

ShadowDark

LE JEU DE RÔLE



GUIDE DE DÉMARRAGE DU JOUEUR

ÉQUIPEMENT DE BASE

Objet	Coût	Quantité par emplacement
Briquet d'amadou	5 pa	1
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	1-20
Chausse-trappes (un sac)	5 pa	1
Clous de fer (10)	1 po	1-10
Corde (18 m)	1 po	1
Flasque d'huile	5 pa	1
Flasque ou bouteille	3 pa	1
Flèches (20)	1 po	1-20
Grappin	1 po	1
Lanterne	5 po	1
Miroir	10 po	1
Perche	5 pa	1
Pied-de-biche	5 pa	1
Pierre précieuse	Variable	1-10
Pièce	Variable	100 (les 100 premières n'occupent pas d'emplacement)
Rations (3)	5 pa	1-3
Sac à dos	2 po	1 (le premier n'occupe pas d'emplacement)
Torche	5 pa	1

Emplacements d'inventaire

Vous pouvez porter un nombre d'objets égal à votre valeur de **Force** ou à **10** (choisir la plus élevée).

Tout équipement en dehors des vêtements standard occupe un **emplacement d'inventaire**. L'équipement difficile à transporter peut en monopoliser plusieurs.

Tour d'un joueur

1. Le joueur ajuste tous les comptes à rebours personnels liés à des sorts ou à des effets affectant son PJ.
2. Le joueur agit et peut se déplacer à portée intermédiaire. Il peut ensuite effectuer un second déplacement à portée intermédiaire de l'endroit où il se trouve à présent s'il a renoncé à agir.
3. Le MJ décrit ce qui se passe à l'issue du tour du joueur.

Niveau de difficulté

Facile, ND 9. Franchir une fosse étroite d'un bond, se faufiler à côté d'un garde peu vigilant.

Normal, ND 12. Enfoncer une porte verrouillée, crocheter une serrure de qualité médiocre.

Difficile, ND 15. Nager contre un fort courant, prodiguer les premiers secours pour empêcher un personnage de trépasser.

Extrême, ND 18. Escalader d'une main une falaise glissante, immobiliser un lion furieux.

Tests de moral

Les ennemis réduits à la moitié de leur effectif de base (ou à la moitié de leurs PV dans le cas d'un ennemi solitaire) **s'enfuient** s'ils échouent à un test de Sagesse ND 15. Dans le cas des grands groupes, le MJ effectue un seul test assorti du modificateur du chef de bande.

Sort

Compte à rebours fatal.

1d4 + modificateur de CON (min. 1) rounds. Début de tour, lancez un d20. 20 = se relève avec 1 PV.

Stabilisation. Portée courte, test d'INT ND 15. Réussite = la cible cesse de mourir (mais demeure inconsciente).

Portée/distance

Courte = 1,5 m.

Intermédiaire = jusqu'à 9 m.

Longue = à portée de vue.

Volume/cubes: cube de taille intermédiaire = arête de 9 m. Cube de taille intermédiaire x 2 = arête de 18 m.

Escalade. Test de FOR ou de DEX, vitesse réduite de moitié. Chute si échec par 5+ points.

Chute. 1d6 dégâts par tranche de 3 m.

Dépasser allié/ennemi.

Déplacement libre parmi vos alliés. Test de Force ou de Dextérité pour traverser l'espace/la case occupé(e) par un ennemi.

Nage. Vitesse réduite de moitié (test de FOR dans des eaux agitées). Test de CON pour retenir son souffle (échec: 1d6 dégâts/round).

Concentration

Vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts de concentration pendant que vous vous concentrez. Test d'incantation au début du tour pour le maintenir en action.

Réussite. Effet du sort prolongé jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec. Sort s'achève. Si vous étiez en train de vous concentrer, vous **ne perdez pas** la capacité de le lancer.

Distraction. Effectuez immédiatement un test d'incantation pour rester concentré.

ShadowDark

Le jeu de rôle Guide de démarrage du joueur

TEXTE, DESIGN, MISE EN PAGE

Kelsey Dionne

ILLUSTRATIONS

Habillage commercial par Brandish Gilhelm. Lucas Korte, Matt Ray, Jesse Egan, Yuri Perkowski Domingos, Brandish Gilhelm, Indra Maulana Akbar, Abdul Latif, Chris Yarbrough, Bradley K McDevitt, Del Teigeler. Quelques illustrations © 2015 Dean Spencer, utilisées avec la permission de l'auteur. Tous droits réservés. Quelques illustrations © 2023 William McAusland, utilisées avec la permission de l'auteur.

POLICES DE CARACTÈRES

JSL Blackletter font © 2023 Jeffrey S. Lee. Old Newspaper font © 2023 Martin Steiner. Fullteron font © 2023 Emyself Design. Montserrat font family © 2023 Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral, Jacques Le Bailly.

VERSION FRANÇAISE

Une publication **RABBIT HOLE**

Directeur de publication :

Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition : Fabien Marteau

Responsable de gamme : Sandy Julien

Traduction : Sandy Julien

Relecture : Sébastien Mintoff

Directeur artistique :

Christopher Guénard

Maquette : Mathieu Saintout,

Carine Savary

Office manager : Sabrina Beaufils

Moyens généraux : Raphaël Crouzat

MENTIONS JURIDIQUES

Interdit à la revente ou à la redistribution. Permission de copier pour usage personnel uniquement. Shadowdark RPG © 2025 The Arcane Library, LLC. The Arcane Library ® et Shadowdark™ sont des marques déposées de The Arcane Library, LLC. Cet ouvrage inclut des éléments tirés du System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") de Wizards of the Coast LLC, disponible sur <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. Le SRD 5.1 est sous licence de Creative Commons Attribution 4.0 International License, disponible sur <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Version française © 2025 Rabbit Hole. Rabbit Hole est une marque déposée d'Arkhané Asylum Publishing.



THE ARCANÉ LIBRARY



ShadowDark



Sommaire

Shadowdark	7	Déroulement du jeu	39
Les Bases	8	Lancer les dés	40
Personnages	11	Jetons de chance	41
Aperçu	12	Utiliser les caractéristiques	42
Origines	14	Effectuer des tests	43
Caractéristiques	15	Temps	44
Ascendance	16	Ordre du tour	45
Classe de guerrier	18	Écumer les souterrains	46
Classe de prêtre	20	Repos	48
Classe de voleur	22	Discrétion & Surprise	49
Classe de magicien	24	Combat	50
Titres	26	Lancer les sorts	52
Alignement	28	Catastrophes magiques	54
Langues	29	Parchemins & Baguettes	55
Divinités	30	Attributs des sorts	56
Équipement	32	Listes de sorts	57
Noms	36	Sorts	58
Progression & Niveaux	37		

Shadowdark



QU'EST-CE QUE SHADOWDARK ?

Shadowdark est un jeu d'aventures de fantasy où vos compagnons et vous explorez des ruines enterrées, des cités perdues, des forêts infestées d'araignées, et jusqu'à l'antre de redoutables dragons, en quête de fortune et de gloire.

L'Outrenuit englobe tous les lieux placés sous l'emprise du danger et des ténèbres. Elle détient entre ses griffes putréfiées des secrets de jadis et des trésors poussiéreux, défiant ceux qui cherchent fortune de venir y tenter le sort.

Avec vos compagnons d'aventure à vos côtés, vous affrontez les pièges sinistres de l'Outrenuit, ses sortilèges redoutables et ses monstres impitoyables.

Si vous survivez, vous en ramènerez des richesses inouïes arrachées aux mâchoires de la mort elle-même. Et il ne vous faudra pas longtemps pour entendre de nouveau le chant de sirène de l'Outrenuit.

PAR QUOI SE DÉFINIT LE JEU ?

Rapidité, danger et simplicité. La magie est périlleuse et les batailles rapides et meurtrières.

Se montrer astucieux est crucial pour la survie.

Shadowdark se veut intuitif, avec des règles légères. Il encourage la prise de décision instantanée plutôt que la recherche méticuleuse de réponses dans un livre de règles.

Dans ce jeu, une torche ne repousse les ténèbres oppressantes que pour une heure de temps réel. Il n'y a pas une minute à perdre quand la flamme commence à faiblir...

COMMENT JOUER

Vous trouverez tout le nécessaire pour jouer dans cet ouvrage. Consultez la section suivante pour vous familiariser avec les bases !

Les Bases

S'il s'agit de votre première partie de **Shadowdark**, mieux vaut débiter avec un personnage prétré. Le *kit d'initiation gratuit de Shadowdark* en contient quelques-uns !

PERSONNAGES

C'est vous qui décidez de ce que fait votre personnage et qui l'annoncez à l'arbitre ou meneur de jeu (**MJ**).

Le MJ détermine si vous arrivez à vos fins et décrit les résultats.

Cet échange entre le MJ, vos compagnons d'aventure et vous développe et façonne l'univers de jeu.

Posez-vous la question : si vous étiez vraiment votre personnage, que feriez-vous maintenant ?



DÉCRIVEZ UNE ACTION

À votre **tour**, décrivez une **action** que vous souhaitez réaliser. Par exemple, vous pouvez déclarer que vous tirez une flèche sur un troll.

Le MJ peut vous demander de réaliser un **test** (cf. « Tests ») pour savoir si vous menez à bien votre action.

DÉPLACEMENT

Vous pouvez vous **déplacer** jusqu'à portée **intermédiaire** (environ 9 m). Libre à vous de décomposer ce mouvement comme bon vous semble. Si vous n'effectuez aucune action, vous pouvez effectuer un second déplacement sur une distance intermédiaire.

ROUNDS

Chaque personne joue son tour, à commencer par le MJ et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le MJ contrôle les monstres et l'environnement, et raconte comment le comportement de chacun altère l'univers de jeu.

Quand tout le monde a joué son tour, un **round** s'achève. Ensuite, le round suivant commence.

LES DÉS

Vous aurez besoin d'un dé à quatre faces (**d4**), d'un dé à six faces (**d6**), d'un dé à huit faces (**d8**), d'un dé à dix faces (**d10**), d'un dé à douze faces (**d12**) et d'un dé à vingt faces (**d20**).

Multiples. 3d6 = trois dés à six faces. Lancez-les ensemble et faites le total.

Avantage. Lancez deux fois le dé et gardez le meilleur résultat.

Désavantage. Lancez deux fois le dé et gardez le plus mauvais résultat.

CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage possède des caractéristiques chiffrées. Chacune varie de 3 à 18 et s'accompagne d'un bonus ou d'un malus (appelé **modificateur**, ou MOD) de -4 à +4.

Force (FOR). Puissance physique.

Dextérité (DEX). Agilité, réflexes.

Constitution (CON). Endurance, résistance aux blessures.

Intelligence (INT). Capacité logique.

Sagesse (SAG). Instinct, volonté.

Charisme (CHA). Séduction, présence.

TESTS

Quand vous tentez une action risquée, lancez un d20 et ajoutez un modificateur. On dit alors que vous effectuez un **test**.

C'est le MJ qui choisit la caractéristique associée au test, ainsi qu'un nombre appelé niveau de difficulté (**ND**). Si la somme de votre résultat au d20 et de votre modificateur de caractéristique est supérieure ou égale au ND, votre action réussit.

Par exemple, le MJ annonce que franchir un gouffre étroit nécessite un test de Force ND 9.

POINTS DE VIE

Les blessures infligent des **dégâts** et font perdre des points de vie (**PV**). Les armes standard infligent 1d6 dégâts à vos PV. Vous regagnez les PV perdus au bout d'une nuit de repos.

Les personnages qui tombent à zéro PV **meurent** en [1d4 + mod. de CON] rounds (min. : 1). Les personnages morts sont retirés du jeu !

