

DUNGEONSLAYERS

Jeu de rôle à l'ancienne



Règles de base – 4e édition

**Donjons médiévaux-fantastiques
pour personnages de niveau 1 à 20**

Un jeu de Christian Kennig

DUNGEONSLAYERS

Jeu de rôle à l'ancienne



De Christian Kennig

Règles de base

VERSION 1.0

28 décembre 2013

**JEU DE RÔLE GRATUIT
SOUS LICENCE LIBRE**

Dungeonslayers est un jeu de rôle gratuit et non-commercial, que vous pouvez développer en écrivant vos propres contenus ou suppléments. Afin de faciliter ces démarches, tous les textes du jeu de rôle sont distribués sous une licence Creative Commons.

Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante:

***Attribution – Non Commercial –
Partage à l'identique – Alle-
magne 3.0.***



CRÉDITS

Auteur
Christian Kennig

Traduction, adaptation et maquette de cette édition française
Mathieu «MadMalik» Grégoire-Racicot

Traduction et soutien moral
Joël «Archelaian» Allard

Remerciements

Karine, Alice et Julianne, pour leur amour et leur patience
Francis Joly, James Morgan et Sylvain Morissette pour leur amitié indéfectible,
Alexandre Larivière-Nadeau, pour les BD et la musique
Joël Allard, compagnon de traduction
Dargndorp et Sedy, pour leur précieuse aide

Remerciements pour leurs commentaires

Antharia Jack, Adunaphel, Mathieu Tremblay, Lionel, Marwan, Mirwax,
Thomas Trolljaeger et Pug Griffon

Section «Création de races»

Marc Kretschmer

Section «Armes à feu»

Michael «Stargazer» Wolf

Visitez-nous sur le web
<http://dungeonslayers.wordpress.com>

Toutes les illustrations de cet ouvrage sont présumées du domaine public.
Elles ont été précieusement archivées et rendues disponibles
par le Fantasy Art Workshop <http://www.fantasy-art-workshop.com/>

AVANT-PROPOS

Lorsque je mets en ligne ce petit ensemble de règles pour mes joueurs et moi fin 2008, personne n'aurait pu prévoir que dans un si court laps de temps de nombreuses traductions et suppléments verraient le jour. Moins de deux ans plus tard, ces humbles débuts sont devenus un livre de règles imprimé avec plus de 150 pages de contenu. Ce que vous tenez entre vos mains aujourd'hui est la traduction française de ces règles.

Sans le sympathique soutien de la communauté qui s'est formée autour de *Dungeonslayers* et son importante contribution à la quatrième édition, le jeu de rôle à l'ancienne ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui. Plus de 1'000 heures de travail ont été apportées à la présente édition — ce *Dungeonslayers* est leur *Dungeonslayers*. C'est mon espoir qu'une communauté semblable naîtra autour la version française.

La quatrième édition ajoute de nombreux détails utiles à notre jeu de rôle à l'ancienne. Ces détails ont été souvent réclamés, mais ils nécessitaient auparavant beaucoup trop de place pour être inclus. Mais n'ayez pas peur — c'est encore *Dungeonslayers*, même s'il a beaucoup grandi. L'ensemble des règles de base tient encore dans une petite dizaine de pages. Au lieu de gonfler un système de taille raisonnable, c'est ce qui l'entoure qui a été légèrement amélioré, sans toucher à la mécanique de base du système. Si vous connaissez déjà *Dungeonslayers*, vous vous sentirez très rapidement chez vous.

De plus, des réponses aux questions les plus courantes ont finalement été livrées. Vous trouverez aussi des outils, des règles optionnelles et des pages pleines de talents meurtriers et de sorts puissants et — bien sûr — des monstres. De méchants monstres.

Comme d'habitude, les règles vont droit au but, sans fioritures.

Ce nouveau *Dungeonslayers* apporte beaucoup plus. *Dungeonslayers* a toujours été synonyme de combats excitants, d'actions rapides, faites de règles claires pour des aventures animées.

Dungeonslayers peut maintenant être plus qu'un porte-monstre-trésor qu'on joue avec une bière et des bretzels. Il n'était pas réputé (en partie à cause de son titre) pour mettre l'accent sur des campagnes épiques pleines de coups de théâtre, de complots funestes ou de sombres machinations. Des Classes de héros ont été créées pour donner une nouvelle saveur au jeu à long terme, et d'autres fonctionnalités de personnalisation de personnages soulignent cet aspect du jeu.

L'univers de Caera recèle encore de nombreux secrets et des possibilités pour les aventuriers. Les Maîtres du jeu trouveront un terrain de jeu suffisamment grand pour des mois, voire des années de jeu.

Peu importe si vous êtes un débutant ou un vétéran, familier de *Dungeonslayers* ou non : ce livre vous donnera tout ce qu'il faut, sauf un dé à 20 faces, pour créer vos premiers personnages et les envoyer sur le chemin de l'aventure.

Peu importe si les joueurs se faufilent dans les sombres égouts de Falaise aux Tempêtes, errent dans les déserts brûlants du Shan'Zassar ou explorent les mines légendaires de Brillepierre.

D'innombrables aventures vous attendent.

Je vous souhaite à chacun

...comme toujours...

beaucoup de plaisir.

Christian Kennig, juin 2012

Dungeonslayers,
un système simple
et élégant.

SOMMAIRE



Personnages	8
Attributs & Traits	8
Valeurs de Combat	9
Création de Personnages	11
Expérience	15
Classes de Héros	17
Talents	22
Les Règles	37
Les Tests	38
Le Combat	39
Dommages et Guérison	40
Règles Spéciales	41
Dés de la mort et Points de carnage	43
La Magie	45
Les Sorts	47
Équipement	70
Armes et Armures	72
Mener le Jeu	73
Pièges & Périls	74
Donjons destructibles	75
Voyage et Transport	76
Fabriquer des objets	78
Récompenses et Expérience	78
Les Tests, en détail	79
Trésors	84
Le Bestiaire	93
Appendices	121
A: Tables de Trésor	121
B: Figurines et Tapis de jeu	127
C: Création de Races	128
D: Armes à Feu	130

PERSONNAGES

À Dungeonslayers, chaque joueur incarne un personnage qui peut progresser jusqu'au 20e niveau d'expérience, ce faisant il améliore ses capacités et ses compétences.

Arrivé au niveau 10, le joueur pourra choisir une Classe de Héros pour spécialiser son personnage et lui donner des compétences spéciales.

ATTRIBUTS ET TRAITS

Chaque personnage de Dungeonslayers possède neuf valeurs fondamentales (3 Attributs et 6 Traits qui leur sont associés). Plus une valeur est grande, mieux c'est.

Les 3 Attributs

Chaque personnage a trois Attributs : Corps, Mobilité, et Esprit. Lors de la création du personnage, ils varient de 4 à 8. Il est possible pendant la partie, en de rares occasions, de les augmenter.

Corps (COR)

Cet attribut représente la vitalité, la force physique et la carrure du personnage. Une valeur élevée de COR représente un personnage endurant et fort, il augmente les dégâts qu'il inflige et sa résistance aux coups.

Mobilité (MOB)

La Mobilité indique qu'un personnage est athlétique. L'attribut MOB est particulièrement important quand il s'agit de déterminer la vitesse et l'habileté d'un personnage.

Esprit (ESP)

L'Esprit représente l'intelligence du personnage et détermine l'influence qu'il exerce sur les autres. L'ESP affecte aussi le degré de connaissance, de perception et la puissance magique d'un personnage.

Les 6 Traits

Il y a deux Traits correspondants à chacun des trois Attributs (Corps, Mobilité et Esprit) pour un total de six Traits.

Alors que les Attributs ne changent que très rarement après la création du personnage, il est possible d'augmenter la valeur des six Traits au cours du jeu.

Force (Fo)

Ce Trait indique la force du personnage et s'il est capable d'infliger des dégâts importants ou moindres en mêlée.

Constitution (Co)

Le personnage peut-il endurer d'importants dommages au combat, résister aux maladies et aux poisons ? La valeur de la Constitution sert à déterminer la condition physique d'un personnage.

Agilité (Ag)

Le personnage a-t-il de bons réflexes ou est-il un bon athlète ? Un bon score d'Agilité assure au personnage de ne pas traîner derrière ses compagnons.

Dextérité (Dx)

En plus de représenter les habiletés manuelles, cette capacité indique la précision du personnage avec des armes de tir et de jet.

Intellect (In)

L'Intellect est un indice de l'astuce d'un personnage, de son attention et de sa capacité de déduction. Pour les Mages, l'Intellect détermine la puissance de leurs sorts.

Aura (Au)

L'Aura représente l'attraction, le charisme et la force de personnalité que dégage le personnage. Cette caractéristique conditionne l'efficacité des sorts des mages.

VALEURS DE COMBAT

Les valeurs de combat sont toujours calculées à partir des valeurs actuelles des Attributs et des Traits, on y ajoute les modificateurs des équipements, principalement le Bonus d'arme (BA) et la Valeur d'armure (VA). Si une des valeurs du calcul change, il en va de même pour toutes les valeurs de combat associées.

Exemple :

Kalthor le Guerrier (COR 8, Fo 4) est équipé d'une épée longue (BA +2), sa valeur d'Attaque de mêlée est donc de 14 (= 8 +4 +2). Un peu plus tard, Kalthor trouve une épée à deux mains (BA+ 3) et décide de l'utiliser, sa valeur d'Attaque de mêlée passe donc à 15 (=8+4+3).

Points de Vie (COR+Co+10)

Cette valeur de combat indique combien de points de dommages peut subir le personnage avant de sombrer dans l'inconscience (0 PV) ou de mourir (-[COR+1]).

Abréviation : PV

Défense (COR+Co+VA)

La Défense représente la capacité du personnage à éviter, dévier, encaisser les coups qu'il prend. Toute armure augmente la Défense d'un nombre de points égal à sa Valeur d'armure (VA).

Abréviation : DEF

Initiative (MOB + Ag)

L'Initiative indique quand le personnage agit dans un combat. Plus la valeur est haute, plus tôt le personnage agira dans le round. Celui qui a la plus haute valeur d'INI agit en premier. Certaines armes et armures modifient cette valeur.

Abréviation : INI

Déplacement (MOB/2 +1)

Le Déplacement indique de combien de mètres (ou cases) le personnage se déplace avant ou après avoir frappé. Il ne peut pas se déplacer, frapper puis se déplacer de nouveau, même s'il n'a pas utilisé tout son mouvement.

Abréviation : DEP

Attaque de mêlée (COR+Fo+BA)

Le score d'Attaque représente la faculté du personnage à toucher et blesser lors de combats au corps-à-corps. Toute arme utilisée par le personnage ajoute son Bonus d'arme (BA) à ce score.

Abréviation : ATT

Tir (MOB+Dx+BA)

Cette valeur représente l'habileté du personnage à manier et à blesser avec des armes à distance. Toute arme à distance ajoute son Bonus d'arme (BA) au Tir.

Abréviation : TIR

Lancer un sort ordinaire (ESP+Au-VA)

Ce score représente la puissance du personnage lors de lancements de sorts. Le Modificateur de sort (MS) est ajouté à cette valeur lorsque le sort est lancé. Toute Valeur d'Armure (VA) est soustraite, sauf celle des vêtements et des VA d'origine magique.

Abréviation : LSO

Lancer un sort ciblé (ESP+Dx-VA)

Cette valeur détermine si une cible est touchée par un sort lors d'un combat à distance. Le Modificateur de sort (MS) est ajouté au Lancer un sort ciblé (LSC). Toute VA autre que les vêtements sauf les VA d'origine magique s'y soustraient.

Abréviation : LSC



CRÉATION DE PERSONNAGES

Nains

Résistants, barbus et souvent mal lunés, les Nains préfèrent la vie de Guerrier, mais ils peuvent aussi réussir dans d'autres classes.

Bonus racial :
Fo, Co ou Dx +1

Capacités raciales : Vision dans le noir, Longévité (dès l'âge adulte, ils vieillissent plus lentement), Robuste (Défense +1)

Elfes

Les Elfes ont les oreilles pointues, ils sont élancés, font de bons Guerriers, d'agiles Éclaireurs, et des Mages talentueux.

Bonus racial
Ag, Dx ou Au +1

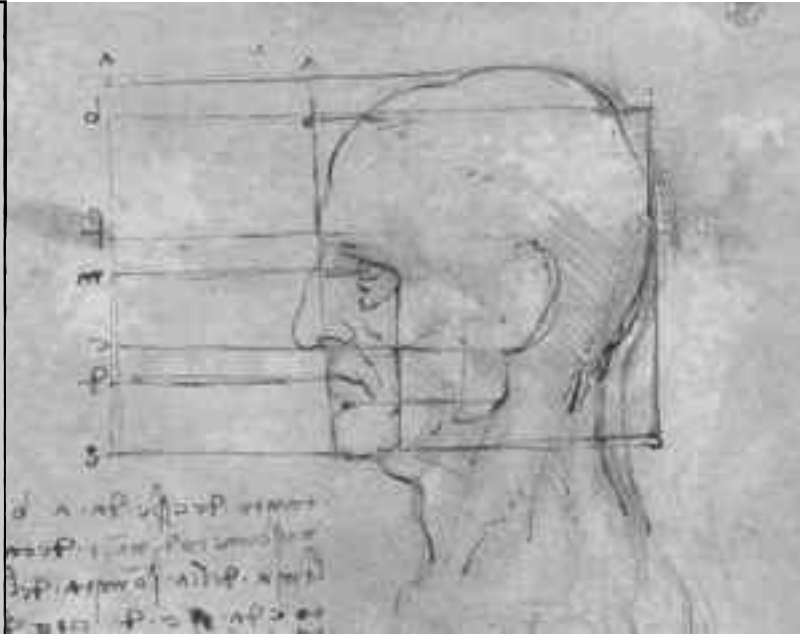
Capacités raciales : Pied léger (Discrétion +2), Vision nocturne, Immortel (dès l'âge adulte, les Elfes ne vieillissent plus, ils ne meurent que de mort violente).

Humains

Les Humains sont versatiles et produisent une grande variété de cultures. Ils sont également capables de devenir d'excellents Guerriers, Éclaireurs ou Mages.

Bonus racial :
Un Trait, n'importe lequel, peut être augmenté de +1.

Capacités raciales : 1 Point de talent supplémentaire*.



1. CHOISIR UNE RACE

Par défaut, chaque personnage appartient à l'une des trois races suivantes : Humains, Elfes et Nains. Toutefois, l'univers du jeu détermine, en dernier lieu, les races disponibles.

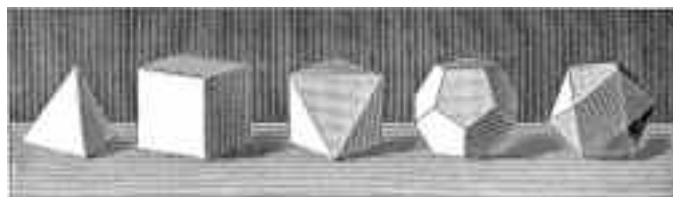
Elfes et Nains bénéficient de Capacités raciales qu'ils notent sur leur feuille de personnage. Les Humains, au lieu de cela, reçoivent un Point de talent (voir page 13). Cet avantage dû à la race du personnage sera utilisé plus tard lors de l'allocation des Attributs.

La première étape de création d'un personnage est de choisir sa race.

Exemple :

Nous utiliserons un Magicien elfe dans notre exemple, cette combinaison de race et de classe couvre tous les aspects de la création de personnage.

Sur la feuille de personnage, nous écrivons « Elfe » pour la race et notons les capacités raciales : Pied léger, Vision nocturne, Immortel.

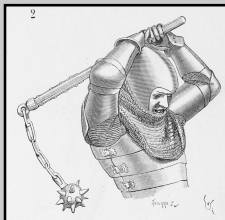


2. SÉLECTIONNER UNE CLASSE

Choisissez la classe de votre personnage : **Guerrier, Éclaireur ou Mage.**

Si vous choisissez un **Mage**, vous devez choisir si vous préférez jouer un **Guérisseur, un Magicien ou un Sorcier**. Ce choix déterminera le type de sorts auquel le personnage aura accès.

Guerrier



Ce sont des durs à cuire. Au combat, vous les trouverez habituellement au milieu de la mêlée. Ils sont généralement identifiables à leurs armures lourdes et leurs armes redoutables...

Bonus de Classe : FO ou CO

Éclaireur



La rapidité et la discrétion sont les domaines de compétences d'un éclaireur. Ces derniers préfèrent généralement le combat à distance au corps-à-corps : arbalète et arc sont leurs redoutables compagnons.

Bonus de Classe : AG ou DX

Mage



Ces personnages excellent dans l'art de la magie, mais pas dans la mêlée. Ils tentent d'éviter de se retrouver dans le gros de la bataille pour lancer leurs sorts.

Dès la création du personnage, les Mages se spécialisent en Guérisseur, Magicien ou Sorcier.

Bonus de Classe : IN ou AU

3. DÉTERMINER LA VALEUR DES ATTRIBUTS

Vous disposez de 20 points à distribuer entre Corps, Mobilité et Esprit ; notez bien qu'aucune valeur ne peut dépasser 8.

COR 6	MOB 6	ESP 8
Fo	Ag	In
Co	Dx	Au

Nous attribuons une valeur de 8 à l'Esprit. Puis nous allouons le reste, 6 en Mobilité et 6 en Corps.

4. DÉTERMINER LES TRAITS

Nous pouvons maintenant distribuer 8 points dans les 6 Traits. Pour le moment, aucun Trait ne peut dépasser 4 et les valeurs de 0 sont possibles.

Exemple :

COR 6	MOB 6	ESP 8
Fo 0	Ag 0	In 1
Co 2	Dx 3	Au 2

Nous répartissons nos 8 points ainsi : 2 en Constitution et en Aura, 3 en Dextérité, 1 en Intellect. Le reste, par défaut, a une valeur de 0.

5. BONUS DE CLASSE ET DE RACE

Chaque personnage reçoit deux points qui peuvent être alloués à certains traits en fonction de sa race et de sa classe. Ces points peuvent être utilisés pour porter un Trait à une valeur supérieure à 4.

Comme notre personnage est un Magicien elfe, il peut bénéficier des améliorations suivantes : +1 DX et +1 AU

COR 6	MOB 6	ESP 8
Fo 0	Ag 0	In 1
Co 2	Dx 4	Au 3

6. SORT DE DÉPART

Les mages apprennent un sort de niveau 1. Les sorts varient selon que le personnage est Guérisseur, Magicien ou Sorcier.

<u>Guérisseur</u>	<u>Magicien</u>
Sorts de Niveau 1	Sorts de Niveau 1
Aura de Soins	Détection de la Magie
Aveuglement	Enchantement
Baies de Soins	Fragrance
Calme de la Bête	Identification de la Magie
Détection de la Magie	Lumière
Eau bénite	Ouverture
Enchantement	Rayon de Feu
Éternuements	Tour de passe-passe
Fragrance	Verrou magique
Lumière	
Nuage de Remords	Sorcier
Résistance au Poison	Sorts de Niveau 1 :
Renforcement de la Défense	Détection de la magie
Vade Retro	Enchantement
Soins	Identification de la magie
	Ouverture
	Rayon de Feu
	Tour de Passe-passe
	Verrou magique

Exemple :

Notre Magicien elfe apprend le sort Rayon de feu comme sort de premier niveau puisque celui-ci est accessible aux Magiciens dès le niveau 1.

8. VALEURS DE COMBAT

Les formules utilisées pour déterminer les valeurs de combat se basent sur les Traits, les Attributs, certaines capacités et les équipements du personnage.

Leur résultat doit être immédiatement modifié lorsqu'une ou plusieurs de leurs valeurs changent.

Valeurs de combat
Points de vie = COR + Co + 10
Défense = COR +Co + VA
Initiative = MOB + Ag
Déplacement = MOB/2 + 1
Attaque de mêlée = COR + Fo + BA
Tir = MOB + Dx + BA
Lancer un sort = ESP + Au + MS - VA
Lancer un sort ciblé = ESP + Dx + MS - AV

Exemple :

Nous allons à présent déterminer les cinq valeurs de combat. Pour cela, nous devons tenir compte du MS (Rayon de feu ; LSC +1) et du bonus d'équipement (Au +1, LSC+1).

Une fois les calculs effectués, nous obtenons les valeurs de combat suivantes :

PV 18, DEF 8, INI 6, DEP 4m, ATT 7, TIR 10, LSO 12, LSC 14

7. ÉQUIPEMENT

Chaque personnage possède dès sa création des vêtements simples, un briquet à amadou, une gourde, deux doses d'herbes médicinales, une couverture et un sac, à dos ou en bandoulière, ainsi que 10 pièces d'or (PO) qu'il peut dépenser pour acquérir de l'équipement supplémentaire. La liste des biens et de leur prix se trouve aux pages 86 et suivantes.

Exemple :

Nous notons sur la deuxième page de personnage l'équipement de base (vêtements simples, briquet d'amadou, gourde, une couverture et une sacoche) et l'on dépense les pièces d'or, en premier pour une robe brodée de runes (VA +0, Aura +1) d'une valeur de 8 po et pour 5 pièces d'argent (PA) un bâton (BA +1, LSC +1).

Nous gardons la monnaie, on ne sait jamais, ce sera peut-être utile plus tard.

DUNGEONSLAYERS
UN JEU DE RÔLE À TABLE

NOM: [] PERSONNAGE: []
 RACE: [] REYER: [] PP: [] PY: [] CLASSE: []
 CAPACITÉ ANALYSE: [] EXPÉRIENCE: [] TALENTE DE HÉROS: []
 CORPS: MOBILITÉ: ESPRIT:
 FORCE: AGILITÉ: INTÉLECT:
 CONSTITUTION: DEXÉTÉRIÉ: AURA:

POINTS DE VIE: COR+CO+10 REYER: COR+CO+VA MOBILITÉ: MOB+AG DÉPLACEMENT: (MOB/2)+1 MÊLÉE: COR+FO TIR: MOB+DX LSC: ESP+AU+VA LSO: ESP+DX+VA

NOM	BA	VA	PO	PY	ESPECIAL
ROBE RUE		+0			DEFENSE APPROVÉE +0
TOTAL VA:					+

SORT	BA	VA	PO	DÉPLACEMENT	TI	ESPECIAL

WWW.DUNGEONSLAYERS.COM

9. CHOISIR UN TALENT

Chaque personnage reçoit un Point de talent (PT); les Humains ont déjà 2 PT à cette étape.

Les PT peuvent être conservés pour plus tard ou ils peuvent être dépensés pour obtenir des talents (voir page 22), dans la mesure où le personnage dispose des prérequis de classe et de niveau du talent choisi.

Toutes les classes	Éclaireur
Artisanat	Acrobatie
Bluff	Chasse
Une chance du diable	Discrétion
Charme	Rapidité
Esquive	Tireur
Éducation	Arts du Voleur
Endurance	
Équitation	Tous les mages
Expertise	Alchimie
Jouer d'un instrument	Connaissance
Nage	des runes
Récupération	Changesort
Réflexes éclair	
Résistance à la magie	Guérisseur
Serviteur	Ange gardien
des Ténèbres	Mage d'armure
Serviteur	Manipulation
de la Lumière	Remanier le grimoire
Vigilance	
Guerrier	Sorcier
Bloc	Magie du feu
Corps-à-corps	
Deux armes	
Parade	
Fermeté	

Exemple

Notre Elfe magicien obtient un Point de talent qu'il dépense dans le Talent « Education », qui est accessible à tous les personnages de niveau 1, pour un 1 PT.

Le personnage est terminé, d'un point de vue technique. Il est temps d'étoffer un peu sa personnalité.

10. TOUCHE FINALE

Dernière étape et non la moindre : nous devons déterminer le sexe du personnage et lui donner un nom.

Chaque personnage est compétent dans sa langue maternelle et reçoit un point supplémentaire pour apprendre un autre langage ou alphabet ; quand on choisit son langage ou un alphabet, les joueurs ne devraient pas oublier la langue commune de l'univers de jeu.

Les personnages avec le trait Esprit à 6 ou plus maîtrisent automatiquement tous les alphabets de leurs langues de départ (voir page 78).

Sur la feuille, le joueur note que son personnage est de niveau 1 et n'a que 0 point d'expérience (XP) et 0 Point de progression (PP). Il note aussi combien il lui reste de Points de talent, s'il ne les a pas tous dépensés.

En accord avec le Maître de jeu (MJ), vous pouvez aussi inventer les origines du personnage, où et comment il a grandi, pourquoi il est parti à l'aventure, quelles sont ses croyances et ses valeurs.

Est-ce un ami fidèle ou choisit-il sur le moment qui est digne de sa confiance ? Les réponses à ces dernières questions ne deviendront peut-être importantes que plus tard dans la partie, peut-être même changeront-elles au fil du temps.

Quoi qu'il en soit, votre personnage est prêt pour sa première aventure !



EXPÉRIENCE



Les personnages gagnent des Points d'expérience (XP) lorsqu'ils défont leurs adversaires, qu'ils résolvent des énigmes et terminent des aventures.

MONTER DE NIVEAU

Quand il accumule une certaine somme de XP, le personnage passe au niveau supérieur. Au total, il y a 20 niveaux.

Exemple :

Jherrant, Ranger Elfe (niveau 3) a 589 XP. Il finit une aventure et gagne 118 points d'expérience. Il atteint donc un total de 707 XP, Jherrant passe au niveau 4.

Chaque fois qu'il passe un niveau, un personnage gagne deux Points de progression (PP) et un Point de talent. Les Mages apprennent aussi de nouveaux sorts.

Au 10^e niveau, un personnage peut choisir une Classe de Héros (voir page 17). Les avantages des Classes de héros sont compensés par la nécessité de gagner davantage de XP pour monter de niveau.

Nv	XP	Héros	PT	PP
1	0	-	1-2	-
2	100	-	+1	+2
3	300	-	+1	+2
4	600	-	+1	+2
5	1'000	-	+1	+2
6	1'500	-	+1	+2
7	2'100	-	+1	+2
8	2'800	-	+1	+2
9	3'600	-	+1	+2
10	4'500	-	+1	+2
11	5'500	6'000	+1	+2
12	6'600	7'600	+1	+2
13	7'800	9'300	+1	+2
14	9'100	11'100	+1	+2
15	10'500	13'000	+1	+2
16	12'000	15'000	+1	+2
17	13'700	17'200	+1	+2
18	15'600	19'600	+1	+2
19	17'700	22'200	+1	+2
20	20'000	25'000	+1	+2

Points de progression

Un personnage gagne 2 Points de progression (PP) par niveau. Ceux-ci servent à augmenter un Trait, gagner des Points de vie supplémentaires ou acheter des Points de talent. Les coûts dépendent de la classe ; il est plus facile pour un guerrier d'augmenter sa force que pour un mage. Un Point de progression peut aussi être utilisé pour apprendre une nouvelle langue (voir page 78).

Classe	Fo	Co	Ag	Dx	In	Au	PV	PT
Guerrier	2	2	3	3	3	3	1	3
Éclaireur	3	3	2	2	3	3	1	3
Mage	3	3	3	3	2	2	1	3

Exemple :

En passant niveau 4, Jherrant gagne 2 Points de progression. Étant Éclaireur, il pourrait utiliser ces 2 points pour obtenir +1 en DX ou +1 en AG, mais il veut augmenter sa Constitution pour, indirectement, augmenter ses Points de vie et sa Défense. Pour cela, il doit dépenser 3 Points de talent. Il doit donc atteindre un niveau de plus pour avoir un total de 4 PT et en utiliser 3, ce qui lui en laissera 1 en réserve.

Valeur maximale des Traits

La valeur maximale d'un Trait est de 12. Selon la race et la classe du personnage, certains traits des personnages peuvent dépasser ce maximum:

BONUS RACIAL

Elfe

Agilité, Dextérité et Aura +1

Humain

Un Trait au choix +2 ou deux Traits +1

Nain

Force, Constitution et Dextérité +1

BONUS DE CLASSE

Guerrier

Force ou Constitution +1

Éclaireur

Agilité ou Dextérité + 1

Mage

Intellect ou Aura +1

Points de talent

En montant de niveau, un personnage gagne un Point de talent (PT). Tous les personnages obtiennent 1 PT à leur création, au niveau 1, sauf les humains qui commencent avec 2. Ils peuvent utiliser ces PT pour acheter des rangs de Talent.

Prérequis des Talents

Certains talents ne peuvent être obtenus que si le personnage remplit une ou plusieurs conditions. Les personnages ne peuvent acquérir un talent que si leur classe est listée dans la description du talent et s'ils ont atteint le niveau requis (Guerrier niveau 6, par exemple).

Rangs de Talent

Tous les talents ont un rang entre 1 et 10. Le rang indique combien de fois un talent a été appris. Si, par exemple, un talent est décrit comme étant Guerrier 4 (III) cela signifie qu'un guerrier de niveau 4 ou plus peut apprendre ce talent jusqu'à 3 fois.

Les effets de chaque rang de talent s'additionnent (si un rang de talent donne +1 à un test, trois rangs du même talent donnent +3). Chaque talent coûte un Point de talent (PT) par rang.

Avec suffisamment de Points de talent, il est possible d'apprendre plusieurs rangs de talent en une seule fois.

Exemple

Après avoir atteint le niveau 5, Jherrant dépense son Point de talent sur le talent Tireur II (il a pris un premier rang lorsqu'il était au niveau 3). Son bonus au TIR passe donc de +1 à +2.

Nouveaux sortilèges



Lorsqu'ils atteignent un niveau supérieur, les Mages apprennent de nouveaux sorts. Cela ne coûte ni Points de talent, ni Points de progression, mais requiert la possession des dits sorts. Ces nouveaux sorts peuvent être

trouvés lors d'aventures que le personnage a vécues ou achetés dans des monastères ou d'autres endroits où l'on peut apprendre la magie.

Les sorts disparaissent des parchemins ou des livres magiques, une fois qu'un Mage les a appris.

Le nombre total de niveaux de sorts qu'un mage peut apprendre lorsqu'il passe un niveau ne peut pas être supérieur au niveau que le Mage vient d'atteindre.

Apprendre un nouveau sort prend une heure par niveau du sort.

Exemple

Le Sorcier Miroslav vient d'atteindre le niveau 4. Il peut apprendre quatre sorts de niveau 1, un sort de niveau 4, ou n'importe quelle combinaison de niveaux de sort qui n'excède pas le nouveau niveau du personnage.

CLASSES DE HÉROS

Selon leur classe de base, les personnages ont l'opportunité unique de se spécialiser en bifurquant vers une Classe de Héros lorsqu'ils atteignent le niveau 10. Une Classe de Héros donne accès à de nouveaux talents ou à davantage de rangs de talent, mais ces classes de héros requièrent aussi davantage de XP pour atteindre les niveaux supérieurs (voir page 15).

Choisir une Classe de Héros

Quand un personnage atteint le niveau 10, il peut bifurquer vers une des trois Classes de héros associées à sa classe originale. Ce choix est définitif et ne peut plus être modifié par la suite.

Il arrive qu'un personnage n'ait pas encore le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre son niveau équivalent dans sa Classe de Héros.

Dans ce cas, le niveau du personnage est ajusté à celui de sa Classe de Héros, sur la base de ses Points d'expérience.

Les Points de talent et les Points de progression déjà obtenus ne seront pas perdus. Mais le personnage ne recevra pas ces points une deuxième fois lorsqu'il passera le niveau perdu.

Tout changement vers une Classe de Héros devrait être discuté avec le Maître de jeu au moment opportun, de manière à ce que cette situation soit prise en considération dans l'aventure.

Chaque Paladin, par exemple, est membre d'un saint ordre, tout prétendant doit ainsi être admis dans l'ordre avant de devenir Paladin... Le Maître de jeu pourrait vouloir développer une histoire plus détaillée, voire consacrer une aventure entière à ce sujet.

Avantages de l'ancienne classe

Un personnage de Classe de Héros peut apprendre les talents à disposition dans sa Classe de Héros et dans sa classe de base originale.

Exemple

Les Guerriers de niveau 12 ou plus peuvent prendre le talent Saignée. Les Berserkers, les Paladins et les Maîtres d'armes aussi peuvent apprendre ce talent une fois le niveau 12 atteint.

Classes de base et Classes de héros	
Guerrier	
	Berserker
	Paladin
	Maître d'armes
Éclaireur	
	Assassin
	Ranger
	Voleur
Guérisseur	
	Clerc
	Druide
	Moine
Magicien	
	Archimage
	Mage de bataille
	Élémentaliste
Sorcier	
	Mage de sang
	Démoniste
	Nécromant
	Mages

Les 15 Classes de Héros

Chaque Classe de Héros est liée à l'une des trois classes de base (dans le cas des Mages, il y a une distinction supplémentaire entre les Guérisseurs, les Sorciers et les Magiciens) et un personnage ne peut pas choisir une Classe de Héros qui n'est pas liée à sa classe de base.

Les listes suivantes décrivent chacune des Classes de Héros et indiquent quels sont les talents disponibles, leurs prérequis de niveau ainsi que le nombre de rangs qui peuvent être acquis.

GUERRIER

Le personnage doit être un Guerrier de niveau 10 ou plus pour entrer dans l'une des trois Classes de Héros suivantes.

Maître d'armes

Les Maîtres d'armes sont connus pour leur rapidité, ils ont acquis une connaissance sans égal de plusieurs armes mortelles.

Talents

Corps-à-corps 10 (V)
Maîtrise d'armes 10 (V)
Parade 10 (V)
Perfection 10 (V)
Réflexes éclair 10 (V)
Tireur 12 (V)
Tireur d'élite 14 (V)
Blessure 14 (V)
Estropier 16 (III)
Salve 16 (III)

Berserker

Véritable dur à cuire, le Berserker parvient à entrer dans de furieuses rages de bataille, il peut ainsi encaisser de sévères punitions et causer des dommages encore plus dévastateurs à leur adversaire.

Talents :

Corps-à-corps 10 (V)
Coup brutal 10 (V)
Cri de guerre 10 (III)
Endurance 10 (X)
Furie 10 (V)
Brisearmure 12 (V)
Réflexes éclair 12 (V)
Blessure 14 (V)
Balayage 14 (III)

Paladin

Les Paladins servent un saint ordre. Ils peuvent toutefois perdre leurs privilèges de classe héroïque s'ils agissent contre la volonté de leur divinité.

Prérequis

Membre d'un ordre.

Accès à la magie

Les Paladins peuvent lancer des sorts de soins. Le niveau d'accès de sort pour le Paladin correspond à celui d'un Guérisseur +9 (un Paladin peut lancer le sort Guérison dès le niveau 10 et le sort Résurrection au niveau 19).

Talents

Ange gardien 10 (III)
Blocage 10 (V)
Changesort 10 (V)
Équitation 10 (V)
Familiier 10 (I)
Mage d'armure 10 (III)
Remanier le grimoire 10 (V)
Serviteur de la Lumière 10 (V)
Lier un familier 12 (V)
Corps-à-corps 12 (V)
Écraser l'infâme 12 (III)
Écraser les morts-vivants 12 (III)
Magie de puissance 12 (III)
Dévastation 14 (III)
Échapper à la mort 16 (III)
Vindictive divine 16 (III)

ÉCLAIREUR

Un personnage doit être un Éclaireur de niveau 10 ou plus pour entrer dans ces Classes de Héros.

Voleur

Les Voleurs sont passés maîtres dans le larcin et la fuite, aucune serrure ne leur résiste.

Talents

Acrobatie 10 (V)
Arts du Voleur 10 (V)
Bluff 10 (V)
Crochetage de serrure 10 (V)
Discrétion 10 (V)
Diversion 10 (III)
Esquive 10 (V)
Estimation 10 (V)
Échappée 10 (III)
Position défensive 10 (V)
Réflexes éclair 10 (V)

Retraite ordonnée 10 (III)
 Vigilance 10 (X)
 Vol à la tire 10 (III)
 Maître grimpeur 12 (III)
 Rompre le sceau 12 (III)
 Tireur 14 (V)
 Une chance du diable 16 (V)

Ranger

Les Rangers sont des Éclaireurs qui ont préféré la vie dans la nature sauvage. Ils font d'excellents archers.

Talents

Archer monté 10 (III)
 Chasse 10 (V)
 Équitation 10 (V)
 Familier 10 (V)
 Tireur 10 (V)
 Tireur d'élite 10 (V)
 Tir vicieux 10 (V)
 Vigilance 10 (X)
 Lier un familier 12 (V)
 Salve 12 (V)
 Maître des Bêtes 12 (III)
 Maître grimpeur 14 (III)

Assassin

Ces tueurs méticuleux sont rapides et mortels, ils attaquent à une distance prudente ou avec des lames empoisonnées.

Talents

Attaque dans le dos 10 (III)
 Perfection 10 (III)
 Acrobatie 10 (V)
 Discrétion 10 (V)
 Esquive 10 (V)
 Position défensive 10 (V)
 Réflexes éclair 10 (V)
 Tireur 10 (V)
 Tireur d'élite 10 (V)
 Vigilance 10 (X)
 Estropier 12 (III)
 Maître grimpeur 12 (III)
 Blessure 12 (V)
 Corps-à-corps 12 (V)
 Tir vicieux 12 (V)
 Archer monté 14 (III)
 Assassinat 14 (III)
 Crochetage de serrure 14 (III)
 Echappée 14 (III)
 Intoxication 14 (III)
 Salve 14 (III)



GUÉRISSEUR

Seuls les Guérisseurs de niveau 10 ou plus peuvent entrer dans ces classes.

Clerc

Les Clercs soignent au nom de leur divinité, mais ils aident au combat et à la défense.

Prérequis

Membre d'un ordre.

Talents

Bloc 10 (V)
 Compétence d'armure 10 (II)
 Mage d'armure 10 (III)
 Mouvement en armure 10 (V)
 Corps-à-corps 12 (V)
 Écraser l'infâme 12 (III)
 Écraser les morts-vivants 12 (III)
 Coup brutal 14 (III)
 Dévastation 16 (V)
 Vindictive divine 16 (V)

Moine

Les Moines endurent leur esprit par la méditation et leur corps par les arts martiaux.

Prérequis

Membre d'un ordre.

Talents

Acrobatie 10 (V)
 Discrétion 10 (V)
 Esquive 10 (V)
 Maîtrise du combat à mains nues 10 (V)
 Position défensive 10 (V)
 Réflexes éclair 10 (V)
 Échappée 12 (III)
 Protection élémentaire 12 (III)
 Retraite ordonnée 12 (III)
 Coup brutal 14 (III)
 Écraser l'infâme 14 (III)
 Écraser les morts-vivants 14 (III)
 Maître des Bêtes 14 (III)
 Manipulation 14 (V)
 Balayage 16 (III)
 Étourdissement 16 (III)

Druide

Les Druides sont les gardiens de la nature. Ils communiquent avec les animaux et peuvent prendre leur forme.

Talents

Chasse 10 (V)
 Équitation 10 (V)
 Familier 10 (X)
 Forme Animale 10 (V)
 La Force de la Bête 10 (V)
 Lier un familier 10 (X)
 Maître des Bêtes 10 (III)
 Protection élémentaire 12 (V)
 Forme de l'Ours 14 (V)
 Forme de l'Aigle 16 (V)

MAGICIEN

Un personnage doit être un Magicien de niveau 10 ou plus pour entrer dans ces Classes de Héros.

Archimage

Les Archimages possèdent de grandes connaissances magiques et un large éventail d'habiletés arcaniques.

Talents

Alchimie 10 (X)
 Changesort 10 (X)
 Connaissance des runes 10 (X)
 Incorporer la magie 10 (X)
 Magie de puissance 10 (V)
 Recharge améliorée 10 (X)
 Remanier le grimoire 10 (X)
 Résistance à la magie 10 (V)
 Serviteur des Ténèbres 10 (V)
 Serviteur de la Lumière 10 (V)
 Déflagration arcanique 12 (V)
 Diablotin 12 (III)
 Lier un bâton 12 (V)
 Manipulation 12 (V)
 Homunculus 14 (III)
 Lier un familier 14 (III)
 Conjuración 16 (III)
 Déflexion des éléments 16 (V)
 Horde de morts-vivants 16 (V)
 Maîtrise des déflagrations 16 (V)
 Routine de sortilèges 16 (III)
 Soumettre le conjuré 16 (III)

Élémentaliste

Ces Magiciens se spécialisent dans le contrôle et l'invocation des Élémentaires.

Talents

Combinaison élémentaire 10 (X)
 Déflexion des éléments 10 (X)
 Lanceur d'éclairs 10 (V)
 Magie de puissance 10 (V)
 Magie du feu 10 (V)
 Maître des éléments 10 (V)
 Maîtrise des déflagrations 10 (V)
 Protection élémentaire 10 (V)
 Soumettre le conjuré 10 (III)
 Dévastation 12 (V)
 Acolyte élémentaire 14 (III)
 Invocation versatile 16 (III)
 Servitude 16 (V)
 Tireur 16 (V)

Mage de bataille

Les Mages de bataille vont au combat armés d'une épée et de leur magie.

Talents

Bloc 10 (V)
 Compétence d'armure 10 (III)
 Dévastation 10 (V)
 Mage d'armure 10 (III)
 Magie de puissance 10 (V)
 Maîtrise d'armes 10 (III)
 Maîtrise des déflagrations 10 (V)
 Mouvement en armure 10 (V)
 Parade 10 (V)
 Réflexes éclair 10 (V)
 Serviteur de la Lumière 10 (V)
 Serviteur des Ténèbres 10 (V)
 Tireur 10 (V)
 Tireur d'élite 10 (V)
 Arme enchantée 12 (III)
 Corps-à-corps 12 (V)
 Lanceur d'éclairs 12 (V)
 Magie du feu 12 (V)
 Déflexion des éléments 14 (V)
 Maîtrise des éléments 14 (V)
 Protection élémentaire 14 (V)
 Blesser 16 (V)
 Coup brutal 16 (III)

SORCIER

Seuls les Sorciers de niveau 10 ou plus peuvent entrer dans ces Classes de Héros.

Démoniste

Les Démonistes se spécialisent dans l'invocation démoniaque et le contrôle des êtres infernaux.

Talents

Conjuration 10 (V)
 Diablotin 10 (III)
 Soumettre le conjuré 10 (III)
 Maîtrise des cercles 12 (III)
 Rituel de cicatrices 12 (III)
 Conjuration intensive 14 (III)
 Conjuration versatile 16 (III)
 Rejetons démoniaques 16 (III)
 Servitude 16 (V)
 Sortilège démoniaque 16 (III)

Mage de sang

Les Mages de sang renforcent leur magie en utilisant la puissance de leur propre sang. Le prix à payer est douloureux : des hémorragies internes drainent leur vitalité.

Talents

Bouclier de sang 10 (V)
 Endurance 10 (V)
 Gain douloureux 10 (III)
 Rituel de cicatrices 10 (III)
 Sprint consommant 10 (III)
 Tireur d'élite 10 (V)
 Changesort douloureux 12 (III)
 Guérison sanglante 12 (III)
 Sacrifice de recharge 12 (V)
 La Puissance du Sang 14 (III)

Nécromant

Les Nécromants animent les cadavres pour en faire des morts-vivants.

Talents

Absorber la vie 10 (V)
 Horde de morts-vivants 10 (X)
 Nécromancie 10 (V)
 Appel d'outre-tombe 12 (V)
 Rituel de cicatrices 14 (III)
 Résurrection versatile 16 (III)
 Retarder la mort 16 (III)

LES TALENTS

Les talents coûtent un Point de Talent (PT) par rang. Les PT obtenus à chaque niveau peuvent être conservés pour un usage ultérieur.

Les prérequis précisent à quel niveau d'une classe un personnage peut apprendre le talent, le rang maximum qui peut être atteint est indiqué par un chiffre romain entre parenthèses.

Les personnages choisissant une Classe de Héros ont toujours accès aux talents de leur classe de base.

Abréviations des classes	
Guerrier	GRR
Berserker	BER
Paladin	PAL
Maître d'armes	ARM
Eclaireur	ECL
Ranger	RAN
Assassin	ASN
Voleur	VOL
Mage	MGE
Guérisseur	GUE
Clerc	CLR
Druide	DRU
Moine	MOI
Magicien	MAG
Archimage	ARC
Mage des Batailles	MBA
Élémentaliste	ELE
Sorcier	SOR
Mage de sang	SAN
Démoniste	DEM
Nécromant	NEC

ABSORBER LA VIE

NEC 10 (V)

Chaque fois qu'un être vivant de Catégorie de taille au moins «Petite» (voir page 93) meurt dans un rayon de (2 X le rang de son talent) mètres autour du Nécromant, celui-ci régénère 2 PV par rang d'Absorber la vie.

ACOLYTE ÉLÉMENTAIRE

ELE 14 (III)

Une fois par rang et par jour, l'Élémentaliste peut ignorer le temps de recharge du sort Invocation élémentaire. Sinon, il peut aussi réduire le temps de recharge de n'importe quel sort qui inflige des dégâts élémentaires.

ACROBATE

GRR 4 (III), ECL 1 (III), MGE 4 (III)

ASN 10 (V), VOL 10 (V), MOI 10 (V)

Le personnage est un grimpeur et un gymnaste expérimenté. Pour tout test impliquant des compétences sportives, l'équilibre ou l'escalade, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 par rang.

ANGE GARDIEN

GUE 1 (III),

PAL 10 (III)

Le personnage est compétent dans la guérison et la magie protectrice. Il obtient un bonus de +1 par rang pour tous les sorts de soins et de protection.

ALCHIMIE

MGE 1 (V)

ARC 10 (X)

Ce talent est nécessaire pour préparer des potions (voir page 86). Chaque rang réduit le temps de préparation des potions et donne +1 à tous les tests de préparation ou d'identification des potions (voir page 90).

