 10) **Init** 10

Épée +23 **DM** 4d6+17

Lancer de rocher (20m) +15 DM 3d6+9

Voie du colosse rang 3

Capacités

Foudre (L) : le géant peut appeler la foudre sur une cible jusqu'à une portée de 50 mètre pour 10d6 DM (pas de test d'attaque). Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 15.

Immunisé à l'électricité : le géant des tempêtes est immunisé aux DM de foudre.

Respiration aquatique : le géant des tempêtes peut respirer sous l'eau et n'est pas pénalisé en combat lorsqu'il est immergé.

Génie

Les génies sont des créatures issues du folklore oriental et des contes des milles et une nuits, ce sont de puissants esprits venus des plans élémentaires dont ils forment l'aristocratie. Nous vous présentons ici les génies les plus connus, correspondant au feu et à l'air : l'efrit et le djinn. Tous les génies sont des magiciens de premier plan, mais certains parmi eux sont encore bien plus puissants. Les génies ressemblent à des humains de très grande taille, ils ont une musculature harmonieuse et une peau parfaite d'une belle couleur assortie à leur élément. Ils sont généralement habillés de tissus précieux à la mode orientale.

Djinn

[Boss rang 1]

NC 5, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +4

DEF 18 **PV** 50 **Init** 12

Cimeterre +8 **DM** 2d6+8

Foudre +10 **DM** 3d6+6

Voie de la magie de combat capacité de rang 1 et rang 3

Capacités

Immunisé à l'électricité et à l'acide : le djinn est immunisé aux DM d'électricité et d'acide.

Efrit

[Boss rang 2]

NC 8, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +4

DEF 18 **PV** 70 **Init** 12

Cimeterre enflammé +14 **DM** 2d6+10 + 1d6 feu

Boule de feu +15 **DM** 4d6+12

Voie de la magie de combat rang 3

Capacités

Corps enflammé (Voie des créatures élémentaires rang 2)

Immunisé au feu : l'efrit est immunisé aux DM de feu.

Gnoll

Le gnoll est un humanoïde puissant de plus de 2 mètres dont la particularité est une tête d'hyène et une fourrure jaune sale.

Les gnolls combattent généralement en nombre et malgré leur force, ils sont souvent lâches préférant le harcèlement et la supériorité numérique pour affronter leurs adversaires. Il n'est pas rare de trouver des groupes de gnoll disposant d'un rang dans la Voie de la meute (NC+1) sous les ordres d'un chef plus expérimenté.

Gnoll de base

[Archétype puissant]

NC 1, créature humanoïde

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Hache +4 **DM** 1d8+3

Chef Gnoll

[Boss puissant rang 2]

NC 5, créature humanoïde

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Hache +8 **DM** 1d8+7

Voie de la meute rang 2

Un groupe de 10 gnolls commandé par le chef gnoll est équivalent à une rencontre NC 7.

Gobelin

Le gobelin « peau verte » est une petite créature nuisible d'environ un mètre de haut, cruelle, vicieuse et qui attaque en bande. Les gobelins sont généralement couards : blessés ou en sous-nombre, ils s'enfuient la plupart du temps.

Pour obtenir un shaman gobelin remplacez la voie de la meute par la voie de la magie de combat (rang 1 ou 2).

Gobelin de base

[Archétype standard]

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Gobelin élite

[Archétype standard, un demi-rang de Boss]

NC ½, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 13 **Init** 15

Masse +3 **DM** 1d6

Capacités

Attaque en meute : voir ci-dessus.

Chef gobelin

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 24 **Init** 13

Masse +3 **DM** 1d6+3

Capacités

Attaque en meute : voir ci-dessus.

Gobelours

Le Gobelours est un goblinoïde, c'est-à-dire qu'il est apparenté à la race des gobelins et hobgobelins. Il est le plus massif de la famille, mesurant en moyenne 2 mètres 10 pour 200 kg, ce qui en fait un adversaire redoutable. Ne vous méprenez pas, son nom ne signifie pas « gob' lourd », mais correspond à la contraction de Gobelin et Ours. En effet, outre sa taille et sa force, le Gobelours possède une fourrure noire et une silhouette trapue qui rappelle cet animal. Il en possède aussi le tempérament et préfère vivre seul bien qu'il puisse œuvrer en petits groupes ou en temps que troupe de choc parmi ses cousins plus chétifs. Le Gobelours est à la limite de la grande taille.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 25 **Init** 10

Masse cloutée +8 **DM** 1d8+5

Golem

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées à partir d'ingrédients étranges ou précieux et animés par magie. Le golem attaché au service d'un forgesort est une version différente de ce type de créature utilisée comme garde du corps. Les golems décrits ici correspondent à des gardiens infatigables auquel on confie la mission de garder un trésor ou un passage pour l'éternité. Généralement un mot de passe prononcé à voix haute ou un symbole brandi devant soi permet aux personnes sélectionnées d'accéder au lieu protégé en toute sécurité.

Les golems sont des créatures non-vivantes dépourvues d'esprit ce qui les immunise à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions.



Golem de chair

Un golem de chair ressemble approximativement au monstre de Frankenstein. Il fait preuve d'une force inhumaine.

Créature à la fois pitoyable et effrayante, le golem est une créature imposante mesurant presque 2,50 mètres constituée de l'assemblage grossier de divers cadavres.

[Archétype standard, Boss rang 2]
NC 7, créature non-vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 70 (RD 5) **Init** 12

Poings (2 attaques) +12 **DM** 1d6+5

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Armes magiques)

Voie du cogneur rang 2

Capacités

Résistance : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

Absorber l'électricité : non seulement le golem de chair est immunisé à l'électricité mais en plus les DM de ce type lui permettent de guérir de ses blessures. Il régénère 1 PV pour 3 points de DM d'électricité qui lui sont infligés.

Golem de pierre

Un golem de pierre ressemble à une statue massive d'environ 2,50 mètres de forme humanoïde. Son apparence exacte peut énormément varier selon les goûts artistiques de son créateur.

[Archétype puissant, Boss rang 3]
NC 10, créature non-vivante, taille grande

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 24 **PV** 110 (RD 5+3) **Init** 10

Poings (2 attaques) +16 **DM** 2d6+14

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Armes en adamantium)

Voie du colosse rang 1

Capacités

Lenteur : toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du golem de pierre doivent réussir un test de SAG difficulté 14 chaque tour ou être *Ralentie* pendant un tour.

Résistance : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

Golem de fer

Un golem de fer est une sorte d'immense armure animée, son poids est énorme et il fait trembler le sol à chacun de ses pas. C'est un adversaire terrifiant dont il est difficile de trouver le point faible.

[Archétype standard, Boss rang 3]
NC 12, créature non-vivante, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 26 **PV** 150 (RD 5+6) **Init** 10

Arme +21 **DM** 3d6+17

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Armes en adamantium)

Voie du colosse rang 2

Capacités

Nuage empoisonné : toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du golem de pierre doivent réussir un test de CON difficulté 14 chaque tour ou être *Affaibli* et *Ralentie* pendant un tour.

Résistance : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

Gorille

Le gorille est habituellement un animal placide si on ne le dérange pas, toutefois rien ne vous empêche de décider que la version fantastique de cet animal est plus agressive. Un gorille mâle pèse environ 250 kg et possède une envergure de bras impressionnante de 2,50 m...

[Archétype rapide]

NC 3, taille grande

FOR +5 **DEX** +4* **CON** +5*
INT -3 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 30 **Init** 18

Poings et morsure +7 **DM** 1d6+5

Voie du cogneur rang 1

Capacités

Passage par les arbres : le gorille se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol.

Gorille géant

Le gorille géant est un animal mythique qui vit au plus profond de jungles inexplorées ou au cœur d'îles vierges et isolées tel le célèbre King-kong. Il mesure environ 5 mètres de haut et fait preuve d'une force démesurée.

[Archétype rapide, Boss rang 2]

NC 10, taille énorme

FOR +9* **DEX** +3* **CON** +9*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 24 **PV** 110 (RD 6) **Init** 16

Poings et morsure +17 **DM** 3d6+13

Voie du cogneur rang 2

Voie du colosse rang 2

Capacités

Passage par les arbres : le gorille géant se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol s'il est dans une forêt ou poussent des arbres dignes de lui.

Goule

La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules.

Son corps cadavérique est déchaîné et même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge.

[Archétype standard, ½ rang de Boss]

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 19 Init 12

Morsure et griffes +3 DM 1d6+2

Capacités

Paralyse : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.

Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle.

Ce mélange ne manque pas de majesté et cet animal fantastique est parfois utilisé comme monture par les chevaliers. La créature pèse environ 300kg pour une envergure de 7 mètres. Un griffon est plus intelligent qu'un simple animal et, même s'il ne parle pas, il peut apprendre à comprendre une langue s'il y est habitué très tôt.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6

INT -2 SAG +2* CHA +0

DEF 18 PV 50 Init 16

Morsures et griffes +10 DM 2d6+8

Voie des créatures volantes rang 1

Un œuf d'hippogrieffe viable est un bien très précieux, il vaut 3 000 pa, un tout jeune animal se vend autour de 5 000 pa. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 pa pour apprivoiser ou entraîner un hippogrieffe.



Harpie

Monstre mythologique, la harpie est une femme pourvue des ailes et des serres puissantes d'un oiseau.

Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défense et lui permet de les tourmenter et de les dévorer.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 4, créature non-vivante

FOR +1 DEX +3 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +4

DEF 16 PV 29 Init 16

Serres +4 DM 1d6+3

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités

Chant captivant (L) : en chantant une harpie peut fasciner une créature. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit aussi se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 au test de SAG mais n'immunise pas au pouvoir (se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour).

Une créature fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la Harpie chante et pendant encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée de 1 heure.

Chant choral (L) : lorsqu'elles sont en nombre, les harpies peuvent s'associer pour produire un chant plus puissant. Plutôt que de faire plusieurs tests de résistance, les cibles potentielles font un seul test de SAG, la difficulté du test est égale à [10 + nb de harpies/2]. Une créature fascinée s'approche de la harpie la plus proche d'elle. Les créatures restent fascinées tant qu'au moins une harpie chante à l'exception de celle qui commence à se faire dévorer qui bénéficie à chaque tour d'un nouveau test de SAG difficulté 10 pour se libérer de l'emprise.

Hipogriffes

À ne pas confondre avec le griffon, l'hippogriffes est le croisement entre un cheval et un aigle dont il conserve la tête, les serres et les ailes.

Le résultat est une créature agressive qui peut toutefois servir de monture une fois correctement dressée.

[Archétype standard]

NC 3, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Serres et bec +8 DM 2d6+6

Voie des créatures volantes rang 1

Un œuf d'hippogriffes viable est un bien rare, il vaut 2 000 pa, un tout jeune animal se vend autour de 3 000 pa. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 pa pour apprivoiser ou entraîner un hippogriffes.

Hobgobelin

Les Hobgobelins (grands gobelins) combattent généralement en nombre et sont parmi les mieux organisés des humanoïdes maléfiques, il n'est pas rare de les trouver dans de véritables armées et leurs leaders bénéficient généralement de quelques rangs dans la Voie du chef d'armée.

Hobgobelin de base

[Archétype standard]

NC ½, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 9 Init 12

Epée +2 DM 1d8+1

Capitaine Hobgobelin

[Boss puissant rang 2]

NC 4, créature humanoïde

FOR +3 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA -2*

DEF 18 PV 49 Init 12

Epée (2 attaques) +6 DM 1d8+5

Voie du chef d'armée rang 2

Un groupe de 6 hobgobelins menés par un capitaine est une rencontre équivalent à un NC de 5.



Homme-lézard

Les hommes-lézards sont des créatures reptiliennes robustes mesurant environs deux mètres. Ils parlent le draconien.

Natation : les hommes-lézards sont parfaitement adaptés au milieu aquatique. En cas de combat dans l'eau, ils ne souffrent d'aucune pénalité tandis que les personnages subissent un malus de -2 (marais) à -5 (natation). Voir page 216 les règles sur les conditions difficiles et le NR.

Homme-lézard de base

[Archétype puissant]

NC 1, créature humanoïde

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 10

Massue et morsure +4 DM 1d6+3

Javelot +1 (20 m) DM 1d6+1

Champion homme-lézard

[Boss puissant rang 1]

NC 4, créature humanoïde

FOR +4* DEX +0 CON +3

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 11

Massues (2 attaques) +6 DM 1d8+5

Voie du champion rang 1

Hydre

L'hydre est une grande créature reptilienne de presque 2 tonnes pourvue de multiples têtes. Imaginez un petit diplodocus doté de 5 à 12 têtes de dragon et vous aurez une idée de l'apparence de cet épouvantable monstre.

Couper une tête : l'hydre est un adversaire très dangereux à cause de son nombre élevé d'attaque. Pour réduire le nombre de tête un personnage peut tenter de la décapiter. Dans ce cas, l'attaque souffre d'une pénalité de -5 et elle doit infliger au moins 10 points de DM en une seule fois. En cas de réussite, la tête est coupée et les PV du monstre baissent de 10. Toutefois la guérison accélérée de l'hydre fait repousser la tête en 2 tours (sauf DM de feu). En cas d'échec, l'hydre ne subit aucun DM.

Ajouter des têtes : pour chaque tête supplémentaire, ajoutez 10 PV, +1 en attaque et une attaque supplémentaire. Le NC augmente de +1.

Hydre à 5 têtes

[Archétype puissante]

NC 5, taille grande

FOR +5 DEX +0 CON +8

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 10

Morsure (5 attaques) +10 DM 1d8+4

Capacités

Guérison accélérée : l'hydre guérit de 5 PV par tour sauf contre les DM de feu.

Hydre à 10 têtes

NC 10, taille grande

FOR +8* DEX +0 CON +8

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 100 Init 10

Morsure (10 attaques) +15 DM 1d8+4

Capacités

Guérison accélérée : l'hydre guérit de 5 PV par tour sauf contre les DM de feu.



Insecte géant

Les insectes géants sont des monstres terrifiants : rapides, puissants et capables de survivre aux pires blessures.

On parle d'insecte géant à partir de la taille petite, en dessous de cette taille référez-vous aux *Nuée d'insectes géants*. Les caractéristiques des insectes géants dépendent principalement de leur taille et un profil générique est donné pour chaque taille ci-dessous. Tous les insectes bénéficient des capacités suivantes (qui augmentent leur NC de +1).

Résistant : les insectes sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de CON et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Vermine : lorsque vous créez un insecte géant, il obtient des bonus par rapport à un archétype normal. Si vous utilisez un profil d'insecte décrit ci-dessous, ignorez cette capacité, elle n'est destinée qu'aux MJ souhaitant concevoir ce type de créature. Dans ce cas, augmentez les PV de +10 et le Mod. de FOR et de CON de +3 par rapport à une créature de cette taille.

Poisons

De nombreux insectes empoisonnent leurs victimes, selon l'insecte choisissez le poison qui convient : par exemple une araignée utilise du poison affaiblissant et un scorpion ou une guêpe un poison mortel. Un insecte capable d'empoisonner ses victimes augmente son NC de +1.

Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 10+Mod. de FOR de l'insecte), la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Mortel : le poison inflige [Mod. de FOR d6] DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Variantes

Choisissez les capacités qui correspondent à l'insecte que vous voulez utiliser :

Cuirassé (RD 5) : les scarabées ou les scorpions bénéficient de cette capacité qui leur permet de retrancher 5 points à tous les DM subits. NC +1

Toile (L) : sur un test d'attaque réussi (portée selon la taille : moyenne 3m, grand 5m, énorme 10 m, colossale 15m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de FOR de l'araignée].

Voie des créatures volantes rang 1 : pour les guêpes géantes ou autres prédateurs volants comme les libellules. NC +1.

Voie du prédateur rang 1 : pour les araignées chasseuse (celles qui ne tissent pas de toiles). NC +1.

Insecte de taille petite

[Archétype rapide]

NC 1, taille petite

FOR +1 DEX +4* CON +1*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init 19

Attaque +4 DM 1d4+1

Insecte de taille moyenne

[1/2 rang de Boss]

NC 2

FOR +3 DEX +4* CON +3*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 17 PV 26 Init 17

Attaque +6 DM 1d6+4

Insecte de taille grande

NC 3, taille grande

FOR +8 DEX +4* CON +8*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 18 PV 40 Init 17

Attaque +10 DM 2d6+8

Insecte de taille énorme

NC 5, taille énorme

FOR +12 DEX +3* CON +12*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 20 PV 80 Init 16

Attaque +16 DM 3d6+12

Insecte de taille colossale

NC 8, taille colossale

FOR +15 DEX +2* CON +15*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 24 PV 150 Init 14

Attaque +21 DM 4d6+15

Kobold

Les Kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens dont le faciès fait penser au crocodile. Vieux et malins, ils sont passés maîtres dans l'art de tendres pièges et embuscades. Ils mesurent moins d'un mètre pour une vingtaine de kilos.

Kobold de base

[Archétype standard]

NC 0, taille petite, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Lance +2 **DM** 1d6-1

Fronde (20 mètres) +2 **DM** 1d4

Prêtre kobold

[Boss rang 1]

NC 2, taille petite, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT +0 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 23 **Init** 15

Dague +4 **DM** 1d4+1

Attaque magique +4 **DM** 2d6

Voie de la magie de combat rang 1

Pour un Chef Kobold, remplacez la Voie de la magie de combat par la Voie du champion et la dague par une masse à 2 mains (DM 1d8).

Liche

La liche est un lanceur de sort qui a utilisé une puissante magie pour vaincre la mort et devenir mort-vivant. Son corps se flétrit et ses yeux deviennent deux puits ténébreux au fond desquels brûle un feu impie.

Liche

[Archétype puissant, Boss rang 3]

NC 13, créature non-vivante

FOR +3* **DEX** +2 **CON** +3

INT +4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 21 **PV** 150 (RD 15/magie) **Init** 15

Dague +16 **DM** 1d4+3

Vampirisation +17 **DM** 6d6 (régénération)

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques rang 3 (PV doublés)

Voie de la magie maléfique rang 3

Immortel : le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un réceptacle magique où le mort-vivant conserve son énergie vitale. Si ce phylactère n'est pas détruit lorsqu'elle est tuée, la liche reprend forme 24h après sa mort apparente.

Déplacement magique (L) (rang 3 de la Voie de la magie de combat) : téléportation à une distance maximum de 260 mètres.



Licorne

La licorne ressemble à un cheval aux proportions parfaites et à la robe immaculée et elle est pourvue d'une corne torsadée unique.

La licorne est un animal féérique majestueux qui peuple les forêts sauvages et vierges.

Il est très rare de l'apercevoir tant elle est discrète et prompt à s'éclipser. La corne de la licorne conserve ses propriétés magiques même si elle est sectionnée ce qui pousse souvent les créatures sans scrupules comme les orques et même les humains à la chasser. Les légendes disent que la licorne accepte parfois de servir de monture à une jeune fille au cœur pur.

[Archétype rapide]

NC 3, taille grande

FOR +5 DEX +4* CON +5

INT +0 SAG +4 CHA +4

DEF 18 PV 30 Init 18

Corne et sabots +7 DM 2d6+5

Capacités :

Célérité : si la licorne ne transporte aucune charge supérieure à 50 kg, elle peut parcourir jusqu'à 30 mètres par actions de mouvement.

Corne magique (L) : si la licorne touche une créature à 0 PV de sa corne, celle-ci récupère 2d6 PV. Si la créature est empoisonnée, elle a immédiatement droit à un test de CON difficulté 10 pour neutraliser les effets du poison.

Déplacement magique (rang 3 de la Voie de la magie de combat) : 60 mètres, toutefois cette capacité ne peut être utilisée que dans les limites de la forêt natale de la licorne.

Lion

Ce profil correspond à un jeune lion ou à une lionne d'environ 150 kg.

[Archétype rapide]

NC 4, taille grande

FOR +5 DEX +4* CON +5

INT -3 SAG +2* CHA -2

DEF 18 PV 30 Init 23

Morsure et griffes +7 DM 2d6+5

Voie du prédateur rang 2

Grand mâle

Un lion mâle peut peser jusqu'à 300 kg, le tigre du Bengale n'est pas beaucoup plus gros qu'un lion. Le tigre de Sibérie, la plus grande espèce, peut peser jusqu'à plus de 350 kg pour 1 mètre 20 au garrot.

[Boss puissant rang 1].

NC 5, taille grande

FOR +6 DEX +4* CON +5

INT -4 SAG +2* CHA +2

DEF 20 PV 50 Init 18

Morsures et griffes +9 DM 2d6+7

Voie du prédateur rang 2

Tigre à dents de sabre

Ce profil correspond à une vision fantastique du tigre préhistorique aussi appelé tigre à dents de sabre ou encore smilodon. Il mesure environ 2 mètres au garrot pour 4 mètres de long (sans la queue) et un poids avoisinant la tonne.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 2]

NC 7, taille grande

FOR +8* DEX +4* CON +8

INT -4 SAG +1* CHA -4

DEF 22 PV 90 Init 23

Morsure et griffes +14 DM 2d6+12

Voie du prédateur rang 2

Loup

Seul, le loup n'a pas usage de la Voie de la meute et son NC passe à ½. Ce profil correspond à un loup d'une cinquantaine de kilos.

[Archétype standard]

NC 1

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 14 PV 9 Init 12

Morsure +2 DM 1d6+1

Voie de la meute rang 1

Odorat : l'odorat supérieur des loups leur permet d'obtenir la SAG en Carac. Supérieure.

Chien : vous pouvez aussi utiliser le profil du loup pour les gros chiens en retirant de 2 à 4 PV.

Mâle alpha

Chaque meute de loup possède un mâle dominant plus gros que ses congénères (jusqu'à 80kg). Si les personnages rencontrent un loup solitaire, il sera souvent basé sur ce profil.

[Archétype puissant]

NC 2

FOR +3 DEX +1 CON +3*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 17

Morsure +4 DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Vous pouvez ajouter un ou plusieurs rangs dans la Voie de la meute (NC+1 par rang).

Worg

Les worgs sont des cousins maléfiques des loups, plus puissants (jusqu'à 150 kg) et plus intelligents. Ils parlent leur propre langue et le goblin car ils servent parfois de monture à ces petites créatures.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 3

FOR +3 DEX +1 CON +3*

INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 17

Morsure et griffes +6 DM 1d6+5

Voie du prédateur rang 1

Vous pouvez ajouter un ou plusieurs rangs dans la Voie de la meute (NC+1 par rang).

Loup géant

L'équivalent de la bête du Gévaudan, un loup solitaire énorme et vicieux...

[Archétype standard]

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -3 SAG +2* CHA -4

DEF 16 PV 30 Init 17

Morsure +8 DM 2d6+6

Voie du prédateur rang 2

Loup arctique

Le loup arctique est un formidable prédateur des étendues gelées, ce loup géant (environ 230kg) capable de souffler une

mort glacée sur ses proies chasse généralement en meute et n'hésite pas à s'attaquer à des proies puissantes comme les mammoths.

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 6, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6*

INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 17

Morsure +10 DM 2d6+8

Souffle glacial DM 6d6+6

Voie du prédateur rang 1

Voie de la meute rang 1

Voie des créatures élémentaires rang 1 (souffle glacial)



Lycanthrope

Les légendes et les superstitions présentent la lycanthropie comme une horrible malédiction, dans cette vision populaire, un loup-garou est un humain qui se transforme involontairement en loup ou en créature mi-homme mi-loup à chaque pleine lune pour dévorer de la chair humaine et massacrer tous ceux qu'il croise. Toutefois *Chroniques Oubliées* distingue deux catégories de créatures, les lycanthropes infectés et les lycanthropes naturels.

Tous les lycanthropes partagent les capacités suivantes :

Infection : toute créature humanoïde de taille petite ou moyenne blessée par les armes naturelles d'un Lycanthrope (morsure et griffes) doit réussir un test de CON difficulté 15 à la fin du combat ou être infecté par la maladie. Demandez à chaque joueur de réaliser ce test en secret, les autres joueurs ne doivent pas savoir si leur camarade est atteint ou non.

Soigner : si elle est traitée dans les 3 jours suivant la morsure, l'infection peut être guérie par certaines herbes médicinales rares (aconit) ou par les sorts de Guérison ou de Délivrance du profil de prêtre (voie des soins rang 4 et voie de la spiritualité rang 3). Au-delà de ce laps de temps aucun traitement connu ne permet de guérir l'infection.

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / argent) : cette réduction des DM ne s'applique que sous forme animale ou sous forme hybride.

Loup-garou infecté

Les lycanthropes infectés sont de pauvres créatures qui ne contrôlent pas leurs changements de forme et se métamor-

phosent en loups assoiffés de sang à la pleine lune ou parfois suite à une blessure ou une émotion forte comme la colère ou la vision de violences. Lorsqu'ils reprennent forme humaine, ils n'ont généralement aucun souvenir de leurs méfaits. Les caractéristiques proposées ici correspondent à celles d'un humanoïde de taille moyenne. Si vous voulez créer un loup-garou à partir d'une petite créature remplacez ce profil par celui d'un loup ordinaire et réduisez le NC de 1 point.

[Archétype puissant]

NC 3

FOR +3* DEX +1* CON +3*

INT -2 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 (RD 5) Init 17

Morsure +4 DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Capacités :

Transformation en loup (L) : un humanoïde infecté se transforme en un loup énorme et sanguinaire dont les caractéristiques sont indiquées ci-dessus lorsque la pleine lune apparaît ou si une émotion importante le saisit.

Résister : un personnage infecté peut toutefois résister à l'appel de la pleine lune (ou de la transformation) en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Se souvenir : un personnage peut se souvenir de ses agissements de la nuit en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Loup garou infecté et personnage : si un personnage ou PNJ possède plus de 16 PV, il garde son propre score de PV même pendant la transformation. Eventuellement si son Mod. de FOR est supérieur à +3, conservez le aussi et modifiez les scores d'attaque et de DM en conséquence.

Loup-garou naturel

Les loups-garous naturels sont porteurs du don lunaire depuis leur naissance car un de leur parent était lui-même un loup-garou. Ce sont des créatures plus puissantes, décrites par défaut comme maléfiques dans le cadre de *CO Fantasy* mais qui peuvent avoir des motivations plus ordinaires selon votre cadre de jeu. Un loup-garou naturel peut changer de forme à volonté et possède deux formes alternatives, la forme classique de loup et une forme hybride mi-homme, mi-loup (ou de loup redressé) plus dangereuse. Le loup-garou décrit ici est un profil de base mais vous pouvez le rendre plus puissant en lui ajoutant des niveaux dans un profil ou plus simplement en augmentant son rang de Boss.

[Archétype puissant, Boss puissant rang 1]

NC 4

FOR +4* DEX +1* CON +3*

INT +0 SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 17

Loup : morsure et griffes +6 DM 1d6+5

Humanoïde : arme +6 DM 1d8+5

Voie du prédateur rang 1

Capacités :

Transformation en loup(L) : la créature peut se transformer à volonté en loup.