ET ENSUITE ?

Vous pourriez tout à fait jouer une partie en vous contentant de ces bases. Mais une fois que vous serez prêt à en découvrir davantage, consultez le chapitre suivant, qui les étouffe.



Personnages



L'avisé et l'idiot tentent le sort dans l'Outrenuit.
Et ce sont les ténèbres qui décident lequel
des deux vous êtes.

Aperçu

Pour créer un personnage de **Shadowdark** (aussi qualifié de personnage joueur, ou **PJ**), munissez-vous de dés, d'une fiche de personnage vierge, et consultez les quelques pages qui suivent.

NOM

Choisissez un nom digne de votre aventurier.

ASCENDANCE

L'héritage ancestral et culturel de votre personnage.

CLASSE

Le métier de votre personnage.

NIVEAU

Vous commencez au niveau 0 ou 1. Vous gagnerez ensuite des niveaux grâce à vos PX.

PX

Vous commencez la partie avec 0 point d'expérience (**PX**). Vous gagnerez des PX en fonction des trésors et des bienfaits que vous accumulerez au fil de vos aventures.

ALIGNEMENT ET DIVINITÉ

Le lien cosmique qu'entretient votre PJ avec les forces opposées de la Loi et du Chaos, ou de la Neutralité qui se situe au milieu.

TITRE

Au fil des niveaux, votre prestige s'accroît. Votre titre se fonde sur votre niveau, votre classe et votre alignement.

ORIGINES

Votre passé et vos expériences antérieures. Vous maîtrisez les savoir-faire liés à vos origines.

CARACTÉRISTIQUES

Ces six valeurs chiffrent votre potentiel physique et mental.

PV

Les points de vie (**PV**) représentent la quantité de dommages que vous pouvez encaisser avant de mourir. Subir des dégâts issus des armes, des pièges, des sortilèges ou d'autres sources réduit temporairement votre capital de PV. Vous pouvez le renflouer en vous reposant.

CA

La classe d'armure (**CA**) est un niveau de difficulté particulier, qui indique si vous êtes plus ou moins difficile à blesser, par exemple en raison de votre agilité ou de l'armure que vous portez. Votre classe détermine le type d'armure que vous pouvez porter.

Votre classe d'armure (**CA**) est égale à 10 + votre modificateur de DEX. Porter une armure modifie votre CA (cf. « Armure » p. 34).

ATTAQUES

Les armes que vous maniez et la façon dont vous vous en servez pour combattre (cf. « Combat » p. 50 pour en savoir plus). Vous savez vous servir des armes mentionnées dans votre classe.

TALENTS

Vos capacités spéciales. Elles proviennent de votre classe, de votre ascendance et de vos jets de talent. Leurs bénéfices se cumulent (aussi dans le cas d'un même talent obtenu plusieurs fois).

SORTS

Certaines classes peuvent apprendre et lancer des sortilèges (cf. « Lancer des sorts » p. 52).

ÉQUIPEMENT

Votre matériel. Vous pouvez porter un nombre d'objets égal au nombre le plus élevé entre 10 et votre caractéristique de Force (la valeur la plus élevée des deux).

PERSONNAGE DE 1^{ER} NIVEAU

Certaines parties commencent avec des personnages de 1^{er} niveau, des héros débutants prêts à entreprendre de dangereuses aventures.

Ces personnages sont plus robustes que leurs homologues de niveau 0, et jouent un rôle mieux défini au sein de leur groupe d'aventuriers.

Les personnages de 1^{er} niveau commencent avec :

- une origine, p. 14;
- des caractéristiques, p. 15;
- une ascendance au choix, p. 16;
- une classe au choix, p. 18-24;
- un jet de talent de classe;
- un nombre de PV égal au résultat d'un dé de points de vie de leur classe + leur modificateur de CON (minimum 1);
- un titre, p. 26;
- un alignement au choix, p. 28;
- 2d6 x 5 pièces d'or pour acheter de l'équipement (cf. « Équipement » p. 32).

Origines

Le savoir et les compétences issus de vos origines peuvent s'avérer utiles lors de vos aventures.

Concertez-vous avec le MJ pour savoir, dans une situation donnée, si vos origines vous avantagent.

ORIGINE

d20 Détail

- | | |
|----|--|
| 1 | Gamin des rues. Vous avez grandi dans les rues impitoyables d'une grande ville. |
| 2 | Recherché. Votre tête est mise à prix, mais vous avez des alliés. |
| 3 | Initié d'une secte. Vous connaissez des secrets et des rituels blasphématoires. |
| 4 | Guilde des voleurs. Vous avez des contacts, des connaissances et des dettes. |
| 5 | Banni. Votre peuple vous a banni pour des crimes (vrais ou non). |
| 6 | Orphelin. Un protecteur inattendu vous a sauvé et élevé. |
| 7 | Apprenti magicien. Vous avez le don et l'œil pour la magie. |
| 8 | Joaillier. Vous estimez sans mal la valeur et l'authenticité. |
| 9 | Herboriste. Vous connaissez les plantes, les remèdes et les poisons. |
| 10 | Barbare. Vous avez quitté la horde... mais elle ne vous a jamais abandonné. |
| 11 | Mercenaire. Vous avez affronté amis et ennemis pour de l'argent. |
| 12 | Marin. Pirate, corsaire ou marchand... la mer vous appartient. |
| 13 | Acolyte. Vous êtes formé aux rites et doctrines religieux. |
| 14 | Soldat. Vous avez servi comme combattant dans une armée organisée. |
| 15 | Forestier. C'est dans la nature et les bois que vous vous sentez chez vous. |
| 16 | Éclaireur. Vous survivez grâce à la discrétion, l'observation et la vitesse. |
| 17 | Ménestrel. Grâce à votre charme et à votre talent, vous êtes déjà allé loin. |
| 18 | Érudit. Vous connaissez bien l'histoire et les légendes anciennes. |
| 19 | Noble. Un nom célèbre vous a ouvert bien des portes. |
| 20 | Chirurgien. Vous connaissez l'anatomie, la chirurgie et les premiers soins. |

Caractéristiques

Pour déterminer les caractéristiques, lancez 3d6 pour chacune, dans l'ordre. Notez chaque total et le modificateur sur votre fiche de personnage.

Si aucune caractéristique n'est supérieure ou égale à 14, vous pouvez tirer une nouvelle série de six nombres.

Force (FOR). Se battre à l'épée, enfoncer les portes, nager. Importante pour les guerriers.

Dextérité (DEX). Tirer à l'arc, rester en équilibre sur un rebord, se faufiler en silence, se cacher. Importante pour les voleurs.

Constitution (CON). Retenir son souffle, résister au poison, endurer les blessures.

Intelligence (INT). Lancer des sorts de magicien, déchiffrer des runes, apprendre de nouvelles compétences. Importante pour les magiciens.

Sagesse (SAG). Lancer des sorts de prêtres, repérer ce qui est caché, reconnaître les présages. Importante pour les prêtres.

Charisme (CHA). Convaincre les créatures de se montrer amicales, résister au contrôle mental.

CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Modificateur
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18+	+4



Ascendance

DEMI-ORQUE

Immenses guerriers aux défenses proéminentes, aussi audacieux que les humains et aussi impitoyables que les orques.

Vous connaissez la langue commune et l'orque.

Puissance. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des armes de corps à corps.

ELFE

Peuple éthéré et gracieux épris de savoir et de beauté. Les elfes voient loin et vivent longtemps.

Vous connaissez la langue commune, l'elfique et le sylvestre.

Yeux perçants. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des armes à distance ou d'un bonus de +1 aux tests d'incantation.

GOBELIN

Des êtres verts et futés qui prospèrent dans les lieux les plus sombres et les plus exigus. Aussi féroces que minuscules.

Vous connaissez la langue commune et le goblin.

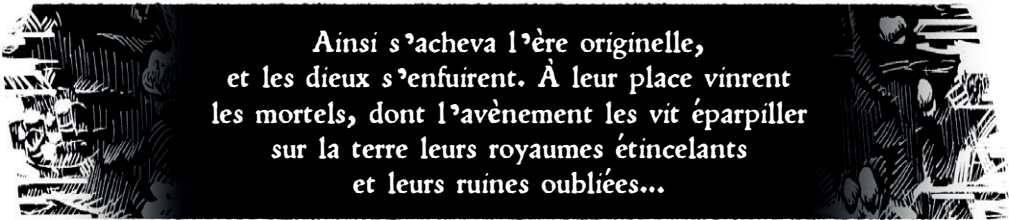
Sens aiguisés. On ne peut pas vous prendre par surprise.

HALFELIN

Petit peuple joyeux et campagnard mais non dénué de malice. Les halfelins apprécient les plaisirs simples de la vie.

Vous connaissez la langue commune.

Discret. Une fois par jour, vous pouvez devenir invisible pendant 3 rounds.



Ainsi s'acheva l'ère originelle,
et les dieux s'enfuirent. À leur place vinrent
les mortels, dont l'avènement les vit éparpiller
sur la terre leurs royaumes étincelants
et leurs ruines oubliées...

HUMAIN

Peuple audacieux et doué d'un bon sens de l'adaptation, qui apprend vite et accomplit de grands exploits.

Vous connaissez la langue commune ainsi qu'une langue courante supplémentaire.

Ambitieux. Vous recevez un jet de talent supplémentaire au 1^{er} niveau.

NAIN

Un peuple courageux et solide comme les royaumes de pierre qu'il se taille au creux des montagnes.

Vous connaissez la langue commune et le nain.

Robuste. Commencez avec +2 PV. Vous avez l'avantage lorsque vous lancez le dé de points de vie par niveau.



Classe de guerrier

Gladiateurs ensanglantés en armure à pointes, acrobates duellistes aux lames vives comme l'éclair ou archers elfes à l'œil de lynx qui se taillent une légende à force de cran, l'épée au poing.

Armes: toutes.

Armures: toutes les armures, tous les boucliers.

Points de vie: 1d8 par niveau.

Bête de somme: ajoutez votre modificateur de Constitution (s'il est positif) à votre nombre d'emplacements d'inventaire.

Maîtrise des armes. Choisissez un type d'arme, comme les épées longues. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec ce type d'arme. En outre, vous ajoutez la moitié de votre niveau (arrondi à l'entier inférieur) à ces jets.

Cran. Choisissez Force ou Dextérité. Vous êtes avantagé lors des jets de ce type destinés à triompher d'une force opposée, comme lorsqu'il s'agit d'ouvrir une porte fermée d'un coup de pied (Force) ou de vous glisser hors de chaînes rouillées (Dextérité).

TALENTS DE GUERRIER

2d6	Effet
2	Vous recevez la maîtrise d'un type d'armes supplémentaire.
3-6	+1 aux attaques à distance et de corps à corps.
7-9	+2 à votre valeur de Force, de Dextérité ou de Constitution.
10-11	Choisissez un type d'armure: bonus de +1 en CA.
12	Un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

« Aucun chant n'est plus doux que le sifflement
d'une hache. »

Jorbin, guerrier nain



Classe de prêtre

Templiers en croisade, chamans éruçant des prophéties ou fanatiques au regard dément qui manient le pouvoir des dieux pour purifier les impies.

Armes : gourdin, arbalète, dague, masse d'armes, épée longue, bâton, marteau de guerre.

Armures : toutes les armures et tous les boucliers.

Points de vie : 1d6 par niveau.

Langues : vous connaissez le céleste, le diabolique ou l'originel.

Renvoi des morts-vivants. Vous connaissez le sort *renvoi des morts-vivants*. Il ne compte pas dans le nombre de sorts que vous connaissez.