GUERRIER

Artisanat 1 (III)
Bloc 1 (III)
Bluff 1 (III)
Charme 1 (III)
Corps-à-corps 1 (III)
Deux armes 1 (V)
Éducation 1 (V)
Endurance 1 (V)
Équitation 1 (III)
Esquive 1 (III)
Expertise 1 (III)
Fermeté 1 (III)
Jouer d'un instrument 1 (III)
Nage 1 (III)
Parade 1 (III)
Récupération 1 (V)
Réflexes éclair 1 (III)
Résistance à la magie 1 (III)
Serviteur de la Lumière 1 (III)
Serviteur des Ténèbres 1 (III)
Une chance du diable 1 (III)
Vigilance 1 (V)
Acrobatie 4 (III)
Blessure 4 (III)
Mouvement en armure 4 (V)
Coup brutal 4 (III)
Discretion 4 (III)
Arts du voleur 8 (III)
Brisarmure 8 (III)
Chasse 8 (III)
Cognée solide 8 (III)
Maîtrise d'armes 8 (III)
Rapidité 8 (III)
Position défensive 8 (III)
Tireur 8 (III)
La chance des héros 10 (III)
Saignée 12 (III)
Tireur d'élite 12 (III)
Attaque dévastatrice 15 (III)
Maître de classe 15 (I)
Grand maître 20 (I)

GUÉRISSEUR

Ange gardien 1 (III)
Mage d'armure 1 (I)
Manipulation 1 (III)
Serviteur de la Lumière 1 (V)
Serviteur des Ténèbres 1 (III)
Bloc 8 (III)
Nécromancie 8 (III)
Echapper à la mort 12 (III)
Guérisseur des champs de bataille 12 (V)
Lanceur d'éclairs 12 (III)
Vindictive divine 12 (III)

ÉCLAIREUR

Acrobatie 1 (III)
Artisanat 1 (III)
Arts du voleur 1 (III)
Bluff 1 (III)
Charme 1 (III)
Chasse 1 (III)
Discretion 1 (III)
Éducation 1 (V)
Endurance 1 (IV)
Équitation 1 (III)
Esquive 1 (III)
Expertise 1 (III)
Jouer d'un instrument 1 (III)
Nage 1 (III)
Rapidité 1 (III)
Récupération 1 (V)
Réflexes éclair 1 (III)
Résistance à la magie 1 (III)
Serviteur de la Lumière 1 (III)
Serviteur des Ténèbres 1 (III)
Tireur 1 (III)
Une chance du diable 1 (III)
Vigilance 1 (V)
Bloc 4 (III)
Fermeté 4 (III)
Tir vicieux 4 (III)
Blessure 8 (III)
Corps-à-corps 8 (III)
Mouvement en armure 8 (V)
Coup brutal 8 (III)
Deux armes 8 (V)
Parade 8 (III)
Saignée 8 (III)
Tireur d'élite 8 (III)
La chance des héros 10 (III)
Maîtrise d'armes 12 (III)
Maître de classe 15 (I)
Tir précis 15 (III)
Grand maître 20 (I)

MAGICIEN

Serviteur de la Lumière 1 (III)
Serviteur des Ténèbres 1 (III)
Magie du feu 4 (III)
Déflagration arcanique 8 (III)
Lanceur d'éclairs 8 (III)
Manipulation 8 (III)

TOUS LES MAGES

Alchimie 1 (V)
Artisanat 1 (III)
Bluff 1 (III)
Changesort 1 (V)
Charme 1 (III)
Connaissance des runes 1 (V)
Éducation 1 (V)
Endurance 1 (III)
Éducation 1 (V)
Esquive 1 (III)
Expertise 1 (III)
Jouer d'un instrument 1 (III)
Nage 1 (III)
Récupération 1 (V)
Réflexes éclair 1 (III)
Remanier le grimoire 1 (V)
Résistance à la magie 1 (III)
Une chance du diable 1 (III)
Vigilance 1 (V)
Acrobatie 4 (III)
Discretion 4 (III)
Familier 4 (III)
Magie de puissance 4 (III)
Rapidité 4 (III)
Recharge améliorée 4 (V)
Arts du voleur 8 (III)
Corps-à-corps 8 (III)
Dévastation 8 (III)
Fermeté 8 (III)
Position défensive 8 (III)
Tireur 8 (III)
Incorporer la magie 10 (V)
La chance des héros 10 (III)
Blessure 12 (III)
Chasse 12 (III)
Parade 12 (III)
Tireur d'élite 12 (III)
Maître de classe 15 (I)
Maître des sortilèges 15 (III)
Grand maître 20 (I)

SORCIER

Magie du Feu 1 (III)
Serviteur de la Lumière 1 (III)
Serviteur des Ténèbres 1 (III)
Déflagration arcanique 8 (III)
Lanceur d'éclairs 8 (III)
Manipulation 8 (III)
Nécromancie 8 (III)
Serviteur des Ténèbres 10 (V)
Conjuration 12 (III)

APPEL D'OUTRE-TOMBE

NEC 12 (V)

Une fois par 24 heures et par rang, le Nécromant peut ignorer le temps de recharge d'un sort utilisé pour animer des morts-vivants.

ARCHER MONTÉ

ASN 14 (III), RAN 10 (III)

Ce talent permet au personnage d'utiliser une arme à distance à deux mains à cheval. Cependant, comme il s'agit d'un exploit difficile, il y a une pénalité de -5 (trot) ou -10 (galop) à tous les tests d'attaque à distance (voir page 82).

Le deuxième et le troisième rang d'Archer monté réduisent cette pénalité de 5. Le personnage a besoin d'au moins un rang dans le talent Équitation pour être en mesure d'utiliser Archer monté.

ARME ENCHANTÉE

MBA 12 (III)

Ce talent est lié à une arme de mêlée spécifique par rang. Le personnage peut, par exemple, investir deux rangs dans son épée longue favorite et passer le dernier rang sur une épée à deux mains. Le personnage gagne alors +1 pour lancer des sorts ciblés par rang investi dans l'arme enchantée qu'il manie.

Pour chaque rang, le personnage peut lier un de ses sorts à l'arme. Il peut alors utiliser l'arme comme une baguette pour ce sort.

Si une arme enchantée est détruite, les rangs ne sont pas perdus et peuvent être liés à une arme différente, après D20 semaines d'attente.

ARTISANAT

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

Ce talent est différent pour chaque métier (archetier, charpentier, tailleur de pierre, armurier, etc.). Il peut donc être appris à plusieurs reprises jusqu'au rang III chaque fois. Le personnage est du métier et obtient un bonus de +3 par rang sur tous les tests concernant ce savoir-faire. Ceci s'applique à la réalisation d'une œuvre ou à la réparation d'un objet endommagé, comme indiqué à la page 78.

ARTS DU VOLEUR

GRR 8 (III), ECL 1 (III), MGE 8 (III)

VOL 10 (V)

Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang sur tous ses tests pour détecter et désarmer les pièges, pour faire les poches d'un badaud, pour crocheter une serrure ou tricher lorsqu'il joue à un jeu de hasard.

ASSASSINAT

ASN 14 (III)

Diminue de 5 par rang la Défense adverse contre les dommages causés par le talent Attaque dans le dos. Le talent est inutile contre des cibles qui sont de 2 catégories de taille plus grande que le personnage (voir page 93).

ATTAQUE DANS LE DOS

ASN 10 (III)

Une fois par combat, l'Assassin peut planter une lame dans le dos de sa victime, si celle-ci ne s'aperçoit pas de l'imminence de l'attaque. Le personnage ne peut frapper qu'avec un poignard, un couteau ou tenter un étranglement (avec une corde ou un fil). Sa valeur d'Attaque de mêlée est renforcée par (Dx multipliée par le nombre de rangs de talent) pour ce round de combat.

Si cette attaque est la première du combat et qu'elle réussit, la victime perd toutes ses actions pour ce round.

ATTAQUE DÉVASTATRICE

GRR 15 (III)

Une fois par 24 heures et par rang, le Guerrier peut effectuer une attaque de mêlée dévastatrice contre laquelle aucun jet de Défense n'est autorisé.

Une Attaque dévastatrice doit être annoncée avant que l'attaque de mêlée ne soit jouée. Ce talent peut être utilisé en combinaison avec un rang d'un autre talent (par exemple, Coup brutal) pour chaque rang d'Attaque dévastatrice.

BALAYAGE

BER 14 (III), MOI 16 (III)

Quand il utilise une arme à deux mains, le personnage peut toucher un adversaire adjacent de plus par rang, avec un balayage. Pour chaque adversaire de plus que le personnage veut toucher avec son balayage, sa valeur d'Attaque de mêlée baissera de 1 et sa défense de 2.

Les malus comptent jusqu'à la fin du prochain tour du personnage. Le balayage est résolu en un seul jet.

Un Moine peut utiliser ce talent uniquement en combinaison avec le talent Maître de combat à mains nues. Son rang en Balayage ne peut jamais excéder son rang en Maître de combat à mains nues.

BLESSER

GRR 4 (III), ECL 8 (III), MGE 12 (III),

ARM 14 (V), ASN 12 (V), BER 14 (V), MBA 16 (V)

Dans la mêlée, le personnage vise les parties vulnérables de son adversaire : la Défense de l'adversaire contre les attaques au corps-à-corps du personnage est diminuée de -1 par rang du talent Blessé.

BLOC

GRR 1 (III), ECL 4 (III), GUE 8 (III)
PAL 10 (V), CLR 10 (V), MBA 10 (V)

Le personnage sait comment utiliser son bouclier efficacement dans la bataille.

Chaque round où le personnage n'entreprend pas d'action offensive, ne bouge pas et utilise un bouclier, il gagne +2 à sa Défense par rang. Cela s'applique à toutes les attaques dont il a connaissance et qui n'arrivent pas par derrière.

Le personnage peut utiliser le même bonus lors de ses tests de COR+Co pour éviter d'être repoussé au combat (voir page 42). Cela compte comme une action libre. Une fois par combat et par rang, le bloqueur peut ignorer une maladresse lorsqu'il se défend. Il peut le faire même quand il effectue une action agressive.

BLUFF

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)
VOL 10 (V)

Le personnage reçoit un bonus de +3 par rang pour tous les tests d'interaction sociale impliquant du bluff, du marchandage ou de la négociation.

BOUCLIER DE SANG

SAN 10 (V)

Le Mage de sang peut augmenter sa Défense de +2 s'il sacrifie 2 PV. Cet effet dure D20 rounds et compte comme une action libre.

BRISARMURE

GRR 8 (III)
BER 12 (V)

Chaque fois que le personnage blesse son adversaire par une attaque de mêlée, la VA d'une pièce d'armure portée par l'adversaire, déterminée au hasard, baisse d'un point par rang. Les pièces d'armure magiques ne sont pas affectées par l'utilisation de ce talent.

Si la VA d'une pièce d'armure particulière descend à zéro ou moins, elle devient inutile. Elle peut être réparée par un artisan (voir pages 24 et 79).

CHANGESORT DOULOUREUX

SAN 12 (III)

Une fois par rang et par combat, le personnage peut changer son sort actif pour un de ses sorts inactifs. Cela lui inflige D20/2 PV dommages défendables. Changesort douloureux compte comme une action libre.

CHANGESORT

PAL 10 (V), MGE 1 (V), ARC 10 (X)

Le personnage est très compétent pour changer son sortilège actif. Il reçoit un bonus de +2 par rang sur ses tests pour en changer.

CHARME

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

Le personnage gagne un bonus de +2 sur toutes les interactions sociales, +3 quand elle concerne le sexe opposé. Par exemple, cela s'applique aux personnages essayant de paraître agréables ou qui tentent de raconter une histoire convaincante.

De nombreux environnements de jeu interdisent aux nains d'avoir ce talent.

CHASSE

GRR 8 (III), ECL 1 (III), MGE 12 (III)
DRU 10 (V), RAN 10 (V)

Le personnage est accoutumé à la nature sauvage, il a acquis des connaissances de pistage, de chasse et d'orientation. Le personnage gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests concernant ce qui précède.

Il peut facilement rassembler un repas par rang en cueillant des fruits et en chassant du petit gibier. Trois de ces repas comptent comme une ration quotidienne.

COGNÉE SOLIDE

GRR 8 (III)

Un coup critique joué lors d'une attaque de mêlée portée avec des armes contondantes, des haches ou des armes à deux mains réduit la Défense contre cette attaque de 5 par rang.

COMBINAISON ÉLÉMENTAIRE

ELE 10 (X)

L'Élémentaliste peut invoquer un niveau d'Élémentaire (I) supplémentaire par rang.

L'Élémentaliste doit décider avant l'invocation combien d'Élémentaires supplémentaires apparaîtront. Ils peuvent apparaître soit comme un certain nombre d'Élémentaires de niveau I (voir page 101) ou combinés jusqu'au niveau III. Aucun portail ou jet supplémentaire n'est nécessaire, mais le Modificateur de sort (MS) sera réduit selon les règles d'invocation.

Si l'invocation échoue, tous les Élémentaires (combinés ou non) se liguèrent contre l'invocateur.

COMPÉTENCE D'ARMURE

CLR 10 (II), MBA 10 (III)

Chaque rang de ce talent permet au personnage de porter une armure plus lourde (tissus, cuir, cotte de mailles, plates).

Un Clerc achetant ce talent pour la première fois peut donc porter une cotte de mailles comme un Éclaireur au lieu d'une armure de tissus ou de cuir. Cependant, il ne peut toujours pas utiliser un casque (voir page 40).

La réduction normale du Modificateur de sort (MS) par la Valeur d'armure (VA), par exemple pour lancer des sorts, produit toujours les mêmes effets.

Pour annuler les effets de l'armure sur l'incantation de sorts, il est nécessaire de disposer du talent Mage d'armure.

CONJURATION

ARC 16 (III), DEM 10 (V), SOR 12 (III)

Le personnage est un expert dans l'invocation des démons. Il obtient un bonus de +2 par rang sur toutes les tentatives d'invocation de démons et de contrôle de ces derniers.

CONJURATION INTENSIVE

DEM 14 (III)

Une fois par 24 heures et par rang, le Démoniste peut ignorer le temps de recharge des sortilèges utilisés pour invoquer des démons.

CONJURATION VERSATILE

DEM 16 (III)

Pour chaque rang, le Démoniste peut distribuer un nombre de points égal à son ESP pour améliorer n'importe laquelle des valeurs de combat des démons qu'il a conjurés.

CONNAISSANCE DES RUNES

MGE 1 (V), ARC 10 (X)

Ce talent est nécessaire pour écrire des sorts sur des parchemins (voir page 89). Chaque rang réduit d'une heure le temps nécessaire pour compléter un parchemin. Le talent donne un bonus de +1 à tous les tests pour produire ou identifier des parchemins.

Les runes sur les parchemins magiques ne sont pas les lettres d'un alphabet véritable. Elles n'ont pas non plus de signification ni ne sont destinées à être lues, encore moins être traduites en des mots qui ont du sens.

CORPS-À-CORPS

GRR 1 (III), ECL 8 (III), MGE 8 (III)

ARM 10 (V), ASN 12 (V), BER 10 (V), CLR 12 (V), MBA 12 (V), PAL 12 (V)

Le personnage est un spécialiste du combat rapproché : il reçoit un bonus de +1 par rang à ses attaques de mêlée.

COUP BRUTAL

GRR 4 (III), ECL 8 (III)

BER 10 (V), CLR 14 (III), MBA 16 (III), MOI 14 (III)

Une fois par bataille et par rang, le personnage peut augmenter sa valeur d'Attaque de mêlée (ATT) d'un nombre de points égal à sa valeur de COR.

Plusieurs rangs peuvent être utilisés dans un seul coup.

CRI DE BATAILLE

BER 10 (III), PAL 12 (III)

Le personnage peut pousser un Cri de guerre une fois par rang et par combat, cette action compte comme une action libre. Le Cri de guerre l'affecte, lui, et trois alliés par rang, qui doivent être à portée de voix. Encouragés par le cri de guerre, ils obtiennent chacun un bonus de +1 par rang à toutes leurs attaques. L'effet du cri dure D20/2 rounds.

Un personnage ne peut bénéficier que d'un cri de bataille à tout moment.

CROCHETAGE DE SERRURE

ASN 14 (III), VOL 10 (V)

Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang pour crocheter des serrures. En outre, pour chaque rang, le personnage peut faire une nouvelle tentative de crochetage sans pénalité (voir page 81).

Crochetage de serrure peut être utilisé en combinaison avec les Arts du voleur.

DÉFLAGRATION ARCANIQUE

MAG 8 (III)

ARC 12 (V), SOR 8 (III)

Une fois par rang et par jour, le personnage peut décharger son énergie magique dans une déflagration arcanique. Cette explosion forme une sphère dont le Mage est le centre.

La sphère a un diamètre de (Niveau du Mage/2) mètres et provoque des dommages indéfendables avec une valeur de 10 par rang.

Le personnage doit faire un test sous ESP+In pour chaque camarade qu'il veut épargner de l'explosion.

Le talent «Maîtrise des déflagrations» peut être utilisé avec «Déflagration arcanique».

DÉFLEXION DES ÉLÉMENTS

ARC 16 (V), ELE 10 (X), MBA 14 (V)

Une fois par jour et par rang, l'Élémentaliste peut choisir d'ignorer les dommages élémentaires de toutes sortes (foudre, feu, glace).

Ceci s'applique également aux dommages qui ne peuvent pas être bloqués par ailleurs (par exemple, les dommages du sort Boule de feu).

Cette protection est activée par une action libre et dure un nombre de rounds consécutifs égal à trois fois le rang.

DEUX ARMES

GRR 1 (V), ECL 8 (V)

La pénalité de -10 à l'Attaque de mêlée et à la Défense lors de l'utilisation de deux armes en combat est réduite de 2 points pour chaque rang (voir page 41).

DÉVASTATION

MGE 8 (III)

CLR 16 (V), ELE 12 (V), MBA 10 (V), PAL 14 (III)

Le personnage sait utiliser sa magie avec des effets dévastateurs : la Défense de l'adversaire est diminuée de 1 par rang contre des dégâts causés par les sorts du personnage ou des sorts ciblés.

DIABLOTTIN

ARC 12 (III), DEM 10 (III)

Pour chaque rang, le conjurateur obtient un petit diabolotin volant qui va le soutenir dans la bataille.

Les diabolotins ne font que grogner féroce, mais ils comprennent les ordres simples, d'un seul mot, énoncés par leur invocateur.

Si le personnage renvoie le diabolotin ou si ce dernier chute au-dessous de 1PV, il retournera à son propre plan d'existence. Si le personnage le souhaite, il peut le conjurer de nouveau après D20 heures d'absence. Un diabolotin ne sera pas affecté par les talents Familier ou Lier familiers.

Il y a trois sortes de diabolotins, leur accès est acquis avec les rangs correspondants. Lors de l'acquisition d'un nouveau rang, le personnage doit choisir le type de Diabolotin qu'il veut invoquer. Le personnage peut toujours choisir de prendre un diabolotin de niveau inférieur à ce que lui permet son rang.

DIABLOTTINS

Il y a trois types de diabolotins, chaque rang de talent donne accès à un des types. Quand il acquiert un nouveau rang de talent, le personnage choisit le type de diabolotin qu'il désire invoquer. Un personnage peut en effet toujours choisir un diabolotin inférieur auquel son rang de talent lui donne droit.

Diabolotin II Entité magique

COR		MOB		ESP	
8		5		1	
Fo 3		Ag 0		In 0	
Co 4		Dx 0		Au 0	
PV	DEF	Ini	DEP	ATT	TIR
11	12	5	3-5	12	-

Vol à vitesse de Déplacement x 2.
Griffes BA +1; XP 48

Diabolotin I Entité magique

COR		MOB		ESP	
7		4		1	
Fo 5		Dx 0		In 0	
Co 1		Ag 0		Au 0	
PV	DEF	Ini	DEP	ATT	TIR
9	8	4	3	13	-

Vol à vitesse de Déplacement.
Griffes BA +1; XP 35

Diabolotin III Entité magique

COR		MOB		ESP	
4		5		3	
Fo 3		Ag 0		In 0	
Co 4		Dx 6		Au 0	
PV	DEF	Ini	DEP	ATT	LSC
7	4	5	3-5	5	10

Vol à vitesse de Déplacement x 2.
Griffes BA +1; Rayon de Feu; XP 44

DISCRÉTION

GRR 4 (III), ECL 1 (III), MGE 4 (III)
ASN 10 (V), MOI 10 (V), VOL 10 (V)

Le personnage est doué pour la filature et sait comment passer inaperçu. Il reçoit un bonus de +2 par rang sur tous les tests concernant la discrétion, par exemple : se déplacer silencieusement, se cacher ou éviter d'être remarqué lorsqu'il délie une bourse.

DIVERSION

VOL 10 (III)

Le Voleur peut, une fois par jour et par rang, détourner l'attention d'une personne en parlant rapidement, en la bousculant ou par d'autres moyens. La victime est distraite et tous ses jets de Perception, contre le vol à la tire par exemple, sont réduits d'un nombre de points égal au niveau du Voleur. Cet effet dure un nombre de rounds égal au rang du talent.

ÉCHAPPÉE

ASN 14 (III), MOI 12 (III), VOL 10 (III)

Le personnage peut se déplacer d'un mètre de plus par rang de talent, quand il effectue les actions «Se lever» et «Courir». S'il est enchaîné ou attaché, il peut faire deux tests par rang pour se libérer de ses liens. Il a besoin de deux succès pour libérer ses deux mains. Il doit réussir un test contre MOB+Ag pour utiliser ce talent de cette façon.

ÉCHAPPER À LA MORT

GUE 12 (III)

PAL 16 (III)

Une fois le personnage à moins de 1 PV, il reste en vie et guérit de 1 PV par rang tous les 5 (-1/rang) rounds.

Dès que ses PV atteignent un nombre positif, l'effet cesse et le personnage peut repartir à l'action.

ÉCRASER L'INFÂME

CLR 12 (III), MOI 14 (III), PAL 12 (III)

Pour chaque rang de ce talent, le personnage peut faire une attaque de mêlée indéfendable par jour contre un démon.

L'utilisation de ce talent doit être annoncée avant que l'attaque ne soit résolue. Le talent peut être combiné avec d'autres comme Attaque brutale ou Vindictive divine (Lumière).

ÉCRASER LES MORTS-VIVANTS

CLR 12 (III), MOI 14 (III), PAL 12 (III)

Une fois par 24 heures et par rang, le personnage peut tenter une attaque de mêlée imparable contre des créatures mortes-vivantes. L'utilisation de ce talent doit être annoncée avant le jet d'attaque. Le talent peut être utilisé en conjonction avec d'autres talents comme Attaque brutale ou Vindictive divine.

ÉDUCATION

GRR 1 (V), ECL 1 (V), MGE 1 (V)

Le personnage a acquis un certain niveau d'éducation. Contrairement au talent Expertise, qui ne concerne qu'un sujet particulier, le personnage reçoit un bonus de +2 par rang sur tous les tests de culture générale ou pour résoudre des puzzles.

ENDURANCE

GRR 1 (V), ECL 1 (IV), MGE 1 (III)

BER 10 (X), SAN 10 (V)

Le personnage peut prendre de sérieuses raclées. Il obtient +3 PV par rang investi dans ce talent.

ÉQUITATION

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

RAN 10 (V), DRU 10 (V), PAL 10 (V)

Un personnage avec ce talent a appris à monter. Il peut facilement changer la direction ou la vitesse de sa monture d'une catégorie et peut attaquer monté (voir page 82).

Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour tous les tests de sauts ou de changements de direction ou de changement de vitesse de plus

d'une catégorie. Lors de combats montés, le personnage gagne un bonus de +1 contre des adversaires luttant à pied.

ESQUIVE

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

ASN 10 (V), MOI 10 (V), VOL 10 (V)

Le personnage peut ignorer complètement, une fois par rang et par combat, une attaque de mêlée contre lui (ceci compte comme une action libre).

L'intention d'éviter une attaque doit être annoncée avant que l'on ne sache si une attaque est portée ou non.

Le talent est inutile contre les attaquants dont la taille est supérieure de deux catégories ou plus (voir page 93) à celle du défenseur.

ESTIMATION

VOL 10 (V)

Le personnage reçoit un bonus de +3 par rang lorsqu'il estime la valeur d'un objet. Avec un jet réussi sous une valeur de test égale à ESP+Au, le personnage sait si un objet est magique ou pas. Le bonus ci-dessus s'appliquera à ce test.

Le personnage ne peut toutefois pas utiliser ESP +In (comme le ferait un Mage) pour discerner la fonction de l'objet.

ESTROPIER

ARM 16 (III), ASN 12 (III)

Le personnage peut, une fois par combat et par rang tenter d'estroper son adversaire. Il doit annoncer son intention avant l'attaque de mêlée appropriée. Sa Défense est alors réduite de moitié pour ce round de combat seulement.

Si la cible subit des dégâts, les dégâts sont réduits de moitié, mais la vitesse de déplacement de la cible est réduite de 0,5 m par rang de talent.

Si la cible ne subit pas de dégâts, le talent n'est pas utilisé et une nouvelle tentative peut être faite.

Les blessures reçues lors de l'utilisation de ce talent doivent être soignées magiquement, un faible niveau de magie de guérison suffira.

ÉTOURDISSEMENT

MOI 16 (III)

Une fois, par rang et par jour, le personnage peut réaliser un Coup assommant lors d'une attaque de mêlée sans arme. Le résultat est calculé comme d'habitude, mais ne fait aucun dommage. À la place, la victime est paralysée pour un round par point de dommage subi.

La paralysie prend fin prématurément si la cible est attaquée par d'autres moyens. Ceci inclut les sortilèges affectant l'esprit ou d'autres attaques qui ne causent pas de dommages directs.

EXPERTISE

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

Ce talent est appris individuellement pour chaque domaine de connaissance (mathématiques, sciences, astronomie, religion naine, etc.), de sorte qu'il peut être acquis plusieurs fois jusqu'au rang III maximum. Le personnage maîtrise ce domaine particulier de connaissance et peut ajouter +3 par rang à tous ses tests.

FAMILIER

MGE 4 (III), ECL 8 (III)

DRU 10 (X), PAL 10 (I), RAN 10 (V)

Un animal par rang rejoint le personnage. Les Éclaireurs auront un animal (faucon, chien, cheval, loup, etc.), les Mages auront un petit animal (chat, crapaud, corbeau, etc.), les paladins obtiendront toujours un cheval de guerre. Un Druide peut choisir n'importe quel type d'animal jusqu'à la catégorie de taille «Grande» (voir page 93).

Ces animaux fidèles suivront des ordres simples comme «Assis!» ou «Attaque!». Ils gagnent +1 à l'Intellect (In). Aucune conversation intelligente ne peut être tenue avec eux. En outre, ils ne peuvent pas être formés pour être des espions ou autres. Un Familier confère un bonus de +1 à l'une des valeurs de combat suivantes. Ce bonus n'est actif que lorsque le familier se trouve à moins d'10 mètres de son maître :

Classe	Bonus du familier
Eclaireur	Initiative ou Tir
Mage	Lancer un sort ordinaire ou Lancer un sort ciblé
Paladin	Défense ou Attaque de mêlée

La valeur de combat améliorée est choisie lorsque le familier rejoint le personnage.

Dès l'instant où le familier est tué, le personnage subit des dégâts D20/2 indéfendables et perd le bonus à la valeur de combat. Si un familier n'est pas ressuscité, le personnage peut en choisir un nouveau après au moins D20 semaines d'attente. Jusque-là, le personnage a une peine temporaire de -1 à COR.

FERMETÉ

GRR 1 (III), ECL 4 (III), MGE 8 (III)

La limite de points de vie au-delà de laquelle le personnage est inconscient est abaissée de 3 PV par rang. Un personnage doté de Fermeté III s'évanouira à -9 PV au lieu de s'évanouir à 0 PV, du moment qu'il peut souffrir autant de points de vie négatifs (voir page 40).

FORME ANIMALE

DRU 10 (V)

Une fois par rang et par jour, le Druide peut se transformer en un animal de la Catégorie de taille «Normale» ou moins. Il peut, par exemple, se métamorphoser en souris, en chat ou en loup. Il ne peut pas choisir des animaux magiques ou volants.

Tout son équipement se transforme avec lui et tous les bonus magiques dont il bénéficie continuent de produire leurs effets.

La transformation se termine lorsque le Druide veut reprendre sa forme humaine ou s'il meurt.

Les dégâts subis sous sa forme animale ne seront pas guéris s'il reprend sa forme humaine.

L'attribut ESP et les traits In et Au du Druide ne changent pas, mais tous les autres attributs, traits et valeurs de combat seront ceux de la bête. Le Druide ne bénéficie pas des attaques spéciales, comme le venin pour le serpent.

Le Druide n'est pas en mesure de parler ou de lancer des sorts lorsqu'il est sous sa forme animale. Il est toutefois en mesure de comprendre les langues qu'il connaît et peut utiliser les sens de l'animal dans toute leur étendue.

Les sorts de contrôle des animaux n'affectent pas le Druide, sous sa forme animale.

FORME DE L'AIGLE

DRU 16 (V)

Une fois par jour et par rang, le Druide peut se transformer en aigle (voir page 94). Tout son équipement se transforme avec lui, les bonus magiques continueront leurs effets. L'aigle peut voler. Le personnage peut choisir un autre oiseau plus petit.

La transformation s'effectue en un tour. L'effet dure jusqu'à ce que le Druide veuille redevenir humain ou s'il décède.

Les dégâts subis sous forme d'oiseau ne seront pas guéris en redevenant humain.

L'attribut ESP et les traits In et Au du Druide ne changent pas, mais tous les autres attributs, traits et les valeurs de combat sont remplacés par celui de l'aigle.

Le Druide sous forme d'aigle n'est pas en mesure de parler ou de lancer des sorts. Il est cependant capable de comprendre les langues qu'il connaît et d'utiliser tous les sens d'un aigle dans toute leur étendue.

Les sorts de contrôle des animaux n'affectent pas le Druide dans sa forme animale.

FORME DE L'OURS

DRU 14 (V)

Une fois par jour et par rang, le Druide peut se changer en ours (voir page 114). Tout son équipement se transforme avec lui, les bonus magiques continueront leurs effets. Si le maître de jeu le permet, le personnage peut choisir un autre animal de la Catégorie de taille «Grand» lors de l'obtention du talent.

La transformation s'effectue en un tour. L'effet dure jusqu'à ce que le Druide veuille redevenir humain ou qu'il décède.

Les dégâts subis sous forme d'ours ne seront pas guéris en redevenant humain.

L'attribut ESP et les traits In et Au Druide ne changent pas, mais tous les autres attributs, traits et les valeurs de combat sont remplacés par celui de l'ours.

Le Druide sous forme d'ours n'est pas en mesure de parler ou de lancer des sorts. Il est cependant capable de comprendre les langues qu'il connaît et d'utiliser tous les sens d'un ours dans toute leur étendue.

Les sorts de contrôle des animaux n'affectent pas le Druide dans sa forme animale.

FURIE

BER 10 (V)

Le Berserker peut réduire sa Défense de -1 par rang et, en échange, augmenter son score d'Attaque de mêlée de +2. Ce changement peut être réajusté à chaque round. Cela compte comme une action libre.

GAIN DOULOUREUX

SAN 10 (III)

En sacrifiant 1 PV par rang, un Mage de sang peut augmenter sa valeur de Lancer des sorts ordinaires ou Lancer des sorts ciblés de +2 par rang, pour un round de combat. Cela compte comme une action libre.

GRAND MAÎTRE

GRR 20 (I), ECL 20 (I), MGE 20 (I)

Le personnage peut augmenter un de ses attributs (COR, MOB ou ESP) d'un point.

GUÉRISON SANGLANTE

SAN 12 (III)

Au combat, le Mage de sang peut tenter de se guérir par la force de son propre sang. Il peut le faire une fois par combat et par rang. Cela compte comme une action libre. Le Mage de sang peut faire un essai par round. La guérison sanglante peut toutefois échouer.

Le personnage fait un test égal à son propre niveau. En cas de succès, il sera guéri d'un nombre

de PV égal au double du résultat du test. Sur un échec, il subit un dommage indéfendable égal à deux fois son rang.

Une Maladresse rend inutilisable le talent pour une durée de D20 heures.

Si le talent «Puissance du sang» est appliqué à «Guérison sanglante», le plus élevé des attributs COR ou ESP est utilisé comme bonus.

Pour chaque rang supplémentaire, deux PV peuvent être sacrifiés pour un bonus de +2.

GUÉRISSEUR DES CHAMPS DE BATAILLE

GUE 12 (V)

Une fois par rang et par jour, le Guérisseur peut ignorer le temps de recharge d'un sort de guérison, même pour le sort Résurrection.

HOMUNCULUS

ARC 14 (III)

L'Archimage crée magiquement un petit humanoïde qui peut l'aider à lancer des sorts.

L'Homunculus dispose de 4 points de COR, MOB et ESP. L'Archimage peut distribuer 6 points entre tous les Traits.

Homunculus		EM
COR 4	MOB 4	ESP 4
Fo 0-6	Dx 0-6	In 0-6
Co 0-6	Ag 0-6	Au 0-6
PV / 2		
L'homunculus transfère un bonus de +2 rang par talent à l'In ou l'Au de l'Archimage quand il est à moins de Au du personnage x 5 mètres de lui.		

L'Homunculus est de catégorie «Petit» (la moitié de PV, -2 au toucher) et n'est pas en mesure de parler. Il comprend toutefois des mots simples ou les ordres simples de son créateur.

L'Homunculus transfère un bonus de +2 par rang à l'In ou l'Au, s'il reste à une distance de son créateur égale à l'Au du personnage x 5 mètres.

Le bonus est librement distribuable à l'In et/ou l'Au.

L'Archimage peut modifier la répartition à chaque round par une action libre. Les talents Familier ou Lier un Familier ne fonctionnent pas avec des Homunculi.

Les Homunculi sont extrêmement lâches et boudent les combats. Ils fuiront s'ils sont blessés, et seront de retour à leur maître une fois le danger écarté, le plus rapidement possible.

En raison de leur capacité à sentir leur créateur et son humeur, ce n'est pas un problème pour eux.

Si l'Homunculus meurt, l'Archimage peut en créer un autre. Cela prend D20 heures et nécessite un accès à un laboratoire alchimique.

NORDE DE MORTS-VIVANTS

ARC 16 (V), NEC 10 (X)

Le nombre de morts-vivants que le Nécromant peut animer et contrôler (normalement égal au niveau du personnage) est augmenté de trois par rang de talent.

INCORPORER LA MAGIE

MGE 10 (V), ARC 10 (X)

Ce talent est nécessaire pour créer des objets magiques (voir page 90).

Chaque rang réduit le temps de production d'objets magiques et donne +1 aux tests de fabrication. Le talent Incorporer la magie aidera aussi la production de potions et de parchemins, mais les talents Alchimie ou Connaissance des runes demeurent nécessaires.

INTOXICATION

ASN 14 (III)

L'Assassin sait où frapper son adversaire afin qu'une arme empoisonnée produise un effet maximal.

Lorsqu'il attaque avec des armes empoisonnées, l'effet des poisons est augmenté. Les poisons destructeurs font +2 de dommages par rang, les poisons étourdissants durent +2 minutes par rang et les poisons paralysants voient leurs effets rallongés de +2 tours par rang.

INVOCATION VERSATILE

ELE 16 (III)

Pour chaque rang de talent, l'Élémentaliste peut distribuer un nombre de points égal à son ESP pour améliorer n'importe quelle valeur de combat des Élémentaires qu'il a invoqués.

JOUER D'UN INSTRUMENT

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

Ce talent est appris séparément pour chaque instrument (flûte, mandoline, harpe, percussions, etc.), et peut donc être appris à plusieurs reprises jusqu'au rang III.

Ce talent donne une maîtrise certaine de l'instrument et ajoute un bonus de +3 par rang à leurs tests concernant cet instrument.

LA CHANCE DES HÉROS

GRR 10 (III), ECL 10 (III), MGE 10 (III)

Le personnage est vraiment béni des dieux, il peut relancer ses jets de dés une fois par jour et par rang.

Si le joueur n'est pas satisfait du résultat, il peut le relancer autant de fois qu'il a de rang.

LA FORCE DE LA BÊTE

DRU 10 (V)

Sous forme d'ours, d'aigle ou d'un autre animal, le Druide augmente de +2 par rang l'ensemble de ses valeurs de combat.

LA PUISSANCE DU SANG

SAN 14 (III)

Une fois par jour et par rang, le Mage de sang peut augmenter la valeur de tout test en ajoutant une fois par rang la valeur de l'Attribut utilisé. Par exemple, au rang I, un test d'escalade (MOB +Fo) peut être amélioré par la valeur de la mobilité, le calcul est ainsi le suivant : MOB+Fo +MOB.

Plusieurs rangs peuvent être utilisés dans un seul test.

LANCEUR D'ÉCLAIRS

GUE 12 (III), MAG 8 (III)

ELE 10 (V), MBA 12 (V), SOR 8 (III)

Le Mage est versé dans la magie des tempêtes et des éclairs et obtient un bonus de +1 par rang à tous les sorts qui causent des dommages par la foudre.

LIER UN BÂTON

ARC 12 (V)

Ce talent est lié à un bâton, chaque rang étant lié séparément. Par exemple, un personnage peut investir deux rangs dans un bâton et un troisième rang dans un bâton de rechange.

Le bâton est magique dès la liaison et il ne peut être brisé sur une maladresse lors d'une attaque de mêlée ou s'il subit des dommages non magiques.

Le personnage reçoit un bonus de +1 par rang lorsqu'il lance des sortilèges ciblés et qu'il tient son bâton. Ce bonus s'additionne aux bonus normaux pour avoir un bâton en main. De plus, un de ses sortilèges par rang est lié au bâton. Dès lors, le bâton fonctionnera comme un bâton magique pour ce sortilège.

Si le bâton est détruit, contre toute attente, les rangs liés au bâton peuvent être récupérés. Après D20 semaines, les rangs peuvent être liés à un autre bâton.

LIER UN FAMILIER

ARC 14 (III), DRU 10 (X), PAL 12 (V), RAN 12 (V)

Ce talent crée un lien spécial entre le personnage et l'un de ses familiers, qui peuvent ensuite communiquer par télépathie (ils communiquent des concepts simples tels que «Danger», «Fuyez !» Ou «Aidez-moi !»). De plus, un bonus de 3 points par rang est à attribuer aux caractéristiques du familier.

Chaque fois que le personnage monte d'un niveau, son compagnon gagne également 1 point de caractéristique. Si l'animal est tué, le lien disparaît. Il sera recréé si l'animal est ressuscité. Si ce n'est pas le cas, les rangs de ce talent ne sont pas perdus et peuvent être utilisés pour obtenir un nouveau lien avec un autre familier.

MAGE D'ARMURE

GUE 1 (I)

CLR 10 (III), MBA 10 (III), PAL 10 (III)

Pour chaque rang de ce talent, 2 points de pénalité d'armure peuvent être ignorés, lorsqu'un Mage lance un sort ordinaire ou un sort ciblé. Par exemple, deux rangs sont nécessaires pour jeter un sort sans pénalité en portant une armure de plaques (VA 3) et un casque en métal (VA 1).

MAGIE DE PUISSANCE

PAL 12 (III) MGE 4 (III)

ARC 10 (V), ELE 10 (V), MBA 10 (V)

Une fois par rang et par combat, le personnage peut augmenter pendant un round sa valeur de combat pour lancer des sorts ordinaires (LSO) ou lancer des sorts ciblés (LSC).

L'augmentation est égale à la valeur d'ESP du personnage. Et il ne peut augmenter sa valeur de combat qu'à condition que le sort guérisse ou blesse les autres.

Il est possible de combiner plusieurs rangs dans un seul sort.

MAGIE DU FEU

MAG 4 (III)

ELE 10 (V), MBA 12 (V), SOR 1 (III)

Le Mage entretient un rapport particulier avec le feu et obtient un bonus de +1 par rang à tous les sorts de feu.

MAÎTRE DES BÊTES

DRU 10 (III), MOI 14 (III), RAN 12 (III)

Le personnage a des affinités particulières avec les animaux et bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses tests lorsqu'il interagit avec eux. Cela s'applique aussi à tous les tests d'équitation pour changer de vitesse ou de direction.

Une fois toutes les 24 heures et par rang, il peut convaincre un certain nombre d'animaux sauvages, agressifs ou même affamés, de l'épargner lui et deux compagnons par rang, à condition de ne pas les agresser.

MAÎTRE DE CLASSE

GRR 15 (I), ECL 15 (I), MGE 15 (I)

Le personnage peut augmenter l'Attribut de sa classe d'un point : les Guerriers COR, les Éclaireurs MOB et les Mages ESP.

Il peut aussi convaincre des animaux enragés ou contrôlés en réussissant un test sous ESP+Au+rang. Cela compte comme une action pour le personnage. Le personnage a droit à une tentative par rang.

MAÎTRE DES SORTILÈGES

MGE 15 (III)

Une fois toutes les 24 heures, le Mage peut ignorer la période de recharge d'un sort particulier. Le sort doit être choisi lorsque le rang est acquis.

Si plusieurs rangs sont acquis pour le même sort, le temps de récupération du sortilège peut être ignoré une fois par rang investi dans le sortilège par 24 heures.

Les sortilèges avec un temps de récupération normal de plus de 24 heures ne peuvent pas être choisis.

MAÎTRE GRIMPEUR

ASN 12 (III), RAN 14 (III), VOL 12 (III)

Le personnage gagne un bonus de +2 par rang sur tous les tests d'escalade. La vitesse de montée normale est égale au Déplacement/2+1m par rang de Maître grimpeur. Le personnage peut escalader les murs ou grimper le long des plafonds s'ils offrent assez de prises (saillies, stalactites, fissures de petite taille). Il peut ignorer les pénalités normales en le faisant.

MAÎTRISE DES CERCLES

DEM 12 (III)

Le personnage est maître dans l'art de dessiner des cercles d'invocation, et il peut investir 2 heures supplémentaires de travail par rang dans leur réalisation.

Le temps nécessaire pour terminer un cercle est diminué de 15 minutes par rang, par heure initialement requise.

Le talent ajoute aussi un bonus de +1 pour l'invocation par rang, même lorsqu'il s'agit de cercles d'invocation improvisés.

MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS

ELE 10 (V), MBA 14 (V)

Le personnage est habile à libérer les forces élémentaires.

Le personnage obtient un bonus de +1 à tous les sorts qui font des dégâts élémentaires. Ce sont les sorts basés sur la terre, le feu, l'air (y compris les sorts de foudre) ou l'eau (y compris les sorts de glace).

MAÎTRISE DU COMBAT À MAINS NUES

MOI 10 (V)

Le Moine est un maître du combat à mains nues. Son bonus de combat pour les attaques à mains nues est augmenté de +1 par rang.

Le bonus de +5 de défense contre les attaques à mains nues ne s'applique pas aux attaques du Moine. La défense de son adversaire est de plus réduite de -1 par rang.

MAÎTRISE D'ARMES

GRR 8 (III), ECL 12 (III)
ARM 10 (V), MBA 10 (III), SAN 10 (III)

Le personnage a acquis la maîtrise d'un type spécifique d'arme de mêlée (comme les dagues, les épées longues ou les haches de bataille).

Au combat, il gagne un bonus de +1 par attaque de mêlée avec cette arme. Ses adversaires voient leur défense diminuée de 1. Ce talent ne peut pas être acquis plus d'une fois par type d'arme, mais il peut être amélioré à l'aide du talent Perfection.

MAÎTRISE DES DÉFLAGRATIONS

ARC 16 (V), ELE 10 (V), MBA 10 (V)

Une personne (y compris le lanceur) par rang peut être épargnée d'un sort à zone d'effet du lanceur. Le personnage peut utiliser le talent une fois par rang et par bataille.

MANIPULATION

GUE 1 (III)
ARC 12 (V), MAG 8 (III), MOI 14 (V), SOR 8 (III)

Le personnage est un maître de la magie affectant les pensées des autres. Il obtient un bonus de +2 à tous les sorts affectant le mental (qui sont marqués [!]).

MOUVEMENT EN ARMURE

GRR 4 (V), ECL 8 (V)
CLR 10 (V), MBA 10 (V)

Le personnage est habitué à porter une armure lourde et à se déplacer avec elle. La pénalité d'armure sur le déplacement est réduite de 0,5 m par rang.

NAGE

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

Le personnage sait nager (voir page 83) et reçoit un bonus de +3 par rang sur tous les tests de natation.

NÉCROMANCIE

GUE 8 (III), SOR 8 (III)
NEC 10 (V)

Le personnage a une très bonne connaissance des sorts de Nécromant.

Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les sorts pour faire fuir, animer ou contrôler les morts-vivants.

PARADE

GRR 1 (III), ECL 8 (III), MGE 12 (III)
ARM 10 (V), MBA 10 (V)

Le personnage a appris à parer les attaques de mêlée de ses adversaires.

S'il a tiré une arme de corps-à-corps, le personnage reçoit un bonus de +1 par rang à sa Défense contre toute attaque au corps-à-corps dont il a connaissance et qui ne se produit pas par-derrière.

PERFECTION

ARM 10 (V), ASN 10 (III)

Le personnage peut augmenter ses bonus aux attaques de mêlée et contre la défense adverse obtenue par un talent Maîtrise d'arme, appris précédemment. Il peut augmenter ses bonus de +1 pour un seul type d'arme, pour chaque rang de ce talent.

PICKPOCKET

VOL 10 (III)

Lorsqu'il essaie de faire les poches de quelqu'un, le Voleur peut ajouter sa MOB, une fois par 24 heures et par rang, à son test de vol à la tire. Il peut utiliser plusieurs rangs pour l'augmenter. Ce talent est utilisable avec Arts du voleur.

POSITION DÉFENSIVE

GRR 8 (III), MGE 8 (III)
ASN 10 (V), VOL 10 (V), MOI 10 (V)

Le personnage sait particulièrement bien se défendre dans un combat. Toutes les attaques contre le personnage ont un malus de -2 par rang, si le personnage n'effectue pas d'action offensive pendant ce round. Seules les attaques dont il a connaissance sont affectées par ce talent.

PROTECTION ÉLÉMENTAIRE

DRU 12 (V), ELE 10 (V), MBA 14 (V), MOI 12 (III)

Le personnage peut à tout moment modifier l'effet que la température ambiante a sur lui de 15 degrés Celsius par rang, afin de rendre son séjour dans un environnement très froid ou très chaud plus confortable. Il peut étendre cet effet à 2 camarades par rang, si ceux-ci le souhaitent.

Ceux-ci doivent rester à moins d'IN mètres de distance du personnage pour être affectés.

De plus, le personnage peut une fois par 24 heures et par rang augmenter de 5 sa défense contre les dégâts élémentaires défendables. Il ne peut pas le faire contre les dégâts indéfendables, comme par exemple, le sort Boule de feu.

RAPIDITÉ

GRR 8 (III), ECL 1 (III), MGE 4 (III)

Le personnage est rapide et a le pied léger. Son score de mouvement est augmenté de 1 m par rang.

RECHARGE AMÉLIORÉE

MGE 4 (V), ARC 10 (X)

Ce talent réduit le temps de recharge des sorts de 1 round par rang. Toutefois, il n'est pas possible de réduire le temps de recharge d'un sort sous zéro.

RÉCUPÉRATION

GRR 1 (V), ECL 1 (V), MGE 1 (V)

Le personnage peut récupérer des points de COR qui ont été perdus à cause de la (des) résurrection(s). Il peut retrouver un point de COR par rang.

COR ne peut être augmenté au-dessus de sa valeur initiale avec ce talent.

RÉFLEXES ÉCLAIR

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

ARM 10 (V), ASN 10 (V), BER 12 (V), MBA 10 (V), MOI 10 (V), VOL 10 (V)

Le personnage peut réagir rapidement. En combat, il reçoit un bonus de +2 par rang à son initiative.

En outre, il peut, une fois par bataille et par rang, tirer, changer ou prendre une arme par terre en action libre.

