

ARKHANE ASYLUM

DRAGONBANE



GUIDE DE DÉMARRAGE

DRAGONBANE

CONCEPTEUR PRINCIPAL & ÉDITEUR

Tomas Härenstam

AUTEURS

Andreas Marklund (*texte d'introduction, monstres, Le Tertre du chevalier*),
Krister Sundelin (*magie*),
Marco Behrmann (*personnages prêtirés*)

ILLUSTRATEUR PRINCIPAL

Johan Egerkrans

ILLUSTRATIONS

Anton Vitus, Niklas Brandt

CONCEPTION GRAPHIQUE

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

MAQUETTE

Dan Algstrand

TRADUCTION

Niklas Lundmark

CARTES

Niklas Brandt

RELECTURE

Brandon Bowling

RÉVISION DES RÈGLES

Jonas Ferry,
Marco Behrmann,
Nils Karlén,
Kosta Kostulas

PLATEFORME NUMÉRIQUE

Martin Takaichi

RESPONSABLE ÉVÈNEMENTIEL

Anna Westerling

RESPONSABLE RELATIONS

PUBLIQUES

Boel Bermann

SERVICE CLIENT

Daniel Lehto, Jenny Lehto

TESTEURS

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling, Jonas Ferry, Fredrik Jarl, Kristoffer Sjöo,
Henric Löfqvist, Kalle Henricsson, Krister Sundelin, Andreas Ekeroot, Johan Osbjer, Niklas Fröjd,
Emma Fahlström, Olle Karlsson, Mattias Strandberg, Sara Engström, Maximilian Pukk Härenstam

REMERCIEMENTS

Roger Undhagen, Orvar Säfström, Fredrik Malmberg, Anders Blixt, Pelle Nilsson, Kiku
Pukk Härenstam, Stella Härenstam, Stephen Perrin, Chaosium Inc., et tous ceux qui
ont contribué à ce jeu à travers le financement participatif et leurs retours.



VERSION FRANÇAISE

une publication Arkhane Asylum Publishing

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Mathieu Saintout

TRADUCTION

Sabine Abbonato

OFFICE MANAGER

Sabrina Beaufiles

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Fabien Marteau

RELECTURE

Fabien Marteau

MOYENS GÉNÉRAUX

Raphaël Crouzat

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Christopher Guénard

MAQUETTE

Christopher Guénard

INTRODUCTION



Bienvenue dans le Guide de démarrage du jeu de rôle *Dragonbane*! Ce livret contient une version condensée des règles, des personnages joueurs prêtirés, ainsi que le scénario prêt à jouer *Le Tertre du chevalier*.

VOUS ET LES AUTRES

La plupart des règles disponibles ici sont présentées à la deuxième personne, c'est-à-dire qu'elles s'adressent à « vous ». Sauf indication contraire, celles qui vous concernent s'appliquent également aux autres personnages du jeu, qu'ils soient PJ ou PNJ (personnages contrôlés par le maître du jeu).

LES JOUEURS

Tous les joueurs, sauf un, incarnent des aventuriers dans le monde de *Dragonbane*. On les appelle des *personnages joueurs* (ou PJ). Vous décidez ce que votre personnage pense et ressent, ce qu'il fait et ce qu'il dit, mais pas ce qui lui arrive. En tant que joueur, il vous revient de vous immerger dans votre rôle.

Dragonbane convient mieux à un groupe de trois à cinq personnages. Vous pouvez rassembler plus ou moins de participants, mais vous devrez alors adapter dans une certaine mesure les aventures des uns et des autres pour conserver l'équilibre.

LE MENEUR DE JEU

Le dernier joueur, le meneur de jeu (ou MJ), décrit l'univers dans lequel vous évoluez. De plus, il incarne les gens que vous rencontrez pendant vos chasses au trésor (les *personnages non joueurs*, ou PNJ). Enfin, il contrôle les monstres qui se cachent dans les ombres.

Le jeu devient une conversation entre les joueurs et le MJ, un échange, jusqu'à ce que survienne une situation critique

DÉS

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer, hormis ce livret, des crayons et du papier, ce sont des dés. *Dragonbane* utilise différents types de dés, à quatre, six, huit, dix, douze et vingt faces. Ces dés sont notés D4, D6, D8, D10, D12 et D20. Vous les trouverez dans les boutiques spécialisées, mais vous pouvez également utiliser une App consacrée à ces jets de dés.

MESURER LE TEMPS

Dans *Dragonbane*, nous utilisons trois unités pour mesurer le temps : les rounds en combat, et la période et l'intervalle (de temps) dans d'autres situations.

UNITÉ DE TEMPS	DURÉE	ASSEZ LONG POUR
Round	10 sec	Effectuer une action en combat, prendre un round de repos.
Période	15 min	Explorer une pièce, prendre une période de repos.
Intervalle	6 h	Randonnée de quinze kilomètres, prendre un intervalle de repos.

Voir page 18 pour le repos

dont l'issue demeure incertaine. Il est alors temps de sortir les dés. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans les pages suivantes.

Il incombe au meneur de jeu de dresser des obstacles sur votre chemin. Il mettra vos personnages à l'épreuve et les obligera à montrer ce qu'ils ont dans le ventre. Mais il ne lui revient pas de décider de tout ce qui se passe au cours de l'histoire, et encore moins de sa fin. Le jeu et vos actions s'en chargent.

COMMENCEZ À JOUER!

L'aventure vous attend dans le monde de *Dragonbane*! Et voici tout ce dont vous aurez besoin pour commencer :

1. décidez qui sera le meneur de jeu ;
2. demandez à chaque joueur de choisir un personnage prêtirés ;
3. le MJ se familiarise avec les règles et l'aventure de ce livret. Les joueurs peuvent également prendre connaissance des règles, mais pas de l'aventure elle-même ;
4. commencez à jouer !

RÈGLES OPTIONNELLES

Les encadrés comme celui-ci, en vert, présentent des règles optionnelles. Elles apportent plus de profondeur et de complexité au jeu, mais celui-ci fonctionne très bien sans elles. Vous pouvez commencer par les ignorer puis les ajouter à mesure que vous vous familiarisez avec l'univers.

RÈGLES DE BASE





VOTRE PERSONNAGE JOUEUR

L'aventurier que vous incarnez dans *Dragonbane* s'appelle un personnage joueur, et il représente votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans cet univers. Penchez-vous sérieusement sur lui et dépeignez-le comme un individu réel. Essayez de vous mettre vraiment à sa place, cela se révélera bien plus amusant.

Les règles complètes de *Dragonbane* décrivent en détail comment créer votre propre personnage joueur. Pour suivre votre héros, vous avez besoin d'une feuille de personnage. Cinq PJ prêtirés sont disponibles à la fin de ce livret, prêts pour l'aventure !

LA FAMILLE

Dans *Dragonbane*, vous pouvez incarner des individus issus de six familles : les humains, les halfelins, les nains, les elfes, les colverts et les lupins. Chaque famille possède une *capacité innée* qu'aucune autre ne peut apprendre (les colverts en ont deux). Les personnages joueurs prêtirés en fin de livret présentent une description de leurs capacités innées. Dans la plupart des cas, il faut dépenser des points de Volonté pour utiliser ces capacités (voir ci-contre).

LES PROFESSIONS

Les personnages sont peut-être des aventuriers, mais ils ont quand même appris une ou deux choses avant le début de la partie. Les règles complètes de *Dragonbane* proposent un large choix de professions.

LES CARACTÉRISTIQUES

Votre aventurier possède six caractéristiques de base qui indiquent ses capacités physiques et mentales sur une échelle allant de 3 à 18. Plus la valeur est élevée, mieux c'est.

- ◆ **Force (FOR)** : la puissance musculaire brute.
- ◆ **Constitution (CON)** : la condition physique et la résistance.
- ◆ **Agilité (AGI)** : le contrôle du corps, la vitesse et la motricité fine.
- ◆ **Intelligence (INT)** : l'acuité mentale, l'intellect et les capacités de raisonnement.
- ◆ **Volonté (VOL)** : l'autodiscipline et la concentration.
- ◆ **Charisme (CHA)** : la force de la personnalité et de l'empathie.

LES VALEURS DÉRIVÉES

Sur la base de vos caractéristiques, vous disposez d'un certain nombre de valeurs dérivées utilisées de différentes manières.

Déplacement : cette valeur détermine le nombre de mètres que vous pouvez parcourir en un round de combat (page 11).

Bonus aux dégâts : votre bonus aux dégâts augmente les dommages que vos attaques infligent. Vous disposez de deux valeurs distinctes : l'une pour les armes basées sur la FOR et l'autre pour celles basées sur l'AGI.

Points de Santé (PS) : cette valeur détermine la quantité de dégâts que vous pouvez subir. Votre nombre maximum de PS est égal à votre CON.

Points de Volonté (PV) : les points de Volonté s'utilisent pour la magie, ainsi que pour les capacités innées et héroïques. Votre personnage possède un nombre maximum de points de Volonté égal à sa valeur de VOL.

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent les connaissances et les capacités que vous avez acquises pendant (ou avant) votre vie d'aventurier. Elles sont importantes, car elles établissent l'efficacité avec laquelle vous pouvez effectuer certaines actions. Vos compétences se mesurent par leur *niveau* sur une échelle de 1 à 18. Plus ce dernier est élevé, mieux c'est.



FAIBLESSE

Votre personnage est un individu capable de risquer sa vie et son intégrité corporelle pour l'honneur, l'or ou l'aventure. Pourtant, même un héros possède un talon d'Achille qui peut lui attirer des ennuis. Chaque PJ prêtiré en fin de livret en possède une.

Cette dernière ajoute de la profondeur et du caractère à votre personnage et elle peut également servir au MJ pour lui imaginer des épreuves. Ces faiblesses sont décrites dans les règles complètes de *Dragonbane*.

LES CAPACITÉS HÉROÏQUES

Ces aptitudes spéciales vous confèrent des avantages et des bénéfices spécifiques pendant la partie. Les personnages pré-tirés en fin de livret ont chacun une capacité héroïque (hormis le mage qui contrôle la magie).

L'ÉQUIPEMENT

Vous devez noter tous les objets que vous portez sur votre feuille de personnage. Reportez les armes à portée de main, l'armure, le heaume et le bouclier que vous avez revêtus dans les cases correspondantes. Vous consignerez les autres objets dans la rubrique Inventaire.

Inscrivez un objet par ligne. S'il ne figure pas sur votre feuille, c'est que vous ne l'avez pas avec vous.

SOUVENIR

En plus de votre équipement, vous pouvez acquérir un souvenir, un objet d'une grande valeur sentimentale que vous gardez en permanence sur vous.

Un souvenir est toujours un objet minuscule sans utilité pratique. Cependant, une fois par session, vous pouvez vous en servir pour récupérer d'un état supplémentaire pendant une période de repos (page 18).

L'ENCOMBREMENT

Vous pouvez porter sans difficulté un nombre d'objets dans votre inventaire égal à la moitié de votre FOR (arrondi au supérieur). Seuls ceux qui y sont inscrits comptent dans votre encombrement.

Armes à portée de main: vous pouvez garder jusqu'à trois armes à portée de main, ce qui signifie qu'elles se trouvent à la ceinture ou que vous pouvez facilement les utiliser en combat. Les armes à portée de main doivent figurer dans la rubrique Armes sur la feuille de personnage, et elles ne comptent pas dans votre encombrement. On considère les boucliers comme des armes et ils doivent aussi être inscrits dans cette rubrique.

Heaume et armure: si vous portez un heaume ou une armure, vous devez les reporter dans leurs sections respectives et ils ne comptent pas dans votre encombrement.

Nourriture: quatre rations de nourriture comptent comme un seul objet en ce qui concerne l'encombrement. Notez toujours le nombre de rations de nourriture qu'il vous reste dans votre inventaire.

LA MONNAIE

Les transactions monétaires s'effectuent généralement avec des pièces d'argent. Les pièces de cuivre servent aux échanges moindres et les pièces d'or pour les plus importants. Dix pièces de cuivre équivalent à une pièce d'argent, et dix pièces d'argent à une pièce d'or.

Torches et lanternes: une torche, une lampe ou une lanterne compte comme un objet et elle peut s'éteindre (page 18). On peut recharger les lampes et les lanternes avec de l'huile.

Flèches et pierres de fronde: vous n'avez pas besoin de compter toutes les flèches que vous portez. Au lieu de cela, un carquois de flèches représente un objet. Tant que vous possédez le carquois, vous pouvez vous servir de votre arme. Inutile aussi de compter les pierres de fronde, vous êtes supposé en avoir suffisamment.

Articles lourds

En matière d'encombrement, les objets très lourds comptent pour deux, trois, voire plus d'objets normaux, et on indique qu'ils possèdent un poids de 2, 3, 4, et ainsi de suite. Dans votre inventaire, ces objets lourds occupent un nombre de lignes équivalent à leur poids. Si rien n'est spécifié, celui-ci est toujours égal à 1.

Objets minuscules

Les objets petits et légers que l'on peut dissimuler dans un poing fermé sont appelés *minuscules* et ils n'influencent pas l'encombrement. Ils figurent dans leur propre section sur la feuille de personnage et ne prennent pas de place dans votre inventaire.

Pièces: les pièces individuelles comptent comme des objets minuscules et n'affectent pas votre encombrement tant que leur nombre est inférieur à 100. Entre 100 et 199, elles comptent pour un objet, pour deux entre 200 à 299, et ainsi de suite.

Surchargé

Vous pouvez dépasser votre limite d'encombrement normale de manière temporaire. Dans ce cas, vous devez faire un jet de FOR chaque fois que vous voulez vous déplacer pendant un round de combat, ou bien marcher pendant un intervalle de voyage. En cas d'échec, vous devez laisser tomber ce que vous portez ou rester là où vous vous trouvez.

Porter quelqu'un: lorsque vous portez un individu, vous êtes automatiquement surchargé et vous ne pouvez pas vous battre.

LANCER LES DÉS

Le jeu dispose d'un total de trente compétences de base, sans compter les compétences secondaires comme les écoles de magie. Les compétences sont décrites en détail dans les règles complètes de *Dragonbane*.

Quand vous vous servez d'une compétence, décrivez d'abord l'action que votre personnage essaie de réaliser. Ensuite, lancez un D20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre niveau de compétence, alors vous avez réussi. En combat, vos jets de compétence provoquent souvent des effets spécifiques. En dehors de ces situations, il incombe au MJ, ou à l'aventurier que vous jouez, de déterminer leurs conséquences.

TOMBER SUR UN DRAGON

Si vous faites un 1 sur le D20, vous vous êtes particulièrement bien débrouillé. On dit alors que vous êtes *tombé sur un dragon*. En combat, celui-ci possède des effets spécifiques, comme augmenter les dégâts d'une attaque. Dans d'autres circonstances, le MJ décide de l'effet déclenché. Voici quelques suggestions :

- ◆ vous impressionnez tout le monde autour de vous ;
- ◆ vous obtenez plus que ce qui était prévu ;
- ◆ vous réalisez l'action plus rapidement que d'habitude.

JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Lorsqu'aucune compétence ne semble adaptée à la situation, le MJ peut à la place vous demander d'effectuer un jet contre une caractéristique de base (par exemple, un jet de Force pour soulever quelque chose de lourd). En revanche, si une compétence existe qui couvre l'action que vous souhaitez accomplir, votre jet doit s'appuyer sur elle. Dans les cas un peu tendancieux, il revient au MJ de trancher et de décider de ce qui convient.

UNE SEULE CHANCE

En règle générale, vous n'avez qu'une seule chance de réussir une action. Une fois que vous avez lancé les dés, vous ne pouvez plus les relancer pour atteindre le même objectif. Vous devez adopter une approche différente, attendre que les circonstances changent de manière substantielle, ou laisser un autre personnage essayer. Cette règle ne s'applique pas dans les situations de combat.