Divinité. Choisissez un dieu à servir et correspondant à votre alignement (cf. « Divinités », p. 30). Vous possédez un symbole sacré de votre dieu (qui n'occupe aucun emplacement d'inventaire).

Incantation. Vous pouvez lancer les sorts de prêtre que vous connaissez.

Vous connaissez deux sorts de rang 1 à choisir dans la liste de sorts de prêtre p. 57.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous choisissez de nouveaux sorts de prêtre à apprendre conformément à la table de sorts de prêtres connus.

Pour lancer les sorts de prêtre, consultez « Lancer les sorts » p. 52.

TALENTS DE PRÊTRE

2d6	Effet
2	Vous êtes avantagé pour lancer un sort que vous connaissez.
3-6	+1 aux attaques à distance ou de corps à corps.
7-9	+1 aux tests d'incantation des sorts de prêtre.
10-11	+2 à votre valeur de Force ou de Sagesse.
12	Un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

SORTS DE PRÊTRE CONNUS

Sorts connus par rang de sort

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



Classe de voleur

Assassins des toits, escrocs tout sourire ou cambrioleurs encapuchonnés capables d'arracher une pierre précieuse aux griffes d'un démon endormi pour la revendre deux fois son prix.

Armes : gourdin, arbalète, dague, arc court, épée courte.

Armures : armure de cuir, cotte de mailles en mithral.

Points de vie : 1d4 par niveau.

Attaque sournoise. Quand vous touchez une créature qui n'a pas conscience que vous l'attaquez, vous infligez un nombre de dégâts supplémentaires égal à un dé d'arme. Ajoutez-y un nombre de dés d'arme égal à la moitié de votre niveau (arrondi à l'entier inférieur).

Compétences de voleur. Vous êtes passé maître dans l'art du vol et disposez sur votre personne des instruments nécessaires (qui n'occupent aucun emplacement d'inventaire).

Vous êtes formé aux tâches suivantes et disposez de l'avantage aux tests associés.

- Grimper.
- Se mouvoir en silence et se cacher.
- Adopter des déguisements.
- Repérer et désamorcer des pièges.
- Réaliser des tâches délicates comme faire les poches et crocheter des serrures.



TALENTS DE VOLEUR



2d6	Effet
2	Vous avez l'avantage aux jets d'initiative*.
3-5	Vos attaques sournoises infligent +1 dé de dégâts.
6-9	+2 à votre valeur de Force, de Dextérité ou de Charisme.
10-11	+1 aux jets d'attaque de corps à corps et à distance.
12	Un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

** relancez si vous avez déjà ce talent*



Classe de magicien

Adeptes tatoués de runes, mages aux épaisses bésicles et sorcières lanceuses de flammes qui osent manipuler les funestes énergies magiques.

Armes: dague, bâton.

Armure: aucune.

Points de vie: 1d4 par niveau.

Langues: vous connaissez deux langues courantes supplémentaires, ainsi que deux langues rares (cf. p. 29).

Apprentissage des sorts.

Vous pouvez apprendre définitivement un sort de magicien à partir d'un parchemin de sort en l'étudiant toute une journée et en réussissant un test d'Intelligence ND 15.

Que vous réussissiez ou non, le parchemin devient inutilisable.

Les sorts que vous apprenez de cette manière ne comptent pas dans votre nombre de sorts connus.

Incantation. Vous pouvez lancer les sorts de magicien que vous connaissez.

Vous connaissez trois sorts de rang 1 à choisir dans la liste de sorts de magicien p. 57.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous choisissez de nouveaux sorts de magicien à apprendre conformément à la table de sorts de magicien connus.

Pour lancer les sorts de magicien, consultez « Lancer les sorts » p. 52.



SORTS DE MAGICIEN CONNUS

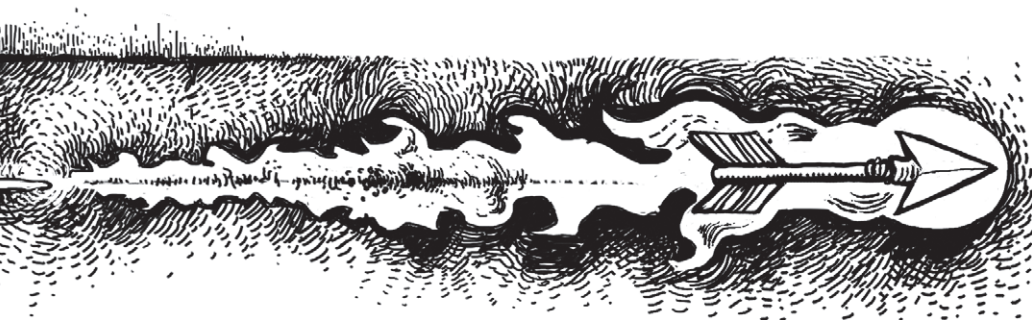
Sorts connus par rang de sort

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

TALENTS DE MAGICIEN

2d6 Effet

- | | |
|-------|--|
| 2 | Fabriquez un objet magique aléatoire au choix (cf. <i>Guide de démarrage du meneur de jeu</i>). |
| 3-7 | +2 à votre valeur d'Intelligence, ou +1 aux tests d'incantation de magicien. |
| 8-9 | Vous êtes avantageé pour lancer un sort que vous connaissez. |
| 10-11 | Apprenez un sort supplémentaire d'un rang maîtrisé. |
| 12 | Un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques. |

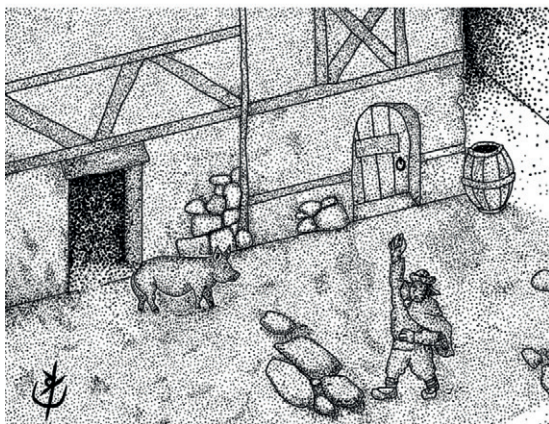


Titres

Lorsque vous gagnez des niveaux, votre titre change pour représenter votre gloire (ou votre infamie) nouvelle.

Votre légende commence à vous précéder lorsque votre renommée s'accroît, pour le meilleur et pour le pire.

Un titre amélioré pourrait mettre à votre portée des occasions jusqu'ici inaccessibles.

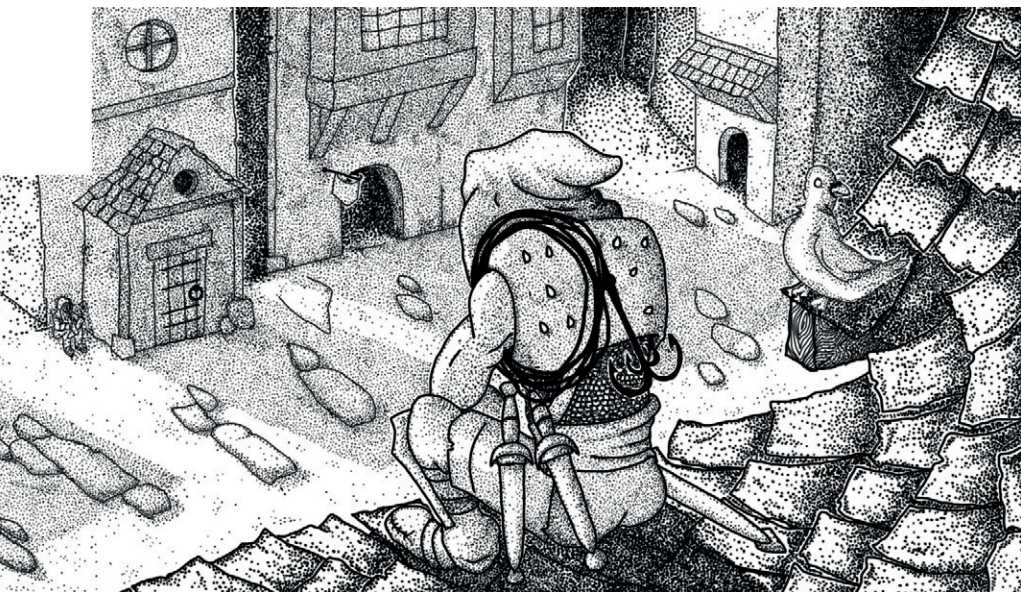


TITRES DE GUERRIER

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Écuyer	Canaille	Combattant
3-4	Cavalier	Bandit	Barbare
5-6	Chevalier	Massacreur	Berserker
7-8	Thane	Maraudeur	Chef de guerre
9-10	Seigneur/Dame	Seigneur de la guerre	Grand chef

TITRES DE PRÊTRE

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Acolyte	Initié	Cheminant
3-4	Croisé	Zélote	Invocateur
5-6	Templier	Sectateur	Aruspice
7-8	Champion	Fléau	Mystique
9-10	Paladin	Chevalier du Chaos	Oracle



TITRES DE VOLEUR

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Voleur de grand chemin	Malfrat	Cagoulard
3-4	Cambrioleur	Égorgeur	Hors-la-loi
5-6	Escroc	Ombre	Roublard
7-8	Nervi	Assassin	Renégat
9-10	Parrain	Spectre	Roi/Reine des bandits

TITRES DE MAGICIEN

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Apprenti	Adepté	Chaman
3-4	Conjurateur	Envoûteur	Augure
5-6	Arcaniste	Sorcière/Sorcier	Gardien
7-8	Mage	Diaboliste	Sage
9-10	Archimage	Ensorceleur	Druide

Alignement

L'alignement définit votre rôle dans l'affrontement constant entre le bien et le mal. Toutes les créatures sont liées à cette guerre permanente que se livrent la Loi, le Chaos et la Neutralité, qu'elles le sachent ou non. La Loi

représente la bienveillance et le Chaos la malveillance, tandis que la Neutralité, impartiale, ne penche ni d'un côté ni de l'autre.

Choisissez l'un des trois alignements suivants.



CHAOTIQUE

Les personnages chaotiques tendent vers la destruction, l'ambition et la méchanceté. Pour eux, les plus adaptés survivent.

LOYAL

Les personnages loyaux tendent vers l'équité, l'ordre et la vertu. Pour eux, il convient de travailler pour le bien commun.

NEUTRE

Les personnages neutres recherchent l'équilibre entre la Loi et le Chaos. Adeptes du cycle de la vie, qui se développe puis décline, ils considèrent qu'il faut laisser la nature suivre son cours.

Langues

LANGUES COURANTES

Langue	Qui la parle
Elfique	Elfes
Géant	Géants, ogres, trolls
Gobelin	Gobelours, gobelins, hobgobelin
Langue commune	La plupart des humanoïdes
Langue naine	Nains
Merran	Hommes-poissons, sahuagins, sirènes
Orque	Orques
Reptilien	Hommes-lézards, vipériens
Sylvestre	Centaures
Thanien	Minotaures, hommes-bêtes, manticores

LANGUES RARES

Langue	Qui la parle
Céleste	Anges
Diabolique	Démons, diables
Draconique	Dragons
Originel	Créatures très anciennes, élémentaires

« La langue est la clef des portes
les plus importantes. »
Creeg, magicien humain

Divinités

Les nombreux dieux de l'univers incarnent les concepts de Loi, de Chaos et de Neutralité.

Vous trouverez ici les plus connus. Chaque personnage est libre de ses convictions, qu'il vénère une divinité ou n'en adore aucune.

Les **prêtres** doivent choisir une divinité qu'ils servent avec fidélité. La divinité d'un prêtre peut lui ôter le pouvoir de lancer des sorts s'il se livre à des actes blasphématoires.