Forme hybride (L) : le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-loup mi-humanoïde. Il peut à la fois faire des attaques de morsure et utiliser une arme. En termes de jeu, cela lui accorde une attaque de chaque type (loup + humanoïde) par tour en utilisant une action limitée.

Empathie avec les loups : un loup-garou possède un don naturel pour apaiser les loups et parfois même les commander.

Rat-garou infecté

Vous pouvez imaginer que d'autres espèces que le loup peuvent conférer cette malédiction, on obtient alors des sangliers-garous, des ours-garous ou encore des rats-garous. Ces derniers sont généralement rencontrés dans les villes de taille importante où ils se fondent dans la population ou se cachent dans les égouts. Les rats garous infectés prennent la forme d'un rat géant lorsqu'ils se transforment.

[Archétype standard]

NC 1

FOR +1 DEX +1* CON +1*

INT -2 SAG +2* CHA -4

DEF 14 PV 9 Init 18

Morsure +2 DM 1d4+1

Rat-garou naturel

Les lycanthropes naturels peuvent prendre une forme hybride qui leur permet d'attaquer avec une arme en plus de leur morsure.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 3

FOR +1 DEX +3* CON +1*

INT +0 SAG +2* CHA -4

DEF 16 PV 29 Init 22

Rat : Morsure +4 DM 1d4+3

Humanoïde : Arme +4 DM 1d8+3

Capacités : voir loup-garou

Mammouth

Voir éléphant.

Manticore

la manticore est un puissant prédateur d'environ 500kg. pourvue d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris, elle dispose d'une arme létale sous la forme d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance.

La manticore est une créature magique intelligente et son facies est une parodie de visage humanoïde doté d'une mâchoire disproportionnée qui lui permet malgré tout de parler. Créature maléfique, elle s'allie souvent à d'autres forces tyranniques qui utilisent à leur avantage ses capacités de créature volante (reconnaissance, surveillance, soutien aérien) en échange de son met préféré : la chair humaine.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 5, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6

INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 16

Morsure et griffes +10 DM 2d6+8

Projection de piquants (30m) +7 DM 2d6+5

Voie des créatures volantes rang 1

La manticore ne peut utiliser son attaque de projection de piquants que 5 fois par rencontre, il lui faut ensuite se reposer pour en laisser repousser de nouveaux. Effectuer une attaque de Morsure et griffes plus une Projection de piquant nécessite une action limitée.



Méduse

La méduse est une créature légendaire dotée d'un splendide corps féminin et d'une chevelure composée de serpents venimeux. Cruelle et perverse, elle dispose du pouvoir de transformer en statue de pierre tous ceux qui posent le regard sur elle. Elle préfère généralement combattre à distance à l'aide d'un arc, ce qui lui permet de faire meilleur usage de son pouvoir de pétrification sans prendre de risque.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 4

FOR +1 DEX +3 CON +1

INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 16 PV 29 Init 17

Dague +4 DM 1d4+3

Serpents +4 DM 1d4+3 + venin

Arc court (30m) +6 DM 1d6+2

Capacités

Venin : la victime doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaibli*. Si la victime est déjà *Affaibli* par le venin, un échec lors d'une nouvelle morsure, la fait sombrer dans l'inconscience pour 1d6 tours. Un troisième échec signifie 1d6 heures d'inconscience.

Regard pétrifiant : celui qui regarde la méduse et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre. La vieille légende qui laisse entendre que la méduse pourrait être pétrifiée en croisant son propre regard dans le miroir est totalement fausse...

Combattre une méduse : Un personnage qui combat la méduse sans tactique particulière, si ce n'est

éviter de croiser son regard doit réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou être pétrifié. Toutefois, deux type de précautions peuvent étre prises pour combattre le monstre.

Détourner le regard : le personnage fixe ses pieds et évite à tout pris le regard pétrifiant, il obtient une pénalité de -2 en attaque, en DEF et aux DM. Il peut tout de même rater son coup et rencontrer le regard de la méduse mais la difficulté du test de CON à réussir à chaque tour est seulement de 6.

Fermer les yeux : le personnage subit une pénalité de -5 en attaque, en défense et aux DM. Sur 1 au d20 en attaque (échec critique), il aperçoit la créature à travers ses paupières et doit réussir un test de CON difficulté 12 ou se retrouver pétrifier !

Minotaure

Le minotaure est un humanoïde puissant à tête de taureau, mesurant plus de deux mètres, il pèse approximativement 300 kg.

D'un tempérament colérique, il charge ses adversaires avec fougue et combat souvent jusqu'à la mort.

Minotaure de base

[Archétype standard]

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 13

Encorner +8 DM 2d6+6

Grande hache +8 DM 2d6+6

Voie du cogueur rang 1

Champion minotaure

[Boss rang 1]

NC 7, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 13

Encorner +10 DM 2d6+8

Grande hache +10 DM 2d6+8

Voie du cogueur rang 2

Voie du champion rang 1

Molosse satanique

Voir à Chien infernal.

Momie

La momie est un mort-vivant couvert de bandelettes, un cadavre animé par une magie antique qui permet à un humanoïde une parodie de vie après la mort. La momie doit rester éternellement immobile au fond de son sarcophage et elle ne peut que rarement trouver l'énergie de s'en extraire. Toutefois lorsque cela arrive, elle fait preuve d'une haine des vivants qui dérangent son sommeil et d'une force impie qui défie les lois de la physique.

[Archétype puissant, Boss puissant rang 2]

NC 5, créature non-vivante

FOR +5* **DEX** +1 **CON** +3*

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 55 **Init** 13

Coup +8 **DM** 1d6+9 + putréfaction

Voie des créatures magique rang 1 (RD 5 / feu)

Capacités

Putréfaction : toute créature blessée par une momie doit faire un test de CON difficulté 14 ou contracter une horrible maladie qui occasionne le pourrissement rapide de ses chairs. Une sorte de lèpre fulgurante. La victime subit 1d6 DM par tour pendant 5 tours. Tant qu'elle est sous l'effet de la putréfaction, il n'est pas nécessaire de réaliser un nouveau test de CON lorsque la victime est la cible d'une attaque de la momie. L'utilisation de la capacité de prêtre Guérison (Voie des soins, rang 4) permet de soigner cette maladie.

Naga

Le naga est un énorme serpent à tête humaine (4 mètre pour 200kg), un puissant esprit de la magie aux motivations étranges et souvent incompréhensibles pour les mortels. Les nagas sont quasi-immortels et leur savoir dépasse l'entendement, ils sont généralement liés à un lieu sacré qu'ils gardent et leur apparence ainsi que leurs pouvoirs s'accordent à la nature mystique de l'endroit.

[Archétype standard, boss rapide rang 1]

NC 9, taille grande

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6

INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4

DEF 18 **PV** 110 **Init** 16

Morsure +20 **DM** 2d6+8 + venin

Attaque magique +18

Naga maléfique : Nécromancien niveau 10

Voie de l'outre-tombe rang 5

Voie de la mort rang 5

Voie du sang rang 3

Naga neutre : ensorceleur niveau 10

Voie de l'envouteur rang 5

Voie des illusions rang 5

Voie de la divination rang 3

Naga bon : prêtre niveau 10 (+20 PV)

Voie de la foi rang 4

Voie de la guerre sainte rang 5

Voie des soins rang 4

Capacités

Venin : la victime doit réussir un test de CON difficulté 14 ou être *Affaibli*. Si la victime est déjà *Affaibli* par le venin, un échec lors d'une nouvelle morsure, la fait sombrer dans l'inconscience pour 1d6 tours. Un troisième échec signifie 1d6 heures d'inconscience.

Nain

Les caractéristiques données correspondent à un nain guerrier en patrouille pour défendre son territoire.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Marteau +4 **DM** 1d6+3

Arbalète légère (30m) **DM** 2d4

Voie du champion rang 1

Nain sombre

Les cousins maléfiques, les nains sombres, aussi appelés Duergars, ont la peau grise et vivent profondément sous terre. Ils ont pour habitude de réduire en esclavage tous les êtres intelligents qu'ils peuvent capturer à l'exception de leurs cousins les nains, qu'ils préfèrent souvent exécuter.

Les nains sombres n'ont pas la Voie du champion, en revanche, ils peuvent utiliser les capacités de magicien suivante (seulement sur eux-mêmes) : *invisibilité* (Voie de la magie universelle, rang 3) et *agrandissement* (Voie de la magie des arcanes, rang 1).

Nuée

Une nuée est un regroupement de très nombreuses petites créatures qui ne représentent de réel danger prises de façon individuelle mais peuvent s'avérer redoutables dans le cas d'une vague de plusieurs dizaines voir de centaines d'individus.

Nuée de rats

Les rats ne sont généralement ni agressifs ni dangereux mais dans un monde fantastiques des raisons occultes peuvent les pousser à attaquer en grand nombre. Vous pouvez vous servir de ce profil pour des nuées d'autres créatures comme, par exemple, des insectes géants. Les caractéristiques données ici ne correspondent pas à un individu mais à un groupe de plusieurs dizaines de créatures (plus si elles sont plus petites) recouvrant une surface de deux mètres de côté et équivalant à une créature de taille moyenne.

[Archétype rapide]

NC 2, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18

Attaque +5 DM 1d6

Capacités

Lent : la nuée est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite,

déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est Affaiblie tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Nuée d'oiseaux (NC 3) : les oiseaux ont la particularité de se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement ce qui rend la fuite beaucoup plus problématique.

Nuée de frelons (NC 4) : similaire à la nuée d'oiseaux, les frelons ont la particularité d'être à la fois encore beaucoup plus petits et beaucoup plus nombreux. La nuée est immunisée aux attaques conventionnelles, seules les attaques de zone lui infligent des DM. Se jeter à l'eau reste un moyen classique mais efficace pour y échapper.

Nuée d'araignées venimeuses (NC 3) : les araignées empoisonnent la victime. A chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue à la dévorer...

Nuée de guêpes géantes (NC 4) : les guêpes géantes combinent le pire des araignées et des oiseaux. En plus d'un poison similaire à celui des araignées, elles ont la particularité de se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement ce qui rend toute tentative de fuite futile...

Nymphe

Une nymphe est un esprit de la nature incarné, une femme d'une beauté à couper le souffle, si éblouissante qu'elle en est littéralement aveuglante pour le commun des mortels. La nymphe vit dans un bosquet sacré ou un lieu naturel enchanteur auquel elle attache une grande importance. Ce lieu comprend généralement une étendue d'eau où elle aime se baigner et se réfugier en cas de danger.



[Archétype rapide]

NC 7, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4 CON +0

INT +2 SAG +4 CHA +6

DEF 16 PV 42 Init 18

Dague +14 DM 1d4

Arc court +14 DM 1d6

Attaque magique +14

Druide niveau 9

Voie des animaux rang 5

Voie du protecteur rang 2

Voie des végétaux rang 5

Capacités

Beauté aveuglante : tous les humanoïdes qui regardent une nymphe à moins de 20 mètres doivent réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Aveuglé* pendant 24 heures. La nymphe peut désactiver ce pouvoir à volonté.

Regard étourdissant : la nymphe peut étourdir une cible à moins de 20 mètres d'un simple regard (action d'attaque). La cible doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Etourdie* pendant 2d4 tours.

Créature aquatique : une nymphe ne subit aucune pénalité lorsqu'elle agit en milieu aquatique, elle respire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant plus de 2,50 m (pour 300 kg). Cette créature maléfique a un penchant pour les armes démesurées et la boucherie gratuite. C'est un adversaire formidable et un combat contre un ogre n'est jamais sans risque. Il parle le géant et parfois le commun.

Ogre de base

[Archétype puissant]

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Hachoir +8 DM 2d6+6

Voie champion rang 1

Chef ogre

[Boss rang 2]

NC 7, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 20 PV 70 Init 12

Hachoir +12 DM 2d6+10

Voie du champion rang 1

Voie du cogneur rang 2

Ogre mage

L'ogre mage est une variante magique de son cousin, une créature d'inspiration asiatique (Oni), à la peau colorée de vert ou de bleu, doté d'une ou deux cornes. C'est un puissant magicien qui, malgré sa stature, préfère utiliser ses pouvoirs plutôt que de prendre des risques en corps à corps.

[Archétype standard]

NC 7, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 16 PV 78 Init 12

Cimeterre à 2 mains +16 DM 2d6+6

Attaque magique +14 (basé sur le CHA)

Mage de niveau 8

Voies de la magie universelle rang 4 (Magicien)

Voie de l'air rang 5 (Ensorcelleur)

Capacités

Vitalité surnaturelle (Voie des créatures magiques rang 2) : l'ogre-mage récupère 5 PV à la fin de chaque tour. Les DM de feu et d'acide annulent cette régénération.



Ombre

Une ombre est un mort-vivant étrange, les restes maudits des âmes de morts très anciens qui hantent les ruines antiques. Une ombre est intangible et seulement vaguement humanoïde, rampant au sol telle une forme fuligineuse pour se dresser soudain en une silhouette fantomatique et obscure mue par le seul désir impie d'aspirer la vitalité de sa victime.

[Archétype rapide]

NC 3, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +6

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 26 (RD10) **Init** 18

Contact intangible +5 **DM** 1d6 + Affaiblissement

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ magie, Vitalité surnaturelle)

Capacités

Affaiblissement : à chaque fois qu'une ombre inflige des DM, la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Affaiblie* pour 1d6 minutes.

Création de rejeton : une créature tuée par une ombre devient elle-même une ombre 1d4 tours après son décès.

Fuligineux : les ombres peuvent déformer leur corps à volonté pour passer dans le moindre interstice comme sous une porte ou par le trou d'une serrure.

Magie : une ombre retranche 10 points (RD10) aux DM qui lui sont infligés par des armes ordinaires. Contre un groupe de personnage équipé d'armes magiques, les ombres ont seulement un NC de 2.

Orque

Les orques sont des créatures robustes, un peu plus grandes que les humains, dotées de traits bestiaux et d'habitudes violentes.

Ils vivent en tribus sous la domination d'un chef qui règne par la loi du plus fort. Les orques parlent leur propre langue et ils sont capables de gagner des niveaux dans un profil.

Orque de base

[Archétype standard]

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1

Sensible à la lumière : créatures souterraines, les orques détestent la lumière du jour. La lumière du soleil leur inflige une pénalité de -1 en attaque.

Orque noir

Les orques noirs sont une race d'orque d'élite obtenus par sélection et reproduction par de puissants maîtres maléfiques souhaitant construire l'armée ultime. Leur peau est plus sombre et leur musculature plus imposante. Ils manient des armes à 2 mains.

[Archétype puissant]

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Épée 2 mains
+4 **DM** 2d6+3

Berserker orque

[Boss berserk rang 1]

NC 2

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 25 **Init** 10

Épée 2 mains +8 **DM** 3d6+3

Orque élite

[Boss puissant rang 1]

NC 3

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée 2 mains +6 **DM** 2d6+5

Voie du champion rang 1



L'orque d'élite peut être utilisé pour un petit chef à l'occasion d'une aventure de faible niveau.

Shaman orque

[Archétype standard, boss rang 1]

NC 3

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -2 SAG +4 CHA -2

DEF 16 PV 29 Init 10

Dague +4 DM 1d4+3

Attaque magique (L) +7 DM 2d6+3

Voie de la magie de combat rang 2

Chef orque

[Boss puissant rang 2]

NC 6

FOR +5* DEX +0 CON +5

INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 19 PV 55 Init 10

Épée 2 mains (2 attaques) +8 DM 2d6+7

Voie du champion rang 1

Voie du chef d'armée rang 2

Ours

Ours noir

Ce profil correspond aux espèces d'ours de petite taille ne dépassant pas 150 kg. Plus agile et plus rapide que son cousin l'ours brun, il est tout à fait capable de grimper aux arbres.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 2

FOR +3* DEX +2 CON +3

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 15

Morsure et griffes +6 DM 1d6+5

Ours brun

L'ours brun mesure environ 1,50 m au garrot et jusqu'à 2m50 lorsqu'il se dresse sur ses pattes postérieures pour un poids d'environ 300 kg. On peut aussi trouver des spécimens d'ours noir particulièrement massifs (jusqu'à 400kg) qui correspondent à ce profil.

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 12

Morsure et griffes +10 DM 2d6+6

Voie du cogueur rang 1

Ours polaire

Avec des mensurations moyennes de 500kg pour 3m le grand ours polaire mâle est le plus gros prédateur terrestre avec l'ours Kodiak (encore un peu plus gros).

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 6, taille grande

FOR +8* DEX +0 CON +8*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 20 PV 70 Init 11

Morsure et griffes +12 DM 2d8+7

Voie du cogueur rang 2

Ours préhistorique

On a retrouvé en Amérique du sud les restes d'un ours qui pesait probablement 1600 kg, la taille de son humérus laisserait entendre qu'il était aussi massif qu'un éléphant...

[Archétype standard, Boss rang 1]

NC 8, taille énorme

FOR +11 DEX +0 CON +11*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 22 PV 110 (RD3) Init 10

Morsure et griffes +17
DM 3d6+13

Voie du colosse rang 1

Voie du cogueur rang 1



Ours-hibou

Cette créature est similaire à un ours brun pourvu d'une tête de rapace. Ses épaules sont massives et ses membres supérieurs hypertrophiés, prolongés de griffes puissantes.

Très agressif, l'ours-hibou attaque sans sommation, les yeux injectés de sang et le regard fou.

[Archétype standard, Boss berserk rang 1]

NC 5, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 40 **Init** 12

Bec et griffes +12 **DM** 3d6+6

Voie du cogneur rang 2

Panthère

Ce profil convient à tous les félins de taille moyenne comme le léopard, le jaguar ou le lion des montagnes

[Archétype puissant modifié]
NC 2

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 15 **Init** 23

Morsure et Griffes +5 **DM** 1d6+2

Voie du prédateur rang 1

Pégase

Le pégase est un magnifique cheval ailé.

Très recherché comme monture, il ne se laisse cependant pas facilement apprivoiser et son intelligence lui permet d'accepter pour cavaliers seulement ceux qui servent les forces du bien.

[Archétype inférieur, Boss rapide rang 1]

NC 3, taille grande

FOR +4 **DEX** +2 **CON** +4*

INT -4 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 35 **Init** 10

Ruade +7 **DM** 1d6+6

Voie des créatures volantes rang 1

Un œuf de pégase viable est un bien très précieux, il vaut 2 000 pa, un tout jeune animal se vend autour de 3 000 pa. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 pa pour apprivoiser ou entraîner un hippogriffe.

Les pégases grandissent au même rythme que les chevaux.

Pieuvre géante

Il s'agit d'une pieuvre monstrueuse dont chacun des 8 tentacules atteint près de 5 mètres de long, capable de s'attaquer à un bateau de petite taille.

[Archétype rapide, boss rang 1]

NC 7, taille énorme

FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9

INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 90 **Init** 16

Tentacules (x4) +15 **DM** 2d6+4

Capacités

Agripper (Voie des créatures volantes rang 2)

Pixie

Un pixie est un être féérique de petite taille (environ 75 cm pour 15 kg) d'apparence humaine doté d'ailes diaphanes similaires à celles des libellules. Ils vivent cachés dans les forêts les plus sauvages qu'ils protègent sans peur même devant les créatures les plus malfaisantes. De nombreux pixies sont passés maître dans l'art de la magie de l'esprit ce qui les rend beaucoup plus dangereux que leurs compatriotes non-initiés.

[Archétype rapide]

NC 1, taille petite

FOR -2 **DEX** +4 **CON** -2

INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 2 **Init** 24

Flèches +4 **DM** 1d4

Voie du prédateur rang 1

Note : le bonus d'embuscade la Voie du prédateur s'applique au tir à l'arc. L'effet *Renversé* est ignoré.

Capacités

Flèche de sommeil (L) : le pixie peut tirer une flèche qui ne provoque aucun DM mais plonge la cible dans un profond sommeil. La victime doit réussir un test de **SAG** difficulté 13 ou s'endormir immédiatement pour 1d6 minutes. Le sommeil est si profond qu'il faut au moins infliger 1 point de DM à la victime pour la réveiller.

Vol : la créature est capable de voler de 20 mètres par action de mouvement.

Pixie ensorceleur

NC 4, taille petite

FOR -2 **DEX** +4 **CON** -2
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 20 **Init** 19

Flèches +10 **DM** 1d4

Attaque magique +8

Ensorcelleur de niveau 6

Voie de l'envouteur rang 4

Voie des illusions rang 4

Autres voies et capacités voir ci-dessus.

Rat

Seul, le rat n'est pas considéré comme un ennemi digne de ce nom (utilisez les caractéristiques d'une créature minuscule page 221). En groupe de nombreuses créatures, vous trouverez ses caractéristiques en cherchant à Nuée de rat (page 265).

Rat géant

Aussi appelé RTI – Rat de Taille Inhabituelle – (Cf. le film *Princess Bride*), ce rongeur de la taille d'un chien est beaucoup

plus agressif qu'un rat ordinaire. Il pue autant qu'il est laid. Et il est particulièrement laid.

[Archétype puissant]

NC ½, taille petite

FOR +1* **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4

DEF 13 **PV** 4 **Init** 13

Morsure +1 **DM** 1d4+1

Capacités

Maladie : chaque créature mordue par un rat doit faire un test de CON difficulté 12 à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après 2d6 heures. La victime est *Affaiblie* et perd de 1d4 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignés par le repos. Réalisez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

Rhinocéros

Selon les espèces, le rhinocéros peut mesurer de 3 à 4 mètres de long pour un poids de 800kg à 2 tonnes. Les grands rhinocéros blancs pèsent parfois plus de 3 tonnes et vous pourrez leur ajouter un rang de Boss. Le rhinocéros laineux quant à lui possède deux rang en plus dans la Voie du cogneur (NC 7).

[Archétype puissant]

NC 4, taille grande.

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 50 **Init** 10

Corne +10 **DM** 2d6+8

Voie du cogneur rang 1



Roc

Voir Aigle.

Sanglier

Les sangliers mâles pèsent généralement autour de 150 kg mais on peut rencontrer des spécimens de 200 à 300 kg (ajouter un niveau de Boss).

[Archétype puissant]
NC 3

FOR +3* DEX +0 CON +3*
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Défenses +4 DM 1d6+3

Voie du cogneur rang 2

Sanglier sanguinaire

Une énorme créature pourvue d'une crête osseuse et de défenses énormes. Cette créature correspond à une version préhistorique ou à un monstre mythique.

[Archétype standard, Boss rang 1]
NC 6, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6*
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 12

Défenses +10 DM 2d6+8

Voie du cogneur rang 3

Serpent

Serpent constricteur

Ce profil correspond au boa ou au python, toutefois cette famille de serpents comprend de grandes disparités de taille et de poids, allant de 2 mètres pour une quinzaine de kilos à plus de 6 mètres pour 150 kg et au-delà. Les caractéristiques présentées ici correspondent à un spécimen d'environ 4 m pour 80 kg.

[Archétype puissant]
NC 3

FOR +3* DEX +0 CON +3
INT -4 SAG +1* CHA -4

DEF 15 PV 15 Init 15

Morsure et constriction +4
DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Etreinte : à chaque fois que le serpent réussit une attaque il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 15.

Serpent venimeux

Ce profil correspond à un serpent d'environ un mètre de long : crotale, vipère, etc.

NC 2, taille très petite

FOR -3 DEX +3* CON +0*
INT -4 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 2 Init 21

Morsure +3 DM 1 + Poison

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Venin : la victime d'une morsure de serpent venimeux doit faire un test

de CON difficulté 15 lors de chaque morsure. En cas d'échec la victime subit 1 point de DM supplémentaire par tour pendant 1d6 tours et de plus la victime est *Affaiblie* pour une durée similaire exprimée en heures. Une nouvelle morsure n'augmente pas les DM à chaque tour mais cumule la durée d'effet (3 morsures venimeuses par serpent au maximum).

Crachat (L) : certains serpents crachent leur venin dans les yeux de leur adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être *Aveuglée* pour 1d6 tours.

Serpent géant

Ce serpent constricteur est digne de l'animal sacré de la tour de l'éléphant, rencontré par Arnold Schwarzenegger dans *Conan*. Soit une bête de plus de 15 mètres de long pourvue d'un corps aussi épais que celui d'un homme.

[Archétype puissant]
NC 4, taille grande

FOR +8 DEX +0 CON +8
INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 10

Morsure et constriction +10 DM 2d6+8

Capacités

Etreinte : à chaque fois que le serpent réussit une attaque il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (toutefois celle-ci peut choisir de résister par un test de DEX). En cas de succès, il s'enroule autour d'elle et commence à l'étouffer, infligeant automatiquement 1d6 DM supplémentaire par tour. La victime est *Immobilisée*. Elle peut tenter de se libérer au prix d'une action de mouvement à chaque tour, en réussissant un test de FOR difficulté 20.

Note : si vous souhaitez créer un serpent géant venimeux, utilisez les règles de poison développées pour les insectes géants (+1 NC).

Spectre

Un spectre est une variante de fantôme folle de haine pour tous les vivants. À moitié transparent, il ressemble à ce qu'il était de son vivant, mais porte les stigmates de sa mort de la façon la plus horrible possible. Il émane de lui une aura de mort glaciale.

[Archétype rapide, Boss rang 1]

NC 5, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +6

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 18 **PV** 46 (RD10) **Init** 18

Contact intangible +7 **DM** 1d6+1
+ Absorption d'énergie

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ magie, Vitalité surnaturelle)

Capacités

Absorption d'énergie : à chaque fois qu'un spectre inflige des DM, il récupère 5 PV et la cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaibli* pour le reste du combat.

Aura glaciale : une aura de froid intense émane du spectre dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Les créatures vivantes doivent réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou être *Ralenties* pour les 1d6 prochains tours.

Création de rejeton : une créature tuée par un spectre devient elle-même un spectre 1d4 tours après son décès.

Impuissance à la lumière du soleil : un spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil et il est *Ralenti*.

Intangible : un spectre peut passer à travers les obstacles matériels comme les murs ou les portes comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures. Les armes ordinaires passent à travers son image sans l'affecter (RD 10). Contre un groupe de personnages équipés d'armes magiques, les spectres ont seulement un NC de 3.

Squelette

En animant par magie les ossements d'une créature défunte, on obtient un mort-vivant assez fragile appelé le squelette. Un squelette est une créature sans cervelle immunisée à toute forme d'attaque mentale. Et non, il ne parle pas !

Squelette de base

[Archétype standard]

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Attaque +2 **DM** 1d6+1 ou selon arme +1

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / armes contondantes)

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser comme une masse ou un marteau à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).

Squelette de géant

Un squelette d'ogre ou de troll de presque 3 mètres de haut...

NC 4, créature non vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 60 **Init** 12

Massue à 2 mains +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 / armes contondantes, vitalité surnaturelle)

Strige

La strige est une affreuse petite créature rougeâtre de 30 cm, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède également quatre pattes barbelées lui permettant de s'accrocher féroceement à ses victimes pour leur sucer le sang.