REJETONS DÉMONIAQUES

DEM 16 (III)

Le Démoniste peut invoquer un démon supplémentaire par rang lors d'une invocation. Les démons doivent être de même type. Il n'est pas nécessaire de tracer de cercles d'invocation ou de lancer des jets supplémentaires.

Si l'invocation échoue, tous les démons se ligueraient contre l'invocateur.

REMANIER LE GRIMOIRE

MGE 1 (V), ARC 10 (X), PAL 10 (V)

Le lanceur de sorts peut désapprendre un certain nombre de niveaux de sorts égal à son propre niveau, une fois par rang, pour les remplacer par un nombre égal de niveaux de sorts. Avec Remanier le grimoire, les Mages insatisfaits de leur choix de sorts peuvent remanier leur répertoire de sortilèges.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

ARC 10 (V)

Les sorts dirigés contre le personnage reçoivent une pénalité de -2 pour chaque rang de talent.

Cela n'affecte pas les sorts qui causent des dégâts élémentaires (par exemple avec la foudre, la glace ou le feu).

RÉSURRECTION VERSATILE

NEC 16 (III)

Pour chaque rang de talent, le Nécromant peut distribuer un nombre de points équivalent à son ESP/2 pour améliorer n'importe laquelle des valeurs de combat des morts-vivants qu'il a relevés.

RETARDER LA MORT

NEC 16 (III)

Le Nécromant peut échapper à la mort: même s'il meurt selon les règles, il continue d'agir comme s'il était vivant pendant un round de plus par rang. Il ne doit pas, toutefois, avoir été décapité, vaporisé, avoir explosé, ou avoir trouvé la mort dans des conditions similaires.

Si le Nécromant est inconscient quand il meurt, il restera inconscient, mais peut être «réparé» ou guéri, comme s'il était encore en vie.

RETRAITE ORDONNÉE

MOI 12 (III), VOL 10 (III)

Le personnage peut ignorer complètement toutes les attaques de mêlée contre lui pendant un round de combat par rang et par combat. Il ne peut toutefois pas attaquer ses adversaires. Au lieu de cela, il doit s'éloigner d'eux d'au moins deux mètres.

RITUEL DE CICATRICES

SAN 10 (III), DEM 12 (III), NEC 14 (III)

Le personnage reçoit un bonus magique de défense de +2 de manière permanente par rang.

Après avoir effectué ce rituel, la peau de ce personnage se couvre de runes scarifiées. Cela donne une pénalité de -1 par rang à tous les tests concernant les relations sociales. Ce rituel a un coût, le personnage perd de manière permanente 1 PV par rang de talent.

ROMPRE LE SCEAU

VOL 12 (III)

L'Éclaireur peut lire des parchemins ou des livres de sorts comme un Mage et déclencher leurs sorts. Les runes magiques formant le sort disparaîtront et le charme disparaîtra du parchemin ou du livre.

L'une des trois classes de Mage, Guérisseur, Sorcier ou Magicien est sélectionnée à chaque nouveau rang de ce talent. Désormais, le personnage peut lire et libérer tous les sorts disponibles pour cette classe, quel que soit son niveau.

ROUTINE DE SORTILÈGES

ARC 16 (III)

L'Archimage peut avoir un sort actif additionnel par rang comme s'il utilisait une baguette magique. Il n'a pas besoin de faire un test de Changement de sort (voir page 44) et il ne perd pas un round pour utiliser un sortilège additionnel.

Les sortilèges additionnels doivent être choisis lorsque le rang est acquis.

SACRIFICE DE RECHARGE

SAN 12 (V)

Le Mage de sang peut sacrifier 1 PV par rang (ceci compte comme une action libre) pour réduire de 1 round par PV dépensé le temps de recharge d'un sort actuellement en recharge. Sacrifice de recharge peut être utilisé en association avec Recharge améliorée.

SAIGNÉE

GRR 12 (III), ECL 8 (III)

Si une attaque réussie a été portée avec un couteau, un poignard, une épée à une main ou une arme à feu et que le résultat du test d'attaque est égal ou inférieur à celui au rang du talent Saignée de l'attaquant, la Défense de l'adversaire contre cette attaque est réduite de 5 par rang.

SALVE

ARM 16 (III), ASN 14 (III), RAN 12 (V)

Une fois par combat, en un round de ce combat, le personnage peut tirer un projectile de plus par rang avec une arme à distance.

Ces tirs sont traités comme des attaques séparées, elles ne peuvent pas être améliorées plusieurs fois, par exemple avec le talent Tir vicieux.

Avec de multiples rangs, les projectiles additionnels peuvent être tirés en un seul round ou distribués sur plusieurs rounds de combat.

SERVITEUR DE LA LUMIÈRE

Toutes les classes 1 (III)

GUE 1 (V), MBA 10 (V), PAL 10 (V), SAN 10 (V)

Le personnage sert les forces de la Lumière. Sa défense est améliorée de +1 par rang contre toutes les attaques de créatures ou de serviteurs des ténèbres. C'est la même chose contre les dommages infligés par les sorts des ténèbres.

Un personnage qui viole les principes de la lumière (en commettant un meurtre, par exemple) perd ses rangs sans compensation.

Les personnages qui possèdent ce talent ne peuvent pas apprendre le talent Serviteur des ténèbres.

SERVITEUR DES TÉNÈBRES

Toutes les classes 1 (III)

ARC 10 (V), MBA 10 (V), SAN 10 (V), SOR 10 (V)

Le personnage sert les forces des ténèbres. Il gagne ainsi un bonus de +1 sur toutes ses attaques contre les créatures/serviteurs de la lumière. La même chose est vraie pour sa défense contre les dommages infligés par des sorts de lumière. Les personnages avec ce talent ne peuvent pas prendre le talent Serviteur de la lumière.

SERVITUDE

DEM 16 (V), ELE 16 (V)

Pour chaque rang de ce talent, le personnage peut demander une tâche additionnelle à un être invoqué ou lui poser une question de plus. Le délai dans lequel doivent être accomplis les ordres du personnage est allongé d'une heure par rang.

SORTILÈGE DÉMONIAQUE

DEM 16 (III)

Pour chaque rang, le Démoniste peut enseigner un des sorts qu'il connaît à l'un de ses démons invoqués, sauf des sorts d'invocation des démons. Cela compte comme une action. Ce démon particulier a ce sortilège actif pendant la durée de son invocation. Il peut le lancer en suivant les règles normales pour la magie.

SOUMETTRE LE CONJURÉ

ARC 16 (III), DEM 10 (III), ELE 10 (III)

Si le personnage n'a pas été capable de contrôler la créature invoquée (parce que le test d'invocation a été raté), il peut quand même tenter de la soumettre. Le personnage peut tenter un test d'ESP+Au, une fois par rang de talent, chaque essai compte comme une action.

S'il réussit, le personnage peut immédiatement essayer de soumettre une autre entité invoquée s'il y en a d'autres. Ceci compte comme une action libre.

Chaque round, le personnage peut, au mieux, soumettre un nombre de créatures égal à son rang de talent.

SPRINT CONSOMANT

SAN 10 (III)

En sacrifiant 1 PV par rang, le Mage de sang peut augmenter sa vitesse de déplacement de 2 m par rang pour D20/2 rounds. Cela compte comme une action libre.

TIR PRÉCIS

ECL 15 (III)

Une fois toutes les 24 heures et par rang, l'Éclaireur peut faire un tir précis sur une attaque à distance contre lequel aucun jet de Défense n'est possible.

Le tir doit être annoncé avant le test d'attaque à distance. Ce talent peut être combiné avec d'autres talents (par exemple Tir vicieux). Si c'est le cas, chaque rang de Tir précis utilisé doit être associé à un rang d'un autre talent.

TIR VICIEUX

ECL 4 (III)

ASN 12 (V), RAN 10 (V)

Une fois par rang et par combat, le personnage peut ajouter sa valeur de Mobilité à sa valeur d'attaque à distance. Plusieurs rangs peuvent être utilisés pour un seul tir. Les sorts ciblés ne sont pas affectés par ce talent.

TIREUR

GRR 8 (III), ECL 1 (III), MGE 8 (III)

ARM 12 (V), ASN 10 (V), ELE 16 (V), MBA 10 (V),
RAN 10 (V), VOL 14 (V)

Le personnage est un tireur doué. Il obtient un bonus de +1 par rang pour les attaques à distance et lancer des sorts ciblés.

TIREUR D'ÉLITE

GRR 12 (III), ECL 8 (III), MGE 12 (III)

ARM 14 (V), ASN 10 (V), MBA 10 (V),
RAN 10 (V), SAN 10 (V)

Au combat à distance, le personnage peut viser les points faibles de sa cible. La défense de l'adversaire contre les attaques à distance du personnage subit un malus de -1 par rang.

UNE CHANCE DU DIABLE

GRR 1 (III), ECL 1 (III), MGE 1 (III)

VOL 16 (V)

Le personnage est diablement chanceux. Une fois par jour et par rang, le joueur peut ignorer une maladresse et relancer un jet de dés raté. S'il fait une nouvelle maladresse, il peut relancer ce jet aussi, s'il a plus d'un rang dans ce talent.

VIGILANCE

GRR 1 (V), ECL 1 (V), MGE 1 (V)

ASN 10 (X), RAN 10 (X), VOL 10 (X)

Le personnage est très attentif. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang pour tous ses tests de perception, de vigilance ou d'attention.

VINDICTE DIVINE

CLR 16 (V), GUE 12 (III), PAL 16 (III)

Au combat, le personnage peut augmenter sa valeur d'Attaque de mêlée, pour un round de combat, de quatre fois son rang de Serviteur de la Lumière/Ténèbres. Il peut le faire une fois par rang de talent. Il n'est pas permis de combiner plusieurs rangs de Vindictive divine en un seul jet d'attaque. Cependant, ce talent peut être librement combiné avec d'autres talents tels que Coup brutal.

LES RÈGLES

LES TESTS

Quand le résultat de l'action d'un personnage est incertain, un Test doit être effectué : on jette un dé et l'on compare le résultat à une valeur. Cette valeur, le Seuil, est habituellement calculée en additionnant les valeurs d'un Attribut et d'un Trait, les plus applicables à l'action du personnage. Le Test est réussi lorsque le résultat du jet d'un dé à 20 faces (D20) ne dépasse pas le Seuil.

Exemple

Le guerrier nain Gruffneck (COR 8, Fo 2) tente d'enfoncer une porte derrière laquelle se cachent des gobelins. Le MJ indique au joueur de Gruffneck que le Test est calculé en additionnant son COR et sa Fo, soit 10. Le joueur de Gruffneck fait moins de 10 sur son D20, un succès, la porte saute hors de ses gonds !

Au combat, les Tests sont joués contre une Valeur de combat, qui est aussi la somme d'un Attribut et d'un Trait.

Exemple

Le guerrier Kalthor (Attaque de mêlée 15) attaque un Orque avec son épée à deux mains, son joueur lance le D20. Un résultat entre 1 et 15 touche son adversaire.

De plus, de nombreux talents donnent un bonus aux Tests (voir pages 22 et suivantes).

Exemple

Andur l'Éclaireur cherche ses ennemis et effectue un test de Perception (ESP+In). Son talent Vigilance II lui confère un bonus de +2 par rang, pour un total de +4.

Modificateurs

Pour les actions plus ou moins difficiles que la normale, modifiez le Test avant de lui comparer le résultat du jet.

Traverser une crevasse profonde sur une corde raide est beaucoup plus difficile (très difficile, modificateur -8) que de sauter sur une jambe (très facile, modificateur +8), mais dans un cas comme dans l'autre le Test est déterminé par les valeurs additionnées de MOB+Ag.

Le tableau ci-contre détermine l'utilisation des modificateurs.

Difficulté	Mo
Routine	+8
Très facile	+4
Facile	+2
Normal	+0
Difficile	-2
Très difficile	-4
Extrêmement difficile	-8

Exemple

Jherrant examine des traces de pas. Comme Jherrant (ESP 4, In 2, talent Chasseur II, lui donnant un bonus de +4) est un Éclaireur elfe bien entraîné à lire les pistes, le MJ juge cette tâche facile (+4). Au final, le Test de Jherrant est égal à 14 (ESP 4+In 2+4 pour son talent et +4 de modificateur).

Tests comparés

Quand deux personnages s'affrontent, l'issue de la situation est souvent résolue par des Tests comparés. Certains Tests comparés opposent les résultats de Tests identiques, par exemple, pour désigner qui est le plus fort au bras de fer ou qui marchandise le mieux. D'autres Tests comparés utilisent des Tests différents : par exemple en mettant en jeu la Perception d'un garde contre la Discrétion d'un voleur.

Lorsque l'on conduit des Tests comparés, chaque joueur fait son Test et ensuite les résultats des dés sont comparés.

Si un personnage réussit son Test et que l'autre échoue, le premier l'emporte.

Si les deux personnages réussissent, celui qui a obtenu le plus haut résultat sur le D20 l'emporte, sauf sur un Critique.

Si aucun des personnages ne réussit, le Test comparé peut être rejoué, si désiré.

Exemple

Gruffneck (COR 8, Fo 2) et Kalthor (COR 8, Fo 4) font un bras de fer. Le premier round, les deux échouent leur Test, cette manche est nulle. Les deux font un effort le round suivant et réussissent tous les deux leur jet: Gruffneck joue un 8 et Kalthor gagne en jouant un 12. Gruffneck n'aurait pu emporter cette manche que sur un 1, un Critique.

Critiques et maladresses

Même des tâches apparemment impossibles peuvent être réalisées, alors qu'il arrive que des tâches simples et routinières soient complètement ratées. Ces coups du sort sont représentés par les Critiques et les Maladresses.

Quand un 1 est joué sur un Test, le joueur vient d'obtenir un Critique. Ce jet compte comme un succès, quel que soit le modificateur. Quand un joueur fait un Critique, on considère qu'il a obtenu le plus haut résultat possible résultant en un succès.

Quand un 20 est joué, c'est une Maladresse. Le résultat est complètement raté, possiblement de manière spectaculaire.

Exemple

Dans un combat contre des gobelins, Gruffneck (ATT 12) obtient un 1, un Critique ! Ce critique est considéré comme la valeur la plus haute avec laquelle il pouvait réussir, il touche donc avec 12.

Test au-dessus de 20

Quand le Seuil d'un Test dépasse 20, le Test ne peut être raté qu'en obtenant une Maladresse.

Si le résultat du jet importe, par exemple pour déterminer les dégâts d'une attaque, on doit effectuer un deuxième jet contre un Seuil égal à la différence entre la valeur du test et 20.

Par exemple, un Test de 25 se déroule en deux temps : un premier dé est lancé contre un Seuil de 20, puis un deuxième contre un Seuil de 5.

Les résultats de chacun des jets sont ensuite additionnés pour donner le résultat final.

Calculer les résultats de Tests supérieurs à 20

Lorsque l'on procède à un Test dont le Seuil est supérieur à 20, le joueur jette séparément plusieurs D20. Seul le premier jet de D20 peut produire une Maladresse au test. Tous les 20 obtenus sur les autres jets du même Test ne sont que des jets avec une valeur de 20.

Quand tous les lancers ont été faits, le joueur assigne chaque dé au Seuil de son choix. Un Critique ne donne pas le plus grand résultat possible pour tout le Test, mais seulement pour le Seuil auquel il a été assigné.

Exemple

Le Berserker Narosse (Attaque de mêlée 28) attaque un Troll terrifiant en utilisant tout son talent Coup brutal II, ce qui lui donne un Seuil de 44 pour ce round de combat. Le joueur de Narosse doit alors lancer le dé trois fois, deux fois contre un Seuil de 20 et une dernière fois contre un Seuil de 4.

Son premier jet donne un 2, pas une Maladresse, tous ses jets suivants sont considérés comme « sûrs ». Il obtient ensuite 1 et 17. Il assigne donc son 1 à son premier jet contre une valeur de 20 – ce qui en fait un Critique et compte pour 20. Ensuite, il assigne le 17 au 2e Seuil de 20, puis le dernier, 2, assez bas pour compter comme une réussite contre un Seuil de 4.

La somme des jets de Narosse s'élève à 39 (= 20+17+2), un coup dévastateur contre le pauvre Troll.

TESTS TYPIQUES

Chercher	ESP+In ou 8*
Communiquer	ESP+Dx
Connaissances	ESP+In
Crocheter une serrure	ESP+Dx
Déchiffrer	ESP+In
Désarmer un piège	ESP+Dx
Enclencher un mécanisme	ESP+Dx (ou In)*
Équitation	MOB+Ag (ou Au)*
Escalader	MOB+Fo
Estimer, Évaluer	ESP+In
Filature	MOB+Ag
Marchander	ESP+In (ou +Au)*
Nager	MOB+Fo
Perception	ESP+In ou 8*
Pickpocket	MOB+Dx
Préparer le feu	ESP+Dx
Résister à la maladie	COR+Co
Résister au poison	COR+Co
Sauter	MOB+Ag
Se cacher	MOB+Ag
Se réveiller	ESP+In
Séduire	ESP+Au
Suivre une piste	ESP+In
Tour de force	COR+Fo
*Utilisez la valeur la plus haute	



COMBAT

Dans une confrontation, le jeu se poursuit en rounds de combat, chacun durant environ cinq secondes de temps de jeu.

Dans un round de combat, tous les personnages impliqués agissent dans l'ordre d'initiative. Quand vient le tour du personnage, il peut faire une action et bouger. Le round de combat suivant commence quand tous les personnages impliqués dans le combat ont agi.

1. Initiative

Tous les personnages impliqués agissent dans l'ordre de l'initiative. Une égalité en initiative est résolue en jouant un D20 une fois par combat, le score le plus élevé agit le premier.

Si un groupe en surprend un autre, il reçoit un bonus d'initiative de +10. Ce bonus s'applique seulement au premier round de combat.

2. Déplacement

À son tour, un personnage peut se déplacer d'une distance égale à sa valeur de Déplacement en mètres.

Ce déplacement peut être fait avant ou après son action de ce round. Le déplacement ne peut pas être divisé, par exemple pour s'avancer vers un adversaire pour le frapper puis s'enfuir.

Les obstacles au sol, des débris ou un sous-bois par exemple, peuvent réduire la valeur de Déplacement, en la divisant par deux ou par quatre.

3. Action

Avant ou après le déplacement, chaque personnage peut conduire une action, par exemple attaquer en mêlée, effectuer un tir, lancer un sortilège, ciblé ou pas.

Une action ne peut pas être conservée pour une utilisation ultérieure. Elle expirera après le tour du personnage.

Parfois, les personnages peuvent réaliser des actions qui ne limitent pas leur liberté d'agir dans le round. Ces actions sont des Actions libres.

Attaque et défense

Le résultat d'un jet d'attaque réussi (par une attaque de mêlée, de tir ou de lancer de sort) indique les dommages qui seront soustraits aux points de vie (PV) de la cible.

Lorsqu'une cible reçoit des dommages, elle est automatiquement autorisée à faire un Test de Défense, lequel ne compte pas comme une action. Un jet de défense réussi réduira les dommages d'un nombre de points égal à son résultat.

Exemple

Le Guerrier nain Gruffneck (Attaque de mêlée 12) touche avec succès un guerrier orque (Défense 15) avec un jet de 9. L'Orque teste immédiatement sa Défense qu'il réussit avec un 4. Ainsi le guerrier orque perd seulement 5PV (= 9 - 4).

Armes et armures

Les armes et les armures confèrent des bonus aux valeurs de combat, ces modifications sont représentées par le Bonus d'arme (BA) et la Valeur d'armure (VA).

De plus, certaines armes modifient la Défense adverse, quand ces derniers essaient d'encaisser les dommages qui leur sont infligés.

À cause de leur taille, les armes à deux mains, les haches de bataille, les arcs longs et les arcs elfiques sont trop grands pour que les nains puissent les utiliser.

En n'importe quelle circonstance, un seul casque, une seule armure, un seul ensemble de brassards et un seul ensemble de jambières peuvent être portés par un personnage.

Certaines armures diminuent l'Initiative et/ou le Déplacement à cause de leur poids et de leur encombrement. Les Guerriers peuvent porter tous les types d'armures sans restriction, les Éclaireurs ne peuvent pas porter d'armure de plates. Les Guérisseurs sont autorisés à porter des armures de cuir, les Magiciens et les Sorciers ne peuvent porter que des armures de tissu, comme les robes. Tous les personnages peuvent utiliser des boucliers, pourvu qu'ils n'utilisent qu'une arme à une main.

EXEMPLES D' ACTIONS
Attaquer avec une arme de mêlée
Attaquer avec une arme de tir ou de jet
Boire une potion
Changer de sort
Changer/ramasser/dégainer une arme
Charger*
Courir (2e déplacement du round)
Crocheter une serrure
Lancer un sort ordinaire ou un sort ciblé
Ouvrir, enfoncer, forcer une porte
Prendre des herbes médicinales
Retarder son action
Réveiller une personne inconsciente
Se concentrer (avec certains sorts)
Se relever et reprendre/dégainer une arme
Se relever**
Viser
* Si la cible est dans une ligne de course non obstruée à distance de course, elle peut être frappée avec une arme de mêlée à la fin du déplacement.

Les restrictions d'armure imposées aux membres des trois Classes de base sont aussi imposées à leurs Classes de Héros respectives.

Certaines Classes de Héros peuvent acquérir le talent Compétence d'armure, qui leur permet de porter davantage de types d'armures.

Porter des armures non autorisées

Tout personnage qui porte une armure qui n'est pas autorisée par sa classe en subit les conséquences. Les pénalités d'armure pour lancer des sorts ordinaires (LSO) et lancer des sorts ciblés (LSC) sont quadruplées (-VA*4) et le Déplacement est diminué de la VA de l'armure. Ceci ne s'applique pas aux armures que le personnage est autorisé à porter en raison du talent Compétence d'armure.



Armure	Tissus	Cuir	Mailles	Plates	Heaume	Brassards/Jambières	Boucliers
Guerrier	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Toutes	Tous
Eclaireur	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Toutes	Tous
Guérisseur	Oui	Oui	Non	Non	Non	Cuir	Tous
Sorcier	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Tous
Magicien	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Tous

DOMMAGES ET GUÉRISON



Comme les combats sont mortels à Dungeonslayers, les Guérisseurs sont généralement bien occupés. Un groupe sans Guérisseur devrait toujours avoir avec lui un stock de potions de guérison ou d'herbes médicinales.

Inconscience

Les personnages dont les Points de vie sont descendus à zéro ou moins perdent connaissance et ne se réveillent qu'après D20 heures, avec seulement 1PV.

Un personnage inconscient peut être réveillé par différents moyens, en le secouant, en le giflant ou en l'aspergeant d'eau. Si un test contre COR+Co réussit, il reprend connaissance avec 1PV, mais il ne peut plus « Prendre son souffle » (voir plus bas).

Exemple

Un chef orque frappe Laros (28 PV) pour 30 points de dommages, le mercenaire fait une maladresse sur son jet de défense et il tombe, évanoui, à -2PV.

La mort

Quand un personnage a un nombre de PV négatif plus bas que sa valeur de COR (par exemple, à -9 PV pour un COR de 8), il meurt.

Exemple

Si Laros (COR 8) a seulement 20 PV quand il est frappé pour 30 points de dommages par le chef orque, il meurt à -10 PV.

Prendre son souffle

Les personnages qui ont au moins 1 PV peuvent « reprendre leur souffle » ou panser leurs blessures après un combat en se reposant quelques minutes. De cette manière, ils peuvent regagner la moitié des Points de vie qu'ils viennent de perdre, à la vitesse de 1PV par minute.

Exemple

Gruffneck vient d'achever le dernier membre d'une bande de Goblins. Il a perdu 12 PV durant cette bataille et il décide de Prendre son souffle, et regagne ainsi 6PV.

Guérison naturelle

Les personnages blessés qui ont encore au moins 1PV récupèrent D20/2 PV par 24 heures. Pour chaque 4 heures de repos complet, alité, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ce résultat.

Résurrection

Dans certains univers de jeu, la résurrection n'est pas inhabituelle.

Chaque résurrection d'un personnage lui fait perdre de manière permanente 1 point à sa valeur de COR. Les personnages avec une valeur de COR de 1 ne peuvent plus être ressuscités.

RÈGLES SPÉCIALES

Une fois les règles de base du combat assimilées, certains aspects du combat peuvent être davantage détaillés avec les règles de cette section.

Retarder une action

Lorsque c'est au tour d'un personnage d'agir, il peut décider de retarder son action.

De cette manière, il peut choisir d'agir à n'importe quel moment avant ou après l'action d'un autre personnage. Il peut aussi bouger, s'il ne s'est pas déplacé avant d'avoir retardé son action.

Pour chaque round où le personnage retarde son action, la valeur de son Initiative augmente de +2, jusqu'à un maximum de +10 après cinq rounds, à la condition qu'il n'ait pas agi ou bougé de plus d'un mètre. Après avoir agi ou bougé de plus d'un mètre en un round de combat, ce bonus disparaît.

Tir et portée

Pour toutes les attaques à distance, le tireur reçoit un malus de -1 à son test par 10 m de distance qui le sépare de sa cible.

Il n'y a pas de portée minimum, mais les tireurs souffrent d'une pénalité de -2 lorsqu'ils ajustent des ennemis directement adjacents.

« Initier » l'initiative

Dans certaines situations et circonstances, un personnage peut « initier » l'initiative, par exemple en lâchant une phrase comme « Assez parlé, on les attaque ». Dans cette situation, seul le personnage qui a lancé l'initiative peut agir pendant ce round.

Après cela, le premier round de combat normal commence. Tous les personnages participants agissent en séquence de l'initiative (le plus haut en premier), même celui qui a débuté le combat le round précédent.

Maladresses au combat

En règle générale, une maladresse au combat met le personnage hors de combat, c'est le moins qu'on puisse dire, pour au moins un round. Les conséquences sont résumées dans le tableau suivant :

Maladresse	Résultat
Défense	Au sol*
Attaque	Arme échappée**
Tir	Arme échappée***
Lancer un sort	Sort inactif, aucun sort actif
Lancer un sort ciblé	
* Les boucliers non magiques en bois se brisent.	
** Les armes en bois non magiques se brisent.	
*** Les armes de tir en bois, non magiques se brisent.	

Multiples adversaires

Un personnage peut répartir sa valeur d'Attaque de mêlée en plusieurs Seuils pour frapper jusqu'à quatre adversaires adjacents.

Chaque Seuil est utilisé pour un seul jet d'Attaque de mêlée.

La Défense du personnage sera réduite de 2 pour chaque adversaire attaqué jusqu'à la fin de son prochain tour (ceci ne s'applique pas au talent Balayage).

Munitions

Pour éviter la tenue de livres concernant des objets qui ne coûtent que quelques pièces de cuivre — et aussi pour éviter que les Éclaireurs ne soient pénalisés —, il est recommandé de toujours accorder amplement de munitions aux personnages, pour leurs armes de tir. Ceci ne devrait toutefois pas s'appliquer aux munitions magiques ou lors de batailles prolongées, loin de toute civilisation.

En mêlée avec deux armes

Lors d'une attaque simultanée avec deux armes à une main, un jet d'attaque séparé est fait pour chaque arme. Ceci compte pour une seule action.

Toutefois, les valeurs d'Attaque de mêlée (ATT) et de Défense (DEF) reçoivent une pénalité de -10 (à moins que le personnage ne possède le talent Deux armes), jusqu'à son prochain tour, dans le round de combat suivant.

Position et taille

Tirer sur des ennemis depuis une position plus élevée ou attaquer un adversaire par-derrière donne des avantages à l'attaquant, alors qu'être couché par terre lui est plutôt défavorable.

Chaque être dans le jeu est aussi catégorisé par sa Taille (voir page 93), par exemple. Toutes les races de joueurs sont considérées comme étant une catégorie « Normale ». Il y a des modificateurs de combat pour les batailles donc impliquant des adversaires de taille différente :

Position / Taille	Modificateur
Au sol	Attaque -2, Défense -2
Attaque par le flanc, le dessus	Attaque +1
Attaque par-derrière	Attaque +2
Adversaire plus grand	Attaque +2/Catégorie
Adversaire plus petit	Attaque -2/Catégorie

Mettre ou enlever une armure

Mettre une armure exige deux actions par point de Valeur d'armure (le bonus magique qui modifie la VA ne compte pas). Les casques peuvent être enfilés en une action libre.

Dormir en armure

Les personnages qui dorment dans des armures de métal inconfortables reçoivent une pénalité de -1 à tous leurs tests après leur réveil, à moins de réussir un test de COR+Co.

Si plusieurs nuits successives sont passées à dormir en armure, les pénalités peuvent s'accumuler. Ces pénalités disparaissent seulement après une bonne nuit de sommeil. Jusqu'à COR/2 points de pénalité peuvent ainsi disparaître par nuit sans armure.

Tirer dans le tas

Un tas est un groupe d'individus, chacun séparé d'un mètre de son plus proche voisin. Les formations serrées d'au moins une rangée de profondeur (comme un mur de boucliers) ne comptent pas comme étant un tas.

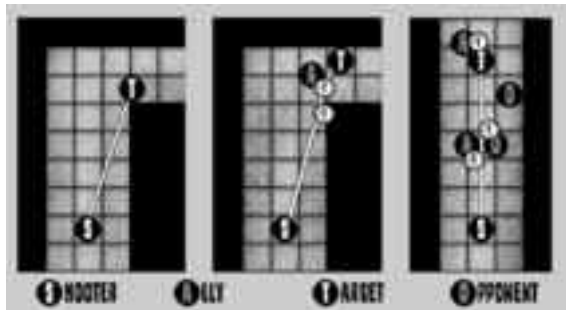
À cause du grand nombre de chances de toucher quelque chose, un personnage tirant dans le tas reçoit un bonus de +1 à son attaque par « participant » au tas, jusqu'à un maximum de +20.

Si le résultat du test est plus élevé que le plus grand dommage que l'attaquant pourrait infliger, le dommage est réajusté à cette valeur.

Déterminez au hasard qui, dans le tas, a été touché.

Tirs et obstacles

Pour chaque obstacle (arbres, adversaires, membres de la troupe en mêlée avec la cible ou par section de mur) que le tir doit passer, une pénalité de -1 est appliquée aux attaques à dis-



tance et aux sorts ciblés.

Les tirs qui échouent manquent simplement leur cible, les Maladresses frappent un des obstacles. Déterminez au hasard quel obstacle est touché par le tir raté et lancez une nouvelle attaque pour en déterminer les dégâts, en ignorant toutes les Maladresses de ce jet.

Adversaires sans défense

Les adversaires attachés, endormis ou simplement sans défense reçoivent le double de dommages des attaques de mêlée, leurs jets de Défense sont joués sans aucune modification de VA.

Viser

Un personnage qui bouge jusqu'à la moitié de son Déplacement, dans un round de combat, peut viser une cible mouvante pendant son action. Le personnage reçoit ainsi un bonus de +2 (maximum +10) sur son Tir ou son Lancer de sort ciblé (LSC) par round de combat passé à viser.

Repousser en mêlée

Un adversaire peut être repoussé d'un mètre à cause d'une attaque de mêlée réussie, à condition qu'il soit de la même catégorie de taille ou plus petite que l'attaquant.

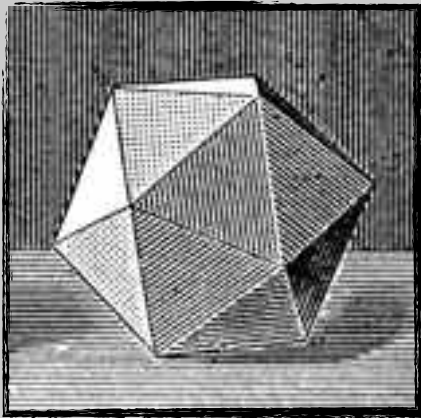
Le déplacement de l'adversaire n'est pas affecté par le fait d'être repoussé.

L'attaquant peut se rapprocher de son adversaire repoussé seulement s'il n'a pas bougé avant d'attaquer.

Les personnages doués du talent Bloc peuvent faire un test contre COR+Co pour éviter d'être repoussés.



DÉS DE LA MORT (OPTIONNEL)



Les Dés de la mort rendent le combat beaucoup moins prévisible et certainement plus mortel.

Ils ne devraient pas être utilisés sans les règles optionnelles Points de Carnage. Les Personnages non joueurs (PNJ) peuvent aussi utiliser les Dés de la mort quoiqu'ils n'utilisent pas les Points de Carnage.

Lorsqu'un Critique est obtenu lors d'une attaque (seul le premier des dés lancés compte, lorsque l'on teste des valeurs au-dessus de 20, voir page 38), l'attaquant a immédiatement droit à un autre jet pour une deuxième attaque. Les Maladresses ne s'appliquent pas à ce nouveau jet. Si le jet de dommages est réussi, son résultat est ajouté à celui du premier jet. Répétez si un autre critique est joué.

Les Dés de la mort s'appliquent aussi aux tests de Défense, si un Critique est obtenu lorsqu'un personnage essuie des dommages.

Exemple :

Gruffneck (Attaque de mêlée 14) s'attaque à un orque (Défense 12). Le résultat de son jet est 1, ce qui signifie des dommages maximums (14). Il lance aussitôt un dé pour une nouvelle attaque et obtient de nouveau un 1 !

Ses dommages s'élèvent maintenant à 28 (deux fois les dommages maximums). Comme il a joué un deuxième critique, il a droit à un troisième jet d'attaque et fait un 8. L'orque reçoit maintenant 36 points de dommages (14+14+8).

POINTS DE CARNAGE (OPTIONNEL)

Chaque round, un personnage qui cause des dommages reçoit un Point de Carnage (PC), qu'il peut utiliser immédiatement.

Les Guérisseurs reçoivent un Point de Carnage lorsqu'ils soignent leurs camarades blessés dans cette bataille.

Le maximum de Points de Carnage qu'un personnage peut avoir en main est de 3.

Inutilisés, ils disparaissent à la fin de la bataille ou si le personnage perd connaissance.

Les Points de Carnage peuvent être utilisés pour accomplir des actions supplémentaires et bénéficier de bonus.

Ces bonus demeurent actifs jusqu'à ce que le personnage agisse de nouveau dans le round de combat suivant.

Les Points de Carnage ne peuvent pas être utilisés pour altérer le résultat d'un test déjà joué.

PC	Action libre/Bonus
1	Ignorer 2 points de dommage
1	Temps de recharge -1 round
1	Défense +3
1	Défense adverse -1
1	Déplacement +1
1	Se relever en mêlée
1	Changer d'arme/ramasser/dégainer
2	Esquiver une fois *
2	Ignorer 6 points de dommage
2	Temps de recharge -3 rounds
2	Défense +8
2	Attaque +2
2	Défense adverse -2
2	Déplacement +2
2	Recommencer une attaque ratée **
2	Changer de sort (test nécessaire)
3	Attaque supplémentaire
3	Ignorer 9 points de dommage
3	Temps de recharge -10 rounds
3	Défense +12
3	Renverser un adversaire blessé ***
3	Défense adverse -4
3	Déplacement +3

* Comme le talent du même nom
 ** Ne s'applique pas aux maladresses
 *** Ne s'applique pas aux adversaires énormes ou colossaux.



LA MAGIE

Les règles de Dungeonslayers distinguent deux types de sorts :

Les Sorts ordinaires (jetés avec LSO)

et

Les Sorts ciblés (jetés avec LSC)

LANCER DES SORTS

Lorsqu'un sort est lancé, il suffit généralement de passer avec succès un Test contre le score de Lancer des sorts ordinaires ou ciblés (LSO ou LSC), mais un jet plus élevé sur un Test produit, par exemple, des effets plus puissants ou plus durables. Les Sorts ciblés font habituellement des dégâts en fonction du résultat du jet, comme c'est le cas dans un combat normal.

Exemple :

Le Sorcier Miroslav tire un Rayon de feu (sort ciblé) sur le Guérisseur elfe Lios. Il réussit avec un jet de 14, qui est aussi le dommage causé par son Rayon de feu. Lios fait ensuite un Test de Défense comme il le ferait contre toute attaque normale. Ensuite, Lios lance le sort Sommeil (sort normal) — il réussit le Test avec un 4 et quand Miroslav touche le sol, il ronfle déjà.

Modificateur de sort (MS)

Comme pour les armes, chaque sort a un modificateur positif ou négatif qui est appliqué au Test de Lancer un sort ordinaire (LSO) ou de Lancer un sort ciblé (LSC). Pour certains sorts, le modificateur est composé d'un attribut et d'un trait de la victime du sort.

Exemple :

Lorsque Lios (Lancer un sort ordinaire 16) a étendu le sorcier Miroslav (ESP 8, In 6) avec le sort Sommeil (MS : $-(ESP+In)/2$), le Test de Lios a reçu un malus de 7, soit un misérable 9.

Si un sort affecte plusieurs cibles qui ont différentes valeurs d'attributs et de traits, ce qui a pour effet de donner plusieurs MS différents, on lance un seul jet. Puis, le résultat de ce jet est modifié par le MS propre à chaque cible. Le résultat du jet modifié de chaque cible est ensuite comparé à la valeur de LSO ou de LSC du lanceur, ce résultat modifié détermine quelles cibles sont affectées.

Changer de sort actif

Un Mage ne peut avoir qu'un seul sort actif et donc un seul sort à lancer, mais il peut lancer ce

sort aussi souvent qu'il le veut. La seule limite à son utilisation est le Temps de recharge.

Pour changer de sort actif, un personnage doit faire un Test contre ESP+In, ce qui nécessite une action complète.

Le sort actif est changé sur un Test réussi. Un Critique signifie un changement de sort instantané effectué sans utiliser d'action, le sort peut donc être lancé immédiatement.

Exemple :

Une fois Miroslav endormi, Lios décide de se guérir. Avec un Test passé avec succès contre ESP+In, il change son sort actif de Sommeil contre Guérison, en utilisant son action pour ce round. Il peut maintenant utiliser Guérison à chaque round.

Temps de Recharge

Une fois qu'un sort a été lancé avec succès, son temps de recharge doit s'écouler avant qu'il ne puisse être utilisé à nouveau.

Le personnage peut, pendant ce temps, changer de sort actif et le jeter, pendant que le sort non-actif se recharge.

Niveau minimum de Sort

Le niveau minimum pour les sorts indique à quel niveau un personnage d'une certaine classe de Mage peut apprendre tel ou tel sort. Guérisseurs, Sorciers et Magiciens peuvent avoir des exigences différentes pour le même sort. De nombreux sorts sont spécifiques à une seule classe.

Les personnages de Classes de héros continueront d'avoir accès aux sorts de leur classe d'origine.

La magie sans incantation

Un Mage doit faire des gestes avec ses mains et murmurer des formules ésotériques lorsqu'il lance un sort. Être attaché et bâillonné pose des problèmes aux Mages.

Lorsqu'il est bâillonné OU ligoté, le Mage voit sa capacité à lancer des sorts ordinaires ou des sorts ciblés réduite de moitié. Lorsqu'il est bâillonné et attaché, sa capacité est réduite au quart de sa valeur d'origine (elle est de nouveau divisée par deux).

Le talent Expertise (voir page 29) permet à un Mage de faire de la magie sans incantation.

Pour chaque rang dans ce talent (au maximum II dans ce cas), le personnage peut choisir d'ignorer la pénalité pour lancer sans faire de gestes ou pour lancer sans prononcer de formules magiques.

Sentir et identifier la magie

Avec un Test réussi sous ESP+Au, les Mages peuvent sentir si un artefact, un phénomène ou un lieu est magique. La portée de ce sens est égale au niveau du Mage en mètres.

Si ce Test réussit, le personnage peut tenter d'identifier cette magie avec un Test sous ESP+In. Le personnage doit toucher l'objet ou l'endroit.

Il ne suffit pas de savoir que quelque chose est magique, le personnage doit sentir la magie physiquement afin de la comprendre.

Ces Tests sont limités à un par action de Sentir ou d'Identifier la magie. Si le Test échoue, le personnage doit monter d'un niveau avant d'essayer de nouveau.

Chaque personnage, sans distinction de classe, peut essayer d'identifier les potions en les goûtant prudemment. Ceci n'utilise pas la potion ni ne déclenche ses effets.

La seule exception concerne les poisons, qui peuvent s'avérer très dommageables, même si les personnages en goûtent un tout petit échantillon.

Baguettes de sort *

Une baguette est toujours fabriquée pour un sort spécifique (voir page 91, section D3 : *Création de Baguettes magiques*).

Chaque Mage qui connaît un sort et tient la baguette du même sort dans sa main peut le lancer sans devoir d'abord l'activer.

Par exemple, un sorcier qui a appris le sort Boule de feu et est en possession d'une baguette de Boule de feu peut utiliser ce sort à tout moment, même si son sort actif est un autre sort. Il peut lancer Boule de feu sans d'abord le rendre actif, autant de fois qu'il le veut, dans la mesure où le Temps de recharge est respecté.

* *NdT* : *Dungeonslayers distingue, semble-t-il, les baguettes de sort dispensant les Mages de changer de sort actif des autres objets magiques pouvant lancer des sorts intégrés, avec ou sans charges.*



LES SORTS

Chaque sort est détaillé, il est indiqué s'il s'agit d'un sort ordinaire ou d'un sort ciblé, et à quel niveau Guérisseurs, Magiciens et Sorciers peuvent l'apprendre.

Les sorts agissant sur l'esprit, contre lesquels les morts-vivants sont immunisés, par exemple, sont marqués par un [!].

Schématiquement, les sorts se présentent ainsi :

Nom du sort

[LSO] pour Lancer un sort ordinaire, [LSC] pour Lancer un sort ciblé, GUE */ MAG */SOR * indiquent la classe et le niveau.

Prix : Le coût d'achat du sort.

MS : Le modificateur de sort pour le Test correspondant

Durée : Le temps que dure l'effet.

Portée : La distance maximale à laquelle doit se trouver la cible. « Soi-même » signifie que seul le lanceur peut être la cible du sort.

TR : Le Temps de recharge du sort, soit le temps d'attente avant que ce sort ne puisse être lancé de nouveau.

Effet : La description de l'effet du sort.

Sauf indication contraire, la valeur d'In pour les calculs est celle du lanceur de sorts.

Amitié

[LSO !] GUE 6 / MAG 7 / SOR 8

Prix : 370 Po

MS : - (ESP+In)/2 de la cible

Durée : In minutes

Portée : In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : En cas de succès, la cible considère le Mage (et seulement lui!) comme un très bon ami. La cible se confiera à lui comme il le ferait avec un ami proche. Il fera pour le lanceur tout ce qu'il ferait pour un bon ami.

Animation de Squelettes

[LSO] GUE — / MAG — / SOR 6

Prix : 670 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 24 heures

Effet : Dans la zone d'effet du sort, le sorcier peut animer un nombre de squelettes (voir page 117) égal à son niveau. Les squelettes ont besoin de trois rounds de combat pour se former et se lever, ils se tournent aussitôt contre leur invocateur pour le détruire et retrouver leur tranquillité. Le Mage peut éviter ce problème en lançant le sort Dominer les morts-vivants.

Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Animation de Zombies

[LSO] GUE — / MAG — / SOR 8

Prix : 930 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 24 heures

Effet : Dans la zone d'effet du sort, le sorcier peut animer un nombre de cadavres (voir page 119) égal à son niveau.

Les zombies ont besoin de trois rounds de combat pour sortir de terre, ils se retournent alors contre leur invocateur pour le détruire et retrouver leur tranquillité. Le Mage peut éviter ce problème en lançant le sort Dominer les morts-vivants.

Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Appel des Ombres

[LSO] GUE — / MAG — / SOR 13

Prix : 1580 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 24 heures

Effet : Le sorcier corrompt les âmes des morts dans la zone d'effet du sort et les condamne à une non-vie torturée. Un nombre maximum d'Ombres mortelles, égal au niveau du lanceur de sorts, prend forme (voir page 113).

Il faut trois rounds de combat pour que les Ombres prennent forme. Par la suite, ils tentent de détruire l'invocateur afin de revenir à un repos paisible. Le sorcier doit les dominer avec succès pour leur échapper.

Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne sont pas autorisés à utiliser ce sort.