La plupart des gens adorent **les Quatre Seigneurs**, dieux loyaux et neutres qui incarnent la justice, l'ordre et la compassion.

Les êtres malfaisants se tournent quant à eux vers l'**Obscur Trio**, divinités chaotiques qui se distinguent par la puissance, la destruction et la cruauté.

Il existait neuf dieux à l'origine, mais deux d'entre eux, **les Égarés**, sont aujourd'hui oubliés et interdits. Bien des gens se réfèrent encore aux Neuf lorsqu'ils prêtent un serment, et les légendes d'autrefois commencent toujours par « Sous le regard des Neuf... ».

SAINTE TERRAGNIS (LOYALE)

Chevaleresse légendaire et sainte patronne de la plupart des humains loyaux. Elle accéda au statut divin il y a bien longtemps, et incarne à présent la vertu et la justice.

GEDE (NEUTRE)

Déesse des festins, de l'hilarité et de la nature sauvage. Gede se montre pacifique la plupart du temps, mais des tempêtes originelles éclatent lorsqu'elle se met en colère. Bien des elfes et des halfelins la vénèrent.

MADEERA L'ALLIANCE (LOYALE)

Madeera était la première manifestation de la Loi. Elle transporte toutes les lois de la réalité sous forme d'un traité appelé « Alliance » et rédigé sur sa peau en symboles précis.

ORD (NEUTRE)

Ord l'Incorruptible, le Sagace, Gardien de Tout Secret. C'est le dieu de la magie, du savoir, des secrets et de l'équilibre.

MEMNON (CHAOTIQUE)

Memnon était la première manifestation du Chaos. C'est le jumeau de Madeera, un être léonin à la crinière rousse, dont l'ultime ambition consiste à arracher de la peau de sa sœur les lois cosmiques composant l'Alliance.

RAMLAAT (CHAOTIQUE)

Ramlaat est le Pillard, le Barbare, la Horde. Bien des orques l'adorent et vivent selon les préceptes du « Rite de Sang », une prophétie affirmant que seuls les plus forts survivront à la catastrophe qui s'en vient.

SHUNE L'INFÂME (CHAOTIQUE)

Shune murmure des secrets arcaniques aux sorciers et sorcières qui l'invoquent au plus noir de la nuit. Elle projette de détrôner Ord afin d'accaparer pour elle seule le vaste flux de la magie.

LES ÉGARÉS (?)

Deux des Neuf ont disparu dans le temps, et leurs noms ont été effacés des mémoires et des chroniques historiques. Leur légende survit à demi-mot dans des textes de jadis et des sites oubliés...



Équipement

Briquet d'amadou. Ensemble comprenant un silex et un morceau d'acier pour allumer le feu. Dans une situation ordinaire, permet de toujours réussir à allumer un feu.

Carreaux d'arbalète. Munitions pour arbalète.

Chausse-trappes. Petites pointes métalliques en forme de triangles. Les créatures vivantes qui marchent sur une chausse-trappe subissent 1 dégât, et leur vitesse diminue de moitié pour 10 rounds.

Clous en fer. Des pitons solides. Chacun comporte un trou où faire passer une corde. On peut les clouer avec une arme ou d'autres clous de fer.

Corde. En chanvre, 18 m.

Flasque d'huile. Alimente une lanterne pour une heure de temps réel. Une flasque contient assez d'huile pour couvrir toute une zone à portée courte et brûler pendant 4 rounds, infligeant 1d4 dégâts chaque round.

Flasque ou bouteille. Récipient de verre qui contient une dose de liquide.

Flèches. Munitions pour arc court ou long.

Grappin. Crochet triple à attacher au bout d'une corde.

Lanterne. Projette une lumière au double de la portée intermédiaire (cf. « Sources d'éclairage » p. 46).

Miroir. Un petit miroir lustré.

Perche. En bois, 3 m de long.

Pied-de-biche. Octroie l'avantage aux tests destinés à ouvrir des objets coincés.

Pierre précieuse. Les pierres précieuses existent sous diverses formes et valent très cher.

Pièce. Une pièce d'or (**po**) vaut 10 pièces d'argent (**pa**) ou 100 pièces de cuivre (**pc**).

Rations. De quoi nourrir et abreuver (eau) une personne pendant une journée.

Sac à dos. Contient tout l'équipement que vous pouvez porter. Ne le perdez pas.

Torche. Éclaire à portée intermédiaire (cf. « Sources d'éclairage » p. 46). Brûle pendant une heure de temps réel.

ÉQUIPEMENT DE BASE

Objet	Coût	Quantité par emplacement
Briquet d'amadou	5 pa	1
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	1-20
Chausse-trappes (un sac)	5 pa	1
Clous de fer (10)	1 po	1-10
Corde (18 m)	1 po	1
Flasque d'huile	5 pa	1
Flasque ou bouteille	3 pa	1
Flèches (20)	1 po	1-20
Grappin	1 po	1
Lanterne	5 po	1
Miroir	10 po	1
Perche	5 pa	1
Pied-de-biche	5 pa	1
Pierre précieuse	Variable	1-10
Pièce	Variable	100 (les 100 premières n'occupent pas d'emplacement)
Rations (3)	5 pa	1-3
Sac à dos	2 po	1 (le premier n'occupe pas d'emplacement)
Torche	5 pa	1

EMPLACEMENTS D'INVENTAIRE

Vous pouvez porter un nombre d'objets égal à votre valeur de Force ou à 10 (le nombre le plus élevé des deux).

Sauf indication contraire, tout équipement en dehors des vêtements standard occupe un **emplacement d'inventaire**. L'équipement difficile à transporter peut en monopoliser plusieurs.

NÉCESSAIRE D'ÉCUMEUR

Un nécessaire d'écumeur coûte 7 po. Il occupe 7 emplacements d'inventaire et contient les objets suivants.

NÉCESSAIRE D'ÉCUMEUR

Objet	Quantité	Emplacement d'inventaire	Coût total
Briquet d'amadou	1	1	5 pa
Clous en fer	10	1	1 po
Corde (18 m)	1	1	1 po
Grappin	1	1	1 po
Rations	3	1	5 pa
Sac à dos	1	0	2 po
Torche	2	2	1 po

ARMURE

Armure	Coût	Inventaire	CA	Propriété
Armure de cuir	10 po	1	11 + mod de DEX	–
Cotte de mailles	60 po	2	13 + mod de DEX	Désav. discrétion, nage
Armure de plates	130 po	3	15	Impossible de nager, désav. discrétion
Bouclier	10 po	1	+2	Occupe une main
Mithral (armure de métal uniquement)	x4	-1	–	Aucun malus en discrétion et nage

ARMES

Arme	Coût	Type	Portée	Dégâts	Propriété
Arbalète	8 po	D	L	1d6	2M, R
Arc court	6 po	D	L	1d4	2M
Arc long	8 po	D	L	1d8	2M
Bâton	5 pa	CàC	C	1d4	2M
Dague	1 po	CàC/D	C/I	1d4	F, J
Épée bâtarde	10 po	CàC	C	1d8/1d10	P, 2 empl.
Épée à deux mains	12 po	CàC	C	1d12	2M, 2 empl.
Épée courte	7 po	CàC	C	1d6	–
Épée longue	9 po	CàC	C	1d8	–
Gourdin	5 pc	CàC	C	1d4	–
Hache à deux mains	10 po	CàC	C	1d8/1d10	P, 2 empl.
Javelot	5 pa	CàC/D	C/L	1d4	J
Lance	5 pa	CàC/D	C/I	1d6	J
Marteau de guerre	10 po	CàC	C	1d10	2M
Masse d'armes	5 po	CàC	C	1d6	–

PROPRIÉTÉS

Finesse (F). Vous pouvez utiliser soit votre FOR soit votre DEX pour attaquer avec cette arme.

Rechargement (R). Vous devez renoncer à vous déplacer pour recharger cette arme.

Jet (J). Vous pouvez lancer cette arme pour effectuer une attaque à distance au moyen de FOR ou de DEX.

Deux mains (2M). Vous devez manier cette arme à deux mains.

Polyvalente (P). Vous pouvez utiliser cette arme à une ou deux mains. Utilisez le dé de dégâts supérieur dans le second cas.

Types d'armes. Les armes de corps à corps (CàC) frappent à portée de bras tandis que les armes à distance (D) atteignent des cibles plus éloignées.

Portée. Vous pouvez utiliser une arme à portée courte (C), intermédiaire (I) ou longue (L) (cf. « Distances », p. 47).

Noms

NOMS DE PERSONNAGES

d20	Nain	Elfe	Gobelin	Halfelin	Demi-orque	Humain
1	Hilde	Eliara	Iggs	Willow	Vara	Zali
2	Torbin	Ryarn	Tark	Benny	Gralk	Bram
3	Marga	Sariel	Nix	Annie	Ranna	Clara
4	Bruno	Tirolas	Lenk	Tucker	Korv	Nattias
5	Karina	Galira	Roke	Marie	Zasha	Rina
6	Naugrim	Varos	Fitz	Hobb	Hrogar	Denton
7	Brenna	Daeniel	Tila	Cora	Klara	Mirena
8	Darvin	Axidor	Riggs	Gordie	Tragan	Aran
9	Elga	Hiralia	Prim	Rose	Brolga	Morgan
10	Alric	Cyrwin	Zeb	Ardo	Drago	Giralt
11	Isolde	Lothiel	Finn	Alma	Yelena	Tamra
12	Gendry	Zaphiel	Borg	Norbert	Krull	Oscar
13	Bruga	Nayra	Yark	Jennie	Ulara	Ishana
14	Junnor	Ithior	Deeg	Barvin	Tulk	Rogar
15	Vidrid	Amriel	Nibs	Tilly	Shiraal	Jasmin
16	Torson	Elyon	Brak	Pike	Wulf	Tarin
17	Brielle	Jirwyn	Fink	Lydia	Ivara	Yuri
18	Ulfgar	Natinel	Rizzo	Marlow	Hirok	Malchor
19	Sarna	Fiora	Squib	Astrid	Aja	Lienna
20	Grimm	Ruhiel	Grix	Jasper	Zoraan	Godfrey

« Celui qui t'a baptisé avait le nez creux,
ça pour sûr ! »
Ralina, voleuse halfeline, à Pudedbec le Troll.

Progression & Niveaux

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les PX représentent votre apprentissage, votre influence et votre amélioration.

Les récompenses en PX dépendent de la qualité du trésor et des bienfaits que vous avez obtenus pendant une séance de jeu.

Le MJ devrait consulter la section « Accorder des PX » p. 13 du *Guide de démarrage du meneur de jeu* pour recevoir quelques conseils.

Le MJ peut accorder les PX immédiatement ou à la fin de chaque séance de jeu.

GAGNER DES NIVEAUX

Pour gagner un niveau, vous devez cumuler **votre niveau actuel x 10 PX**.

Lorsque vous passez au niveau supérieur, votre total de PX revient à zéro.

Vous obtenez un nouveau titre, des sorts et les améliorations de talents indiquées pour votre niveau. Votre maximum de PV augmente, et vous pouvez aussi obtenir un jet de talent.

PROGRESSION

Niveau	Talent	Montée de niveau à...
1	+1	10 PX
2	-	20 PX
3	+1	30 PX
4	-	40 PX
5	+1	50 PX
6	-	60 PX
7	+1	70 PX
8	-	80 PX
9	+1	90 PX
10	-	100 PX

JET DE TALENT

Vous gagnez un jet sur la table de talent de votre classe chaque fois que vous arrivez aux niveaux indiqués. Les talents en double se cumulent, sauf indication contraire.