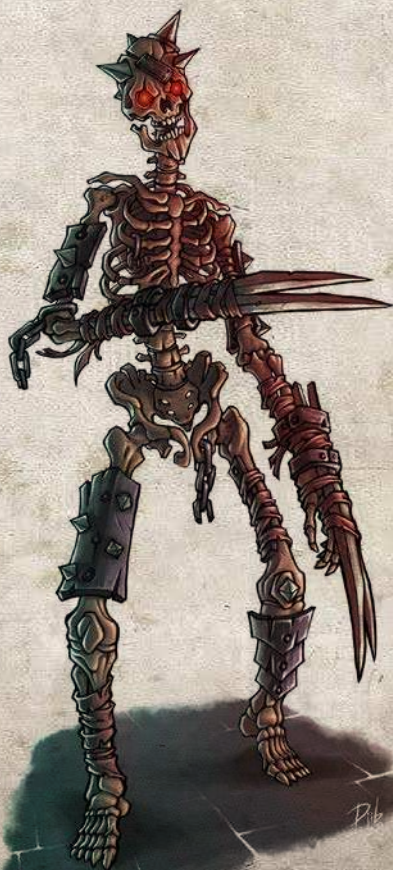
NC 1/2, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3 **CON** -3

INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 15 **PV** 2 **Init** 12

Pique +3 **DM** sucer le sang



Capacités :

Sucer le sang : une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache et fuit le combat. Une créature de taille normale est dès lors *Affaiblie* pendant 10 minutes. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige possède une DEF de 12.

Vol : La strige vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Sylvanien

Un sylvanien ou treant est un arbre vivant, une créature très ancienne qui ne vit que dans les plus vieilles forêts et les plus reculées. Souvent contemplatif, il ne s'anime que lentement et avec pondération et le plus souvent pour défendre sa forêt mais lorsqu'il a pris une décision malheur à ses ennemis. Il possède une bouche et deux yeux qui s'ouvrent à la surface de l'écorce et il sait parler la langue de la forêt, le sylvanien, et parfois quelques mots du langage des hommes.

[Archétype puissant]
NC 7, taille énorme

FOR +13 DEX -1 CON +13

INT +2 SAG +4 CHA +2

DEF 22 PV 110 Init 8

Branches +17 DM 3d6+13

Capacités

Résistance aux DM : le Sylvanien possède retransche 10 points à tous les DM sauf s'il s'agit de feu ou de haches.

Taureau

Voir Bison.

Tigre

Voir Lion.

Titan

Dans la création, les titans sont seconds seulement derrière les dieux eux-mêmes. Humanoïdes immenses, mesurant jusqu'à près de 10 mètres, ils sont détenteurs d'une sagesse ancestrale et dotés de pouvoirs magiques encore plus considérables que leur stature. Heureusement les titans sont extrêmement rares et plutôt tournés vers la contemplation, toutefois, la colère d'un titan est

une telle débauche de puissance brute qu'elle est de nature à détruire des royaumes entiers. En plus des talents décrits ci-dessous, il n'est pas rare qu'un titan bénéficie de niveaux dans un profil de lanceur de sort : souvent de niveau 10 pour un NC de 25.

[Archétype puissant, Boss rang 3]

NC 20, taille colossale

FOR +18* DEX -1 CON +18

INT +6 SAG +6 CHA +6

DEF 34 PV 320 (RD 10) Init 8

Marteau de guerre +30 DM 4d6+24

Attaque magique (foudre) +18 DM 10d6+30

Voie de la magie de combat rang 3

Voie du colosse rang 3



Troll

Les trolls sont de grands humanoïdes de 2,70 m à la peau caoutchouteuse verdâtre ou violacée couverte d'excroissances et de plaques saignantes.

Non seulement, les armes rebondissent sur cette épaisse peau élastique mais en plus les blessures infligées se referment comme par magie. Aussi, le troll est un monstre dénué de peur, confiant en sa capacité à échapper à la mort et il combat féroce.

[Archétype standard, Boss résistant rang 1]

NC 5, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 19 **PV** 60 (RD3) **Init** 14

Griffes +9 **DM** 2d6+6

Lancer de rocher +6 (10m) **DM** 2d6+6

Voie du colosse rang 1

Capacités

Vitalité surnaturelle (Voie des créatures magiques rang 2) : un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM subits sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brûle son corps.



Vampire

Le vampire est un humanoïde mort-vivant qui se nourrit du sang des vivants, il peut aisément passer pour un être humain lorsqu'il vient de se gaver de sang frais. Toutefois, il peut aussi prendre une apparence plus ou moins cadavérique ou encore une forme hybride proche de la chauve-souris.

Vampire de base

[Archétype rapide, boss rang 1. Bien que de taille moyenne, le vampire possède l'archétype d'une grande créature.]

NC 7, créature non-vivante

FOR +5 DEX +4* CON +5*

INT +4 SAG +4 CHA +4

DEF 20 PV 50 Init 18

Griffes +9 DM 2d6+7 ou selon arme +7

Voie des créatures magiques
rang 3 (RD 15 sauf armes en argent et feu. Immortel : lorsqu'il tombe à 0 PV, il passe automatiquement en forme gazeuse et se dirige vers son cercueil, là seulement, il peut être achevé).

Capacités

Absorption d'énergie : toute créature blessée par un vampire reçoit 1 point de sang et le vampire récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de sang d'une victime dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en vampirien au bout de 2d6 heures.

Transformation en chauve-souris (L) : sous cette forme, la DEF du vampire passe à 20, il ne peut plus attaquer mais se déplace de 40 m par action de mouvement.

Vulnérabilité au soleil : un vampire exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Vampire ancien

Après plusieurs siècles ou même quelques millénaires un vampire devient un puissant lanceur de sort mais surtout une créature

vicieuse, calculatrice et dominatrice capable de contrôler un mortel d'un seul regard. La plupart des vampires anciens sont magiciens bien qu'on rencontre quelques exceptions tournées vers les profils de guerrier ou de chevalier. La Voie du méchant récurrent est aussi parfaitement adaptée et conseillée pour ce type de PNJ majeur.



NC 11, créature non-vivante

FOR +5 DEX +4* CON +5*

INT +6 SAG +4 CHA +6

DEF 20 PV 98 Init 18

Morsure et griffes +17 DM 2d6+7
ou selon arme +7

Attaque magique +18 DM selon sort

Voie des créatures magiques rang 3 (RD 15 sauf armes en argent et feu. Immortel : lorsqu'il tombe à 0 PV, il passe automatiquement en forme gazeuse et se dirige vers son cercueil, là seulement, il peut être achevé).

Lanceur de sort de niveau 8

Voie des arcanes rang 3 (magicien)

Voie de l'envouteur rang 5 (ensorceleur)

Voie de la sombre magie rang 3 (nécromancien)

Capacités

Absorption d'énergie : toute créature blessée par un vampire reçoit 1 point de sang et le vampire récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de sang d'une victime dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en vampirien au bout de 2d6 heures.

Transformation en chauve-souris (L) : sous cette forme, la DEF du vampire passe à 20, il ne peut plus attaquer mais se déplace de 40 m par action de mouvement.

Vulnérabilité au soleil : un vampire exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Vampirien

Le vampirien est un mort-vivant mineur au service du vampire qui l'a créé, il ressemble à un humain d'une pâleur mortelle.

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 4, créature non-vivante

FOR +3 DEX +2* CON +3*

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 15

Morsure et griffes +6 DM 1d6+5
ou selon arme +5

Voie des créatures magiques rang 1 (RD5 sauf armes en argent et feu)

Capacités

Absorption d'énergie : à chaque fois que le vampirien blesse une créature, il récupère 5 PV.

Vulnérabilité au soleil : un vampirien exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Wiverne

La wiverne est un énorme reptile volant doté d'ailes de chauve-souris de plus de 6 mètres d'envergure. Les ignorants la confondent souvent avec un dragon, pourtant deux différences fondamentales la distinguent de son lointain et beaucoup plus évolué cousin. La wiverne possède deux pattes de moins qu'un dragon et pour utiliser ses griffes, elle doit sauter à la façon d'un oiseau, en revanche, elle possède un dard empoisonné au bout de sa longue queue agile.

[Archétype puissant]

NC 6, taille grande

FOR +8 DEX +1 CON +8

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 13

Morsure et griffes +10 DM 2d6+8

Dard +10 DM 1d6 + venin

Voie des créatures volantes rang 2

Capacités

Venin : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 15), la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant durant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Worg

Voir loup.

Zombi

Un zombi est un mort-vivant animé à partir d'un cadavre récent. Les chairs peuvent êtres à un stade plus ou moins avancé de putréfaction mais le corps doit être globalement complet. Le zombi est une créature stupide qui suit les ordres de son créateur ou attaque toute créature vivante à portée.

Pour obtenir un zombi, vous pouvez partir de n'importe quelle taille de créature, simplement le type de la créature devient non-vivant et on ajoute les capacités suivantes (NC +1) :

Réduction des DM : retrancher 5 points à tous les DM infligés au zombie par des armes saufs s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombi est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : le zombie voit sa DEX réduite à 8 et il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Insensible à la douleur : la DEF du zombi est réduite de 4 points par rapport à une créature de son type mais ses PV augmentent de 100% et il gagne +2 en attaque.

Zombi humain

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 DEX -1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 10 PV 18 Init 08

Attaque +4 DM 1d6+1 ou selon arme +1

Capacités

Voir ci-dessus.

Ours hibou zombi

L'ours hibou zombi voit son NC réduit par rapport à la créature originale : la voie du cogneur a été supprimée car elle ne correspondait pas à la lenteur du zombi. C'est une formidable machine à tuer, résistante et dangereuse, heureusement, il ne se déplace que très lentement.

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX -1 CON +6*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 12 PV 80 Init 10

Bec et griffes +14 DM 3d6+6

Capacités

Voir ci-dessus.



PNJ prédéfinis

Les personnages croiseront aussi de nombreuses personnes ordinaires ou expertes qui pourront se révéler hostiles ou amicales. Voici donc quelques PNJ typiques, souvent rencontrés au fil des aventures de *Fantasy*.

Le quidam est un individu sans histoire que l'on croise au coin de la rue. Ses Mod. de Carac. sont en général égaux à 0 ou -1 à l'exception d'un seul en rapport avec son occupation. Environ 6 PV.

Le PNJ remarquable est un individu « qui se débrouille », un vagabond, un milicien, l'assistant d'un PNJ avec un vrai profil, etc. Prenez le profil le plus proche, mais n'attribuez que 3 points de Mod., la moitié des PV maximum et 1 seul point de capacité.

Le suivant, c'est l'aide, le guide, embauché par un personnage. Un PJ ne peut pas embaucher un suivant d'un niveau supérieur à la moitié du sien et doit pouvoir le payer : 2 pa/jour par niveau s'il combat ou prend des risques, 1 pa/jour par niveau s'il se contente d'aider. Le personnage, donc le joueur, donne ordres et consignes au suivant, mais le MJ joue et gère ses réactions. En cas de grand danger, un suivant peut fuir, sauf si un des PJ réussit un test de CHA pour le retenir.

Gamin

[Archétype inférieur]

NC 0, taille petite

FOR -2 **DEX** +1 **CON** -2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 2 **Init** 13

Mains nues +1 **DM** 1

Passant

[Archétype inférieur]

NC 0

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 10 **PV** 4 **Init** 10

Dague +1 **DM** 1d4

Milicien ou gredin

[Archétype standard]

NC ½

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 10

Épée courte +2 **DM** 1d6+1

Un groupe de miliciens est dirigé par un soldat.

Marchand

[Archétype inférieur]

NC ½

FOR -1 **DEX** +0 **CON** +0

INT +2* **SAG** +0 **CHA** +2*

DEF 10 **PV** 4 **Init** 11

Dague +1 **DM** 1d4-1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Ces PNJ ont été créés sur les modèles du quidam et du PNJ remarquable.

Soldat

[Archétype puissant]

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Épée longue +4 **DM** 1d8+3

Sergent

[Archétype puissant, boss rang 1]
NC 3

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Voie du chef d'armée rang 1

Capitaine

[Archétype puissant, boss rang 2]
NC 5

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 19 **PV** 65 **Init** 10

Épée longue (2 attaques) +8 **DM** 1d8+7

Voie du chef d'armée rang 2

Garde du corps

[Archétype puissant]
NC 2

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 33 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+3

Garde du corps niveau 2

Voie du bouclier rang 2

Voie du meneur d'homme rang 2

Le profil de Garde du corps est un profil hybride de Guerrier et de Chevalier (voie du bouclier, voie de la résistance, voie du soldat, voie du héros, voie du meneur d'homme)

Garde d'élite

[Archétype puissant, Boss rang 1]
NC 4

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 19 **PV** 71 **Init** 10

Épée longue +10 **DM** 1d8+5

Garde du corps niveau 4

Voie du bouclier rang 2

Voie du meneur d'homme rang 2

Voie du héros rang 2

Voie de la résistance rang 2

Voleur à la tire

[Archétype rapide]
NC ½

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 16 **PV** 6 **Init** 18

Épée courte +5 **DM** 1d6

Surineur

NC 1

Comme le voleur à la tire avec la capacité :

Attaque en traître (voie de la meute, rang 2)

Gros bras

[Archétype puissant]
NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Gourdin +4 **DM** 1d6+3

Voie du cogueur rang 1

Spadassin

[Archétype rapide, Boss rang 1]
NC 2

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +0*

DEF 18 **PV** 26 **Init** 18

Épée courte +7 **DM** 1d6+2

Voie du champion rang 1

Assassin mineur

[Archétype rapide, Boss rang 1]
NC 2

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 18 **PV** 26 **Init** 18

Épée courte +7 **DM** 1d6+2 (+2d6)

Voie du tueur rang 1

Poison : vous pouvez équiper tous les assassins présentés de poison, cela augmenté leur NC de +1. Lors de la première attaque réussie par l'assassin, la cible doit faire un test de CON difficulté [10+NC] ou subir [NC x 1d6] DM et être *Affaibli* pour le reste du combat. En cas de réussite, elle subit seulement la moitié des DM et elle n'est pas *Affaibli*.

Assassin majeur

[Archétype rapide, Boss rang 2]
NC 4

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 20 **PV** 46 **Init** 18

Épée courte +9 **DM** 1d6+4 (+4d6)

Voie du tueur rang 2

Maître assassin

[Archétype rapide, Boss rang 3]
NC 6

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 22 **PV** 66 **Init** 18

Épée courte +11 **DM** 1d6+6 (+6d6)

Voie du tueur rang 3

Grand maître assassin

[Archétype rapide, Boss rang 5]
NC 10

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 26 **PV** 106 **Init** 18

Épée courte +15 **DM** 1d6+10 (+6d6)

Voie du tueur rang 3

Voie du PNJ récurrent rang 2

Spécial : le grand maître des assassins peut utiliser tout adversaire à son contact, à l'exception de celui à l'origine de l'attaque, pour utiliser sa capacité *Chair à canon*.



Chapitre 13
Scénario :
Retour à Clairval

Retour à Clairval



En quelques mots...

Les personnages sont de retour dans leur village natal pour l'inauguration du temple construit par le prêtre Karoom. Mais le nain, parti chercher une relique pour cette occasion, n'est pas encore rentré et des gobelins se sont installés dans l'édifice saint. Ils doivent en être chassés. La nuit suivante, quelques gobelins s'introduisent dans le village et pillent tout ce qu'ils trouvent, pire, ils kidnappent un enfant !

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 2 à 5 personnages de niveau 1
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Avis aux MJ

Cette aventure est destinée à des personnages de niveau 1 et les mènera au niveau 2. Elle constitue une introduction idéale pour... une mystérieuse campagne à venir dans un prochain numéro de *Casus*. Plusieurs indices sont disséminés dans ce scénario et trouveront leur signification dans les prochaines aventures. En tant que MJ suivez les conseils prodigués au chapitre correspondant (page 122) et commencez par lire cette aventure de bout en bout. Puis familiarisez-vous bien avec le village de Clairval, afin de le rendre vivant. C'est parti...

Cette aventure est écrite pour faciliter la tâche aux MJ débutants. De nombreux textes à lire à haute voix orientent les actions des personnages de façon à rendre la conduite de l'aventure plus simple. Les MJ plus expérimentés ont toujours le choix d'ignorer les textes pour improviser une scène de leur cru.

Les personnages

Afin d'impliquer davantage les joueurs et leur personnage dans l'aventure (et dans la campagne à venir), quelques uns des PJ devraient être natifs de Clairval ou des environs, en particulier ceux de race humaine. Cela ne signifie pas que ces personnages n'ont jamais quitté le village ; au contraire, ils sont partis depuis quelques années pour faire leurs premières armes au loin.

Ils sont de retour parce qu'un événement important va avoir lieu. Karoom le prêtre nain, ancien héros ayant sauvé les enfants de Clairval, vient enfin de terminer le temple et l'inauguration est prévue pour l'équinoxe d'automne. C'est un événement pour le village et les environs et des réjouissances sont prévues pour l'occasion.

Autres personnages

Si vos joueurs créent leurs propres personnages, essayez de les intégrer en vous inspirant des informations qui suivent.

Les anciens héros de Clairval (voir *Clairval, 30 ans après*, page 284) ont pu servir de mentor aux personnages alors qu'ils étaient encore des adolescents. Ce sont les premiers à avoir pressenti les dons qui sommeillaient en eux. C'est eux qui les ont poussés à quitter le village pour se frotter au monde, ne serait-ce que par leur exemple (ceci est particulièrement vrai pour les lanceurs de sorts). Certains personnages peuvent donc avoir un lien privilégié avec un des anciens héros. **Krush** le demi-orc pour les combattants, la magicienne elfe **Maëla** pour les lanceurs de sorts, **Karoom** le nain pour les prêtres et les moines, **Félin dra** pour les druides et les rôdeurs et enfin le baron **Rodrick** de Haute pierre pour les voleurs ou les bardes (le baron garde une tendresse particulière pour les filous).

N'hésitez pas à modifier légèrement le village pour qu'il corresponde à vos besoins. Par exemple, il n'y a pas de famille de halfelin décrite à Clairval, mais rien ne vous empêche d'en ajouter une. Toutefois, s'il vous semble que l'origine Clairvalloise d'un personnage est peu probable, n'insistez pas. Pour vous faciliter la tâche, choisissez ou déterminez aléatoirement (d6) une origine pour chaque personnage parmi cette liste de 6 possibilités :



1. Le natif : ce personnage est natif de Clairval et sa famille y vit toujours. Il vous faudra définir sa famille et la maison qu'elle occupe. Si cela vous pose problème, il est le dernier fils d'un vieux monsieur. Il s'agit de son seul parent direct encore vivant au village, cela simplifie les interactions. Frères et sœurs plus âgés ont préféré s'installer au loin.

2. L'exilé : ce personnage est natif de Clairval, mais toute sa famille a déménagé il y a déjà longtemps. Les événements du passés n'y sont peut-être pas étrangers, certains enfants ne cessaient d'avoir des cauchemars que loin de Clairval.

3. Le nouveau : ce personnage n'est pas natif de Clairval, mais sa famille est venue s'y installer récemment. Par exemple, sont père est le chef des gardes du château. Par conséquent, il ne connaît pas grand monde.

4. Le local : ce personnage n'est pas natif de Clairval même, mais des

environs. Jeune, il est régulièrement venu à Clairval pour les foires et les fêtes de l'équinoxe, la consécration du temple reste un événement qui dépasse Clairval.

5. L'étranger : l'étranger n'est pas du tout du coin, il a sans doute ses propres raisons d'être dans les parages. Ce peut être un jeune prêtre à qui sa hiérarchie a confié une statuette de sa divinité destinée à prendre place dans le temple. Un guerrier à la recherche de travail qui a entendu dire qu'on recrutait des gardes pour la cérémonie d'inauguration. Un magicien venu demander conseil à la sorcière de la forêt (Maëla) pour un sort qu'il n'arrive pas à maîtriser. Un nain ou un elfe de passage souhaitant saluer un cousin distant incarné par Karoom ou Maëla, etc.

6. L'ami : ce personnage est un très bon ami d'un autre personnage qui, lui, est un natif de Clairval. Il a décidé de l'accompagner à cette fameuse consécration du temple.

Le cas du nécromancien

Un nécromancien est rarement un individu recommandable et tous les MJ ne sont pas disposés à laisser un joueur incarner ce profil. Toutefois Clairval vous offre une solution simple pour permettre de le jouer en gardant une morale décente.

Le personnage possède une histoire sombre liée au village. Aujourd'hui âgé de 35 ans, il fut le plus jeune enfant enlevé par le nécromant (voir *Clairval, 30 ans après*, page suivante), il avait quatre ans. Il en a subi une terrible destinée. Petit, il faisait d'horribles cauchemars et hurlait toutes les nuits. A tel point que sa propre mère en mourut de chagrin (c'est ce qu'on dit au village). Son père prit la relève, mais lorsqu'il réanima le cadavre d'un rat mort, il décida de s'en séparer. À Clairval plus qu'ailleurs, après l'affaire du kidnapping, on n'aime guère les nécromanciens... Maëla le pris quelque temps sous son aile, puis elle le confia à une académie de magie qu'elle paya de ses propres deniers. Aujourd'hui, il revient sur les lieux de la tragédie, enfin décidé à affronter les démons qui le hantent. Hélas, tout le monde ne verra pas l'arrivée d'un nécromant d'un très bon œil...

Clairval, 30 ans après...

Croniques Oubliées, le jeu d'initiation, comportait une mini-campagne constituée de quatre scénarios se déroulant déjà dans le village de Clairval. L'aventure présente ici reprend le même lieu trente-deux ans plus tard. Il s'agit d'un clin d'œil à la première édition et aux joueurs qui auraient incarné les héros d'autrefois. Il est amusant de retrouver leurs personnages (ou une certaine version de ceux-ci) alors qu'ils ont vieilli et se sont installés dans les parages.

L'intrigue développée dans ces pages s'appuie en partie sur cette histoire déjà ancienne (voir ci-dessous), elle explique en partie le comportement de certain villageois. En effet, les enfants victimes du nécromant sont aujourd'hui des adultes. Et certains d'entre eux ont eu bien du mal à oublier ce qui reste un épisode traumatisant de leur enfance.

Double page tirée du livret de Chroniques Oubliées, le jeu d'initiation.



Les enfants disparus

Voici un résumé de l'histoire des premiers héros de Clairval telle qu'elle s'est passée. Les villageois (et donc les personnages) en connaissent une version romancée, amplifiée, voire fausse sur certains points. Certains des adultes de l'époque sont déjà morts, les autres étaient bien jeunes au moment des événements et ils idéalisent le récit. Les héros les laissent dire, en particulier le baron que cela amuse beaucoup. Les enfants kidnappés ont peu de souvenirs, mais ils ont presque tous souffert de terribles cauchemars pendant longtemps. Et encore aujourd'hui pour certains d'entre eux. Un vil nécromant avait tout de même commencé à aspirer leur âme !!!

Pour les habitants de Clairval, tout commença par la disparition de leurs enfants pendant la nuit. Pas moins de quinze enfants manquaient à l'appel, enlevés pendant leur sommeil. Les portes de leurs maisons avaient été forcées, mais personne n'avait rien entendu... L'enquête révéla que l'eau du puits avait été empoisonnée par un saltimbanque itinérant, le vieux Cardo, plongeant tous les habitants dans un coma profond. Retrouver Cardo ne fut pas une mince affaire, car il était prisonnier d'une bande de gobelins cachés dans la forêt. En fait, ceux-ci détenaient sa femme et l'avaient obligé à les aider à kidnapper les bambins qui avaient été livrés la nuit-même au château du baron...

Accompagnés des villageois, les héros se rendirent au château qui s'avéra hermétiquement fermé. Un silence de mort planait sur les lieux et nul ne répondit à leurs appels. Une magie puissante empêchait quiconque d'entrer.

Monsieur Carillon, le bourgmestre révéla qu'il existait un souterrain qui reliait le cimetière au château. Les héros durent se résoudre à l'emprunter malgré la présence de nombreux mort-vivants sortis des tombes. Le passage labyrinthique et dangereux les mena au cœur du château dont tous les habitants avaient été pétrifiés. Dans le bâtiment principal, les héros affrontèrent deux ogres féroces pour délivrer le baron.

Ce dernier pu alors leur révéler la cause de tous ces événements. Un puissant nécromancien avait été délivré de la prison où un ancêtre du baron l'avait enfermé. Le sorcier voulait utiliser les âmes des enfants pour retrouver sa puissance et se venger de son emprisonnement. Le rituel avait déjà commencé dans la tour et, in extremis, l'intervention des héros permit de sauver les enfants à l'issue d'un combat épique contre les pouvoirs mortels du nécromant et de ses sbires mort-vivants.

Les héros de Clairval

Les héros de Clairval sont les cinq aventuriers (peut-être moins, si vous avez fait jouer cette campagne) qui ont sauvé les enfants des griffes du nécromant :

- **Krush**, le guerrier demi-orc est installé dans la clairière des héros (Plan de la forêt, repère F).
- **Maëla** Elethian, la magicienne elfe n'est que rarement présente dans les parages. Lorsque c'est le cas, elle réside généralement au château du baron, mais elle passe bien entendu voir ses anciens compagnons à la clairière. Elle fera une courte apparition en cours d'aventure.
- **Karoom**, le prêtre nain habite normalement au niveau de la car-

Personnages pré-tirés

Vous trouverez en page 317 de *CO Fantasy* et en téléchargement sur la page *Chroniques Oubliées Fantasy* du site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) cinq personnages déjà créés et prêts à l'emploi.

Si vous ou vos joueurs n'avez pas le temps ou l'envie de préparer de nouveaux personnages tout droit sortis de votre imagination et des règles de création de personnage, recopiez, photocopiez ou imprimez ces 5 personnages prêtirés et demandez à chaque joueur de choisir celui qui lui plaît le plus, en commençant par le plus jeune joueur à la table.

Leur historique les implique déjà dans le contexte du scénario.

Bon jeu !

rière (plan de la forêt, repère G), il est devrait déjà être de retour et son absence est anormale.

- **Félintra** Lupus est également introuvable, mais cela n'inquiète personne, car elle disparaît souvent des semaines durant dans la forêt. Elle possède une maisonnette confortable dans la clairière des héros où réside Krush (repère F).
- **Rodrick** de HautePierre (Rodrick Finlame de HautePierre), l'ancien voleur. Devenu baron à la mort du précédent, il est à présent aveugle. Naturellement, il réside au château.

Sacrés gamins

Les parents des enfants enlevés il y a trente ans ont été marqués par l'événement. Ainsi, au village, les gamins sont devenus l'objet de toutes les attentions.

Encore aujourd'hui, ces enfants-rois (une situation peu commune dans un contexte de *Fantasy* !) sont souvent de petites pestes, les PJ pourront l'apprendre à leurs dépens. Pour jouer ce scénario dans l'esprit, partez tout simplement du principe que gobelins et enfants forment deux faces d'une même pièce...

Les personnages nés au village seront sans doute surpris, ils n'avaient pas conscience de ce phénomène : étaient-ils aussi insupportable à leur âge ? Réussir un test de SAG difficulté 15 permet d'analyser la situation avec lucidité. Le personnage se rappelle s'être lui aussi comporté comme un enfant gâté et avoir trouvé le service dur lorsqu'il a débarqué dans la vraie vie...