ÉCHEC

Si vous obtenez un résultat supérieur à votre niveau de compétence, vous avez raté votre action. Pour une raison ou une autre, vous n'atteignez pas votre objectif. N'hésitez pas à décrire ce qui s'est passé avec le MJ. Ce dernier peut également œuvrer pour que les échecs génèrent des conséquences supplémentaires et ainsi faire avancer l'histoire de manière passionnante.

TOMBER SUR UN DÉMON

Si vous faites un 20 sur un D20, on dit que vous êtes *tombé sur un démon*. En résumé, le jet échoue, quels que soient votre niveau de compétence et les circonstances. En outre, cela signifie que vous ne pouvez pas forcer votre chance (règle optionnelle, page 9). Tomber sur un démon peut déclencher des effets supplémentaires en combat. En dehors d'une situation de combat, le meneur peut décider des effets comme :

- ◆ vous vous blessez, vous blessez quelqu'un d'autre ou vous endommagez un objet ;
- ◆ vous vous ridiculisez devant tout le monde ;
- ◆ vous faites beaucoup de bruit.





LES FAVEURS ET FLÉAUX

Normalement, le meneur n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans les situations compliquées, un point c'est tout. Mais parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action. Vous pouvez alors bénéficier d'une *faveur* ou subir un *fléau* sur votre jet.

Dans les deux cas, vous lancez deux D20, mais vous ne gardez qu'un seul résultat. Avec une faveur, le plus petit s'applique et avec un fléau, vous ne prenez en compte que le plus élevé.

Faveurs/fléaux multiples : si vous en obtenez plusieurs sur votre jet, lancez un D20 supplémentaire pour chacun d'entre eux. Ne comptez que le résultat le plus bas ou le plus haut. Cependant, notez qu'à moins de posséder un niveau de compétence très élevé, les jets affligés de plusieurs fléaux n'ont que de très faibles chances de réussite...

Faveur et fléau : parfois, vous obtenez ces deux particularités sur votre jet. Chaque faveur annule un fléau, et vice versa. Si vous avez une faveur et un fléau, faites un jet normal (un D20). Si vous bénéficiez de deux faveurs et ne subissez qu'un fléau, cela compte comme une faveur.

RECEVOIR DE L'AIDE

Un autre personnage, joueur ou non, peut vous aider à réussir un jet, mais il doit le déclarer avant le jet. Cela doit également avoir un sens dans l'histoire. De plus, l'individu qui vous assiste doit se trouver physiquement présent et en capacité de soutenir votre action. Le MJ a toujours le dernier mot en la matière.

Dès que quelqu'un vous aide à faire un jet, vous bénéficiez d'une faveur (voir ci-contre). En combat, cela compte comme une action, car lorsque vous prêtez main-forte à un camarade, vous perdez votre propre capacité d'agir pour ce round. De la même manière que les PJ, les PNJ peuvent s'entraider. En revanche, un seul personnage peut aider sur un jet.

FORCER LA CHANCE

Si vous échouez à un jet de compétence ou de caractéristique, vous pouvez choisir de *forcer la chance*, ce qui signifie que vous faites une autre tentative. Le nouveau résultat s'applique, quel qu'il soit. Si vous aviez compté des faveurs ou des fléaux au premier jet, vous devez relancer tous les dés. Vous ne pouvez *jamais* forcer la chance si vous tombez sur un démon (un 20 naturel).

Chaque fois que vous procédez de la sorte, vous subissez un état immédiatement après. Dans ce cas, un fléau affecte tous les jets de compétences basés sur une caractéristique, ainsi que les jets effectués contre elle. Chaque caractéristique est liée à un certain état, et ils sont donc au nombre de six.

- ◆ Épuisé – FOR
- ◆ Malade – CON
- ◆ Étourdi – AGI
- ◆ Furieux – INT
- ◆ Effrayé – VOL
- ◆ Découragé – CHA

Vous décidez de l'état que vous subissez lorsque vous forcez la chance, mais vous devez respecter deux restrictions importantes :

- ◆ vous ne pouvez pas choisir un état qui vous afflige déjà ;
- ◆ vous devez être en mesure d'expliquer comment votre état résulte de l'action que vous essayez d'entreprendre. Le meneur peut tout à fait ignorer les arguments manifestement déraisonnables.

Une fois que les six états vous affectent, vous ne pouvez plus forcer la chance. En plus de leurs effets, ceux-ci constituent une source d'inspiration pour l'interprétation de votre PJ. Inscrivez-les sur votre feuille de personnage.

Récupérer des états : vous pouvez récupérer d'un état si vous vous reposez. Pour plus d'informations sur le repos et la guérison, allez en page 18.

PNJ et monstres : seuls les personnages joueurs peuvent forcer la chance. Les PNJ et les monstres en sont incapables.

LES JETS EN OPPOSITION

Pour réussir une action, vous devez parfois battre votre ennemi lors d'un *jet en opposition*. Cela signifie que vous et votre adversaire lancez tous les deux les dés. Les jets en opposition s'utilisent avec parcimonie en jeu, et uniquement quand quelqu'un s'oppose activement à vous. En combat, ils ne comptent comme une action que pour celui qui agit à ce moment-là.

- ◆ Si vous ratez votre jet, il en va de même pour votre action, quel que soit le résultat obtenu par votre ennemi.
- ◆ Si vous réussissez votre jet et que votre adversaire rate le sien, votre action réussit.
- ◆ Si vous réussissez tous les deux vos jets, votre action réussit si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à celui de votre opposant. Dans le cas contraire, vous échouez.

Forcer la chance : vous pouvez vous servir de cette règle optionnelle sur les jets en opposition (voir encadré ci-dessus), mais seulement si vous êtes en train d'agir. Vous ne pouvez jamais procéder de la sorte après le jet de votre adversaire.



COMBAT ET DÉGÂTS





La vie d'aventurier se révèle rude et souvent violente. Dans *Dragonbane*, vous pouvez tomber sur des bêtes sauvages, des pillards malveillants et des monstres démoniaques. Les combats peuvent devenir difficiles pour

votre personnage, parfois même mortels. Avant de vous engager dans l'un d'entre eux, vous devriez toujours vous demander si le jeu en vaut la chandelle.

ROUNDS ET INITIATIVE

Le combat se déroule en *rounds* d'environ dix secondes. Au début de chaque round, la première étape consiste à déterminer qui prend l'initiative, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les participants vont agir.

TIRER L'INITIATIVE

Pour déterminer l'initiative, dix cartes sont utilisées, numérotées de 1 à 10. La boîte de *Dragonbane* inclut des cartes personnalisées à cet effet, mais des cartes à jouer classique fonctionnent tout aussi bien (il suffit de compter les As pour des 1). Les joueurs qui participent au conflit, volontairement ou non, piochent une carte au hasard au début du tour, et le MJ procède à l'identique pour ses PNJ. C'est ce qu'on appelle *tirer l'initiative*.

Le chiffre inscrit sur la carte détermine l'ordre dans lequel vous agissez au cours du tour. Le numéro 1 agit en premier, le numéro 2 en second, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé. La place que vous occupez dans l'ordre d'initiative s'appelle votre tour.

Placez votre carte d'initiative à côté de votre feuille de personnage afin que chacun puisse voir dans quel ordre il intervient. Le MJ place sa ou ses cartes devant lui. Lorsque tous les participants ont joué leur tour, le round s'achève et un autre commence après que vous avez à nouveau tiré l'initiative.

L'INITIATIVE DES PNJ

Pour simplifier les choses, en particulier dans les combats à grande échelle, le MJ peut tirer une seule carte d'initiative pour un groupe de PNJ. Tous les membres de ce groupe agissent au même tour dans le round. Le meneur décide l'ordre dans lequel ils agissent.

SURPRISE

Si vous effectuez une attaque et que le MJ juge qu'elle surprend votre adversaire, vous pouvez prendre la carte d'initiative de votre choix au cours du premier round de combat. Si plusieurs personnages participent à l'attaque surprise, tous peuvent prendre une carte. Les autres piochent parmi celles qui restent. Au début du second round, chacun détermine son tour comme à l'accoutumée.

ATTENDRE

À votre tour dans le round, vous pouvez choisir d'attendre. Cela signifie que vous échangez votre carte d'initiative, et donc votre place dans l'ordre d'initiative, avec celle d'une créature qui agit après vous. Vous pouvez permuter avec d'autres PJ, ainsi qu'avec des PNJ (ou un groupe de PNJ agissant au même tour), et ils ne peuvent pas refuser. Cependant, vous ne pouvez pas échanger votre carte d'initiative avec quelqu'un qui a déjà effectué son action ou qui a choisi d'attendre avant vous dans le tour.

Monstres : les monstres (page 23) ont souvent plusieurs tours dans un même round, et ils tirent donc plusieurs cartes d'initiative. Dans ce cas, vous décidez quelle carte vous voulez, à condition qu'elle vienne après votre tour actuel dans l'ordre d'initiative. Les monstres eux-mêmes ne choisissent jamais d'attendre.

ACTIONS & DÉPLACEMENT

À votre tour dans le round, vous pouvez vous déplacer et effectuer une action. Il vous suffit d'expliquer comment vous souhaitez le faire et quelle action vous voulez effectuer. Si nécessaire, vous faire un jet pour déterminer si vous réussissez.

Vous décidez si vous vous déplacez avant d'agir ou inversement. Vous pouvez même utiliser une partie de votre déplacement, effectuer votre action, puis achever votre mouvement.

Les actions

Une action en combat peut représenter différentes choses, mais la liste ci-dessous résume les plus courantes. Une description détaillée de chacune d'entre elles figure dans les pages suivantes.

Actions gratuites : les actions mineures, telles que dégainer une arme gardée à portée de main, se laisser tomber au sol ou crier quelques mots constituent toutes des *actions gratuites*. L'encart ci-contre vous en fournit une liste complète. Même si elles ne comptent pas dans votre quota, vous ne pouvez en effectuer qu'une de chaque type par tour, et seulement à votre tour. Par exemple, vous pouvez vous coucher ou vous lever, mais pas les deux.

LES RÉACTIONS

Certaines actions ne se déroulent pas à votre tour, mais à celui de l'adversaire. C'est ce qu'on appelle les *réactions*, qui consistent par exemple à parer ou à esquiver une attaque. Elles comptent comme une action dans le round, ce qui signifie que vous ne pouvez pas effectuer une réaction si votre tour est passé et que vous avez déjà effectué une action. Retournez votre carte d'initiative après une réaction.

ACTIONS GRATUITES

- ◆ **Prendre une arme :** dégainer, échanger ou ranger une arme gardée à portée de main.
- ◆ **Changer de position :** se jeter au sol ou se relever.
- ◆ **Lâcher un objet :** laisser tomber un objet au sol.
- ◆ **Crier :** prononcer ou crier quelques mots.

LES ACTIONS

Une action en combat peut représenter de nombreuses choses. Cependant, nous vous résumons ci-dessous les plus communes et vous trouverez les règles qui les régissent dans les pages suivantes.

- ◆ **Course :** l'action double votre vitesse de déplacement dans le round.
- ◆ **Attaque au corps à corps :** vous pouvez porter ces attaques contre un ennemi situé dans un rayon de deux mètres (quatre mètres pour les armes longues).
- ◆ **Attaque à distance :** les attaques effectuées avec une arme à distance peuvent atteindre des cibles situées dans la portée de l'arme.
- ◆ **Parade :** si l'on peut parer les attaques au corps à corps et à distance, cette dernière nécessite l'usage d'un bouclier. La parade constitue une réaction qui se déroule en dehors de votre tour et remplace votre action normale du round.
- ◆ **Esquive :** esquiver les attaques au corps à corps ou à distance constitue également une réaction.
- ◆ **Ramasser un objet :** vous pouvez ramasser un objet situé sur le sol dans un rayon de deux mètres autour de vous, ou le prendre dans votre inventaire.
- ◆ **Enfiler/retirer une armure/un heaume :** les armures et les heaumes vous protègent contre les dégâts, mais restreignent également votre capacité de déplacement.
- ◆ **Premiers soins :** la compétence SOINS permet de sauver la vie d'un individu dont les PS sont tombés à zéro et qui risque de mourir.
- ◆ **Ralliement :** vous pouvez PERSUADER un autre personnage tombé à zéro PS de rallier les rangs et de continuer à se battre.
- ◆ **Enfoncer une porte :** les portes peuvent subir un certain nombre de points de dégâts avant de céder sous les coups.
- ◆ **Crocheter une serrure :** cette action nécessite un jet de DEXTÉRITÉ. Si vous ne disposez pas d'outils de crocheteage, vous subissez un fléau sur votre jet de dés.
- ◆ **Utiliser un objet :** boire une potion ou utiliser un objet situé dans un rayon de deux mètres.
- ◆ **Déclencher une capacité :** faire appel à une capacité innée ou héroïque.
- ◆ **Lancer un sort :** dans la plupart des cas, lancer un sort compte comme une action, ce qui inclut les tours de magie. Certains sorts constituent des réactions et ne nécessitent pas d'action, tandis que d'autres prennent plus de temps. Vous trouverez de plus amples informations sur la magie dans le chapitre 4.
- ◆ **Aider :** cette action confère au personnage que vous assistez une faveur sur le jet de dés qu'il effectue au cours du même round.
- ◆ **Round de repos :** vous vous reposez et récupérez ID6 PV une seule fois par intervalle.

Déplacement: lorsque vous effectuez une réaction, vous perdez aussi votre capacité de déplacement dans le round. Plusieurs réactions, comme l'esquive ou la parade, vous confèrent une certaine faculté de mouvement dans le cadre de l'action. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans la section Combat rapproché en page 14.

DÉPLACEMENT

Dans des circonstances normales, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de mètres égal à votre vitesse de déplacement. Cependant, vous devez prendre en compte quelques cas particuliers.

Course: si vous choisissez la course comme action dans le round, vous pouvez parcourir le double de la distance normale.

Se lever/s'accroupir: vous pouvez vous laisser tomber au sol ou vous relever pendant votre déplacement. Ces actions gratuites ne l'affectent pas en tant que tel, mais vous ne pouvez effectuer ces manœuvres qu'à votre tour dans le round.

Sauter: dans le cadre de votre déplacement, vous pouvez réaliser un saut d'une longueur égale à la moitié de votre vitesse de déplacement si vous réussissez un jet d'ACROBATIE. Si cette distance est inférieure ou égale au quart de votre vitesse de déplacement, vous n'avez pas besoin de faire un jet pour sauter.

Porte: passer par une porte fermée, mais non verrouillée, coûte la moitié de votre mouvement dans le round. Si vous ne pouvez pas aller plus loin, vous restez debout à côté de la porte que vous venez d'ouvrir. Vous devez forcer ou enfoncer une porte verrouillée.

Ennemis: vous ne pouvez pas passer à côté d'un adversaire debout qui cherche à vous arrêter. Une créature humanoïde bloquera une zone d'environ deux mètres sur deux. Les monstres peuvent faire la même chose sur des zones plus étendues. Pour parvenir à franchir cet obstacle, vous devez d'abord mettre cet ennemi à terre ou réduire ses PS à zéro. Vous pourrez dépasser sans difficulté les individus amicaux.

RETOURNER LA CARTE D'INITIATIVE

Une fois que vous avez agi à votre tour dans le round, vous pouvez retourner votre carte d'initiative face cachée pour annoncer clairement à tout le monde que vous avez déjà joué. Cela signifie que vous ne pourrez pas effectuer de réaction (comme parer une attaque) plus tard dans le round.