AMÉLIORATION DES PV

Lancez le dé de points de vie de votre classe et ajoutez le résultat à votre maximum de PV.

« Il faut considérer la perspective assurée du trépas comme un défi, et non comme une promesse. »
Iraga, prêtresse demi-orque



Déroulement du jeu



L'Outrenuit est comme l'ours qui dort : ne vous en approchez que si vous disposez d'une perche de 3 m et si vous êtes prêt à mourir.

Lancer les dés

AVANTAGE

Avoir l'avantage (ou être avantagé, ce qui revient au même) lors d'un jet de dés signifie que vous êtes en bonne position pour réussir.

Par exemple, vous pouvez attaquer depuis une position surélevée, ou vous venez d'échouer dans une entreprise et vous avez désormais une petite idée de la façon de mieux vous y prendre pour réussir votre prochaine tentative.

Pour effectuer un jet de dés avantagé, lancez deux fois le même dé et ne conservez que le résultat le plus avantageux.

DÉSAVANTAGE

Avoir le désavantage (ou être désavantagé) lors d'un jet de dés signifie que vous avez peu de chances de réussir.

Par exemple, vous pouvez tenter de frapper un ennemi alors que du sable vous aveugle, ou chercher à retrouver votre chemin dans le labyrinthe alors qu'un poison vous intoxique et vous fait perdre la boussole.

Pour effectuer un jet de dés désavantagé, lancez deux fois le même dé et ne conservez que le résultat le moins avantageux.

ANNULATION

Lorsque vous êtes à la fois avantagé et désavantagé lors d'un jet de dés, les deux s'annulent.

20 NATUREL

Lorsque vous lancez un d20 et qu'il affiche 20, vous obtenez une réussite optimale. Un jet d'attaque touche automatiquement et déclenche un coup critique (cf. « Dégâts » p. 51).

1 NATUREL

Lorsque vous lancez un d20 et qu'il affiche 1, vous obtenez le pire échec possible. Un jet d'attaque rate automatiquement et risque même de toucher un allié.

LE D6 DÉCIDE

Lorsqu'un événement est soumis au hasard, par exemple si vous voulez savoir si une torche que quelqu'un a lâchée s'éteint, le MJ demande un jet de d6. Un résultat de 1-3 débouche sur l'issue la plus néfaste pour les joueurs, tandis qu'un résultat de 4-6 entraîne la plus bénéfique.

Jetons de chance

Parfois, le MJ accorde un **jeton de chance** à un joueur qui se distingue par son interprétation ou son héroïsme, ou qui fait simplement quelque chose d'épatant.

Les grands sacrifices, les discours émouvants et les manœuvres d'une audace inouïe peuvent justifier le gain d'un jeton de chance, que le personnage soit arrivé à ses fins ou non.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton de chance à la fois.

Vous pouvez dépenser un jeton de chance pour refaire un jet de dés. Vous êtes alors forcé de conserver le nouveau résultat.

Vous pouvez aussi donner votre jeton de chance à un compagnon.

COMBIEN DE JETONS PAR SÉANCE ?

Le MJ devrait accorder de 2 à 3 nouveaux jetons de chance par joueur pour une partie très héroïque, dans la veine des films et des romans d'action.

Il peut aussi s'abstenir d'en donner lors d'une séance particulièrement âpre, difficile et funeste.



Utiliser les caractéristiques

Certaines tâches relèvent de caractéristiques particulières. Les exemples suivants illustrent les utilisations courantes de chacune.

Il peut s'avérer délicat de distinguer la différence entre Intelligence et Sagesse. En cas de doute, rappelez-vous que la **Sagesse** symbolise l'acuité sensorielle et l'instinct, tandis que l'**Intelligence** couvre l'usage du savoir et de la logique.

FORCE

- Enfoncer des portes verrouillées.
- Tordre les barreaux d'une cellule ou d'une grille d'égout.
- Lever une grosse pierre au-dessus de sa tête.
- Empêcher le gouvernail d'un bateau de partir en vrille en pleine tempête.

DEXTÉRITÉ

- Plonger pour éviter la grêle de fléchettes d'un piège.
- Désamorcer un fil déclencheur sans l'activer.
- Escalader la muraille à pic d'un château.
- Tromper un public à l'aide de tours de passe-passe.

CONSTITUTION

- Retenir son souffle sous l'eau.
- Endurer une douleur atroce.
- Résister aux effets du poison.

INTELLIGENCE

- Prodiguer les premiers soins à un personnage mourant.
- Se rappeler du chemin emprunté dans un dédale.
- Trouver des sources d'eau et de nourriture en pleine nature.

SAGESSE

- Repérer un ennemi bien caché.
- Déterminer la direction d'où vient un bruit ou une odeur.
- Comprendre ce que vous entendez derrière une porte.

CHARISME

- S'adonner à la ventriloquie.
- Adopter un déguisement.
- Mobiliser des alliés terrifiés par un monstre.

Effectuer des tests

QUAND LANCER LES DÉS ?

Les actions auxquelles vous êtes formé ne nécessitent pas de jet de dés de votre part.

Un magicien est toujours capable de lire des runes magiques et un voleur trouve toujours un piège s'il cherche au bon endroit.

Si vous prenez le temps de scruter le ciel en quête d'éventuelles menaces ou d'examiner une portion de mur afin de déceler une porte secrète, vous réussissez tout simplement.

Les interactions sociales

dépendent de ce que vous dites plutôt que de tests de Charisme. Si vous déclamez un discours émouvant ou si vous exploitez une information que vous avez obtenue dans le but d'influencer un PNJ, vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour réussir.

Le MJ peut demander un jet de dés dans les conditions suivantes :

- l'action entreprise entraîne des **conséquences négatives** en cas d'échec ;
- l'action nécessite des **compétences** ;
- le **temps presse**.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les quatre ND standards représentent la difficulté des actions.

Facile, ND 9. Franchir une fosse étroite d'un bond, se faufiler au nez et à la barbe d'un garde peu vigilant.

Normal, ND 12. Enfoncer une porte verrouillée, crocheter une serrure de qualité médiocre.

Difficile, ND 15. Nager contre un fort courant, prodiguer les premiers secours pour empêcher un personnage de trépasser.

Extrême, ND 18. Escalader d'une main une falaise glissante, immobiliser un lion furieux.

TESTS OPPOSÉS

Quand plusieurs créatures rivalisent lors d'une tâche, un test opposé décide qui l'emporte.

Pour réaliser un test opposé, chaque participant effectue un test avec la caractéristique pertinente en même temps que les autres (même si ce n'est pas son tour). Le résultat le plus élevé l'emporte, et on relance en cas d'égalité.

Temps

TEMPS RÉEL

Le temps passe dans le monde de jeu au même rythme que dans le monde réel. Une minute ou une heure dans le jeu correspond à une minute ou une heure de temps réel.

Cet aspect a son importance pour gérer l'éclairage: la plupart des sources de lumière ne durent qu'une heure de temps réel.

Si vous n'avez pas de moyen de suivre l'écoulement du temps réel durant votre partie, partez du principe qu'une heure est égale à 10 rounds.

TOURS ET ROUNDS

Un **tour** est le moment où un joueur décrit au MJ ce que fait son personnage. Les joueurs agissent un par un à chacun de leurs tours.

Certains tours de jeu nécessitent un peu de marge de manœuvre. Un personnage qui s'entretient avec quelqu'un peut échanger quelques phrases avec son interlocuteur.

Un **round** s'achève lorsque tout le monde a joué un tour.

ELLIPSES

Il n'est toutefois pas nécessaire de mesurer chaque moment du jeu en temps réel: on peut procéder par ellipse.

Si les personnages souhaitent passer 10 minutes à fouiller une pièce de fond en comble (ce qu'il suffit de quelques secondes pour exprimer), le MJ et les joueurs peuvent convenir du fait qu'une ellipse de 10 minutes a eu lieu.

Quand le temps passe de cette façon, il vous suffit d'ajuster en conséquence le chronomètre qui sert à mesurer le temps.

Ellipse de quelques minutes. Les effets dont la durée s'exprime en rounds s'achèvent. Le MJ effectue un test de rencontre aléatoire: la rencontre se produit pendant l'ellipse sur un résultat de 1-3.

Ellipses de plusieurs heures/jours. Les effets dont la durée est inférieure au temps écoulé s'achèvent. Pour gérer les rencontres, le MJ utilise les règles de voyage en extérieur du livre de base de *Shadowdark*.

Le récit reprend au moment situé juste après l'ellipse.

Ordre du tour

INITIATIVE

Shadowdark se joue par tour dès le début du jeu.

En début de partie, le MJ définit l'**initiative**: l'ordre dans lequel jouent les PJ. Chacun lance un d20 et ajoute son modificateur de DEX au résultat. Le MJ ajoute quant à lui le plus haut modificateur de DEX d'éventuels monstres s'il paraît pertinent de l'appliquer.

La personne qui a obtenu le meilleur total joue le premier tour, et on procède ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

MODE LIBRE

Il n'est pas obligatoire de respecter l'initiative au pied de la lettre: certains MJ préfèrent laisser les joueurs s'exprimer au moment où ils le souhaitent pour décider dans quel ordre agissent leurs personnages et ce qu'ils font les uns et les autres avant de revenir au tour de jeu du MJ.

Les joueurs peuvent déclarer ce qu'ils font en groupe ou agir simultanément, et le MJ doit ensuite arbitrer. Un round se termine quand tout le monde a agi.

TOUR D'UN JOUEUR

1. Le joueur ajuste tous les comptes à rebours personnels liés à des sorts ou à des effets affectant son PJ.
2. Le joueur dispose d'une action et d'un déplacement à portée intermédiaire (décomposé comme il veut). Il peut se déplacer de nouveau (portée int.) s'il renonce à une action.
3. Le MJ décrit ce qui se passe à l'issue du tour du joueur.

TOUR DU MJ

1. Le MJ ajuste tous les comptes à rebours qui ne dépendent pas des joueurs.
2. Si nécessaire, le MJ vérifie si une rencontre aléatoire se produit.
3. Le MJ entreprend des actions et effectue des déplacements pour toutes les créatures et tous les effets environnementaux pertinents.
4. Le MJ décrit ce que les personnages remarquent en fonction de ce qui s'est passé aux étapes 1-3.

Écumer les souterrains

L'OUTRENUIT

Le terme d'Outrenuit désigne tout lieu où l'obscurité, le danger et les mythes font la loi.

Il peut s'agir de ruines délabrées, d'antiques forteresses ou de tours mystérieuses. Il peut s'agir d'inquiétantes forêts, de pyramides pleines de pièges ou de grottes sous-marines hantées.

Dès que les PJ partent affronter le danger avec leurs épées, leurs sorts et leurs torches, ils s'apprêtent à écumer l'Outrenuit.

ROUNDS D'EXPLORATION

Les personnages effectuent des **rounds d'exploration** lorsqu'ils ne sont pas en train de se battre. Ils explorent, parlent et interagissent avec l'environnement.

VISION

Tous les personnages ont besoin de lumière pour voir, ce qui n'est pas toujours vrai des habitants de l'Outrenuit adaptés à l'obscurité. Notez que toute zone située hors de la portée d'éclairage des sources de lumière est plongée dans le noir absolu.

SOURCES D'ÉCLAIRAGE

La plupart des sources de lumière fonctionnent pendant une heure de temps réel et éclairent une zone limitée.

Les joueurs ont deux options lorsqu'ils utilisent plus d'une source d'éclairage à la fois :

1. La nouvelle source de lumière « se greffe » sur le compte à rebours actuel.
2. On éteint toutes les anciennes sources d'éclairage. On recommence un nouveau compte à rebours associé à la nouvelle.