1 • Le temple de Clairval

Dù les personnages trouvent des gobelins dans le temple, puis des gobelins au village ! C'est une véritable invasion de nuisibles...

L'arrivée au village

Meneur de jeu, lisez ceci à vos joueurs :

Même si vous résidez actuellement loin de Clairval, la nouvelle est parvenue jusqu'à vous : Karoom, le prêtre nain, héros de Clairval, a enfin terminé l'œuvre d'une vie. Il a posé la dernière pierre du temple qu'il a commencé à construire il y a trente ans. Un temple entier construit de ses propres mains, pierre par pierre, de sa taille à la carrière jusqu'à sa pose sur l'édifice ! Un exploit dont seul un membre du fier peuple des nains saurait être capable. La consécration du lieu saint doit avoir lieu à l'équinoxe d'automne. Vous vous êtes mis en route un peu en avance pour être certains de ne pas rater cet événement.

En chemin, le hasard, et surtout ce fameux temple, vous ont fait croiser la route d'autres voyageurs en route eux aussi pour cette occasion unique. Aussi formez-vous à présent un petit groupe, d'amis d'enfance pour certains et de nouvelles connaissances pour d'autres, qui se dirige joyeusement vers Clairval, le moral en rien entamé par les pluies incessantes de ces derniers jours...

Après une halte à l'auberge du vieux pont située à une bonne demi-journée de marche au sud de Clairval, vous voici arrivé aux abords du village. Il a enfin cessé de pleu-

voir. Vous êtes à un carrefour : tout droit par la route, vous continuez vers le village, à gauche un sentier mène au temple. Ce serait un petit crochet supplémentaire, mais n'êtes-vous pas curieux de découvrir l'édifice sacré ? Certains d'entre vous l'ont déjà vu en construction, mais jamais sans un épais échafaudage qui le cachait.

Que décidez-vous ?

Si les personnages décident de partir vers le temple passez au paragraphe suivant. Sinon, laissez-les faire ce que bon leur semble au village, ils finiront bien par aller voir le temple et vous jouerez la scène à ce moment-là. Si le groupe se sépare, faites jouer la scène du temple en priorité, puis passez au village.

Du bruit dans les broussailles

Jouez cette scène, alors que les PJ sont en chemin pour le temple.

Soudain, alors que vous marchez en direction du temple, les buissons sur le bord de la route s'agitent et quelque chose détalé en courant. Du gibier ?

Que faites-vous ?

Observer depuis le chemin est voué à l'échec, car à cet endroit les buissons sont hauts et épais. Il faut se courber pour passer sous les épineux afin de voir ce qui a pu s'enfuir. Et il faut le faire très rapidement. Un joueur qui prend la bonne décision doit réussir un test de SAG difficulté 15 ; en cas de succès, il voit une silhouette humanoïde de petite taille disparaître au loin. Si plusieurs personnages tentent de le faire en même temps, ils se gênent et perdent du temps (le test suivant passe à 20 de difficulté).

Mini-aventure d'intro ?

Outre *Caraverne*, en page 126, vous trouverez sur le site www.black-book-editions.fr une petite aventure gratuite en PDF, *L'auberge noyée*, qui s'insérera parfaitement au début de cette campagne, alors que les PJ sont sur la route de Clairval. Comme *Caraverne*, cette aventure très courte est aisée à préparer et idéale pour faire découvrir le jeu de rôle.

Quoi que ce soit, ça court vite. Seul un personnage sans armure de métal, habitué à se déplacer en sous bois (un rôdeur ou un druide) a une chance de rattraper la créature et cela nécessite trois tests de DEX difficulté 15 réussis. Le premier permet de gagner du terrain. Le second permet de voir qu'il s'agit d'un enfant, un petit blondinet, il ignore toute menace verbale. Le dernier test permet de le rattraper. Tout échec met immédiatement fin à la poursuite.

Si le gamin est rattrapé et capturé, il se débat comme un beau diable, mais ne dit pas un mot. Il s'appelle **Kyrin**, il a dix ans, il est muet et c'est juste un gamin du village qui aime espionner dans la forêt. Kyrin, voit beaucoup de choses et sait beaucoup de choses, mais comme il est muet (et analphabète), il ne dit rien... Un personnage natif du village peut automatiquement le reconnaître. Les PJ n'ont aucune raison de ne pas le relâcher et si ce n'est pas le cas, il s'enfuira à la première opportunité.

En vue du temple

Installé au centre d'une vaste clairière, le temple est un édifice massif de rocs parfaitement ajustés dans la plus pure tradition naine. Il n'est pas vraiment gracieux, mais il respire la solidité et il est d'une taille impressionnante. Les portes mesurent chacune plus de trois mètres de haut et le clocher culmine sans doute à plus de quinze. Le bâtiment caché derrière la tour principale forme le manche d'une sorte de marteau dont la tête est orientée vers vous.

Un personnage prêtre aura connaissance des renseignements suivants simplement en regardant le temple. Un autre personnage devra réussir un test d'INT difficulté 13 pour obtenir les mêmes informations :

Un marteau, symbole du dieu forgeron, Thûrdim pour les nains, Arshran chez les humains, orne le frontispice, mais des symboles gravés sur le tympan montrent que l'édifice n'est pas consacré à un dieu unique, plutôt à l'ensemble du panthéon de la lumière. Les étoiles, une grande, encadrée de plus petites, constituent les armoiries de Clairval. Les cinq petites représentent les héros de Clairval et ont été ajoutées après l'épisode des enfants disparus...

Dès leur entrée dans la clairière, tous les personnages peuvent tenter un test de SAG difficulté 15 pour s'apercevoir que la porte semble entrouverte ; sinon il faudra s'approcher pour faire le même constat.

Tandis que les personnages avancent vers le temple, **observez leur attitude** : parlent-ils fort ou essayent-ils d'être discrets ? Cette information va vous permettre de déterminer si les gobelins à l'intérieur sont surpris ou s'ils sont au contraire prêts à recevoir les PJ.

Les gobelins

Un groupe de **six gobelins** est en pleine visite du temple. Entendez par là qu'ils font des dessins obscènes sur les murs avec leurs propres excréments, qu'ils volent et dégradent tout ce qui leur tombe sous la main... Ce sont des « éclaireurs » du clan des **Crânes-creux** qui vient de s'installer dans le coin. À l'origine, leur mission consistait à pourchasser les gobelins de la tribu locale des **Nok-noks** qu'ils ont expulsée de son propre repaire. Cette petite guerre prendra toute son importance dans la suite des événements, mais, pour le moment, les Crânes-creux ont complètement oublié leur mission et n'en font qu'à leur tête. Comme d'habitude.

La description des lieux part du principe que les gobelins n'ont →

La clef

Le temple est normalement fermé à clef, mais pendant l'absence de Karoom, Krush vient quotidiennement vérifier que tout est en ordre. Il cache la clef dans un trou sous une grosse pierre à l'orée de la clairière. Malheureusement un goblin caché dans la forêt a discrètement observé la scène, il y a deux jours. Après être entré dans le temple, il a posé et oublié la clef près d'une statue où elle se trouve toujours (repère A).



Comment jouer les gobelins

Les gobelins sont hargneux, vicieux, méchants, mais aussi crétiens et drôles. Ils chantent, ils ricanent, ils rotent et ils pètent, même en plein combat ! L'un d'eux pourrait être capable de tenter de pisser sur un adversaire judicieusement placé sous la rambarde de l'étage. Ils adorent faire tout ce que les humains détestent voir, ce sont des provocateurs nés. Jouez-les entre les Gremlins et les lapins crétiens...

Gobelin de base

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Fronde (20 m) +2 **DM** 1d4

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

pas entendu les PJ approcher et sont disséminés dans le temple. Toutefois, s'ils ont eu le temps de s'organiser, alors ils montent tous à l'étage pour canarder les PJ de projectiles divers. L'attaque commencera par une bonne blague : avec une masse, un des gobelins frappe de toutes ses forces la plus grosse cloche de la tour, ce qui déclenche un boucan incroyable. Lisez ce texte aux joueurs :

Vous entrez dans le lieu saint et paisible, il y fait sombre. La première pièce est vaste et se poursuit par un long hall garni de colonnes. Tout au fond, nimbé de lumière, vous apercevez un autel. Face à vous, deux escaliers en spirale montent à l'étage, où des galeries suspendues courent le long des murs pour mener à une plate-forme perdue dans les ténèbres au-dessus de vos têtes.

Soudain le son tonitruant d'une énorme cloche explose dans l'édifice et vous file une belle frousse. Simultanément un chœur de petites voies aigües hurle à l'unisson « Nihi-haaaark ! »... et une nuée de projectiles hétéroclites s'abat sur vous.

Demandez à chaque joueur un test de SAG difficulté 15 pour éviter d'être désétabli par le son violent de la cloche. Ceux qui réussissent **peuvent agir à leur initiative normale**, les autres **perdent leur premier tour**. Ils agissent à partir du tour suivant. Tous les PJ subissent un malus de -2 à leurs tests au premier tour où ils agissent.

Cinq des gobelins (le sixième a sonné la cloche) lancent les outils de Karoom entreposés à l'étage : marteaux, burins, massettes, mais aussi pavés et morceaux de pierre qui traînent encore ici ou là (1d4 DM par projectile). Cachés derrière la balustrade, ils bénéficient d'un bonus de +2 en DEF contre les attaques à distance (cumulable avec la pénombre)

et en profitent pour se gausser des PJ. Ils le font en gobelin (*Dradruk Akabim, Bim ! Bim ! Ahahah...*) mais aussi parfois en commun. Dans ce cas, leur langage est du niveau d'un très jeune enfant (*Caca boudin !*). Ils ne connaissent pas d'autres mots.

Un seul personnage peut monter à chaque escalier chaque tour et dans ce cas, il devient la cible privilégiée des gobelins.

Plan du temple

Le temple n'ayant pas encore été inauguré, des tentures occultent les fenêtres (nombreuses à l'étage, tout le long du hall) plongeant l'édifice dans l'ombre, mis à part au niveau de l'autel du fond (repère C). Considérez qu'il s'agit de pénombre, ce qui signifie que les tests de combat à distance subissent un malus de -5. Les gobelins, ainsi que les personnages qui voient dans le noir, ne sont pas affectés.

A. Le sanctuaire des divinités

Ce lieu est le sanctuaire principal, vingt-deux alcôves sont prévues pour recevoir des statues de chacun des dieux de la lumière. Le vingt-troisième étant Thürdim lui-même, le dieu de Karoom, il possède un emplacement particulier près de l'autel (voir C).

Ce texte correspond à l'éventualité où les gobelins sont surpris.

Vous entrez dans le lieu saint et paisible, il y fait sombre. La première pièce est vaste et se poursuit par un long hall garni de colonnes. Tout au fond, nimbé de lumière, vous apercevez un autel. Face à vous, deux escaliers en spirale montent à l'étage où des allées courent le long des murs pour mener à une plate-forme dissimulée dans les ténèbres du plafond. De grandes alcôves sont creusées dans les murs épais, quelques-unes sont déjà occupées par les statues des divinités du bien.

Mais quelque chose cloche, car l'une d'elle est renversée et brisée. D'autre part, deux statues de divinité féminine se sont vues affublées de moustaches et un homme en robe avec un énorme dessin obscène sur le front !

Plus dérangent encore, de petites voix démoniaques crient dans les ténèbres au-dessus de vos têtes et un crissement désagréable provient du fond du temple !

Les voix démoniaques appartiennent à deux gobelins qui se chamaillent aux abords de la cloche pour utiliser le maillet sur celle-ci. Deux autres sont perchés sur la rambarde sud à l'étage (au niveau du repère **B**) où ils s'amusent à marcher en équilibre, cachés dans l'ombre (Test de SAG difficulté 12 pour les apercevoir depuis le sanctuaire **A**). Les deux derniers sont près de l'autel tout au fond du temple (repère **C**).

Le combat peut débuter plus ou moins rapidement selon les actions des PJ. S'ils sont discrets, ils peuvent assez facilement surprendre les gobelins qui sont trop occupés à faire des bêtises. Si après 2 tours, le combat n'a pas débuté, un des deux gobelins de l'étage va sonner la cloche. Les PJ pourront en être surpris (voir plus haut), et un des gobelins en équilibre sur la rambarde tombera dans le hall (1d6 DM) !

Plus en détail : une inspection plus précise des graffitis sur les statues révèle qu'ils ont été réalisés avec des excréments. La palette odorante de l'artiste a d'ailleurs été abandonnée sur les pieds d'une des statues... Juste à côté, on peut trouver **une grosse clef de bronze**, oubliée là par le gobelin qui a ouvert le temple (voir marge page 287). Krush sera très reconnaissant à quiconque lui rapportera cette clef, il en avait la responsabilité.

B. Le hall

Ce long hall doit approcher les vingt mètres de long, il est encadré par deux rangées de colonnes massives supportant des galeries en hauteur. Elles sont pourvues d'épaisses rambardes de pierre. Des fenêtres perdues dans les ombres devraient apporter de la lumière à l'édifice, mais pour le moment, elles sont occultées par des morceaux d'étoffe et le passage est noyé dans la pénombre.

Comme indiqué précédemment les deux gobelins présents dans cette zone sont en train de faire un concours d'équilibristes sur la rambarde sud à l'étage. Dès que les PJ sont repérés, ils se saisissent de leur fronde et tentent d'attaquer, si possible par surprise et en évitant le combat au contact.

Plus en détail : les murs du hall sont sculptés de magnifiques bas-reliefs qui narrent, en toute modestie, les exploits des héros de Clairval ! À chaque étape où les héros l'emportent (au nombre de quatre), il semble que Thürdim veille sur leur réussite du haut des cieux !

C. L'autel principal

Cet endroit est pour le moment le seul correctement éclairé. Une ouverture circulaire dans le plafond laisse passer une lumière dorée à travers un vitrail jaune. Un autel massif de granit orangé trône sur une belle estrade de pierre noire. Sa forme rappelle une enclume stylisée.

Deux gobelins sont initialement occupés à graver le symbole de leur tribu derrière l'autel. C'est ce qui produit le crissement irritant entendu au départ. Ces deux-là, resteront à couvert derrière l'autel si un ➔

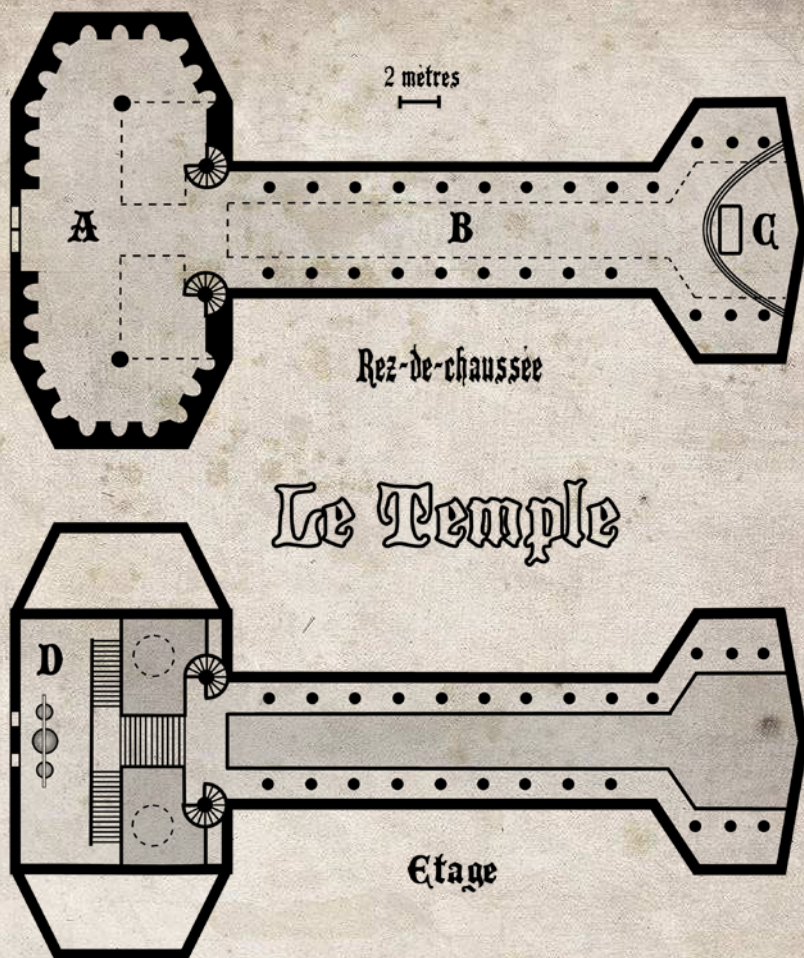


► combat débute près de l'entrée et ils utiliseront leurs frondes

Plus en détail : contre le mur du fond, on peut remarquer un socle circulaire cerclé de bronze. Il est destiné à recevoir une urne de feu éternel, un objet saint de Thürdim. C'est ce que Karoom est allé chercher dans les montagnes parmi les siens.

Le socle de bronze peut pivoter à la manière d'un volant (test de

FOR difficulté 12). Il produit alors des cliquetis clairement audibles. Une combinaison secrète (6 clics à droite, 12 à gauche, 24 à droite) permet d'actionner un mécanisme qui fait pivoter l'autel de granit, révélant une volée de marches qui mènent à la crypte. Les PJ n'ont aucun moyen d'y accéder... et pour le moment elle est vide !



D. La tour

Les escaliers en colimaçon mènent au niveau de la galerie. De là, un magnifique escalier monte en deux temps vers le sommet de la tour. La plate-forme et les escaliers sont ouverts et protégés par des garde-corps en fer forgé. En haut, trois cloches de bronze sont suspendues à une poutre, la plus grosse est un monstre de presque deux mètres de diamètre. Deux fenêtres permettent au son de s'échapper vers l'extérieur, elles sont masquées par des étoffes et ne laissent filtrer que peu de lumière. Derrière les cloches, une échelle grimpe vers le plafond.

Les deux derniers gobelins, ceux qui se chamaillaient pour utiliser la cloche, sont postés ici. Ils canarderont les PJ autant que possible. Acculés,

l'un d'eux se battra comme un forcené tandis que l'autre tentera de s'enfuir par l'échelle qui mène au sommet de la tour. Vous pouvez mettre en scène sa course sur le toit suivi d'une chute ridicule mais fatale, où la créature essaye de battre des ailes (ses bras !) pour ralentir sa dégringolade.

Plus en détail : la rambarde en fer forgé offre une faible défense (+1 DEF). La plate-forme sert pour le moment de lieu de stockage pour les outils de Karoom et pour entreposer quelques pierres qui doivent permettre des finitions. Ces objets serviront de projectiles aux gobelins s'ils tendent une embuscade aux PJ.

Et après ?

Une fois le temple nettoyé (que font-ils des cadavres des gobelins ? Ont-ils trouvé la clef ? Fermé le temple ?), les PJ devraient logiquement rentrer au village raconter leurs exploits.

Et si ça se passe mal ?

Si les personnages sont pris en embuscade et qu'ils n'ont pas de chance aux dés, la rencontre pourrait mal se terminer. Allons-nous les laisser mourir dès la première scène ?

Non. Partez du principe que Krush passe par là. Il vient chaque jour vérifier qu'il n'y a pas de problème. Même s'il ne se déplace plus très vite, il est de taille à expulser les gobelins *manu militari*. D'ailleurs ceux-ci ont un instinct de survie assez développé pour prendre la fuite quasiment dès son apparition ! Vous trouverez une courte description de Krush en p 285 (repère F, page 303).

2 • Une nuit à Clairval

Références au plan de Clairval et ses environs

Dans toute l'aventure, quand il est mentionné, entre parenthèse, la lettre "c" suivie d'un numéro, il s'agit de la référence à localiser sur la plan de Clairval en page ci-contre.

Le château du baron

Cette aventure ne se focalise pas sur ce lieu, aussi n'est-il pas décrit en détail. Le château de petite taille est protégé par des douves remplies d'eau. Il comprend une écurie, une bâtisse principale et une tour. La tour se divise en trois étages et permet de loger 12 gardes et leur capitaine. Le bâtiment principal abrite une grande salle à manger et une cuisine au rez-de-chaussée, une bibliothèque, un bureau et trois chambres à l'étage. Julius, le serviteur du baron, dort dans une chambre juxtaposée à la sienne.

Vous arrivez enfin à Clairval. Il était temps, la pluie se remet à tomber de plus belle ! Le village lui-même est protégé par une haute palissade de rondins et l'entrée est munie d'un poste d'observation. À votre gauche on peut apercevoir le mur du cimetière et, un peu en retrait, le château du baron, une haute bâtisse munie de douves et d'une unique tour.

Les portes sont ouvertes et le village bourdonne d'activité, près du puits, la place centrale est occupée par des échoppes inhabituelles. Des marchands et des saltimbanques ont fait le déplacement pour l'occasion. Avec cette pluie, la place est un beau tas de boue et quelques planches ont été posées au sol pour éviter que l'on ne s'enfonce jusqu'aux genoux. Le succès de l'opération n'est pas toujours flagrant...

Le village est composé de trois lieux indépendants :

- le **château du baron**, protégé par ses douves,
- le **village** lui-même, ceint de sa haute palissade de bois,
- le **cimetière**, derrière un mur de pierre.

Lors de ce premier contact, il n'est pas nécessaire de détailler tout le village. Si vous voulez de plus amples renseignements sur une maison, reportez-vous simplement au plan pour savoir ce qu'abrite chaque bâtisse.

Les PJ vont probablement saluer quelques vieilles connaissances et s'installer à l'auberge. Si certains ont de la famille sur place, ils peuvent souhaiter y dormir. Mais n'oubliez pas que les maisons des villageois

sont très petites, il leur faudra sans doute s'installer à même le sol dans la pièce principale et l'auberge est beaucoup plus confortable... Et puis, ils sont probablement plus riches que leur parenté et pourraient leur offrir un bon repas à l'auberge !

Les joueurs souhaiteront peut-être envoyer leur personnage chez le bourgmestre, monsieur Carillon ou le baron lui-même pour leur parler des gobelins dans le temple. S'ils ne le font pas, mais ébruient leur aventure à l'auberge, le bourgmestre les convoquera lui-même pour entendre leur histoire. De son côté, le baron ne les recevra pas avant le lendemain matin, mais soyez assurés qu'il est parfaitement au courant de tout ce qui se dit au village... On dit de lui qu'il n'y voit rien, mais entend tout.

Chez monsieur Carillon (c1)

Que les PJ y aillent de leur propre initiative ou y soient invités, il est probable qu'ils y passeront un moment ou à un autre dans la soirée. La maison du bourgmestre est numérotée 1 sur le plan, c'est la plus grande maison du village. Le vieil homme, âgé de presque quatre vingt ans, est la mémoire du village. Il était déjà bourgmestre à l'époque des « événements », mais personne ne lui tirera le moindre mot sur le sujet. C'est autrement une personne affable et sympathique.

Le bourgmestre vous fait signe d'entrer dans sa demeure. Vous découvrez une maison bien décorée, avec un beau parquet ciré, des tapis brodés sur le sol, des meubles magnifiques et même une grande bibliothèque chargée de livres anciens, reliés de cuir. Tout semble parfaitement à sa place, comme si rien n'avait bougé dans la demeure depuis des décennies... Avec une voix inquiète, Monsieur Carillon vous demande ce qui s'est passé au temple. ➔

Clairval et ses environs

La château
du baron

Nord
↑

Le cimetière

Légende

- 1 La maison du bourgmestre
- 2 La forge
- 3 La boulangerie
- 4 Le marchand
- 5 Le charpentier
- 6 L'auberge
- 7 à 12 Les maisons des villageois
- 13 Les portes nord et sud
- 14 La palissade
- 15 La place du village



Vers l'auberge
du Vieux pont

Le cimetière

Tristement célèbre pour avoir vu ses morts se relever, le cimetière de Clairval est à présent paisible. Le souterrain qui partait de la crypte et permettait d'entrer dans le château a été rebouché et condamné. C'est du moins la version officielle.

► Laissez-les joueurs conter leurs exploits, puis enchaînez.

Ahh, les gobelins ! Quelle sale engeance. Donc, vous n'avez vu aucun indice qui pourrait nous indiquer pourquoi le père Karoom n'est pas rentré. Je suis inquiet, le solstice est dans seulement trois jours et il avait dit qu'il serait de retour au moins une semaine avant. J'espère qu'il n'a pas eu d'ennuis. Quoi qu'il en soit, s'il ne rentre pas à temps, la fête va être gâchée. Enfin, je ne vois pas ce que nous pouvons y faire. Les dieux seuls savent où il a pu aller et cette vieille tête de mule de Krush est aussi muet que le petit Kyrin. Il faut que je réfléchisse à tout ça... Il paraît que la nuit porte conseil, dormez bien et bon séjour à Clairval !

Monsieur Carillon congédie les PJ. Si ceux-ci lui proposent de retrouver Karoom, il considère un instant la proposition avant de la refuser. Il n'a aucune idée de la direction dans laquelle il faudrait chercher...

À l'auberge (c6)

L'auberge, qui tient aussi lieu de taverne pour le village, n'a pas de nom, on la nomme tout simplement « l'auberge ». Ce soir, elle est bondée, en effet les deux marchands et les artistes y prennent leur repas. Les gens du cru viennent boire un coup pour admirer les saltimbanques ou pour échanger quelques nouvelles avec les marchands.

Katlyn, l'aubergiste est une rousse pulpeuse et robuste, elle est aidée par un cuistot du nom de **Thân**. Elle accueille les personnages d'un sourire franc. Si elle connaît l'un d'eux, elle le sert vigoureusement entre ses bras et l'étouffe presque contre sa poitrine !

« Mais c'est le petit [nom du PJ], ça fait plaisir de te revoir gamin ! C'est

qu'il a grandi l'asticot, c'est devenu un homme ! Aller assied toi là et bouge pas, je t'apporte un remon-tant ! Tu boiras bien un petit coup avant le repas ? Mais tu n'es pas venu seul à ce que je vois, présente moi tes amis ! » etc.

Katlyn est une âme généreuse, en particulier avec les jeunes gens. Elle se comportera avec les PJ un peu comme une seconde maman. Elle leur sert des portions doubles de tout ce qu'ils commandent et ils auront bien du mal à tout manger.

- **Si les PJ racontent leur petite aventure**, un cercle se crée autour d'eux et on les écoute tout en lançant des commentaires sur « ces saletés de gobelins ».
- **Si les PJ écoutent ou discutent avec les gens du coin**, ils ont deux autres sujets de préoccupation principaux : la météo et le retard de Karoom pour l'inauguration de son propre temple ! Vous pouvez lire ou paraphraser ce petit dialogue :

« - Si ça continue à pisser comme ça, ça va être la chianli, je vous l'dis.

- Pour sûr, les routes vont devenir des tas de boue et pas un chariot va pouvoir rouler.

- Y paraît même qu'au Nord, le marais, il est sous l'eau, ça fait un lac.