Attaque gratuite: si vous vous trouvez à moins de deux mètres d'un ennemi puis que vous vous en éloignez, vous devez faire un jet d'ESQUIVE.

Celui-ci ne compte pas comme une action, mais en cas d'échec, cet adversaire peut immédiatement effectuer une attaque au corps à corps supplémentaire contre vous. Cette *attaque gratuite* ne compte pas comme une action et vous ne pouvez ni la parer ni l'esquiver.

Notez qu'une attaque gratuite se déclenche même si vous commencez à vous déplacer à une certaine distance, mais que vous passez à proximité d'un ennemi. Le fait de *contourner* un ennemi ne déclenche pas d'attaque gratuite, tant que vous restez dans un rayon de deux mètres.

ATTAQUE SOURNOISE

La clé pour gagner un conflit réside souvent dans une attaque lancée au moment où votre opposant s'y attend le moins.

Attaque sournoise: lorsque vous vous approchez furtivement de quelqu'un sans vous faire repérer et que vous portez un coup, vous faites une *attaque sournoise*. Vous effectuez d'abord un jet de DISCRÉTION et si vous vous approchez suffisamment pour attaquer au corps à corps (à moins de deux mètres pour la plupart des armes), vous subissez un fléau sur votre jet. Si vous échouez, l'ennemi vous remarque et il prendra l'initiative.

Si vous réussissez, on considère que vous attaquez par surprise, ce qui signifie que vous pouvez choisir n'importe quelle carte d'initiative. De plus, vous bénéficiez également d'une faveur sur votre jet de dés et la cible ne peut ni esquiver ni parer. L'utilisation d'une arme discrète augmente les dégâts d'un dé (par exemple, 2D8 au lieu de 1D8). Les attaques sournoises s'effectuent toujours individuellement, par un attaquant contre une cible.

LES CARTES DE COMBAT

Les plans quadrillés constituent un outil utile pour le combat, car ils permettent de déterminer l'endroit exact où chacun se trouve. Une telle carte est incluse dans l'aventure *Le Tertre du chevalier* à la fin de ce livret. Un carré sur la carte représente généralement une zone de 2 m x 2 m (4 m²). On positionne aussi les portes, les murs et les escaliers sur le plan.

En règle générale, une case de la carte ne peut contenir qu'une seule personne à la fois. Toutefois, il est possible de passer par une case où un combattant ami s'est positionné. Vous pouvez vous déplacer en diagonale et attaquer, sauf si les deux cases entre lesquelles vous voulez passer se retrouvent bloquées ou occupées par des adversaires hostiles.

Embuscade: l'*embuscade* représente une forme particulière d'attaque sournoise. Elle consiste à attendre un ennemi et à l'agresser au moment où il passe à proximité. Dans ce cas, les victimes effectuent un jet d'INTUITION afin de repérer

l'embuscade, et subissent un fléau si leurs adversaires se sont bien préparés. En cas d'échec, elles devront tirer une carte au hasard parmi les plus basses (en partant du 10).

COMBAT RAPPROCHÉ

Le plus souvent, pour engager quelqu'un en combat rapproché, vous devez vous trouver à moins de deux mètres de lui. Sur la carte quadrillée, vous devez vous positionner dans une case adjacente à celle de votre adversaire (y compris en diagonale). Lors d'une attaque au corps à corps, vous ferez appel à la compétence qui correspondra au type d'arme que vous maniez.

Dégâts: si l'attaque porte, votre arme détermine les dés que vous lancez pour les dégâts que vous infligez à votre ennemi. Ceux-ci peuvent augmenter grâce à votre bonus aux dégâts et si vous tombez sur dragon quand vous effectuez votre jet, ou bien diminuer à cause de l'armure.

Bonus aux dégâts: votre bonus aux dégâts est déterminé par la valeur de la caractéristique sur laquelle votre compétence d'arme se base, AGI ou FOR.

Arme: vous pouvez garder jusqu'à trois armes à portée de main. Notez-les dans la section Armes de votre feuille de personnage. Pour attaquer avec une arme, il faut aussi la *dégainer*. Dégainer une arme à portée de main, ou bien échanger l'arme que vous avez dégainée contre une autre, constitue une action gratuite. Ramasser une arme différente au sol ou la prendre dans votre inventaire requiert une action normale.

FOR minimale: certaines armes possèdent un prérequis en matière de FOR. Si votre caractéristique est inférieure à

cette valeur, vous subissez un fléau sur toutes les attaques et les parades effectuées avec cette arme. Si votre Force est inférieure à la moitié de cette valeur, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Prise: les armes se manient à une ou deux mains. Vous ne pouvez tenir qu'une arme à deux mains ou deux armes à une main (y compris un bouclier) en même temps. Le prérequis de FOR pour une arme à une main diminue de 3 si vous la maniez à deux mains.

Armes longues: une attaque avec une arme dotée du trait long (comme une lance) peut atteindre des adversaires situés jusqu'à quatre mètres de distance (deux cases). Avec une telle arme, vous pouvez également attaquer au-delà d'un combat tant ami et toucher un ennemi qui se tiendrait de l'autre côté.

CIBLES À TERRE

Si vous êtes debout, mais que votre opposant est allongé sur le sol, votre attaque bénéficie d'une faveur et inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.



REPOUSSER

Si vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps et que votre bonus aux dégâts de FOR est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, vous pouvez choisir de le repousser. Dans ce cas, il reculera jusqu'à deux mètres dans n'importe quelle direction (vers une case adjacente, si vous utilisez un plan quadrillé) en plus de subir des dégâts. Ce déplacement ne compte pas dans son déplacement total pour le round, et il ne provoque pas d'attaques gratuites. Les monstres ne peuvent ni repousser ni être repoussés.

TYPES DE DÉGÂTS

Il existe trois sortes de dégâts : tranchants, perforants et contondants. Les types de dégâts des différentes armes se trouvent indiqués dans les multiples tables d'armes disponibles au chapitre VI. Certaines armes, comme les épées, peuvent infliger à la fois des dégâts tranchants et des dégâts perforants. Vous devez préciser si vous embrochez ou si vous tailladez votre adversaire avant de lancer le dé. Le type de dégâts influe sur l'efficacité des armures, et les monstres peuvent résister à certains types de dégâts.

COUP CRITIQUE

Si vous tombez sur un dragon au moment de l'attaque, vous obtenez un *coup critique*. Cela signifie qu'il faut également obtenir un dragon pour la parer ou l'esquiver, et que vous pouvez choisir l'un des effets suivants :

- ◆ lancez le double des dés de dégâts pour l'arme que vous maniez, et ce avant d'ajouter les éventuels bonus aux dégâts et les autres bonus. Par exemple, si vous obtenez un coup critique avec une épée large (dégâts 2D6) et que vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts de 1D4, vous lancerez 4D6 et 1D4 ;
- ◆ en action gratuite, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque supplémentaire contre un autre ennemi ;
- ◆ l'armure ne produit aucun effet contre l'attaque, car celle-ci a trouvé une faille ou un point faible. Vous ne pouvez choisir cet effet que si vous infligez des dégâts perforants (règle optionnelle, ci-contre).

PARER

Lorsqu'une attaque vous atteint en combat rapproché, vous pouvez choisir de la *parer* avec une arme que vous tenez déjà en main ou un bouclier. Notez que vous ne pouvez pas dégainer pour parer, car vous ne pouvez utiliser les actions gratuites qu'à votre tour. Vous devez déclarer que vous allez parer avant que votre adversaire effectue son jet de dégâts. Vous ne pouvez pas parer à mains nues un coup porté avec une arme, pas plus que vous ne pouvez parer et esquiver la même attaque. En revanche, vous pouvez le faire lorsque vous vous trouvez à terre. Quand vous parez, vous faites un jet contre votre niveau de compétence dans l'arme.

Réaction : la parade constitue une réaction, car elle rompt l'ordre dans lequel tout le monde agit. Elle remplace votre action normale et vous devez immédiatement retourner votre carte d'initiative. Cela signifie que vous ne pouvez pas parer si vous avez déjà effectué votre action dans le round.

Solidité : si votre parade réussit, l'attaque de l'ennemi touche votre arme ou votre bouclier et vous restez indemne. Cepen-

dant, si les dégâts excèdent la valeur donnée pour la solidité de votre arme, le coup l'endommage et vous ne pouvez pas vous en servir avant qu'on la répare avec un jet de RÉPARATION.

Bouclier : si vous tenez un bouclier, vous pouvez parer avec lui au lieu de votre arme. Il n'existe aucune compétence pour les boucliers. Au lieu de cela, vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence de corps à corps basée sur la FOR (c'est-à-dire n'importe laquelle d'entre elles, à l'exception des COUTEAUX et des BÂTONS) pour parer avec un bouclier.

Dégâts perforants : les attaques perforantes ne peuvent jamais endommager une arme ou un bouclier avec lequel on pare.

Les monstres : en règle générale et sauf indication contraire, il est impossible de parer les attaques de monstres (page 23).

ESQUIVER

Au lieu de parer, vous pouvez essayer d'esquiver un coup qui vous atteint. Vous ne pouvez pas parer et esquiver la même attaque, et vous devez choisir quelle manœuvre effectuer. De plus, vous pouvez esquiver lorsque vous êtes à terre. Vous devez déclarer votre intention avant que votre adversaire fasse son jet de dégâts. Faites un jet d'ESQUIVE. En cas de réussite, vous évitez l'attaque et ne subissez aucun dégât. En cas d'échec, elle vous touche.

Réaction : l'esquive constitue une réaction qui, comme la parade, nécessite que vous n'ayez pas encore effectué votre action dans le round. Après cela, vous avez dépensé votre action du round et vous devez retourner votre carte d'initiative.

Déplacement : en cas de réussite, vous pouvez, si vous le souhaitez, vous déplacer de deux mètres dans n'importe quelle direction. Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque gratuite.

Les monstres : en règle générale, et sauf indication contraire, vous pouvez esquiver les attaques des monstres (page 23).

COMBAT À DISTANCE

Pour utiliser une arme à distance, il faut d'abord la dégainer (une action gratuite), comme en combat rapproché. Mieux vaut se placer à plus de deux mètres de sa cible (et donc dans une case qui n'est *pas* adjacente sur la carte). Si vous vous tenez à moins de deux mètres, votre attaque subit un fléau. Faites un jet de compétence avec l'arme que vous utilisez. Pour les armes de jet, utilisez la même compétence que pour les attaques de corps à corps (comme les **COUTEAUX** ou les **LANCES**). Si l'attaque porte, l'arme détermine les dégâts qu'elle inflige. Ceux-ci peuvent augmenter grâce à un bonus aux dégâts et si vous tombez sur un dragon, et diminuer à cause d'une armure.

Bonus aux dégâts : vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts pour les armes à distance, tout comme en combat rapproché, à l'exception des arbalètes.

Portée : la portée des différentes armes, c'est-à-dire la distance maximale (en mètres) à laquelle l'arme peut servir efficacement. Vous pouvez tirer sur des cibles situées jusqu'à deux fois la portée indiquée, mais vous subissez un fléau.

COUP CRITIQUE

Si vous tombez sur un dragon avec une attaque à distance, vous bénéficiez d'un coup critique, ce qui signifie que votre adversaire ne peut esquiver que s'il obtient aussi un dragon. Vous pouvez également choisir l'un des effets suivants :

- ◆ les dégâts de votre arme sont doublés, à l'exclusion du bonus aux dégâts et des autres bonus. Lancez deux fois le nombre de dés habituels et additionnez-les. Par exemple, un coup critique avec un arc long inflige 2D12 points de dégâts ;

- ◆ les armures et les armures naturelles ne produisent aucun effet contre l'attaque, car elle touche une zone non protégée ou un point faible. Vous ne pouvez choisir cet effet que si votre arme inflige des dégâts perforants (règle optionnelle).

PARER ET ESQUIVER

Pour parer une attaque à distance, vous devez vous servir d'un bouclier. Cette manœuvre se déroule de la même manière qu'en combat rapproché. Cependant, tomber sur un dragon ne vous permet pas de contre-attaquer. Vous pouvez esquiver les attaques à distance comme les attaques au corps à corps.

CIBLES DISSIMULÉES

Si un objet ou un individu, ami ou ennemi, obstrue partiellement votre ligne de vue sur votre cible, votre attaque subit un fléau. Sur une carte quadrillée, vous pouvez tirer au-delà d'une personne qui se trouve entre vous deux, mais vous subissez là aussi un fléau. Si la cible reste complètement hors de vue, peut-être parce qu'elle est cachée derrière un mur, vous ne pouvez pas lui tirer dessus du tout. Si vous jouez sans carte, le meneur décide si votre ligne de vue est totalement ou en partie bloquée.

TYPES DE DÉGÂTS ET ARMURE

Si vous utilisez la règle optionnelle sur les types de dégâts (page 15), les règles suivantes s'appliquent :

- ◆ le cuir et le cuir clouté bénéficient d'un bonus de +2 sur leur indice d'armure contre les dégâts contondants ;
- ◆ la cotte de mailles bénéficie d'un bonus de +2 sur son indice d'armure contre les dégâts tranchants.

Si le type de dégâts n'est pas précisé, l'armure produit normalement son effet.

LES DÉGÂTS

La vie d'aventurier demeure difficile et risquée. Les récompenses peuvent se révéler importantes, mais la seule chose dont vous êtes sûr, c'est que vous subirez toutes sortes de dommages en cours de route. Les dégâts subis réduisent vos points de Santé (PS).

L'ARMURE

Cuir, cotte de mailles ou armure de plaques, une armure peut protéger votre corps contre les dégâts, et vous devez noter celle que vous portez dans la section Armure de votre feuille de personnage. La revêtir ou la retirer compte comme une action en combat et elle ne compte pas dans votre encombrement. Vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois. Certaines peuvent vous faire subir un fléau sur certains jets de compétence, ou encore restreindre vos déplacements.

Indice d'armure : l'efficacité d'une protection se détermine par son indice d'armure. Chaque fois que vous subissez des dégâts d'une attaque physique, soustrayez ce nombre au total des dommages. Si une attaque de mêlée se trouve ainsi complètement annulée, l'arme de votre adversaire subit à la place les dégâts, ce qui peut la briser (voir Solidité, page 15).

Heaumes : vous pouvez associer votre armure avec un heaume, ce qui augmentera encore votre indice d'armure. Mettre ou enlever cette pièce compte comme une action. Les heaumes peuvent également vous infliger un fléau lorsque vous utilisez certaines compétences.

ZÉRO PS POUR LES PNJ

Lorsqu'un PNJ atteint zéro PS, le meneur ne fait aucun jet contre la mort, mais décide si celui-ci vit ou meurt. En revanche, il meurt si une attaque le tue instantanément, tout comme le personnage d'un joueur.

MOURIR

Si vos PS se retrouvent à zéro, vous tombez au sol et risquez de mourir. Vous ne pouvez ni bouger ni effectuer d'action, sauf si quelqu'un tente de vous rallier (voir ci-contre).

Jet contre la mort : à votre tour et tous les rounds suivants, vous devez faire un *jet contre la mort*, contre votre CON. Si vous utilisez cette règle optionnelle, vous ne pouvez pas forcer votre chance sur ce jet. Notez leurs résultats sur votre feuille de personnage. Après trois jets réussis, vous récupérez 1d6 PS. Si vous en ratez trois, votre personnage décède. Tomber sur un dragon compte pour deux réussites, et tomber sur un démon compte pour deux échecs. Si le combat se termine, continuez à compter les rounds jusqu'à ce que vous ayez effectué tous les jets contre la mort.

Dégâts supplémentaires : si vous subissez encore des dégâts alors que vous êtes à zéro PS, cela compte automatiquement comme un jet contre la mort raté.