GUÉRISSEUR



1er niveau

Aura de soins, Aveuglement, Baies de soins, Calme de la Bête, Détection de la Magie, Eau bénite, Enchantement, Éternuements, Fragrance, Lumière, Nuage de Remords, Résistance au Poison, Renforcement de la Défense, Vade retro, Soins

2e niveau

Bénédictio, Création de nourriture, Effroi, Équilibre, Flèche de lumière, Flou, Ouverture, Paralysie, Sommeil

3e niveau

Neutralisation du poison, Purification, Ralentissement, Verrou magique

4e niveau

Brouillard, Drainer la vie, Écran antiprojectiles, Gardien, Lumière de Guérison, Prolongation du Rempart, Rempart, Renforcement du Rempart, Vigueur, Toile

5e niveau

Chute de plume, Identification de la Magie, Marche sur les Eaux, Prière Fervente, Rouille, Saut, Terreur

6e niveau

Amitié, Clairaudience, Foi Ardente

7e niveau

Arme de lumière, Lévitatio, Regard Pénétrant, Sprint

8e niveau

Bannissement, Confusion, Dôme Protecteur, Échelle Magique, Messenger, Perception Aiguë, Yeux et oreilles

9e niveau

Domination d'un Animal

10e niveau

Déplacement, Éclair, Gouffre, Lance de lumière, Restauration, Résurrection, Saint Marteau, Temps de recharge à zéro, Vision de l'Invisible

12e niveau

Destruction de la Magie, Préparation du Changesort, Rayon guérisseur, Séparation des Eaux, Silence

14e niveau

Barrière magique

16e niveau

Chaîne d'éclairs, Pilier de lumière, Projection

18e niveau

Sphère de soins

20e niveau

Invisibilité, Téléportation, Vol

MAGICIEN

1er niveau
Détection de la Magie, Enchantement, Fragrance, Identification de la Magie, Lumière, Ouverture, Rayon de feu, Tour de passe-passe, Verrou magique
2e niveau
Clairaudience, Projection de la Voix, Résistance au Poison
3e niveau
Brouillard, Chute de plume, Équilibre, Éternuements, Regard pénétrant
4e niveau
Arme Arctique, Échelle magique, Flou, Lame Ardente, Renforcement de la Défense, Trébuchement
5e niveau
Aveuglement, Changement de Race, Confusion, Diable épousseteur, Flèche de lumière, Lance de feu, Lévitiation, Mirage, Pain de Mana, Sommeil, Temps de recharge à zéro, Transformation
6e niveau
Brèche, Déplacement, Effroi, Flèche de Ténèbres, Gardien, Malédiction, Messenger, Neutralisation du Poison, Nuage de Remords, Ombres, Paralysie, Télékinésie, Yeux et oreilles
7e niveau
Amitié, Calme de la Bête, Purifier, Création de nourriture, Destruction de la Magie, Éclair, Rouille, Sprint
8e niveau
Arme de Lumière, Danse, Domination des Morts-vivants, Domination d'un Animal, Bouclier Antiprojectiles, Lame de Ténèbres, Mur de feu, Perception Aiguë, Ralentissement, Rempart, Vigueur
9e niveau
Marche sur les Eaux, Terreur, Toile
10e niveau
Baies de Soins, Barrière Magique, Boule de Feu, Chaîne d'Éclairs, Gouffre, Invocation élémentaire, Lame des arcanes, Mur de pierre, Passe-Muraille, Préparation du Changesort, Réduction, Silence, Souffle de Feu, Taille de Géant, Téléportation, Vol
12e niveau
Dôme Protecteur, Domination, Invisibilité, Lance de Lumière, Projection, Rayon frigorifiant, Vision de l'Invisible
15e niveau
Arrêt du Temps, Flammes de l'enfer, Forme Éthérée, Lance de Ténèbres
17e niveau
Bouillon de sang, Invocation démoniaque
18e niveau
Bannissement, Portail
19e niveau
Pilier de Lumière
20e niveau
Pilier de Ténèbres, Vaporisation

SORCIER

1er niveau
Détection de la Magie, Enchantement, Identification de la Magie, Ouverture, Rayon de Feu, Tour de passe-passe, Verrou Magique
2e niveau
Clairaudience, Flèche de Ténèbres, Fragrance, Malédiction, Ombres
3e niveau
Chute de Plume, Éternuements, Projection de la Voix, Regard Pénétrant, Sauter, Trébuchement
4e niveau
Domination des Morts-vivants, Échelle magique, Effroi, Flou, Lame Ardente, Renforcement de la Défense, Yeux et oreilles
5e Niveau
Changement de Race, Confusion, Diable épousseteur, Gardien, Lance de Feu, Lévitiation, Lumière, Pain de mana, Sommeil
6e niveau
Animation de squelettes, Déplacement, Equilibre, Paralysie
7e niveau
Éclair, Lame de Ténèbres, Mirage, Sprint, Terreur
8e niveau
Amitié, Animation de Zombies, Bouclier Antiprojectiles, Lame des Arcanes, Messenger, Perception Aiguë, Ralentissement, Réduction, Rempart, Résistance au Poison, Rouille, Silence, Télékinésie, Vigueur
9e niveau
Marche sur les Eaux, Nécromancie, Temps de recharge à zéro, Toile
10e niveau
Boule de Feu, Chaîne d'Éclairs, Danse, Domination, Invocation démoniaque, Lance de Ténèbres, Mur de Feu, Projection, Souffle de Feu, Téléportation, Transformation, Vol
12e niveau
Barrière magique, Destruction de la Magie, Dôme Protecteur, Invisibilité, Neutralisation du poison, Nuage de Mort, Passe-Muraille, Préparation du Changesort, Taille de géant, Vision de l'invisible
13e niveau
Appel des Ombres, Bouillon de sang
14e niveau
Bannissement, Brèche, Gouffre, Mur de Pierre
15e niveau
Démence, Flammes de l'enfer, Pilier de Ténèbres
16e niveau
Invocation Élémentaire, Portail, Rayon Frigorifiant
18e niveau
Forme Éthérée, Vaporisation
20e niveau
Arrêt du temps, Déflagration corporelle

Arme Arctique

[LSC] GUE — / MAG 4 / SOR —

Prix : 160 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Le lanceur enveloppe une arme d'un froid glacial. Pendant la durée du sort, le BA de l'arme est augmenté de +1 et ses dommages sont considérés comme magiques.

Arme de Lumière

[LSC] GUE 7 / MAG 8 / SOR —

Prix : 220 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : L'arme ciblée brille avec la puissance sacrée de la Lumière.

Les effets suivants sont applicables uniquement si le personnage qui utilise l'arme dispose du talent *Serviteur de la Lumière* :

Pendant toute la durée du sort, le BA de l'arme est augmenté de +1 et ses dommages sont considérés comme magiques.

Chaque fois que l'arme provoque des dégâts, la Défense de l'utilisateur de l'arme est augmentée de +1. Cet effet prend fin lorsque le sort expire ou lorsque le personnage échappe l'arme.

Le sort *Arme de Lumière* ne peut pas être combiné avec **Lame Ardente**, *Arme Arctique* ou *Lame d'ombre*. Les personnages dotés du talent *Serviteur des Ténèbres* ne peuvent pas utiliser ce sort.

Arrêt du Temps

[LSO] GUE — / MAG 15 / SOR 20

Prix : 2130 Po

MS : -5

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Soi-même

TR : D20 jours

Effet : Le Mage arrête l'écoulement du temps jusqu'à ce que le sort se termine ou qu'il subisse ou inflige des dégâts. Les autres objets et les êtres ne peuvent pas être déplacés — ils sont gelés dans le temps.

Aura de Soins

[LSO] GUE 1 / MAG — / SOR —

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test x 2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Le Guérisseur et ses camarades dans un rayon d'In mètres guérissent de 1PV à chaque round.

Aveuglement

[LSC] GUE 1 / MAG 5 / SOR —

Prix : 10 Po

MS : - (MOB+Au)/2 de la cible

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 5 rounds

Effet : Un faisceau de lumière éclatante jaillit de la main du Mage et, sur un jet de dés réussi, aveugle la cible. L'effet de ce sort est indéfendable. Une cible aveuglée subit une pénalité de -8 sur tous les Tests d'actions nécessitant la vue. Même sans yeux, les morts-vivants comme les squelettes sont éblouis par la lumière magique. Les créatures naturellement aveugles ne sont pas affectées.

Baies de Soins

[LSO] GUE 1 / MAG 10 / SOR —

Prix : 20 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Le guérisseur a besoin de baies fraîches, de noix ou de feuilles savoureuses sur lesquelles lancer ce sort.

Chaque élément (dont le nombre maximal est égal au résultat du Test, le double pour les druides) est imprégné d'un pouvoir de guérison. Chaque Baie de soins guérit instantanément 1 PV lorsqu'elle est ingérée.

Jusqu'à 10 Baies de soins peuvent être mangées en 1 action.

Les Baies de soins perdent leur effet après In jours, ou si le Mage lance le sort à nouveau.

Bannissement

[LSO] GUE 8 / MAG 18 / SOR 14

Prix : 255 Po

MS : - (COR+Au)/2 de l'entité

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Ce sort détruit les démons, les élémentaires et les morts-vivants hostiles dans la zone d'effet. Un nombre d'entités égal au niveau du personnage/2 sera détruit.

S'il y a plus d'entités présentes, déterminez au hasard les entités affectées par le sort. Des entités précises peuvent être choisies comme cibles. La difficulté de ce sort augmente de 2 par tentative infructueuse de Bannissement.

Barrière Magique

[LSO] GUE 14 / MAG 10 / SOR 12

Prix : 920 Po

MS : -2

Durée : In minutes ou concentration

Portée : In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : Le Mage crée un champ de force immobile en forme de cube dont chaque côté est de In/2 mètres de long. Le cube empêche la magie et les effets des sorts de traverser dans les deux sens. Les Boules de feu, la Clairaudience ou les sorts de Téléportation ne peuvent briser cette barrière.

La Barrière magique reste après la durée de la période initiale, si le Mage continue de se concentrer. Cela compte comme une action entière.

Bénédition

[LSO] GUE 2 / MAG — / SOR —

Prix : 90 Po

MS : +0

Durée : In heures

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Le Mage se bénit, lui et jusqu'à 2 x In compagnons de son groupe qui se trouvent dans un rayon d'In x 2 mètres. Pour la durée du sort, tous reçoivent un bonus de +1 à tous leurs Tests.

Bouillon de sang

[LSC] GUE — / MAG 17 / SOR 13

Prix : 1580 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Le sang de la cible commence de bouillir magiquement sans coaguler. Les organes internes de la cible sont affectés, celle-ci doit Tester sa Défense contre le sort, sans la VA de son équipement. Les dommages sont égaux au double du résultat du Test. Le sort n'est pas utilisable contre des entités qui n'ont pas de sang, comme de nombreux morts-vivants, par exemple.

Boule de Feu

[LSC] GUE — / MAG 10 / SOR 10

Prix : 460 Po

MS : +3

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Le Mage lance une sphère enflammée à ses adversaires, ce qui provoque une explosion de flammes de 2 x In mètres de diamètre. Tout le monde surpris dans la zone d'effet subit des dégâts indéfendables égaux au résultat du Test.

Brèche

[LSO] GUE — / MAG 6 / SOR 14

Prix : 260 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test/2 rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : Le lanceur ouvre un trou circulaire de 1 mètre de diamètre dans un mur en pierre non magique, le trou peut faire jusqu'à une épaisseur d'In x 10 cm. Lorsque la magie du sort s'estompe, le trou se referme sans laisser de traces.

Brouillard

[LSO] GUE 4 / MAG 3 / SOR —

Prix : 140 Po

MS : -2

Durée : In x 2 rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Un nuage de brouillard avec un rayon d'In mètres apparaît. Les attaques contre les cibles dans le brouillard reçoivent une pénalité de -8, chacun dans le brouillard reçoit -8 sur ses Tests d'actions nécessitant la vue. Le nuage peut être déplacé ou même dispersé par le vent.

Calme de la Bête

[LSO] GUE 1 / MAG 7 / SOR —

Prix : 20 Po

MS : -PV/5 de chaque cible

Durée : In heures

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 24 heures

Effet : Les animaux agressifs dans la zone d'effet peuvent être calmés par ce sort. Les créatures magiques (comme les licornes ou des loups des enfers) sont immunisées contre ce sort, comme le sont les animaux ensorcelés par des sorts tels que Dominer.

Chaîne d'Éclairs

[LSC] GUE 16 / MAG 10 / SOR 10

Prix : 460 Po

MS : +3

Durée : Instantanée

Portée : In x 5 mètres

TR : 5 rounds

Effet : Le Mage lance un éclair sur un adversaire qui saute ensuite sur In cibles supplémentaires proches de la précédente.

Seules les cibles à moins de 2 mètres d'une cible déjà affectée peuvent être frappées à leur tour par la chaîne d'éclairs. Les cibles en armure métallique ne font pas de Test de Défense contre une chaîne d'éclairs.

Changement de Race

[LSO] GUE — / MAG 5 / SOR 5

Prix : 420 Po

MS : -4

Durée : Résultat du Test en heures

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Jusqu'à In cibles humanoïdes consentantes (ce qui peut inclure le Mage qui lance le sort) à portée prennent l'apparence d'une autre race humanoïde de la même catégorie de taille (voir page 93). L'équipement de la cible n'est pas affecté.

Par exemple, un humain peut être transformé en orque ou en un très vieux nain. Les personnages conservent toutes leurs capacités et ne reçoivent aucun des bonus raciaux ou capacités raciales de la race dans laquelle ils ont été transformés. Alors que la voix s'adapte à la nouvelle race, les yeux et les traits du visage demeurent semblables à ceux du personnage transformé.

Chute de Plume

[LSO] GUE 5 / MAG 3 / SOR 3

Prix : 110 Po

MS : +0

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

TR : 0 round

Effet : Une fois le sort lancé, la cible a une minute pour l'activer. À l'activation du sort, la cible et tout son équipement tomberont comme une plume d'une hauteur maximum du double du résultat du Test en mètres. La cible tombera à la vitesse de 1 mètre par round sans pouvoir contrôler la direction de la descente.

Si la cible n'a pas touché le sol à la fin du sort, elle tombera du reste de la hauteur; cette chute provoquera les dommages habituels (voir page 76).

Si la chute de plume n'a pas été activée dans la minute qui suit le lancement, le sort se dissipera sans effet.

Clairaudience

[LSO] GUE 6 / MAG 2 / SOR 2

Prix : 75 Po

MS : -1 par distance de 10 m

Durée : In x 2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Le Mage peut déplacer le centre de son ouïe à un point situé à In x 5 mètres de lui. Le lanceur a besoin de voir sa « cible » pour tout entendre comme s'il était à cet endroit. L'ouïe du Mage n'est pas meilleure, il gagne la capacité d'entendre les choses comme s'il se trouvait dans un autre endroit. Ce point peut être un espace vide dans une pièce ou dans les vêtements d'une cible.

Confusion

[LSO !] GUE 8 / MAG 5 / SOR 5

Prix : 210 Po

MS : - (ESP+Au)/2

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Rayon de In x 2 mètres

TR : 10 rounds de combat

Effet : Ce sort jette la confusion sur la cible s'il est lancé avec succès. Les actions de la cible sont déterminées au hasard pour la durée du sort dans le tableau suivant :

D20 Le personnage confus...

1-5 ...attaque ses adversaires.

6-10 ...se déplace au hasard.

11-15 ...reste pantois.

16 + ...attaque ses alliés.

Création de nourriture

[LSO] GUE 2 / MAG 7 / SOR —

Prix : 90 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Le lanceur concentre les énergies magiques autour de lui et crée les ingrédients de base d'un repas simple, comme des lentilles, du riz ou des navets. Le lanceur peut créer des ingrédients pour un certain nombre de repas (un adulte en a besoin de 3 par jour) égal à son niveau.

Danse

[LSC] GUE — / MAG 8 / SOR 10

Prix : 360 Po

MS : - (ESP+Au)/2 de la cible

Durée : In/2 rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 10 rounds

Effet : La cible, qui peut ne pas faire de jet de Défense, danse pendant toute la durée du sort. Son déplacement est limité à 1 mètre par round.

Ce spectacle grotesque se termine prématurément si la cible reçoit des dégâts.

Déflagration Corporelle

[LSC] GUE — / MAG — / SOR 20

Prix : 3735 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : D20 jours

Effet : Ce sort provoque l'explosion de la cible, depuis l'intérieur de son corps. Le dommage est égal à quatre fois le résultat du Test, la cible Teste sa Défense, sans aucun bonus d'armure ou d'objet magique.

Ce sort est inutile contre des êtres incorporels comme les fantômes.

Démence

[LSO] GUE — / MAG — / SOR 15

Prix : 2850 Po

MS : - (ESP+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : D20 jours

Effet : La cible du sort devient instantanément folle et est réduite à un état d'idiot. Son ESP est immédiatement et définitivement réduit à 0.

Seul le sort Restauration peut la guérir de cet effet. Il faut lancer Restauration autant de fois qu'il y a de points d'ESP à regagner.

Déplacement

[LSO] GUE 10 / MAG 6 / SOR 6

Prix : 260 Po

MS : +0,5

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : Une cible consentante est téléportée de résultat du Test/2 mètres, à condition qu'il y ait une ligne de vue dégagée vers la destination.

Détection de la Magie

[LSO] GUE 1 / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Si un Mage ne parvient pas à sentir la magie d'un lieu, d'un objet ou d'une entité (voir page 45), il peut détecter la magie autour de lui avec ce sort.

Tout ce qui est magique dans la zone d'effet de ce sort clignote brièvement sous les yeux du Mage, si ce n'est pas caché, par exemple sous un manteau ou dans un coffre. Ce sort fait aussi clignoter les autres Mages dans la zone d'effet, plus puissant est le Mage, plus puissant sera le clignotement.

Destruction de la Magie

[LSO] GUE 12 / MAG 7 / SOR 12

Prix : 620 Po

MS : -Niveau du lanceur ou -PV/2

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Le Mage dissipe de façon permanente un sort ou un effet magique.

Le Test de Destruction de la Magie reçoit un malus égal au niveau de l'être qui a lancé le sort ciblé par Destruction de la magie.

Si le sort est utilisé contre une créature magique ou un Mage, une pénalité égale à la moitié des PV de la créature est appliquée à ce Test. En cas de succès, la cible n'est pas automatiquement bannie, mais elle reçoit des dommages indéfendables égaux à deux fois le résultat du Test.

Si la cible meurt, elle et tout son équipement disparaissent sans laisser de traces.

Si le lanceur échoue à son Test, il devient lui-même la cible du sort : le Mage lance aussitôt le dé à nouveau, comme une action libre, en se prenant lui-même comme cible. Tout ce qui peut améliorer le lancement de sort, comme les talents par exemple, s'applique aussi à ce deuxième jet.

La même procédure est utilisée lorsque le lanceur essaie de bannir l'effet magique d'un objet.

Le modificateur du sort est la somme des niveaux de tous les Mages qui ont contribué à la création de l'artefact.

Diable Épousseteur

[LSO] GUE — / MAG 5 / SOR 5

Prix : 420 Po

MS : +0

Durée : Jusqu'à In/2 heures

Portée : In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : Le Mage crée un petit serviteur magique qui nettoie, range et époussette pour lui avec une rapidité incroyable.

À toute autre fin, ce diable est inutile, il ne comprend pas d'autres ordres, n'a rien d'intéressant à raconter et disparaît simplement s'il subit des dégâts.

Dôme Protecteur

[LSO] GUE 8 / MAG 12 / SOR 12

Prix : 765 Po

MS : +0

Durée : Concentration

Portée : Soi-même

TR : D20 jours

Effet : Un dôme de force d'un rayon d'In mètres apparaît autour du Mage. Le dôme demeure actif tant que le Mage maintient sa concentration. Cela compte comme une action entière.

Ce dôme immobile est infranchissable des deux côtés — les attaques, les êtres ou les sorts tels que Téléporter ne peuvent passer au travers.

Domination

[LSO !] GUE — / MAG 12 / SOR 10

Prix : 1120 Po

MS : - (ESP+In)/2 de la cible

Durée : In/2 rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : En cas de succès, la cible devient l'esclave du lanceur et obéit à tous ses ordres, à l'exception du suicide ou de l'automutilation. Il ira même jusqu'à se retourner contre ses propres camarades si on le lui ordonne.

Domination des morts-vivants

[LSO] GUE — / MAG 8 / SOR 4

Prix : 205 Po

MS : - (ESP+Au)/2 de chaque cible

Durée : Jusqu'à ce qu'ils soient relâchés

Portée : In x 2 mètres

TR : 10 rounds

Effet : En cas de succès, le Mage prend sous son contrôle un nombre maximum de morts-vivants égal à son niveau, même si ces morts-vivants sont actuellement sous le contrôle d'un autre lanceur de sorts.

S'il y a plus de morts-vivants que le lanceur ne peut en dominer, les morts-vivants dont il prend le contrôle sont déterminés au hasard.

Les morts-vivants dominés sont entièrement contrôlés par le Mage.

Ils ne peuvent trouver leur paix que s'ils sont libérés par le Mage ou si le Mage qui les contrôle meurt.

Domination d'un Animal

[LSO !] GUE 9 / MAG 8 / SOR —

Prix : 410 Po

MS : -PV/2 de la cible

Durée : In heures

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Un animal est transformé en un esclave stupide. Il obéit aveuglément à tous les ordres simples, même si cela doit entraîner sa propre mort. Le nombre d'animaux contrôlés de cette manière est limité par l'In du Mage.

L'animal se comporte de nouveau normalement après l'expiration du sort.

Drainer la vie

[LSO] GUE 4 / MAG — / SOR —

Prix : 115 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 5 rounds

Effet : La cible du sort regagne, sous la forme de guérison magique, un nombre de Points de vie (PV) égal à la moitié des dégâts de mêlée nets (après le jet de Défense) qu'il inflige à un adversaire.

Eau Bénite

[LSO] GUE 1 / MAG — / SOR —

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : In heures

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : De l'eau potable est transformée en eau bénite (voir encadré). Chaque fois que le sort est lancé, le Guérisseur crée un nombre d'unités d'eau bénite (1/2 litre) égal à la moitié du résultat du Test, à condition que suffisamment d'eau potable soit disponible.

EAU BÉNITE

L'Eau bénite cause des dommages indéfendables aux démons et aux morts-vivants.

Dommages : Chaque unité d'eau bénite a une valeur d'attaque différente, qui est déterminée en lançant un D20. Cette valeur est lancée quand l'eau bénite touche un démon ou un mort-vivant, à moins que l'eau bénite n'ait d'abord été analysée pour déterminer sa valeur d'attaque. Un Mage peut faire cela en effectuant deux Tests réussis, d'abord un avec ESP+Au, puis un deuxième avec ESP+In.

Sur une arme : Une unité d'eau bénite peut être appliquée à une arme de mêlée, une arme de jet ou les munitions d'une arme de tir, cela constitue une action. L'attaque de mêlée ou l'attaque à distance sont résolues normalement. Si l'attaque est réussie, les démons et les morts-vivants touchés subissent une attaque supplémentaire avec de l'eau bénite, qui inflige des dégâts indéfendables. L'unité d'eau bénite est utilisée après le premier coup.

Flacon d'eau bénite : Sinon, l'eau bénite peut être mise en bouteille dans des flacons (BA +0, 2 Po). Les flacons peuvent être utilisés en mêlée ou à distance et se briseront contre les démons et les morts-vivants. Dans ce cas, seule l'eau bénite cause des dommages et non le résultat du Test d'attaque.

Protection : L'Eau bénite peut également être utilisée pour créer des lignes ou des cercles de protection et repousser les démons ou les morts-vivants pendant une courte période de temps. Une unité d'eau bénite est utilisée pour créer 1 m de ligne de protection.

Échelle magique

[LSO] GUE 8 / MAG 4 / SOR 4

Prix : 320 Po

MS : +0

Durée : Concentration

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Une échelle magique apparaît et se déploie sur (In x niveau du Mage) mètres de longueur. L'échelle tient fermement et ne nécessite aucun support. L'échelle demeure aussi longtemps que le lanceur se concentre (ceci compte comme une action entière). Grimper l'échelle ne brise pas la concentration.

Éclair

[LSC] GUE 10 / MAG 7 / SOR 7

Prix : 310 Po

MS : +3

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 1 round

Effet : Le lanceur jette un éclair sur un ennemi. Les cibles en armure métallique ne peuvent pas Tester leur Défense contre l'Éclair.

Écran Antiprojectiles

[LSO] GUE 4 / MAG 8 / SOR 8

Prix : 115 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Un écran de force d'un rayon d'In mètres apparaît autour du lanceur. Les projectiles non magiques rebondissent sur l'écran, protégeant les personnes à l'intérieur de son rayon.

Effroi

[LSO!] GUE 2 / MAG 6 / SOR 4

Prix : 45 Po

MS : - (ESP+In)/2 de chaque cible

Durée : In rounds

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Sur un jet réussi, les cibles affectées (d'un nombre maximum égal à la moitié du niveau du lanceur) sont frappées de panique. Elles tentent de fuir le lanceur le plus rapidement possible. Elles peuvent revenir une fois le sort expiré. L'effet du sort se termine prématurément si une cible reçoit des dégâts pendant sa fuite.

Enchantement

[LSO] GUE 1 / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : In minutes

Portée : Toucher

TR : 1 round

Effet : Ce sort confère une puissance magique à une arme. Son BA augmente de +1 pour la durée du sort. Les dégâts infligés par l'arme enchantée sont considérés comme magiques et blesseront des êtres incorporels comme les fantômes.

Équilibre

[LSO] GUE 2 / MAG 3 / SOR 6

Prix : 45 Po

MS : -2

Durée : Jusqu'à ce que la distance soit parcourue

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : La cible peut marcher à la vitesse de son Déplacement sur une corde ou une poutre très étroite avec une certitude absolue. Une fois le sort lancé, son effet dure jusqu'à ce que le personnage ait parcouru une distance égale à deux fois son Déplacement normal.

Éternuements

[LSO] GUE 1 / MAG 3 / SOR 3

Prix : 10 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : 1 round

Portée : In x 2 mètres

TR : 0 round de combat

Effet : Si le sort est lancé avec succès, la cible ne peut se déplacer que de la moitié de sa vitesse de Déplacement en raison d'une violente crise d'éternuements. Le sort se termine au début du prochain tour du lanceur. Les éternuements se terminent prématurément si la cible reçoit des dégâts.

Flammes de l'enfer

[LSC] GUE — / MAG 15 / SOR 15

Prix : 1420 Po

MS : +5

Durée : In rounds

Portée : In x 10 mètres

TR : 24 heures

Effet : Une zone circulaire d'un rayon d'In mètres s'enflamme. À chaque round de combat et jusqu'à ce que le sort prenne fin, toutes les entités dans la zone d'effet reçoivent des dégâts indéfendables égaux au résultat du Test.

Flèche de Ténèbres

[LSC] GUE — / MAG 6 / SOR 2

Prix : 75 Po

MS : +2

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 0 round

Effet : Les Créatures de Lumière subissent une pénalité de -2 à leur Défense contre les dégâts de ce sort ciblé. Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Flèche de Lumière

[LSC] GUE 2 / MAG 5 / SOR —

Prix : 45 Po

MS : +2

Durée : Instantanée

Portée : In x 5 mètres

TR : 1 round

Effet : Les Créatures des Ténèbres reçoivent une pénalité de -2 à leur Défense contre les dégâts de ce sort ciblé. Les personnages avec le talent Serviteur des Ténèbres ne peuvent pas utiliser ce sort.

Flou

[LSO] GUE 2 / MAG 4 / SOR 4

Prix : 45 Po

MS : -2

Durée : Résultat du Test x 2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Le lanceur commence de cligner et est plus difficile à atteindre. Sa Défense est augmentée de la moitié de sa valeur d'ESP pour la durée du sort. Ce bonus ne s'applique pas à la Défense contre les dégâts de zone.

Foi Ardente

[LSO] GUE 6 / MAG — / SOR —

Prix : 185 Po

MS : -2

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : Lorsque le lanceur touche une arme, celle-ci se met à briller d'une puissance sacrée. Pendant toute la durée du sort, les dégâts de l'arme sont magiques. Le BA est augmenté de l'In/2 du lanceur, tandis que la Défense de la cible sera réduite d'autant.

Forme Éthérée

[LSO] GUE — / MAG 15 / SOR 18

Prix : 1420 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test x 5 rounds

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : La cible et tout son équipement prennent une forme gazeuse et peuvent passer à travers les plus petites ouvertures.

La cible peut à tout moment annuler l'effet du sort par une action libre.

Sous forme gazeuse, la vitesse de Déplacement de la cible est quadruplée et elle est toujours capable de percevoir son environnement. Elle ne peut, cependant, ni lancer de sorts, ni parler, ni attaquer ou se déplacer à travers d'autres personnages.

Fragrance

[LSO] GUE 1 / MAG 1 / SOR 2

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en minutes

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : La cible sera marquée avec un parfum par le lanceur de sorts. Cette odeur peut apparaître agréable ou désagréable et donc améliorer ou aggraver tous les Tests d'interaction sociale de la cible de 2.

Gardien

[LSO] GUE 4 / MAG 6 / SOR 5

Prix : 115 Po

MS : +0

Durée : In heures

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Un gardien magique donne l'alerte et réveille le lanceur dès que quelque chose se déplace à moins d'In x 2 mètres du point visé par le sort. Ceci ne s'applique pas aux êtres qui étaient présents dans la zone protégée quand le sort a été jeté.

Gouffre

[LSO] GUE 10 / MAG 10 / SOR 14

Prix : 325 Po

MS : -4

Durée : In rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Ce sort ouvre un gouffre qui mesure jusqu'à In mètres de large et In/2 mètres de profondeur et de longueur.

Tous les êtres debout sur le sol où l'abîme s'ouvre peuvent essayer de s'écarter avec un Test réussi contre MOB+Ag. Il s'agit d'une action libre.

Le gouffre va se refermer rapidement lorsque le sort expire. Quand le gouffre se referme, les créatures qui s'y trouvent subissent instantanément 2D20 points de dégâts indéfendables et sont pris au piège, sans aucun moyen de respirer.

Ce sort ne peut être lancé que sur un sol ferme, comme un sol rocheux, de la plaine ou au niveau le plus bas d'un donjon.

Identification de la Magie

[LSO] GUE 5 / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 1 round

Effet : Révèle au lanceur la source et/ou la fonction de la magie qui imprègne un objet ou un lieu.

Invisibilité

[LSO] GUE 20 / MAG 12 / SOR 12

Prix : 1120 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en minutes

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Ce sort rend un objet ou un être vivant et son équipement invisibles pendant toute la durée du sort. Le sort prend fin prématurément si la cible attaque quelqu'un, lance un sort ou subit des dommages.

Invocation Démoniaque



[LSO] GUE —/ MAG 17 / SOR 10

Prix : 1190 Po

MS : - (COR+Au) du Démon+Bonus d'Invocation (voir ci-dessous)

Durée : In x 2 heures

Portée : Rayon d'In mètres

TR : 24 heures

Effet : Le lanceur de sorts invoque un démon venu d'un autre plan d'existence. Le personnage peut choisir librement le genre de démon (voir page 98) qu'il veut invoquer. Il peut choisir d'invoquer un démon volant, ce qui rendra plus difficile l'invocation.

Tous les démons haïssent les êtres inférieurs qui les invoquent, mais ne seront pas en mesure de leur faire du mal si le rituel d'invocation réussit. Les démons invoqués ne peuvent attaquer quelqu'un que lorsque leur invocateur leur ordonne ou s'ils sont eux-mêmes attaqués.

Ordres : Un démon ne peut pas revenir à son propre plan d'existence avant d'avoir exécuté un certain nombre d'ordres de son invocateur. Le nombre d'ordres est égal à l'In/2 de l'invocateur.

Les Démons comprennent toujours la langue de leur invocateur. Les ordres peuvent être de simples questions, mais ils peuvent aussi être des instructions complexes telles que : « Suivez la route jusqu'au prochain village (ordre 1) et détruisez tous ceux que vous rencontrez sur la route (ordre 2). » Si le démon est relâché par son invocateur avant la fin de la durée du sort (In x 2 heures) ou s'il a exécuté tous ses ordres, il revient instantanément sur son plan d'existence.

Cercles d'invocation : Pour invoquer un démon, un cercle d'invocation est toujours nécessaire. Celui-ci peut être griffonné à la hâte sur le sol ou peut être méticuleusement réalisé pendant de longues heures. Plus un personnage investit de travail dans un cercle d'invocation, plus il augmente les chances de son invocation : chaque cercle d'invocation a un bonus d'invocation (BI), ce qui facilite le Test des sorts d'invocation.

Cercle d'invocation	BI
Griffonné à la hâte en un round de combat	-2
Dessiné en quelques minutes	0
Chaque heure passée à le dessiner (max. In heures)	+1
Dessiné avec du sang	+2
Dessiné la nuit	+2
Ajouter treize chandelles autour du cercle	+1

Exemple

Un démon majeur (COR 7, Au 3 = MS -10), avec vol (COR 7/2 = 3,5, arrondi à 4), donnerait un MS résultant de -14 à l'invocation. Un invocateur avec In 8 pourrait réduire cette pénalité en dessinant un cercle d'invocation en un maximum de 8 heures (+8) la nuit (+2) et 13 bougies d'éclairage autour du cercle (+2). S'il chantait pour 4 (In/2) rounds avant l'invocation, le modificateur de sort s'élèverait à +2 (= -14+8+2+2+4).

Autres modificateurs	BI
Un démon précis connu par son nom	+2
Le démon peut voler	-COR/2 *
Chants d'invocation après avoir dessiné (max. In/2 rounds)	+1/round
Sacrifier un être intelligent	+COR**
* COR du démon ** COR de la victime	

Échec de l'invocation : Un démon est invoqué même si le Test est un échec. Le démon invoqué ne sera pas sous le contrôle de son invocateur et pourra agir librement. Un démon conjuré par une invocation échouée n'a qu'un seul but : détruire son invocateur immédiatement pour ainsi revenir à son propre plan d'existence. Sinon, il lui faut attendre l'expiration du sort, ce qui est inacceptable pour le démon.

Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Invocation Élémentaire

[LSO] GUE —/ MAG 10 / SOR 16

Prix : 920 Po

MS : Total des Niveaux d'élémentaires x -5

Durée : In heures

Portée : Rayon de In mètres

TR : 24 heures

Effet : Ce sort invoque un Élémentaire venu de son plan d'existence. Il y a quatre versions de ce sort, une pour chaque variété d'éléments (terre, feu, air, eau).

Tous les Élémentaires (voir page 101) sont invoqués selon trois différents niveaux d'Élémentaire (I-III), entre lesquels le lanceur peut choisir librement.

Tous les Élémentaires détestent les êtres inférieurs qui les invoquent, mais ne seront pas en mesure de leur faire du mal si le rituel d'invocation réussit. Les Élémentaires invoqués ne peuvent attaquer quelqu'un que si leur invocateur ne leur ordonne ou s'ils sont eux-mêmes attaqués.

Ordres : Un Élémentaire ne peut revenir à son propre plan d'existence que s'il a exécuté un certain nombre d'ordres pour son invocateur. Le nombre d'ordres est égal à l'In/2 de l'invocateur. Les Élémentaires comprennent toujours la langue de leur invocateur. Les ordres peuvent être des questions simples, mais aussi des instructions complexes tels que: «Va vers le village là-bas (ordre 1) et enflamme les toits de paille (ordre 2)».

Si l'Élémentaire est libéré avant l'expiration du sort ou lorsqu'il a rempli tous les ordres de son invocateur, il retourne immédiatement à son propre plan d'existence.

Chaque heure, il y a aussi une chance de 1-5 sur D20 qu'il se libère et disparaisse aussitôt.

Portail élémentaire : Pour invoquer un Élémentaire, il faut un peu de l'élément qui servira de portail sur le plan élémentaire. Le lanceur ne peut pas invoquer des Élémentaires de feu ou d'air lorsqu'il est immergé, mais peut invoquer des Élémentaires d'eau. La taille du portail définit le nombre de niveaux d'Élémentaires qui peuvent être invoqués. La somme des niveaux est librement distribuée à l'invocation. Par exemple, un feu de camp peut être utilisé pour invoquer un Élémentaire de niveau II, deux Élémentaires de niveau I ou juste un Élémentaire de niveau I.

Le modificateur de sort (MS) est égal au total des niveaux d'Élémentaires invoqués, multiplié par -5.

La taille du portail élémentaire donne un bonus au Test.

Échec de l'invocation : Un Élémentaire est invoqué même si le Test est un échec. L'Élémentaire invoqué ne sera pas sous le contrôle de son invocateur et peut agir librement.

Portail élémentaire	NIV.
Feu : D'une bougie à une torche	I
Feu : Feu de camp	II
Feu : Incendie/lave	III
Terre : Sol/gravier/sable	I
Terre : Roc/bloc de pierre	II
Terre : Tas de pierres ou plus grand	III
Eau : Mare/pluie/baril d'eau	I
Eau : Fontaine/étang/lac	II
Eau : Rivière/ Mer/lac	III
Air : Légère brise/temps venteux	I
Air : Tempête	II
Air : Orage	III
Taille du portail	MS
Par m ² de feu/lave/eau	+1*
Par m ³ de sol/roc/air	+1*
Ne peut dépasser l'In de l'invocateur	
** Cette taille peut aussi être utilisée quand on doit déterminer les facteurs de combat d'un Élémentaire (voir page 110).	

Un Élémentaire conjuré par un Test d'invocation échoué n'a qu'un seul but : détruire son invocateur immédiatement et ainsi revenir à son propre plan d'existence. Sinon, il doit attendre l'expiration du sort, ce qui est totalement hors de question pour l'Élémentaire.

Lame Ardente

[LSC] GUE —/ MAG 4 / SOR 4

Prix : 160 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Une lame de métal brûle d'un feu magique. Ce feu ne requiert pas d'oxygène et peut être de n'importe quelle couleur, au choix du Mage. Le BA de l'arme est augmenté de +1 pour la durée du sort et ses dommages sont considérés comme magiques. Un Critique lors d'une attaque de mêlée crée une petite explosion, qui augmente de D20 les dégâts pour ce round. Lame Ardente ne peut pas être utilisée en combinaison avec Arme Arctique.

Lame de Ténèbres

[LSC] GUE —/ MAG 8 / SOR 7

Prix : 360 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : La lame enchantée dégage des fumées chargées de magie noire. Les effets suivants sont valables seulement lorsqu'un personnage doué du talent Serviteur des Ténèbres utilise l'arme: pendant toute la durée du sort, le BA de l'arme est augmenté de +1, et ses dégâts sont considérés comme magiques. Chaque fois que l'arme provoque des dégâts, la défense de la cible baisse de 1. Cet effet se termine à la fin de la durée du sort. Lame d'Ombres ne peut pas être combinée avec Lame Ardente, Arme Arctique, Foi Ardente ou Arme de Lumière. Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Lame des Arcanes

[LSO] GUE —/ MAG 10 / SOR 8

Prix : 920 Po

MS : +0

Durée : In x 2 rounds

Portée : Rayon de In mètres

TR : 24 heures

Effet : Une épée de lumière brillante apparaît quelque part dans un rayon d'In mètres du lanceur de sorts.

Elle se bat de manière autonome, toujours dans cette sphère de contrôle et obéit aux pensées de l'invocateur comme «Attaquez le grand troll» ou «Protégez-moi». Si le personnage se déplace, la sphère de contrôle se déplace avec lui, ainsi que la Lame des Arcanes qui ne s'éloignera jamais du lanceur de plus d'In mètres. Dès la durée du sort écoulée ou dès l'instant où ses PV (non récupérables) chutent à zéro, l'épée se décompose en ses

ingrédients arcaniques. Les valeurs de combat de la lame sont égales au niveau de son lanceur +10. Seule exception: la vitesse de Déplacement est égale à deux fois la vitesse de Déplacement du Mage.

Lance de Ténèbres

[LSC] GUE —/ MAG 15 / SOR 10

Prix : 595 Po

MS : +5

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 0 round

Effet : Il s'agit d'une version plus puissante du sort Flèche d'ombre. Des Créatures de Lumière subissent une pénalité de -2 à leur Défense contre ce sort. Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort.

Lance de Feu

[LSC] GUE —/ MAG 5 / SOR 5

Prix : 210 Po

MS : +2

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 0 round

Effet : Il s'agit d'une version plus puissante de Rayon de Feu.

Lance de Lumière

[LSC] GUE 10 / MAG 12 / SOR —

Prix : 325 Po

MS : +5

Durée : Instantanée

Portée : In x 5 mètres

TR : 1 round

Effet : Il s'agit d'une version plus puissante du sort Flèche de Lumière. Les Créatures des Ténèbres subissent une pénalité de -2 à leur Défense contre les dégâts de ce sort. Les personnages avec le talent Serviteur des Ténèbres ne peuvent pas utiliser ce sort.

Lévitation

[LSO] GUE 7 / MAG 5 / SOR 5

Prix : 210 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 0 round

Effet : La cible peut léviter vers le haut ou vers le bas au lieu de se déplacer normalement. Le Déplacement en lévitation est égal à la vitesse normale de Déplacement. Il n'est pas possible d'utiliser une action de mouvement supplémentaire (voir page 39).

Lumière

[LSO] GUE 1 / MAG 1 / SOR 5

Prix : 10 Po

MS : +5

Durée : Résultat du Test en minutes

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : Ce sort fait qu'un objet inanimé, comme un bâton ou une petite pièce de monnaie, s'illumine pour éclairer avec autant d'éclat qu'une torche pendant toute la durée du sort (voir page 75).

Lumière de Guérison

[LSC] GUE 4 / MAG — / SOR —

Prix : 115 Po

MS : +2

Durée : Instantanée

Portée : In x 2 mètres

TR : 2 rounds

Effet : Un faisceau de lumière émane du guérisseur et guérit la cible d'un nombre de PV égal au résultat du Test.

Malédiction

[LSO] GUE — / MAG 6 / SOR 2

Prix : 150 Po

MS : - (ESP+Au)/2 de la cible

Durée : Résultat du Test en jours

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Pour lancer ce sort, le Mage doit posséder quelque chose de la cible, par exemple, un cheveu ou un morceau de tissu qui a été porté. Cet objet sera détruit lors du lancement du sort. La cible est maudite et souffre d'un malus de -2 à tous ses Tests, soit jusqu'à l'expiration du sort, soit jusqu'à ce que la malédiction soit levée par le sort Détruire la magie. Une cible peut être maudite à plusieurs reprises. Les malédictiones doivent être dissipées individuellement si elles ne sont pas le fait d'un seul lanceur.

Marche sur les Eaux

[LSO] GUE 5 / MAG 9 / SOR 9

Prix : 150 Po

MS : +0

Durée : In heures

Portée : Toucher

TR : 0 round

Effet : La cible du sort peut marcher sur l'eau comme sur la terre ferme pour un nombre de rounds égal au résultat du Test. La cible du sort peut librement décider du moment pour activer l'effet une fois qu'il a été jeté sur elle. Si le sort n'a pas été activé In heures après qu'il ait été lancé, il expire sans danger.

Messenger

[LSO] GUE 8 / MAG 6 / SOR 8

Prix : 510 Po

MS : +0

Durée : Jusqu'à ce que le message soit livré

Portée : In x 5 km

TR : 24 heures

Effet : Crée une image fantomatique du lanceur qui apparaît à une entité qui lui est personnellement connue à portée, l'image fantomatique délivre un message d'In x 2 syllabes.

Mirage

[LSO!] GUE — / MAG 5 / SOR 7

Prix : 210 Po

MS : -2

Durée : In/2 rounds

Portée : In mètres

TR : 100 rounds

Effet : Ce sort crée une illusion purement optique et immobile d'un volume ne dépassant pas In/2 mètres cubes. L'illusion est révélée à ceux qui réussissent un Test de Perception (voir page 81) avec une pénalité égale à la moitié du résultat du Test du sort.

Mur de Feu

[LSO] GUE — / MAG 8 / SOR 10

Prix : 360 Po

MS : -2

Durée : In rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Le lanceur crée un mur de feu, qui mesure un maximum de 1 m de large par In mètres de long et In mètres de haut. Les êtres situés là où le mur de feu apparaît ou qui tentent de sauter à travers subissent des dommages de 2D20 défendables.

Mur de Pierre

[LSO] GUE —/ MAG 10 / SOR 14

Prix : 920 Po

MS : -2

Durée : Instantanée

Portée : In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : Le Mage crée un mur de pierre permanent dans des proportions de 1 m de large par In mètres de long et In mètres de haut. Le mur de pierre doit être sur la terre ferme et doit occuper un espace vide. Le mur de pierre a une Défense égale à trois fois le niveau du Mage si quelqu'un veut y pénétrer par la force. Chaque mètre cube du mur de pierre a des PV égaux au niveau du lanceur de sorts.

Nécromancie

[LSO] GUE —/ MAG — / SOR 9

Prix : 1590 Po

MS : +0

Durée : In questions ou In minutes

Portée : Toucher

TR : D20 jours

Effet : Le Mage peut se renseigner auprès du fantôme d'une personne décédée. Le fantôme doit répondre à ses questions, mais ne dira pas nécessairement la vérité. Le sort dure In minutes ou jusqu'à ce que le fantôme ait répondu à In questions par «oui» ou «non» seulement. Le fantôme comprend le langage du Mage et répond dans cette langue.

Neutralisation du Poison

[LSO] GUE 3 / MAG 6 / SOR 12

Prix : 80 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : Neutralise instantanément n'importe quel poison non magique, si ce n'est pas déjà trop tard.

Nuage de Mort

[LSO] GUE —/ MAG — / SOR 12

Prix : 790 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : Un nuage de fumée noire d'un diamètre d'In mètres apparaît. Même si le nuage n'est pas opaque, toutes les attaques contre les cibles qui se trouvent à l'intérieur subissent un malus de -2. Les personnages dans le nuage reçoivent aussi

une pénalité de -2 sur tous les Tests nécessitant la vue.

Chaque personnage dans les fumées du nuage subit aussi automatiquement 1 point de dommages indéfendables par round. Si le Sorcier a le talent Serviteur des Ténèbres, son rang est ajouté aux dommages indéfendables que chaque cible reçoit chaque round. Le nuage peut être déplacé ou dispersé par le vent.

Nuage de Remords

[LSO] GUE 1 / MAG 6 / SOR —

Prix : 10 Po

MS : -2

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Un nuage invisible de remords avec un rayon d'In mètres se manifeste. Chaque personnage dans le nuage est épris d'un sentiment de culpabilité sous-jacent, un sentiment d'insécurité et subit -1 sur tous les Tests. Le nuage peut être déplacé ou même être dispersé par le vent.

Ombres

[LSC] GUE —/ MAG 6 / SOR 2

Prix : 75 Po

MS : - (MOB+Au)/2 de la cible

Durée : Résultat du Test/2 rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 5 rounds

Effet : La cible est enveloppée dans de profondes ombres, elle encourt une pénalité de -8 à toutes ses actions nécessitant la vue. Aucun jet de défense n'est possible contre ce sort. Les morts-vivants sans yeux, comme les squelettes, et des créatures naturellement aveugles, ne sont pas affectés par ce sort.

Ouverture

[LSO] GUE 2 / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : - VV (valeur de verrou)

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : Ouvre une serrure sans la casser. Si le sort ne parvient pas à ouvrir la serrure, le Mage peut essayer à nouveau. Chaque tentative supplémentaire diminue de -2 le Test pour lancer le sort contre le verrou. Cette pénalité cumulée contre le verrou expirera lorsque le lanceur montera d'un niveau. Les serrures normales ont une VV de 0, qui peut être augmentée par une serrure de meilleure qualité ou par le sort Verrou magique.

Pain de Mana

[LSO] GUE —/ MAG 5 / SOR 5

Prix : 420 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : Le lanceur concentre les énergies magiques autour de lui et crée un pain de mana, chaud, mais fade. Le lanceur peut créer un nombre de portions de pain égal à la moitié de son niveau. Chacune des tranches bleu-violet est l'équivalent d'un repas complet pour une personne (un adulte en a besoin de 3 par jour).

Paralyisie

[LSC] GUE 2 / MAG 6 / SOR 6

Prix : 45 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : In rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 10 rounds

Effet : En cas de succès, la cible du sort ne peut plus bouger. Aucun jet de défense n'est applicable contre ce sort. La paralysie prend fin prématurément si la cible est blessée. Bien que la cible soit paralysée, elle peut bouger les yeux, penser clairement et respirer. Un Mage paralysé peut essayer de changer de sort ou en jeter un sans gestes et silencieusement (voir page 45).

Passe-Muraille

[LSO] GUE —/ MAG 10 / SOR 12

Prix : 920 Po

MS : -4

Durée : In/2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Le Mage, avec tout son équipement, peut se déplacer à travers les objets non magiques et non vivants, pendant In/2 rounds de combat.

Perception Aiguë

[LSO] GUE 8 / MAG 8 / SOR 8

Prix : 510 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : Lorsque ce sort est lancé, le Mage voit les objets inanimés cachés scintiller brièvement, même s'ils sont derrière un rideau ou dans un contenant. Ce scintillement se produit que les objets soient dissimulés par hasard ou intentionnellement (pièges, portes secrètes, etc.). Ce sort

ne fonctionne pas sur des objets magiques ou invisibles.