- Pour c'qu'on en a à faire que le marais soit plein d'eau ! »

La place du village (c13)

Le village est construit en cercle autour de sa place et le puits est situé en son centre. Avec la pluie, elle est particulièrement boueuse. De larges planches ont été installées, mais elles-mêmes commencent à être recouvertes. Deux roulottes pourvues de toits aux couleurs vives et bigarrées sont installées de part et d'autre du chêne centenaire, une sorte de petite scène est montée à

l'abri sous les branches du grand arbre. Deux chariots de marchands sont installés juste en face.

Les saltimbanques

Ils sont au nombre de quatre et forment deux couples :

- **Malek** est lanceur de couteaux, équilibriste et jongleur. C'est lui le leader. Il est autoritaire et assez froid.
- **Alyssa**, acrobate et danseuse, elle sert aussi de partenaire à Malek pour ses numéros de lancer de couteaux. Lorsqu'elle danse, sa beauté et sa grâce subjuguent tous les hommes.
- **Karl** est l'homme fort, il tord des barres de métal et soulève des rochers, il brise des clous avec ses dents ! Il propose des concours de bras de fer (Voir marge).
- **Tatiana** est voyante, diseuse de bonne aventure et dresseuse de chats. Si un personnage la consulte, elle lui prédit ceci dans les lignes de la main :

« *Je vois un destin exceptionnel qui vous emporte et qui coule en vous comme l'eau d'un puissant torrent. Je vois de l'eau, je vois une vague qui emporte tout, je vois la tempête, je vois... Ses yeux s'écrouillent. Je vois la Mort !* » Elle perd connaissance et s'écroule dans un cri et Karl accourt pour l'aider à reprendre ses esprits. Après cet épisode, elle ne veut plus prédire l'avenir à aucun des PJ...

Albik, le marchand d'étoffes

Albik est un homme rondouillard et souriant, il vend du tissu et des vêtements de toute sorte. Il y a tous les prix et tous les styles. Armé de ses ciseaux et de sa bobine de fil, il adapte et il taille sur mesure.

Elbion, le vendeur de douceurs

Elbion est un homme moustachu au physique passe-partout, mais ses

yeux pétillent de malice et sa langue est acérée. Il vend toute sorte de sucreries exotiques qui font fureur, surtout auprès des dames : pommes d'amour, sucres d'orges, caramels et surtout un met inconnu, mais savoureux, appelé chocolat ! Tout cela a un coup assez élevé (de 2 pièces de cuivre à 1 pa pour le chocolat...).

Si vous le décidez, le chocolat produit un effet quasi-magique, il accorde un bonus de +2 sur un test au choix du joueur dans un délai de 10 minutes après que le personnage l'ai dégusté !

Le petit voleur

Cet événement en apparence anodin aura son importance plus tard, aussi ne manquez pas de le jouer.

Pendant que les PJ s'intéressent aux échoppes, un jeune garçon du nom de **Parluis** (12 ans) va tenter de dérober la bourse d'un des PJ. Il choisit le personnage qui a l'air le plus riche. Il n'est pas très doué et va se faire prendre.

Faites faire un test de SAG difficulté 5 au joueur, en cas de succès, il repère la main baladeuse au moment où le gosse s'en saisit. Sinon, il s'en aperçoit une fois que le gosse a parcouru une dizaine de mètres.

Se voyant pris sur le fait, le garnement jette la bourse au sol et part en courant se réfugier dans les jupes de sa mère devant sa maison (**c8**). Un test de DEX difficulté 10 est suffisant pour l'attraper si le personnage l'a repéré immédiatement, sinon la difficulté passe à 15. Au moindre contact, il hurle et se roule par terre et fait croire que le personnage l'a frappé. Il nie avoir volé quoi que ce soit et **Lili**, sa tendre et douce maman, croit son petit chéri sur parole. Elle est outrée et ira se plaindre chez monsieur Carillon. Heureusement, celui-ci connaît trop bien le sale gosse pour lui donner raison ! ➔

Concours de bras de fer

« *Vous misez une pièce de cuivre et si vous gagnez, vous en empochez cinq !* »

Un bras de fer se joue en trois manches gagnantes : le premier à avoir emporté trois tests opposés de FOR gagne. **Karl** possède un bonus de FOR de +4, il lance deux d20 par test et garde le meilleur résultat. Une fois par concours, il peut obtenir un bonus de +10 en utilisant un Tour de Force (rang 2 de la Voie de la brute, profil de barbare).

MJ débutant

Le grand nombre de PNJ présents à Clairval (habitants, marchands, enfants) permet de multiplier les interactions avec les personnages.

Pour un MJ expérimenté cela est le gage de nombreuses scènes de roleplay et densifie le scénario, mais pour un débutant cela peut paraître bien compliqué à gérer. Si c'est votre cas, vous pouvez réduire les scènes de dialogue pour aller à l'essentiel et vous concentrer sur les parties d'exploration à l'extérieur du village. Elles sont plus faciles à faire jouer car plus dirigistes. Une autre solution, encore plus radicale, consiste à éliminer un certain nombre de PNJ qui ne sont pas primordiaux au déroulement du scénario, c'est le cas des saltimbanques par exemple.

Rodrick

Le baron Rodrick de Haute-pierre est un vieil homme alerte, mais aveugle. Sa fine moustache grise et son port de tête lui donne une allure noble. Il a l'esprit vif et une tendresse particulière pour les filous, même si ces années là sont loin derrière lui.

Prenez note de la façon dont se passe cet incident, plus les PJ sont calmes et plus cela leur sera utile par la suite. S'ils sont violents avec le petit, cela risque de leur coûter cher plus tard...

Une nuit agitée

Il est temps de dormir ! Toutefois, des gobelins Nok-noks ne l'entendent pas ainsi. Fuyant du nord, d'où leur clan vient d'être chassé par les Têtes-creuses, ils sont affamés et cela fait un ou deux jours qu'ils espionnent le village dans l'espoir de piller quelques denrées.

Ils ont repéré que des enfants, utilisent un trou dans la palissade pour entrer et sortir incognito du village. Cette nuit, pendant que le gros de la troupe vole une ou deux vaches dans un enclos à l'extérieur du village, quelques gobelins plus téméraires ont décidé de s'introduire dans la place pour voir ce qui pouvait être volé. Les sucreries feront leur affaire.

Un cri dans la nuit

Pour faire jouer cette scène, vous pouvez simplement lire ce texte et démarrer l'action ou vous pouvez lire seulement la première phrase et vous adapter aux réactions des PJ :

Vous êtes réveillés en sursaut par un hurlement. Pas le temps d'enfiler une armure*, juste de prendre une arme pour aller voir ce qui se passe... Vous êtes les premiers dehors, ou presque. Vous apercevez le marchand de sucreries assis dans la boue, adossé à son chariot. Il tient une torche dans la main et vous pouvez voir qu'un carreau d'arbalète dépasse de sa cuisse. Lorsqu'il vous aperçoit, il tend le bras et pointe du doigt un point situé à votre gauche en criant « *Au voleur !* ». En regardant dans cette direction, vous apercevez une petite créature qui tourne au coin de l'auberge et s'enfuit derrière le bâtiment.

** si un joueur insiste pour que son personnage enfille son armure, il arrivera trop tard pour participer à la scène.*

Un test de SAG difficulté 10 permet de déterminer qu'il s'agit d'un goblin, la difficulté passe à 15 si le personnage ne voit pas la nuit. Derrière l'auberge, un groupe de trois gobelins attend son tour pour s'enfuir par la brèche trop étroite pour passer à plusieurs. D'autres sont déjà repartis.

Deux d'entre eux ont des arbalètes chargées et tirent sur le premier PJ qui passe l'angle du bâtiment. Leur priorité est de fuir par le trou, mais un seul peut s'engager chaque tour. Ils se battent jusqu'à la mort s'ils sont acculés. Ces gobelins ne parlent pas le commun. Deux gobelins ont déjà fui par le trou sans demander leur reste avant que les PJ n'arrivent.

La brèche

Un arbuste et des buissons épineux ont poussé au pied de la palissade à l'intérieur du village, à cet endroit, un chien avait creusé un trou. Quelques enfants du village, ils sont quatre dans le secret (**Kyrin, Parluis, Méline** et **Louky**) l'ont agrandi afin de pouvoir passer. Il débouche dans une sorte de fente entre un gros rocher et la palissade. C'est pourquoi personne ne l'a remarqué jusque là. Il faut être de taille petite pour réussir à passer. Quelqu'un avec une force inférieure ou égale à 8 peut aussi tenter un test de DEX difficulté 15 et mettra 3 tours. Tout autre gabarit sera bloqué ou pire, coincé !

Post apocalyptique

Les villageois courent en tous sens et c'est un peu la panique. Monsieur Carillon le bourgmestre peine à calmer tout le monde. Une fois que c'est fait, il vous félicite pour votre intervention et organise un tour de garde devant le trou jusqu'au matin. Lorsqu'il fera

jour, on ira chercher un gros rocher pour le boucher. Il interdit d'ouvrir les portes du village, il faut rester à l'abri tant qu'il ne fait pas jour.

Alors que chacun rentre chez soi, un homme pousse un hurlement : son fils a été enlevé par les gobelins ! Il exige qu'on lui ouvre les portes pour partir à leur poursuite, mais monsieur Carillon refuse. Courir après des gobelins dans la forêt en pleine nuit, c'est du suicide !

Si les PJ sont sages, ils dormiront au village, demain, il faudra sans doute poursuivre les gobelins.

Mais peut-être voudront-ils tenter leur chance immédiatement. Monsieur Carillon essaye de les en dissuader. Il faut se montrer très convaincants et réussir un test de CHA difficulté 15 pour le faire fléchir. Au final, cela ne change pas grand-chose, au mieux, si certains d'entre eux voient la nuit, ils pourront rattraper les voleurs de bétails au vieux moulin abandonné avant le petit matin. Passez au chapitre suivant. Toutefois, dans ce cas, les gobelins ne seront ni assoupis ni repus et le combat sera plus difficile si les personnages ne voient pas la nuit.

De nouveau héros

Au matin, les villageois constatent que d'autres gobelins ont volé trois vaches dans un enclos à l'extérieur du village et pillé quelques poulaillers. Ils ont tué les chiens de garde. La colère est à son comble et les villageois, armés de fourches et de faux veulent former une expédition punitive, trouver le repaire des gobelins et rendre justice !

Malgré les appels au calme du bourgmestre, un groupe d'hommes décidés se prépare à sortir par la porte sud lorsque le baron lui-

même vient à leur rencontre, en s'appuyant sur l'épaule d'un serviteur. Le port de tête altier et bien droit malgré sa cécité, sa simple présence fait taire la foule.

« Villageois de Clairval, je comprends votre colère, mais vous ne devez pas vous égarer dans une folle équipée qui n'apporterait que sang et larmes. Vous êtes d'honnêtes gens, cultivateurs, artisans, commerçants, vous n'êtes ni des guerriers ni des aventuriers. Vous lancer dans une telle expédition punitive n'apporterait que mort à notre village. Par le passé, des héros ont su se lever pour défendre vos intérêts, j'en faisais partie. Aujourd'hui, de jeunes gens qui avaient quitté Clairval sont de retour parmi nous. Ce n'est doute un hasard, j'y vois au contraire un signe de leur destin !

[Citer les noms des PJ, un par un], avancez vers moi, approchez que je puisse toucher votre visage. »

Rodrick tend la main vers vous et parcourt votre visage rapidement, prenant connaissance de vos traits. Sa vieille main semble emprunte d'une grande force et d'une grande douceur à la fois. « Je vois là des visages francs et une grande détermination au fond de vos cœurs. Ne doutez-pas de votre capacité à protéger Clairval et à retrouver le petit Louky. Etes-vous prêts à nous aider ? »

Les personnages sont libres de refuser, mais quelle honte !

Si l'un d'eux demande une compensation, cela fait sourire le baron : « *J'ai été comme vous à une époque, c'est malheureux, mais c'est ainsi. Ne vous en faites pas, je vous donnerai de l'or, pour le bien que cela vous fera...* ».

Maraudeur gobelin (5)

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 6 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Arbalète de poing (10 m)
+2 **DM** 1d6

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Louky

Louky est décrit comme un petit garçon solitaire et courageux de 9 ans, il est brun et plutôt de petite taille pour son âge. C'est tout ce que les joueurs en sauront pour le moment.

En réalité, c'est un aventurier dans l'âme. Il connaît la brèche dans la palissade et fugue régulièrement par là. Sauf que Louky possède une capacité très spéciale pour un humain, il voit dans le noir. Parfaitement. Sans doute un héritage de l'expérience traumatisante subie par sa maman (morte en couches) lorsqu'elle fut enlevée par le nécromancien. Du coup, Louky s'aventure à l'extérieur en pleine nuit ! C'est ainsi qu'il est tombé par hasard sur un jeune gobelin aventureux du nom de **Mox** qui venait espionner les humains à la nuit tombée. Contre toute attente ces deux là sont devenus amis et jouent souvent ensemble.

3 • La chasse au goblin

Les joueurs seront peut-être déçus... Par où commencer ? Laissez-les réfléchir un peu, le plus logique consiste à rechercher des traces. Celles des voleurs de sucreries ne sont pas identifiables, par contre, celle des bétails sont assez aisées à suivre. Elles vont vers l'Ouest. C'est la seule piste aussi, nous partons du principe qu'ils vont la suivre.

Tandis que vous vous enfoncez dans la forêt, les villageois vous font de grands signes d'encouragement depuis la porte du village...

S'il y a un rôleur parmi les personnages, il peut déterminer qu'une dizaine de gobelins accompagne le bétail. Si le joueur demande s'il voit les traces d'un enfant, lancez un dé derrière votre écran. Après avoir observé le résultat pensivement, indiquez-lui que non !

Les Nok-noks et les Crânes-creux

Les pillards gobelins appartiennent à la tribu des Nok-noks qui vivait tranquillement dans les collines au nord-ouest de Clairval. Les gobelins se tenaient à bonne distance des humains. Leur chef savait qu'à chaque fois que le clan avait voulu nuire aux hommes, il leur en avait coûté cher. Ils se tenaient donc à l'écart et la consigne était claire : on évite les humains. Tous, sauf un certain jeune goblin du nom de Mox, respectaient les consignes du chef.

Mais, il y a quelques jours, une autre tribu de gobelins, plus nombreuse et

puissante est arrivée du Nord fuyant quelque chose. Les Crânes-creux, plus nombreux, se sont imposés sur les gobelins du coin plus ou moins de force. Au final, le chef des Nok-noks y a perdu sa tête et les gobelins d'origine se sont fait chasser. Les survivants des Nok-noks ont pris la route, affamés et sans chef. Les gobelins que les joueurs ont rencontrés dans le temple appartenaient à la nouvelle tribu, un groupe envoyé pour harceler les fuyards. Sans grande conviction.

La nuit suivante, les Nok-noks en fuite ont laissé femmes et enfants dans la forêt pour aller faire une razzia au village et trouver des provisions. Le chef étant mort, les vieilles consignes n'avaient plus lieu d'être. À la base, ils devaient juste voler du bétail, mais quelques imbéciles ont trouvé un moyen pour entrer dans le village et ils ont volé des sucreries !

Au retour, il y a eu une dispute et ceux qui ont volé les sucreries se sont enfuis. Les traîtres sont retournés au repaire pour implorer le chef des Crânes-creux de les accueillir dans sa tribu en échange des sucreries...

Donc les PJ poursuivent en réalité deux groupes distincts :

- **les gobelins en fuite**, actuellement installés dans les ruines du moulin à eau (repère **B**), ils détiennent les trois vaches (dont une est déjà morte et en partie dévorée). Leurs traces sont faciles à suivre.
- **Les voleurs de sucreries** qui sont retournés vers l'ancien repaire des gobelins (repère **I**). Ils sont plus difficiles à localiser et les PJ devront apprendre où est situé le fameux repaire de la bouche du premier groupe. S'ils ne les tuent pas tous...

Un étrange métène

Vous suivez les traces du bétail assez aisément dans le sol meuble. Après un petit quart d'heure de marche dans les broussailles trempées du sous-bois, vous croisez un sentier, sans doute celui qui relie le temple à la route du village. Immobile, assis sur une grosse pierre, le baron aveugle semble vous attendre, les mains croisées sur le pommeau de sa canne. Cet homme a-t-il le don d'ubiquité ?

Si on lui demande comment il est capable d'un tel exploit, il se contentera d'un sourire. « *Quand on est né roturier, on ne devient pas baron sans certains talents...* » Dans tous les cas, enchaînez directement.

« *J'ai une ou deux choses pour vous* », il plonge la main dans sa besace et en sort une petite fiole de métal pour chacun de vous. « *Une gorgée de cet élixir soignera vos blessures. Chaque fiole en contient trois.* »

Si un personnage avait demandé une récompense dans la scène précédente, il ne lui donne pas de fiole, mais lui demande « *Déjà convaincu de la futilité de l'or ou tu préfères t'y tenir ?* »

« *J'ai aussi un conseil que je pouvais difficilement prodiguer devant mes ouailles. Il y a gobelins et gobelins et ceux-ci ont un comportement assez surprenant. Ne frappez pas comme des sourds et ne tuez pas aveuglément. Ne perdez pas de vue que votre but est de retrouver un enfant, pas d'éradiquer les petits nuisibles...* »

Sur ces entrefaites, manifestement satisfait de ses jeux de mots, il se lève et prend congé « *Bonne chance. Je vais prier au temple pour votre réussite* » et il part sur le sentier vers

le Nord. Il va d'un bon pas, sa canne lui servant à détecter les obstacles sur le chemin.

Chaque gorgée d'élixir permet de soigner [1d8+5 PV].

À la trace

Après cette rencontre, le groupe peut continuer à suivre les traces. Un rôdeur sait automatiquement qu'elles s'orientent au Sud-Ouest en suivant un cheminement parallèle à la route. Un autre personnage pourra tirer les mêmes conclusions seulement au prix d'un test de SAG difficulté 20. En cas d'échec, il suit les traces sans savoir vraiment où il va... plutôt vers le Sud.

Après environ 3 heures, les traces rejoignent un ancien campement avant de repartir vers le Sud. Il y a alors beaucoup plus d'empreintes. Peut-être une trentaine, mais certaines sont beaucoup plus petites. Il pourrait y avoir tout une tribu.

Vous devez maintenant vous référer au plan pour déterminer les différents lieux que les PJ vont visiter au cours de leur périple. Les paragraphes suivants présentent une description des environs de Clairval. Tous les lieux ne sont pas développés dans le détail. Certains sont même *a priori* complètement inutiles et ne serviront que si vos joueurs divaguent un peu ou si vous voulez développer des intrigues annexes pour rendre le scénario moins linéaire. Tous les lieux remarquables sont décrits en allant du Sud vers le Nord.

Logiquement le prochain lieu visité par les personnages sera le moulin abandonné (repère **B**). Il faudra tout de même presque huit heures aux personnages pour arriver jusque là. Suivre les traces en pleine forêt ne leur permet pas de se déplacer rapidement. ➔



Battre du gob

Les gobelins mâles capables de se battre sont au nombre de 12. S'ils sont pris par surprise, ils perdent un premier tour et subissent une pénalité de -2 au suivant parce qu'ils viennent de se réveiller après s'être gavés de viande !

Gamuk, chef des gobelins en fuite

NC ½, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 13 **Init** 15

Masse +3 **DM** 1d6

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Table de rencontres

Pour chaque demi-journée où les PJ se déplacent en forêt hors des sentiers battus, vous pouvez lancer un d20 et appliquer le résultat de la table ci-dessous. Rien ne vous oblige à le faire et si vous pensez que les personnages sont déjà bien fatigués ou assez occupés, ignorez simplement les rencontres aléatoires pendant un temps.

Les personnages peuvent aussi se déplacer de façon particulièrement prudente. Ils divisent par deux leur vitesse de déplacement, mais un des personnages peut faire un test de SAG difficulté 10 modifié par un éventuel bonus de Voie (survie en nature). En cas de succès, il n'y aura pas de test de rencontre pour cette fois.

Certaines rencontres n'auront lieu qu'une seule fois (dryade), la fois suivante remplacez ce résultat par « Aucune rencontre ».

Résultat Rencontre

1-2	Gobelins en exode (1d6+1)
3	Loup solitaire (mâle alpha)
4	Meute de loups (1d6+1)
5	Elfes des bois (1d6)
6	Ours noir (1)
7	Gobelours (1)
8	Dryade (1)
9	Groupe de bûcherons (1d6+1)
10	Groupe de chasseurs (1d4+1)
11-20	Aucune rencontre

Les rencontres 5 et 8 sont neutres : dryade et elfes se cachent pour observer les PJ. Si elle est repérée, la dryade s'enfuit. Les elfes échangent quelques informations puis passent leur chemin.

Les rencontres 9 et 10 sont amicales, les groupes d'humains sont toujours

soulagés de rencontrer leurs semblables plutôt que des prédateurs. Ils invitent les PJ à partager leur repas.

A. Auberge du vieux pont

Cette auberge accueillante est l'endroit idéal pour se reposer après une longue journée de marche. Lorsque vous entrez dans la grande salle commune, vous découvrez une dizaine de voyageurs et de marchands, qui viennent d'arriver ici ou qui s'appêtent à repartir sur les routes. Au fond, l'aubergiste prépare déjà le repas du soir, près d'une marmite fumante au dessus du feu de la cheminée.

Il n'y a rien de particulier à signaler. Si les gobelins en exode ne sont pas arrêtés par les PJ, ils franchiront le pont vers le milieu de la nuit suivante et partiront à la recherche d'un endroit où s'installer encore plus au sud.

B. Ruines de moulin à eau

Le moulin en ruines est situé à une dizaine de minutes de marche de la route principale. C'est à cet endroit là que les Nok-Noks en fuite ont établi leur campement pour la journée, car ils se déplacent de nuit.

Ils sont épuisés, après le raid, ils sont venus rapidement jusqu'ici. Ils ont alors tué une vache et on fait un festin de viande crue. Maintenant, repus, ils dorment sous les arbres qui ont poussé dans la vieille bâtisse. Ils ont deux sentinelles (signalées par une croix sur le plan), mais elles ne sont pas très attentives. Il est facile de les prendre par surprise et même de les éliminer sans bruit.

S'ils sont attaqués, les gobelins se défendent, mais ils sont prêts à parler. Seul leur chef baragouine un peu de commun, le tuer est donc une erreur. Dans tous les cas, si au moins la moitié des mâles sont tués,

les autres s'enfuient dans toutes les directions en abandonnant leurs biens sur place. Au final, la rencontre peut être résolue par le combat, la négociation ou un peu des deux.

Lorsque le pisteur arrive à proximité du campement lisez le texte suivant :

La forêt devient plus clairsemée et vos entendez soudain le beuglement d'une vache ! Vous êtes tout prêt de votre cible. Vous redoublez de prudence pour approcher.

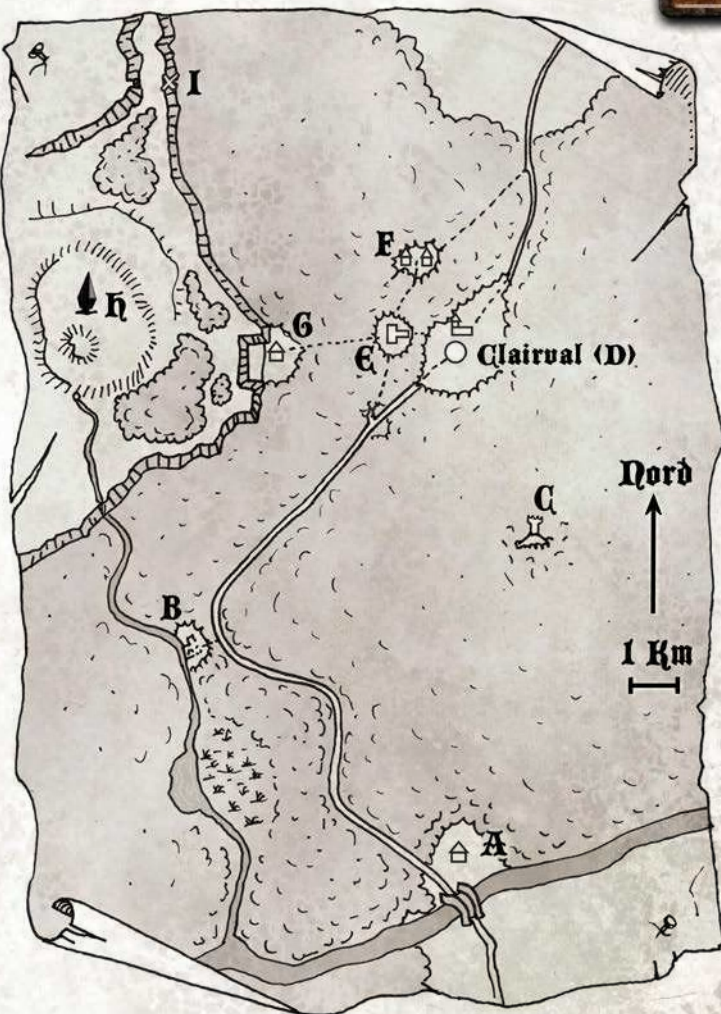
Faites faire un ou deux tests de discrétion (DEX), mais seul un échec critique peut venir gâcher la situation.

Les gobelins se sont réfugiés dans les ruines d'un vieux moulin, ils forment un ramassis de créatures pitoyables plutôt qu'un groupe de guerre. Femmes, enfants et mâles dorment à même le sol, entre les maigres ballots qui doivent contenir toutes leurs richesses. Deux vaches sont attachées à un arbre un peu à l'écart. Un des gardes veille sur elles. Une tête de vache tranchée orne un muret et indique que la dernière n'est plus en état d'être ramenée.

Faire parler un goblin

Leur chef, nommé **Gamuk**, parle un peu le commun. Il nie avoir enlevé un enfant et ne comprend pas bien de quoi parlent les PJ, mais son instinct lui dit de tout mettre sur le dos des traîtres qui se sont enfuis. Il est prêt à restituer les deux vaches vivantes si on lui laisse la viande de celle qui est morte. Il leur tiendra à peu près ce discours :

« *Gentils nous, pas prendre petit homme. Méchant gobs, aller dans village prendre petit homme et partis pour faire présent nouveau chef. Crânes-Crreux ! Nouveau chef, méchant, Crânes-Crreux chassé nous de maison.* »



Si on lui demande où il dira : « *Dos à lumière, trouver grand mur et suivre dos à lumière, un jour de marche.* » Il faut décoder « *Dos à lumière* » signifie au Nord (opposé du soleil) et « *Grand mur* » correspond à la falaise.

Des personnages persuasifs pourraient aussi convaincre par la force un goblin de les guider jusqu'à son ancien repaire. S'il est présent, le chef essaye de négocier une vache contre ce service. ➔

Carte régionale

Plan des ruines de moulin à eau (B)



- Si le chef est mort, c'est encore plus compliqué, il faudra communiquer par gestes et par dessins dans le sol. N'aidez pas trop les joueurs, s'ils ne comprennent rien, tant pis pour eux ! Plus tard, Krush pourra, leur indiquer où est situé le repaire des gobelins (et le baron, les enverra voir Krush s'ils n'y pensent pas).