Rallier : un autre personnage joueur situé dans un rayon de dix mètres autour de vous et à portée de voix peut vous PERSUADER de vous rallier et de continuer à vous battre, et ce même si vous n'avez plus aucun PS. Cela compte comme une action. Si vous vous ralliez, vous pouvez continuer à agir normalement, mais vous devez continuer à faire des jets contre la mort comme décrit ci-dessus. Vous pouvez même essayer de vous rallier vous-même si vous réussissez un jet contre la mort (qui subit un fléau) contre votre VOL (en lieu et place d'un jet de PERSUASION).

Sauver la vie : quand vous tombez à zéro PS, une autre personne près de vous peut vous sauver la vie si elle parvient à réussir un jet de SOINS. Si elle ne dispose pas de bandages, elle subit un fléau sur son jet, qui compte comme une action. Il est possible d'effectuer plusieurs tentatives. En cas de réussite, vous cessez de faire des jets contre la mort et vous récupérez 1d6 PS. Vous ne pouvez pas sauver votre propre vie de cette façon, même si vous vous êtes rallié (voir plus haut). Les jets de SOINS supplémentaires ne produisent plus d'effet une fois que vous n'êtes plus à zéro PS, sauf quand vous vous reposez (voir page 18). La magie peut aussi sauver des vies.

Mort instantanée : vous ne comptez pas les PS négatifs. Cependant, si une seule attaque vous fait descendre à une valeur négative égale à vos PS complets, votre personnage meurt sur le coup. Il est temps d'honorer l'aventurier décédé et d'en créer un nouveau !

LES ÉTATS

Dans ce jeu, vous pouvez souffrir de six états différents. Chacun d'entre eux vous inflige un fléau sur tous les jets effectués contre une caractéristique, ainsi que sur les jets de compétence basés sur cette caractéristique :

- ◆ **Épuisé** – FOR
- ◆ **Malade** – CON
- ◆ **Étourdi** – AGI
- ◆ **Furieux** – INT
- ◆ **Effrayé** – VOL
- ◆ **Découragé** – CHA

Souffrir d'un état : forcer sa chance sur un jet (règle optionnelle, page 9) constitue la manière la plus courante de souffrir d'un état. Vous devez alors en choisir un et décrire comment

vous l'obtenez. Vous pouvez hériter d'autres états de différentes manières, par exemple à cause d'attaques de monstres ou de sorts.

États multiples : si vous subissez à nouveau un état que vous avez déjà, vous devez en choisir un autre. Si vous avez les six, vous perdez 1D6 PV si vous en subissez un autre. Si vous n'avez plus de PV, vous perdez à la place 1D6 PS.

Récupérer d'un état : vous pouvez récupérer d'un état de votre choix pendant une période de repos. Un intervalle de repos les guérit tous.

GUÉRISON ET REPOS

Les PS et les PV perdus se récupèrent grâce au repos. Il en existe trois types : le round de repos, la période de repos et l'intervalle de repos. Lorsque vous vous reposez, vous ne pouvez pas effectuer d'actions qui nécessitent des jets de dés ou des PV.

Round de repos : ce bref temps de repos ne dure qu'un round. Vous ne récupérez que 1D6 PV, pas de PS. Vous pouvez bénéficier d'un round de repos une seule fois par intervalle.

Période de repos : ce temps de repos assez court ne dure qu'une période. Pendant celui-ci, vous soignez 1D6 PS, ou 2D6 PS si quelqu'un d'autre s'occupe de vous et réussit un jet de SOINS. Cette personne ne peut pas se reposer en même temps et elle ne peut soigner qu'un seul individu.

Lors d'une période de repos, vous récupérez également 1D6 PV et d'un état de votre choix. Si un événement dramatique interrompt votre repos, celui-ci ne produit pas ses effets. Vous pouvez en bénéficier une seule fois par intervalle.

Intervalle de repos : il dure un intervalle complet et ne peut se dérouler que dans un endroit sûr, où aucun ennemi ne se trouve. Pendant cette période de repos, vous récupérez tous les PS et les PV perdus, et éliminez tous les états. Si un combat ou un travail ardu interrompt votre temps de repos, celui-ci ne produit pas ses effets.

Magie : les sorts peuvent vous permettre de guérir les PS plus rapidement que d'habitude.

AUTRES DANGERS

OBSCURITÉ

Dans l'obscurité totale, vous ne pouvez pas courir (page 13) ni porter d'attaques à distance sur vos adversaires. En combat rapproché, vous devez d'abord faire un jet d'INTUITION (qui ne compte pas comme une action).

Torches et lanternes : une torche ou une lanterne éclaire sur dix mètres (cinq carrés) dans toutes les directions. Allumer une torche ou une lanterne constitue une action, et nécessite un silex et de l'amadou, un feu ou le tour de magie ENFLAMMER (page 29). Si vous ne disposez d'aucun de ces éléments, vous pouvez effectuer un jet de SURVIE à la place, mais vous devrez y consacrer une période.

Une torche ou une lanterne se porte d'une seule main, ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser une arme à deux mains, ou une deuxième arme à une main en même temps. La torche peut servir d'arme et compte comme une petite massue en bois qui inflige des dégâts de feu. Lorsque vous touchez quelqu'un avec elle, vous devez immédiatement faire un jet pour déterminer si la flamme s'éteint (voir ci-dessous).

Une torche ou une lanterne peut brûler pendant un intervalle, mais vous ne pouvez guère vous y fier. Après chaque période, ou lorsque le MJ veut accentuer la tension, vous devez lancer un D6. Sur un 1, la flamme s'éteint.





TERREUR

Des créatures aussi innombrables qu'effrayantes se cachent dans les ruines et les forêts de *Dragonbane*, et elles se montrent capables de porter des *attaques de terreur*. Ces dernières peuvent également se déclencher par le biais de la magie et à cause d'expériences effroyables.

Quand une attaque de terreur vous cible, vous devez immédiatement effectuer un jet contre votre VOL. Vous pouvez forcer votre chance (règle optionnelle) et il ne compte pas comme une action. Les événements particulièrement effrayants peuvent vous faire subir un fléau sur ce jet. En cas d'échec, faites un jet sur la table de terreur ci-contre.

POISON

Les poisons se classent en fonction de leur toxicité. Celle d'un poison léger sera égale à 9, celle d'un poison modéré à 12, et un poison puissant peut dépasser 15. Chaque fois que vous ingérez un poison, le MJ effectue un jet en opposition ouvert (page 9) entre sa toxicité et votre CON. Si la première l'emporte, vous subirez l'intégralité de ses effets. Dans le cas contraire, vous ne subissez que son effet mineur. Le poison ne produit aucun effet sur les monstres.

PNJ: pour déterminer les effets d'un poison sur un PNJ, faites un jet opposé au nombre maximum de leurs PS.

Poison mortel

- ◆ **Plein effet**: vous subissez 1D6 points de dégâts par round, à votre tour, jusqu'à ce que vous tombiez à zéro PS. Si vous absorbez un antidote à temps, l'effet se termine.
- ◆ **Effet mineur**: vous subissez 1D6 points de dégâts à votre prochain tour.

Poison paralysant

- ◆ **Plein effet**: vous devenez Épuisé et devez faire un jet de CON à chaque tour (qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, vous ne pouvez ni vous déplacer ni effectuer d'actions (pas même des actions gratuites) pendant ce round. L'effet se dissipe au bout d'une heure ou si l'on vous administre un antidote.
- ◆ **Effet mineur**: vous devenez Épuisé.

Narcotique

- ◆ **Plein effet**: vous devenez Étourdi et devez faire un jet de CON à chaque tour (qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, vous vous endormez et vous le restez pendant un intervalle. Vous vous réveillerez si l'on vous administre un antidote ou si vous subissez au moins 1 point de dégâts.
- ◆ **Effet mineur**: vous devenez Étourdi.

TABLE DE TERREUR

D8 EFFET

- 1 **Affaibli**. La peur draine votre énergie et votre détermination. Vous perdez 2D6 PV (minimum zéro) et vous êtes Découragé.
- 2 **Secoué**. Vous subissez l'état Effrayé.
- 3 **Haletant**. La peur intense vous coupe le souffle et vous devenez Épuisé.
- 4 **Pâle**. Votre visage devient blanc comme un linge. Vous et tous les personnages joueurs situés dans un rayon de dix mètres autour de vous et à portée de vue êtes Effrayés.
- 5 **Cri**. Vous hurlez d'horreur. De ce fait, tous les personnages joueurs qui vous entendent subissent immédiatement une attaque de terreur. Un individu n'a besoin que d'un seul jet de VOL pour résister à la même attaque de terreur.
- 6 **Rage**. Votre peur se transforme en colère, et vous êtes obligé d'attaquer sa source à votre prochain tour (de préférence au corps à corps). Vous devenez également Furieux.
- 7 **Paralysé**. Vous êtes pétrifié de terreur et incapable de bouger. Vous ne pouvez pas effectuer d'action ou de déplacement lors de votre prochain tour. Faites un jet de VOL à chaque tour suivant (qui ne compte pas comme une action) pour briser la paralysie.
- 8 **Panique**. Dans un accès de panique totale, vous fuyez la scène aussi vite que vous le pouvez. Lors de votre prochain tour, vous vous éloignez de la source de votre peur. À chaque tour suivant, faites un jet de VOL (qui ne compte pas comme une action) pour arrêter de courir et agir à nouveau normalement.

LE FROID

Lorsque le froid devient mordant et si le meneur décide que vous ne vous êtes pas assez abrité, vous devez régulièrement faire un jet de SURVIE, en général une fois par intervalle. Par grand froid pourtant, vous pouvez être amené à faire un jet à chaque période, voire tous les rounds. Si vous n'avez pas de couverture, vous subissez un fléau, tandis que vous bénéficiez d'une faveur si vous avez une fourrure.

En cas d'échec, vous perdez 1D6 PS et 1D6 PV, et vous ne pouvez plus récupérer de ces dégâts et guérir de vos états, sauf par la magie. Vous devez continuer à faire des jets pour résister au froid, et vous subissez le même effet en cas d'échec. Si



vous tombez à zéro PS alors que vous avez froid, vous mourrez au moment du prochain jet. Vous ne cessez de faire des jets et vous ne pouvez vous soigner normalement que si vous vous réchauffez, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp.

CHUTE

Tomber sur une surface dure inflige un nombre de D6 de dégâts contondants égal à la moitié de la hauteur de la chute en mètres (arrondi à l'inférieur). Une chute de moins de deux mètres n'inflige aucun dégât. Un jet d'ACROBATIE réussi réduit les dégâts de moitié (arrondi au supérieur). L'armure ne protège pas contre les dégâts d'une chute.

NATATION ET NOYADE

Tous les personnages joueurs sont de bons nageurs. Dans l'eau, votre vitesse de déplacement est égale à la moitié de celle dont vous disposez sur la terre ferme. Aucune attaque à distance ne peut s'effectuer dans l'eau, et les attaques de corps à corps subissent un fléau. Les manœuvres plus difficiles, comme plonger pour attraper quelque chose, nécessitent un jet de NATATION. Vous subissez un fléau si vous portez une cotte de mailles ou une armure de plaques.

Dans l'eau, vous devez également faire un jet de NATATION à chaque période pour rester à la surface. Si vous portez une cotte de mailles ou une armure de plaques, vous devez faire un jet à chaque round. Sous l'eau, vous devez réussir un jet de CON à chaque round pour retenir votre respiration (qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, vous commencez à vous noyer, et vous subissez 1D6 points de dégâts par round jusqu'à ce que quelqu'un vous sauve. Si vous tombez à zéro PS dans ces conditions, vous faites des jets contre la mort comme d'habitude, mais seuls les jets ratés comptent.





MONSTRES





Créature épouvantable d'origine surnaturelle, un monstre instille la terreur en tout un chacun et défie l'ordre naturel. De nombreux monstres sont décrits dans les règles complètes de *Dragonbane* ainsi que dans son Bestiaire, mais vous en trouverez quelques-uns dans l'aventure *Le Tertre du chevalier* de ce livret.

Le MJ contrôle ces créatures et elles agissent en grande partie de la même manière que les PJ et les PNJ en combat. Cependant, quelques différences significatives existent, décrites ci-dessous.

FÉROCITÉ

Certains monstres sont si puissants qu'ils peuvent agir plusieurs fois au cours d'un même round. Voilà ce qu'indique leur valeur de Férocité. Au début du round, le MJ tire une carte d'initiative par point possédé dans cette caractéristique. Le monstre dispose d'un tour par carte, et celui-ci comprend une action et un déplacement.

Attendre : si un personnage échange des cartes d'initiative avec celles d'un monstre (règle optionnelle, page 11), il peut choisir n'importe laquelle. Les monstres eux-mêmes n'attendent jamais.

DÉPLACEMENT

Tout comme les personnages joueurs, les monstres ont une valeur de déplacement et peuvent changer de position avant ou après leur attaque, ou bien répartir cette valeur avant et après l'attaque. Notez que pour ces créatures, cette valeur se réfère au déplacement *par tour*, et non par round. Certains monstres possèdent des vitesses de déplacement différentes sur terre, dans l'eau et dans les airs. L'envol et l'atterrissage constituent des actions gratuites.

LES ATTAQUES MONSTRUEUSES

Les monstres utilisent toujours ce type d'attaque quand ils passent à l'action. Ils disposent d'un ensemble unique d'attaques résumées dans un tableau. Le MJ lance un dé ou choisit une attaque lorsque vient son tour. Les monstres ne font jamais de jet pour toucher leur cible, *ils réussissent automatiquement*.

Lorsqu'ils procèdent à une attaque, elle compte comme une action. Sauf indication contraire, elle possède la même portée que les attaques de corps à corps, c'est-à-dire deux mètres (une case adjacente si vous vous servez de plans quadrillés).

Esquive et parade : en règle générale, on peut esquiver une attaque monstrueuse (page 15), mais pas la parer. Cela s'applique également à celles qui se produisent sur une zone d'effet,

mais pas aux attaques de terreur. Les exceptions à cette règle figurent dans la description de la créature.

États : les attaques monstrueuses peuvent infliger des états (page 18) aux personnages. Si son PJ gagne un état qu'il subit déjà, le joueur doit à la place en choisir un autre.

Attaques répétées : un monstre ne peut jamais effectuer la même attaque deux fois de suite. Si le MJ obtient un résultat identique sur son jet de dés, il devra ignorer le second jet et prendre l'attaque suivante sur le tableau. Le 6 devient un 1.

COMPÉTENCES

Si les monstres peuvent disposer de compétences, elles servent principalement en dehors du combat ou pour les jets en opposition. Toutefois, elles ne comptent pas pour les conflits, car ils ne procèdent qu'avec leurs attaques monstrueuses.

COMBATTRE LES MONSTRES

Esquive et parade : tous les monstres sont capables d'esquiver, et ceux qui portent des armes peuvent également parer. L'esquive ou la parade mobilisera l'une des actions de la créature dans le round (retournez une carte d'initiative de votre choix). Lancez un dé contre un niveau de compétence par défaut de 15 pour toutes les esquives et les parades des monstres.

Armure naturelle : de nombreux monstres possèdent une forme d'armure naturelle qui fonctionne comme une armure ordinaire (page 17).