Pilier de Ténèbres

[LSC] GUE —/ MAG 20 / SOR 15

Prix : 920 Po

MS : +8

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 1 round

Effet : Il s'agit d'une version plus puissante du sort Lance d'Ombres. Les Créatures de Lumière subissent une pénalité de -2 à leur Défense contre ce sort. Les personnages avec le talent Serviteur de la Lumière ne peuvent pas utiliser ce sort. Un personnage avec le talent Vindictive divine ajoute ses rangs pour le Test de Lancer un sort ciblé lorsqu'il jette le sort Pilier d'ombre

Pilier de Lumière

[LSC] GUE 16 / MAG 19 / SOR —

Prix : 535 Po

MS : +8

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 1 round

Effet : Il s'agit d'une variante plus puissante du sort Lance de Lumière. Les Créatures des Ténèbres subissent une pénalité de -2 à leur Défense contre les dégâts de ce sort. Les personnages avec le talent Serviteur des Ténèbres ne peuvent pas utiliser ce sort. Un personnage avec le talent Vindictive divine ajoute ses rangs pour le Test de Lancer un sort ciblé lorsqu'il jette le sort Pilier de lumière.

Portail

[LSO] GUE —/ MAG 18 / SOR 16

Prix : 2580 Po

MS : -8

Durée : In minutes

Portée : In mètres

TR : D20 jours

Effet : Ouvre un portail sur un autre plan d'existence, que le lanceur doit appeler par son nom. La porte se referme quand In/2 êtres ont franchi le seuil ou lorsque la durée expire.

Préparation du Changesort

[LSO] GUE 12 / MAG 10 / SOR 12

Prix : 790 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Prépare un sort connu du Mage, ce qui permet au Mage de faire de ce sort son sort actif en une action libre. Le Mage est libre de changer de sort actif dans les 24 heures après avoir lancé Préparer le Changesort.

Prière Fervente

[LSO] GUE 5 / MAG — / SOR —

Prix : 150 Po

MS : - (COR+Au)/2 de chaque cible

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Un souffle de puissance divine jaillit du Guérisseur et jette ses adversaires au sol dans un rayon égal à deux fois son niveau en mètres. Les cibles ne reçoivent pas de dommages par ce sort.

Projection

[LSC] GUE 16 / MAG 12 / SOR 10

Prix : 535 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : In/2 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Ce sort soulève la cible et la projette à (résultat du Test)/3 mètres du lanceur de sorts. Aucun jet de défense n'est autorisé. La cible subit des dégâts comme si elle venait de faire une chute (voir page 76) égale à la distance sur laquelle elle a été projetée, même si elle a été arrêtée par un obstacle. Un jet de Défense normal est permis pour diminuer les dommages de la chute. La cible se retrouve toujours au sol après avoir été projetée.

Projection de la Voix

[LSO] GUE — / MAG 2 / SOR 3

Prix : 60 Po

MS : -1 par distance de 10 m

Durée : In x 2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Le lanceur peut projeter sa voix à un point éloigné d'In x 10 mètres (en supposant une ligne de vue dégagée). Ce point peut être un lieu inoccupé dans la pièce ou même un morceau de vêtement sur une personne. Tout le monde à portée

de voix de ce point peut entendre le lanceur de sorts.

Prolongation du Rempart

[LSO] GUE 4 / MAG — / SOR —

Prix : 230 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Double la durée (déterminée lors de sa création) du Rempart visé par ce sort.

Purification

[LSO] GUE 3 / MAG 7 / SOR —

Prix : 80 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 0 round

Effet : Ce sort lave une personne, nettoie un objet (comme un manteau boueux) ou purifie un repas (des bactéries, de la pourriture et des toxines).

Ralentissement

[LSC] GUE 3 / MAG 8 / SOR 8

Prix : 80 Po

MS : - (COR+Au)/2 de chaque cible

Durée : In rounds

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Ce sort réduit de moitié la vitesse de Déplacement d'un nombre de cibles égal à la moitié du niveau du Mage.

Rayon de Feu

[LSC] GUE — / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +1

Durée : Instantanée

Portée : In x 5 mètres

TR : 0 round

Effet : Le Mage projette un rayon de feu sur un ennemi, la cible subit des dommages égaux au résultat du Test.

Rayon Frigorifiant

[LSC] GUE — / MAG 12 / SOR 16

Prix : 560 Po

MS : +3

Durée : Instantanée

Portée : In x 10 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Un faisceau de glace jaillit des mains du Mage. Aucun jet de Défense n'est possible contre les dommages causés par cette magie glaciale. En outre, la cible est magiquement gelée pendant In rounds de combat ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dommages.

Rayon guérisseur

[LSC] GUE 12 / MAG — / SOR —

Prix : 395 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : In x 2 mètres

TR : 2 rounds

Effet : Des rayons lumineux jaillissent du guérisseur et guérissent les blessures d'In/2 camarades, qui reçoivent un nombre de PV égal du résultat du Test. Un seul Test est lancé pour ce sort ciblé. Une pénalité de distance est applicable à ce Test, elle se mesure avec la distance de la cible la plus éloignée (voir page 41).

Réduction

[LSO] GUE — / MAG 10 / SOR 8

Prix : 460 Po

MS : -4

Durée : Résultat du Test en minutes

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Une cible consentante et son équipement sont réduits à un dixième de leur taille. Les personnages rétrécissent jusqu'à la catégorie de taille « minuscule » (voir page 93). Les COR, Fo, Co et le Déplacement sont divisés par 10 pour la durée du sort.

Regard Pénétrant

[LSO] GUE 7 / MAG 3 / SOR 3

Prix : 280 Po

MS : -2

Durée : In rounds

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Le lanceur peut voir à travers les objets non magiques, non vivants jusqu'à In/2 mètres d'épaisseur.

Rempart

[LSO] GUE 4 / MAG 8 / SOR 8

Prix : 115 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : La cible reçoit un bonus à sa Défense égal au résultat du Test ou jusqu'à ce que le sort expire.

Renforcement de la Défense

[LSO] GUE 1 / MAG 4 / SOR 4

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : 1 round

Portée : In x 2 mètres

TR : 0 round

Effet : La cible du sort reçoit un bonus à sa Défense égal au résultat du Test, jusqu'au tour du lanceur de sorts, dans le prochain round de combat.

Renforcement du Rempart

[LSO] GUE 4 / MAG — / SOR —

Prix : 230 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Ce sort double le bonus du sort Rempart déjà actif sur une cible.

Résistance au Poison

[LSO] GUE 1 / MAG 2 / SOR 8

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : In heures

Portée : Toucher

TR : 10 rounds

Effet : La cible reçoit un bonus égal au niveau du Mage à tous les Tests de Défense contre n'importe quel poison, venin ou substances semblables. Sous l'influence de ce sort, le bonus peut être utilisé pour se défendre contre les poisons qui, normalement, feraient des dégâts indéfendables.

Restauration

[LSO] GUE 10 / MAG — / SOR —

Prix : 650 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Ce sort guérit toutes les blessures, même les plus graves, en ne laissant aucune cicatrice. Les membres amputés (s'ils ne le sont pas depuis plus de D20 heures) peuvent être remis en place par ce sort.

Résurrection

[LSO] GUE 10 / MAG — / SOR —

Prix : 650 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Ce sort ramène un personnage à la vie. Le sort doit être lancé dans les d20 jours suivants le décès. Une fois ressuscitée, la cible revient à la vie avec 1 PV et perd définitivement 1 COR (voir page 40). Ce sort ne va pas aider un personnage décédé d'une mort naturelle, de vieillesse par exemple. Mise en garde : ce sort ne guérit pas la cause de la mort. Par exemple, une gorge tranchée ou un corps piétiné doit être guéri avec le sort Restauration avant de lancer le sort Résurrection pour éviter la mort instantanée du personnage dès sa résurrection.

Rouille

[LSC] GUE 5 / MAG 7 / SOR 8

Prix : 150 Po

MS : -BA de l'arme ou -VA de l'armure

Durée : Instantanée

Portée : In x 2 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Les armes et armures non magiques tombent en poussière quand elles sont touchées par ce sort. Ce sort ne fonctionne que sur les objets métalliques.

Saint Marteau

[LSO] GUE 10 / MAG — / SOR —

Prix : 1325 Po

MS : +0

Durée : In rounds

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Un marteau de lumière apparaît à In mètres du Guérisseur. Il combat de manière autonome, mais il peut être dirigé par les pensées du Mage comme «Arrête le démon» ou «Aide le Paladin». Si le personnage se déplace, la sphère

de commandement du marteau se déplace avec lui. Cette arme sainte ne peut jamais être à plus d'In x 2 mètres du Mage.

Le Saint Marteau disparaît si ses Points de vie (PV) sont réduits à zéro ou moins ou lorsque le sort expire. Les Points de vie du marteau ne peuvent être ni guéris ni restaurés.

Toutes les valeurs de combat du Saint Marteau sont égales au niveau du Guérisseur +8. La seule exception est sa vitesse de Déplacement qui est égale à deux fois celle du Guérisseur.

Saut

[LSO] GUE 5 / MAG 2 / SOR 3

Prix : 60 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

TR : 10 rounds

Effet : Le Mage saute sans élan une distance égale au résultat du Test/2 mètres ou augmente un saut de cette distance. Dans les deux cas, il atterrit gracieusement sur ses deux pieds. Ce sort peut également augmenter la distance d'un saut en hauteur, pour atteindre un balcon par exemple.

Séparation des eaux

[LSC] GUE 12 / MAG — / SOR —

Prix : 1185 Po

MS : +0

Durée : Concentration

Portée : Toucher

TR : D20 jours

Effet : Le Mage peut séparer des eaux et ouvrir un chemin de 1 m de large. Sa longueur est limitée uniquement par la pénalité de distance pour les sorts ciblés (voir page 41). Si le sort est utilisé contre des Élémentaires d'eau, il cause des dégâts indéfendables égaux au résultat du Test du sort, sa durée est alors instantanée.

Silence

[LSC] GUE 12 / MAG 10 / SOR 8

Prix : 395 Po

MS : -(ESP+Au)/2 de la cible

Durée : In/2 rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : La cible, qui ne peut pas Tester sa Défense contre le sort, est réduite au silence pendant toute la durée du sort. Les Mages sans voix subissent des pénalités comme s'ils essayaient de lancer un sort en silence pendant toute la durée du sort (voir page 45).

Soins

[LSO] GUE 1 / MAG — / SOR —

Prix : 10 Po

MS : +1

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 0 round

Effet : La cible, consentante, guérit instantanément d'un nombre de PV égal au résultat du Test.

Sommeil

[LSO!] GUE 2 / MAG 5 / SOR 5

Prix : 45 Po

MS : - (COR+In)/2 des cibles respectives

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 10 rounds de combat

Effet : Ce sort endort un certain nombre de cibles. Le nombre maximum de cibles est égal au niveau du lanceur. Il s'agit d'un sommeil naturel dont les cibles peuvent se réveiller par le bruit ou d'autres perturbations.

Souffle de feu

[LSC] GUE — / MAG 10 / SOR 10

Prix : 460 Po

MS : +3

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 10 rounds

Effet : Un jet de feu d'un diamètre de 1m jaillit de la bouche du lanceur de sorts, enveloppant de flammes tout le monde dans une ligne droite à partir du lanceur de sorts. Le souffle de feu cause des dommages indéfendables égaux au résultat du Test.

Sphère de soins

[LSC] GUE 18 / MAG — / SOR 0

Prix : 1210 Po

MS : +2

Durée : Instantanée

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 24 heures

Effet : Ce sort guérit tous les camarades du lanceur dans sa zone d'effet d'un nombre de PV égal au résultat du Test.

Sprint

[LSO] GUE 7 / MAG 7 / SOR 7

Prix : 220 Po

MS : -2

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : La vitesse de Déplacement de la cible est doublée pour la durée du sort.

Taille de géant

[LSO] GUE — / MAG 10 / SOR 12

Prix : 920 Po

MS : -4

Durée : Résultat du Test/2 rounds

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : La taille de la cible, consentante, est doublée instantanément. Tout son équipement est également affecté. Les personnages grandissent à la Catégorie de taille « Grand » (voir page 93). COR, Fo et Co ainsi que le Déplacement sont doublés pour toute la durée du sort.

Télékinésie

[LSC] GUE — / MAG 6 / SOR 8

Prix : 260 Po

MS : -1 par (niveau x 5) kg de poids

Durée : Concentration

Portée : In x 5 mètres

TR : 0 round

Effet : Ce sort permet au lanceur de faire flotter un objet inanimé avec une vitesse de 1 m par round, tant qu'il se concentre (ceci compte comme une action complète).

Téléportation

[LSO] GUE 20 / MAG 10 / SOR 10

Prix : 920 Po

MS : -1 par compagnon

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

TR : 24 heures

Effet : Ce sort téléporte le Mage et jusqu'à In compagnons à un endroit connu du lanceur de sorts. Si le lanceur n'y a été qu'une seule fois et ne connaît la place que vaguement, le Test du sort est réduit de moitié. Sur une Maladresse, les personnages apparaissent dans un objet (sous la surface, dans un arbre voisin) et reçoivent des dommages de D20 indéfendables (2D20, si l'emplacement cible n'est connu que vaguement).

Temps de recharge à zéro

[LSO] GUE 10 / MAG 5 / SOR 9

Prix : 650 Po

MS : - Niveau d'accès au sort

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : En jetant ce sort, le temps de recharge d'un sort en recharge est remis à zéro. Le sort ciblé doit avoir été lancé dans les derniers In rounds de combat. Si le Test pour réinitialiser le temps de recharge échoue pour un sort particulier, le Mage peut faire une nouvelle tentative après avoir réussi à lancer ce sort à nouveau.

Terreur

[LSO !] GUE 5 / MAG 9 / SOR 7

Prix : 300 Po

MS : - (ESP+In)/2 de chaque cible

Durée : In minutes

Portée : Rayon d'In x 5 mètres

TR : 24 heures

Effet : En cas de succès, les cibles affectées paniquent et fuient aussi vite que possible. Elles ne peuvent revenir qu'après la fin du sort. Le nombre de cibles est limité par le niveau du Mage. La Terreur prend fin instantanément si la cible en fuite subit des dégâts.

Toile

[LSC] GUE 4 / MAG 9 / SOR 9

Prix : 115 Po

MS : - (MOB+Au)/2 de chaque cible

Durée : Résultat du Test/2 rounds

Portée : In x 5 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Une toile faite de masse astrale collante d'un rayon d'In/2 mètres apparaît. Les êtres coincés dans cette toile voient leur Initiative, leur Déplacement, et leurs valeurs d'attaque en mêlée divisés par deux. La ou les cibles (s) n'ont droit à aucun jet de Défense. Le sort ne fonctionne pas contre des êtres qui sont de 2 catégories de taille (voir page 93) plus grande que le lanceur de sorts.

Tour de passe-passe

[LSO] GUE — / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : In x 2 mètres

TR : 10 rounds

Effet : Ce sort crée de petites illusions inoffensives. Par exemple, le lanceur peut évoquer de petits orbes qui flottent en l'air ou créer l'illusion de tirer un lapin d'un chapeau.

Transformation

[LSO !] GUE — / MAG 5 / SOR 10

Prix : 420 Po

MS : -2

Durée : Résultat du Test/2 en heures

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Le lanceur prend l'apparence d'une autre personne appartenant à sa race et à son genre. Si le lanceur tente d'imiter une personne en particulier, qu'il ne connaît que vaguement ou qu'il n'a vu que de loin, il peut se tromper. Les amis de la personne imitée peuvent percevoir à jour la supercherie avec un Test de perception réussi. Les morts-vivants et autres ne sont pas bernés par cet effet parce qu'il est purement optique.

Trébuchement

[LSC] GUE — / MAG 4 / SOR 3

Prix : 140 Po

MS : - (MOB+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : In x 5 mètres

TR : 100 rounds

Effet : La cible, qui ne peut pas Tester sa Défense contre ce sort, tombe instantanément au sol. Si elle échoue à un Test sous MOB+Dx, elle perd ce qu'elle tenait dans ses mains.

Vade retro

[LSO] GUE 1 / MAG — / SOR —

Prix : 10 Po

MS : - (COR+Au)/2 de chaque cible

Durée : Résultat du Test/2 minutes

Portée : Rayon d'In x 2 mètres

TR : 100 rounds

Effet : Fait fuir un nombre de morts-vivants égal à la moitié du niveau du Mage, dans la zone d'effet. Pendant toute la durée du sort, les morts-vivants s'éloignent du lanceur le plus rapidement possible jusqu'à une distance égale au résultat du Test x 5 mètres.

Les morts-vivants ne peuvent attaquer qui que ce soit dans la zone d'effet jusqu'à ce que le sort expire. L'effet se termine prématurément si un mort-vivant subit des dégâts. S'il y a plus de morts-vivants que le Guérisseur ne peut en mettre en déroute, il faut déterminer de façon aléatoire lesquels seront affectés. Alternativement, un être

mort-vivant spécifique peut être choisi comme cible de la mise en déroute. Si le joueur obtient un Critique, les morts-vivants affectés reçoivent des dommages supplémentaires défendables égaux à la valeur réelle du Critique.

Vaporisation

[LSC] GUE — / MAG 20 / SOR 18

Prix : 2230 Po

MS : - (COR+Au)/2 de la cible

Durée : Instantanée

Portée : In mètres

TR : 24 heures

Effet : L'eau à l'intérieur du corps de la cible bout avec une chaleur incroyable. Comme les dommages sont infligés à l'intérieur de la cible, celle-ci Teste sa Défense sans VA. Ce sort fait des dommages égaux à trois fois le résultat du Test. Les cibles qui n'ont que peu d'eau dans leur constitution, comme les Élémentaires de feu ou les squelettes par exemple, ne sont pas des cibles valides pour ce sort.

Verrou magique

[LSO] GUE 3 / MAG 1 / SOR 1

Prix : 10 Po

MS : +0

Durée : Jusqu'à ce que la serrure soit ouverte

Portée : Toucher

TR : 5 rounds

Effet : Ce sort ferme un rabat, un coffre, une porte. Le résultat du Test donne le seuil de Test nécessaire pour ouvrir cette serrure (que ce soit avec un passe-partout, la force brute ou de la magie). Seul le lanceur peut l'ouvrir sans problème. Le sort peut être lancé sur un verrou mécanique afin d'améliorer sa valeur de verrou (VV).

Vigueur

[LSO] GUE 4 / MAG 8 / SOR 8

Prix : 230 Po

MS : +0

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

TR : 24 heures

Effet : Les PV du personnage sont temporairement augmentés d'un nombre égal au résultat du Test. Les dommages que le Mage subit sont déduits de ces PV temporaires avant que les véritables PV du Mage soient perdus. Les PV supplémentaires ne peuvent pas être guéris. Ces PV sont conservés jusqu'à ce qu'ils soient perdus à cause des dommages ou que le sort soit lancé à nouveau par le personnage.

Vision de l'Invisible

[LSO] GUE 10 / MAG 12 / SOR 12

Prix : 325 Po

MS : +0

Durée : Résultat du Test en rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : La cible reçoit la capacité de voir les objets et les créatures invisibles pendant toute la durée du sort. La magie, et les effets magiques, à l'exception de ceux du sort d'Invisibilité, ainsi que les pièges cachés ne sont pas considérés comme invisibles lorsqu'il s'agit de ce sort.

Vol

[LSO] GUE 20 / MAG 10 / SOR 10

Prix : 460 Po

MS : +0

Durée : résultat du Test x 5 rounds

Portée : Toucher

TR : 100 rounds

Effet : La cible peut voler. Son Déplacement en l'air est doublé et peut être doublé à nouveau en utilisant une action de « Course » (voir page 39). Par exemple, un personnage avec un Déplacement de 4,5 peut voler jusqu'à 9 m en un round de combat et peut se déplacer à 18 m par round en prenant une action de mouvement. Dans ce dernier cas, aucune autre action que le déplacement n'est possible.

Yeux et oreilles

[LSO] GUE 8 / MAG 6 / SOR 4

Prix : 205 Po

MS : +0

Durée : In x 2 rounds

Portée : Soi-même

TR : 100 rounds

Effet : Le Mage entre dans un état de transe au cours de laquelle ses sens visuel et auditif se détachent de son corps. Sa vue et son ouïe se déplacent à une vitesse constante d'In mètres par round de combat et peuvent passer au travers des plus petites ouvertures. Le lanceur voit tout et entend tout, comme s'il était lui-même présent.

EQUIPEMENT

Une lettre indique si un produit est généralement disponible dans les (H)ameaux ou comptoirs, dans les (V)illages ou peut-être seulement dans les grandes (C)ités. D'autres biens ne sont disponibles qu'auprès de colonies (E)lfiques ou (N)aines.

Tous les prix indiqués sont réduits de moitié lorsque les personnages tentent de vendre des marchandises à des commerçants ou d'autres personnes (parce qu'ils sont « usagés »).

Les équipements de mauvaise qualité voient leur prix divisé par deux, tandis que le prix des biens de très bonne qualité est doublé.

Sur la route	D.	Prix
Barque (2 personnes)	H	25Po
Boussole	V	35Po
Char (2 roues)	H	15Po
Chariot (4 roues)	H	35 Po
Corde (10m)	H	1Po
Couverture de voyage, chaude	H	5Pa
Diligence (par jour)	V	15Pa
Kit d'escalade	H	1Po
Ligne et hameçon	H	2Pa
Outre (5 litres)	H	5Pa
Passage sur navire (par jour)	V	1Pa
Piège à ours (ATT 30)	V	10Po
Ration quotidienne (3 repas*)	H	5Pa
Sac à dos	H	2Po
Sac en bandoulière	H	5Pa
Tente (2 personnes)	V	4Po
* Une personne normale a besoin de 3 repas par jour.		

A la taverne	D.	Prix
Repas copieux	H	5Po
Verre de vin	H	2Pc
Menu du jour*	H	5Pc-5Pa
Chope de bière	H	1Pc
Réception	V	5+ Pa
* Une personne normale a besoin de 3 repas par jour.		

A l'auberge	Prix
Dortoirs	2Pc
Chambre (par personne)	2pa-2Po
Place à l'écurie	5Pc

Chez le marchand	D.	Prix
Barrique	H	1Po
Couverts en bois	H	2Pa
Couverts en métal	H	4Po
Couverture	H	1Pa
Encre (les 50 pages)	H	2Po
Gobelet de bois	H	2Pa
Gobelet de cuir	H	1Pa
Herbes à fumer (5 tubes)	H	1Pa
Herbes médicinales *	H	25Pa
Marmite / Poêle	H	1Po
Parchemin, feuille	H	5Pa
Parfum (50 applications) **	V	5Po
Pâte à lame ***	V	5Pa
Pipe	H	5Pa
Plume	H	1Pa
Sablier	V	10Po
Sac	H	8Pa
Savon (1 pièce)	H	5Pa
Thé (10 tasses)	H	5Pc
* Test 10: guérit 1-10 PV, selon le résultat du jet, 11 + aucun effet de guérison.		
** Donne +1 Pour 4 heures pour tous les tests concernant l'interaction sociale avec toute personne qui pourrait être «intéressée».		
*** Donne +1 au BA; dure D20 attaques de mêlée ou est suffisant pour D20 projectiles pour les attaques à distance.		

EQUIPEMENT

Éclairage	D.	Prix
Bougie de suif (brûle 6h)	H	1Pc
Bougie de cire (brûle 10h)	H	2Pc
Bois de chauffage (stère)	H	1Pc
Lampe à huile (brûle 4h)	H	5Pc
Lanterne	H	5Po
Lanterne à faisceau	H	8Po
Briquet d'amadou	H	5Pc
Torche (brûle 2h, BA +1)	H	1Pc

Au temple	Prix
Bandages **	1Pa
Potion de soins (guérit D20 PV)	10Po
Guérison magique (coût par 1 PV)	1pa*
Eau bénite (1/2 litre)	1Pa
Pendentif avec symbole religieux	1Po
Restauration (Sort)	100Po *
Résurrection (Sort)	500Po *
<i>* Don requis si le PJ est inconnu ou impopulaire.</i>	
<i>** +1 Reprendre son souffle ou guérison naturelle.</i>	

Montures	D.	Prix
Chameau (dans les régions désertiques)	V	175Po
Poney	H	30Po
Cheval de monte	H	75Po
Selle / sacoches	H	5 + / 4Po
Chevalume *	E	1000Po
Sanglier de guerre**	N	500Po
Cheval de guerre	V	400Po
<i>* Selon l'univers de jeu: tolère seulement les cavaliers elfes</i>		
<i>** Selon l'univers de jeu: L'alternative aux Poneys Pour les nains.</i>		

Serrures	D.	Prix
Simple (VV: 0)	H	1Po
Bonne (VV: 2)	H	5Po
Solide (VV: 4)	V	10Po
Chef-d'oeuvre (VV: 8)	V	50Po
Fabrication naine (VV: 12)	C	250Po
<i>VV = Valeur de Verrou, voir page 81</i>		

Services magiques	Prix
Identifier objet magique	5Po
Identifier Potion magique	5Pa
Service Magique	Prix du sort / 2

Divers	D.	Prix
Pied de biche (BA +1)	H	15Pa
Jeu de cartes	V	1Po
Outils de voleur	V	1Po
Menottes*	V	8Po
Outils	V	5Po
Dé de Bois (6 faces)	H	2Pc
<i>* Les prix augmentent avec la Valeur de verrou (p.81).</i>		

Animaux	D.	Prix
Âne	H	8Po
Boeuf	H	15Po
Canari (avec sa cage)	V	5Po
Chat	H	1Pa
Chien	H	1Po
Cochon	H	3Po
Faucon	V	500Po
Mouton	H	2Po
Poulet	H	2Pc
Vache	H	10Po

1 Po = 10 Pa = 100 Pc

Po = Pièce d'or

Pa = Pièce d'argent

Pc = Pièce de cuivre

Constructions	Dim.	Prix
Terrain (s'il est à vendre)	m ²	25Po
Porte renforcée		20Po
Porte simple		5Po
Clôture en bois	1m ²	2Po
Portail		60Po
Fenêtre et verre		25Po
Maison (1 étage, pierre)	m ²	50Po
Maison (1 étage, avec toit à deux pans en bois)	m ²	20Po
Maison (1 étage, bois)	m ²	25Po
Forteresse (1 étage, pierre)	m ²	250Po
Palissade de bois	1m x 3m	5Po
Mur de pierres	1m x 3m	15Po

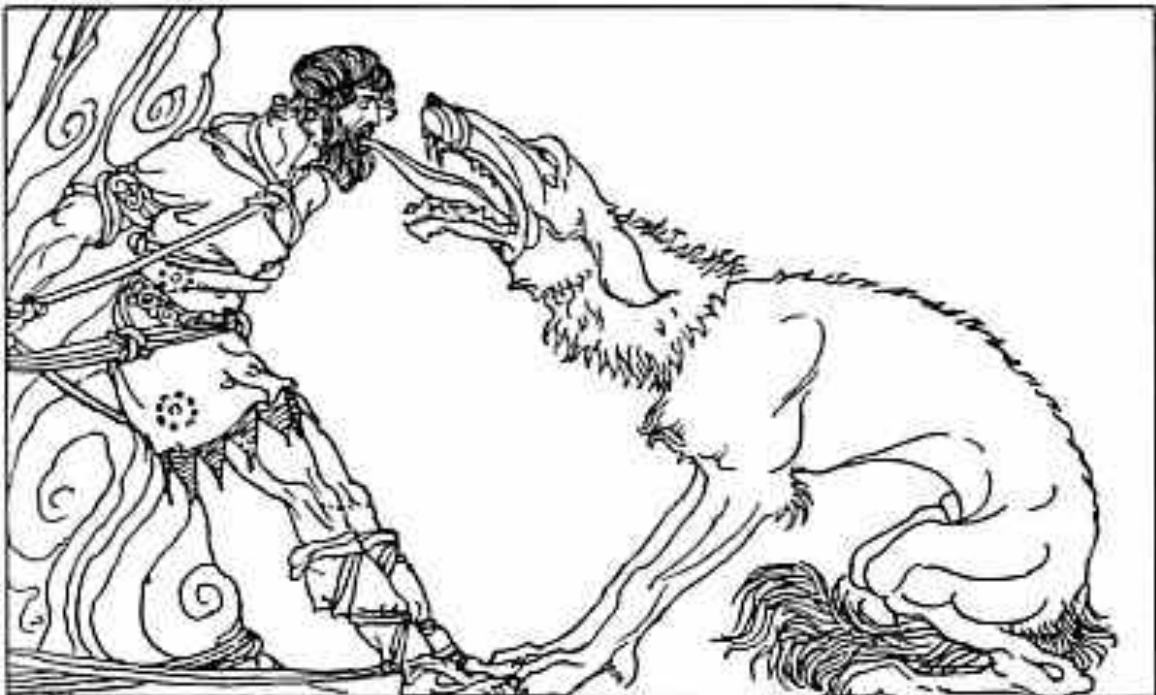
ARMES

Arme	BA	Note	D.	Prix
Hache (2m)	+3	Initiative -2	H	7Po
Fléau de Bataille ***	+3	Initiative -4, Défense adverse -4	V	16Po
Arc elfique (2m)*	+3	Initiative +1	E	75Po
Arc long (2m)*	+2	Initiative +1	V	10Po
Arc court (2m)	+1	Initiative +1	H	6Po
Gantelet	+0		V	1Po
Massue**	+1		H	2pa
Arbalète lourde (2m)	+3	Initiative -4 Défense adverse -2	V	15Po
Arbalète légère (2m)	+2	Initiative -2	H	8Po
Dague	+0	Initiative +1	H	2Po
Hache des Nains (2m)	+3	Initiative -1, Défense adverse -2	N	60Po
Fléau	+2	Initiative -2	H	8Po
Grande Hache (2m)*	+4	Initiative -6, Défense adverse -4	V	20Po
Hallebarde (2m)**	+2	Initiative -2	V	4Po
Marteau	+1	Défense Adverse -1	H	7Po
Hachette	+1		H	6Po
Lance**	+1/+4	Au trot (BA +1) ou au galop (BA +4)	V	2Po
Masse / Etoile du matin	+1	Défense adverse -1	H	7Po
Bâton (2m) **	+1	Lancer un sort ciblé +1	H	5pa
Fronde	+0	Modificateur de Distance -1 par 2m	H	1pa
Épieu****	+1	Mêlée ou attaque à distance	H	1Po
Épée large	+1	Défense adverse-2	H	8Po
Epée longue	+2	Ces valeurs s'appliquent également au Cimeterre lourd.	H	7Po
Epée courte	+1	Ces valeurs s'appliquent également au Cimeterre léger.	H	6Po
Couteau de lancer	+0	Distance -1 par 2m, Mêlée	H	2Po
Épée à deux mains (2m)*	+3	Initiative -2, Défense adverse -4	H	10Po
Mains nues	+0	Défense adverse +5	-	-
Marteau de guerre (2m)	+3	Initiative -4	H	6Po

(2m) = arme à deux mains, l'utilisation du bouclier est interdite.
 * Trop encombrant pour les Nains, en raison de la taille
 ** Se brise sur une maladresse d'Attaque de mêlée.
 *** Le personnage se frappe lors d'une maladresse en Attaque de mêlée (il n'y a pas de maladresse lors de la résolution de l'attaque sur soi-même)
 **** Se brise sur une maladresse de Tir

ARMURES

Armure	VA	Note	D.	Prix
Cotte de mailles	+2	Mouvement -0,5	V	10Po
Armure de cuir*	+1		H	4Po
Brassards et jambières de cuir	+1		H	4Po
Heaume de fer	+1	Initiative -1	H	6Po
Jambières de plates	+1	Mouvement -0,5	V	8Po
Brassards de plates	+1	Mouvement -0,5	V	7Po
Armure de plates*	+3	Mouvement -1	V	50Po
Robe	+0		H	1Po
Robe runique	+0	Aura +1	V	8Po
Bouclier en métal	+1	Mouvement -0.5	H	8Po
Pavois, écu	+2	Déplacement -1	V	15Po
Bouclier en bois**	+1		H	1Po
* Pour une monture, utilisez prix x 3				
** Se brise sur une maladresse en Défense				



MENER LE JEU

Dungeonslayers est un système très intense — les personnages peuvent abattre des hordes d'ennemis, mais ils peuvent aussi voir leur dernière heure sonner. Alors ne chantons pas trop tôt leur gloire ou leur mort !

Que vous aimiez le frisson de batailles de donjon et le cliquetis des combats, ou préféreriez explorer la nature sauvage ou enquêter sur des meurtres non résolus et résoudre des intrigues dans les dédales des villes, Dungeonslayers est adapté à tous les styles de campagne.

LES DONJONS

Un donjon se compose de diverses voûtes pleines de pièges, de passages secrets, de monstres et de trésors.

Les lois non écrites de la création «donjonnesque» exigent des défis de plus en plus difficiles à relever au fur et à mesure que l'on s'éloigne de l'entrée du donjon.

Leur planification

Le donjon classique est généralement perçu comme une construction sombre, mystérieuse et pleine d'ennemis méchants. Effectivement, il s'agit d'une collection de différentes pièces adjacentes qui pourraient être beaucoup de choses...

Des mines abandonnées, d'antiques tertres funéraires, des canaux d'égouts sous la ville, les sombres catacombes d'un cimetière, des châteaux entiers, ou la tour d'un magicien voire la soute d'une galère.

Leurs architectes

D'abord, déterminez qui a construit le donjon. Quand a-t-il été construit ? Qu'est-il arrivé à ses constructeurs ou à leurs successeurs s'ils ont disparu ? Toutes ces questions donnent au donjon un peu d'histoire et d'authenticité. Elles fournissent des indices sur son architecture et son aspect général. Est-ce une grotte grossièrement taillée ou un système compliqué de couloirs richement ornés présentant les chefs-d'oeuvre des meilleurs tailleurs de pierre nains, exécutés au fil des ans après une minutieuse planification ?

Pourquoi l'entrée est-elle là où elle se trouve ? Y a-t-il une sortie arrière ? Tout cela a-t-il un sens ? La disposition des pièces est également importante — personne ne construit un donjon où la salle au trésor se trouve juste à l'entrée, suivi de dortoirs non protégés et, enfin, des salles de garde.

À cet égard, il pourrait être très utile (pour en découvrir les erreurs logiques) de faire un tour, au moins mentalement, du donjon en suivant les chemins empruntés par ses (anciens) habitants pour leurs habitudes quotidiennes.

Leur structure

Un donjon intéressant ne devrait jamais avoir une structure linéaire, mais devrait comporter des carrefours ou des croisements.

Ceci offre plus d'options tactiques, crée une dynamique et augmente la tension («Mais que faire si quelque chose arrive par-derrrière ?») plutôt que de n'avoir qu'un seul itinéraire qui ne donne aucun choix.

Bien qu'il puisse y avoir des zones reliées par une «ligne», tous les grands donjons devraient obliger les personnages à prendre des décisions et à choisir entre différents itinéraires. Certaines régions du donjon peuvent se révéler accessibles seulement lorsque certaines actions ont été accomplies dans d'autres zones ou que si une «clé» a été trouvée.

Leurs périls

Le donjon est-il actuellement occupé ? Par qui ? Depuis quand et pourquoi ? Comment s'approvisionnent les habitants du donjon ? Enfin, déterminez les rencontres passées l'entrée. Auront-elles lieu à des points de passage fixes ou s'agit-il de patrouilles qui passent à intervalles réguliers ? Quel genre de pièges y a-t-il ? Et où sont-ils censés être placés ? Une garde-robe piégée dans un donjon habité n'a pas vraiment de sens, de la même manière une grotte de trolls ne devrait probablement pas être équipée de dispositifs de feu magique.

Leur histoire

À moins que les personnages ne découvrent le donjon par hasard, ils sont souvent amenés là par des rumeurs ou dans le cadre d'une quête. Peu importe leur intention — tuer un monstre, sauver une belle jeune fille ou trouver un artefact légendaire —, l'authenticité du donjon s'articule autour d'une chose : pourquoi les personnages sont-ils les premiers à mettre les pieds dans ce donjon ? Pourquoi personne d'autre avant ?

Par exemple, une ville fortifiée ou une garnison fortement habitée n'aurait sans doute pas attendu qu'un groupe de héros arrive enfin pour se débarrasser de la piétaille qui campe dans les ruines à proximité.

LUMIÈRE ET VISIBILITÉ

De faibles conditions d'éclairage, un épais brouillard ou de fortes pluies peuvent affecter la visibilité. Tous les tests de visibilité deviennent plus difficiles et sont diminués de 2.

Les tests des personnages dans l'obscurité totale (ou qui sont affectés par des sorts tels que Aveuglement) se font à -8 si les actions dépendent d'un certain éclairage. Le tableau suivant indique la zone de clarté d'une source lumineuse :

Source lumineuse	Diamètre d'éclairage
Bougie	5 m
Torche/lanterne	10 m
Feu de camp	15 m

VISION NOCTURNE ET VISION DANS LES TÉNÉBRES

En raison de leur vision dans le noir innée, les Nains voient dans l'obscurité complète, alors que la vision de nuit elfique nécessite toujours un niveau minimum de lumière (un ciel étoilé, par exemple).

Race	Nuit	Ténèbres
Elfes	Comme en plein jour	0 m
Humains	10 m	0 m
Nains	Comme en plein jour	50 m

PORTES ET MURS

Un personnage peut enfoncer les portes et, à condition d'avoir les bonnes armes ou des outils, faire des ouvertures dans les murs (voir page 80).

Mur	Déf.	PV
Mur d'argile	15	10
Charpente	20	15
Bois	25	15
Mur de pierre	40	25
Portail	30	20

Porte	Enfoncer
Normale	+0
Renforcée	-4

PIÈGES ET PÉRILS

Hormis les monstres, les personnages font face à de nombreux autres périls :

Pièges

Chaque donjon qui se respecte a besoin de quelques bons pièges, bien placés, qui devront être découverts, et désarmés (voir page 84), si les personnages veulent éviter «l'attaque» du piège. Les pièges ont généralement une Valeur de masquage (VM) entre 0 et 8, qui modifie les tests de Perception.

Quelques trappes typiques

Fosse (VM : 0-8)

La fosse cause des dommages de chute (voir page 76). Elle peut également infliger des dégâts supplémentaires à cause de pieux au fond de la fosse (Attaque de mêlée = hauteur de chute x 3) ou de l'acide.

Aiguille empoisonnée (VM : 4-8)

Ces pièges protègent souvent des coffres et des malles, ils sont enduits de poison (voir page 77).

Chutes de pierres (VM : 0-8)

Ces pièges «attaquent» avec des chutes de pierres qui ont une valeur d'attaque typique entre 11 et 30 (Test = 10+D20).

Piège à pieux (VM : 0-8)

Le piège est déclenché par une pression sur les dalles du sol ou un fil tendu ; un ou plusieurs pieux sont éjectés de murs ou du plafond et blessent les personnages avec un 15 d'Attaque de mêlée ou plus.

Flammes et acides

À quelques exceptions près — comme une Boule de feu ou le souffle d'un dragon —, un jet de défense normal est autorisé contre les dégâts de feu et d'acide.

Flammes	Dom. /Rnd
Torche	(comme un gourdin)
Vêtements en feu *	D20
Feu de camp	D20
Dans un immeuble en flammes	2D20
Bûcher (pas de Défense !)	2D20
Vêtements mouillés	-D20
Couverture de protection *	-D20
* Brûle pour jusqu'à 15 points de dégâts ou jusqu'à l'extinction des flammes (action complète)	

Si le jet d'attaque de l'acide est un Critique, une pièce d'armure non magique appartenant à la cible est détruite, au hasard.

Éclaboussure d'acide	Dom./Round
Godet d'acide	D20
Sur tout le corps	2D20
Immergé (pas de Défense !)	2D20

Nage et noyade

Les personnages immergés (voir page 83) retiennent leur respiration pendant COR+Co rounds. Ils coulent à une vitesse de 2 m par round sans le talent Nage.

Ce nombre de rounds écoulé, les PJ doivent faire un test de COR+Co à chaque round, sinon leur souffle s'épuise et ils commencent à se noyer.

Les personnages qui se noient encaissent D20 points de dégâts par round contre lesquels la défense normale peut être jouée, en excluant les valeurs d'armure.

Les personnages morts noyés depuis moins de COR x 2 rounds de combat peuvent être réanimés avec un test d'ESP+Dx+Éducation+Ange Gardien ou avec de la magie de guérison.

Épuisement

Les personnages peuvent subir des dommages dus à l'épuisement à cause de conditions climatiques extrêmes ou de famine.

Cause	Pertes de PV
Chaleur/Froid extrêmes	1 par jour
Sans nourriture	2 par jour
Sans eau	5 par jour

Les jets de Défense contre les dommages causés par l'épuisement ne sont pas autorisés, il n'est pas possible de les guérir par la magie (sauf Restauration).

Seuls les soins appropriés (se rafraîchir ou se réchauffer, manger, etc.) peuvent y remédier.

Chute

Parfois, les personnages tombent de haut. Les dommages subis lors d'une chute correspondent à la hauteur de la chute x3 (par exemple, dommages 12 en cas de chute de 4 m), contre lesquels un jet de Défense est autorisé.

Monstres errants

Utiles contre l'ennui, les rencontres aléatoires ajoutent un peu de piment à un donjon et peuvent même surprendre le maître de jeu.

Hormis la méthode standard de jet de dés pour déterminer si une rencontre aléatoire se déroule

à certains intervalles de temps ou en fonction du déroulement de l'histoire, Dungeonslayers utilise des points de passage fixes dans ses aventures qui conduisent à des rencontres aléatoires une fois que les personnages des joueurs ont atteint ces points.

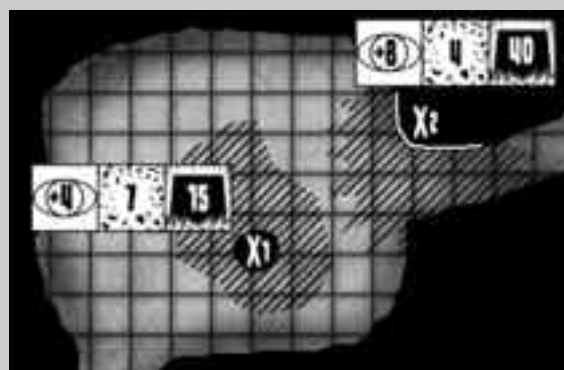
Le résultat des rencontres aléatoires devrait être adapté selon le donjon et devrait, si possible, inclure également des rencontres positives.

Donjons destructibles

Voir les plafonds ou les murs d'un tunnel s'écrouler sur ses adversaires apporte encore plus d'action et de plaisir dans un combat. Mais ces mécanismes devraient être utilisés avec parcimonie (1 à 2 zones tous les quelques donjons est largement suffisant). Sinon, les joueurs s'habitueront trop vite.

Quand les personnages entrent dans un endroit où le plafond ou les murs risquent de s'effondrer, un test de Perception (action libre) permet d'identifier où les X dommages doivent être causés, de manière à provoquer un effondrement de la zone hachurée.

Si un effondrement survient, un test est effectué pour chaque personnage dans la zone afin de déterminer s'il est touché et combien de dommages il a subi.



Exemple

La salle grossièrement creusée de l'illustration ci-dessus présente deux zones qui menacent de s'effondrer. Les personnages les remarqueront peut-être (action libre) en entrant dans la pièce.

Pour ce faire, ils font deux tests de perception, l'un avec un bonus de +4 (pour le plafond au-dessus de la colonne X1) et une deuxième avec un énorme bonus de +8 (pour le segment de mur fissuré X2).

Si 7 points de dégâts sont causés à la colonne et 4 points de dégâts seulement à la paroi, les deux zones s'effondreront immédiatement. Tous les personnages dans la zone hachurée d'effondrement doivent lancer un test de dommages, près de la colonne contre un test de 15 et dans le cas du segment de mur contre un test de 40.

POISONS



Les poisons stockés dans des récipients étanches peuvent être ajoutés aux boissons, mélangés à la nourriture, appliqués sur des lames, des flèches et des carreaux d'arbalète. Ils perdent alors leur effet après un maximum de D20 x 10 minutes.

Les armes empoisonnées doivent d'abord frapper un ennemi et causer des dommages pour que le poison fasse effet. Le poison d'une arme devient inutile après une attaque réussie.

Reconnaître un empoisonnement

Quelqu'un qui a été secrètement empoisonné (dans sa nourriture, par exemple) peut passer un test d'ESP+In+Vigilance afin de détecter le poison. Le seuil du test est réduit de la Valeur de masquage (VM) du poison.

Dommmages causés un poison

Pour les Poisons qui causent des dommages, il faut réussir une attaque ou infliger un nombre fixe de points de dégâts. Certains poisons ne permettent pas de jet de Défense (armure exclue) pour en réduire les dommages.

Poisons narcotiques et paralysants

Le personnage empoisonné doit passer avec succès un test de COR+Co+Endurance, sinon il est mis hors de combat par le poison.

Chaque dose supplémentaire diminue de 1 le test du personnage empoisonné, mais elle réduit aussi la VM de ce poison (ce qui peut conduire à une prime lors d'un test pour détecter le poison).

Poison	Dommmage & Prix
Dés de dégâts	+1 d'attaque/4 Po
Dommmages fixes	25 Po par 1 de dégâts
Pas de jet de Défense	Coût x 4
Narcotique	100 po par (D20-COR) minutes
Paralysant	60 po par (D20-COR) rounds
Masquage	+10 % par +1 de VM

VOYAGER

Les véhicules et les bateaux ont des vitesses différentes. Les charrettes, voitures, carrioles et autres véhicules terrestres qui se déplacent sur une plaine sans route roulent à la moitié seulement de la vitesse normale. Les chariots ne peuvent pas bouger du tout sur du terrain accidenté. En haute mer, la vitesse est déterminée par le vent et le temps.

Voyages et transports

Les tableaux ci-dessous indiquent la distance moyenne parcourue par un groupe en 12 heures (pauses comprises), selon la vitesse moyenne du transport, le terrain et d'autres circonstances :

Sur terre		
Transport	Plat (12h)	Difficile (12h)
À pied/en chariot	40 km	25 km
Char à boeufs	30 km	-
Cheval (au pas)	55 km	35 km
Cheval (au trot)	80 km	55 km
Cheval (au galop)	100 km *	-
Carriole	85 km	-

* Prend (15-MOB) heures. Après (COR/2) heures, faites un test de COR+Co toutes les 15 minutes (30 minutes au trot), sinon le cheval meurt.

Sur la rivière		
Transport	Aval	Amont
Radeau	50 km	15 km
Canot	25 km	80 km
Bateau de pêche	40 km	130 km
Bateau à rames	80 km	180 km
Sur la mer		
Transport	12h	Variation
Radeau	25 km	(D20-10)x10 %
Bateau à rames	90 km	(D20-5)x10 %
Voilier	100 km	(D20-10)x15%
Vaisseau de combat	130 km	(D20-5)x15%

Voyages à cheval

Les personnages sans le talent Équitation peuvent monter un cheval à la vitesse de marche (vitesse de déplacement normal x 1) sans éprouver d'ennuis. Bien qu'ils ne puissent pas galoper, ils peuvent aller au trot en réussissant un test d'Équitation toutes les heures.