Après cette rencontre, les personnages ont intérêt à rejoindre la route pour revenir aux alentours de Clairval avant de partir vers le repaire des gobs. Passer par la forêt prend deux fois plus de temps.

C. Vieille tour

Cette vieille tour trône sur une colline pelée qui domine la forêt depuis aussi longtemps que l'homme s'en souvient. Elle tient pourtant encore debout. On la dit hantée.

Selon votre humeur, il n'y a strictement rien dans la tour ou une créature peut y avoir trouvé abri (un ours ?). À moins que ce ne soit l'entrée d'un complexe souterrain oublié.

D. Clairval

Petit village d'une centaine d'âme, mais économiquement plutôt actif. Voir les parties 2 et 4.

E. Temple

Voir la partie 1, page 288.

F. Clairière des héros

Vous arrivez dans une jolie petite clairière. Deux mignonnes petites chaumières bien entretenues poussent au milieu des fleurs de toutes les couleurs. Même la pluie semble ne pas réussir à les faire faner ! De nombreux chats s'abritent de la pluie sous le rebord des toits. Un vieil homme, non, un demi-orque, se redresse, une bêche à la main. Malgré son âge, ses muscles saillants et sa carrure de colosse font un peu peur. Mais son regard est pire encore, il donne envie de prendre ses jambes à son cou ! Vous n'avez pas l'air les bienvenus...

C'est là que vivent Krush et Félin-dra, les deux anciens héros les plus associatifs. Félin-dra (rôdeuse demi-elfe âgée de 56 ans) est toujours en vadrouille, elle est au loin actuellement et personne, pas même Krush (demi-orque guerrier), ne sait où.

Cinquante ans est un âge vénérable pour un demi-orque et Krush a aujourd'hui bien du mal à marcher sans canne même s'il tente de faire illusion lorsque des villageois passent le saluer. Il est devenu asocial et bourru et vit avec ses douze chats. Moins, il voit de monde et mieux il se porte et il ne fait pas dans la dentelle pour le faire savoir. Même un PJ dont il est le mentor devra éviter de lui parler trop longtemps. Il déteste les mots et l'action lui manque. Il attend la mort avec impatience, un dernier combat à sa mesure qui lui permettrait de mourir dignement, contre quelque chose de plus excitant qu'une meute de gobelins...

Toutefois si les PJ cherchent l'antre des gobelins désespérément, Krush

peut leur indiquer où trouver l'endroit. Plus tard dans l'aventure, s'ils sont incapables de s'occuper de l'Ankheg, il en fera son affaire. Mais, ce ne sera pas encore son dernier combat. Un Ankheg n'est pas suffisant pour abattre Krush !

G. Carrière

L'endroit situé au pied de la falaise abrite la maison de Karoom et la carrière. Les lieux sont décrits en détail en page 312. La première fois où les PJ passent par là en allant vers le repaire des gobelins, profitez-en pour insérer immédiatement la rencontre avec Maëla (voir la partie 5, page 311).

Louky, le gamin que recherchent les PJ est caché dans une grotte pas loin de là, mais aucun indice ne le laisse deviner. Pour trouver l'entrée dissimulée un peu à l'écart derrière de gros bloc de rochers, il faudrait prendre le temps de passer la carrière au peigne fin. À ce stade de l'aventure ce n'est pas encore le moment de chercher ici...

H. Monolithe

Près d'un sommet d'une colline un peu plus haute, une pierre noire de plus de vingt mètres de hauteur est dressée vers le ciel. On l'aperçoit de loin.

Elle est gravée d'étranges symboles qui ont presque disparu avec le temps. Un nain pourrait y reconnaître, une borne de frontière d'un royaume nain disparu depuis très longtemps.

I. Antre des gobelins

Voir la partie suivante !

4 • Baston chez les Crânes-creux

Jouer les gobelins

Tous les adversaires des PJ ont été symbolisés par une croix (différente pour les leaders) sur le plan page 308. Seuls les guerriers ont été indiqués, les femmes et les enfants ne sont pas représentés. Cela vous permet d'avoir une vue d'ensemble de la situation initiale d'un simple regard. Bien entendu, au moment même où l'alarme sera donnée ces positions changeront, mais le plan vous permettra alors de déterminer combien de temps les gobelins mettront pour arriver.

En théorie, même en cas d'alarme, certains gobelins devraient rester à leur poste de garde, mais en pratique, ils sont incapables de respecter une organisation et ils ont tendance à tous accourir en direction des ennuis. Du coup, les méthodes de diversion seront particulièrement efficaces contre eux. Si les PJ fouillent les gobelins à la recherche d'or, considérez que chaque guerrier possède [1d20-5] pc.

ue ce soit par manque de pistes ou, au contraire, parce qu'ils pensent que les gobelins sont allés livrer l'enfant aux Crânes-creux, sur une indication erronée des Nok-noks, les personnages devraient finir par s'intéresser au repaire des gobelins.

Pour trouver l'ancre dans la falaise, le moyen le plus simple consiste à avoir un guide... Sinon, il faut aller à la carrière (repère **G** sur la carte régionale), puis longer la falaise vers le Nord en cherchant l'entrée d'une grotte. Toutefois, cette méthode est particulièrement longue, car le pied de la falaise est encombré de buissons, d'arbustes et de blocs de roche. De plus, le terrain monte et descend sur de petites vires rocheuses qui pourraient toutes facilement cacher une grotte. La falaise mesure entre vingt et trente mètres de haut. Il faut environ une heure par kilomètre d'exploration pour avoir une chance de trouver l'endroit. Si les personnages vont plus vite, ils passeront devant l'entrée sans la voir.

Arrivé au bon endroit, chaque personnage doit faire un test de SAG difficulté 15 (10 pour un rôleur) en passant au niveau de l'entrée principale pour réussir à la détecter. Il serait regrettable que les personnages ratent l'entrée, car ils passeraient alors au pied du poste de guet (repère **N**) ce qui gâcherait tout effet de surprise.

Gérer les Crânes-creux :

Que vont décider les joueurs ? Les PJ, vont-ils attaquer les gobelins par surprise ? Leur tendre des embuscades à l'extérieur ? Tenter de négocier ?

Dans tous les cas, les Crânes-creux ne sont installés là que pour quelques jours, le temps de reprendre des forces. Si les PJ attendent deux jours, ils auront la surprise de les voir plier bagage en emportant toute la nourriture disponible !

De prime abord, les gobelins n'ont aucune envie de négocier, mais si au moins la moitié de ses guerriers sont décimés (soit 12 gobelins), le **chef Kolik** considérera de façon favorable toute tentative diplomatique. S'il est vivant, **Durub**, le shaman servira d'interprète. Si le chef et sa worg sont éliminés, tous les survivants fuient par l'arrière.

Le seul goblin qui intéresse réellement les PJ est une femelle des Nok-noks, nommée **Bagdra**. Elle n'a pas voulu fuir avec les autres, car son petit chéri est parti dans la forêt et n'est pas revenu. Elle prend son gamin pour un génie... ne lui a-t-il pas appris à parler la langue des hommes ? À son retour, elle a été capturée par les nouveaux locataires et depuis, elle sert de souillon aux autres femmes du clan.

Globalement les gobelins ne comprennent pas ce qu'on leur veut, cette histoire d'enfant disparu ne les concerne pas. Toutefois, ils ne font pas beaucoup de problèmes pour livrer les anciens Nok-noks voleurs de sucreries, afin que les PJ les interrogent. Mais aucun des voleurs ne parle le commun, aussi leur livre-t-on en prime Bagdra, la souillon qui s'est bêtement vantée de savoir parler aux humains. Se débarrasser de ceux-là, n'est pas cher payé pour avoir la paix.

C'est une chance pour les PJ, car en cas d'interrogatoire, Bagdra va progressivement comprendre que les PJ cherchent un enfant qui correspond à l'ami de son fils. Mais contrairement au fiston, elle est un peu longue à la détente et en fait elle ne parle que

quelques mots de commun. À grand renfort de gestes et de mimiques, elle va donc tenter de leur expliquer que son fils et le gamin qu'ils cherchent étaient amis. Son fiston a refusé de suivre la tribu au Sud, car il ne voulait pas quitter son ami. Il s'est enfui. Bagdra a pensé qu'il voulait juste dire adieu à Louky, mais il n'est pas revenu...

Généralités

Le réseau de grottes est creusé dans une pierre calcaire, il est partiellement naturel, mais les couloirs les plus étroits ont presque tous été creusés par des gobelins au fil des années.

On trouve des couloirs parfois assez étroits dans le complexe et si vos joueurs sont déjà expérimentés, vous pouvez infliger des pénalités selon la taille du lieu. En particulier pour un personnage qui utilise une arme à deux mains. Avec des débutants évitez de compliquer la chose.

Lumière : sauf mention contraire le repaire est plongé dans les ténèbres. Les cavernes **C, D, E, H, I** et **N** possèdent un éclairage. Tenir une torche se fait au détriment d'une arme ou d'un bouclier et le personnage devient une cible idéale.

A. Entrée principale

L'entrée principale est située au sommet d'un pierrier, cachée derrière un arbre dense (des buis). Il faut se faufiler, le long de la paroi pour accéder à la grotte. Monter au sommet de l'éboulis demande un test de DEX difficulté 10. En cas d'échec, le personnage fait rouler une pierre qui dévale en bas... Les gobelins n'y feront pas attention la première fois, mais **si une seconde pierre roule**, ils seront sur leurs gardes et obtiendront un bonus de +5 à tous leur tests de détection et en Init pour les 10 prochaines minutes.

B. Poste de tir

Derrière l'entrée la lumière baisse rapidement, une grotte ténébreuse s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Les échos de conversations gobelines parviennent jusqu'à vous.

Ce couloir est plongé dans les ténèbres, les gobelins sont conscients de l'avantage que leur procure la nuit. Deux gobelins armés d'arbalètes observent le passage et tirent sur tout intrus à travers des meurtrières percées dans le mur. Simultanément, ils donnent l'alarme. Chaque meurtrière est située à 50 cm du sol et mesure 1 mètre de hauteur pour 20 cm de large. Pour les éviter, il suffit de ramper au sol le long du mur afin de passer hors de leur vue.

Toutefois, cela a pour principal inconvénient de se retrouver nez-à-nez avec **Croc-de-nuit**, la worg du chef... elle dort dans une alcôve sombre contre le mur nord du passage.

Croc-de-nuit

Les worgs sont des cousins maléfiques des loups, plus puissants (jusqu'à 150 kg) et plus intelligents. Ils parlent leur propre langue et le gobelin car ils servent parfois de monture à ces petites créatures. Croc-de-nuit est blessée, elle se remet du combat qui a coûté la vie au chef des Nok-Nok. Lors de la première rencontre, lisez le texte suivant :

Gasp ! Cette créature ressemble à un énorme loup noir, trapue, deux fois plus massive, avec une gueule à faire fuir la mort. Une grosse chaîne lui sert de collier, un écriteau de bois, manifestement volé, pend à son cou, il indique « Attention ! Chien méchant ».

Croc-de-nuit est un adversaire redoutable et elle remplit parfait- ➔

Gobelins (2)

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Arbalète de poing (10 m)
+2 **DM** 1d6

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Worg

NC 2

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3*

INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 17 **PV** 28/35 **Init** 17

Morsure et griffes +6 **DM** 1d6+5

tement son rôle d'épouvantail. Les PJ risquent de l'apprendre à leurs dépens. Toutefois, si les PJ fuient, la worg ne les poursuit pas en dehors du repaire.

Le chef Kolik n'est pas un guerrier très puissant parmi les siens et il appuie fortement son autorité sur son lien avec le monstre. Si la Worg est tuée, il n'est pas impossible que Durub le shaman tente de prendre le pouvoir...



C. Caverne commune

Cette vaste caverne est éclairée par quelques torches, mais on y voit très mal. L'air y est suffoquant : un mélange irrespirable entre la fumée des sources de lumière douteuses et une odeur infecte d'urine. De nombreux passages de dimensions variées débouchent ici. L'endroit est jonché de débris et d'un ramassis d'objets inutiles. Des tables et des chaises cassées, plus ou moins bien rafistolées sont disséminées un peu partout.

La lumière est équivalente à de la pénombre (-2 en attaque à distance). Les gobelins vivent ici, se chamaillent et jouent à des jeux incompréhensibles. C'est le lieu des interactions sociales entre les partenaires de sexe opposé. L'endroit pue l'urine, même si en principe, il n'est pas autorisé d'y faire ses besoins.

D. Mare

Une étrange mare phosphorescente de couleur verdâtre éclaire le lieu. Un ou deux seaux vétustes sont posés à côté.

Cette mare est le point d'eau principal des gobelins. Il faut cependant la faire bouillir avant de la boire sous peine d'être gravement malade (-5 à toute action après 2 heures d'incubation, test de CON difficulté 20 pour guérir toutes les 12 heures).

E. Caverne du chef

Cette caverne est vaste et bien éclairée. Les meubles y sont de meilleure qualité et elle ne pue pas autant que le reste du complexe. Dans une alcôve au fond, une espèce de trône a été confectionné à partir de planches et de meubles de récupération. L'ensemble est malgré

tout relativement impressionnant et la tête de goblin fichée sur une pique qui surplombe le tout confère un caractère sinistre à l'ensemble. Quelques crânes plus anciens décorent les murs par endroit.

Si les PJ souhaitent négocier, c'est probablement là, assis sur son trône, Croc-de-nuit à ses côtés, que le chef Kolik recevra ses hôtes... Le crâne fiché sur une pique est celui du chef des Nok-noks. Il a été décalotté et sa cervelle dévorée par Kolik. Contrairement à ce que pourraient croire les PJ, les Crânes-creux ne portent pas ce nom à cause de leur bêtise, mais à cause de cette coutume de vider le crâne des ennemis vaincus ! Le chef a hélas du abandonner la majeure partie de la de la tribu dans la fuite vers le Sud. Il commencerait bien à la reconstituer en prélevant le crâne des PJ.

Le point noir au Sud représente un gros rocher. S'il est déplacé (test de FOR difficulté 12), il révèle un boyau étroit qui s'enfonce dans le sol et mène aux cavernes des enfants (voir F pour la taille du passage).

Le trésor

La partie la plus au sud de la grotte est fermée par une tenture, elle dissimule le trésor des Crânes-creux (voir page suivante). La majeure partie de celui-ci appartenait en fait aux Noks-noks.

F. Cavernes des enfants

Un boyau très étroit s'enfonce dans la paroi de la caverne principale. Il ne doit pas dépasser trente centimètres de large pour un mètre de hauteur. Même en rampant de profil, il n'est pas évident qu'un humain réussisse à y progresser sans rester coincé...

Ces passages forment un moyen naturel de protéger les enfants, car même un goblin adulte a des ➔

Chef Kolik

Kolik signifie « Crâne-plein » en goblin, c'est en fait un titre honorifique chez les Crânes-creux (Kolk en goblin). Malgré tout, il faut bien reconnaître que chef Kolik est sans doute le moins crétin de sa tribu...

Kolik, chef des Crânes-creux

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 15

Épée longue +4 **DM** 1d8

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Kolik se bat avec une épée longue de belle facture, pourvue d'une lame en *Laenk* et ornée d'un rubis sur le pommeau. Valeur 500 pa : +1 en attaque, éclaire dans un rayon de 3 mètres.

Sa bourse contient, 12 pc, 8 pa et une pièce d'or !



Contenu du trésor des Crânes-creux

On y trouve des fourrures de toute sorte (une dizaine de pa de valeur), un coffre contenant 100 pc, 100 pa, 5 po et quelques jolis morceaux de quartz (sans grande valeur sauf pour un collectionneur).

Dans une étoffe une fiole est emballée. Elle porte des runes à demi-effacées. Grâce à celles-ci, un magicien pourra l'identifier en réussissant un test d'INT difficulté 10. Il s'agit d'une *potion de Flou* (magicien, rang 3 de la Voie de la magie protectrice).

Il y a enfin deux arbalètes de poing, quelques dizaines de carreau, une cotte de maille, une chemise de maille, un casque, une lance et deux épées courtes. Tous ces objets sont ordinaires.

difficultés pour s'y faufiler. Les PJ n'y auront normalement pas accès à moins de décider à ramper tête la première au risque de rester coincé en très mauvaise posture (test de DEX difficulté 15 tous les mètres !).

Les cavernes ne contiennent rien de particulier à part de vieilles fourrures pleines de puces qui sauteront sur l'occasion pour se repaître ! Si un PJ entre par un boyau, les gamins se sauveront par un autre.

G. Caverne des femelles

Cette vaste caverne est plongée dans le noir. Une fois éclairée, elle révèle des couches, assemblage hétéroclite de vieilles peaux et de brassées de feuilles plus ou moins fraîches. Si les femmes n'ont pas encore pu fuir, elles se terrent le plus loin possible des PJ.

La grotte au fond est une salle d'eau, de nombreux seaux et outres plus ou moins percés y sont entreposés. L'endroit leur permet de faire leurs ablutions à l'abri des mâles. C'est aussi le lieu pour les accouchements.

→ S'ils n'ont pas encore rencontrés Bagdra à ce stade, c'est elle qui viendra à eux. Dans son commun déplorable, elle leur explique qu'elle n'est pas de la tribu des Crânes-creux et implore pour qu'on retrouve son fiston. Elle est très fière qu'il soit ami avec un humain et saisit cette occasion de s'en vanter. C'est un peu comme si son enfant était le pote du fils du roi ! « *Moi, gentil. Fils de moi ami vous, ami Louky, mon fils, ton fils ! Mox et Louky !* » Les PJ ont beau lui expliquer que Louky n'est par leur fils, elle n'en démord pas. Sinon, pourquoi seraient-ils à sa recherche ?

H. Entrée arrière

Des champignons géants poussent à l'entrée de la grotte, ils sont très impressionnants et mesurent entre

un et deux mètres. Ils forment des bosquets multicolores. Une forte odeur de déjection émane du lieu malgré un courant d'air salvateur.

Les gobelins « cultivent » ces champignons comestibles en allant faire leurs besoins à leur pied. Celui qui voudra les observer de plus près se retrouvera inmanquablement dans la merde !

Cette entrée est plus basse que le reste du complexe, elle est séparée des autres cavernes par des parois de presque 6 mètres de hauteur (2d6 DM en cas de chute). On y accède en escaladant la paroi à l'aide de trous taillés dans la roche. Il n'est pas nécessaire de faire de test de DEX si on prend son temps, mais monter en un seul tour demande un test difficulté 10. Il est aussi possible de monter par une simple action de mouvement en tentant un test de difficulté 16.

I. Salle du feu

Cette vaste caverne est éclairée par deux feux de bois. Une importante réserve de combustible est entassée contre les murs et la suie qui couvre la voûte indique un usage intensif du feu. Une faille perdue dans les ténèbres aspire la fumée, sans doute vers l'extérieur.

Les feux sont entretenus en permanence par les femmes qui font la cuisine. Elles vont aussi chercher le bois dans la forêt.

J. Entrée secrète

Ce boyau très étroit se termine en cul de sac, une sorte de gros bloc rocheux bouche le passage. De la lumière filtre par un endroit où il n'est pas jointif.

À l'extérieur un gros rocher bloque cette entrée. De l'intérieur, il est très facile à pousser, étant posé en équi-

libre instable, il roule et dévale une petite pente sur quelques mètres.

K. Caverne des guerriers

Le sol de la grotte est jonché des couches des gobelins, un gros sac est posé sur ou à côté de chaque couche.

Chaque guerrier possède un sac qui renferme ses possessions : fourrures, vêtements, bibelots. Aucun objet de valeur, seulement quelques puces hargneuses.

L. Grotte du shaman

Assis en tailleur au bord du parapet un goblin famélique et hirsute trace des symboles cabalistiques dans l'air en grommelant des propos inarticulés. Il porte pour seul vêtement une sorte de kilt bigarré.

À moins que Kolik ne le convoque expressément, le shaman est assis là. Même en cas de combat ailleurs dans le complexe, il reste là perdu dans ses rêveries pendant 6 tours avant que le bruit ne le dérange et le décide à agir... Il est très facile d'attaquer le shaman par surprise.

Durub est complètement givré. Il passe son temps à mâchouiller des champignons hallucinogènes qui lui font voir la vie de toutes les couleurs. Mais il est aussi le seul membre des Crânes-creux à parler le commun, et plutôt correctement pour une fois. S'il sert d'interprète aux personnages, le problème ne sera pas la barrière de la langue, mais ses délires.

Il appelle chaque personnage par une couleur qu'il voit sur lui : « *Monsieur brun, madame rose, monsieur vert* », etc. Avec un pareil interprète, les joueurs n'ont aucune chance de comprendre ce que fuient les gobelins. Il fera allusion à « *La grande vague d'ébène* » ou « *Le flot tumultueux du destin* ».

M. Réserve

Cette grotte est vide à l'exception d'un gros sac en toile de jute bien ventru posé contre un mur.

Normalement, la nourriture est entresposée ici. Pour le moment la pièce est quasiment vide et les deux gardes surveillent un malheureux sac de maïs volé il y a quelques temps.

N. Poste de guet

Après avoir monté une volée de marches, vous arrivez dans une salle éclairée par la lumière du jour. Deux ouvertures de la taille d'une fenêtre donnent sur l'extérieur. Deux tonneaux retournés servent de chaise et une table bancale complète ce mobilier.

Le poste de guet est situé 6 mètres au-dessus du sol, il permet de voir les créatures qui sortent de la forêt et grimpent le pied pentu de la falaise pour arriver à l'entrée. Si les PJ ont longé la falaise en arrivant par le Sud, on ne les a pas vus arriver.

Conclusion

Les personnages ont fait choux blanc, ils n'ont pas retrouvé Louky. En revanche, ils savent sans doute que celui-ci s'était lié d'amitié avec un jeune goblin du nom de Mox et que ce dernier a disparu aussi.

Si on réfléchit au fait que Mox devait suivre sa tribu au loin, on peut imaginer que les deux compères ont décidé de rester ensemble. Mais où ? La suite logique est probablement de rentrer au village pour essayer de tirer cela au clair...

Durub, Shaman

NC 2, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 12 **Init** 15

Dague +4 **DM** 1d4

Attaque magique +4 **DM** 2d6

Voie de la magie de combat rang 2

1. Attaque magique (L) :

Durub peut lancer de petit éclairs de magie qui infligent 2d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les mêmes DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

2. Armure magique (L) :

Durub possède un pouvoir magique (*insensibilité*) qui lui permet de diviser par 2 tous les DM physiques subits pour le reste du combat. Ce pouvoir n'affecte pas les DM des attaques magiques élémentaires (feu, froid, acide, électricité).

Trésor : le shaman possède deux potions, une rouge et une bleue. La rouge est un *élixir de guérison* (1d8+5 PV) et la bleue contient une dose de poison (1d8+5 DM en ingestion ou sur une arme tranchante).

5 • Amis pour la vie

Les PJ n'ont pas de piste claire. S'ils racontent leurs péripéties à monsieur Carillon, celui-ci leur propose d'aller voir **Agramon**, le père de Louky, pour lui en parler et essayer d'en apprendre plus.

Mener l'enquête

Voici un petit résumé des quelques PNJ que les personnages seront sans doute amenés à interroger et des propos qu'ils pourront tenir. Rien ne les empêche d'avoir d'autres idées et d'interroger d'autres villageois, mais il vous faudra alors improviser.

Agramon (c6)

« Je comprend pas, z'êtes bien certain que c'est pas ces saletés de gobs ? C'est vicieux, un gob. M'ont enlevé quand que j'étais encore plus minot que mon Louky ! » Il semble perdu dans de sombres souvenirs un instant. « J'veux pas croire que mon mien, y s'accoquine avec c't'engeance ! Si c'est vrai, l'cul va lui chauffer, c'te salopiot ! »

Un discours convaincant ou un test de CHA difficulté 10 permettront de lui faire entendre raison. Une fois calmé, il conseil aux PJ d'interroger ses meilleurs amis, « Faut demander à c'te p'tite creviure de Parluiss ! Si y en a un qui sait quelque chose, c'est lui... Ah, pi y a aussi, Méline, c'était sa bonne copine, mais je crois que c'est fini entre eux. Enfin vous savez quoi, les trucs de gamins ! »

Méline (c3)

Les parents de Méline sont les boulangers, Adèle et Grand Pierre. Ils ne

posent pas de problèmes pour qu'on parle à leur fille, mais restent présents.

La fillette s'écroule en larmes dès qu'on l'interroge au sujet de Louky. *« Je lui avais dit que c'était mal de parler aux gobelins, je lui avais dit. Je lui avais bien dit que c'était mal d'aller dans la forêt la nuit. Je lui avais dit ! Je lui ai dit que si y faisait ça, je l'aimais plus, mais il a continué quand mêêême... »* Elle sanglote. *« Pardon, j'aurais du le dire, mais il m'a fait jurer de rien diiire ».*

Elle n'en sait pas plus et cela confirme juste ce que savent déjà les joueurs...

Lili (c8)

Avant de rencontrer Parluiss, il faut passer un barrage de taille : sa maman Lili.

« Vous ! Hors de ma vue, brutes ! Les gens vous prennent peut-être pour des héros, mais moi, je vois clair dans votre jeu. S'attaquer à un enfant, quelle honte ! »

Si les personnages ont échangé des mots durs avec elle, elle refuse tout net. Il faudra faire preuve de beaucoup de persuasion pour qu'elle les autorise à voir le petit chéri. Un test de CHA difficulté 20 est nécessaire ! La difficulté passe à 15 si on joue sur sa fibre sensible en lui faisant imaginer le pauvre Louky, perdu quelque part, peut-être blessé ou affamé. Elle descend encore de 5 points si on fait allusion à la détresse de son père qui n'a plus que lui ! La mère du petit étant déjà morte...

Si vraiment Lili résiste, Monsieur Carillon devra servir de médiateur, il interrogera lui-même le gamin en présence des personnages. Une autre

solution pour voir Parluis consiste à attendre qu'il sorte de chez lui pour jouer. Toutefois, si Lili sait que les PJ le cherchent, il n'a pas le droit de sortir.

Parluis

Motus et bouche cousue ! Devant sa maman ou monsieur Carillon, Parluis affirmera ne rien savoir. Il ment et un personnage pourra s'en convaincre en réussissant un test de SAG difficulté 20 (il ment bien le bougre !). C'est que le sale gosse a une idée en tête et ne manque pas de toupet : il veut faire payer les PJ.

C'est pourquoi environ une heure après cette rencontre (entre-temps ils pourront passer voir Méline si ce n'est pas encore fait), Kyrin apporte un billet manuscrit au joueur à qui Parluis avait volé la bourse. Quelques mots mal écrits et pleins de fautes y sont écrits.

« Donne ~~dx~~ vingt pièces de cuivre et tu sais ou va Louki ». Si les PJ ont été particulièrement odieux avec Parluis lors de l'incident du petit voleur, c'est quarante pièces de cuivre qu'exige le garnement.