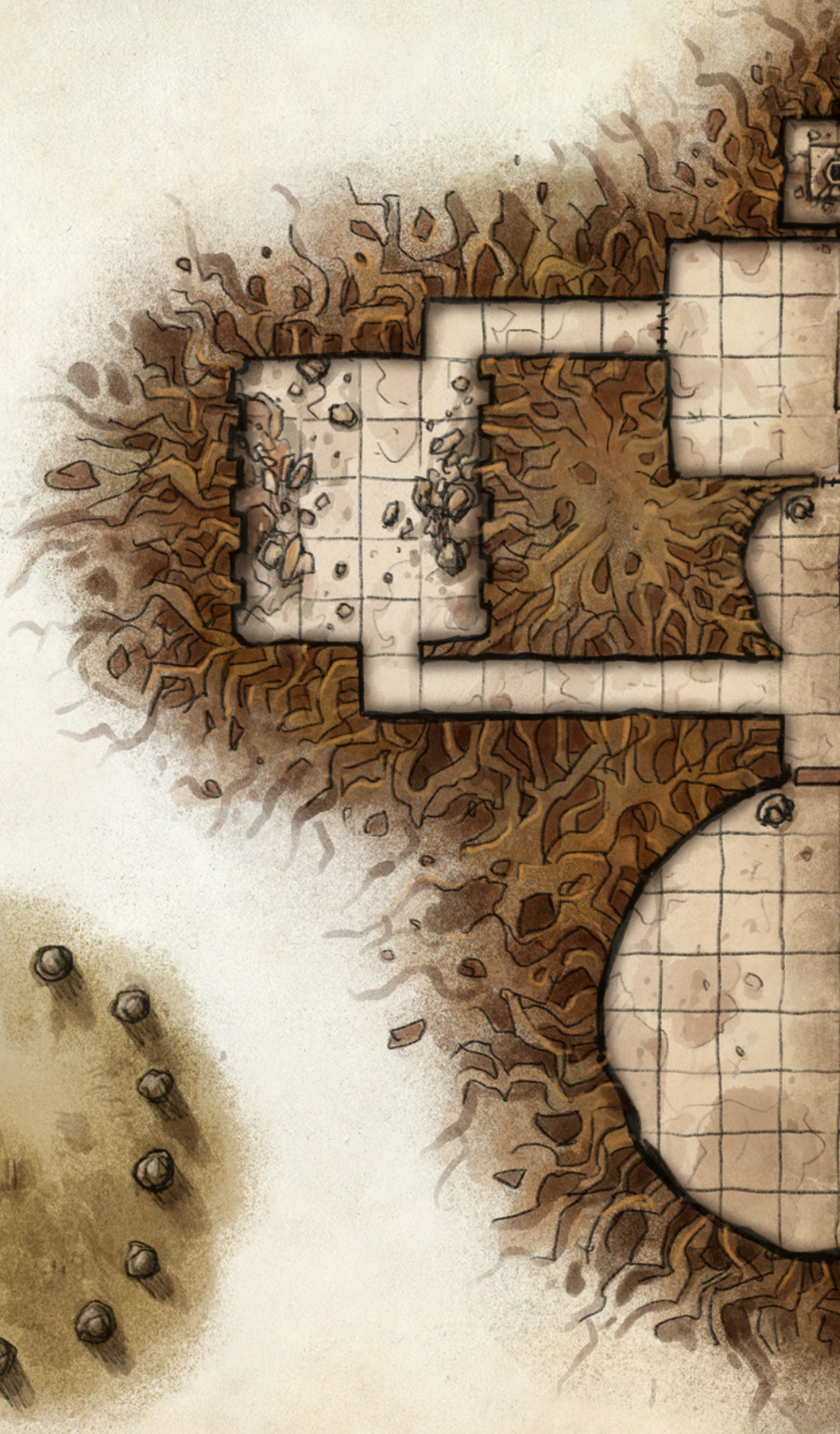
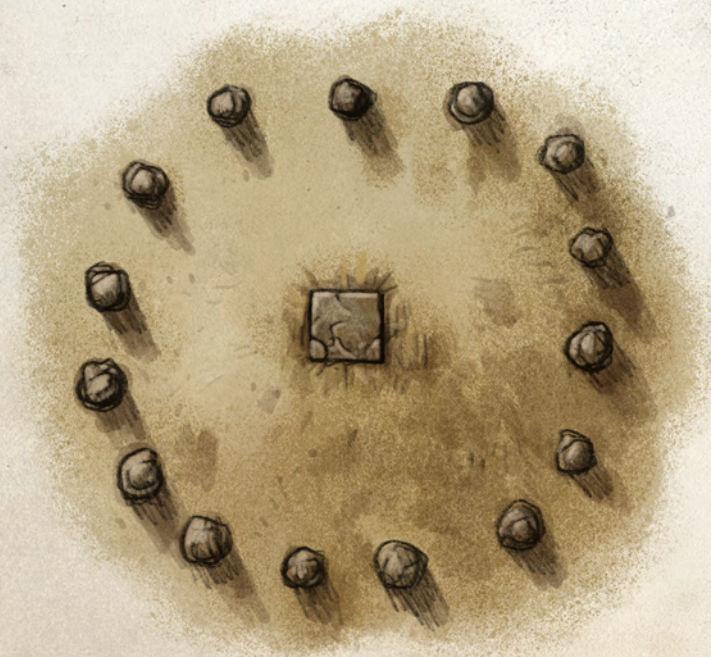
Obscurité : sauf indication contraire, les monstres peuvent voir dans l'obscurité et ne subissent pas les effets décrits en page 18.

RÉSISTANCE ET IMMUNITÉ

Certains monstres possèdent une résistance à certains types de dégâts. Cela signifie que tous ceux du même type diminuent de moitié (arrondi au supérieur). D'autres peuvent bénéficier d'une immunité contre un ou plusieurs types de dégâts, et donc ne pas être affectés du tout.

TERREUR ET PERSUASION

S'ils se révèlent trop effrayants pour avoir peur eux-mêmes (page 19), beaucoup d'entre eux peuvent certainement inspirer de la terreur aux personnages. De plus, et sauf indication contraire, ils sont immunisés aux effets de la PERSUASION.





MAGIE





Certains prétendent que la magie constitue un don des dragons, d'autres une malédiction des démons, et d'autres encore la bénédiction des dieux ou des esprits. Et effectivement, toutes ces entités jouent de leur influence et peuvent guider son pratiquant qui la manipule. Or en réalité, la magie représente une force fondamentale de la nature qui existe aussi bien dans le monde physique qu'au-delà de celui-ci. La magie est décrite en détail dans les règles complètes de *Dragonbane*; ce livret ne propose qu'un bref aperçu de son fonctionnement.

LES ÉCOLES DE MAGIE

On compte différentes écoles qui ont chacune une vision unique de cette énergie et de son fonctionnement. Trois écoles sont décrites dans les règles complètes : l'animalisme, l'élémentalisme et le mentalisme. Chaque école de magie constitue une compétence secondaire distincte.

UTILISER LA MAGIE

On appelle sorts les formules utilisées par les mages pour influencer et modifier le monde. La description d'un grand nombre d'entre eux figure dans les règles complètes de *Dragonbane*. Quelques sorts sont néanmoins décrits en page 29. Vous connaissez ou non un sort, et vous ne possédez pas de niveau de compétence pour les sorts individuels, seulement pour l'école. Un mage conserve les sorts qu'il a appris dans sa mémoire ou son grimoire.

Tours de magie

Ces sorts mineurs et relativement inoffensifs représentent souvent la première chose qu'apprend un mage, car leur simplicité entraîne son esprit à maîtriser leur énergie. Lancer un *tour de magie* coûte 1 PV et réussit automatiquement (mais compte tout de même comme une action en combat).

LANCER DES SORTS

Pour lancer un sort, vous devez dépenser des points de Volonté (PV) et effectuer un jet de dés contre votre niveau de compétence dans l'école concernée. Toutes les écoles peuvent

servir pour lancer des sorts universels. En cas de réussite, la magie produit l'effet escompté, conformément à sa description et dans le cas contraire, rien ne se passe. Vous pouvez forcer votre chance si vous utilisez cette règle optionnelle. Les tours de magie réussissent automatiquement et coûtent toujours 1 PV.

Niveau de puissance

Le *niveau de puissance* d'un sort indique la quantité d'énergie magique que vous allez y insuffler, et il se situe entre 1 et 3. Lancer un sort nécessite la dépense de 2 PV par niveau de puissance. En d'autres termes, les sorts normaux coûtent toujours au moins 2 PV, et les tours de magie 1 PV. Pour les sorts qui n'utilisent pas le niveau de puissance, vous devez dépenser 2 PV.

Prérequis

Pour lancer un sort, vous devez remplir une ou plusieurs conditions précisées dans la description de chacun d'entre eux.

- ◆ **Parole** : le sort s'active par une psalmodie ou un mot de pouvoir.
- ◆ **Geste** : le sort s'active avec des gestes précis de la main.
- ◆ **Focus** : le sort s'active grâce à un objet tenu en main, comme une baguette, une boule de cristal ou une amulette.
- ◆ **Ingrédient** : le sort s'active à l'aide d'un certain ingrédient, consommé dans le processus.

Certains sorts présentent plusieurs prérequis. Vous ne pouvez donc lancer ces derniers que si vous remplissez toutes les conditions stipulées dans la description.

TEMPS D'INCANTATION

Sauf indication contraire, lancer un sort constitue toujours une action en combat. Cependant, il existe des sorts en *réaction*, que vous exécutez en dehors de votre tour. Contrairement à d'autres réactions en combat, comme la parade et l'esquive, ils ne remplacent *pas* votre action normale dans le round. Cela signifie que vous pouvez en lancer autant que vous le souhaitez, si vous disposez de suffisamment de PV. Il existe également des *rituels*, dont l'exécution occupe une période, voire un intervalle entier.



Portée

Chaque sort dispose d'une portée maximale. Contrairement aux projectiles, les sorts ne peuvent pas affecter des cibles situées en dehors de la distance spécifiée. Une portée personnelle signifie que la magie n'affecte que la personne qui le lance.

Zone d'effet : certains sorts affectent une zone entière, appelée *zone d'effet*. Sauf indication contraire, elle commence toujours au niveau du mage qui lance le sort.

On peut esquiver les sorts à zone d'effet, mais pas les parer, à moins que l'inverse soit spécifié. Vous pouvez exclure une ou plusieurs cibles situées dans la zone d'effet du sort, mais votre jet subit alors un fléau.

Sphère : si la portée indique une *sphère*, le sort affecte toutes les cibles situées dans la zone choisie, à l'exception du mage lui-même.

Cône : si la portée indique un *cône*, le sort affecte toutes les cibles situées à l'intérieur d'une zone en forme de cône. Sa largeur équivaut à la distance depuis la source du sort, et la portée de ce dernier indique sa longueur.

Durée

Chaque sort précise la durée de ses effets.

- ◆ **Instantanée :** l'effet se produit sur-le-champ et n'a pas d'effet au-delà.
- ◆ **Round :** l'effet se prolonge jusqu'à votre tour dans le prochain round.

- ◆ **Période :** l'effet dure pendant une période.
- ◆ **Intervalle :** l'effet se poursuit jusqu'à la fin de l'intervalle en cours.
- ◆ **Concentration :** l'effet cesse si vous effectuez une autre action, si vous subissez des dégâts ou si vous ratez un jet de VOL pour résister à la terreur. Si une perturbation soudaine, comme un son, vous interrompt, vous devez faire un jet de VOL (ce qui ne constitue pas une action) pour maintenir votre concentration.

Échec, dragons et démons

Si vous ratez votre jet, le sort ne produit pas d'effet, mais vous dépensez quand même les PV. Vous décrivez comme vous l'entendez la façon dont l'échec se manifeste dans l'histoire, tant qu'il n'a pas d'effet mécanique.

Obtenir un dragon : si vous obtenez un dragon quand vous lancez un sort, votre cible doit en faire autant pour y résister ou l'esquiver (ou le parer si une telle chose est possible), et vous pouvez choisir l'un des effets suivants :

- ◆ vous doublez les dégâts ou la portée du sort ;
- ◆ vous ne dépensez pas de PV ;
- ◆ vous pouvez immédiatement lancer un autre sort, mais vous subissez un fléau sur le jet.

Obtenir un démon : si vous obtenez un démon, vous ne pouvez pas forcer la chance.

SORTS

TOURS DE MAGIE

Chaleur/Fraîcheur: la température dans une zone de dix mètres autour de vous devient agréablement chaude ou fraîche. L'effet protège contre le froid (page 19) pendant une période.

Enflammer: vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou une lanterne dans un rayon de dix mètres.

Nuage de fumée: un impressionnant nuage de fumée jaillit devant vous. Très populaire pour les entrées théâtrales, il peut, dans certaines situations déterminées par le MJ, vous accorder une faveur sur vos jets de DISCRÉTION.

BOULE DE FEU

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Condition préalable:** élémentalisme
- ◆ **Prérequis:** parole, geste
- ◆ **Temps d'incantation:** action
- ◆ **Portée:** 20 m
- ◆ **Durée:** instantanée

Vous projetez une boule de feu depuis votre main ou votre focus. Si vous touchez votre cible, vous lui infligez 2D6 points de dégâts et vous mettez le feu aux objets inflammables. Il est possible d'esquiver ou de parer le sort comme une attaque à distance. Chaque niveau de puissance au-delà du premier augmente les dégâts de 1D6, ou bien crée une autre boule de feu qui touche une cible différente située à portée.

PILIER

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Condition préalable:** élémentalisme
- ◆ **Prérequis:** parole, geste
- ◆ **Temps d'incantation:** action
- ◆ **Portée:** 10 m
- ◆ **Durée:** intervalle

Le sort fait sortir de terre ou d'un sol en pierre un pilier de trois mètres de hauteur et d'un mètre de largeur. Si quelqu'un se tient à cet endroit, il

doit faire un jet d'ACROBATIE (qui ne compte pas comme une action) pour éviter de tomber du pilier. Si celui-ci apparaît sous un plafond bas et que la victime rate son jet, elle subit à la place 2D6 points de dégâts contondants. Chaque niveau de puissance supplémentaire augmente la hauteur du pilier de trois mètres, ce qui peut provoquer des dégâts de chute (page 20).

RAFALE DE VENT

- ◆ **Rang:** 1
- ◆ **Condition préalable:** élémentalisme
- ◆ **Prérequis:** parole, geste
- ◆ **Temps d'incantation:** action
- ◆ **Portée:** 10 m (cône)
- ◆ **Durée:** instantanée

Le sort invoque une puissante rafale de vent. Tous les objets, ainsi que les créatures de taille humaine et inférieure situés dans la zone d'effet et qui ne sont pas attachés, sont repoussés à 2D4 mètres de vous et subissent le même nombre de dégâts contondants. Le sort inflige 2D6 points de dégâts à un essaim (comme les chauves-souris vampires en page 34). Chaque niveau de puissance supplémentaire augmente d'un dé le nombre de dés de dégâts.





LE TERTRE DU CHEVALIER



Au cœur des vastes forêts de Valbrume se trouve un tumulus appelé le Tertre du chevalier, un lieu redouté et hanté par le spectre d'un puissant chevalier au service de l'Empereur-Dragon. Cependant, on raconte aussi que ce fantôme veille sur des trésors cachés.

Cette aventure, prévue pour trois à cinq joueurs et un meneur de jeu, est une introduction à l'univers et aux règles de *Dragonbane*. À la fin de ce livret vous trouverez cinq personnages prêtirés parmi lesquels les joueurs peuvent choisir.

RÉSERVÉ AU MJ

Les pages suivantes sont réservées à l'usage exclusif du meneur de jeu qui doit prendre connaissance de l'aventure avant de débiter la partie. Nous conseillons aux joueurs d'arrêter ici leur lecture!

LA SITUATION

Les PJ sont des aventuriers venus à Valbrume à la recherche de gloire et de richesses. Ils ont entendu des rumeurs à propos d'une ancienne couronne à la valeur inestimable, enfouie dans le Tertre du chevalier et ont marché jusqu'à ce lieu durant plusieurs jours dans de difficiles conditions. Lorsque la partie débute, les PJ se trouvent au point n° 1 sur la carte (page 33).