Si un personnage a appris le talent Équitation, il n'aura pas de difficulté au trot (= vitesse de déplacement x 1,5) et même au galop pour un nombre d'heures égal à COR/2 de sa monture (Déplacement x 2).

Cette durée est divisée par deux en terrain accidenté et le galop est impossible en terrain difficile. Si une monture est obligée de galoper plus longtemps que la durée autorisée, elle devra passer avec succès un test de COR+Co une fois par heure, sinon elle mourra d'épuisement.

VITESSE DE DÉPLACEMENT (Règle optionnelle)

Si le jeu nécessite un plus grand degré de réalisme ou si une information exacte est essentielle pour déterminer le résultat d'une course-poursuite, les règles suivantes, plus détaillées, peuvent être utilisées.

Terrain

Lorsqu'ils ne voyagent pas sur une plaine ou sur une route, mais à travers la forêt ou des régions montagneuses, par exemple, les personnages sont en terrain accidenté.

Le terrain difficile, en revanche, comprend les collines boisées, les marécages traîtres et les collines escarpées.

Personnages lourdement chargés

Bien qu'il soit possible de laisser tomber rapidement son sac à dos au combat, la charge transportée, elle, affecte la vitesse de déplacement en voyage.

Vitesse de marche (km/h)			
DEP	Plaine	Accidenté	Difficile
1,5 m	1,6	1.1	0,5
2m	2,2	1.4	0,7
2,5 m	2,7	1.8	0,9
3m	3,2	2.2	1,1
3,5 m	3,8	2.5	1,3
4m	4,3	2.9	1,4
4,5 m	4,9	3.2	1,6
5m	5,4	3.6	1,8
5,5 m	5,9	4	2,0
6m	6,5	4.3	2,2
6,5 m	7,0	4.7	2,3
7m	7,6	5	2,5
7,5 m	8,1	5.4	2,7
8m	8,6	5.8	2,9
8,5 m	9,2	6.1	3,1
9m	9,7	6.5	3,2
9,5 m	10,3	6.8	3,4
10m	10,8	7.2	3,6

Les personnages transportant de lourdes charges (comme des coffres au trésor, des statues volées ou même un compagnon blessé) se déplacent à la moitié de leur vitesse normale de déplacement.

Les montures transportant plus d'un cavalier entièrement équipé sont également considérées comme très chargées.

Vitesse de déplacement réelle

Le tableau suivant indique combien de kilomètres peuvent être parcourus en une heure en fonction du terrain.

La distance de déplacement est toujours basée sur le membre le plus lent du groupe qui voyage.

Les personnages montés utilisent la vitesse de déplacement de leur monture.

En déplacement, les personnages peuvent tenter de couvrir la distance autant que possible en courant.

En faisant cela, il est possible une fois par jour d'augmenter la vitesse de déplacement de 50 % pendant un nombre d'heures égal à la moitié de la valeur de COR.

Cependant, la vitesse de déplacement sera réduite de moitié pour la moitié du temps passé à courir.

Marche forcée

Un groupe typique se déplace en moyenne 12 heures par jour, avec des pauses pour un total de 2 heures, soit 10 heures de voyage effectif par jour.

Les personnages et les montures voyageant plus de 10 heures par jour doivent effectuer un test sous COR+Co pour chaque heure supplémentaire. En cas d'échec, ils encaissent un point de dommage d'épuisement, qui ne peut être récupéré que par un sommeil naturel.



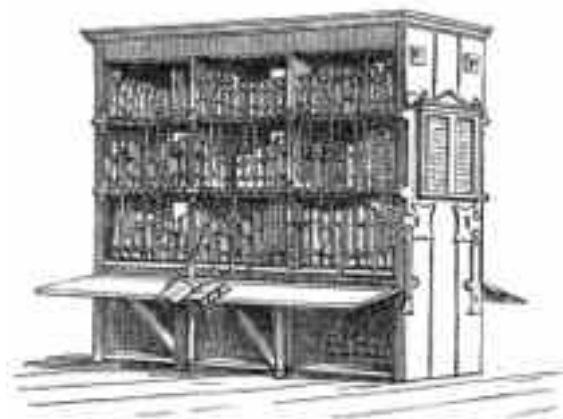
LANGUES ET ALPHABETS

Pour comprendre un texte, il faut savoir lire les lettres avec lesquelles il est écrit (l'alphabet) et avoir une connaissance de la langue utilisée par son auteur. Les langues diffèrent d'une culture à l'autre et sont déterminées par l'univers de jeu.

Parfois, plusieurs langues partagent le même alphabet. Au départ, tous les personnages maîtrisent deux langues et ils sont peut-être aussi capables de lire et d'écrire dans l'alphabet associé, à condition que leur ESP de départ soit de 6 ou plus (voir page 13).

Il est possible d'apprendre une nouvelle langue ou un nouvel alphabet pour 1 Point de progression (PP), à condition, toutefois, qu'il y ait suffisamment de temps et que les moyens d'étude appropriés soient disponibles.

Option d'univers de jeu : Les caractères elfiques et les runes naines sont bien protégés dans de nombreux univers de jeu. Ces alphabets ne seront simplement pas divulgués à d'autres races.



LA FABRICATION D'OBJETS

Les personnages avec le talent Artisanat sont capables de produire et de réparer des objets, à condition qu'ils aient appris le métier respectif (voir page 24). La production coûte exactement la moitié du prix habituel de la marchandise et prend :

$$\frac{\text{Coûts de production en PO} * 10}{(1 + \text{Rang d'Artisan})} = \text{Heures}$$

Une réparation (lorsque cela est possible) n'entraîne généralement pas de frais et ne prend que le quart du temps. Par la suite, si le personnage réussit un jet d'ESP+Dx+Artisan, la production ou la réparation a été couronnée de succès.

Si la production a lieu sans atelier (-8) ou sans les bons outils (-4), le test sera plus difficile.

EXPÉRIENCE ET RÉCOMPENSES

L'attribution des points d'expérience

Les personnages peuvent gagner des points d'expérience de diverses manières. Les directives suivantes doivent être appliquées lors de l'attribution de points d'expérience :

- Points pour les adversaires

Les XP pour les ennemis tués ou déjoués correspondent au total de XP de tous les ennemis, divisé par le nombre de personnages impliqués.

Exemple

Cinq PJs tuent 10 Guerriers Gobelins d'une valeur de 20 XP chacun. Ensuite, chaque personnage reçoit 40 XP (soit 200/5).

- Points de quête

Si l'aventure comporte des objectifs clairement définis (trouver tel artefact elfe, tuer tel méchant, etc.) et qu'ils ont été atteints, les joueurs doivent être récompensés avec au moins un quart de tous les XP ennemis.

Exemple

La quête «Exterminer le Gang Gobelin» est maintenant terminée et chaque PJ reçoit 10 XP (40/4).

- Points d'expérience pour avoir joué son rôle

Les atmosphères, les côtés divertissants et les rôles bien interprétés devraient être récompensés. Par situation, un personnage peut gagner jusqu'à (2 x niveau du personnage) XP.

Exemple

Un personnage niveau 5 peut gagner jusqu'à 10 XP par situation de bon roleplay.

- Autres récompenses

Les bonnes idées, des approches intelligentes à des problèmes, les pièges surmontés et les étapes d'aventure complétées devraient être récompensés par 5-25 XP; les personnages doivent recevoir 1 XP pour chaque pièce du donjon qu'ils ont explorée ou chaque tranche de 10 kilomètres parcourus.

LES TESTS DANS LE DÉTAIL

Cette section fournit des règles plus détaillées sur les tests typiques d'une partie de Dungeonslayers.

Les talents susceptibles de conférer un bonus lors d'un test, dans certaines situations, sont également indiqués.

Estimer un trésor (ESP+In)

Estimer

Un personnage veut connaître la valeur d'un objet trouvé avant de le vendre.

Le maître de jeu effectue secrètement le test pour le joueur :

En cas d'échec, le personnage a mal calculé la valeur de l'objet, il se trompe de 10 % pour chaque point de différence entre le résultat du jet au-dessus du test.

Si le résultat est impair, le personnage croit que la valeur est inférieure, en cas de résultat pair, il estime la valeur supérieure à la valeur réelle.

Escalader (MOB+Fo)

Acrobatie, Maître grimpeur

Lors de la montée, les personnages se déplacent à la moitié de leur vitesse de déplacement. Un test d'escalade sera nécessaire pour chaque MOB x 2 mètres qu'un personnage souhaite grimper.

Surface/Conditions	Mod.
Arbre	+0 à +8
Parois lisses	-8
Bonne prise en main	+8
Mur de pierre grossier	+2
Pente	-8 à +8
Parois rocheuse	+4
Pour chaque bras ou jambe blessés	-8
Pitons	+2
Corde	+8
Tempête	-2
Surface mouillée	-4

En cas d'échec, le personnage peut réessayer, il ne tombe que sur une Maladresse jouée après avoir fait plus de la moitié du chemin (voir page 76) et s'il n'est pas sécurisé.

Communiquer (ESP+Dx)

Éducation

Il s'agit de la tentative de se faire comprendre par des gestes et des sons. Le personnage reçoit un bonus de +1 par langue qu'il parle.

Déchiffrer (ESP+In)

Vigilance, Éducation

Afin d'être en mesure de déchiffrer une ancienne inscription, les personnages doivent connaître sa langue et son alphabet (voir pages 13 et 79).

Résister au poison (COR+Co)

Endurance

Un succès sur un jet de COR+Co permet aux personnages d'éviter les effets d'un poison. Le personnage reçoit un bonus de +1 par rang en Endurance. Toutefois, certains poisons particulièrement mortels interdisent les tests de Résister au poison.

Option d'univers de jeu : Dans de nombreux contextes, les Nains sont considérés comme une race robuste et reçoivent un bonus de +2 contre le poison.

Désamorcer un piège (ESP+DX)

Arts du voleur

Une fois qu'un personnage connaît l'emplacement d'un piège (après un test de Perception réussi), il peut tenter de le désamorcer.

Si le test échoue, le piège se déclenche avec les conséquences appropriées.

Tour de force (COR+Fo)

Coup brutal, Attaque dévastatrice

Un personnage qui veut enfoncer une porte, plier des barres de fer ou forcer un coffre effectue un tour de force.

Séduire (ESP+Au)

Charme

Si une personne cherche à impressionner quelqu'un avec une attitude sympathique et les compliments appropriés, il ou elle doit tester ESP+Au. Les modificateurs varient en fonction du sexe du personnage qui flirte :

Conditions	Homme	Femme
Autre race	-8	-8
Vêtements provocants	+2	-4
Couvert de sang	-2	-4
Mauvaise haleine	-2	-4
Parfumé	+1	+1
Généreux	+1	-2
Pas très propre	-2	-4

Marchander (ESP+In/Au)

Charme, Bluff

Le résultat des négociations dépend de tests comparés, indépendamment des prix courants, des récompenses de quête ou de guerres (voir page 70). Le roleplay donne un modificateur de

-8 à +8. Que ce soit In ou Au, la valeur la plus élevée est utilisée.

Un test de Marchandage réussi ne pourra jamais amener une personne à conclure un accord totalement inacceptable pour elle.

Au cours de la négociation, il peut donc être utile de déterminer à l'avance la valeur la plus haute et la plus basse auxquelles les parties impliquées sont prêtes à arriver.

Se cacher (MOB+Ag)

Discrétion

Une créature qui se cache — par exemple, pour échapper à ses poursuivants ou pour guetter quelqu'un — passe un test comparé (voir page 37) contre la Perception des créatures qu'elle essaie de tromper.

Conditions	Mod.
Idéales (sous-bois, entrepôt)	+8
Bonnes (herbes hautes, faille, alcôve, pilier)	+4
Ombres profondes	+4
Créature cachée, insoupçonnée	+4

Sauter (MOB+Ag)

Acrobatie

Si un personnage veut faire un saut en longueur, il a besoin d'une distance d'élan égale à sa vitesse de déplacement. S'il réussit, le personnage saute la distance suivante...

Déplacement/2+Résultat du test x 10 cm

Lorsqu'un personnage saute en bas, il est possible de sauter une distance de...

Déplacement+Résultat du test x 10 cm

...sans subir de dommage. Si un ennemi se trouve sous le personnage, celui-ci peut attaquer son ennemi en sautant, avec un bonus de +1 et sans prendre d'action normale. Si le test échoue, le personnage ne sautera que la moitié de la distance, puis tombera au sol.

Option d'univers de jeu

Les elfes reçoivent un bonus de +1 mètre à toutes les distances de saut.

Connaissances (ESP+In)

Éducation, Expertise

Pour analyser un problème ou se souvenir de vieilles légendes ou pour répondre à d'autres questions en utilisant ses connaissances, un test d'ESP+In+Éducation ou Expertise peut être joué afin de déterminer si un personnage peut trouver une solution.

Crocheter une serrure (ESP+Dx)

Arts du Voleur, Crochetage

Toute tentative pour ouvrir une serrure est rendue plus difficile par la valeur de verrou (VV). Pour ouvrir une serrure, il est nécessaire d'avoir un outil qui modifie le test comme suit :

Outils	Mod.
Couteau, clou, baguette	-8
Fil de fer, aiguilles	-4
Un outil de crochetage	-2
Chaque outil de crochetage supplémentaire (jusqu'à In)	+1

Si le test échoue, le personnage peut essayer de nouveau. Cependant, chaque tentative suivante réduit la chance de briser le verrou de -2. Ce modificateur négatif pour ce verrou en particulier sera remis à zéro une fois que le personnage aura atteint un nouveau niveau.

Dans le cas d'une Maladresse, le verrou est endommagé et ne peut plus être ouvert que par la force brute.

Perception (ESP+In ou 8)

Arts du Voleur, Vigilance

Ces tests devraient être joués chaque fois qu'un personnage a une chance de remarquer quelque chose (des gouttes de sang sur la chemise du barman, le murmure lointain d'une rivière ou l'odeur de trolls dans une grotte). Si l'ESP+In du personnage est inférieur à 8, une valeur minimale de 8 est utilisée.

Si les personnages sont à la recherche de pièges ou de portes secrètes, le talent Arts du voleur est également ajouté au test.

Conditions	Mod.
Plus qu'évident (explosion)	+8
Évident (bagarre/panneau)	+4
Particulières (grande distance/pluie battante/neige/rues bondées)	-4
Valeur de masquage d'un piège	-VM
Un son derrière une porte/un mur	-2 /-8
Distance pour filer une personne (à l'ouïe)	-1/m

Si les personnages ne cherchent ou n'écoutent pas quelque chose en particulier, le maître de jeu devra faire le test en secret.

Option d'univers de jeu

Dans de nombreux univers, les Elfes sont considérés comme très vigilants. Ils reçoivent ainsi +3 sur tous les tests de Perception.

Performance

Acrobatie, Éducation, Charme, Jouer d'un instrument, Maître grimpeur, Réflexes éclair

Une performance peut être de réciter un poème, chanter une chanson, relever un défi, danser ou toute autre action semblable. Le maître de jeu détermine les Attributs, Traits et Talents appropriés.

Vol à la tire (MOB+Dx)

Arts du voleur, Discrétion, Diversion, Pickpocket

Le vol à la tire est un test comparé (voir page 37) contre lequel la victime du vol et les témoins feront un test de Perception.

Conditions	Mod.
L'objet convoité est dans les vêtements	-4
L'objet se trouve par-dessus les vêtements	-2
L'objet est dans un sac	+0
Environnement distrayant	+4

Lire des pistes (ESP+In)

Chasse, Vigilance

La détection et l'interprétation des pistes sont influencées par de nombreux facteurs :

Conditions	Mod.
La créature poursuivie a le talent Discrétion	-Rang
Âge de la piste (à l'extérieur)	-1 /6h
Dans les sous-bois	+2
Sol dur et rocailleux	-8
Pluie, fortes chutes de neige	-1 /h

Le personnage obtient des informations évidentes (« Tu distingues plusieurs pieds nus, petits humanoïdes », dit le MJ).

Tous les autres détails que le personnage souhaite apprendre nécessitent un test supplémentaire.

Résister à la maladie (COR+Co)

Endurance

Les personnages peuvent éviter de tomber malades en réussissant un test de COR+Co.

Le personnage reçoit un bonus de +1 par rang en Endurance.

Option d'univers de jeu :

Dans de nombreux univers de jeu, les elfes sont immunisés contre toutes les maladies. Les Nains sont souvent considérés comme une race endurante et bénéficient d'un bonus de +2 contre les maladies.

Équitation (MOB+Ag/Au)

Équitation, Archer monté, Maître des Bêtes

Une monture a toujours l'une des quatre allures suivantes: debout (Déplacement 0m), Marche (Déplacement x 1), Trot (Déplacement x 1,5) ou Galop (Déplacement x 2).

Les personnages qui n'ont pas le talent Équitation doivent passer un test avec MOB+Ag ou Au (selon la valeur la plus élevée) chaque fois qu'ils veulent faire changer l'allure (d'un cran) ou la direction de leur monture, ce qui compte pour une action complète.

Les personnages qui ont le talent d'Équitation peuvent faire cela sans test et sans utiliser une action complète.

Tous les personnages (même ceux qui ont le talent Équitation) doivent prendre une action complète et réussir un test d'Équitation pour faire sauter leur monture par-dessus un obstacle ou en changer l'allure de plus d'un cran dans le même tour (par exemple, du trot à l'arrêt).

LE COMBAT MONTÉ



Pour attaquer, les personnages montés qui n'ont pas le talent Équitation doivent d'abord réussir un test d'Équitation, ce qui compte pour une action libre. S'ils échouent, ils ne peuvent pas attaquer ce tour.

Un personnage avec le talent Équitation peut attaquer à tout moment lorsqu'il est monté (sans faire de test).

En fonction de l'allure de la monture, les attaques du cavalier sont modifiées :

Allure	Attaque de mêlée	Autres attaques
Trot	+COR de la monture/2	-5
Galop	+COR de la monture	-10

Un personnage monté qui attaque un ennemi à pied reçoit un bonus de +1 à l'attaque au corps-à-corps en raison de sa position élevée.

Juché sur sa monture, il ne peut pas attaquer avec des armes à deux mains. Seuls les personnages avec le talent Archer monté (voir page 24) sont capables d'utiliser des armes de tir qui nécessitent l'usage des deux mains (comme les arcs, par exemple).

Chercher (ESP+In ou 8)

Arts du voleur, Discrétion, Vigilance

Quelqu'un qui fouille une pièce, cherche des tiroirs secrets dans des coffres ou des indices de portes secrètes dans les murs doit passer un test d'ESP+In. Si ESP+In est inférieur à 8, le nombre cible du test est de 8.

Conditions	Mod.
Évident (papiers dans un tiroir)	+8
Tiroir secret/Porte secrète	-4 à -8
Cachette typique	-2
Mauvais éclairage (humains seulement)	-2
Valeur de masquage d'un piège	-VM

Le joueur indique s'il veut faire son test pour un objet ou une zone en particulier, comme un placard seulement, ou pour une zone plus large, comme un mur, ou tout de suite pour toute la pièce. En cas d'échec, il ne peut plus relancer de tests pour un objet inclus dans la recherche précédente.

Déplacement furtif (MOB+Ag)

Discrétion

La vitesse de Déplacement furtif équivaut à la moitié de la vitesse de déplacement. Le Déplacement furtif est toujours un test comparé (voir page 37) à des jets de Perception des ennemis (tels que les gardes) dans un rayon de 15-MOB mètres.

Le personnage doit faire un test de Déplacement furtif tous les MOB mètres.

Conditions	Mod.
Sol couvert de feuilles mortes	-8
Planchers qui craquent	-4
Environnement légèrement bruyant	+4
Beaucoup de bruits de fond	-2

Tout personnage appartenant à une race dotée de la capacité Pied léger (comme les elfes) reçoit un bonus de +2 sur les tests de Déplacement furtif.

Allumer un feu (ESP+Dx)

Chasse

Pour allumer un feu rapidement, un personnage doit lancer sous ESP+Dx (cela compte comme une action complète). Il faut un briquet d'amadou, qui fait partie de l'équipement de base de chaque personnage. Il faut aussi du combustible.

En cas de succès, le personnage a une petite flamme.

Natation (MOB+Ag)

Nage

Les personnages sans le talent Nage doivent lancer un test de natation chaque round passé en eau profonde, sinon ils risquent de couler et de commencer à se noyer (voir page 76).

Conditions	Mod.
Eaux calmes	+0
Houle légère	-2
Mer agitée/Fort courant	-4
Mer orageuse/Rivière tumultueuse	-8
Armure (sans bonus magique)	-AV x 2

Les personnages avec le talent Nage peuvent rester à flot sans ennui dans une eau calme ou de la houle légère pour COR x 2 heures. En cas de mer agitée ou de fort courant, divisez la durée par quatre.

Après cela, le personnage doit réussir un test de COR+Co+3 par rang en Nage, sinon il commence de se noyer, à cause de l'épuisement.

S'il réussit, il doit tout de même refaire le test après Co minutes. En cas d'orage ou de rivières déchaînées, même un personnage avec Nage doit faire un test chaque round.

Se réveiller (ESP+In)

Réflexes éclair, Vigilance

De temps en temps, il faut déterminer si un personnage est réveillé par quelque chose. Dans de telles circonstances, il doit faire un test d'ESP+In modifié selon le tableau suivant.

Conditions	Mod.
Léger bruit/Chuchotements/ Test de filature raté	+0
Conversation à un volume normal/Test de filature raté par une Maladresse	+4
Bruit de combat/Bruit fort	+8
Frappé/Secoué jusqu'à l'éveil	+8
Dommages subis	Automatique
Être la cible d'un sort réussi	+2

Après son réveil, le personnage doit effectuer un test de Perception (sans modification) pour retrouver ses esprits.

Si le test est réussi, il est capable d'agir dans le même round que son réveil.

Si son initiative est déjà passée, il faut considérer cette situation comme si le personnage avait choisi une action retardée (voir page 47).

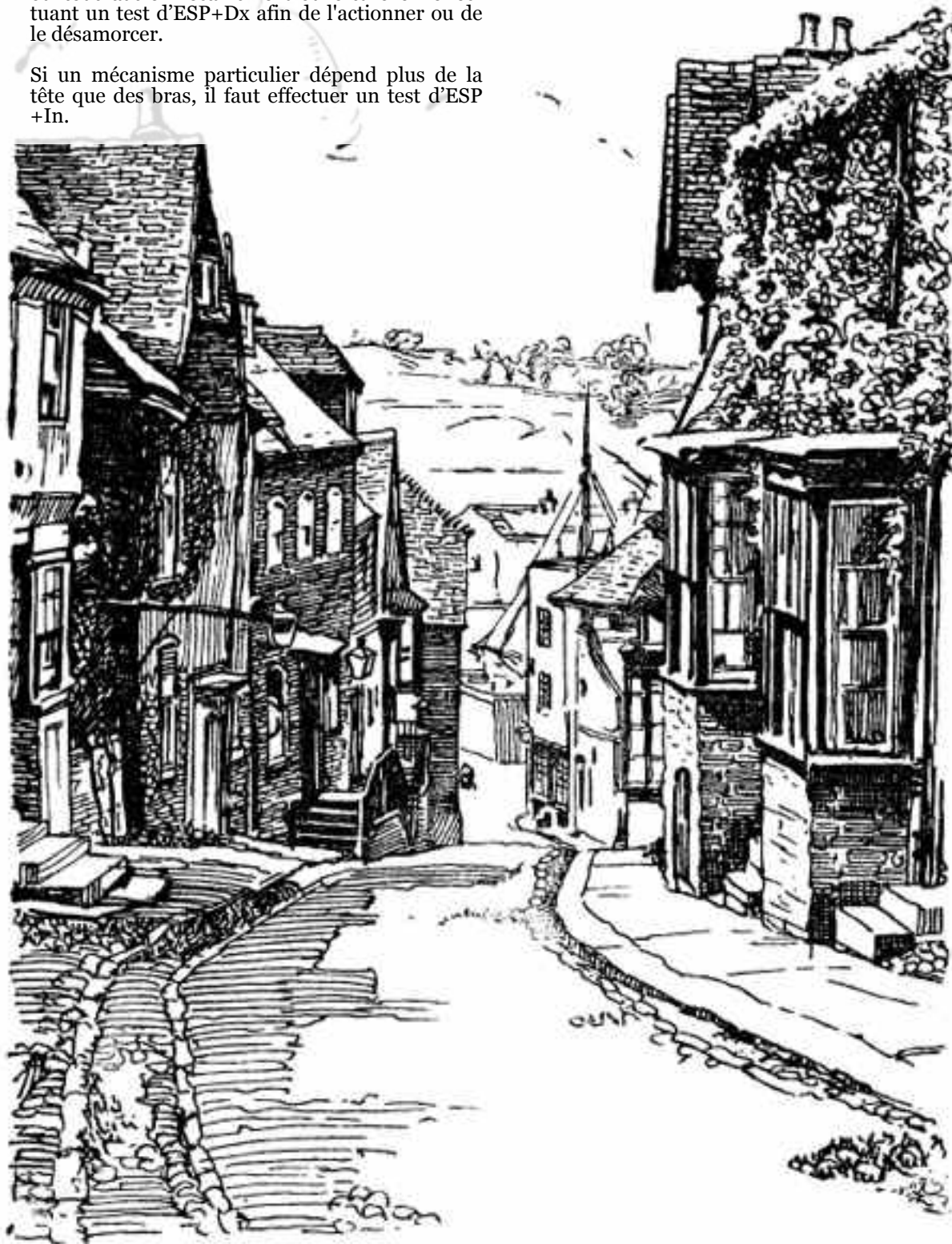
Actionner un mécanisme

(ESP+Dx/In)

Arts du voleur, Artisanat, Crochetage

Le simple fait d'avoir découvert une porte secrète ou de savoir qu'un coffre est verrouillé ne signifie pas que les moyens de les ouvrir sont évidents. Dans de tels cas, il faut identifier le bouton caché ou tout autre mécanisme d'ouverture en effectuant un test d'ESP+Dx afin de l'actionner ou de le désamorcer.

Si un mécanisme particulier dépend plus de la tête que des bras, il faut effectuer un test d'ESP+In.



TRÉSORS

Même le donjon dessiné avec la plus grande imagination n'est pas très amusant sans trésor décent. Le butin peut être composé de remèdes simples (les donjons que fréquentent des personnages de bas niveau doivent toujours être bien approvisionnés en potions de Soins), d'or et de bijoux, d'objets de valeur ou d'objets magiques qui donnent des bonus sur les Attributs, les Traits, d'armes ou d'armures, ou encore d'artefacts exotiques dotés d'effets merveilleux.

TABLES DE TRÉSOR

Dungeonslayers utilise des Tables de trésors (voir pages 141 et suivantes) pour déterminer le butin rapidement et simplement :

Les ennemis et les trésors ont toujours une valeur de trésor (TT) correspondant au test qui déterminera le résultat sur la Table de trésor appropriée.

Exemple

Le code TT 2C:10 signifie que deux tests de trésor d'un seuil de 10 doivent être joués sur la table de trésor C (Humanoïdes civilisés en pleine nature). En cas de succès, le résultat du test correspond au numéro de l'entrée sur la table en question. Les Critiques ne s'appliquent pas.

De temps en temps, après avoir affronté de puissants adversaires ou découvert de grands trésors, il n'est peut-être pas nécessaire de faire un test pour savoir s'il y a un butin ou pas.

Exemple

Le Sorcier Beldrak a un trésor de TT 4D:D20 +10. Cela signifie que le butin peut être déterminé sur la Table de trésor D quatre fois avec D20+10 chacun, sans test.

Il peut être judicieux de créer vos propres tables de butin adaptées à une aventure particulière ou à un certain type d'adversaire. S'il y a trop d'ennemis, nous recommandons que les joueurs lancent eux-mêmes les dés pour le butin ou alors de ne faire qu'un seul jet.

OBJETS MAGIQUES

À l'exception des bonus et des effets permanents, un personnage a besoin d'une action complète (sauf indication contraire) pour déclencher l'effet d'un objet magique.

Bonus d'objet

Les objets magiques accordent des bonus magiques au porteur pour certains tests ou pour améliorer certaines valeurs.

La valeur totale de tous les bonus combinés de l'équipement magique utilisé ou porté ne peut cependant jamais excéder +5.

Exemple

Un personnage avec une armure magique +3, un casque magique +1 et un anneau de protection +2 recevra un bonus de +5 magique sur sa valeur de Défense, pas de +6.

Talents provenant des objets

Si un objet accorde l'effet d'un talent, le porteur peut l'utiliser comme s'il avait appris le talent lui-même, indépendamment des exigences du talent ou si le personnage a déjà appris le rang maximum du talent (dans ce cas, il est encore augmenté par l'objet).

Sorts provenant des objets

Les sorts peuvent être déclenchés indépendamment de la classe du personnage ou de son niveau, cela prend toujours une action complète.

En fonction du sort de l'objet, le personnage doit lancer un test comme s'il lançait le sort lui-même (c'est-à-dire que les Guerriers et les Éclaireurs le peuvent aussi).

Si le personnage a une valeur de base non modifiée inférieure à 10 pour Lancer des sorts et Lancer des sorts ciblés, l'objet ajuste la valeur de ce test à 10.

Tous les sorts dont la durée, la distance ou l'effet du sort sont calculés sur l'In utilisent l'In du personnage. Si l'In du personnage est inférieure à 4, il faut la considérer comme étant égale à 4. La même règle s'applique aux potions magiques.

Tous les sorts d'objets — sauf indication contraire — doivent respecter le temps de recharge, avant de pouvoir être déclenchés à nouveau par l'objet.

PARCHEMINS

Les sorts sont trouvés ou achetés sous la forme de parchemins, de grimoires ou de moyens semblables. Chaque Mage peut « lire » les sorts sans aucun problème (même s'il ne connaît pas l'alphabet dans lequel a été écrit le sort), à condition qu'ils puissent être appris par les membres de sa classe.

Une fois le sort appris, les écritures disparaissent, c'est-à-dire qu'il ne peut pas être donné à d'autres Mages.

La même chose se produit si un Mage lit un parchemin à haute voix, le sort se déclenche immédiatement (le personnage doit faire le test correspondant, comme s'il s'agissait de son propre sort).

Pour lire le sort d'un parchemin à haute voix, il n'est pas nécessaire que le Mage ait atteint le niveau d'accès du sort, le sort doit en revanche être accessible à sa classe de Mage.

Donc, seul un Guérisseur peut lire un parchemin de Restauration — mais il peut le faire dès le premier niveau.

POTIONS

Un personnage ne peut bénéficier des effets que d'une seule potion du même type à un moment donné (une Potion de Recharge consommée après une autre a donc l'effet d'une seule Potion de Recharge, les effets d'une Potion de défense s'additionneront à ceux d'une Potion de Grande Défense prise après).

POTIONS MAGIQUES

Potion d'Anaérobie (200 Po)

L'utilisateur de cette potion bouillonnante n'a pas besoin de respirer pendant COR heures.

Antidote (150 Po)

Fonctionne comme le sort Neutralisation du poison pour celui qui la boit (aucun test n'est requis).

Potion de Combat (25 Po)

Cette potion orange ajoute +1 aux Attaques de mêlée et à la Défense pour un combat.

Potion de Recharge (50 Po)

Ces potions légèrement bleutées réduisent de moitié le temps de recharge de tous les sorts, pendant toute la durée d'un combat.

Potion de Défense (50 Po)

Augmente la Défense de +2 pour D20 rounds.

Potion de Défense supérieure (100 Po)

Augmente la Défense de l'utilisateur de +3 pour D20 rounds.

Potion de Soins (10 Po)

Ce liquide rouge guérit D20 Points de vie (PV).

Potion de Grands soins (25 Po)

Ce liquide rouge foncé guérit 2D20 Points de vie (PV).

Potion du Dément (100 Po)

Ce liquide fumant a été développé par un Shaman orque complètement dément. Il guérit D20 PV par round pendant trois rounds puis provoque l'explosion du buveur au quatrième round, infligeant dans un rayon de 2 m des dégâts défendables égaux à la quantité de Points de vie (PV) soignés.

Potion de Vieillesse (500 Po)

En un instant, l'utilisateur vieillit de D20 ans, ses cheveux et ses ongles croissent d'autant.

Potion de Clairvoyance (200 Po)

L'utilisateur voit les créatures et les objets magiques invisibles ou cachés pour D20 minutes (y compris les pièges, les portes secrètes, etc.).

Potion de Guérison continue (20 Po)

Ce liquide rouge pourpre soigne 1 PV par round pour 2D20 rounds.

Potion de Pensées profondes (200 Po)

Cette potion grisâtre double la valeur de l'ESP du buveur pour ESP rounds.

Potion de Vision naine (15 Po)

Ce liquide noir accorde Vision dans le noir pour D20 heures.

Potion de Taille de géant (1000 Po)

L'utilisateur double sa taille pour D20/2 minutes. COR, Fo et Co sont doublés, toutes les valeurs dérivées sont recalculées.

Potion d'Enchantement (25 Po)

Appliquée à une arme, cette potion argentée confère les effets du sort Enchantement pour la durée d'un combat.

Potion de Vol (200 Po)

Cette potion jaune fonctionne comme le sort Vol sur l'utilisateur (test 20 ; les Maladresses ne s'appliquent pas).

Potion de Forme gazeuse (500 Po)

Cette potion enfumée donne au buveur une forme éthérée (test 20, les Maladresses ne s'appliquent pas).

Potion de Hâte (200 Po)

Le Déplacement de son consommateur est doublé pour D20 rounds.

Potion d'Invisibilité (500 Po)

Cette potion claire et incolore a un effet équivalent au sort Invisibilité sur son buveur (test 20, les Maladresses ne s'appliquent pas).

Potion d'Invulnérabilité (1000 Po)

Le personnage reçoit un bonus de +20 à la Défense pour D20 tours en buvant cette potion rouge clair. Ce bonus s'applique même aux dommages indéfendables.

Potion de Lévitiation (25 Po)

Fonctionne comme le sort Lévitiation (test 20, les Maladresses ne s'appliquent pas).

Potion de Chance (200 Po)

L'utilisateur peut ignorer toutes les Maladresses pour D20 heures.

Potion de Perception (15 Po)

Cette potion claire confère un bonus de +5 aux tests de Perception.

Potion de Restauration (1000 Po)

Cette potion laiteuse jette le sort Restauration sur le buveur (aucun test n'est requis).

Potion de Tir ajusté (25 Po)

Augmente de +1 la valeur de Tir et de Lancer des sorts ciblés du personnage pour une bataille.

Potion d'Araignée (50 Po)

Le personnage peut marcher sur les plafonds et les murs, comme une araignée, à sa vitesse de déplacement normale pour D20 rounds.

Potion de Force (150 Po)

Cette potion double la Fo du personnage pour Fo rounds. La potion pue la sueur.

Potion de Talent (100 Po)

Cette potion à l'odeur métallique augmente d'un rang un talent du personnage pour D20 rounds.

Potion de Téléportation (1000 Po)

Cette potion qui ressemble à une fumée tourbillonnante jette le sort Téléportation sur le buveur (aucun test n'est requis), mais personne d'autre n'est affecté.

Potion de Jeunesse (5000 Po)

L'utilisateur est immédiatement rajeuni de D20 ans.

Potion de Lanceur de sorts (25 Po)

Augmente de +1 Lancer un sort ordinaire et Lancer un sort ciblé pour la durée d'un combat.

Potion de Changesort (10 Po)

Ajoute +10 à tous les tests de changement de sorts pour la durée d'un combat.

Potion de Rétrécissement (100 Po)

Le consommateur rapetisse à un dixième de sa taille pour D20 minutes. COR, Fo et Co sont réduits de moitié, toutes les valeurs dérivées sont recalculées.

Potion de Vitalité (500 Po)

Cette potion rouge sang donne D20 PV supplémentaires pour D20 heures.

Potion de Marche sur l'eau (100 Po)

Cette potion brune confère les effets du sort Marcher sur l'eau à l'utilisateur (test 20, les Maladresses ne s'appliquent pas).

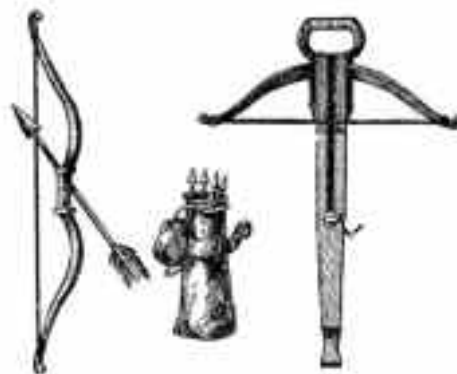
ARMES ET ARMURES MAGIQUES

Les bonus magiques et les effets des armes ne s'appliquent que lorsqu'elles sont tenues en main, ceux des armures que si elles sont portées.

Les dégâts infligés par une arme enchantée sont réputés magiques. Cela signifie qu'elle blessera aussi des êtres incorporels comme les fantômes.

Si une arme a reçu un nom lors de sa création, et si ce nom est connu, un personnage peut l'appeler à haute voix une fois par combat pour augmenter sa valeur d'attaque de +1 pour un round de combat.

La plupart des armes et des armures enchantées ont un bonus magique de +1 à +3, les effets de talents et de sorts conférant des pouvoirs extraordinaires s'ajoutent à ces bonus.



Bonus d'arme : Ce bonus est ajouté à l'Initiative du personnage et à son score d'Attaque de mêlée (ATT), il réduit aussi d'autant la Défense adverse (DA) contre une attaque réussie.

Exemple :

Une épée à deux mains magique +2 a les valeurs suivantes: BA +5, Initiative +0, Défense adverse -6.

Bonus d'armure : Ce bonus est un bonus magique ajouté à la Valeur d'armure (VA), il est aussi déduit des malus du type d'armure sur l'Initiative et le Déplacement.

Ces malus sont réduits de 1 par +1 de bonus pour l'Initiative et de 0,5 m pour le Déplacement. Au mieux, les malus sont annulés. Les bonus d'armure n'affectent pas les malus au Lancer de sort, ciblé ou pas.

ARMES MAGIQUES

Saigneresse

Une dague magique +2 avec le talent Saignée +III.

Piqûre fatale

Un arc long aux tirs mortels, il a un bonus magique de +2 et accorde Tir vicieux +II et Tireur d'élite +II au porteur.

Hache haineuse

Une antique hache +1 dotée du talent Blessier +III.

Sangroi

Cette dague, disposant des sorts *Lame d'ombres* et *Invisibilité*, est réputée pour avoir tué des rois. Le temps de recharge peut être ignoré une fois par jour.

Tueuse d'orques

Une légendaire hache des nains +1 avec le talent *Coup Brutal*+II.

L'impitoyable

Cet arc court +1 avec *Terreur* est parfait pour les tirs sournois.

Dispersennemi

Pas très impressionnante à première vue, cette épée à deux mains accorde pourtant *Balayage* +II quand elle est utilisée.

Bâton de Mage

Ce gourdin +1 donne aussi +3 au *Lancer des sorts ciblés* (ce qui porte le bonus de LSC à +4)

Ferflammes

Il s'agit d'une épée longue +1 bien usée avec *Lame de feu*.

Marteau de colère

Ce lourd marteau de guerre +3, sans fioritures, était autrefois la propriété d'un grand héros nain.

ARMURES MAGIQUES

Plates d'ours

Décorée avec une peau d'ours et des griffes, cette armure de plates +2 confère au porteur *Furie* +I et un bonus de +1 en Force.

Armure de sang

Cette armure de plates rouge sang a le talent *Blesser* +I.

Vêtement de l'Aigle

Cette armure de cuir +1, beige clair et décorée de plumes d'aigle confère +1 à l'*Esprit* de son porteur.

Robe de Soigneur

Blanche et sans décoration, cette robe donne un bonus de +1 à tous les sorts de soins. Un classique !

Peau du Guérisseur

Fabriquée à partir de fourrures blanches, cette armure de cuir confère au porteur +2 à tous ses sorts de soins.

Attirail du Chasseur

Cette armure de cuir brun verdâtre accorde au porteur +1 en *Agilité* et le talent *Chasseur* +I.

Plates du Lion

Cette armure de plates ornées de têtes de lions accorde un bonus de +1,5 m au *Déplacement*.

La cotte de l'Éclaireur

Cette cotte de mailles, avec des épaulettes de fourrure marron, donne au porteur +1 en *Agilité*.

La cotte de mailles de Tireur

Bordée de bandes de tissu vert sombre, cette cotte de mailles +1 donne +3 au *Tir*.

La Fidèle du Mercenaire

Cette cotte de mailles +1 aux reflets bleutés fait bénéficier son porteur de +1 à son score d'*Attaque* de mêlée.

La cotte de mailles du Ranger

Renforcée de cuir marron, cette cotte de mailles +1 augmente de +1 la *Mobilité* de son porteur.

Robe des Pensées profondes

Cette robe grise mate +2 confère au porteur +1 à l'*Intellect*.

Robe de Puissance

Cette robe violette +3 ajoute +1 à l'*Esprit* de son porteur.

Robe de Tonnerre

Cette robe grise bleutée +1 comporte des broderies représentant des nuages d'orage et de la foudre. Elle accorde +1 à tous les sorts de foudre. Elle flotte toujours comme si une brise légère soufflait.

Robe runique de Feu

Cette robe rouge feu +3 avec des flammes brodées confère le talent *Magie du feu* +V.

Armure de Plates robuste

Cette massive armure de plates +3 est renforcée avec des incrustations métalliques. Elle couvre même la région du cou et accorde un bonus de +2 à la *Défense*.

Armure du Gardien

Toute faite de fourrures, cette armure donne au porteur le sort *Domination des animaux*.

Les Plates du Guerrier

Cette armure de plates +2 attire les regards et confère à son porteur un bonus de +1 à son *COR*.

Cape de Loup

Fabriquée à partir d'une peau de loup entier, le porteur gagne +4 à tous ses tests de *Perception*. La tête du loup (sans ce qu'elle contenait) sert de capuchon.

OBJETS MAGIQUES

En plus des armes et des armures, une variété quasi illimitée d'objets magiques peuvent être conçus. Voici une petite sélection.

Anneau de Recharge

Ce simple anneau réduit de 1 le temps de recharge de tous les sorts de l'utilisateur.

Brassards d'archer

Donne +2 au tir lors d'une attaque avec un arc.

Gants de mutilation

Ces gants de suède maculés de sang donnent à l'utilisateur les talents Coup brutal+I et Blesser +I.

Ceinturon de force de Troll

Cette ceinture, parsemée de petites plates de fer, augmente la Force du porteur de +3.

Bottes elfiques

Ces bottes confortables augmentent le Déplacement du porteur de 1.

Cape elfique

Ce manteau a été tissé avec du fil de fées. Il donne Discrétion +III et +3 aux tests de Se Cacher.

Selle elfique

Cette selle d'équitation finement ciselée donne Equitation +I.

Sceptre de boules de feu

Un sceptre dans lequel le sort Boule de feu a été intégré. Le Temps de recharge peut être ignoré deux fois par jour.

Tapis magique

Un objet légendaire des torrides terres désertiques. Il contient les sorts Vol et Sprint.

Les sorts fonctionnent en permanence sur toute personne assise au milieu du tapis, aucun test n'est nécessaire.

Messager fantasmagique

Chacun de ces flacons remplis de fumée contient une charge du sort Messager.

Le paquet de cartes de Triche

Ce très beau paquet de cartes à jouer permet de déclencher le sort Arrêter le temps.

Collier de régénération

Cette simple chaîne argentée guérit 1 PV par round de combat.

Corne de guerre

Souffler dans cette corne encourage ses camarades au combat comme le talent le Cri de bataille+I.

Boule de cristal

Extrêmement fragile, cette boule contient le sort Yeux et oreilles.

Cape du Gardien

Brodée de motifs en forme d'yeux, cette cape accorde à son porteur le talent Vigilance +III.

Poussière de sommeil

Jetée ou saupoudrée, elle affecte une cible avec le sort Sommeil.

Anneau de protection +1 à+3

Augmente la Défense sans pénalité d'armure.

Charme de lévitation

Le sort Lévitation est intégré dans cette amulette.

Clé d'émeraude

Peut lancer le sort Ouverture une fois toutes les 24 heures.

Anneau de sortilèges

Cet anneau comporte Changesort, ce qui permet à l'utilisateur de modifier instantanément son sort actif une fois par jour.

Anneau d'Invisibilité

La rumeur veut que cet anneau permette à son porteur de devenir invisible, mais qu'il finit par corrompre complètement.

Anneau de Changesort

Cette bague contient le talent Changesort+V, il octroie à son porteur un bonus de +10 pour changer de sort actif.

Carquois magique

Chaque flèche tirée de ce carquois bénéficie d'un bonus de +1 magique pour un round de combat.

ENSEMBLE D'OBJETS MAGIQUES

Certains objets se combinent pour former des ensembles.

Chaque objet de l'ensemble que le personnage met ou tient à la main entraîne l'activation d'effets supplémentaires jusqu'à porter l'ensemble complet qui donne accès à tous les bonus.

Éléments	Bonus (cumulatifs)
Robe de Selcor	1 élément : temps de recharge amélioré+I
Collier de Selcor	2 éléments : temps de recharge amélioré+I
Bandeau de Selcor	3 éléments : temps de recharge amélioré+I
Baguette de Selcor	4 éléments : LSO et LSC +1

Exemple :

L'accoutrement de Selcor

Il s'agit d'une Robe magique +3 et de divers autres objets magiques.

CRÉATION MAGIQUE

Les Mages avec les talents Alchimie, Incorporer la magie ou Connaissance des runes sont capables de créer des objets magiques.

Le coût de création d'un objet magique est toujours égal à la moitié du prix indiqué dans les listes de matériel. Si une tentative de création échoue, tous les ingrédients sont consommés ou rendus inutiles.

ÉCRIRE DES PARCHEMINS

Un mage doit posséder le talent Connaissance des runes pour créer un parchemin. Par ailleurs, le mage doit posséder le sort à transcrire dans son répertoire.

Enfin, le Mage a besoin d'ingrédients spéciaux (encres exotiques, parchemin spécial) qui coûtent la moitié du prix indiqué sur le sort. La production est un processus de longue haleine, nécessitant une précision méticuleuse et divers temps de séchage. Le Mage doit se consacrer au processus 1-2 heures par jour :

$$\frac{\text{Prix du sort}}{(1 + \text{Connaissance des runes} + \text{Incorporer la magie})} = \text{Jours}$$

Après cette période, un test est effectué contre l'ESP+Dx+Connaissance des runes pour déterminer le succès ou l'échec de l'opération.

PRÉPARER DES POTIONS

Les potions peuvent être brassées par les personnages qui ont le talent Alchimie. La seule exception est l'eau bénite, pour laquelle il existe un sort.

En outre, l'alchimiste a besoin d'ingrédients dont le coût équivaut à la moitié du prix de la potion à créer (voir page 85). La préparation compte plusieurs étapes et procédés de fermentation qui prennent :

$$\frac{\text{Prix du sort}}{(1 + \text{Alchimie} + \text{Incorporer la magie})} = \text{Jours}$$

Le personnage doit avoir accès à un laboratoire pour la durée de la préparation. Équiper un nouveau laboratoire coûte 250 Po. Le brassage est couronné de succès si le personnage réussit un test contre Esprit+In+Alchimie.