Le MJ est libre de s'affranchir de ces deux possibilités: le but consiste à simplifier la gestion de la durée de l'éclairage, pas à la rendre frustrante.

OBSCURITÉ TOTALE

Dans l'obscurité totale, une créature qui n'est pas habituée aux ténèbres est désavantagée lors des tâches nécessitant de voir. En outre, le niveau de danger de l'environnement devient **meurtrier**. Le MJ effectue un test de rencontre aléatoire à chaque round d'exploration.

DÉPLACEMENT

Distances. Les distances (ou portées) sont: **courte** (1,5 m), **intermédiaire** (9 m) et **longue** (à portée de vue lors d'une rencontre ou d'une scène).

Escalade. Test de FOR ou de DEX pour grimper à la moitié de votre vitesse. Chute si vous échouez par 5 points ou plus.

Chute. Vous subissez 1d6 dégâts par tranche de 3 m de chute.

Dépasser un allié/un ennemi. Vous pouvez vous déplacer librement parmi vos alliés. Vous devez réussir un test de FOR ou de DEX pour traverser l'espace/la case occupé(e) par un ennemi.

Nage. Vous nagez à la moitié de votre vitesse (nécessite un test de FOR dans des eaux agitées). Effectuez un test de CON chaque round pour retenir votre souffle. En cas d'échec au test de CON, 1d6 dégâts par round jusqu'à ce que vous échappiez au péril.

SE REGROUPER

Pendant les rounds d'exploration, le MJ peut autoriser les joueurs à se **regrouper**. Les PJ proches les uns des autres peuvent se rassembler dans l'ordre de marche et se déplacer en groupe, un round à la fois. Quand la situation l'exige, on revient à l'initiative par tours.

ÉTATS

Certains effets imposent un état, comme la cécité ou l'immobilité. Dans la plupart des cas, l'avantage ou le désavantage s'appliquent: servez-vous de votre bon sens.

Un personnage aveuglé se retrouve désavantagé pour les tâches nécessitant la vue, et un PJ coincé dans une toile d'araignée ne peut plus se déplacer.

ACTIONS

Pendant l'exploration, les PJ peuvent entreprendre diverses actions, dont:

- extraire une pierre précieuse d'une statue;
- se faufiler derrière une manticores endormie;
- tapoter un mur suspect pour trouver une porte cachée;
- examiner une salle pour trouver des traces d'ennemis cachés;
- prononcer un discours pour galvaniser un groupe de villageois craintifs.

RENCONTRES

On parle de rencontre pour désigner les moments où un défi se présente et arrête la progression des PJ. Consultez la p. 14 du *Guide de démarrage du meneur de jeu* pour vous renseigner sur les **rencontres aléatoires**.

Repos

REPOS

Les personnages blessés peuvent se reposer pour récupérer. Pour se reposer, un PJ doit consommer une ration et dormir 8 heures.

Le personnage peut toutefois intercaler dans cette période de repos des tâches peu exigeantes et routinières, comme prendre un tour de garde, sans en perdre le bénéfice.

Interruption. Chaque interruption stressante du repos (dont le combat) impose un test de CON ND 12 au personnage affecté.

En cas d'échec, il consomme une ration mais ne jouit pas des bénéfices de son repos.

Réussite. Un personnage qui réussit à profiter d'un repos complet récupère tous les points de vie perdus et récupère de toutes les pertes de points de caractéristique (toutes les pertes de caractéristiques sont temporaires, sauf indication contraire).

En outre, certains talents, sorts ou objets ne peuvent être réutilisés qu'au terme d'un repos complet après avoir servi.

NIVEAU DE DANGER

Les PJ peuvent se reposer n'importe où, mais dans un souterrain ou un environnement périlleux, ils risquent davantage de ne pas profiter de leur halte en raison des probabilités de rencontre aléatoire.

Lorsque les personnages se reposent dans un environnement dangereux, le meneur de jeu effectue un test de rencontre aléatoire au même rythme que pour un voyage en extérieur.

Peu sûr. Test toutes les 3 heures.

Risqué. Test toutes les 2 heures.

Meurtrier. Test toutes les heures.

FEU DE CAMP

Dans bien des cas, les aventuriers ont besoin d'une source d'éclairage pour se reposer. Ils peuvent associer trois torches pour réaliser un feu de camp, qu'on ne peut plus déplacer une fois allumé.

Un feu de camp dure jusqu'à 8 heures tant qu'au moins un personnage reste à côté pour l'entretenir, et éclaire à portée intermédiaire.

Discrétion & Surprise

SE CACHER ET SE FAUFILER

Les créatures qui se cachent ou cherchent à se faufiler discrètement doivent réussir des tests de DEX pour échapper à la vigilance d'autres créatures situées à portée de vue ou de voix.

Le MJ détermine la fréquence et la difficulté du test en fonction de l'environnement.

Il effectue le test en secret pour le compte du personnage si le fait d'en connaître l'issue influence la situation.

Se cacher n'est pas toujours possible. Des créatures ne peuvent pas se cacher quand un coup d'œil superficiel suffit pour les voir.

Il peut aussi s'avérer impossible de se cacher s'il n'existe aucun endroit où échapper à la vue des observateurs.

DÉTECTION

Repérer une créature qui se cache ou cherche à passer discrètement nécessite que l'observateur regarde ou écoute activement.

Quiconque regarde au bon endroit repère automatiquement une créature cachée. Sinon, l'observateur doit réussir un test de Sagesse pour détecter une créature qui se cache ou se faufile.

SURPRISE

Une créature qui commence son tour sans avoir été détectée dispose de l'avantage de la surprise. Si le combat n'a pas encore éclaté, ceux qui jouissent de cet avantage jouent un tour avant le jet d'initiative du combat (cf. « Initiative de combat ! » p. 50).

Une créature est avantagée lors de ses jets d'attaque contre des cibles surprises.

Attaquer depuis une cachette révèle la position de l'assaillant après l'attaque, à moins que le MJ n'en décide autrement.



Combat

Lorsqu'un combat éclate, **les rounds de combat** commencent !

DÉTERMINER LA SURPRISE

Le MJ détermine si certaines créatures ne sont pas conscientes de la présence des autres. Une créature qui en surprend une autre joue un tour avant qu'on ne lance les dés pour déterminer le nouvel ordre d'initiative.

INITIATIVE DE COMBAT !

Après les tours de surprise, le MJ demande un nouveau jet d'initiative. Tout le monde effectue un test de DEX (le MJ utilisant le modificateur de DEX le plus élevé parmi les monstres).

La personne qui obtient le meilleur résultat joue en premier. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir d'elle.

TOURS DE COMBAT

Chaque personnage effectue une action et un déplacement à portée intermédiaire (qu'il décompose comme bon lui semble) lors de son tour. Il peut se déplacer une seconde fois à portée intermédiaire s'il ne réalise pas d'action.

ACTIONS

Attaque de corps à corps. Les attaques de corps à corps emploient les armes du même nom. Lancez 1d20 + votre modificateur de FOR + vos bonus de talent. Vous touchez la cible si vous obtenez une somme supérieure ou égale à sa CA.

Attaques à distance. Les attaques à distance emploient les armes du même nom. Lancez 1d20 + votre modificateur de DEX + vos bonus de talent. Vous touchez la cible si vous obtenez une somme supérieure ou égale à sa CA.

Lancer un sort. L'incantation d'un sort nécessite une action (cf. « Lancer les sorts » p. 52).

Improviser. Effectuer une action improvisée, comme se balancer au bout d'une liane pour franchir un ravin. Le MJ peut demander un test ou un jet d'attaque.

Tâches simultanées. Un personnage peut effectuer plusieurs petites tâches parallèles lors de son tour comme se lever, parler, activer un objet magique ou ingurgiter une potion. Elles ne nécessitent généralement pas de dépenser son action du tour.

DÉGÂTS

Quand vous touchez une cible avec une attaque ou un sort, vous lui infligez des dégâts. Lancez le dé de dégâts de votre arme ou de votre sort (+ les bonus appropriés). Le MJ soustrait la somme obtenue des points de vie de la cible.

Assommer. Vous pouvez choisir d'assommer une créature plutôt que de la tuer si vous la réduisez à 0 point de vie.

Coup critique. Vous infligez un coup critique si vous obtenez un 20 naturel au jet d'attaque ou au test d'incantation. Pour une **arme**, le dé de dégâts est doublé. Pour un **sort**, vous pouvez doubler un de ses effets chiffrés (cf. p. 53).

TERRAIN

On est désavantagé lorsqu'on attaque une créature ou qu'on lui lance un sort si au moins la moitié de son corps est dissimulée derrière un élément de terrain.

Si le terrain vous empêche entièrement de voir une créature, vous ne pouvez pas la prendre pour cible.

Les créatures ne peuvent parcourir que la moitié de la distance normale sur un terrain qui handicape le mouvement, comme la glace ou une épaisse couche de boue.

MORAL

Les ennemis réduits à la moitié de leur effectif de base (ou à la moitié de leurs PV dans le cas d'un ennemi solitaire) **s'enfuient** s'ils échouent à un test de SAG ND 15 appelé **test de moral**. Dans le cas des grands groupes, le MJ effectue un seul test assorti du modificateur du chef de bande.

MORT

Un personnage qui tombe à 0 PV perd connaissance: il est **mourant**. Un personnage qui revient au-dessus de 0 PV se réveille et n'est plus mourant.

Compte à rebours fatal. Un personnage mourant lance 1d4 + son modificateur de CON à son tour. C'est le nombre de rounds (minimum 1) au bout duquel il meurt si personne ne le soigne ou ne stabilise son état.

Ensuite, chaque tour, le joueur lance un d20. Sur un 20 naturel, le personnage se relève avec 1 point de vie.

Stabilisation. Un être intelligent peut prodiguer les premiers soins à une créature mourante à portée courte. Sur un test d'INT ND 15 réussi, la cible cesse de mourir (mais demeure inconsciente).

Mort. Un personnage qui périt est retiré du jeu.

Lancer les sorts

Les lanceurs de sorts exploitent la puissance brute de la création et de la destruction pour plier la réalité et la façonner conformément à la volonté de leur dieu ou à leurs ambitions.

La magie des **magiciens** est capricieuse, complexe et explosive. Même les plus érudits des mages procèdent avec le plus grand soin lorsqu'il s'agit de puiser derrière la voile les énergies arcaniques.

La magie des **prêtres** est miraculeuse, sacrée et instinctive. Ceux qui offensent leurs dieux risquent de perdre le pouvoir de lancer des sorts tant qu'ils n'ont pas fait pénitence.



INCANTATION

Pour **lancer** un sort, vous devez invoquer la magie afin de provoquer un effet. L'incantation d'un sort utilise alors votre action.

Les personnages dotés du talent Incantation peuvent lancer des sorts.

Pour lancer un sort de **magicien** que vous connaissez, effectuez un test d'incantation en lançant 1d20 + votre modificateur d'Intelligence.

Pour lancer un sort de **prêtre**, effectuez un test d'incantation en lançant 1d20 + votre modificateur de Sagesse.

Le **ND** requis pour réussir est égal à 10 + le rang du sort.

RÉSULTAT

Si vous **réussissez** le test d'incantation, les effets du sort s'appliquent.

Si vous **ratez** le test d'incantation, les effets du sort ne s'appliquent pas. En outre, vous ne pouvez plus le lancer à moins d'avoir bénéficié d'un repos complet.

RÉUSSITE CRITIQUE

Si vous obtenez un 20 naturel au test d'incantation, vous pouvez doubler l'un des effets chiffrés du sort. Ce bonus perdure jusqu'à votre prochain test de concentration s'il s'agit d'un sort de **concentration** (cf. p. 56).