Lorsque les héros parviennent au tertre, une expédition de gobelins envoyée par la cheffe orc Maladûk l'a déjà ouvert. Les pilliers ont tous été tués ou dispersés, à l'exception du pauvre Grub dans la chambre n° 5, mais pas avant d'avoir provoqué la fureur du spectre et de quelques morts-vivants mineurs qui résident dans ce lugubre royaume des ombres.

Le fantôme recherche toujours les voleurs. Il va et vient dans le tumulus, lentement, mais sans relâche, rempli de colère devant l'audace des gobelins. Vous trouverez sa description détaillée dans partie intitulée *La tombe du chevalier-dragon* (salle n° 9), mais il peut passer à travers des portes closes et ainsi se montrer n'importe où.

Essayez de créer une atmosphère de suspense et de traque, comme dans un film d'horreur, avant la confrontation. Servez-vous du spectre pour déstabiliser les personnages pendant qu'ils se fauillent dans l'obscurité. Ils peuvent entendre ses pas lourds et traînants, le cliquetis de sa cotte de mailles et le bruit sourd de son étoile du matin contre les murs.

CARTE ET LIEUX

Le plan en page 33 indique tous les endroits à l'intérieur du tumulus. Vous pouvez dessiner ses pièces au fur et à mesure pour votre groupe sur un tableau blanc ou une feuille de papier. Le plan est également repris dans ce livret afin que vous puissiez l'imprimer et le découper pour en montrer les différentes parties aux joueurs.

Les descriptions des salles suivent toutes le même modèle. D'abord, un texte en *italique* que vous pouvez lire à haute voix aux joueurs lorsqu'ils entrent quelque part, puis une liste des éléments les plus importants de la pièce. Les points en italique ne se remarquent pas au premier coup d'œil. Pour les trouver, les personnages doivent regarder au bon endroit et faire un jet de PERCEPTION. Fouiller une pièce demande une période (de temps) et peut déclencher un événement aléatoire (voir page suivante).



ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Vous pouvez effectuer un jet sur la table ci-dessous pour chaque période que les héros passent dans une salle, à la fouiller ou à se reposer. Leurs descriptions indiquent

où les événements aléatoires peuvent se dérouler. Vous pouvez aussi simplement choisir un événement approprié.

JET ÉVÉNEMENT

- 1 **Les gobelins attaquent!** Après avoir été réprimandée par leurs chefs, une patrouille de gobelins est revenue au tertre pour récupérer le trésor et (peut-être) sauver leurs camarades restés sur place. Ils comptent deux individus de plus que le nombre de personnages et attaquent sur-le-champ, mais ils s'enfuient si la moitié d'entre eux est vaincue. Les gobelins possèdent les mêmes caractéristiques que Grub (page 35).
- 2 **Gobelin massacré.** Les personnages trouvent la triste dépouille d'un gobelin mort. Le corps est gravement mutilé, mais si l'un d'entre eux fait un jet de SOINS, il se rendra compte que le décès ne remonte pas à très longtemps.
- 3 **Araignée géante.** Une araignée géante qui vit dans une cavité derrière l'un des murs attaque les héros. Ses caractéristiques figurent en page 32. Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois.
- 4 **Le spectre.** L'un des personnages l'a dérangé et il attaque. Comme il est partiellement immatériel, il peut passer à travers les portes fermées, mais il lui faut une action pour le faire. S'il perd la moitié de ses PS, il se retire dans son tombeau (n°9) et s'y rétablit complètement en une seule période.
- 5 **Esprits tourmentés.** Des silhouettes translucides aux visages déformés sortent des ombres et attaquent les personnages par des cris et des hurlements. Ces derniers doivent faire un jet de VOL pour résister à la terreur (page 19). Autrefois serviteurs de la maison du chevalier-dragon, les esprits attirent leur maître, le spectre du tertre, qui arrive au bout de ID3 rounds (voir l'événement n°4 ci-dessus).
- 6 **Vision draconique.** Un souvenir errant enveloppe l'un des personnages, qui se retrouve soudain face à une étrange cité pleine de tourelles, de tours et de flèches en forme de cornes. Un énorme dragon chevauché par un chevalier en cote de mailles dorée et coiffé d'un grand heaume à cornes fonce droit sur lui. Ce dernier subit un fléau sur le jet de VOL qu'il doit faire pour résister à la terreur (page 19). L'événement ne peut se produire qu'une seule fois.
- 7+ **Rien ne se passe.**

QUITTER LE TUMULUS ?

Si les personnages quittent le monticule pour se reposer et se soigner à l'extérieur, lancez un D6 pour chaque intervalle :

- 1-3 Rien ne se passe.
- 4-5 Une patrouille de gobelins, deux fois plus nombreux que les personnages et dotés des mêmes caractéristiques que Grub (page 35), arrive et attaque immédiatement.
- 6 Le chevalier apparaît près du camp des héros et les attaque, mais il disparaît dès qu'il subit des dégâts.

LIEUX

I. LE TUMULUS

Une colline couronnée de hautes pierres se dresse dans une clairière au milieu de la forêt. L'endroit est étrangement calme. Cependant, vous remarquez une odeur faible, mais inquiétante, putride comme celle des légumes pourris.

- ◆ **Dalle de pierre:** une dalle grossièrement taillée forme un carré de 2x2 m, et s'enfonce dans la terre au sommet de la colline. Elle a été légèrement déplacée par rapport à sa position d'origine, et un petit espace sur un côté révèle une sorte de cavité dessous. Elle pèse lourd, mais aucun jet n'est nécessaire pour la pousser.
- ◆ **Traces et déjections :** on peut apercevoir des empreintes nettes dans l'herbe sur la colline. Un personnage qui réussit un jet de SURVIE identifie également de petits amas de crottes de loup et d'excréments de gobelins. L'odeur provient de ces derniers.



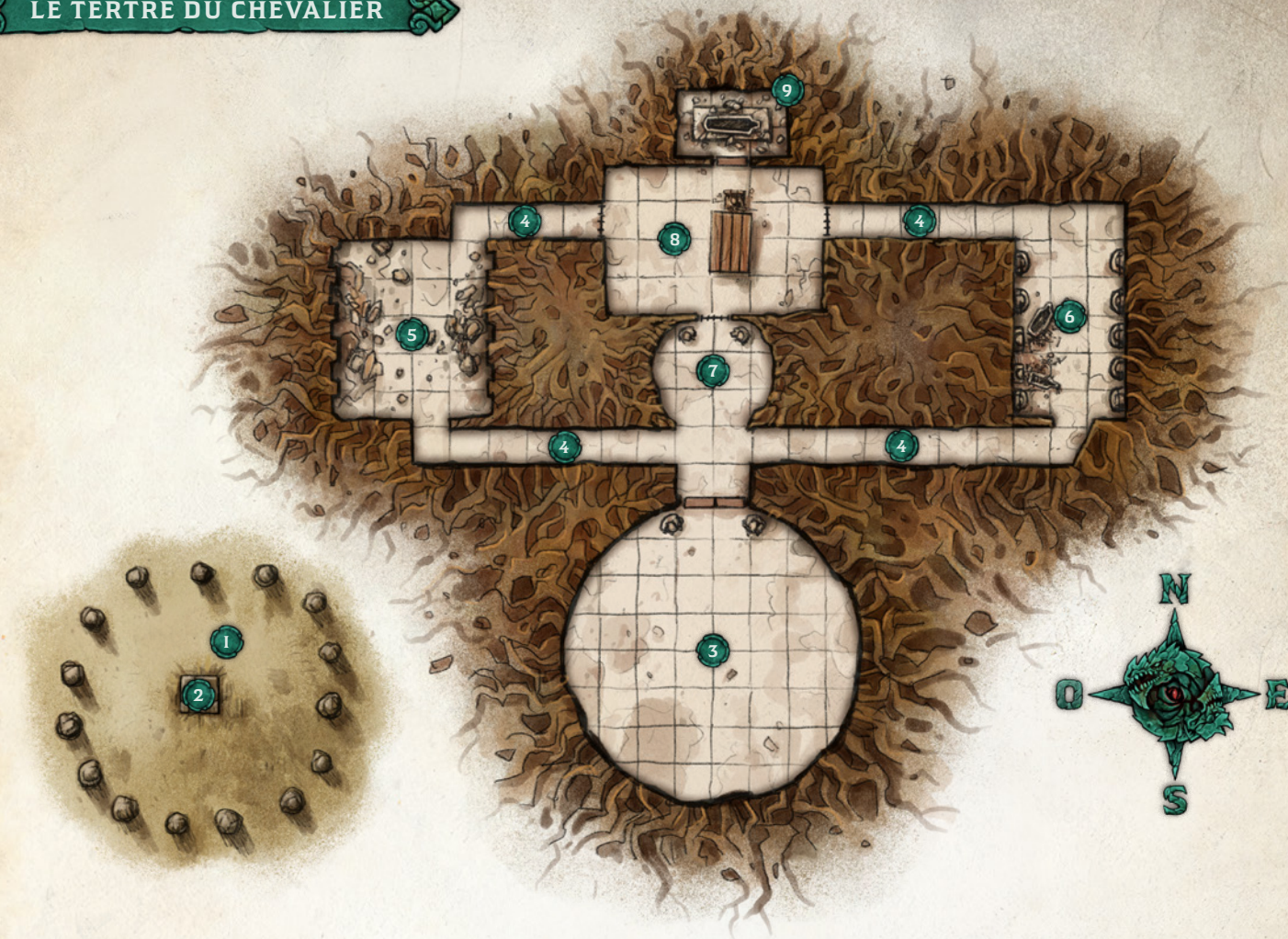
ARAIGNÉE GÉANTE

Férocité: 2 Taille: Normale
Déplacement: 24 Armure: — PS: 36

D6 ATTAQUE

ATTAQUES MONSTRUEUSES

- 1 **Mandibules:** les mandibules dentelées de l'araignée fendent l'air telles des cimenterres. L'attaque inflige 2D8 points de dégâts tranchants.
- 2 **Déchiquetage:** la créature affamée se jette sur ses proies, et attaque frénétiquement à l'aide de ses pattes poilues et couvertes de barbillons. Tous les personnages joueurs situés dans un rayon de 2 m autour d'elle subissent chacun 1D8 points de dégâts perforants.
- 3 **Hypnose:** le monstrueux arachnide fixe les personnages joueurs à travers une multitude d'yeux effrayants. Toutes les victimes situées dans un rayon de 10 m autour de lui doivent faire un jet de VOL pour résister à la terreur (page 19).
- 4 **Dard empoisonné:** l'horreur à huit pattes dresse son arrière-train et agresse un personnage. Un dard empoisonné jaillit de son corps répugnant et inflige 1D10 points de dégâts perforants. Si une victime subit au moins 1 point de dégâts, l'aiguillon lui injecte une substance paralysant (toxicité 16). Il est possible de parer l'attaque.
- 5 **Toile d'araignée:** l'araignée fixe ses nombreux yeux sur le personnage qui possède le plus haut niveau en FOR. L'instant d'après, elle lui crache une matière collante dessus et il doit faire un jet d'ESQUIVE (qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, la victime se retrouve prise dans les fils, incapable de bouger. Elle devra subir un fléau sur son jet de FOR (en action) pour se libérer, et d'autres individus peuvent l'aider.
- 6 **Collision:** l'araignée géante effectue un grand bond et lance son corps massif sur un personnage. L'attaque lui inflige 2D6 points de dégâts contondants et le fait tomber à terre.



2. PUIITS

Un puits souterrain s'ouvre sous la dalle de pierre et l'on ne voit pas le fond. Une odeur de moisi, d'air vicié et de cadavres desséchés s'élève des profondeurs.

- ◆ **Le conduit :** il faut descendre cinq mètres pour parvenir au fond du puits. Chaque personnage doit faire un jet d'ACROBATIE pour arriver en bas et bénéficie d'une faveur s'il utilise une corde. En cas d'échec, il chute et subit les effets décrits en page 20.
- ◆ **Grotte voûtée :** si les héros laissent tomber une torche ou une source de lumière similaire dans le puits, ils verront qu'il mène à une grotte voûtée creusée dans la terre. Une sorte de porte s'ouvre dans le mur nord.

3. ANTICHAMBRE

Une chambre en forme de dôme avec un sol en terre. Dans l'obscurité, l'ouverture vers la surface ressemble à un carré faiblement lumineux. Dans le mur nord se trouve un ensemble de doubles portes en chêne avec des ferrures. Un symbole argenté s'étend sur les deux battants, qui sont flanqués de statues de chevaliers en armures anciennes.

- ◆ **Porte en chêne :** les gobelins l'ont déjà forcée, et elle est légèrement entrebâillée à l'arrivée des personnages joueurs.
- ◆ **Couronne stylisée :** un jet de MYTHES ET LÉGENDES permet de reconnaître le symbole sur la porte comme une couronne stylisée. Elle remonte à l'antique époque où un puissant royaume adorateur des dragons gouvernait Valbrume.
- ◆ **Traces dans la terre :** de nombreuses traces de pas et de traînées sont visibles sur le sol.
- ◆ **Chauves-souris endormies :** un essaim de chauves-souris vampiriques est suspendu en grappes au plafond de la chambre. Pour les détecter, il faut réussir un jet passif d'INTUITION, ce qui permet de les dépasser en toute DISCRÉTION. En cas d'échec, les créatures attaquent. Vous trouverez leurs caractéristiques en page 34.
- ◆ **Dague goblinique empoisonnée :** si un personnage réussit un jet de PERCEPTION, il découvrira dans la terre une dague goblinique recourbée. La lame est enduite d'un venin de vipère mortel (toxicité 9).
- ◆ **NORD :** une double porte conduit aux tunnels du monticule (n° 4).

CHAUVES-SOURIS VAMPIRES

Férocité: 2 Taille: Essaim

Déplacement: 24 Armure: — PS: 18

Résistance: les chauves-souris attaquent en essaim et comptent donc comme une seule créature. Tous les dégâts des armes physiques, même magiques, diminuent de moitié (arrondis au supérieur). Le feu produit un effet normal.

ATTAQUES MONSTRUEUSES

D6 ATTAQUE

1-2 **Horreur tourbillonnante:** les chauves-souris tournent au-dessus de leurs victimes à un rythme effréné. Tous les individus qui se trouvent dans un rayon de 10 m autour d'elles subissent une attaque de terreur.

3-4 **Attaque de groupe:** les créatures lancent un assaut sur le personnage qui possède la CON la plus élevée. L'attaque inflige 2D6 points de dégâts tranchants, la victime subit une attaque de terreur et l'essaim récupère le même nombre de PS après avoir bu le sang de leur cible.

5-6 **Attaque en masse:** les chauves-souris se séparent pour attaquer tous les personnages situés dans un rayon de 10 m autour d'elles. Chaque victime subit 1D8 points de dégâts tranchants et l'essaim récupère le même nombre de PS après avoir bu le sang de leurs cibles.

4. LES TUNNELS DU TERTRE

Un tunnel sombre et humide à travers la terre tassée qui se ramifie dans différentes directions. L'air est froid et chargé d'odeurs de moisi. Des racines rampantes, des vers et des mille-pattes pendent du plafond comme des stalactites et rendent le sol glissant.

- ◆ **Événement aléatoire:** lancez 1D12 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les personnages passent ici.
- ◆ **NORD:** vers le poste de garde (n° 7).
- ◆ **EST:** ce tunnel humide creusé dans la terre conduit à la crypte de la famille (n° 6).
- ◆ **SUD:** double porte vers l'antichambre (n° 3).
- ◆ **OUEST:** ce tunnel humide creusé dans la terre conduit à la crypte des serviteurs (n° 5).