CRÉER DES OBJETS MAGIQUES

Un mage doit avoir le talent Incorporer la magie pour créer des objets comme des épées enflammées, des armures enchantées ou des anneaux magiques. En outre, le talent Artisan d'une profession appropriée correspondant à l'objet est nécessaire, comme des connaissances de maroquinerie, d'orfèvrerie ou de métallurgie.

Le talent Artisanat et le travail peuvent être le fait d'un autre personnage que le mage, il doit être disponible et présent pendant toute la réalisation de l'objet.

Les pages suivantes décrivent le processus, étape par étape, de création des objets magiques.

1. Coût de base

En plus du coût de la matière première d'un objet (soit la moitié de son prix courant), divers ingrédients comme de fins cristaux, des plantes rares ou même le sang de monstres dangereux, sont nécessaires pour intégrer de façon permanente la magie dans l'objet.

Le coût de ces ingrédients et le prix des matières premières font grimper le prix de base :

Coût des matériaux bruts (Moitié du prix original)+125 Po = Coût de base en Po

2. Coûts supplémentaires

Ces coûts sont déterminés selon les capacités souhaitées pour l'objet. Le coût final égale la somme des coûts de base et des coûts supplémentaires :

Coût de base + Tous les frais supplémentaires = Coût final (PO)

Les sections A, B, C et D dressent la liste des éventuels coûts supplémentaires.

A. Intégrer des actions

Les objets peuvent autoriser certaines actions en action libre, par exemple, tirer son épée de son fourreau. Le coût dépend du type et de la durée de l'action libre :

Action libre	Coût
Se relever une fois par bataille	250 Po
Tirer son arme une fois par bataille	500 Po
D20* rounds de concentration	750 Po
Changer de sort une fois par bataille	1000 Po
* Déterminé à la création	

B. Intégrer des bonus

Le tableau suivant indique le coût des bonus persistants (de +1 à +3) à des tests spécifiques (y compris les tests pour les sorts simples), les valeurs de combat (ou groupes de sorts), Traits et Attributs.

Bonus d'arme : Le coût total est la somme du BA non magique de l'arme choisie, plus le bonus magique (+1 à +3), multiplié par 250. Ce bonus est ajouté au Bonus d'arme et à l'Initiative et réduit d'autant la Défense adverse (DA).

Bonus d'armure : Le coût total est la somme de la VA non magique de l'armure plus le bonus magique (+1 à +3), multiplié par 500.

Ce bonus magique est ajouté à la VA sans affecter les caractéristiques Lancer un sort ordinaire ou Lancer un sort ciblé.

Les pénalités à l'Initiative sont réduites de 1 et les pénalités pour le Déplacement sont réduites de 0,5m par +1 magique. Les pénalités d'Initiative et de Déplacement peuvent donc être annulées complètement.

Bonus	+1	+2	+3
Test unique	125 Po	250 Po	500 Po
Bonus d'arme	(BA+Bonus) x250 Po		
Bonus d'armure	(VA+Bonus) x500 Po		
Valeur de combat*	250 Po	500 Po	750 Po
Trait	500 Po	750 Po	1000 Po
Attribut	1000 Po	2000 Po	4000 Po

*Le Déplacement est augmenté de 0,5 par +1.

C. Intégrer des talents

Les Talents peuvent être intégrés par rang dans les objets. La seule exception est Incorporer la magie, qui ne peut être lui-même incorporé dans un objet.

Un personnage doté du talent au rang désiré doit être présent pendant toute la création de l'objet.

Le coût par rang de talent intégré se base sur le niveau auquel celui qui le fournit peut accéder au premier rang de ce talent dans sa classe :

Coût par rang de talent

Si plus d'un talent doit être incorporé, le facteur ci-dessus est augmenté de 50 Po pour chaque talent supplémentaire.

Niveau initial d'accès au talent intégré x 125 PO

Par exemple, si quatre différents talents sont incorporés dans un objet, le coût pour chaque rang augmente d'un facteur 275 (= 125+50+50+50).

D. Intégrer les sorts

Un Mage peut créer des objets avec des sorts intégrés. Le Mage doit être capable de lancer ces sorts.

Le coût supplémentaire des sorts dans les objets magiques est basé sur le prix qu'il en coûterait pour avoir ce sort lancé. Les sorts qui coûteraient moins de 125 Po coûtent 125 Po lors de la création d'objets.

D1. Sorts permanents

Un sort peut être intégré dans un objet et peut être lancé selon les règles concernant les sorts lancés à partir d'objets magiques.

Coût par Sort
(Prix du sort* x 3) Po
* Minimum 125 Po

D2 : Sorts avec des charges

Les objets avec des sorts à charges sont beaucoup moins chers, mais ils seront éventuellement épuisés (par exemple, un anneau à 10 charges du sort Boule de feu)

Coût par charge
(Prix* de sort/5) Po
* Minimum de 125 Po

Recharge : Les charges utilisées peuvent être régénérées si un Mage jette le sort approprié sur l'objet.

Le nombre maximum de charges contenues dans un objet ne peut pas être augmenté par la recharge.

D3 : Baguettes de sort

Le coût pour créer des baguettes de sort (voir page 45) est calculé comme suit :

Coût Baguette de sort
(Prix* du sort x 2) Po
* Minimum de 125 Po

D4 : Réduire le temps de recharge

Le temps de recharge des sorts d'un objet ou des sorts d'un Mage peut être réduit d'un maximum de rounds égal à IN/2 du lanceur.

Période de recharge raccourcie	-1 round
Sort spécifique de l'objet	250 Po
Sort spécifique du porteur	125 Po
Tous les sorts du porteur	2500 Po

D5 : Ignorer les Temps de Recharge

Les temps de recharge de sorts spécifiques peuvent être totalement ignorés (par exemple, une amulette de téléportation qui peut être utilisée chaque round).

Ignorer le temps de recharge	Prix
1x par jour	Prix du sort* x3
2x par jour	Prix du sort* x 5
3x par jour	Prix du sort* x 12
Permanent **	Prix du sort* x 25

* Au moins 125 Po

** Le Mage perd également un point d'ESP de manière permanente.

3. Fabriquer l'objet

Lorsqu'ils créent un objet, le Mage et l'artisan doivent avoir accès à un atelier approprié pour :

$$\frac{(\text{Coût de création d'objet en PO} \div 20)}{(\text{Rangs d'Incorporer la magie} + \text{Artisan})} = \text{Heures}$$

Une fois ce temps écoulé, le Mage peut réaliser un test d'ESP +In+Incorporer la magie et l'artisan un test d'ESP+Dx+Artisan. Notez que le Mage peut aussi remplir le rôle d'artisan, s'il connaît les talents appropriés. Les deux jets doivent être réussis pour créer l'objet.

GEMMES ET PIERRE PRÉCIEUSES

Des gemmes et des pierres précieuses peuvent être ajoutées à tous les objets magiques, sauf aux potions et aux parchemins, pour faciliter leur création :

Chaque augmentation d'un quart du coût de l'objet en matière précieuse donne un bonus de +1 aux tests d'Incorporer la magie et d'Artisan.





BESTAIRE

Que serait un donjon sans monstres ? Un voyage dans une région sauvage sans dangereux prédateurs ou une campagne sans antagonistes ?

La mort subite

Pour ne pas alourdir le jeu, tout adversaire dont le nombre de points de vie (PV) est inférieur à 1 peut être considéré comme mort, excepté les PNJs importants.

Catégorie de taille (CT)

Chaque créature dans Dungeonslayers est classée dans une catégorie de taille.

Taille	Exemple
Minuscule (M)	Chauve-souris, rat, (- de 50 cm)
Petit (P)	Gobelin, cerveau tentaculaire, Halfelin (50 cm à 1m)
Normal (N)	Humain, Elfe, Nain (1 m à 3m)
Grand (G)	Un ogre, un cheval, un troll (3 m à 6 m)
Énorme (E)	Un géant, une baleine (6 m à 12m)
Colossal (C)	un dragon (12 m et +)

Les gros monstres sont plus faciles à toucher (+2/CT) que les petits (voir page 41), mais ils se montrent en revanche considérablement plus vigoureux.

Facteur de menace

Le Facteur de menace (FM) est indiqué pour chaque entité. Ce Facteur correspond à la somme des niveaux que les personnages présents doivent posséder pour avoir leur chance face à ce monstre. Ce n'est pas une vérité absolue, mais plutôt un guide approximatif pour le meneur de jeu.

Modifier les Valeurs des caractéristiques

Vous êtes libre de modifier les valeurs des caractéristiques des monstres pour refléter une version plus puissante ou, au contraire, plus faible de la créature, comme un jeune fragile ou un adversaire particulièrement dangereux.

On peut improviser ou traiter le monstre comme ayant une classe de personnage et le faire progresser par le biais des Points de progression.

Adversaires Héroïques et Épiques

Adversaire	PV	DEF	ATT	XP	Butin
Héroïque	x5	+2	+2	x2*	x2
Épique	x10	+4	+4	x2*	x4
* Ajoutez (4 +PV supplémentaires) avant de multiplier					

Pour simuler des adversaires particulièrement puissants, il est possible de créer des monstres « héroïques » ou même « épiques ». Leurs caractéristiques sont modifiées selon la table ci-contre.

En outre, le butin trouvé sur un opposant héroïque ou épique peut être élargi au bon vouloir du maître de jeu.

Types de Créature

La plupart des Animaux sont timides et effrayés par le feu.

Le coût pour créer un « Artificiel » est donné au cas où un joueur voudrait en fabriquer un lui-même.

Créature
Animaux
Artificiel
Humanoïde
Entités magiques
Plantes
Mort-vivant

Aigle		Animal					
COR	3	MOB	8	ESP	1		
Fo :	1	Ag :	3	In :	0		
Co :	0	Dx :	1	Au :	1		
Attaques			Défenses				
Serres (BA+1)			Plumes (VA+1)				
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR		
7	4	11	5	5	-		
<p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Attaque en piqué Si une distance de DEPx2 est parcourue en volant (« course »), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.</p> <p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p>							
Butin	Trophée (TT 1A:11)						
FM	36	Taille	P	XP	52		

Araignée monstrueuse		Animal					
COR	12	MOB	9	ESP	1		
Fo :	3	Ag :	2	In :	0		
Co :	2	Dx :	4	Au ;	0		
Attaques			Défenses				
Morsure (BA+2, DA-2), Entoilage (BA+2)			Chitine (VA +1)				
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR		
72	15	11	8.5	17	15		
<p>Grimpeur Peut grimper aux murs et aux plafonds à sa vitesse de Déplacement normale (action libre). Peut se laisser sur sa proie à l'attaque et ajoute son COR à ATT.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Paralysie L'entoilage empêche la cible de bouger, tester contre (COR+Fo) pour s'en défaire. Utilisable tous les 10 rounds.</p>							
Butin	Trophée (TT 1A:12)						
FM	11	Taille	G	XP	65		

Armure animée		Artificiel					
COR	10	MOB	6	ESP	0		
Fo :	4	Ag :	0	In :	0		
Co :	4	Dx :	0	Au :	0		
Attaques			Défenses				
Epée longue (BA+2)			Etre de métal (VA +5)				
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR		
24	19	6	4	16	-		
<p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Création: 1875 PO + Armurier</p>							
FM	8	Taille	N	XP	72		

Alligator		Animal					
COR	12	MOB	10	ESP	1		
Fo :	2	Ag :	5	In :	0		
Co :	4	Dx :	0	Au ;	0		
Attaques			Défenses				
Morsure (BA+2, DA-2)			Ecailles (VA +2)				
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR		
78	18	9	9	16	-		
<p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.</p>							
Butin	Trophée (TT 1A:12)						
FM	11	Taille	G	XP	65		

Basilic			Créature magique		
COR	14	MOB	7	ESP	1
Fo :	3	Ag :	3	In :	0
Co :	4	Dx :	0	Au :	1
Attaques		Défenses			
Morsure (BA+2, DA-2)		Ecailles (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
84	20	10	7	19	-
<p>Regard Le regard affecte toute personne ne réussissant pas un test de (ESP+Au), ceci compte comme une action libre pour la créature. Ceux qui attaquent la créature sans la regarder souffrent d'un malus de -4 sur toutes leurs attaques, mais ne sont plus sujets au regard.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision Nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p> <p>Pétrification Une attaque de regard réussie pétrifie la cible. Un jet réussi de COR+Au permet d'éviter la pétrification. Cet effet peut être annulé par le sort Restauration.</p>					
Butin	Trophée (TV 2A:20)				
FM	18	Taille	G	XP	206

Banshee			Mort-vivant		
COR	6	MOB	9	ESP	10
Fo :	19	Ag :	0	In :	3
Co :	19	Dx :	0	Au :	9
Attaques		Défenses			
Griffe fantomatique (BA +2, DA -2)		Intangible (VA +8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
35	33	9	5.5	27	-

Banshee			Mort-vivant		
<p>Viellissement La victime vieillit d'un an par coup reçu.</p> <p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action «course» est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+In+Niveau ou être intimidées (pénalité de -2 sur tous les jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.</p> <p>Vulnérabilité:(Magie) Seules les armes magiques et les sorts peuvent blesser le banshee.</p> <p>Puissance des Morts: Reçoit ESP + AU de bonus à la FO et à la CO.</p>					
FM	7	Taille	P	XP	89

Cerveau Tentaculaire			Créature magique		
COR	4	MOB	6	ESP	1
Fo :	2	Ag :	2	In :	0
Co :	1	Dx :	0	Au :	0
Attaques		Défenses			
-		-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
11	5	8	6	-	-
<p>Perte d'Attribut Pour chaque lancer de Rayon Mangesprit réussi, l'ESP de la victime est diminué de 1, jusqu'à réduire la cible à un état de démence complète quand elle atteint 0. La victime regagne 1 point d'ESP par utilisation du sort Restauration.</p> <p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.</p> <p>Flotter dans les airs Peut flotter dans les airs plutôt que de marcher. Peut se déplacer du double de son DEP en utilisant l'action « Course ».</p> <p>Sorts : LSC (11) Rayon Mangesprit Invisible, ce sort cause des dégâts mentaux ainsi qu'une perte d'Attribut.</p>					
FM	7	Taille	P	XP	89

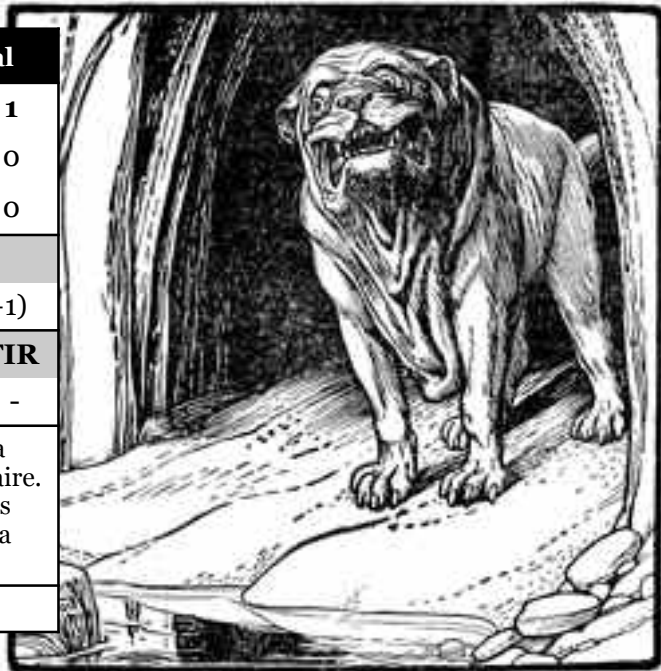
Chauve-Souris Vampire						Animal
COR	5	MOB	4	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	0	In :	0	
Co :	2	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Griffes(BA+1)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
4	7	4	3	9	-	
<p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p> <p>Attaque en piqué Si une distance de DEPx2 est parcourue en volant (« course »), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.</p> <p>Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Sonar La créature s'oriente par sonar.</p>						
FM	1	Taille	M	XP	55	

Cheval						Animal
COR	10	MOB	11	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	7	In :	0	
Co :	2	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Sabots (BA+2)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
66	12	18	10	14	-	
<p>Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p>						
FM	4	Taille	G	XP	101	

Cheval de Guerre						Animal
COR	12	MOB	10	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	4	In :	0	
Co :	3	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Sabots (BA +2) / Ecraser (BA+1)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
75	15	14	9	18	-	
<p>Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p>						
FM	9	Taille	G	XP	121	

Chevalume						Animal
COR	9	MOB	12	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	6	In :	0	
Co :	3	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Sabots (BA+2)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
66	12	18	10.5	13	-	
<p>Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p> <p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p>						
Légitime défense						
FM	4	Taille	G	XP	106	

Chien			Animal		
COR	5	MOB	6	ESP	1
Fo :	3	Ag :	3	In :	0
Co :	0	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Morsure (BA+1)			Fourrure (VA+1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
11	6	9	6	9	-
Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.					
FM	1	Taille	P	XP	31



EXEMPLE DE CRÉATURE

Nom et type de créature

Attaques

Des attaques multiples ne sont possibles que si la créature dispose de l'Habilité spéciale.

DA = Modificateur à la Défense adverse.

Statistiques

Les valeurs sont ici déjà ajustées.

Habilités spéciales

Butin

La mention Trophée indique qu'un PJ, qui réussit un Test de butin, a la possibilité de prélever une partie de l'animal pour en faire un trophée de chasse.

Un PJ l'obtient en réussissant un Test de MOB+Dx+Chasse pour prélever la peau, les gents, le panache ou les cornes.

Taille de la créature

M = Minuscule
 P = Petit
 N = Normal
 G = Grand
 E = Enorme
 C = Colossal

Facteur de menace

Valeur en point d'expérience

Géant			Humanoïde		
COR	27	MOB	6	ESP	2
Fo :	7	Ag :	3	In :	1
Co :	7	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Tronc (BA+4 DA-4) Rocher (BA +4, DA -4)			Peau épaisse (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
220	35	6	8	36	13
Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.					
Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.					
Butin Trophée (TT 1A/20)					
FM	30	Taille	E	XP	387

DÉMONS

Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.

Créature des ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.

Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.

Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.

Démon inférieur						Créature magique
COR	5	MOB	5	ESP	5	
Fo :	2	Ag :	2	In :	2	
Co :	2	Dx :	2	Au :	2	
Attaques			Défenses			
Griffes (BA+1, DA-1)			Peau démoniaque (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
9	9	7	3.5	8	-	
FM	1	Taille	P	XP	71	

Démon supérieur						Créature magique
COR	7	MOB	7	ESP	6	
Fo :	3	Ag :	3	In :	3	
Co :	3	Dx :	3	Au :	3	
Attaques			Défenses			
Griffes (BA+2, DA-2)			Peau démoniaque (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
20	12	10	4.5	12	-	
FM	4	Taille	N	XP	104	

Démon de combat						Créature magique
COR	9	MOB	8	ESP	8	
Fo :	4	Ag :	4	In :	4	
Co :	4	Dx :	4	Au :	4	
Attaques			Défenses			
Griffes (BA+3, DA-3)			Peau démoniaque (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
46	15	12	6	16	-	
FM	8	Taille	G	XP	152	

Démon de Guerre						Créature magique
COR	15	MOB	10	ESP	10	
Fo :	7	Ag :	5	In :	5	
Co :	7	Dx :	5	Au :	5	
Attaques			Défenses			
Griffes (BA+4, DA-4)			Peau démoniaque (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
160	24	15	8	26	-	
FM	23	Taille	E	XP	297	

Seigneur Démoniaque						Créature magique
COR	20	MOB	20	ESP	10	
Fo :	10	Ag :	10	In :	5	
Co :	10	Dx :	10	Au :	5	
Attaques			Défenses			
Griffes (BA+5, DA-5)			Peau démoniaque (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
400	32	30	16	35	-	
FM	42	Taille	C	XP	579	

DRAGONS



Souffle Utilisable tous les D20 rounds. Cause des dommages indéfendables en utilisant la valeur d'attaque à distance (TIR). Seuls les VA magiques peuvent être utilisés pour se défendre. L'attaque forme un triangle de Dx X 5m de hauteur et de Dx X 3m de base.

Créature des Ténèbres / de la Lumière
Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les

règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.

Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.

Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.

Dévoreur Sur un Critique, l'attaquant engloutit la cible si elle est plus petite de 2 catégories de taille ou plus. La victime reçoit 1PV de dégât imparable chaque round et souffre d'une pénalité de -8 à tous ses tests. La cible ne peut se libérer qu'en réussissant de dévoreur vivant par une attaque de mêlée Critique et qui fait des dommages.

Attaque en piqué Si une distance de DEPx2 est parcourue en volant («course»), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.

Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+In+Niveau ou être intimidées (pénalité de -1 pour les bébés, -2 pour les jeunes et -3 pour les dragons adultes sur tous les jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.

Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action «course» est choisie, le DEP est multiplié par 4.

Projection Un critique en mêlée (coup de queue) projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.

Attaques multiples (Morsure, griffes, souffle, ou Coup de queue) Peut porter chaque round 1 attaque supplémentaire en action libre.

Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.

Couleur	Souffle	Créature de...
Bleu	Eclair	Ténèbres
Bronze	Sonar	Lumière
Jaune	Tempête de sable	Ténèbres
Or	Lumière	Lumière
Vert	Gaz empoisonné	Ténèbres
Rouge	Feu	Ténèbres
Noir	Acide	Ténèbres
Argent	Mercure	Lumière
Blanc	Glace	Ténèbres

Bébé dragon (Dragonnet)						Créature magique
COR	9	MOB	11	ESP	5	
Fo :	2	Ag :	3	In :	1	
Co :	2	Dx :	3	Au :	2	
Attaques			Défenses			
Attaques multiples (BA+3, DA-2)			Ecailles de dragon (VA+3)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
63	14	14	10	14	17	
Butin	Trophée (TT 2A:D20+10)					
FM	18	Taille	G	XP	255	

Jeune dragon						Créature magique
COR	16	MOB	12	ESP	7	
Fo :	4	Ag :	3	In :	2	
Co :	4	Dx :	3	Au :	2	
Attaques			Défenses			
Attaques multiples (BA+4, DA-4)			Ecailles de dragon (VA+4)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
225	24	15	12.5	24	19	
Butin	Trophée (TT 4A:D20+10), TT #(A:D20+10)x10, #8M:19					
FM	36	Taille	E	XP	481	

Dragon adulte						Créature magique
COR	24	MOB	16	ESP	7	
Fo :	6	Ag :	4	In :	2	
Co :	6	Dx :	4	Au :	3	
Attaques			Défenses			
Attaques multiples (BA+5, DA-5)			Ecailles de dragon (VA+5)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
600	35	20	20	35	25	
Butin	Trophée (TV 8A:D20+10), TT #(A:D20+10)x10, #12M:20					
FM	63	Taille	C	XP	907	

ÉLÉMENTAIRES

Tous les types d'Élémentaires sont visibles à l'œil nu. Les élémentaires d'air apparaissent comme des tourbillons nuageux.

Un Élémentaire peut être utilisé pour contrer les effets d'un autre élément, comme par exemple éteindre un feu de camp ou un camarade enflammé.

Dans ce cas, déterminez le niveau supposé de l'élément

(I-III) le plus proche dans la table de la page 71. Multipliez ce niveau par 5, ajoutez à ce nombre +1 par mètre carré si l'élément est un feu, de lave ou d'eau ou +1 par mètre cube s'il s'agit de terre, de roche ou d'air. Le résultat final est utilisé pour un test comparé où l'élémentaire teste son COR+Fo.

L'Élémentaire a +8 à ce test s'il combat un élément du même type que lui et -8 si il

s'agit d'un élément contre lequel il est vulnérable.

Si l'Élémentaire rate le test comparé, il subit des dégâts égaux à la différence entre les deux jets, mais peut tenter de nouveau le tour prochain.

ÉLÉMENT

AIR

Élémentaire (Air) I						Créature magique
COR	6	MOB	8	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	0	In :	0	
Co :	3	Dx :	3	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Coup de vent (BA+1, -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
10	17	8	5	9	12	
FM	4	Taille	P	XP	68	

Élémentaire (Air) II						Créature magique
COR	10	MOB	9	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	0	In :	0	
Co :	5	Dx :	3	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Coup de vent (BA+2, -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
25	23	9	5.5	14	14	
FM	9	Taille	N	XP	92	

Élémentaire (Air) III						Créature magique
COR	15	MOB	9	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	0	In :	0	
Co :	7	Dx :	4	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Coup de vent (BA+4, -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
64	30	9	6	21	17	
FM	16	Taille	G	XP	143	

Élémentaire (Air) Tous
Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action «course» est choisie, le DEP est multiplié par 4.
Vulnérabilité (Terre /Pierres /Rochers) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur la Terre, les Pierres ou les Rochers.

ÉLÉMENT

TERRE

Élémentaire (Terre) I						Créature magique
COR	12	MOB	2	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	1	In :	0	
Co :	4	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Poings de pierre (BA+4)			Peau de pierre (VA+4)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
13	20	3	2	19	-	
FM	8	Taille	P	XP	44	

Élémentaire (Terre) II						Créature magique
COR	17	MOB	2	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	1	In :	0	
Co :	5	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Poing de pierre (BA+4)			Peau de pierre (VA+4)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
32	26	3	2	25	-	
FM	15	Taille	N	XP	70	

Élémentaire (Terre) III						Créature magique
COR	22	MOB	2	ESP	1	
Fo :	5	Ag :	1	In :	0	
Co :	7	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Poing de pierre (BA+4)			Peau de pierre (VA+4)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
78	33	3	2.5	31	-	
FM	23	Taille	G	XP	124	

Élémentaire (Terre) Tous					
Vulnérabilité (Tempêtes /Eclairs /Air)					
Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur l'air, les tempêtes ou les éclairs.					

ÉLÉMENT

EAU

Élémentaire (Eau) I						Créature magique
COR	6	MOB	8	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	0	In :	0	
Co :	3	Dx :	2	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Eau sous pression (BA+2, Tir -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
10	17	8	5	11	12	
FM	3	Taille	P	XP	60	

Élémentaire (Eau) II						Créature magique
COR	11	MOB	8	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	0	In :	0	
Co :	3	Dx :	3	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Eau sous pression (BA+3, -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
24	22	8	5	18	14	
FM	9	Taille	N	XP	83	

Élémentaire (Eau) III						Créature magique
COR	15	MOB	9	ESP	1	
Fo :	5	Ag :	0	IN :	0	
Co :	6	Dx :	4	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Eau sous pression (BA+4, -1 par 2m)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
62	29	9	6	24	17	
FM	16	Taille	G	XP	133	

Élémentaire (Eau) Tous					
Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.					
Vulnérabilité (Feu) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur le feu.					

ELÉMENT

FEU

Elémentaire (Feu) I						Créature magique
COR	9	MOB	5	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	0	In :	0	
Co :	5	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Choc de flammes (BA+2)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
12	22	5	3.5	14	-	
FM	9	Taille	P	XP	70	

Elémentaire (Feu) II						Créature magique
COR	13	MOB	6	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	0	In :	0	
Co :	6	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Choc de flammes (BA+3)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
29	27	6	4	18	-	
FM	15	Taille	N	XP	95	

Elémentaire (Feu) III						Créature magique
COR	18	MOB	6	ESP	1	
Fo :	6	Ag :	0	In :	0	
Co :	7	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Choc de flammes (BA+4)			Pas de forme solide (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
70	33	6	4.5	28	-	
FM	24	Taille	G	XP	145	

Elémentaire (Feu) Tous	
Vol	Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action «course» est choisie, le DEP est multiplié par 4.
Vulnérabilité : (Glace /Froid /Eau)	Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur de la Glace, le Froid ou l'Eau.

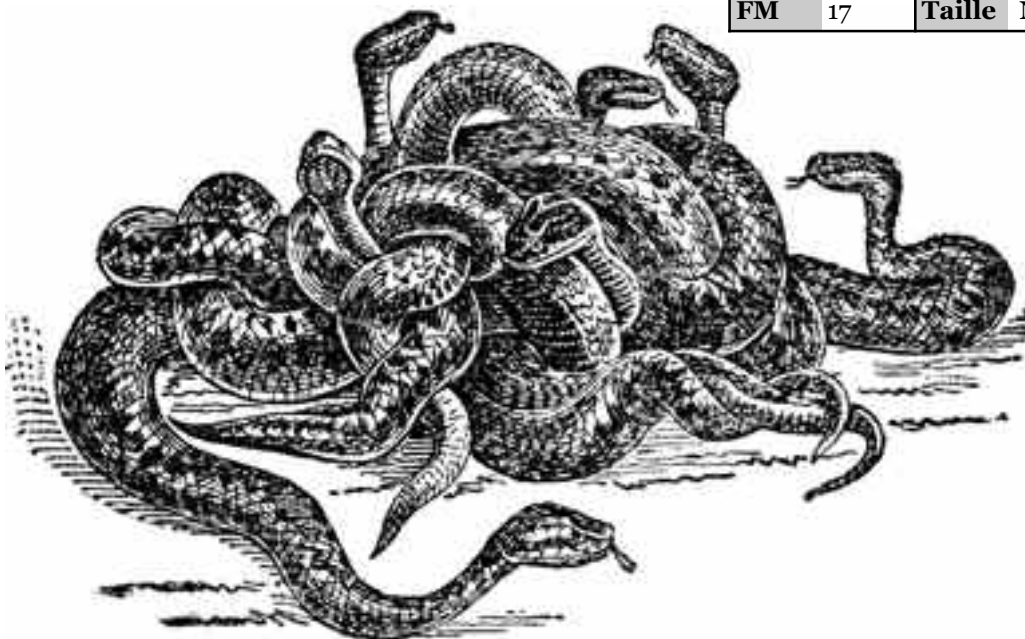
Eléphant de guerre				Animal	
COR	16	MOB	6	ESP	1
Fo :	5	Ag :	2	In :	0
Co :	5	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Impact (BA+2)			Défenses de pachyderme (VA+2)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
93	23	8	6.5	22	-
Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.					
Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.					
Butin	Trophée (TT 1A:20)				
FM	16	Taille	G	XP	142



Epée volante				Artificiel	
COR	10	MOB	5	ESP	0
Fo :	4	Ag :	0	In :	0
Co :	4	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Epée longue (BA +2)			Etre de métal (VA +5)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
12	19	5	3.5	16	-
Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action «course» est choisie, le DEP est multiplié par 4.					
Création : 1513PO +Armurier					
FM	8	Taille	P	XP	57

Essaim						Animal
COR	-	MOB	-	ESP	-	
Fo :	-	Ag :	-	In :	-	
Co :	-	Dx :	-	Au :	-	
Attaques			Défenses			
-			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
TAE	TAE	8	7.5	TAE	-	
<p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Essaim (Créature) Considéré comme un seul adversaire. La Taille de l'essaim (TAE) est égale au nombre de ses membres divisé par 10 (avec une maximum de 200 individus par essaim, soit une TAE de 20).</p> <p>Dix membres de l'essaim meurent par 1 PV de dégâts infligés à l'essaim.</p> <p>S'il y a plus d'un essaim, les membres des essaims peuvent se redistribuer dans les essaims adjacents et attaquer dans leur zones et zones voisines, dans le même round, avec leur valeur d'attaque entière.</p> <p>ATT, DEF et PV sont égaux à la TAE.</p>						
FM	5	Taille	P	XP	68	

Fantôme						Mort vivant
COR	1	MOB	11	ESP	10	
Fo :	16	Ag :	0	In :	3	
Co :	16	Dx :	2	Au :	6	
Attaques			Défenses			
Griffes fantomatiques (BA+1, DA -2)			Intangible (VA+8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
27	25	11	6.5	19	-	
<p>Créature des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquent à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+In+Niveau ou être intimidées (pénalité de -2 sur tous les jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Vulnérable à la Magie Seule la magie (sorts, armes magiques) blesse la créature. Les vulnérabilités font exception et provoquent aussi des dommages.</p> <p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p> <p>Puissance des Morts : Reçoit un bonus de ESP+Au à sa Fo et à sa Co.</p> <p>Sort (LSO 16) Terreur.</p> <p>Vieillessement La victime vieillit d'un an par point de dégâts subi.</p>						
FM	17	Taille	N	XP	245	



Gargouille				Créature magique	
COR	7	MOB	7	ESP	1
Fo :	2	Ag :	1	In :	0
Co :	2	Dx :	2	Au :	1
Attaques			Défenses		
Griffes de pierre (BA+2)			Etre de pierre (VA+4)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
10	13	8	4.5	11	-
<p>Grimpeur Peut grimper aux murs et aux plafonds à sa vitesse de Déplacement normale (action libre).</p> <p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p> <p>Attaque en piqué Si une distance de DEPx2 est parcourue en volant (« course »), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Vulnérabilité (Tempête /Eclairs /Vent) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur la Tempête, les Eclairs et le Vent.</p>					
Butin	Trophée (TT 1A:8)				
FM	6	Taille	P	XP	91

Géant				Humanoïde	
COR	27	MOB	6	ESP	2
Fo :	7	Ag :	3	In :	1
Co :	7	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Tronc (BA+4, DA -4) Rocher (BA +4, DA -4)			Peau épaisse (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
220	35	6	8	38	13
<p>Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.</p> <p>Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.</p>					
Butin	Trophée (TT 1A:20)				
FM	30	Taille	E	XP	387

Gobelin				Humanoïde	
COR	5	MOB	7	ESP	3
Fo :	2	Ag :	2	In :	1
Co :	1	Dx :	2	Au :	0
Attaques			Défenses		
Gourdin/Couteau (BA+0)			Haillons puants (VA+1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
8	7	9	4.5	7	-
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>					
Butin	TT : 1B10				
FM	1	Taille	P	XP	42

LES GOLEMS

Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.

Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.

Projection Un critique en mêlée (coup de poing) projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.

Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].

Golem de cristal		Artificiel			
COR	8	MOB	10	ESP	4
Fo :	3	Ag :	0	In :	0
Co :	3	Dx :	5	Au :	0
Attaques		Défenses			
Poing de cristal (BA+2)		Créature de cristal (VA+3)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
42	14	10	6.5	13	-
LSC (12) Eclair					
Création		2513 PO+Taille de la pierre			
FM	10	Taille	G	XP	134

Golem de fer		Artificiel			
COR	20	MOB	5	ESP	0
Fo :	5	Ag :	2	In :	0
Co :	6	Dx :	0	Au :	0
Attaques		Défenses			
Poing de Fer (BA+6)		Créature de Métal(VA+5)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
72	31	7	4	31	-

Golem de fer		Artificiel			
Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.					
Création		3750 PO+Métallurgie			
FM	27	Taille	G	XP	173

Golem de Pierre		Artificiel			
COR	18	MOB	4	ESP	4
Fo :	4	Ag :	0	In :	0
Co :	5	Dx :	2	Au :	0
Attaques		Défenses			
Poing de pierre (BA+4)		Créature de pierre (VA+4)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
66	28	6	3.5	26	-

Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.					
Création		3338 PO+Taille de la pierre			
FM	23	Taille	G	XP	160

Golem d'os		Artificiel			
COR	10	MOB	12	ESP	0
Fo :	5	Ag :	6	In :	0
Co :	0	Dx :	0	Au :	0
Attaques		Défenses			
Griffes d'os (BA+2)		-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
40	10	18	7.5	17	-
Attaques multiples (3) Peut porter chaque round 3 attaques supplémentaires (griffes) comme une action libre.					
Membres multiples (4) Attaque avec plusieurs membres (action libre). Les membres peuvent être coupés par un critique en mêlée, réduisant le nombre d'attaques.					
Création		2613 PO+Menuiserie			
FM	11	Taille	G	XP	148

Golem d'argile				Artificiel	
COR	10	MOB	6	ESP	4
Fo :	3	Ag :	2	In :	0
Co :	3	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Poing d'argile (BA+3)			-		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
46	13	8	4.5	16	-
Création		2338 Po+Maçonnerie			
FM	8	Taille	G	XP	110

Hibours				Créature magique	
COR	14	MOB	6	ESP	1
Fo :	4	Ag :	3	In :	0
Co :	3	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Griffes (VA+2, DA -2)			Plumage (BA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
54	18	9	4.5	20	-
Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.					
Butin		Trophée TT 1A:14			
FM	11	Taille	G	XP	115

Harpie				Créature magique	
COR	8	MOB	6	ESP	6
Fo :	2	Ag :	2	In :	1
Co :	2	Dx :	1	Au :	2
Attaques			Défenses		
Serres (BA+2)			Plumes (VA+1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
20	11	8	4	12	-
Charme La créature peut charmer sa victime avec un <i>Chant envoûtant</i> .					
Attaque en piqué Si une distance de DEPx2 est parcourue en volant (« course »), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.					
Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.					
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.					
Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.					
Sort <i>Chant envoûtant</i> fonctionne comme le sort <i>Domination</i> avec un TR de 10 rounds.					
Butin		Trophée (TT 1A:8)			
FM	10	Taille	N	XP	128



Hydre			Créature magique		
COR	14	MOB	10	ESP	1
Fo :	5	Ag :	2	In :	0
Co :	6	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Morsure (BA+2, DA-2)			Ecailles (VA+2)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
90	22	12	10	21	-
<p>Projection Un critique en mêlée projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.</p> <p>Attaques multiples (5) Peut porter chaque round 5 attaques supplémentaires comme une action libre.</p> <p>Membres multiples Attaque avec plusieurs membres (action libre). Les membres peuvent être coupés par un critique en mêlée, réduisant le nombre d'attaques.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p> <p>Régénération Régénère chaque round, en tant qu'action libre, un nombre de PV égal à un test contre son COR. Les dégâts de feu et d'acide ne peuvent pas être régénérés. Un critique fait repousser une tête.</p> <p>Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.</p>					
Butin Trophée (TT 1A:20)					
FM	23	Taille	G	XP	246



Hobgobelin			Humanoïde		
COR	11	MOB	6	ESP	3
Fo :	2	Ag :	0	In :	2
Co :	3	Dx :	3	Au :	0
Attaques			Défenses		
Epée longue (BA +2), ArcCourt (BA +1, I+1)			Cotte de mailles (VA+2, DEP-0.5), Casque (VA +1, I -1), Bouclier (VA+1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
24	18	5+1	3.5	15	10
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquent à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>					
Butin TT 1B:18					
FM	4	Taille	N	XP	71

Homme lézard			Humanoïde		
COR	9	MOB	8	ESP	3
Fo :	4	Ag :	0	In :	2
Co :	2	Dx :	2	Au :	0
Attaques			Défenses		
Lance (BA+1)			Peau écailleuse (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
21	14	8	5	14	11
<p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p> <p>Projection Un critique en mêlée (coup de queue) projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.</p>					
Butin TT 1B:12, #2B:17					
FM	3	Taille	N	XP	71

Kraken			Animal		
COR	22	MOB	10	ESP	1
Fo :	5	Ag :	8	In :	0
Co :	4	Dx :	4	Au :	0
Attaques			Défenses		
Tentacules (BA +2)			-		

Kraken						Animal
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
270	26	18	1029	-	-	
<p>Attaques multiples (5) Peut porter chaque round 5 attaques supplémentaires comme une action libre.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.</p> <p>Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.</p> <p>Venin: Si la cible subit des dégâts, elle doit faire un test de résistance au poison. Si elle échoue, elle subit 1 point de dégâts par round (indéfendable) pendant D20 rounds.</p>						
Butin TT 2A:18						
FM	35	Taille	E	XP	397	

Lézard Géant						Animal
COR	MOB	ESP				
15	12	1				
Fo :	5	Ag :	5	In :	0	
Co :	14	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Morsure féroce (BA+4)			Ecailles (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
278	27	17	11.5	24	-	
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Grimpeur Peut grimper aux murs et aux plafonds à sa vitesse de Déplacement normale (action libre).</p> <p>Dévoreur Sur un Critique, l'attaquant englutit la cible si elle est plus petite de 2 catégories de taille ou plus. La victime reçoit 1PV de dégât imparable chaque round et souffre d'une pénalité de -8 à tous ses tests. La cible ne peut se libérer de son dévoreur vivant, qu'en réussissant un Critique sur une attaque de mêlée qui cause des dommages.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>						
Butin Trophée (TV 2A:16)						
FM	25	Taille	E	XP	316	

Kobold						Humanoïde
COR	MOB	ESP				
3	6	2				
Fo :	1	Ag :	1	In :	1	
Co :	1	Dx :	2	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Petit gourdin (BA+1)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
7	4	7	4	5	-	
FM	1	Taille	P	XP	25	

Liche						Créature magique
COR	7	MOB	6	ESP	9	
Fo :	17	Ag :	0	In :	8	
Co :	21	Dx :	4	Au :	8	
Attaques			Défenses			
-			Robe magique +3 (VA +3)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
39	31	6	4	-	-	
Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.						
Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+IN+Niveau ou être intimidées (pénalité de -2 sur tous les jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.						
Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].						
Puissance des Morts : Reçoit un bonus de ESP +AU à sa Fo et à sa Co.						
Sorts (LSO 17 / LSC 18) Lame arcanique, Brèche, Flammes de l'enfer, Appel des ombres, Nuage de mort, Confusion, Toile, Domination Domination des morts, Forme éthérée, Rayon frigorifique, Invisibilité, Saut, Verrou magique, Mirage, Porte dimensionnelle, Animation de squelettes, Ombres, Lance d'ombres, Sommeil, Trébucher, Arrêt du temps.						