ÉCHEC CRITIQUE

Si vous obtenez un 1 naturel au test d'incantation, le sort ne prend pas effet. S'il s'agissait d'un sort de **concentration**, celui-ci s'arrête aussitôt (cf. p. 56 pour en savoir plus sur les sorts de concentration).

Sort de magicien. S'il s'agissait d'un sort de magicien, vous ne pouvez plus le lancer avant d'avoir bénéficié d'un repos complet. Vous devez également tirer sur la table des catastrophes magiques correspondant au rang du sort (cf. p. 54).

Sort de prêtre. S'il s'agissait d'un sort de prêtre, votre divinité, très mécontente, vous retire ce pouvoir. Vous ne pouvez plus lancer le sort avant d'avoir effectué une pénitence rituelle envers votre divinité et bénéficié d'un repos complet.

PÉNITENCE

C'est au MJ de déterminer la nature exacte de votre pénitence, en fonction de votre divinité et de votre alignement.

La pénitence en question consiste en une quête sacrée, une expiation rituelle ou un sacrifice matériel qu'il vous faut donner ou détruire.

Une pénitence inappropriée ou biaisée (comme donner l'article à sacrifier à un membre de votre groupe) ne fait qu'aggraver le courroux de votre divinité, au point qu'elle risque de vous priver définitivement du sort.

VALEUR DU SACRIFICE

Rang de sort	Valeur
1	5 po
2	20 po
3	40 po
4	90 po
5	150 po



Catastrophes magiques

CATASTROPHES MAGIQUES DE RANG 1-2

d12	Effet
1	Dévastation! Tirez deux fois sur la table et combinez les effets (relancez en cas de nouveau 1).
2	Explosion! Vous subissez 1d8 dégâts.
3	Réfraction! Vous vous visez vous-même avec le sort.
4	Votre main a glissé! Vous visez un allié tiré au hasard avec le sort.
5	Séquelle mentale! Vous ne pouvez plus lancer le sort pendant une semaine.
6	Désintégration! Un élément de votre inventaire tiré au hasard disparaît à jamais.
7	Rengaine magique! Vous perdez le pouvoir de lancer un sort aléatoire à chaque tour, à moins de réussir un test de CON ND 12. Vous recouvrez ces sorts après un repos complet.
8	Échec harmonique! Vous perdez le pouvoir de lancer un sort tiré au hasard jusqu'à ce que vous bénéficiiez d'un repos complet.
9	Pouf! Vous annulez toute lumière à portée intermédiaire autour de vous, y compris celle du soleil et les lumières magiques, pendant 10 rounds.
10	Horreur! Vous poussez des cris incontrôlables en originel pendant 3 rounds, attirant beaucoup d'attention.
11	Surcharge énergétique! Vous émettez une vive lumière violette pendant 10 rounds, ce qui octroie l'avantage aux ennemis lors des attaques contre vous.
12	Concentration instable! Vous êtes désavantagé lors de l'incantation des sorts du même rang pendant 10 rounds.



Parchemins & Baguettes

UTILISER LES PARCHEMINS ET LES BAGUETTES

Les parchemins et les baguettes contiennent des sorts. Les lanceurs de sorts peuvent se servir de ces objets pour les lancer, à condition que les sorts en question figurent sur la liste de leur classe (même s'ils ne les connaissent pas).

Pour ce faire, ils doivent réussir un test d'incantation contre un ND de **10 + le rang** du sort qu'abrite la baguette ou le parchemin.

Échouer à lancer un sort issu d'une baguette ou d'un parchemin n'a aucune influence sur la capacité de lancer des sorts connus.

PARCHEMINS

Une fois qu'on a tenté de lancer un sort au moyen d'un parchemin, les écritures magiques disparaissent et il cesse de fonctionner. En cas d'**échec critique**, les lanceurs de sorts qui ont une table de catastrophe magique doivent tirer sur cette dernière.

BAGUETTES

En cas de tentative d'incantation ratée, la baguette cesse de fonctionner jusqu'à ce que vous bénéficiiez d'un repos complet.

En cas d'**échec critique**, la baguette se brise définitivement, et les lanceurs de sorts qui ont une table de catastrophes magiques doivent tirer sur cette dernière.



Attributs des sorts

RANGS

Les sorts sont répartis selon leurs rangs de 1 à 5.

PORTÉE

La portée détermine à quelle distance (courte, intermédiaire ou longue) vous pouvez appliquer l'effet du sort. Une portée « personnelle » indique que vous ne pouvez prendre que vous-même pour cible.

VOLUME

L'effet de certains sorts s'exerce dans un volume exprimé par un cube. Un cube de taille intermédiaire est un cube dont l'arête mesure jusqu'à 9 m. Un cube de taille intermédiaire x 2 est un cube dont l'arête mesure jusqu'à 18 m.

DURÉE

La durée indique combien de temps s'appliquent les effets du sort. Les sorts peuvent entraîner un effet instantané ou durer plusieurs tours, rounds, voire davantage. Consultez la section « Concentration » pour les sorts dont la durée est « concentration ».

CHEVAUCHEMENT D'EFFETS

Si on lance de nouveau un sort sur une cible qui en subit déjà l'effet continu, les deux ne se cumulent pas. Le sort à l'effet le plus puissant l'emporte.

CONCENTRATION

Certains sorts font effet tant que vous vous concentrez. Vous ne pouvez pas lancer d'autres sorts de concentration pendant que vous vous concentrez. Vous pouvez mettre un terme à un sort de concentration à tout moment.

Pour maintenir votre concentration, effectuez un test d'incantation au début de votre tour, comme si vous lanciez le sort.

Réussite. L'effet du sort se prolonge jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec. Le sort s'achève. Si vous étiez concentré, vous ne perdez pas la capacité de le lancer. En cas d'**échec critique** au test, les effets ordinaires s'appliquent (cf. p. 53).

Si vous subissez des dégâts ou si vous êtes distrait vous devez immédiatement réussir un test d'incantation pour maintenir votre concentration.

Listes de sorts

PRÊTRE RANG 1

- Arme sacrée
- Bouclier de la foi
- Guérison des blessures
- Lumière
- Protection contre le mal
- Renvoi des morts-vivants

PRÊTRE RANG 2

- Arme purificatrice
- Augure
- Aveugler/Assourdir
- Bénédiction
- Châtiment
- Zone de vérité



MAGICIEN RANG 1

- Alarme
- Armure de mage
- Charme-personne
- Chute de plume
- Détection de la magie
- Disque flottant
- Fermeture
- Lumière
- Mains brûlantes
- Projectile magique
- Protection contre le mal
- Sommeil

MAGICIEN RANG 2

- Altération physique
- Ancrage d'objet
- Détection des pensées
- Flèche acide
- Image miroir
- Invisibilité
- Lévitiation
- Marche des brumes
- Ouverture
- Paralysie
- Silence
- Toile d'araignée

Sorts

ALARME

Rang 1, magicien

Durée : 1 jour

Portée : courte

Vous touchez un objet, comme le seuil d'une porte, pour y placer une alarme magique. Si une créature que vous n'avez pas désignée lors de l'incantation touche ou traverse l'objet, une cloche magique résonne dans votre tête.

ALTÉRATION PHYSIQUE

Rang 2, magicien

Durée : 5 rounds

Portée : personnelle

Vous modifiez votre forme physique par magie et recevez un trait qui modifie votre anatomie.

Par exemple, vous faites pousser des branchies fonctionnelles sur votre cou, ou des griffes d'ours à vos doigts. Ce sort ne permet toutefois pas de faire pousser d'ailes ni de membres.

ANCRAGE D'OBJET

Rang 2, magicien

Durée : 5 rounds

Portée : courte

Un objet que vous touchez et ne pesant pas plus de 2,5 kilos se fixe à l'endroit où il est posé. Il peut supporter un poids de 2300 kilos au maximum pendant la durée du sort.

ARME PURIFICATRICE

Rang 2, prêtre

Durée : 5 rounds

Portée : courte

Une arme que vous touchez s'enveloppe de flammes purificatrices. Elle inflige 1d4 dégâts supplémentaires (1d6 contre les morts-vivants) tant que le sort fait effet.

ARME SACRÉE

Rang 1, prêtre

Durée : 5 rounds

Portée : courte

Vous transmettez une bénédiction à une arme que vous touchez. Celle-ci devient magique et bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pendant la durée.

ARMURE DE MAGE

Rang 1, magicien

Durée : 10 rounds

Portée : personnelle

Une force magique invisible protège vos organes vitaux. Votre classe d'armure passe à 14 (ou à 18 si vous obtenez une réussite critique au test d'incantation) pendant la durée du sort.

AUGURE

Rang 2, prêtre

Durée : instantanée

Portée : personnelle

Vous interprétez le sens d'augures et de signes surnaturels.

Posez une question au MJ sur une action spécifique. Il vous dira s'il en résultera *félicité* ou *calamité*.

AVEUGLER/ASSOURDIR

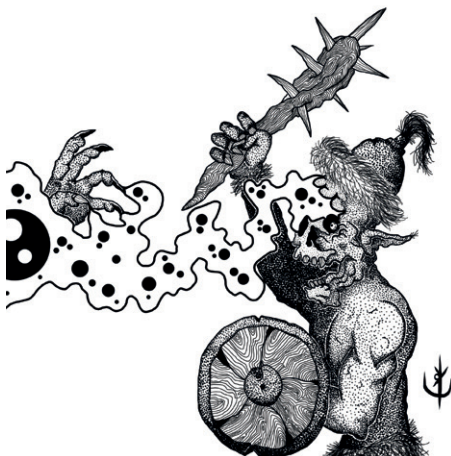
Rang 2, prêtre

Durée : concentration

Portée : intermédiaire

Vous prononcez un blâme divin qui provoque la cécité ou la surdité chez une créature visible à portée.

La créature est désavantagée pour toutes les tâches impliquant le sens dont elle est privée.



BÉNÉDICTION

Rang 2, prêtre

Durée : instantanée

Portée : courte

Une créature que vous touchez gagne un jeton de chance.

BOUCLIER DE LA FOI

Rang 1, prêtre

Durée : 5 rounds

Portée : personnelle

Une force protectrice issue de votre conviction religieuse vous entoure. Vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure pour toute la durée.

CHARME-PERSONNE

Rang 1, magicien

Durée : 1d8 jours

Portée : intermédiaire

Vous séduisez par magie un humanoïde de niveau 2 ou moins, situé à portée intermédiaire, et qui vous considère comme un ami pendant la durée du sort.

Le sort s'achève si vous ou vos alliés faites quoi que ce soit pour lui nuire et qu'il le remarque.

Quand l'effet du sort s'achève, la cible sait que vous l'avez ensorcelée.

CHÂTIMENT

Rang 2, prêtre

Durée : instantanée

Portée : intermédiaire

Vous faites apparaître des flammes punitives qui s'abattent sur une créature située à portée et que vous pouvez voir. Elle subit 1d6 dégâts.

CHUTE DE PLUME

Rang 1, magicien

Durée : instantanée

Portée : personnelle

Vous pouvez tenter de lancer ce sort quand vous tombez.

La vitesse de votre chute diminue de sorte que vous atterrissez sain et sauf sur vos pieds.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Rang 1, magicien

Durée : concentration

Portée : intermédiaire

Vous sentez la présence de la magie à portée intermédiaire pendant la durée du sort. Si vous vous concentrez pendant deux rounds, vous en discernez les propriétés générales. Les barrières pleines bloquent l'effet du sort.

DÉTECTION DES PENSÉES

Rang 2, magicien

Durée : concentration

Portée : intermédiaire

Vous scrutez l'esprit d'une créature visible située à portée. Chaque round, vous apprenez ses pensées immédiates.