Kyrin ne sait pas lire, mais il a pour consigne de prendre les pièces et de les apporter à Parluis dans sa maison. Ensuite, Parluis lui chuchote de guider les PJ à la carrière. Ce que fait Kyrin...

En route !

Une fois que les PJ ont leur petit guide lisez le texte :

Kyrin part en courant dans la forêt, suivant le sentier en direction de l'ouest. Le gosse est rapide et il s'arrête fréquemment pour vous attendre. Vous passez devant le temple, mais Kyrin continue vers la carrière.

Si les PJ ne sont pas encore venus jusque là, jouez la scène qui suit, sinon passez directement à celle d'après.

La chaumière de Karoom

Vous arrivez bientôt en vue de la maison de Karoom perchée sur un promontoire rocheux juste au pied de la carrière. Quand on pense que cette énorme excavation a été réalisée par un seul nain, on comprend pourquoi les royaumes souterrains de ce peuple sont célèbres dans le monde entier.

Alors que vous approchez, la porte s'ouvre. Ce n'est pas le prêtre nain qui en sort, mais une elfe séduisante accompagnée par un petit dragonnet rouge. « Si vous cherchez maître Karoom, il n'est pas là. », vous annonce-t-elle de sa voix mélodieuse. Vous reconnaissez Maëla, la magicienne. Elle est toujours resplendissante malgré les trente années qui se sont écoulées depuis la lutte qu'elle a menée contre le nécromant, en compagnie de Karoom et des autres.

Elle vous observe intensément, « Par le plus grand des hasards, ne connaîtriez-vous pas un superbe chevalier elfe porteur d'un gant de lumière ? »

Les PJ répondront logiquement non. S'ils demandent pourquoi elle leur pose cette question, elle répondra :

« Je fais des rêves étranges. J'étais venu consulter mon ami à ce sujet, mais c'est vous que je trouve. Le destin aurait pu vous placer sur ma route dans un but précis. Il semble que ce n'est pas le cas, même s'il est encore trop tôt pour se prononcer. »

Si les PJ implorent son aide dans l'affaire qui les préoccupe, elle leur signifie qu'ils sont désormais assez grands pour se débrouiller tout seuls. Elle leur adresse ensuite une dernière fois la parole : ➔

Kyrin (c9)

Kyrin sait parfaitement où est la cachette de Louky depuis le début. Il est au courant pour son ami le gob. Kyrin espionne tout le monde. Mais il ne dit rien. Toutefois, si les PJ se sont bien comportés avec lui lors de leur éventuelle première rencontre, il suffirait de lui demander gentiment pour qu'il accepte de les y conduire. Encore faudrait-il qu'ils y pensent. Sinon, il leur faudra en passer par le petit manège de Parluis !

« Je suis désolée de manquer de temps pour une conversation polie, mais je dois partir immédiatement, des choses importantes requièrent mon attention. » Elle lève une main et commence une incantation qu'elle interrompt.

« Ah, une dernière chose, évitez de tenter de pénétrer dans la maison, elle est protégée par un sort d'Enkys-tement lointain. Vous pourriez vous retrouver à l'autre bout du monde en un clin d'œil ! » Puis joignant le geste à la parole, elle disparaît en vous laissant quelque peu pantois devant une telle démonstration de magie... »

La porte est fermée à clef et les volets barrés. Tout individu qui tente de forcer une ouverture se voit immédiatement téléporté aléatoirement. Lancez 1d6. **1-3** : au pied de la Vieille tour (repère **C** sur la carte régionale), **4-6** : au pied de l'obélisque (repère **H**).

Le sort utilisé par Maëla est un sort « intelligent » : plus l'individu qui essaye d'entrer est de niveau élevé, plus il est téléporté loin. Ainsi les personnages sont envoyés à quelques kilomètres, tandis qu'un gamin se retrouverait à proximité du temple...

La carrière

La carrière est composée de deux secteurs, le premier permet d'extraire une belle pierre blanche et le second, bien plus modeste, une pierre noire. C'est certainement à cause de la proximité des deux roches que Karoom a décidé de s'installer ici.

Kyrin, sautille en direction du secteur de pierre noire, beaucoup plus étroit, une simple veine dans la falaise. Il grimpe sur un gros bloc et vous indique un trou invisible, juste derrière. Puis il fait demi-tour et disparaît dans la forêt en un clin d'œil !

A. Entrée

Il s'agit de l'extrémité d'une faille située dans la roche noire, Karoom l'a découverte, il y a déjà plusieurs années. Il a volontairement fait tomber un gros bloc devant pour fermer l'accès, mais il a une semaine, la chute d'un autre bloc de pierre l'a suffisamment déplacé pour qu'un petit gabarit y passe. Ce qui pose un problème pour les PJ de taille moyenne.

Il faudra d'abord déplacer un peu plus le gros bloc qui bouche l'entrée ce qui nécessite un test de FOR difficulté 20. Les PJ auront intérêt à utiliser la règle de coopération (voir page 69) pour réussir ce test ou à trouver des leviers pour réduire le test à une difficulté de 15.

Même une fois la faille dégagée, un personnage avec une FOR supérieure à 12 doit réussir un test de DEX difficulté 15 pour réussir à passer.

Lorsque les PJ entrent enfin, lisez le texte suivant :

La roche noire est lisse, mais fracturée par endroits. Le passage rectiligne s'enfonce dans les ténèbres les plus absolues comme la lame d'une épée de géant. Il descend fortement et s'élargit progressivement, tandis que le plafond culmine rapidement à plus de 10 mètres de hauteur.

B. Éboulement

Sur votre gauche, vous dépassez une fissure dans la roche dure et noire, elle mesure environ un pied de largeur ce qui est à peine suffisant pour qu'un homme s'y faufile. De toute façon, elle est de plus en plus étroite vers le fond et se termine en cul-de-sac au bout de quelques mètres.



La carrière

Les PJ rencontreront plusieurs fissures de ce type au long de leur périple, n'hésitez pas à leur faire remarquer et si vous tracez un plan pour vos joueurs, n'oubliez pas de les y porter. Ces fissures pourraient leur sauver la vie lorsque l'Ankheg fera son apparition. Poursuivez la description des lieux :

Devant vous, un énorme éboulement bouche en partie la faille que vous suivez. Les rochers empilés sont de couleur blanche et proviennent d'une vaste caverne qui s'est écroulée de part et d'autre de la faille. Il est possible d'y accéder en escaladant le monticule de blocs de roche. En face la faille se poursuit dans les ténèbres. ➔

Géologie et plan

Le souterrain derrière la carrière est constitué de deux roches bien distinctes. La roche blanche est tendre et l'Ankheg (voir plus loin) s'y déplace à son gré. Elle est représentée sur le plan par un trait arrondi, bordé de hachures. La roche noire est dure et se fracture en plaque, de plus elle résiste à l'acide sécrété par la créature. L'Ankheg ne peut donc pas s'y déplacer. Elle est représentée par un trait noir simple avec des angles.

C'est cette diversité de roche qui explique la situation de Mox et Louky. Pas de roche noire et ils auraient été dévorés depuis longtemps. Pas de roche blanche et l'Ankheg n'aurait pas pu venir s'y installer...

Rats géants (3)

Ce rongeur de la taille d'un chien est beaucoup plus agressif qu'un rat ordinaire. Il pue autant qu'il est laid. Et il est particulièrement laid.

NC ½, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +1
INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 13 PV 4 Init 13

Attaque +1 DM 1d4+1

Capacités

Maladie : chaque créature mordue par un rat doit faire un test de CON difficulté 12 à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après 2d6 heures. La victime est *Affaiblie* et perd de 1d4 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignés par le repos. Réalisez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

► Ce croisement est un lieu stratégique puisqu'il donne accès aux différentes parties du réseau souterrain, mais rien de dangereux n'y a élu domicile. Toutefois, escalader l'éboulis demande un test de DEX difficulté 10 pour éviter de faire rouler un rocher, ce qui mettrait automatiquement toutes les créatures du complexe sur leurs gardes.

C. L'ancre des rats géants

Cette caverne de pierre blanche, surplombe la faille au dessus de l'éboulis. Vous entendez le bruit de petites pattes qui se rapprochent rapidement. Trois créatures poilues de taille équivalente à des chiens déboulent sur vous. Mais ce ne sont pas des chiens, plutôt d'énormes et affreux rats !

Sitôt que deux rats sont morts, le dernier tente de fuir.

D. Caverne vide

Cette vaste caverne de pierre blanche surplombe la faille d'environ une dizaine de mètres. Un gros bloc tombé du plafond tient en équilibre précaire sur le rebord de la plate-forme. Au fond le passage se rétrécit et mène vers une autre caverne.

Le bloc en équilibre peut être poussé dans les éboulis avec un test de FOR difficulté 10 réussi. Cela déclencherait une réaction en chaîne qui ferait chuter de nombreux autres blocs. Toute créature dans la zone des éboulis subirait alors 4d6 DM. Ce peut être une tactique intéressante contre l'Ankheg.

E. Couloir éboulé

Sur votre gauche, la roche noire s'est écroulée là où la roche blanche moins dure affleurerait. Elle laisse entrevoir un boyau en partie effondré

sur lui-même. Il ne semble pas possible de progresser dans ce tunnel.

L'Ankheg se terre sous les roches. Chasseur redoutable, il attend que ses proies dépassent sa cachette pour surgir et leur couper toute retraite. Toutefois, si les PJ commencent à creuser dans l'éboulis dans l'espoir de trouver un passage qui les mènerait à Mox et Louky, ils auront la surprise de leur vie !

F. Caverne des striges

Cette vaste caverne est totalement vide. Un bruissement d'ailes attire votre attention au moment où plusieurs petites créatures ailées foncent sur vous. De loin, on dirait des chauves-souris, de près c'est bien plus horrible !

Trois striges attaquent immédiatement, deux autres arrivent au tour suivant de la caverne adjacente.

G. Tunnel secondaire

À cet endroit la caverne des striges communique avec la faille principale à une hauteur de cinq mètres. Si les PJ arrivent de la caverne, ils peuvent descendre en fixant une corde ou en désescaladant (DEX 15/1d6 DM). S'ils arrivent du point E, il faut réussir un test de SAG difficulté 17 pour remarquer le petit boyau en hauteur.

H. Mox et Louky

Tout au fond, la faille de roche noire se rétrécit de plus en plus et vous peinez à vous faufiler, mais il semble qu'elle donne sur une grotte plus loin. Vous entendez une petite voix crier faiblement « *Va-t-en, va-t-en sale bête !* » Ce sont les enfants !

Mox est blessé, il a perdu pas mal de sang à cause d'une strige. Louky →

Ankheg

Cette horrible créature souterraine ressemble au croisement d'un crustacé et d'un insecte géant. Son corps est muni d'une épaisse carapace de chitine et de six pattes, sa tête est pourvue de 2 énormes mandibules. Il mesure environ 3 mètres pour 400 kg.

Celui-ci est une vieille créature fatiguée, il n'a plus qu'une seule mandibule, son acide n'est plus très virulent et il ne se déplace plus aussi vite (un peu moins que les PJ...).

NC 2, taille grande

FOR +4 DEX +0* CON +6

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 15 PV 22 Init 15

Mandibules +6 DM 1d6+4 + 1d4 acide

Voie du prédateur rang 1

1. Embuscade : au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Capacités :

Jet d'acide (L) : une fois par combat, l'Ankheg peut cracher un jet d'acide à une distance de 10 mètres. Il inflige 3d6 DM et la cible peut faire un test de DEX difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM.

Creuser (L) : l'Ankheg utilise ses formidables mandibules associées à l'acide qu'il secrète pour se déplacer sous terre. Au prix d'une action limitée, l'Ankheg est capable de creuser sur une profondeur de 10 mètres par tour. Il peut utiliser sa capacité embuscade pour surgir du sol et attaquer.

Tactique : l'Ankheg est une créature qui peut s'avérer létale pour un groupe de premier niveau aussi les PJ seront peut-être amenés à fuir (n'oubliez pas la capacité « Instinct de survie » des humains, elle sera primordiale !). Ils peuvent trouver de nombreuses failles de pierre noire trop étroites pour l'Ankheg afin de s'y réfugier. Expliquez bien aux joueurs que si la faille est assez étroite pour le mettre à l'abri, elle ne lui permet pas d'utiliser une arme à projectile. Si les PJ se séparent, il est possible de se jouer de lui en l'attirant successivement dans différentes direction, il n'est pas très futé, ni très rapide. Cela peut par exemple permettre d'utiliser le bloc de la zone C pour l'écraser.

S'il est réduit à 5 PV ou moins, il prend la fuite et s'enterme dans la zone de pierre blanche la plus proche.

Et si vraiment ça sent le sapin pour votre groupe, vous avez toujours l'option « Krush ». Ou pas. À vous de voir...

Strige

Cette affreuse petite créature rougeâtre de 30 cm, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris, est pourvue de quatre ailes. Elle possède également quatre pattes barbelées lui permettant de s'accrocher féroceement à ses victimes pour leur sucer le sang.

NC ½, taille très petite

FOR -3 DEX +3 CON -3

INT -4 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 2 Init 12

Piqûre +3 DM sucer le sang

Capacités :

Sucer le sang : une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache et fuit le combat. Une créature de taille normale est dès lors *Affaiblie*. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige possède une DEF de 12.

Vol : La strige vole à une vitesse de 20 m par action de mouvement.



ne va pas trop mal. Tous les deux sont affamés. Ils avaient quelques provisions qu'ils ont dévorés depuis longtemps et accès à un point d'eau qui leur demandait pas mal de courage pour s'approvisionner. En effet, il est situé dans une caverne de pierre blanche, toute proche, mais accessible à l'Ankheg.

Scène d'adieu

L'exile des Nok-noks signifiait que Mox et Louky allaient cesser de se voir. Et cela leur semblait insupportable. Ils ont alors décidés de s'enfuir ensemble pour établir « leur royaume souterrain » derrière la carrière et rester amis pour la vie. Mox s'est enfui le soir de l'arrivée des PJ, quelques heures avant que les gobelins attaquent le village. Son père ne s'est aperçu de sa disparition que bien plus tard. Ensuite, le plan a mal tourné. Ces quelques jours prisonniers sous terre les ont fait mûrir et les ont ramenés à la raison et, désormais, ils sont prêts à se dire au-revoir.

Les deux gamins, l'humain et le goblin sont étrangement semblables, sales et hirsutes, ils clignent des yeux à l'unisson en revoyant la lumière du jour. Ils se donnent l'accolade et Louky chuchote quelques mots à l'oreille de Mox. Le jeune goblin lui tape dans le dos et se tourne vers vous. Dans un commun presque impeccable il prend la parole. « *Je sais que vous êtes pas venus pour moi, mais merci quand même... Je crois qu'il est plus sage de partir maintenant.* » Il vous salue d'un geste et s'enfonce en boitant dans la forêt toute proche. Un sifflement retenti dans un arbre au-dessus de lui. Kyrin révèle sa présence d'un signe de la main que Mox lui rend avant de disparaître. Kyrin saute de l'arbre avec grâce et s'approche en souriant, lui et Louky se tapent dans la main en silence par trois fois. Encore un nouveau rituel, ces gamins...

fin ?

Vous pouvez rentrer à Clairval en héros. Si Karoom n'est pas revenu pour la fête de l'équinoxe, du moins a-t-on trouvé une bonne raison de boire et de faire la fête. Le baron vous reçoit et vous remet une récompense pour votre courage, une bourse remplie de cent pièces d'argent à vous partager. Quant aux villageois, ils se sont cotisés pour offrir à chacun de vous un magnifique costume taillé sur mesure par Albik lui-même. Alors, elle n'est pas belle la vie ?

Les personnages peuvent profiter d'un repos bien mérité et soigner leurs blessures, peut-être leurs maladies (cf. les rats géants). Ils doivent aussi s'entraîner pour mettre à profit leur expérience et il est temps de les faire passer au **niveau 2** ! Congratulations ! Mais gageons que ce n'est que la première aventure d'une longue série...

Pourquoi diantre les gobelins fuyaient-ils vers le Sud ? Quel est cet étrange rêve que fait Maëla ? Ces questions trouveront leur réponse dans la suite de cette épopée... À paraître prochainement.

Personnages prêtirés

Note

Vous trouverez ci-contre ainsi qu'en téléchargement sur la page *Chroniques Oubliées Fantasy* du site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) cinq personnages déjà créés et prêts à l'emploi.

Si vous ou vos joueurs n'avez pas le temps ou l'envie de préparer de nouveaux personnages tout droit sortis de votre imagination et des règles de création de personnage, recopiez, photocopiez ou imprimez ces 5 personnages prêtirés et demandez à chaque joueur de choisir celui qui lui plaît le plus, en commençant par le plus jeune joueur à la table.

Leur historique les implique déjà dans le contexte du scénario.

Bon jeu !

Ninuelle, humaine barde

Cette étonnante jeune femme aux cheveux d'argent a quitté Clairval, il y a bien longtemps, pour parcourir le monde et apprendre l'art de la musique. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines à l'occasion de la fête organisée pour le nouveau temple. Elle entretient des relations tendues avec son père Bertram, le charpentier, qui ne lui a pas pardonné son départ.

FOR 10/+0 **DEX** 16/+3 **CON** 11/+0
INT 13/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2
DEF 16 (Cuir renforcé) **PV** 6 **Init** 16

Rapière (précision) +4 **DM** 1d6 Crit 19-20

Dague (5m) +4 **DM** 1d4

Voie de l'escrime rang 1

Voie du musicien rang 1



Thyleen, elfe druide

Thyleen est une elfe des forêts glacées du Nord. Un jour qu'elle était encerclée par une meute de loups affamés, un jeune humain surgit soudain du blizzard telle l'incarnation mortelle de la tempête. Avec une rage incroyable, il tua à lui seul cinq loups avant de perdre conscience à cause de ses blessures. Mais il avait mis la meute en fuite. Une amitié indéfectible était née et Uld trouva son surnom : Mâcheloup (l'orgmaâk en elfe blanc).

FOR 10/+0 **DEX** 14/+2 **CON** 12/+1
INT 11/+0 **SAG** 15/+2 **CHA** 13/+1
DEF 14 (Cuir) **PV** 9 **Init** 14

Epieu (+2/+1d6) +1 **DM** 1d6

Arc court (30 m) +3 **DM** 1d6

Voie de la nature rang 1

Voie du protecteur rang 1



Urd Mâcheloup, humain barbare

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairval, la famille d'Urd s'exila loin au nord pour oublier. Urd grandit dans un milieu naturel sauvage et glacial avec la nostalgie du climat plus clément où il avait vécu ses premières années. Devenu adulte, il est revenu vérifier si la douceur de vivre du Sud correspond à ses souvenirs d'enfance.

FOR 16/+3 **DEX** 11/+0 **CON** 16/+3
INT 10/+0 **SAG** 13/+1 **CHA** 08/-1

DEF 12 (Cuir) **PV** 15 **Init** 12 (Réflexes félins)

Hache à 2 mains +4 **DM** 2d6+3

Javelot +1 **DM** 1d6

Voie du pourfendeur rang 1

Voie de la rage rang 1



Caliostro, humain ensorceleur

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. Maëla, la magicienne elfe s'en aperçut dès ses premiers pas. Avec l'accord de ses parents, des fermiers très pauvres qui élevaient cinq enfants, elle le confia à un maître ensorceleur. Douze années ont été nécessaires à Caliostro pour maîtriser son pouvoir. Enfin son maître, lui a remis son précieux bâton et lui a signifié qu'il devait voler de ses propres ailes. Après un long voyage, le jeune ensorceleur est enfin de retour.

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 12/+1
INT 13/+1 **SAG** 11/+0 **CHA** 16/+3

DEF 11 **PV** 5 **Init** 13

Bâton (mêlée) +1 **DM** 1d6

Rayon ardent (10m) +4 **DM** 1d4+3

Voie de l'envoûteur rang 1

Voie des illusions rang 1

Bâton rubis : à son départ, son maître a offert à Caliostro ce présent d'une immense valeur. Au prix d'une action limitée, il peut produire un rayon ardent d'une portée de dix mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d4+Mod. de CHA] DM.



Kroril Forgepierre, nain prêtre

Kroril a été le disciple de Karoom il y a bien longtemps, même si, pour finir, il a choisi une autre religion que son mentor, tout aussi respectable pour un nain. Il admire beaucoup celui qu'il considère un peu comme son modèle et lorsqu'il a appris qu'il allait inaugurer le temple, il n'a pas pu résister au plaisir de participer à la cérémonie. A la fois comme ami et comme prêtre du dieu des architectes et des tailleurs de pierre.

FOR 13/+1 **DEX** 10/+0 **CON** 13/+1
INT 11/+0 **SAG** 16/+3 **CHA** 12/+1

DEF 14 (chemise de maille) **PV** 9
Init 10

Marteau +2 **DM** 1d6+1 (relance des « 1 »)

Voie de la guerre sainte rang 1

Voie des soins rang 1

Religion : Gorom dieu de la Pierre et des Architectes **Marteau**, **Armure** naturelle (Voie de la résistance – Guerrier)



Annexes

Annexes - Tables de rencontre

Vous trouverez ici deux tables contenant la liste de toutes les créatures du bestiaire. La première classe toutes les créatures par ordre croissant de NC. Elle permet au MJ de facilement construire plus facilement une rencontre du niveau correspondant à son groupe. La seconde table est similaire mais le tri est effectué par milieu naturel.

A ce sujet, vous ne trouverez pas de milieu naturel correspondant aux collines. Pour ses dernières utilisez

au choix une rencontre de montagne ou une rencontre de plaine ou de forêt selon le type de végétation. Précisons que le milieu nommé Montagne comprend aussi les zones froides non montagneuses.

Enfin lorsque le milieu indiqué est *spécial*, il s'agit de créatures que l'on ne trouve pas vraiment dans un milieu naturel défini mais plutôt dans un endroit précis pour des raisons déterminées par le scénario. La plupart du temps, il s'agit de se qu'on appelle communément un donjon. C'est-à-dire un lieu important de l'aventure où les créatures ont, si possible, de bonnes raisons d'être présentes : par exemple, un démon invoqué dans pour protéger un temple impie.

Créatures par NC

NC	Créature	Milieu naturel
1/2	Aigle	Plaine
1/2	Bandit	Forêt
1/2	Gobelin élite	Forêt
1/2	Hobgobelin de base	Montagne
1/2	Orque de base	Souterrain
1/2	Rat géant	Marais
1/2	Strige	Marais
0	Gobelin de base	Forêt
0	Kobold de base	Forêt
1	Bandit vétéran	Forêt
1	Cheval sauvage	Plaine
1	Elémentaire, petit	Spécial
1	Gnoll de base	Plaine
1	Gobelin, chef	Forêt
1	Homme lézard de base	Marais
1	Insecte, taille petite	Tous
1	Kobold, prêtre	Forêt
1	Loup	Forêt
1	Orque noir	Souterrain
1	Pixie	Forêt

NC	Créature	Milieu naturel
1	Rat-garou infecté	Marais
1	Squelette	Spécial
1	Zombi	Spécial
2	Bandit, chef	Forêt
2	Bison	Plaine
2	Chauve souris géante	Souterrain
2	Cockatrice	Plaine
2	Crocodile	Marais
2	Deinonychus	Forêt
2	Démon, Quasit	Spécial
2	Doppelganger	Spécial
2	Elémentaire, moyen	Spécial
2	Elfe des bois	Forêt
2	Fantôme, mineur	Spécial
2	Gobelours	Forêt
2	Goule	Spécial
2	Insecte, taille moyenne	Tous
2	Loup, mâle alpha	Forêt
2	Nain sombre	Souterrain
2	Nuée de rats	Marais
2	Ours noir	Forêt
2	Panthère	Forêt
2	Serpent venimeux	Plaine
3	Ankheg	Souterrain
3	Basilic	Montagne
3	Bison mâle	Plaine
3	Centaure	Plaine
3	Chien infernal	Forêt
3	Dryade	Forêt
3	Elfe noir, guerrier	Souterrain
3	Gorille	Forêt
3	Hipogriffe	Plaine
3	Insecte, taille grande	Tous
3	Licorne	Forêt
3	Loup-garou infecté	Forêt
3	Nuée d'araignées	Forêt
3	Nuée d'oiseaux	Plaine
3	Ogre	Forêt
3	Ombre	Spécial

NC	Créature	Milieu naturel
3	Orque élite	Souterrain
3	Pégase	Plaine
3	Rat-garou naturel	Marais
3	Sanglier	Forêt
3	Worg	Forêt
4	Aigle géant	Montagne
4	Barghest	Forêt
4	Calmar géant	Aquatique
4	Champion homme-lézard	Marais
4	Destrier noir	Spécial
4	Gargouille	Spécial
4	Griffon	Forêt
4	Harpie	Marais
4	Hobgobelin, capitaine	Montagne
4	Lion	Plaine
4	Loup géant	Forêt
4	Méduse	Marais
4	Minotaure de base	Souterrain
4	Nuée de frelons	Plaine
4	Nuée de guêpes géantes	Forêt
4	Orque, shaman	Souterrain
4	Ours brun	Forêt
4	Pixie, ensorceleur	Forêt
4	Rhinocéros	Plaine
4	Serpent constricteur	Forêt
4	Serpent géant	Marais
4	Squelette de géant	Spécial
4	Vampirien	Spécial
5	Centaure Rôdeur	Plaine
5	Cube gélatineux	Souterrain
5	Elémentaire, grand	Spécial
5	Elfe noir, guerrière	Souterrain
5	Fantôme, majeur	Spécial
5	Géant des collines	Forêt
5	Génie, djinn	Spécial
5	Gnoll, chef	Plaine
5	Hydre à 5 têtes	Marais
5	Insecte, taille énorme	Tous
5	Loup-garou naturel	Forêt

NC	Créature	Milieu naturel
5	Manticore	Montagne
5	Momie	Spécial
5	Ours-hibou	Forêt
5	Spectre	Spécial
5	Tigre	Forêt
5	Troll	Marais
6	Démon, succube	Spécial
6	Dragon, juvénile	Spécial
6	Eléphant	Plaine
6	Ettin	Montagne
6	Loup arctique	Montagne
6	Orque, chef	Souterrain
6	Ours polaire	Montagne
6	Sanglier sanguinaire	Forêt
6	Wiverne	Forêt
7	Bulette	Plaine
7	Chimère	Montagne
7	Drider	Souterrain
7	Elfe noir, prêtresse	Souterrain
7	Golem de chair	Spécial
7	Mammoth	Plaine
7	Minotaure, champion	Souterrain
7	Nymphe	Marais
7	Ogre mage	Montagne
7	Ogre, chef	Forêt
7	Pieuvre géante	Aquatique
7	Ptérodactyle géant	Montagne
7	Sylvanien	Forêt
7	Tigre à dents de sabre	Montagne
7	Vampire de base	Spécial
8	Crocodile géant	Marais
8	Géant de pierre	Montagne
8	Génie, Efrit	Spécial
8	Insecte, taille colossale	Tous
8	Ours préhistorique	Montagne
9	Béhir	Montagne
9	Elémentaire, énorme	Spécial
9	Géant du givre	Montagne
9	Naga	Marais