Licorne						Créature magique
COR	9	MOB	13	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	6	In :	1	
Co :	2	Dx :	0	Au :	1	
Attaques			Défenses			
Corne ou ruade (BA +1, DA -2)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
63	11	19	11	12	-	
Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.						
Créature de Lumière Elle est considérée comme une Créature de Lumière dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.						
Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+In+Niveau ou être intimidées (pénalité de -2 sur tous les jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.						
Projection Un critique en mêlée (corne ou ruade) projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.						
Immunité(Mentale) Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].						
Attaques multiples (1) Peut porter chaque round 1 attaque supplémentaire (corne ou ruade) comme une action libre.						
Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.						
Sort (Automatique) Peut lancer le sort Sprint à tout moment sans avoir à passer de test. La temps de recharge s'applique toujours.						
Butin	TT 1B12, #2B17					
FM	9	Taille	G	XP	189	

Loup des Enfers					Créature magique	
COR	11	MOB	8	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	2	Au :	0	
Co :	2	Dx :	2	In :	0	
Attaques			Défenses			
Morsure (BA+1); Souffle de feu (BA +2)			Fourrure ardente (VA +1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
35	14	10	7.5	17	12	
<p>Souffle Utilisable tous les D20 rounds. Cause des dommages indéfendables en utilisant la valeur d'attaque à distance (TIR). Seules les VA magiques peuvent être utilisées pour se défendre. L'attaque forme un triangle de Dx X 5m de hauteur et de Dx X 3m de base.</p> <p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Créature des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vulnérabilité (eau) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur l'eau et la glace.</p>						
Butin	TT 1A:16					
FM	7	Taille	P	XP	115	



Loup			Animal		
COR	8	MOB	7	ESP	1
Fo :	3	Ag :	4	In :	0
Co :	1	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Morsure féroce (BA+2, DA-1)			Fourrure (VA+1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
29	10	11	7	13	-
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>					
Butin	Trophée (TV 1A:10)				
FM	2	Taille	N	XP	81

Minotaure			Humanoïde		
COR	14	MOB	6	ESP	4
Fo :	4	Ag :	2	In :	1
Co :	3	Dx :	1	Au :	1
Attaques			Défenses		
Masse, Corne, Sabots (BA+2, DA -2)			Cuir (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
54	18	8	5	20	-
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Ecrasement Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.</p>					
Butin	TT 1A:16, TT 2B:20				
FM	12	Taille	G	XP	138

Méduse				Créature magique	
COR	11	MOB	6	ESP	7
Fo :	3	Ag :	0	In :	2
Co :	3	Dx :	2	Au :	2
Attaques			Défenses		
Griffes, Serpents (BA+2)			Ecailles (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
36	15	6	7.5	16	-
<p>Projection Un critique en mêlée (queue) projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.</p> <p>Regard Le regard affecte toute personne ne réussissant pas un test de (ESP+AU), ceci compte comme une action libre pour la créature. Ceux qui attaquent la créature sans la regarder souffrent d'un malus de -4 sur toutes leurs attaques, mais ne sont plus sujets au regard.</p> <p>Attaques multiples (5) Peut porter chaque round 5 attaques supplémentaires comme une action libre.</p> <p>Pétrification Une attaque de Regard réussie pétrifie la cible. Un jet réussi de COR+Au permet d'éviter la pétrification. Cet effet peut être annulé par le sort Restauration.</p>					
Butin	TTA:18, TT #5A:20, #5M:20				
FM	18	Taille	N	XP	205

Momie				Mort vivant	
COR	12	MOB	4	ESP	4
Fo :	10	Ag :	0	In :	0
Co :	10	Dx :	0	Au :	2
Attaques			Défenses		
Toucher putréfiant (BA+1)			Bandelettes (VA +1)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
32	23	4	3	24	-
<p>Perte d'attribut Pour chaque attaque réussie, le COR de la victime est diminué de 1, jusqu'à tuer la victime quand elle atteint 0. La victime regagne 1 point de COR par jour ou par utilisation du sort Restauration.</p> <p>Créature des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Peur Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui la voient. Les cibles doivent réussir un jet d'ESP+In+Niveau ou être intimidées (pénalité de -2 sur tous leurs jets jusqu'à la fin du combat). La cible s'enfuit si elle joue une maladresse sur ce test.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroit.</p> <p>Puissance des Morts Reçoit un bonus de ESP+AU à sa Fo et à sa Co.</p> <p>Vulnérabilité (Feu) Subit le double des dommages des sorts et des effets de feu.</p>					
Butin	TT 2A:18, #1M16				
FM	18	Taille	N	XP	124



Ogre		Humanoïde			
COR	12	MOB	4	ESP	2
Fo :	3	Ag :	2	In :	1
Co :	3	Dx :	0	Au :	0
Attaques		Défenses			
Gourdin (BA+2, DA -2)		Loques puantes (VA +1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
50	17	6	3.5	17	-
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.</p> <p>Vision Nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>					
Butin	TT 1B:8, #1B18				
FM	10	Taille	G	XP	121



Ombre		Mort vivant			
COR	11	MOB	11	ESP	0
Fo :	5	Ag :	0	In :	0
Co :	4	Dx :	2	Au :	0
Attaques		Défenses			
Griffes (BA+2, DA -2)		Incorporel (VA +8)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
25	23	11	6.5	18	-
<p>Viellissement La victime vieillit d'un an par coup reçu.</p> <p>Créature des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vol Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action « course » est choisie, le DEP est multiplié par 4.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p>					
FM	14	Taille	N	XP	126

Orc		Humanoïde			
COR	10	MOB	6	ESP	2
Fo :	2	Ag :	0	In :	1
Co :	3	Dx :	3	Au :	0
Attaques		Défenses			
Epieu (BA+1)		Armure de cuir (VA+1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
23	14	7	4	13	10
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p>					
Butin	TT 1B:14, #1B16				
FM	2	Taille	N	XP	63

Ours						Animal
COR	12	MOB	8	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	4	In :	0	
Co :	3	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Pattes (BA+2, DA-2)			Epaisse fourrure (VA+1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
75	16	12	8	17	-	
Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.						
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Butin Trophée (TV 1A:16)						
FM	9	Taille	G	XP	139	

Prédateur Félin						Animal
COR	7	MOB	10	ESP	1	
Fo :	3	Ag :	5	In :	0	
Co :	1	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Morsure/griffure (BA+2, DA-1)			Fourrure (VA+1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
27	9	15	9	12	-	
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Attaques multiples (1) Peut porter chaque round 1 attaque supplémentaire (morsure/griffures) comme une action libre.						
Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.						
Butin Trophée (TV 1A:18)						
FM	2	Taille	N	XP	84	

Poney						Animal
COR	9	MOB	8	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	5	In :	0	
Co :	2	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Sabots (BA+2, défense)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
63	11	13	7.5	13	-	
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Butin Trophée (TV 1A:16)						
FM	3	Taille	G	XP	92	

Rat						Animal
COR	2	MOB	4	ESP	1	
Fo :	1	Ag :	2	In :	0	
Co :	0	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Dents pointues (BA+1)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
3	2	6	3	4	-	
Vision dans le noir Peut voir dans le noir.						
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Nage Peut nager. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.						
Butin Trophée (TV 1A:18)						
FM	1	Taille	M	XP	26	

Rat géant						Animal
COR	4	MOB	6	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	2	In :	0	
Co :	1	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Dents aiguisées (BA+2)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
11	5	8	6	8	-	
<p>Armes naturelles : Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.</p> <p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir.</p>						
FM	1	Taille	P	XP	41	

Sanglier						Animal
COR	10	MOB	7	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	2	In :	0	
Co :	5	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Défense (BA+2, DA-1)			Gros poils (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
38	17	9	7	14	-	
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p>						
Butin	Trophée (TV 1A:10)					
FM	6	Taille	N	XP	79	

Requin						Animal
COR	13	MOB	6	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	3	In :	0	
Co :	3	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Morsure (BA +2, DA -2)			-			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
39	16	9	6	19	-	
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Nage Peut nager. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.</p>						
Butin	Trophée (TT: 1A12)					
FM	9	Taille	N	XP	106	

Sanglier de guerre						Animal
COR	9	MOB	9	ESP	1	
Fo :	2	Ag :	2	In :	0	
Co :	4	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Défenses (BA+2, DA -1)			Peau dure (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
35	15	11	8.5	13	-	
<p>Charge Si la distance séparant l'attaquant de son adversaire est au moins égale à son DEP, le monstre peut charger, il obtient ainsi une attaque spéciale égale à ATT+COR.</p> <p>Armes Naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p>						
Butin	Trophée (TT 1A:20)					
FM	5	Taille	N	XP	76	

Scarouille				Animal		
COR	8	MOB	7	ESP	1	
Fo :	4	Ag :	0	In :	0	
Co :	4	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Antennes (BA +1)			Carapace (VA +3)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
33	15	7	7	13	-	
Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.						
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Nage Peut nager plutôt que de marcher. Dans ce cas, si une action de course est choisie, le DEP est doublé.						
Rouille Chaque coup porté réduit la VA d'une pièce d'armure (métallique, non magique et choisie au hasard) de 1. Le BA d'une arme métallique et non magique touchant la créature est aussi réduit de 1.						
Attaques multiples (3) Peut porter chaque round 3 attaques supplémentaires (Antennes) comme une action libre.						
Membres multiples Attaque avec ses multiples antennes (action libre). Les antennes peuvent être coupées par un critique en mêlée, réduisant le nombre d'attaques.						
Butin Trophée (TT: 1A6)						
FM	8	Taille	N	XP	111	



Serpent Géant				Animal		
COR	9	MOB	12	ESP	1	
Fo :	5	Ag :	3	In :	0	
Co :	3	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Morsure (BA+2, DA -2)			Ecailles (VA+2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
66	14	15	10.5	16	-	
Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.						
Constriction : Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.						
Venimeux (poison) Si la cible endure des dommages de poison, elle fait un jet de Résister au poison, un échec inflige 1 point de dommages imparables tous les rounds, pour D20 rounds.						
Butin Trophée (TT : 1A18)						
FM	8	Taille	G	XP	143	



Tréant			Plante		
COR	20	MOB	1	ESP	1
Fo :	5	Ag :	0	In :	0
Co :	5	Dx :	0	Au :	0
Attaques			Défenses		
Coups de branche (BA +2)			Ecorce épaisse (VA +2)		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
70	27	1	3.5	27	-
<p>Projection Un critique en mêlée projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts (défendables). La victime se retrouve étendue au sol.</p> <p>Attaques multiples (3) Peut porter chaque round 3 attaques supplémentaires comme une action libre.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p> <p>Vision nocturne Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.</p> <p>Vulnérabilité (Feu) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur le feu.</p>					
Butin	Petit bois				
FM	23	Taille	G	XP	158

Squelette			Mort vivant		
COR	10	MOB	8	ESP	0
Fo :	3	Ag :	2	In :	0
Co :	2	Dx :	2	Au :	0
Attaques			Défenses		
Griffes d'os (BA+1)			-		
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
22	12	10	5	14	-
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tout les sorts marqués [!].</p>					
FM	4	Taille	N	XP	72



Troll		Humanoïde			
COR	16	MOB	6	ESP	2
Fo :	4	Ag :	0	In :	1
Co :	4	Dx :	3	Au :	0
Attaques		Défenses			
Massue (BA +2, DA +2) Rocher (BA+4, DA-4)		Peau dure (VA +2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
60	22	9	5	22	13
<p>Créatures des Ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.</p> <p>Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.</p> <p>Régénération Régénère chaque round, en tant qu'action libre, un nombre de PV égal à un test contre son COR. Les dégâts de feu et d'acide ne peuvent pas être régénérés.</p> <p>Vulnérabilité (Feu) Subit le double des dommages des sorts et des effets basés sur le feu.</p>					
Butin	TT #1B:16				
FM	14	Taille	G	XP	202



Vignetrangleuse		Plante			
COR	6	MOB	8	ESP	0
Fo :	3	Ag :	0	In :	0
Co :	4	Dx :	0	Au :	0
Attaques		Défenses			
Coup de racine (BA+2)		Défenses de bois (VA+1)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
30	11	8	7.5	11	-
<p>Constriction Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'une catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de Mob+Fo contre COR+Fo du constricteur.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tous les sorts marqués [!].</p> <p>Attaques multiples (4) Peut porter chaque round 4 attaques supplémentaires (Coup de racine) comme une action libre.</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p>					
Butin	Petit bois				
FM	7	Taille	N	XP	122

Vil spectateur						Créature magique
COR	8	MOB	4	ESP	10	
Fo :	0	Ag :	0	In :	2	
Co :	4	Dx :	2	Au :	3	
Attaques			Défenses			
-			Peau dure (VA +2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
88	14	4	3	-	-	
<p>Anti-Magie Toute magie dans un rayon de 10 mètres autour de la créature est annulée. Ceci ne s'applique pas à la magie de la créature ou à ses propres sorts.</p> <p>Créature des ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Vision dans le noir Peut voir dans le noir complet.</p> <p>Flotter dans les airs Peut flotter dans les airs plutôt que de marcher. Peut se déplacer du double de son DEP en utilisant l'action « Course ».</p> <p>Attaques multiples Peut lancer chaque round 4 sorts supplémentaires comme une action libre. Il ne peut toutefois pas lancer le même sort deux fois dans le même round.</p> <p>Membres multiples Attaque avec plusieurs membres (action libre). Les membres peuvent être coupés par un critique en mêlée, réduisant le nombre d'attaques.</p> <p>Sorts (1 par oeil / tous sont actifs) LSO 13 : LSC 12 : Aveuglement, Chaîne d'éclairs (LSC 15), Confusion, Rempart, Domination, Projeter, Invisibilité, Ecran antiprojectiles, Sommeil, Télékinésie</p>						
Butin	TT #5A:20, #5M:20					
FM	23	Taille	G	XP	255	

Zombie						Mort vivant
COR	13	MOB	3	ESP	0	
Fo :	3	Ag :	0	In :	0	
Co :	5	Dx :	0	Au :	0	
Attaques			Défenses			
Griffes putrides (BA +2)			Insensible (VA +2)			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR	
28	20	3	2.5	18	-	
<p>Créature des ténèbres Elle est considérée comme une Créature des Ténèbres dans la plupart des univers de jeu. Les règles des Lumières et des Ténèbres s'appliquant à ces entités affectent cette créature.</p> <p>Immunité mentale Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc.) ainsi que tous les sorts marqués [!].</p> <p>Armes naturelles Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.</p>						
Butin	TT 1B:4					
FM	10	Taille	N	XP	78	



APPENDICES

Appendice A - Tables de trésor

Appendice B - Création de races non-humaines

Appendice C - Feu et poudre

APPENDICE A: LES TABLES DE TRÉSOR

Les jets sur les tables subséquentes sont indiqués entre parenthèses.

TT A		TABLE DE TRÉSOR B		TABLE DE TRÉSOR C	
D20	PIÈCES	D20	HUMANOÏDES PRIMITIFS	D20	HUMANOÏDES CIVILISÉS (EXTÉRIEUR)
1	D20 Pc	1	Arête, viande pourrie	1	Outre ou gobelet de cuir
2	2D20 Pc	2	Outre percée	2	Briquet d'amadou
3	3D20 Pc	3	Restes de nourriture	3	Une ration
4	4D20 Pc	4	Outre	4	D20/2 Torches
5	5D20 Pc	5	Provisions fraîches	5	Couverture ou chope
6	D20 Pa	6	Loques ensanglantées	6	Canne à pêche ou couverts en bois
7	2D20 Pa	7	Bout de ficelle	7	Cordon en cuir ou D20 Pc
8	3D20 Pa	8	Couverture sale et effilochée	8	Casserole ou pot
9	4D20 Pa	9	Morceau de câble plié	9	Petit bois ou D20 Pa
10	5D20 Pa	10	Morceaux de marbre coloré ou de cire	10	D20/2 Rations
11	D20 Po	11	Briquet d'amadou	11	Aiguille et du fil ou tonnelet de bière
12	2D20 Po	12	Collier de dents, oreilles d'elfes	12	D20/2 mètre de corde ou D20 Po
13	3D20 Po	13	Hameçon	13	Herbe de soin ou pipe et tabac
14	4D20 Po	14	(D20/2)m de corde moisie	14	Matériel d'escalade ou lampe à l'huile
15	5D20 Po	15	D20 verroterie	15	TT M:5
16	6D20 Po	16	Eclats de gemmes (D20 Pc)	16	Une tente pour 2 ou un piège à ours
17	7D20 Po	17	D20 Pc, D20 Pa	17	TT A:15
18	8D20 Po	18	D20 Pc, D20 Pa, D20 Po	18	Boussole ou dent n or (D20/2 Po)
19	9D20 Po	19	D20 Po + TT M:5	19	D20/2 herbes de soins, Anneau (D20Po)
20	10D20 Po	20	D20 gemmes (D20 Po)	20	TT M:10

TABLE DE TRÉSOR D	
D20	HUMANOÏDES CIVILISÉS (URBAIN)
1	1 Pc
2	Mie de pain ou peigne
3	Morceau de fusain ou de sac en cuir
4	Bout de ficelle ou mouchoir (utilisé)
5	Pain emballé ou pomme
6	Figurine en bois ou dés
7	Pipe avec du tabac ou bandana
8	Figurine en bois ou dés
9	Pied de biche ou clef
10	D20 PC ou un anneau (1 Pa)
11	Boucle de ceinture décorative (D20/2 Pa)
12	Herbes de soins ou un paquet de cartes
13	Dague cachée ou collier (D20 Pa)
14	Dent en or (1 Po) ou lanterne
15	5 outils de crochetage ou trousseau de clefs
16	TT A:15
17	Dent en or (D20/2 Po) ou potion de soin
18	Bijoux précieux (D20 Po)
19	TT M:5
20	TT M:10

TABLE DE TRÉSOR M	
D20	OBJETS MAGIQUES
1	Potion (TT P: Potion)
2	Potion (TT P: Potion)
3	Potion (TT P: Potion)
4	Potion (TT P: Potion)
5	Potion (TT P: Potion)
6	Parchemin (TT S: Sorts)
7	Parchemin (TT S: Sorts)
8	Arme (TT AA: Arme avec E: Effet)
9	Parchemin (TT S: Sorts)
10	Arme (TT AA: Arme avec E: Effet)
11	Armures (TT PR: Armures avec E: Effet)
12	Parchemin (TT S: Sorts)
13	Armures (TT PR: Armures avec E: Effet)
14	Parchemin (TT S: Sorts)
15	Arme(TT AA: Arme avec E: Effet)
16	Armures (TT PR: Armures avec E: Effet)
17	Arme(TT AA: Arme avec E: Effet)
18	Unique (TT X: Unique)
19	Objet (TT G: Objets Magiques)
20	Unique (TT X: Unique)

ARMES ET ARMURES

TABLE DE TRÉSOR AA	
D20	TYPE D'ARME
1-5	Arme à Distance (AD)
6-20	Arme de Mêlée (AM)

D20	AD: ARME À DISTANCE
1-2	D20 carreaux d'arbalète*
3	Arbalète légère
4	Arbalète lourde
5-6	D20 Flèches*
7-11	Arc court
12-14	Arc Long
15	Arc Elfique
16	Fronde
17-19	Lance**
20	Couteau de lancer

* La magie s'estompe après un coup
** Ne brise pas sur une maladresse

TABLE DE TRÉSOR PR: ARMURES	
D20	ARMURES
1-3	Pièces d'armure
4-7	Robe
8	Robe Runique
9-13	Armure de Cuir
14-17	Cotte de mailles
18-20	Armure de plates

D20	PIÈCES D'ARMURE
1-5	Brassards de cuir
6-8	Brassards de plates
9-11	Jambières de plates
12-15	Casque de plates
16	Bouclier en bois*
17-19	Bouclier métallique
20	Pavois

* Ne brise pas sur une maladresse

AM: ARME DE MÊLÉE	
D20	TYPE D'ARME
1-12	Tranchante (AM1)
13-20	Contondante (AM2)

D20	AM1: TRANCHANTE
1-2	Epée a 2 mains
3-6	Dague
7	Hallebarde
8	Grande Hache
9-11	Epée large
12-14	Epée courte
15-17	Epée longue
18-19	Hache
20	Hache des nains

D20	AM2: CONTONDANTE
1	Fléau
2-4	Marteau
5	Bâton*
6	Massue*
7-8	Fléau de bataille
9	Poing américain
10-12	Lance*
13-16	Marteau de Guerre
17-20	Masse

* Ne se brise pas sur une maladresse

ARMES ET ARMURES MAGIQUES

Après avoir déterminé le type d'arme ou d'armure, il faut jouer sur la table de trésor E pour déterminer les bonus et les autres effets.

TABLE DE TRÉSORS E: EFFET DES OBJETS MAGIQUES.

D20	BONUS DE BA OU DE VA	D20	AUTRES EFFETS
1	Pas de bonus, 1 effet	1-15	Pas d'effets
2-17	Bonus +1	16-18	1 effet
18-19	Bonus +2	19	2 effets
20	Bonus +3	20	2 effets + un autre tirage.

TABLE DE TRÉSOR P

5D20	POTIONS
5	Potion de Restauration
6	Potion du Dément
7	Potion de Forme gazeuse
8	Potion de Taille de géant
9-10	Potion de Vieillessement
11-12	Potion de Hâte
13-14	Potion de Talent
15-16	Potion de Vision Naine
17-18	Potion d'Invulnérabilité
19-20	Potion de Rétrécissement
21-23	Potion d'Anaérobie
24-26	Potion d'Araignée
27-28	Potion de Grands Soins
29-31	Potion de Perception
32-33	Poison (20, indéfendable)
34-36	Potion de Marche sur l'eau
37-38	Eau bénite
39-42	Potion de Changesort
43-46	Potion de Tir ajusté
47-51	Potion de Recharge
52-56	Potion de Soins
57-61	Potion d'Enchantement
62-65	Potion de Guérison continue
66-69	Potion de Défense
70-73	Potion de Défense Supérieure
74-77	Potion de Force
78-80	Potion de Combat
81-83	Potion de Lévitiation
84-85	Potion de Perception
86-87	Potion de Vol
88-89	Antidote
90-91	Potion de Chance
92-93	Potion de Pensées Profondes
94-95	Potion de Vitalité
96-97	Potion de Lanceur de sorts
98	Potion de Téléportation
99	Potion d'Invisibilité
100	Potion de Jeunesse

D20	TYPE D'EFFET
1-5	Action libre (EA)
6-13	Bonus (EB)
14-17	Talent (ET)
18-20	Effet de sort (ES)

Lorsqu'on utilise la Table de trésors E : Les armures et les armes font l'objet de deux lancers, l'un pour les Bonus, l'autre pour les Effets. Tous les autres objets ont un Effet, plus tout autre effet accordé par un jet sur la table «Autres effets». Il n'y a pas de jet pour un bonus en BA / VA.

TYPE D'EFFET I

Tables EA, EB+ & ET

EA: ACTION LIBRE	
D20	TYPE D' ACTION
1-6	Se relever *
7	Se concentrer **
8	Se déplacer (DEP)*
9	Tir*
10	Attaque de Mêlée*
11-13	Ramasser une arme*
14-16	Dégainer une arme
17	Lancer un Sort ordinaire*
18-19	Changer de Sort*
20	Lancer un Sort Ciblé*

* Une fois par combat
 ** Max d20 rounds/combat

Certaines combinaisons d'effets peuvent produire des résultats inutilisables ou ridicules (comme un fléau +1 conférant le talent *Maître du combat à mains nues* +II). Dans ce cas, le MJ peut choisir d'autres effets ou relancer jusqu'à trouver une combinaison adéquate.

ET: TALENT*	
D20	RANG DE TALENT
1-12	+I (ET1)
13-17	+II (ET1)
18-19	+III (ET1)
20	+I et un autre jet

*Un rang de talent ne peut pas dépasser le Rang maximum que pourrait apprendre un personnage.

EB: BONUS (2JETS)		BONUS (2E JET)		
1. D20	BONUS À...	+1	+2	+3
1-9	Un seul test (EB1)	1-10	11-17	18-20
10-13	Un seul sort (S)	1-15	16-19	20
14	Groupe de sorts (EB2)	1-15	16-19	20
15-17	Valeur de combat (EB3)	1-10	11-17	18-20
18-19	Trait (EB4)	1-10	11-17	18-20
20	Attribut (EB5)	1-10	11-17	18-20

D20	EB1: UN SEUL TEST
2-3	Draguer
4	Combattre la maladie
5-6	Pickpocket
7-8	Nager
9	Enclencher un mécanisme
10-11	Suivre une piste
12-14	Discrétion
15-17	Marchander
18-20	Perception
21-25	Savoir
26-29	Se cacher
30-31	Crocheter une serrure
32-33	Escalader
34-35	Désarmer un piège
36-37	Equitation
38	Sauter
39	Estimer
40	Résister au poison

D20	EB2: GROUPE DE SORTS
1-2	Sorts d'Eclairs
3	Sorts de Terre, de Roche et de Pierres
4	Sorts d'Eau, de Glace et de Gel
5-6	Sorts de Feu
7-9	Sorts de Soins
10-12	Sorts de Lumière
13-14	Sorts d'Air et de Transport
15	Sorts de Dommages
16-17	Sorts de Ténèbres
18-20	Sorts de Protection

D20	EB3: VALEUR DE COMBAT
1-3	Points de Vie
4-6	Défense
7-9	Initiative
10-11	Déplacement *
12-14	Mêlée
15-16	TIR
17-18	LSO
19-20	LSC

*Chaque +1 se transforme en bonus de .5 au DEP

D20	EB4: TRAIT
1-3	Force
4-7	Constitution
8-10	Agilité
11-13	Dextérité
14-17	Intellect
18-20	Aura

D20	EB5: ATTRIBUT
1-7	corps
8-13	Mobilité
14-20	Esprit

TYPE D'EFFET II

Tables ES & ET 1

D20	ES: EFFET DE SORT
1-12	Sort intégré normalement (S)
13-16	D20 charges Intégrées (S)
17	Temps de recharge réduit (ES1 & S)
18	Réduit le TR d'un sort connu (ES1 & S)
19	Réduit le TR de tous les sorts connus (ES1)
20	Ignore le TR (ES2 & S)

ES 1 & 2: TEMPS DE RECHARGE DE L'EFFET

D20	ES1: RÉDUCTION	D20	ES2: IGNORE
1-10	1 round	1-16	1x jour
11-14	2 rounds	17-18	2x jour
15-17	3 rounds	19	3x jour
18-19	4 rounds	20	Permanent
20	5 rounds		

TABLE DE TRÉSORS X

2D20	OBJETS UNIQUES
2	Collier de régénération
3	Jeu de cartes de tricheur
4	Tapis magique
5	Sceptre de boules de feu
6	Ceinturon de force de troll
7	Gants de mutilation
8	Selle elfique
9-10	Anneau de protection +2
11-12	Brassards de l'archer
13-14	Bottes Elfiques
15-16	Cape elfique
17-20	Anneau de protection +1
21-23	Messenger fantasmagique
24-25	Anneau de recharge
26-27	Anneau de Sort
28-29	Anneau de Changesort
30-31	Poudre de sommeil
32	Bâton de sort (Table Z)
33	Corne de guerre
34	Charme de lévitation
35	Clef émeraude
36	Anneau de protection +3
37	Carquois magique
38	Cape du gardien
39	Anneau d'invisibilité
40	Boule de cristal

UD20 ET1: TALENT

4-5	La Chance du héros	24	Tir vicieux	43	Rapidité	62	Réflexes éclair
6	Déflagration Arcanique	25	Forme de l'ours	44	Maître Grimpeur	63	Fermeté
7	Forme de l'aigle	26	Bloc	45	Coup brutal	64	Forme animale
8	Bouclier de sang	27	Estimation	46	Résistance à la magie	65	Ecraser les morts-vivants
9	Salve	28	Artisanat	47	Pickpocket	66	Deux armes
10	Sacrifice de recharge	29	Esquive	48	Bluff	67	Maîtrise du combat à mains nues
11	Guérison Sanglante	30	Charme	49	Crocheter une serrure	68	Maîtrise d'armes
12	Lanceur d'éclairs	31	Education	50	Cri de bataille	69	Expertise
13	Guérisseur des champs de Bataille	32	Recharge améliorée	51	Protection élémentaire	70	Changesort
14	Une chance du diable	33	Chasse	52	Tireur d'élite	71	Magie de puissance
15	Écraser l'infâme	34	Corps-à-Corps	53	Archer Monté	72	Familier
16	Mouvement en armure	35	Arts du Voleur	54	Brisearmure	73	Rompres le charme
17	Jouer d'un instrument	36	Tireur	55	Mage en armure	74	Changesort douloureux
18	Retraite ordonnée	37	Parade	56	Nécromancie	75	Sprint consommant
19	Ange gardien	38	Nage	57	Manipulation	76	Gain douloureux
20	Maîtrise des éléments	39	Conjuration	58	Vigilance	77	Echapper à la mort
21	Magie du feu	40	Endurance	59	Blessé	78	Absorber la vie
22	Position défensive	41	Discrétion	60	Échappée	79	Maître des sortilèges
23	Déflexion des éléments	42	Acrobatie	61	Maître des bêtes	80	Retarder la mort

APPENDICE A: LES TABLES DE TRÉSOR

TABLE DE TRÉSOR S1 & S2	
D20	S1: COMMUNS
2-3	Flou
4-5	Équilibre
6-7	Purification
8-9	Création de Nourriture
10-11	Enchantement
12	Saut
13-14	Résistance au Poison
15	Clairaudience
16-17	Soins
18-19	Nuage de Remords
20	Diable Épousseteur
21-22	Aura de Soins
23-24	Ouverture
25-26	Lumière
27-28	Changement de Race
29	Flèche de Ténèbres
30-31	Pain de Mana
32-33	Rempart
34-35	Rayon de Feu
36	Projection de la Voix
37-38	Baies de Soins
39	Vigueur
40	Brouillard

D20	S2: PEU COMMUNS
1	Aveuglement
2	Fragrance
3	Chute de Plume
4	Lame Ardente
5	Arme Arctique
6	Lumière de Guérison
7	Effroi
8	Flèche de Lumière
9	Ombres
10	Ecran Antiprojectiles
11	Lévitiation
12	Mur de Pierre
13	Trébuchement
14	Transformation
15	Télékinésie
16	Calme de la Bête
17	Mirage
18	Ralentissement
19	Arme de Lumière
20	Marche sur les eaux

TABLE DE TRÉSORS S. SORTS			
D20	SORTS	D20	SORTS
1-8	Communs	15-18	Rares
9-14	Peu communs	19-20	Très rares

TABLE DE TRÉSOR S3	
D20	RARES
2	Projection
3	Confusion
4	Déplacement
5	Mur de Feu
6	Lance de Ténèbres
7	Lame de Ténèbres
8	Eternuements
9	Rouille
10	Saint Marteau
11	Gardien
12	Lance de Lumière
13	Nuage de Mort
14	Rayon Guérisseur
15	Gouffre
16	Toile
17	Rétrécissement
18	Domination des morts-vivants
19	Prolongation du Rempart
20	Eau bénite
21	Verrou magique
22	Échelle Magique
23	Domination d'un animal
24	Renforcer le Rempart
25	Éclair
26	Lance de Feu
27	Souffle de Feu
28	Sprint
29	Messenger
30	Malédiction
31	Bénédictio
32	Sommeil
33	Brèche
34	Vigueur
35	Paralyse
36	Lame Arcanique
37	Regard Pénétrant
38	Silence
39	Amitié
40	Passe-muraille

TABLE DE TRÉSOR S4	
D20	TRÈS RARES
2	Bouillon de Sang
3	Invocation Démoniaque
4	Portail
5	Invocation Élémentaire *
6	Forme éthérée
7	Flammes de l'Enfer
8	Domination
9	Invisibilité
10	Taille de Géant
11	Arrêt du Temps
12	Résurrection
13	Temps de recharge à 0
14	Préparation du Changesort
15	Restauration
16	Boule de Feu
17	Vade Retro
18	Danse
19	Rayon Frigorifiant
20	Neutralisation du Poison
21	Sphère de Soins
22	Chaîne d'Eclairs
23	Barrière Magique
24	Animation de squelettes
25	Vol
26	Animation des Zombies
27	Bannissement
28	Dôme Protecteur
29	Destruction de la Magie
30	Appel d'Ombres
31	Pilier de Ténèbres
32	Pilier de Lumière
33	Yeux et Oreilles
34	Téléportation
35	Terreur
36	Necromancie
38	Perception Aiguë
37	Vision de l'Invisible
39	Vaporisation
40	Déflagration Corporelle

* Invocation élémentaire			
D20	Type d'élémentaire	D20	Type d'élémentaire
1-5	Terre	11-15	Air
6-10	Feu	16-20	Eau

TABIE DE TRÉSOR G					
3D20	OBJETS MAGIQUES	3D20	OBJETS MAGIQUES	3D20	OBJETS MAGIQUES
3	Écailles de dragon (E)	23	Bracelet (E)	42	Griffe (E)
4	Animal en peluche (E)	24	Cape (E)	43	Statuette (E)
5	Flûte (E)	25	Corne d'hydromel (E)	44	Calice (E)
6	Peigne (E)	26	Manteau (E)	45	Fourreau (E)
7	Globe oculaire séché (E)	27	Bâton (E)	46	Vase (E)
8	Plume colorée (E)	28	Bottes (E)	47	Dés (E)
9	Racine noueuse (E)	29	Tunique (E)	48	Tambour (E)
10	Bandana (E)	30	Sandales (E)	49	Sceptre (E)
11	Pattes d'oiseaux (E)	31	Chaîne (E)	50	Bâton (E)
12	Tiare (E)	32	Masque (E)	51	Harpe (E)
13	Balle (E)	33	Surcot (E)	52	Poupée (E)
14	Ceinture (E)	34	Bracelet en cuir (E)	53	Couronne (E)
15	Gants (E)	35	Dents (E)	54	Bol (E)
16	Echarpe (E)	36	Boucle d'oreille (E)	55	Figurine sculptée (E)
17	Chapeau (E)	37	Chandelier (E)	56	Tête réduite (E)
18	Cristal étincelant (E)	38	Patte (E)	57	Miroir (E)
19	Bandeau (E)	39	Anneau (E)	58	Crâne (E)
20	Broche (E)	40	Cruche (E)	59	Coeur séché (E)
21	Bracelet (E)	41	Carquois (E)	60	Langue de Démon (E)
22	Gemme (E)				

LES FIGURINES, LES TAPIS, ETC.

Pour mieux comprendre et bien visualiser les actions de combat de *Dungeonslayers*, il est recommandé d'utiliser des figurines, des pions ou des pièces de carton utilisées sur des plans, un tapis de jeu quadrillé ou une grille hexagonale. Un hexagone ou un carré correspond généralement à un mètre.

Portée des armes

Quand on résout les combats à l'aide de figurines, il est particulièrement important de connaître la portée de l'arme utilisée par un attaquant en mêlée. Habituellement, toutes les zones adjacentes à celle où se trouve le personnage peuvent être attaquées. Les armes suivantes peuvent atteindre des ennemis à deux (2) zones de distance, à condition bien sûr que personne d'autre ne se trouve entre les deux adversaires:

- **Epée à deux mains**
- **Hallebarde (estoc)**
- **Bâton (estoc)**
- **Grande hache**
- **Epieu (estoc)**

Armes d'estoc

Les armes d'estoc peuvent être utilisées contre des cibles qui se trouvent derrière quelqu'un d'autre.

CRÉATION DE RACES



Si les trois races - Elfes, Humains et Nains - ne vous suffisent pas, vous pouvez utiliser ce kit pour créer vos propres races de personnage joueur.

1. Le bonus racial

Tout comme les Elfes, les Nains et les Humains, les nouvelles races ont un bonus +1 à ajouter à un de trois Traits (voir page 10).

2. Les aptitudes raciales

Chaque race possède des aptitudes raciales. Toutefois, la valeur de ces capacités ne peut pas excéder un total de deux points raciaux (PR).

Option d'univers de jeu :

Au lieu de *Pied léger*, les Elfes peuvent avoir une capacité raciale différente. Les capacités qui sont disponibles pour les Elfes sont marquées d'un astérisque (*).

Allergique au métal -2 PR

Les représentants de cette race ne sont pas en mesure d'utiliser des objets métalliques (y compris les armes et armures métalliques) et ont un malus de -1 en Défense contre les dommages causés par des armes en métal.

Arrogant -1 PR

Les représentants de cette race paraissent arrogants et sont réticents à accepter l'aide des autres, comme les sorts de soins qu'ils n'acceptent qu'en dernier recours.

Avare -1 PR

Chaque fois qu'un membre de cette race remarque quelque chose de précieux, il ou elle doit effectuer un

jet d'ESP+In+4, s'il échoue, le personnage veut absolument l'objet.

Doué pour la magie* +1 PR

Les membres de cette race ont un don pour la magie - il est incroyablement facile pour eux de comprendre et de jeter des sorts. Ils gagnent un bonus de +1 en LSO.

Fragile-1 PR

Cette race particulièrement menue subit un malus de -1 en DEF.

Très grand +4 PR

Les points de vie sont doublés, mais la créature est aussi plus facile à toucher au combat (voir page 98).

Immortel +0 PR

Une fois adultes, les membres de cette race ne vieillissent plus et ne peuvent pas mourir de vieillesse - ils ne meurent que de mort violente ou quand ils se sont lassés de la vie.

Incompétent -4 PR

Cette race doit dépenser un point de talent supplémentaire pour le premier rang de tout nouveau talent.

Lent -1 PR

Cette race est indolente ; sa vitesse de déplacement est donc réduite de 1.

Longévité +0 PR

Les représentants de cette race vieillissent très lentement une fois qu'ils ont atteint l'âge adulte.

Maladroit -2 PR

Les individus de cette race maladroite ont de graves problèmes de coordination, tous les jets de MOB subissent un malus de -4.

Méprisé -1 PR

Les membres de cette race sont méprisés et rejetés par les autres races. Ceux-ci sont réticents à leur vendre des marchandises et si elles le font, c'est toujours à des prix prohibitifs. L'équipement et les autres services coûtent deux fois plus que la normale.

Un oeil -1 PR

Cette race subit un malus de -1 en TIR et en LSC.

Négligé -1 PR

Comme les membres de cette race ne portent aucune attention à leur apparence, tous leurs tests sociaux subissent un malus de -2

Inapte à la Magie -1 PR

Les membres de cette race ne peuvent pas lancer de sort.

Petit-4 PR

Les points de vie sont réduits de moitié, mais la création est aussi plus difficile à frapper au combat (voir page 98). Il leur est aussi impossible d'utiliser des armes normales, une épée courte doit être utilisée comme une arme à deux mains.

Pied léger* +1 PR

Tous les tests de Déplacement furtif ou actions semblables reçoivent un bonus de +1.

Rapide* +1 PR

Les membres de cette race sont rapides et agiles, leur déplacement est augmenté de 1.

Vif* +1 PR

Cette race reçoit +1 en Initiative.

Résistant à la magie + 1 PR

Cette Race est moins affectée par les sorts et la magie. Tous les effets magiques, hormis les dégâts élémentaires, sont réduits de moitié (les dégâts, la guérison, les effets des potions ainsi que la durée d'un sort).

Sensible à la lumière-1 PR

Les membres de cette race subissent un malus de -1 à tous leurs tests basés sur la vue lorsqu'ils se trouvent en plein soleil.

Robuste +1 PR

Les membres de cette race reçoivent +1 à la Défense.

Talentueux +2 PR

Les membres de cette race reçoivent un Point de talent supplémentaire à la création.

Précis* +1 PR

Les membres de cette race bénéficient d'un bonus de +1 en TIR et en LSC.

Plus coriace qu'il n'y paraît +3 PR

Les membres d'une race de petite taille possédant cette capacité raciale ignorent la pénalité de points de vie due à leur taille.

Vision dans le noir 1 PR

Les membres de cette race ont Vision dans le noir (voir page 74) comme capacité raciale.

Vision nocturne +1 PR

Les Représentants de cette race ont la capacité raciale Vision nocturne (voir page 74).

Exemple de race: Halfelins

Bonus racial: Co, Ag ou Dx +1

Capacités raciales : Pied léger (+1 PR), Talentueux (+2 PR), Résistant à la magie (-1PR), Plus coriace qu'il n'y paraît (+3 PR), Vivacité (+1 PR), Petite (4PR)

Exemple de race: Demi-Orques

Bonus racial: Fo, Co ou Au +1

Capacités raciales : Talentueux (+2 PR), Robustesse (+1 PR), Méprisé (-1PR), Sensible à la lumière (-1PR), Vision nocturne (+1PR)

FEU ET POUVRE

Si vous souhaitez inclure des armes à feu dans votre partie (pour créer, par exemple, un monde fantastique avec des armes à poudre noire, un univers de cape et d'épée, le Far West ou toute autre chose que vous pouvez imaginer), vous pouvez utiliser les règles d'extension suivantes :

RÈGLES D'ARMES À FEU

RECHARGER

Les armes à feu doivent être rechargées après chaque tir (1 action utilisée par canon). Dans certaines situations, le personnage devra aussi réparer ou remettre l'arme en état de fonctionner, par exemple après un bourrage ou une ratée. Cela nécessite un test réussi d'ESP + Dx et prend une action complète.

TIRER AVEC DEUX ARMES DE POING

Le tir de deux pistolets en même temps est traité comme une attaque avec deux armes de mêlée (voir page 47).



TIRER TOUS LES CANONS EN MÊME TEMPS

Avec des armes à double (ou triple, ou sextuple) canons, le tireur peut choisir de faire feu de tous les canons simultanément. Le tir est résolu en un seul test d'attaque à distance (TIR), en additionnant les BA de tous les canons.

POUVRE MOUILLÉE

Si une arme à feu tombe dans l'eau ou est exposée à de fortes pluies, la poudre à canon se mouille. L'arme doit être nettoyée pour D20 / 2 rounds de combat (ESP + Dx) avant de pouvoir être rechargée.

ARMES À RÉPÉTITION ET RÉVOLVERS

Les fusils à plusieurs canons, les revolvers ou les armes à répétition peuvent tirer plus d'une fois avant de devoir être rechargés.

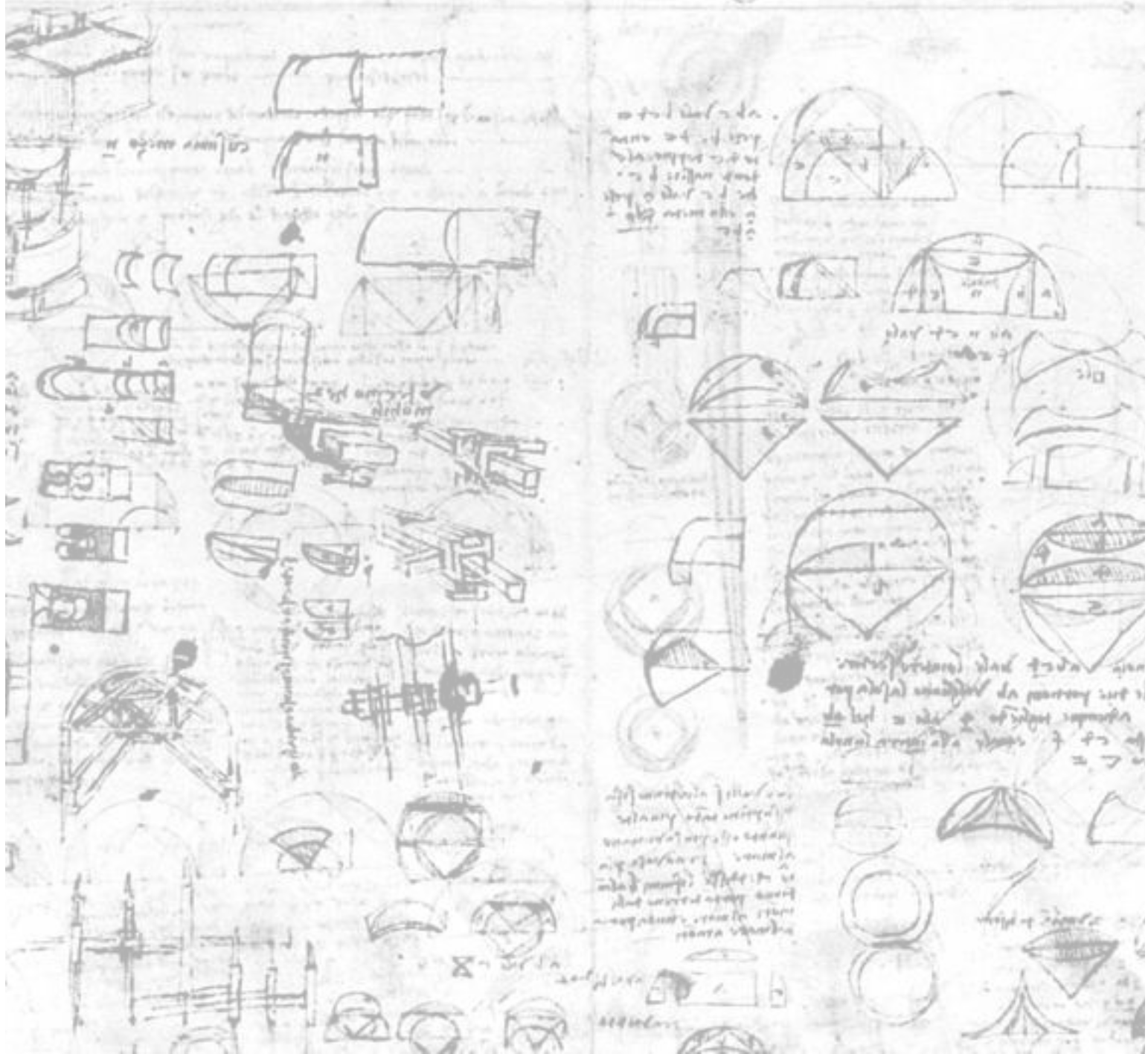
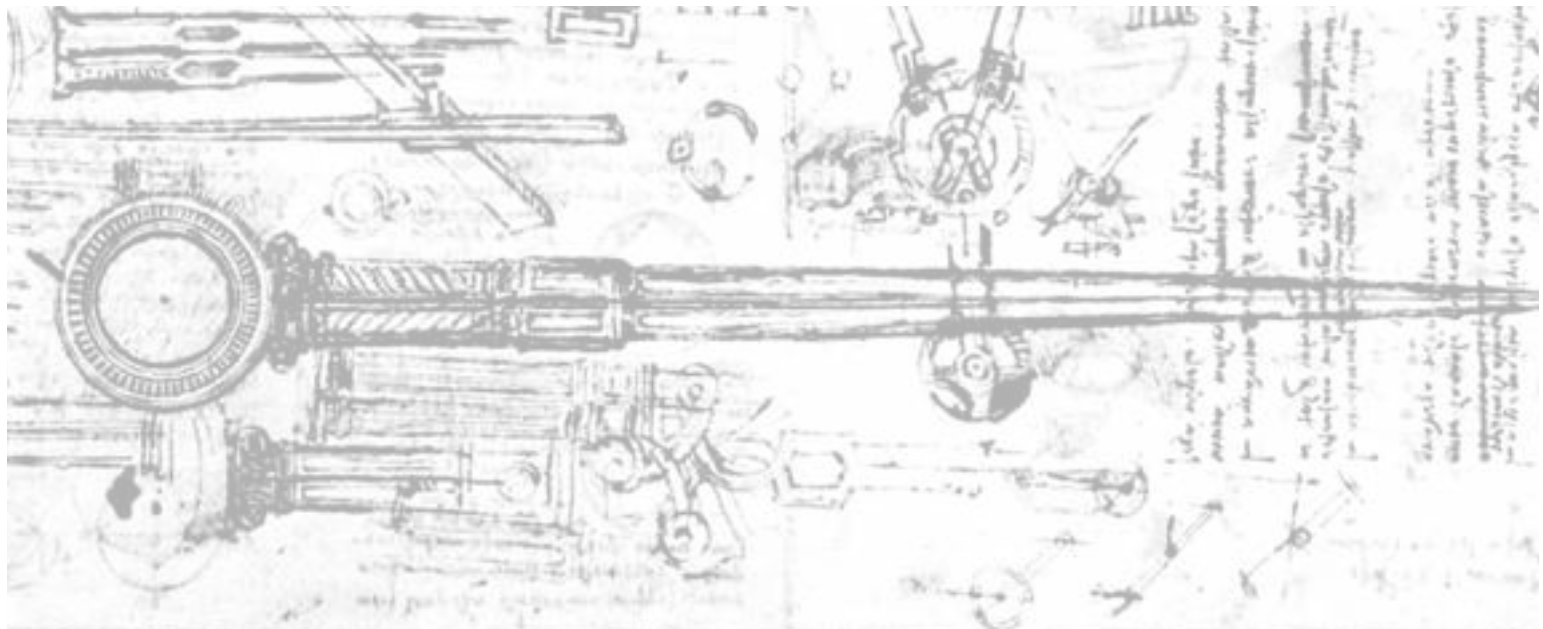
Le nombre de coups que peut tirer une arme et son type de répétition (double canons ou chambres du barillet) sont indiquées sous la forme suivante : canons (N) barillet (N) ou répétition (N) où N est le nombre de coups qui peuvent être tirés avant que l'arme ne doive être rechargée.

Arme	BA/DA	Note	D.	Prix
Baïonnette	+0 / +0	Permet une attaque de mêlée avec le fusil / l'arbalète	V	3 PO
Bombe/Bâton de dynamite*	+6 / -	Rayon 5m; Dommages indéfendables	V	15 PO
Fusil	+3 / -3	A répétition (8) +5 / -4 V pour 80 PO	V	50 PO
Canon	+8 / -6	Rayon de 5m, 3 rounds de Temps de recharge, COR+Dx; -1 par 20m	V	450 PO
Pistolet	+3 / -4		V	20 PO
Baril de poudre, grand**	- / -	Rayon de 15m, dommages indéfendables D20 +20;	C	75 PO
Baril de poudre, petit**	- / -	Rayon de 10m, dommages indéfendables D20 +10	V	30 PO
Revolver	+3 / -4	Barillet (6)	V	120 PO
Mousquet	+4 / -5	Canon (1), Canons (2) disponible pour 60 PO	V	40 PO
Fusil de chasse / Tromblon	+6 / -4	90 degrés pulvérisation, portée de 10 m, Pénalité de distance -1 par 2m	V	45 PO
Pistolet de poche	+6 / -6	Facilement dissimulé; Pénalité de distance -1 par 2m	C	75 PO
Lunette	+0 / +0	Pénalité de distance pour Arbalète / Arme à feu réduite à -1 par 20 m	C	15 PO

* Explode à la figure du personnage sur une maladresse ; attaque à distance = lancer; dommages sont déterminés par D20+10

** D20 -> 1 = l'amorce s'éteint, 20 = l'amorce brûle deux fois plus vite, mèche réglable de 1 à 20 tours.





IL ÉTAIT UNE FOIS...

– Ok, après avoir défait et pillé la horde d'ores, vous entrez dans la salle adjacente, atteignant apparemment la destination de votre quête. Le flamme vacillante de votre torche révèle des murales autrefois magnifiques, aujourd'hui couvertes de symboles maléfiques. Au milieu de la pièce se trouve une fontaine dont les eaux ont été profanées. Devant elle, une silhouette drapée de noir éclate d'un rire menaçant...

– Ouais, ouais... A l'attaque!!!

DUNGEONSLAYERS

Bière et pretzel* à la main, emmenez vos amis explorer des donjons peuplés de monstres ou vivre de grandes aventures dans des campagnes pleines d'action et d'intrigues.

Ce livre contient...

- Les règles complètes de la 4e édition de *Dungeonslayers*, en français.
- Un jeu de rôle moderne, simple et efficace, avec une atmosphère rappelant vos premiers donjons.
- La création de personnages élaborés avec 15 nouvelles classes héroïques, plus de 100 talents, autant de sortilèges et d'objets magiques.
- Plus d'action avec les règles optionnelles Points de Tuerie, Dés Tueurs et Donjons destructibles.
- Près de 80 monstres qui donneront du fil à retordre à vos joueurs.

DUNGEONSLAYERS.WORDPRESS.ORG

*L'auteur de ce jeu est allemand. Vous pouvez remplacer les pretzels par des chips ou des cacahuètes. :-)