5. CRYPTÉ DES SERVITEURS

Dans cette chambre sombre et humide, des niches funéraires couvrent les murs du sol au plafond. Des squelettes brisés, des chiffons moisis et des tessons de poterie écrasés s'éparpillent un peu partout.

- ◆ **Vandalisée:** des pilliers de tombe ont manifestement visité la crypte. On a traîné des squelettes sur le sol, détruit des jarres et lacéré des vêtements.
- ◆ **Herse verrouillée:** une herse bloque le passage vers la salle de la Dame (n° 8), et une clé cassée coincée dans la serrure empêche son ouverture. Elle possède un indice d'armure de 10, mais on peut la forcer si on lui inflige 30 points de dégâts, ou bien avec un sort comme **PILIER**. En revanche, le bruit attirera immédiatement le spectre du tumulus.
- ◆ **Gobelin caché:** derrière les squelettes disposés dans l'une des niches funéraires près du sol se cache Grub, un gobelin qui a beaucoup de mal à respirer calmement. Les héros doivent fouiller précisément ces niches ou faire un jet de **PERCEPTION** pour découvrir le dernier survivant de l'expédition envoyée par Maladük.
- ◆ **Événement aléatoire:** lancez 1D12 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les personnages passent ici.
- ◆ **NORD:** un tunnel humide creusé dans la terre tourne vers l'est en direction de la salle de la Dame (n° 8), bloqué par une herse verrouillée.
- ◆ **SUD:** un tunnel humide creusé dans la terre tourne vers l'est en direction des tunnels du tertre (n° 4).

L'aide de Grub: le pauvre Grub est totalement terrorisé et son seul but consiste à sortir vivant du tumulus. Son premier réflexe sera de fuir, mais si les personnages utilisent la **PERSUASION** avec succès et parviennent à le calmer, il se

montre tout prêt à leur donner un coup de main. Il a observé les mouvements du spectre et il peut leur révéler que ce dernier se déplace sans problème dans le monticule. Cependant, il semble ne pas vouloir franchir la porte en chêne qui conduit à l'antichambre (n° 3). Grub a également pris un anneau rouillé avec trois grandes clés de métal, deux intactes et une cassée, dans le poste de garde (n° 7). Le morceau de la clé brisée se trouve coincé dans la serrure (n° 5). Les deux autres vont sur les herse des portes aux points n° 6 et n° 7, mais seule la serrure du n°6 peut s'ouvrir avec la clé.



Grub le goblin fait peur à voir. Sale, les yeux écarquillés, il halète de manière hystérique. Il porte une armure de cuir abîmée et déchirée, et il empest la peur et les fluides corporels de ses congénères.

Déplacement: 12

Bonus aux dégâts: AGI +ID4

Armure: cuir (1) **PS:** 9

Compétences: Discrétion 14, Esquive 12, Intuition 10

Armes: épée courte (niveau de compétence 12, dégâts ID10), arc court (niveau de compétence 10, dégâts ID10)

6. CRYPTÉ FAMILIALE

Dans cette chambre sombre au sol en terre battue, sept simples sarcophages en pierre s'alignent le long des murs. Plusieurs d'entre eux sont ouverts et deux squelettes ont été jetés sur le sol.

- ◆ **Vandalisée:** les gobelins ont forcé et pillé trois des sept tombes.
- ◆ **Trésors:** si les personnages examinent les cénotaphes encore fermés, ils trouveront quatre squelettes enterrés

individuellement, dont plusieurs enfants, vêtus des lambeaux moisis d'habits de cérémonie. Ils portent tous des bandeaux dorés (5 pièces d'or chacun), ainsi que des anneaux ornés de pierreries (3 pièces d'or chacun).

- ◆ **Herse verrouillée:** une herse en fer bloque le passage vers la salle de la Dame (n° 8). Elle peut s'ouvrir grâce à l'une des clés intactes de l'anneau que Grub détient, mais pour ce faire, il faut réussir un jet de **DEXTÉRITÉ**. En cas d'échec, la clé se brise. La herse possède un indice d'armure de 10, mais on peut la forcer si on lui inflige 30 points de dégâts, ou bien avec un sort comme **PILIER**. En revanche, le bruit attirera immédiatement le spectre du tumulus.
- ◆ **Trappe:** une trappe se dissimule sous une fine couche de terre devant la herse fermée. Pour la repérer, il faut fouiller le sol et faire un jet de **PERCEPTION**. Si les héros ne prennent pas cette précaution, le premier d'entre eux à s'approcher tombera par la trappe dans une fosse. Au fond se trouvent des pieux en bois effilés qui infligeront 3D6 points de dégâts perforants. Un jet d'**ESQUIVE** réussi divise les dégâts par deux (arrondir au supérieur).
- ◆ **Événement aléatoire:** lancez 1D12 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les personnages passent ici.
- ◆ **NORD:** un tunnel humide creusé dans la terre tourne vers l'est en direction de la salle de la Dame (n° 8), bloqué par une herse en fer.
- ◆ **SUD:** un tunnel humide creusé dans la terre tourne vers l'est en direction des tunnels du tertre (n° 4).

7. POSTE DE GARDE

La lumière vacillante d'une torche passe à travers une herse en fer noir dans le mur du fond, et éclaire une petite pièce au sol en terre battue. Deux gardes momifiés vêtus de cottes de mailles rouillées et armés de longues lances encadrent la porte barrée.

- ◆ **Herse rouillée:** la porte barrée, complètement rouillée, se révèle impossible à ouvrir, même avec la clé de Grub (n° 5). Elle possède un indice d'armure de 10, mais on peut la forcer si on lui inflige 30 points de dégâts, ou bien avec un sort comme **PILIER**. En revanche, le bruit attirera immédiatement le spectre du tumulus.
- ◆ **Armes et armures:** les gardes momifiés ne s'animent pas, même si les héros s'emparent de leur équipement. La cotte de mailles rouillée tombe sur-le-champ en morceaux si on la touche, mais chaque garde possède une longue lance encore en bon état.
- ◆ **Événement aléatoire:** lancez 1D12 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les personnages passent ici.
- ◆ **NORD:** une herse rouillée bloque le chemin vers la salle de la Dame (n° 8).
- ◆ **SUD:** s'ouvre sur les tunnels du tertre (n° 4).



LA DAME

Ce revenant translucide scintillant et légèrement bleuté prend l'apparence d'une grande guerrière cintrée dans une cote de mailles intégrale, un bandeau doré dans les cheveux. Son visage semble triste et digne, mais lorsqu'elle attaque, il se déforme en un terrifiant masque mortuaire aux orbites vides. La Dame est un monstre respectant les règles de la page 23.

Férocité: 2 **Taille:** Normale

Déplacement: 12 **Armure:** — **PS:** 27

Immunité: ces êtres immatériels sont immunisés contre tous les dégâts, à l'exception de la magie et du feu. Un fantôme vaincu ne reste banni que pour un intervalle, après quoi il revient. Le seul moyen d'obtenir un résultat permanent consiste à résoudre le problème qui le retient dans le monde des vivants.

Influenable: contrairement aux autres monstres, on parvient généralement à PERSUADER les fantômes, mais le jet de dés subit un fléau.

D6 ATTAQUE

ATTAQUES MONSTRUEUSES

- 1 **Frappe spectrale:** le fantôme s'élance vers un personnage joueur situé dans un rayon de 10 m autour de lui, puis le frappe avec une grande force. La victime se retrouve projetée de 2D6 mètres en arrière, subit le même nombre de dégâts contondants et tombe à terre.
- 2 **Toucher mortel:** le revenant enfonce sa main translucide dans la poitrine d'un malheureux PJ et saisit son cœur. La victime subit 2D10 points de dégâts et devient Effrayée. L'armure ne produit aucun effet.
- 3 **Cri de la banshee:** le visage du mort-vivant se déforme en une horrible grimace, puis il pousse un cri qui glace l'âme de tous les aventuriers situés dans un rayon de 10 m autour de lui. Tous subissent une attaque de terreur (page 19).
- 4 **Regard mortel:** la créature domine un personnage et plonge ses yeux morts dans son âme. La victime voit sa vie défiler devant elle, tourmentée par des visions grotesques de tous ses amis et ses ennemis décédés. Elle devient Effrayée, et subit une attaque de terreur (page 19) ainsi qu'un fléau sur son jet de VOL.
- 5 **Étreinte fantomatique:** l'esprit émet un sifflement surnaturel et apparaît soudainement devant un aventurier situé dans un rayon de 10 m autour de lui. Il l'enveloppe ensuite dans une étreinte mortelle et cherche à étouffer l'étincelle de vie en lui. L'attaque inflige 3D6 points de dégâts contondants et laisse sa victime Étourdie.
- 6 **Toucher glacial:** l'apparition saisit une victime et laisse le froid de la mort s'insinuer dans son corps. Le personnage joueur subit 2D8 points de dégâts et ne peut pas récupérer ses PS ou ses PV tant qu'il n'a pas passé un intervalle dans un endroit chaud. L'armure ne produit aucun effet.



8. LA SALLE DE LA DAME

Une petite pièce avec une table en chêne au milieu et des torches allumées sur les murs. La momie d'une femme, vêtue d'une cotte de mailles dorée, est assise au bout. Derrière elle, une porte bardée de fer, elle aussi en chêne, arbore un antique symbole en argent scintillant.

- ◆ **La Dame :** l'épouse du chevalier-dragon garde l'entrée de la dernière demeure de celui-ci. Son fantôme s'anime si les personnages tentent d'ouvrir la porte en chêne (n° 9), ou bien de toucher le Broyeur de démon, son marteau de guerre. Elle exige ensuite qu'ils quittent paisiblement le tumulus et s'exprime dans un idiome ancien, qu'on ne peut comprendre que si l'on réussit un jet de LANGUES. Si les héros s'obstinent et volent le marteau ou ouvrent la porte, son visage se déforme en une horrible grimace avant de les attaquer. S'ils s'abstiennent, ils peuvent à la place écouter son discours plutôt sibyllin. Les mots « dragon » et « empire » reviennent à plusieurs reprises, ainsi que le nom Eledain, et quelque chose à propos de la lutte entre la corruption et le feu purificateur.
- ◆ **Le Broyeur de démon :** les mains griffues de la momie reposent sur un magnifique marteau de guerre léger serti de bijoux (objet de maître, FOR minimale 7, solidité 15). L'objet magique rougeoit chaque fois que son porteur se trouve à moins de 10 m d'un démon.
- ◆ **La cotte de mailles :** l'armure dorée est légère et souple (indice d'armure 4, n'inflige un fléau que sur les jets de DISCRÉTION).
- ◆ **Couronne stylisée :** si un personnage réussit un jet de MYTHES ET LÉGENDES, il remarquera que le symbole sur la porte en chêne bardée de fer représente une couronne stylisée, identique à celle de l'antichambre (n° 3).
- ◆ **Les torches :** elles brûlent d'un feu magique qui s'éteint automatiquement si on les retire du tumulus.
- ◆ **Événement aléatoire :** lancez 1D6+3 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les héros passent ici.
- ◆ **NORD :** une porte en chêne bardée de fer s'ouvre sur la tombe du chevalier-dragon (n° 9).
- ◆ **EST :** un tunnel humide creusé dans la terre et fermé par une herse en métal conduit à la crypte de la famille (n° 6).
- ◆ **SUD :** une herse en métal bloque le passage vers le poste de garde (n° 7).
- ◆ **OUEST :** un tunnel humide creusé dans la terre et fermé par une herse en métal conduit à la crypte des serviteurs (n° 5).

9. TOMBEAU DU CHEVALIER-DRAGON

Une estrade se dresse au milieu d'une chambre funéraire et on peut y voir un sarcophage en pierre sculptée. Le sol, le plafond et les murs sont tous taillés dans la pierre, et des torches sont accrochées sur ces derniers. Sur le mur le plus éloigné, une peinture représente un dragon sur lequel un cavalier est juché.

- ◆ **Le sarcophage ouvert :** le cercueil de pierre a été ouvert depuis l'intérieur avec une force considérable, et des morceaux du couvercle brisé s'éparpillent sur le sol.
- ◆ **Couronne démoniaque :** les personnages tombent sur une couronne dorée porteuse d'un sort qui réduit de moitié tous les dégâts des attaques infligées par un démon (arrondis au supérieur). Les runes sur l'objet expliquent cet effet, et l'on peut les déchiffrer avec un jet de LANGUES.
- ◆ **Piège de la tombe :** réussir un jet de PERCEPTION révèle que la couronne est reliée à un mécanisme qui indique l'existence d'un piège. Et bien sûr, si quelqu'un retire l'artefact sans prendre soin de le remplacer par un objet de même poids (objet normal; jet de DEXTÉRITÉ nécessaire pour les intervertir), vingt lames jaillissent du cénotaphe dans toutes les directions. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 2 m autour de lui doivent réussir un jet d'ESQUIVE ou subir 2D6 points de dégâts perforants.
- ◆ **Le spectre :** si les personnages n'ont pas encore vaincu le spectre ou s'il s'est réveillé, il les attaque ici.
- ◆ **Fresque :** le dragon de la fresque sur le mur du fond a un cavalier sur le dos, et il porte exactement le même équipement et le même heaume à cornes que le chevalier du tumulus.
- ◆ **Inscription :** d'anciennes runes sont gravées sur le mur à côté de la fresque. Un personnage joueur qui réussit un jet de LANGUE peut distinguer quelque chose à propos du « cadeau de l'empereur » et d'une « sainte colère » qui consumera tous ceux qui oseront toucher à ce cadeau.
- ◆ **Événement aléatoire :** lancez 1D4+4 sur la table de la page 31 pour chaque période complète que les personnages passent ici.
- ◆ **SUD :** une porte en chêne bardée de fer conduit vers la salle de la Dame (n° 8).



LE SPECTRE

Cet immense guerrier est vêtu d'une cotte de mailles démodée et d'un grand heaume à cornes. Sa visière ouverte révèle un visage squelettique sinistre aux orbites vides. Il se déplace avec lenteur et lourdement à travers le tumulus, dans un bruit atroce de métal qui grince.

Une antique magie draconique protège la créature dans le tertre. Elle subit les dégâts prévus par les règles. En revanche, si elle est vaincue à l'intérieur de la porte dans l'antichambre (n°3), elle se relèvera dans la salle n°9 un intervalle plus tard (vous déterminerez le moment exact).

Le chevalier est un monstre respectant les règles de la page 23. Il manie une étoile du matin (2D8 points de dégâts).

Férocité: 2 **Taille:** Normale

Déplacement: 10 **Armure:** 8 **PS:** 38

Résistance: le spectre subit la moitié des dégâts des armes non magiques, à l'exception du feu qui lui inflige des dégâts normaux.

D6 ATTAQUE

ATTAQUES MONSTRUEUSES

- 1 **Rugissement impie:** la bouche sur le crâne décomposé de la créature se tord, et le cri terrible qu'elle pousse transperce l'âme des personnages comme une lame rouillée. Tous les individus situés dans un rayon de 10 m autour d'elle subissent une attaque de terreur (page 19).
- 2 **Regard terrifiant:** un personnage plonge directement son regard dans les yeux horribles du spectre, dont la gorge laisse échapper un sifflement. Le malchanceux devient Effrayée et subit une attaque de terreur (page 19), ainsi qu'un fléau sur son jet de VOL.
- 3 **Poigne de la mort:** le monstre lève la main et la tend en direction d'un personnage situé dans un rayon de 10 m autour de lui. Celui-ci se retrouve projeté à 2D4 mètres de distance, subit un nombre équivalent de points de dégâts et tombe à terre. Il est impossible d'esquiver cette attaque.
- 4 **Balayage:** avec une vitesse surprenante, le spectre fait tourner son arme et porte une attaque mortelle. Tous les personnages situés dans un rayon de 2 m autour de lui subissent les dégâts de l'arme. Il est possible de parer cette attaque.
- 5 **Froid paralysant:** le spectre saisit un malheureux personnage et celui-ci sent le froid de la mort envahir son corps. La victime subit 1D6 points de dégâts (l'armure ne produit aucun effet) et doit faire un jet d'ESQUIVE (qui ne compte pas comme une action) à son prochain tour pour pouvoir agir. S'il le rate, il peut effectuer une autre tentative au tour suivant. La cible devient également froide (page 19) et elle ne peut pas récupérer de PS ou de PV tant qu'elle ne se réchauffe pas.
- 6 **Coup puissant:** malgré les craquements dans ses articulations, la créature fait tourner son arme et porte une attaque redoutable sur un personnage. Elle double les dégâts infligés par l'arme et la victime se retrouve à terre. Il est possible de parer cette attaque.