À son tour, la cible peut effectuer un test de SAG contre le résultat de votre dernier test d'incantation. Si elle réussit, elle remarque votre présence dans ses pensées et le sort s'achève.



DISQUE FLOTTANT

Rang 1, magicien

Durée : 10 rounds

Portée : intermédiaire

Vous créez un disque de force au centre concave, en lévitation dans l'air. Il peut porter jusqu'à 20 emplacements d'inventaire. Il lévite au niveau de votre taille et reste à portée intermédiaire. Il ne peut pas traverser les dénivellations ni les fosses plus profondes qu'un humain.



FERMETURE

Rang 1, magicien

Durée : 10 rounds

Portée : intermédiaire

Vous maintenez un portail fermé par magie pendant la durée. Pour l'ouvrir, une créature doit réussir un test de Force contre le résultat de votre test d'incantation. Le sort *ouverture* met un terme à celui-ci.



FLÈCHE ACIDE

Rang 2, magicien

Durée : concentration

Portée : longue

Vous faites apparaître un trait corrosif qui touche un adversaire et lui inflige 1d6 dégâts par round. Le trait demeure dans la cible tant que vous vous concentrez.



GUÉRISON DES BLESSURES

Rang 1, prêtre

Durée : instantanée

Portée : courte

Votre contact restaure le flux vital.

Lancez un nombre de d6 égal à 1 + la moitié de votre niveau (arrondi à l'entier inférieur). Une cible que vous touchez regagne un nombre de PV équivalent.



IMAGE MIROIR

Rang 2, magicien

Durée : 5 rounds

Portée : personnelle

Vous créez un nombre de doubles illusoires de vous-même égal à la moitié de votre niveau (arr. à l'inférieur, min. 1). Les doubles vous entourent et vous imitent.

Chaque fois qu'une créature vous attaque, elle vous rate et l'un des doubles s'évapore. Si toutes les illusions disparaissent, le sort prend fin.



INVISIBILITÉ

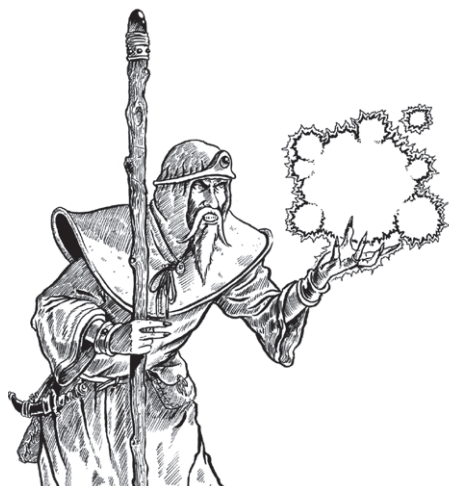
Rang 2, magicien

Durée : 10 rounds

Portée : courte

Une créature que vous touchez devient invisible pendant la durée du sort.

Le sort s'achève si la cible attaque ou lance un sort.



LUMIÈRE

Rang 1, prêtre, magicien

Durée : 1 heure de temps réel

Portée : courte

Un objet que vous touchez émet une lumière vive et sans chaleur, éclairant jusqu'à portée intermédiaire pendant 1 heure de temps réel.

MAINS BRÛLANTES

Rang 1, magicien

Durée : instantanée

Portée : courte

Vous écartez les doigts en mettant vos pouces en contact pour libérer un cercle de flammes qui se répandent en rugissant à portée courte tout autour de vous.

Les créatures situées à portée subissent 1d6 dégâts, et les objets combustibles prennent feu.

LÉVITATION

Rang 2, magicien

Durée : concentration

Portée : personnelle

Vous pouvez vous déplacer verticalement en flottant dans les airs, sur une distance intermédiaire par round à votre tour. Vous pouvez également prendre appui sur des objets solides pour vous déplacer horizontalement.

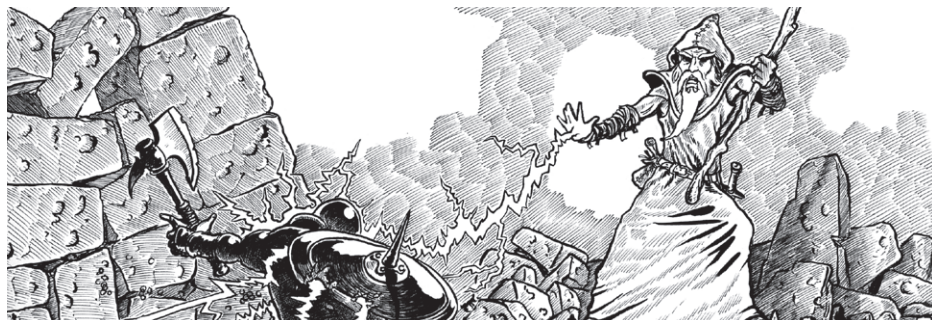
MARCHE DES BRUMES

Rang 2, magicien

Durée : instantanée

Portée : personnelle

Dans une bouffée de fumée, vous vous téléportez dans la limite de la portée intermédiaire jusqu'à un point que vous pouvez voir.



OUVERTURE

Rang 2, magicien

Durée: instantanée

Portée: intermédiaire

Une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou une barrière situé à portée et que vous pouvez voir s'ouvre instantanément, malgré tous les verrous et systèmes de fermeture.

Ce sort crée un bruit que tous ceux qui se trouvent à portée de voix entendent, comme si quelqu'un frappait à une porte.

PARALYSIE

Rang 2, magicien

Durée: concentration

Portée: intermédiaire

Vous immobilisez une créature humanoïde visible de niveau 4 ou moins, située à portée.

PROJECTILE MAGIQUE

Rang 1, magicien

Durée: instantanée

Portée: longue

Vous bénéficiez de l'avantage à votre test d'incantation de ce sort.

Un rayon de force lumineux jaillit de votre main ouverte et inflige 1d4 dégâts à une cible.



PROTECTION CONTRE LE MAL

Rang 1, prêtre, magicien

Durée: concentration

Portée: courte

Pendant la durée du sort, les êtres chaotiques sont désavantagés aux jets d'attaque et tests d'incantations hostiles contre la cible. En outre, ils ne peuvent ni la posséder, ni la contraindre, ni la séduire.

Lorsqu'on lance ce sort sur une cible déjà possédée, l'entité responsable effectue un test de CHA contre le résultat du dernier test d'incantation. En cas d'échec, elle est expulsée.



RENOI DES MORTS-VIVANTS

Rang 1, prêtre

Durée: instantanée

Portée: intermédiaire

Vous repoussez les morts-vivants et les forcez à fuir. Vous devez brandir un symbole sacré pour lancer ce sort.

Les morts-vivants à portée intermédiaire de vous doivent effectuer un test de CHA contre le résultat de votre test d'incantation. Si une créature échoue de 10 points ou plus et que son niveau est inférieur ou égal au vôtre, elle est détruite. Sinon, en cas d'échec, elle vous fuit pendant 5 rounds.

SILENCE

Rang 2, magicien

Durée: concentration

Portée: longue

Vous étouffez les sons dans un cube de taille intermédiaire situé dans la portée du sortilège. Les créatures qui se trouvent à l'intérieur sont assourdies, et aucun des sons qu'elles produisent ne peut être entendu.

SOMMEIL

Rang 1, magicien

Durée : instantanée

Portée : intermédiaire

Vous déployez une aura de léthargie qui remplit un cube de taille intermédiaire s'étendant à partir de vous. Les créatures vivantes situées à l'intérieur de la zone d'effet tombent dans un profond sommeil si elles sont de niveau 2 ou moins.

Les secouer vigoureusement ou les blesser permet de les réveiller.

TOILE D'ARAIGNÉE

Rang 2, magicien

Durée : 5 rounds

Portée : longue

Vous créez des toiles d'araignées denses et poisseuses remplissant le volume d'un cube de taille intermédiaire, dans la limite de la portée du sort. Une créature prise dans la toile ne peut plus bouger et doit réussir un test de Force contre le résultat de votre test d'incantation pour se libérer.

ZONE DE VÉRITÉ

Rang 2, prêtre

Durée : concentration

Portée : intermédiaire

Vous forcez une créature que vous voyez à dire la vérité. Elle ne peut pas prononcer délibérément de mensonge tant qu'elle reste à portée.



Rejoignez l'Outrenuit

LA COMMUNAUTÉ DE SHADOWDARK

Retrouvez d'autres joueurs, meneurs de jeu et créateurs de *Shadowdark* sur le serveur **Discord** de *The Arcane Library*! C'est un lieu convivial pour organiser des parties, partager des idées et poser des questions.

Lien Discord: <https://discord.gg/thearcanelibrary>

Restez aussi à l'affût des **conventions** de jeu pour repérer les événements et les tables de *Shadowdark*!

Kelsey Dionne, créatrice de *Shadowdark* et dirigeante de *The Arcane Library*, mène des parties ouvertes non programmées à la **Gary Con** chaque année. Venez vérifier où elle rôde et lancez-vous!

Vous pouvez aussi vous tenir au courant des événements liés à *Shadowdark* en vous inscrivant à la **newsletter**.

Lien de la newsletter: <https://www.thearcanelibrary.com/pages/shadowdark-rpg-newsletter>

OÙ TROUVER DES AVENTURES ET DU CONTENU

Rendez-vous sur **thearcanelibrary.com** pour trouver les dernières aventures et les plus récents articles consacrés à *Shadowdark*.

Vous pourrez y trouver des exemplaires imprimés ou en PDF de **Cursed Scroll**, le zine officiel de *Shadowdark*, bourré d'options de personnage, de monstres, de lieux et d'aventures saluées par la critique liés à des thèmes spécifiques.

Suivez *The Arcane Library* sur **youtube.com/thearcanelibrary** pour découvrir des guides vidéo, des astuces, des conseils et des guides d'aventure complets!

Finalement, d'extraordinaires **créateurs** comme Taylor Seely-Wright, Laurin-David Weggen James Mishler, Jake Savala et Sersa Victory ont déjà publié un formidable panel d'aventures, de décors, d'options de personnages et autres sous licence tierce-partie.

Allez consulter leurs excellentes créations sur drivethrurpg.com et itch.io!

ShadowDark

Nom

TALENTS/SORTS

FOR

INT

DEX

SAG

CON

CHA

NIVEAU

PX

PV

CA

TITRE

ATTAQUES

ORIGINES

DIVINITÉ

INVENTAIRE

PO

PA

PC

1.

11.

2.

12.

3.

13.

4.

14.

5.

15.

6.

16.

7.

17.

8.

18.

9.

19.

10.

20.

TRANSPORTÉ
GRATUITEMENT

ASCENDANCE

d12	Ascendance
1-4	Humain
5-6	Elfe
7-8	Nain
9-10	Halfelin
11	Demi-orque
12	Gobelin

CLASSE

d4	Classe
1	Guerrier
2	Prêtre
3	Voleur
4	Magicien

ALIGNEMENT

d6	Alignement
1-3	Loyal
4-5	Neutre
6	Chaotique

ÉQUIPEMENT

Les personnages aléatoires de 1^{er} niveau ont une arme, une armure de cuir (s'ils sont capables de la porter) et 1d6 des objets suivants.

ÉQUIPEMENT

d12	Objet
1	Torche
2	Dague
3	Perche
4	Arc court et 5 flèches
5	18 m de corde
6	Flasque d'huile
7	Pied-de-biche
8	Clous en fer (10)
9	Briquet d'amadou
10	Grappin
11	Gourdin
12	Chausse-trappes (un sac)



THE ARCANÉ LIBRARY

ShadowDark