NC	Créature	Milieu naturel
10	Dragon, jeune	Spécial
10	Golem de pierre	Spécial
10	Gorille géant	Forêt
10	Hydre à 10 têtes	Marais
10	Roc	Montagne
10	Triceratops	Plaine
10	Tyrannosaure	Plaine
11	Démon, Marilith	Spécial
11	Vampire ancien	Spécial
12	Ange	Spécial
12	Diplodocus	Plaine
12	Golem de fer	Spécial
12	Liche	Spécial
13	Géant des tempêtes	Montagne
14	Elémentaire, colossal	Spécial
15	Dragon, adulte	Spécial
16	Démon, Balor	Spécial
19	Dragon, ancien	Spécial
20	Titan	Montagne

Créatures par milieu

Milieu naturel	NC	Créature
Aquatique	4	Calmar géant
Aquatique	7	Pieuvre géante
Forêt	1/2	Bandit
Forêt	1/2	Gobelin élite
Forêt	0	Gobelin de base
Forêt	0	Kobold de base
Forêt	1	Bandit vétéran
Forêt	1	Gobelin, chef
Forêt	1	Kobold, prêtre
Forêt	1	Loup
Forêt	1	Pixie
Forêt	2	Bandit, chef
Forêt	2	Deinonychus
Forêt	2	Elfe des bois
Forêt	2	Gobelours

Milieu naturel	NC	Créature
Forêt	2	Loup, mâle alpha
Forêt	2	Ours noir
Forêt	2	Panthère
Forêt	3	Chien infernal
Forêt	3	Dryade
Forêt	3	Gorille
Forêt	3	Licorne
Forêt	3	Loup-garou infecté
Forêt	3	Nuée d'araignées
Forêt	3	Ogre
Forêt	3	Sanglier
Forêt	3	Worg
Forêt	4	Barghest
Forêt	4	Griffon
Forêt	4	Loup géant
Forêt	4	Nuée de guêpes géantes
Forêt	4	Ours brun
Forêt	4	Pixie, ensorceleur
Forêt	4	Serpent constricteur
Forêt	5	Géant des collines
Forêt	5	Loup-garou naturel
Forêt	5	Ours-hibou
Forêt	5	Tigre
Forêt	6	Sanglier sanguinaire
Forêt	6	Wiverne
Forêt	7	Ogre, chef
Forêt	7	Sylvanien
Forêt	10	Gorille géant
Marais	1/2	Rat géant
Marais	1/2	Strige
Marais	1	Homme-lézard de base
Marais	1	Rat-garou infecté
Marais	2	Crocodile
Marais	2	Nuée de rats
Marais	3	Rat-garou naturel
Marais	4	Champion homme-lézard
Marais	4	Harpie
Marais	4	Méduse
Marais	4	Serpent géant

Milieu naturel	NC	Créature
Marais	5	Hydre à 5 têtes
Marais	5	Troll
Marais	7	Nymphe
Marais	8	Crocodile géant
Marais	9	Naga
Marais	10	Hydre à 10 têtes
Montagne	1/2	Hobgobelin de base
Montagne	3	Basilic
Montagne	4	Aigle géant
Montagne	4	Hobgobelin, capitaine
Montagne	5	Manticore
Montagne	6	Ettin
Montagne	6	Loup arctique
Montagne	6	Ours polaire
Montagne	7	Chimère
Montagne	7	Ogre mage
Montagne	7	Ptérodactyle géant
Montagne	7	Tigre à dents de sabre
Montagne	8	Géant de pierre
Montagne	8	Ours préhistorique
Montagne	9	Béhir
Montagne	9	Géant du givre
Montagne	10	Roc
Montagne	13	Géant des tempêtes
Montagne	20	Titan
Plaine	1/2	Aigle
Plaine	1	Cheval sauvage
Plaine	1	Gnoll de base
Plaine	2	Bison
Plaine	2	Cockatrice
Plaine	2	Serpent venimeux
Plaine	3	Bison mâle
Plaine	3	Centaure
Plaine	3	Hipogriffe
Plaine	3	Nuée d'oiseaux
Plaine	3	Pégase
Plaine	4	Lion
Plaine	4	Nuée de frelons
Plaine	4	Rhinocéros

Milieu naturel	NC	Créature
Plaine	5	Centaure Rôdeur
Plaine	5	Gnoll, chef
Plaine	6	Eléphant
Plaine	7	Bulette
Plaine	7	Mammoth
Plaine	10	Triceratops
Plaine	10	Tyranosau
Plaine	12	Diplodocus
Souterrain	1/2	Orque de base
Souterrain	1	Orque noir
Souterrain	2	Chauve souris géante
Souterrain	2	Nain sombre
Souterrain	3	Ankheg
Souterrain	3	Elfe noir, guerrier
Souterrain	3	Orque élite
Souterrain	4	Minotaure de base
Souterrain	4	Orque, shaman
Souterrain	5	Cube gélatineux
Souterrain	5	Elfe noir, guerrière
Souterrain	6	Orque, chef
Souterrain	7	Drider
Souterrain	7	Elfe noir, prêtresse
Souterrain	7	Minotaure, champion
Spécial	1	Elémentaire, petit
Spécial	1	Squelette
Spécial	1	Zombi
Spécial	2	Démon, Quasit
Spécial	2	Doppleganger
Spécial	2	Elémentaire, moyen
Spécial	2	Fantôme, mineur
Spécial	2	Goule
Spécial	3	Ombre
Spécial	4	Destrier noir
Spécial	4	Gargouille
Spécial	4	Squelette de géant
Spécial	4	Vampirien
Spécial	5	Elémentaire, grand
Spécial	5	Fantôme, majeur
Spécial	5	Génie, djinn

Milieu naturel	NC	Créature
Spécial	5	Momie
Spécial	5	Spectre
Spécial	6	Démon, succube
Spécial	6	Dragon, juvénile
Spécial	7	Golem de chair
Spécial	7	Vampire de base
Spécial	8	Génie, Efrit
Spécial	9	Elémentaire, énorme
Spécial	10	Dragon, jeune
Spécial	10	Golem de pierre
Spécial	11	Démon, Marilith
Spécial	11	Vampire ancien
Spécial	12	Ange
Spécial	12	Golem de fer
Spécial	12	Liche
Spécial	14	Elémentaire, colossal
Spécial	15	Dragon, adulte
Spécial	16	Démon, Balor
Spécial	19	Dragon, ancien
Tous	1	Insecte, taille petite
Tous	2	Insecte, taille moyenne
Tous	3	Insecte, taille grande
Tous	5	Insecte, taille énorme
Tous	8	Insecte, taille colossale

Animaux

La liste qui suit ne comporte que des animaux ordinaires qui peuvent être utilisés dans un monde réaliste.

NC	Créature	Milieu naturel
1/2	Aigle	Plaine
1	Loup	Forêt
1	Cheval sauvage	Plaine
2	Loup, mâle alpha	Forêt
2	Ours noir	Forêt
2	Panthère	Forêt
2	Crocodile	Marais
2	Bison	Plaine
2	Serpent venimeux	Plaine

NC	Créature	Milieu naturel
3	Gorille	Forêt
3	Sanglier	Forêt
3	Bison mâle	Plaine
4	Ours brun	Forêt
4	Serpent constricteur	Forêt
4	Lion	Plaine
4	Nuée de frelons	Plaine
4	Rhinocéros	Plaine
5	Tigre	Forêt
6	Ours polaire	Montagne
6	Eléphant	Plaine

Animaux fantastiques

Cette catégorie inclut tous les animaux qui peuvent apparaître dans un monde fantastique mais n'existent pas ou plus sur terre, comme les dinosaures, les versions géantes des animaux et certaines créatures fantastiques (griffon, hipogriffe, etc.). Ces créatures ne sont ni humanoïdes, ni magiques, elles se reproduisent de façon naturelle et vivent à l'état sauvage.

Milieu naturel	Créature	NC
Aquatique	Calmar géant	4
Aquatique	Pieuvre géante	7
Forêt	Loup	1
Forêt	Deinonychus	2
Forêt	Loup, mâle alpha	2
Forêt	Ours noir	2
Forêt	Panthère	2
Forêt	Gorille	3
Forêt	Worg	3
Forêt	Nuée d'araignées	3
Forêt	Sanglier	3
Forêt	Griffon	4
Forêt	Loup géant	4
Forêt	Nuée de guêpes géantes	4
Forêt	Serpent constricteur	4
Forêt	Tigre	5
Forêt	Ours-hibou	5
Forêt	Sanglier sanguinaire	6
Forêt	Wiverne	6
Forêt	Gorille géant	10

Milieu naturel	Créature	NC
Marais	Rat géant	1/2
Marais	Strige	1/2
Marais	Crocodile	2
Marais	Nuée de rats	2
Marais	Serpent géant	4
Marais	Crocodile géant	8
Montagne	Basilic	3
Montagne	Aigle géant	4
Montagne	Loup arctique	6
Montagne	Ours polaire	6
Montagne	Ptérodactyle géant	7
Montagne	Tigre à dents de sabre	7
Montagne	Ours préhistorique	8
Montagne	Roc	10
Plaine	Aigle	1/2
Plaine	Cheval sauvage	1
Plaine	Bison	2
Plaine	Cockatrice	2
Plaine	Serpent venimeux	2
Plaine	Bison mâle	3
Plaine	Hipogrieffe	3
Plaine	Nuée d'oiseaux	3
Plaine	Pégase	3
Plaine	Lion	4
Plaine	Nuée de frelons	4
Plaine	Rhinocéros	4
Plaine	Eléphant	6
Plaine	Bulette	7
Plaine	Mammouth	7
Plaine	Triceratops	10
Plaine	Tyrannosaure	10
Plaine	Diplodocus	12
Souterrain	Chauve souris géante	2
Souterrain	Ankheg	3
Tous	Insecte, taille petite	1
Tous	Insecte, taille moyenne	2
Tous	Insecte, taille grande	3
Tous	Insecte, taille énorme	5
Tous	Insecte, taille colossale	8

Annexes - Conversion PF/CO

Croniques oubliées utilise l'architecture commune à tous les jeux basés sur l'OGL3.5, cela a l'énorme avantage de vous permettre d'utiliser et de convertir assez facilement l'énorme bibliothèque de scénarios basés sur les différentes déclinaisons de ce système (*Pathfinder*, D&D toutes éditions et autres *dK System*). Les caractéristiques des créatures sont malgré tout légèrement différentes, voici donc un guide de conversion pour vous aider dans cette démarche.

Le tableau ci-contre récapitule à gauche les termes de jeu qui caractérisent une créature *Pathfinder/OGL3.5*, et à droite la correspondance dans *Chroniques Oubliée*. Lorsque le signe = sépare les 2 termes, vous pouvez conserver le score à l'identique. Sinon, il est nécessaire de modifier le score avec la méthode indiquée.

Type de créature : les règles de CO ne comportent que 4 types de créatures. Les créatures non-vivantes correspondent aux types *mort-vivant*, *élémentaire* et *créature artificielle* de l'OGL. Les créatures végétatives aux types *plante* et *vase*. Les humanoïdes englobent à la fois *humanoïde* ou *humanoïde monstrueux* mais aussi toute créature humanoïde de type *extérieur*, *fée* et *géant*. Les autres créatures appartiennent généralement à la catégorie par défaut de CO : créatures vivantes. Il comprend en OGL les types *aberration*, *animal*, *créature magique*, *dragon* et *vermine*.

Taille : CO comporte une catégorie de créature de moins. Les créatures *très grandes* deviennent énormes. *Gigantesque* et *Colossal* sont tous les deux considérés *colossal*.

PF/OGL 3.5	CO
FP	Niveau de Créature approximatif...
Classe	Profil
Init	Init (=10 + 2 x Init)
CA	= DEF
PV	= PV
JS Réflexes, Vigueur, Volonté	Remplacé par des tests de DEX, CON et SAG pour Volonté résister aux sorts ou aux pouvoirs spéciaux. Retrancher 3 aux DD.
VD	À CO presque toutes les créatures réalisent 20 m de déplacement par action de mouvement.
Corps à Corps	= Attaque au contact
A distance	Attaque à distance
Sorts	Faire un test d'attaque magique
Statistiques	Caractéristiques (équivalent)

► Attaques multiples

De nombreuses créatures ont des attaques multiples. Il faut en distinguer deux sortes : les attaques indépendantes et les routines d'attaques.

Les attaques indépendantes correspondent à des créatures avec plusieurs moyens d'attaque (par exemple plusieurs têtes), ces attaques multiples sont reproduites à l'identique dans *Chroniques*.

Les routines d'attaques correspondent à une même arme utilisée pour porter plusieurs attaques avec des bonus d'attaque différents (en général décroissant de 5 en 5). Ces routines ne correspondent pas à une règle existant dans *Chroniques*. Vous pouvez ne garder qu'une seule attaque (au meilleur bonus) et remplacer les attaques multiples en choisissant une capacité par attaque supplémentaire, dans cette courte liste : Double attaque, Attaque circulaire, Attaque puissante, Riposte (voir dans les voies du guerrier).

Sorts et pouvoirs

Lorsque ces créatures ont des niveaux de lanceur de sort, trouvez l'équivalent de ces sorts dans les voies de magicien, prêtre, druide, ensorceleur, nécromancien.

Lorsque les pouvoirs des créatures sont décrits, gardez les mêmes effets : remplacez les jets de sauvegardes de Réflexes par un test de DEX, ceux de Vigueur par un test de CON et ceux Volonté par un test de SAG. Dans *Pathfinder/ OGL 3.5*, la difficulté des tests est appelée DD, il faut généralement diminuer ce DD de 2 à 4 points pour les tests de *Chroniques*. Il en va de même pour les tests destinés à échapper à des pièges ou d'autres sources de DM.

Classes de personnage

Les PNJ et créatures de *Pathfinder/ OGL 3.5* peuvent avoir des niveaux de

casse de personnage, l'équivalent des profils de CO. S'il s'agit d'une race jouable, vous pouvez recréer complètement toutes les statistiques d'un personnage de même niveau en appliquant les règles dévolues aux PJ, mais c'est une lourde tâche. Si vous n'en avez pas envie ou s'il s'agit d'une créature avec des niveaux, vous pouvez vous contenter de garder les valeurs converties par le tableau et de choisir quelques Capacités représentatives des voies du profil correspondant (environ une pour 2 niveaux).

Exemple de conversion

Pour vous montrer comment procéder, nous allons convertir une chimère issue de l'OGL en créature adaptée à *CO Fantasy*. Voici la conversion de chaque information, pas à pas.

Créature magique de taille G / devient : créature vivante, taille grande.

*Dés de vie : 9d10+27 (76 pv) / conservez seulement les PV. **PV 76***

*Initiative : +1 / **Init 12** (10 + 2 x (+1)).*

*Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15m / CO n'a pas de vitesse de déplacement. Si vous souhaitez que le vol lui permette de se déplacer plus vite, accordez à la créature le rang 1 de la **Voie des créatures volantes**.*

*Classe d'armure : 19 / **DEF 19***

*Attaque de base et lutte : +9/+17 / **Ignorer**.*

*Attaque : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4) / **Ignorer** : nous allons observer l'attaque à outrance.*

***Attaque à outrance : morsure dragon** (+12 corps à corps, 2d6+4), morsure lion (+12 corps à corps, 1d8+2), cornes (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2)*

3 attaques indépendantes (une par tête) au même bonus d'attaque justifient 3 attaques indépendantes avec les règles de CO. La dernière, en revanche, est une attaque de griffe à un bonus d'attaque inférieur, elle sera associée aux morsures.

Cette perte de DM sera compensée par le fait que nous allons utiliser les mêmes DM pour chaque tête. Le bonus d'attaque est conservé tel quel et les DM correspondant à la taille et au Mod. de FOR de la créature sont conservés (2d6+4).

Morsures et Griffes (3 attaques) +12 DM 2d6+2

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m / **Ignorer.**

Attaques spéciales : souffle / Utiliser la description de la capacité spéciale située plus loin : utilisable tous les 1d4 rounds, inflige 3d8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Transformer le Jet de Réflexes DD 17 par un test de DEX difficulté 14 (DD-3).

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne / la créature gagne la vision dans le noir par défaut des règles de CO.

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +6 / **Ignorer.**

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 10 / Transformer pour obtenir les Mod. de Carac : **FOR** +4, **DEX** +1, **CON** +3, **INT** -3, **SAG** +1, **CHA** +0.

Compétences : Détection +9, Discretion +1*, Perception auditive +9 / Comme nous remarquons que la chimère possède des

sens très développés, nous lui donnons la SAG en Carac. supérieure. **SAG** +1*

Vous pouvez ignorer toutes les autres particularités.

Le FP de la créature est normalement de 7, donc pour CO approximativement un NC 7. Nous allons essayer de le vérifier. La chimère avec +4 en FOR, 2d6 DM et 76 PV correspond à peu près à un archétype standard de grande créature auquel on a ajouté 2 rangs de Boss (30 PV + 40 PV). Soit un NC de 4 (2+2). Si on lui ajoute 2 attaques supplémentaires, nous obtenons NC 6. +1 pour le rang dans la voie des créatures volantes. Donc effectivement approximativement un NC de 7.

Chimère (conversion CO)

NC 7, taille grande

FOR +4 **DEX** +1 **CON** +3

INT -3 **SAG** +1* **CHA** +0

DEF 19 **PV** 76 **Init** 12

Morsures et Griffes (3 attaques) +12 **DM** 2d6+2

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités

Souffle : utilisable tous les 1d4 rounds, inflige 3d8 points de dégâts (test de DEX difficulté 14 pour demi-dégâts).

Jouer une Campagne Pathfinder avec Chroniques Dubliées

Les campagnes *Pathfinder* (PF) sont un cran au dessus de l'OGL 3.5 en termes de puissance de l'opposition. Voici quelques conseils pour que tout se passe bien :

- Les campagnes PF sont prévues pour des groupes optimisés pour le combat. Attention, à CO la souplesse des Voies permet de faire des personnages plus fun, mais moins efficaces en combat. Au niveau 6 un barde de CO peut être un chanteur sympathique ou un escrimeur redoutable. Et cela change la donne. Au MJ d'adapter les scénarios.
- Le fléau de PF (et de l'OGL), ce sont les attaques multiples des monstres. Il suffit d'ignorer ces attaques supplémentaires décroissantes : +11/6 en attaque à outrance devient simplement une attaque à +11.
- Enfin PF propose souvent des rencontres de FP supérieur au niveau des PJ ce qui est mortel à CO. Pour compenser cela, jouez simplement avec un niveau de décalage entre CO et PF (un niveau de plus pour les PJ de CO).

Ensuite la progression ne devrait pas poser de problèmes et l'écart rester le même au moins jusqu'au niveau 10 et même encore au-delà en utilisant judicieusement les capacités épiques.

Annexes - Index des voies

Voie (profil)	page
Voie de l'air (Ensorcelleur)	42
Voie de l'amazone (barbare) ^s	89
Voie de l'archimage (magicien) ^s	107
Voie de l'armure sainte (moine) ^s	110
Voie de l'envoûteur (Ensorcelleur)	42
Voie de l'escrime (Barde)	34
Voie de l'espion (voleur) ^s	118
Voie de l'invocation (Ensorcelleur)	43
Voie de l'outre-tombe (Nécromancien)	52
Voie de la brute (Barbare)	36
Voie de la divination (Ensorcelleur)	42
Voie de la foi (Prêtre)	54
Voie de la fusion lycanthropique (rôdeur) ^s	116
Voie de la guerre (Chevalier)	38
Voie de la guerre sainte (Prêtre)	54
Voie de la magie de combat ^c	228
Voie de la magie de guérison ^c	229
Voie de la magie des arcanes (Magicien)	48
Voie de la magie destructrice (Magicien)	48
Voie de la magie élémentaire (Magicien)	49
Voie de la magie maléfique ^c	229
Voie de la magie primitive (nécromancien) ^s	110
Voie de la magie protectrice (Magicien)	49
Voie de la magie universelle (Magicien)	49
Voie de la maîtrise (Moine)	50
Voie de la méditation (Moine)	50
Voie de la meute ^c	230
Voie de la mort (Nécromancien)	52
Voie de la nature (Druide)	40
Voie de la noblesse (Chevalier)	39
Voie de la pierre (moine) ^s	109
Voie de la précision (Arquebusier)	33
Voie de la prière (Prêtre)	54
Voie de la rage (Barbare)	37
Voie de la résistance (Guerrier)	47

Voie (profil)	page
Voie de la séduction (Barde)	35
Voie de la sombre magie (Nécromancien)	53
Voie de la spiritualité (Prêtre)	55
Voie de la survie (Rôdeur)	57
Voie de l'archange (prêtre) ^s	113
Voie de l'archer (Rôdeur)	56
Voie de l'archer arcanique (rôdeur) ^s	115
Voie de l'artilleur (Arquebusier)	32
Voie de l'assassin (Voleur)	58
Voie de l'aventurier (Voleur)	58
Voie de l'elfe haut ^r	85
Voie de l'elfe sylvain ^r	84
Voie de l'enchanteur (forgesort) ^s	104
Voie de l'énergie vitale (Moine)	50
Voie de l'érudit ^p	153
Voie de l'escarmouche (Rôdeur)	57
Voie de l'expert ^p	153
Voie de l'homme du peuple ^p	154
Voie de l'humain ^r	85
Voie de prestige du Guerrier-mage ^h	139
Voie de prestige spécialisée	82
Voie des animaux (Druide)	40
Voie des armes à 2 mains (guerrier) ^s	106
Voie des artefacts (Forgesort)	44
Voie des créatures élémentaire [du feu] ^c	227
Voie des créatures magiques ^c	227
Voie des créatures volantes ^c	228
Voie des cristaux (forgesort) ^s	103
Voie des éléments (druide) ^s	94
Voie des élixirs (Forgesort)	44
Voie des explosifs (Arquebusier)	32
Voie des glaces (barbare) ^s	88
Voie des illusions (Ensorcelleur)	43
Voie des runes (Forgesort)	45
Voie des soins (Prêtre)	55

Voie (profil)	page
Voie des végétaux (Druide)	41
Voie des vermines (druide) ^s	95
Voie des voix (barde) ^s	91
Voie du béornide (barbare) ^s	87
Voie du bouclier (Guerrier)	46
Voie du bouffon (barde) ^s	91
Voie du casse-cou (voleur) ^s	117
Voie du cavalier (Chevalier)	38
Voie du champ de bataille (Arquebusier)	33
Voie du champion ^c	226
Voie du changeur de forme (druide) ^s	96
Voie du chaos (magicien) ^s	108
Voie du Chasseur de corruption (rôdeur) ^s	116
Voie du chasseur de gros gibier (arquebusier) ^s	86
Voie du chef d'armée ^c	225
Voie du chevalier dragon (chevalier) ^s	92
Voie du cogneur ^c	226
Voie du colosse ^c	226
Voie du combat (Guerrier)	46
Voie du combat à deux armes ^s	83
Voie du commerce (prêtre) ^s	114
Voie du compagnon animal (Rôdeur)	56
Voie du contact mortel (moine) ^s	109
Voie du conteur (barde) ^s	89
Voie du courtisan ^p	152
Voie du danseur de guerre (guerrier) ^s	105
Voie du demi-orque ^r	84
Voie du démon (Nécromancien)	52
Voie du déplacement (Voleur)	58
Voie du duelliste (guerrier) ^s	106
Voie du familier fantastique (Ensorcelleur) ^s	98
Voie du fauve (Druide)	40
Voie du flibustier (arquebusier) ^s	86
Voie du gel (ensorcelleur) ^s	96
Voie du gnome ^r	84
Voie du golem (Forgesort)	45
Voie du golem de chair (nécromancien) ^s	113
Voie du grand veneur (Chevalier) ^s	93
Voie du grimoire (magicien) ^s	107

Voie (profil)	page
Voie du guérisseur (prêtre) ^s	115
Voie du halfélin ^r	84
Voie du héros (Chevalier)	38
Voie du maître d'armes (Guerrier)	46
Voie du maître des cadavres (nécromancien) ^s	112
Voie du maître des poisons (voleur) ^s	119
Voie du mécanicien (Forgesort) ^s	104
Voie du meneur d'homme (Chevalier)	39
Voie du messenger (arquebusier) ^s	87
Voie du métal (Forgesort)	45
Voie du miséreux ^p	154
Voie du montreur d'ours (Rôdeur)	56
Voie du musicien (Barde)	34
Voie du nain ^r	85
Voie du nanti ^p	155
Voie du pagne (Barbare)	36
Voie du Pistolero (Arquebusier)	33
Voie du PNJ récurrent ^c	230
Voie du poing (Moine)	51
Voie du pourfendeur (Barbare)	36
Voie du prédateur ^c	231
Voie du primitif (Barbare)	37
Voie du protecteur (Druide)	41
Voie du roublard (Voleur)	59
Voie du saltimbanque (Barde)	34
Voie du sang (Nécromancien)	53
Voie du sang-dragon (ensorcelleur) ^s	97
Voie du soldat (Guerrier)	47
Voie du spadassin (Voleur)	59
Voie du tournoi (Chevalier) ^s	93
Voie du traqueur (Rôdeur)	57
Voie du tueur ^c	231
Voie du vagabond (Barde)	35
Voie du vent (Moine)	51

^c Voie de créature.

^h Voie de profil hybride.

^p Voie professionnelle.

^r Voie de prestige raciale.

^s Voie de prestige singulière.

Poids

Transmettez la flamme du jeu de rôle !

Chroniques Oubliées Fantasy est un jeu de rôle médiéval-fantastique doté d'un système simple mais complet basé sur l'OGL3.5 et permettant notamment d'initier ou de s'initier au jeu de rôle.

Fun, moderne et fidèle aux racines du premier des jeux de rôle, le système de jeu de *Chroniques Oubliées* vous permettra d'adapter facilement tous les scénarios et campagnes parues en OGL 3.5.

Cet ouvrage contient :

- **Toutes les règles de Chroniques Oubliées dans l'ambiance Fantasy** parues dans les pages de *Casus Belli* : règles de jeu, races, classes de personnage, règles optionnelles et bestiaire. Plus besoin de se balader avec 5 numéros de *Casus* sous le bras pour jouer !
- **Du matériel inédit** : des voies supplémentaires, de nouvelles créatures, des règles optionnelles, des règles de combat de masse et l'intégration de nombreuses modifications effectuées grâce aux retours des joueurs.
- **Un grand scénario prêt-à-jouer** qui ramènera les personnages au village de Clairval, théâtre des 4 aventures publiées dans la précédente boîte *Chroniques Oubliées*, le jeu d'initiation.
- Et toujours **des explications didactiques pour découvrir le jeu de rôle**, préparer son premier scénario et se lancer grâce à une mini-aventure d'une heure seulement !



black-book-editions.fr

ÉDITION DELUXE DU HORS-SÉRIE CASUS BELLi #1



CHRONIQUES
OUBLIÉES



PDF OFFERT. NE PEUT
ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

CBHSC01