ARCHIMAÎTRE AODHAN

Depuis tout petit, vous êtes fasciné par le feu. Votre mère, une ensorceleuse, vous a conduit jusqu'à une école de magiciens après l'incendie accidentel d'une grange sur la ferme familiale. Là-bas, vous avez appris les secrets des arcanes. Cependant, à cause de votre soif de plus grandes connaissances, vous ne teniez pas en place. À présent, après quelques années passées à voyager par monts et par vaux, vous avez rejoint un groupe d'aventuriers pour une expédition dans Valbrume.

ADAPTATION

◆ **Points de Volonté :** 3

Lorsque vous faites un jet de compétence, vous pouvez choisir de faire appel à une autre compétence de votre choix. Vous devez pouvoir justifier ce choix. Le MJ a le dernier mot en la matière, mais il devrait se montrer indulgent.

MAGIE

◆ **Points de Volonté :** variable

En votre qualité de magicien, vous pouvez utiliser les arcanes. Référez-vous au chapitre 4 pour de plus amples informations.



ORLA ARGENT-DE-LUNE

Vous avez grandi dans les forêts tropicales du sud, toujours en quête d'aventures, et pourtant pleine d'humilité devant les attentes de votre famille en matière de discipline et de réflexion. Après qu'un troll a attaqué votre village et tué nombre de vos congénères, vous avez décidé de vous construire un nouvel avenir. Vous cherchez encore votre destin et vous en avez conclu que voyager constituait votre objectif. En compagnie d'un groupe d'aventuriers, vous êtes venue jusqu'à Valbrume afin de découvrir ce que l'endroit peut vous offrir.

DOUBLE TIR

◆ Points de Volonté : 3

Lorsque attaquez avec un arc (pas une arbalète) et que vous activez cette capacité, vous tirez deux flèches au lieu d'une. Vous ne lancez qu'un seul jet pour toucher, sur lequel vous subissez un fléau. Les dégâts se déterminent séparément. Les flèches peuvent viser la même cible ou deux cibles différentes.

PAIX INTÉRIEURE

◆ Points de Volonté : —

Vous pouvez entrer dans une profonde méditation au cours d'une période de repos. Vous récupérez 1D6 points de Santé et 1D6 points de Volonté supplémentaires, et vous effacez une condition de plus. Vous ne réagissez pas du tout pendant votre méditation et l'on ne peut pas vous réveiller.



JOUEUR

FAMILLE
Colvert

ÂGE
Adulte

PROFESSION
Chevalier

FAIBLESSE
Téméraire. Vous plongez toujours tête la première dans le danger.

DRAGON BANE

APPARENCE

Fort, solide et obstiné. Démarche

dandinante. Prompt à la colère lorsqu'on vous provoque, surtout si quelqu'un insulte votre famille ou votre honneur. Vous souriez rarement.

NOM
Makandre de Demi-Baie

FOR 16 CON 16 AGI 10 INT 12 VOL 14 CHA 13

ÉPUISE MALADE ÉTOURDI FURIEUX EFFRAYÉ DÉCOURAGÉ

BON. DÉGÂTS FOR 1D4 BON. DÉGÂTS AGI - DÉPLACEMENT 8

CAPACITÉS ET SORTS

Mauvais caractère
Pattes palmées
Protecteur

OR ARGENT 10 CUIVRE

COMPÉTENCES

- ◇ 10 Acrobatie (AGI)
- ◇ 7 Artisanat (FOR)
- ◇ 6 Bluff (CHA)
- ◇ 5 Chasse et pêche (AGI)
- ◇ 5 Con. des bêtes (INT)
- ◇ 5 Dextérité (AGI)
- ◇ 5 Discrétion (AGI)
- ◇ 5 Équitation (AGI)
- ◇ 5 Esquive (AGI)
- ◇ 5 Intuition (INT)
- ◇ 5 Langues (INT)
- ◇ 6 Marchandage (CHA)
- ◇ 10 Mythes et légendes (INT)
- ◇ 5 Natation (AGI)
- ◇ 5 Navigation (INT)
- ◇ 5 Perception (INT)
- ◇ 12 Persuasion (CHA)
- ◇ 12 Représentation (CHA)
- ◇ 5 Soins (INT)
- ◇ 5 Survie (INT)

COMPÉTENCES D'ARME

- ◇ 10 Arbalètes (AGI)
- ◇ 5 Arcs (AGI)
- ◇ 14 Bagarre (FOR)
- ◇ 5 Bâtons (AGI)
- ◇ 5 Couteaux (AGI)
- ◇ 14 Épées (FOR)
- ◇ 5 Frondes (AGI)
- ◇ 14 Haches (FOR)
- ◇ 14 Lances (FOR)
- ◇ 14 Marteaux (FOR)

COMPÉTENCES SECONDAIRES

- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇

LIMITE D'ENCOMBREMENT INVENTAIRE 8

- 1 Torche
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

SOUVENIR

Une pipe de qualité en corne noire (un cadeau de votre père).

OBJETS MINUSCULES

Silex et amadou



ARMURE

Plaque

FLÉAU SUR :

- ◇ ACROBATIE
- ◇ DISCRÉTION
- ◇ ESQUIVE



HEAUME

FLÉAU SUR :

- ◇ ATTAQUES À DISTANCE
- ◇ INTUITION

◇ ROUND DE REPOS ◇ PÉRIODE DE REPOS

POINTS DE VOLONTÉ (PV)

14

ARME/BOUCLIER PRISE PORTÉE DÉGÂTS SOLIDITÉ TRAITS

Hache de bataille	1m	2	2D8	9	Renversement, Tranchant
Épée courte	1m	2	1D10	12	Perforant, Tranchant
Petit bouclier	1m	2	1D8	15	Contondant

POINTS DE SANTÉ (PS)

16

JETS CONTRE LA MORT RÉUSSITES ÉCHECS

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

MAKANDRE DE DEMI-BAIE

Vous êtes le plus jeune fils du baron de Demi-Baie, qui réside dans sa capitale à de nombreux jours de voyage, vers l'est. Sachant que votre frère aîné (et moins compétent que vous) allait hériter du titre, vous avez cherché au fond de votre cœur et décidé de forger votre propre destin. Vous tirez une grande fierté de votre nom et de votre honneur, et vous acceptez les missions qui viennent en aide aux faibles et châtient les malfaisants. À présent, vous vous êtes joint à un groupe d'aventuriers, attiré par les rumeurs de richesses dans Valbrume.

MAUVAIS CARACTÈRE

◆ Points de Volonté : 3

Les colverts ont tendance à avoir un tempérament colérique. Vous pouvez activer cette capacité (ce qui ne compte pas comme une action) lorsque vous faites un jet de compétence et ainsi bénéficier d'une faveur. Vous pouvez également devenir Furieux, si ce n'est pas déjà le cas. Vous ne pouvez pas vous servir de cette capacité sur les jets d'INT ou les jets de compétence liés à la même caractéristique.

PATTES PALMÉES

◆ Points de Volonté : —

Vous bénéficiez également d'une faveur sur tous les jets de NATATION. Vous vous déplacez toujours à votre vitesse maximale dans ou sous l'eau.

PROTECTEUR

◆ Points de Volonté : 2

Vous n'hésitez pas à prendre des coups pour protéger vos amis. Si vous et un autre personnage vous trouvez à moins de deux mètres du même adversaire et que ce dernier tente d'attaquer votre compagnon, vous pouvez activer cette capacité à n'importe quel moment et forcer l'ennemi à vous cibler à sa place. Cela ne compte pas comme une action.



JOUEUR

FAMILLE Halfelin ÂGE Jeune

PROFESSION Voleuse

FAIBLESSE Imprudente. Vous prenez toujours de gros risques sans penser aux conséquences.

DRAGON BANE

APPARENCE Un visage innocent aux yeux astucieux et observateurs. Pas léger et silencieux. Vous voyez une occasion dans n'importe quelle situation.

NQM Krisanna l'audacieuse

FOR 8 CON 13 AGI 18 INT 14 VOL 15 CHA 10

ÉPUISE MALADE ÉTOURDI FURIEUX EFFRAYÉ DÉCOURAGÉ

BON. DÉGÂTS FOR - BON. DÉGÂTS AGI 1D6 DÉPLACEMENT 12

CAPACITÉS ET SORTS

Anguille
Attaque sournoise

OR _____

ARGENT 2

CUIVRE _____

ARMURE Cuir

INDICE D'ARMURE 1

FLÉAU SUR :
 ACROBATIE DISCRÉTION
 ESQUIVE

COMPÉTENCES

- 14 Acrobatie (AGI)
- 4 Artisanat (FOR)
- 10 Bluff (CHA)
- 7 Chasse et pêche (AGI)
- 6 Con. des bêtes (INT)
- 14 Dextérité (AGI)
- 14 Discrétion (AGI)
- 7 Équitation (AGI)
- 14 Esquive (AGI)
- 12 Intuition (INT)
- 6 Langues (INT)
- 5 Marchandage (CHA)
- 6 Mythes et légendes (INT)
- 7 Natation (AGI)
- 6 Navigation (INT)
- 12 Perception (INT)
- 5 Persuasion (CHA)
- 5 Représentation (CHA)
- 6 Soins (INT)
- 6 Survie (INT)

COMPÉTENCES D'ARME

- 7 Arbalètes (AGI)
- 7 Arcs (AGI)
- 4 Bagarre (FOR)
- 7 Bâtons (AGI)
- 14 Couteaux (AGI)
- 4 Épées (FOR)
- 7 Frondes (AGI)
- 4 Haches (FOR)
- 4 Lances (FOR)
- 4 Marteaux (FOR)

COMPÉTENCES SECONDAIRES

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

LIMITE D'ENCOMBREMENT 4

- INVENTAIRE
- 1 Outils de crochetage
 - 2 Torche
 - 3 Corde
 - 4 _____
 - 5 _____
 - 6 _____
 - 7 _____
 - 8 _____
 - 9 _____
 - 10 _____

SOUVENIR Une carte au trésor que vous avez « trouvée ».

OBJETS MINUSCULES Silex et amadou

HEAUME

INDICE D'ARMURE _____

FLÉAU SUR :
 ATTAQUES À DISTANCE
 INTUITION

ROUND DE REPOS PÉRIODE DE REPOS

POINTS DE VOLONTÉ (PV) 15

ARME/BOUCLIER PRISE PORTÉE DÉGÂTS SOLIDITÉ TRAITS

Dague	1m	8	1D8	9	Discrète, Perforante, Tranchante
Couteau	1m	8	1D8	6	Discret, Perforant
Couteau	1m	8	1D8	6	Discret, Perforant

POINTS DE SANTÉ (PS) 13

JETS CONTRE LA MORT RÉUSSITES ÉCHECS

KRISANNA L'AUDACIEUSE

Pendant votre enfance dans une ville de l'ouest, vous aviez toujours les idées les plus folles. Vous mettiez vos amis au défi de prendre des risques encore plus grands dans les ruelles. Vous êtes devenue une excellente tire-laine et plus tard, vous avez commencé à cambrioler de luxueux manoirs. On vous a attrapée et jetée en prison, mais vous n'avez pas tardé à vous évader. À présent en compagnie d'un groupe d'aventuriers, vous restez loin de la ville, toujours en quête de nouveaux défis et d'expériences inédites. Vous vous trouvez actuellement en route pour Valbrume et d'après ce qu'on raconte, l'endroit offre beaucoup de ces deux denrées.

ANGUILLE

◆ Points de Volonté : 3

Vous pouvez activer cette capacité lorsque vous vous dérobez face à une attaque, et profiter d'une faveur sur votre jet d'ESQUIVE.

ATTAQUE SURPRISE

◆ Points de Volonté : 3

Vous pouvez activer cette capacité lors d'une attaque de corps à corps contre un ennemi situé également à moins de deux mètres d'un autre personnage. Elle compte alors comme une attaque sournoise, ce qui signifie qu'il est impossible de l'esquiver ou de la parer, que vous bénéficiez d'une faveur sur le jet, et d'un dé de dégâts supplémentaire (c'est-à-dire 2D8 au lieu de 1D8). Cette capacité ne peut servir qu'avec une arme *discrète* et son activation ne constitue pas une action.



BASTONN CROC DE SANG

Vous êtes venu jusqu'ici depuis les étendues septentrionales en quête de travail, de joie et des choses plus raffinées de la vie. Fatigué des querelles tribales de vos congénères, vous rêviez de plus grandes choses et vous avez voyagé vers le sud.

Vous y avez travaillé comme mercenaire, gladiateur, protecteur de caravane et garde, avant de rejoindre un groupe d'aventuriers. Vous êtes à présent en route vers Valbrume, attiré par les rumeurs de démons, de monstres et d'ennemis puissants.

INSTINCT DU PRÉDATEUR

◆ Points de Volonté : 3

Vous pouvez utiliser cette capacité pour désigner une créature dans votre ligne de vue, ou une que vous pouvez sentir comme votre proie. Cela compte comme une action en combat. Vous pouvez suivre son odeur pendant une journée entière. De plus, vous pouvez dépenser 1 PV supplémentaire (qui ne compte pas comme une action) pour profiter d'une faveur si vous portez une attaque contre elle.

VÉTÉRAN

◆ Points de Volonté : 1

Activer cette capacité au début d'un round de combat vous permet de conserver votre carte d'initiative du round précédent, au lieu d'en tirer une nouvelle. Cela ne compte pas comme une action.

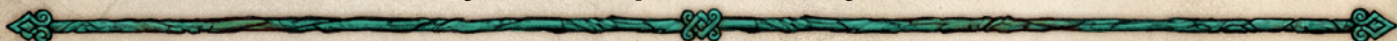




FINANCEMENT EN COURS
du 5 au 21 Mars 2024 sur



www.gameontabletop.com/cf3011/dragonbane.html





Aux temps les plus reculés, le monde se trouvait sous la tutelle des dragons et des démons. Ils incarnaient les forces primordiales qui ont façonné l'univers et sa matière primitive. Ils représentaient les principes opposés qui rendaient le monde parfait. La loi et l'ordre contre le chaos et la folie. Les dragons contre les démons.

Dragonbane est un jeu de rôle de fantasy classique, rempli de magie, de mystère et d'aventure. Conçu pour permettre une prise en main rapide, il nécessite peu de temps de préparation et les aventures s'enchaînent facilement. Dragonbane est un jeu qui laisse place aux rires, tout en offrant des défis brutaux aux aventuriers.

Ce guide de démarrage inclut un condensé des règles, une aventure complète et cinq personnages prêtirés. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer, ce sont quelques dés et votre imagination !

La boîte de base de Dragonbane inclut les règles complètes, des dés, des cartes, des silhouettes cartonnées, des plans, les règles pour jouer en solo et une campagne intégrale regroupant pas moins de onze aventures !



FREE LEAGUE



Dragonbane est une marque déposée de Fria Ligan AB.

© 2024 Fria Ligan AB.