

ShadowDark

LE JEU DE RÔLE



**GUIDE DE DÉMARRAGE
DU MENEUR DE JEU**

Rencontres aléatoires

Lancez 1d6. 1 = rencontre aléatoire.

- **Peu sûr.** Test tous les 3 rounds.
- **Risqué.** Test tous les 2 rounds.
- **Meurtrier.** Test chaque round.

DISTANCE	
d6	Distance de départ
1	Courte
2-4	Intermédiaire
5-6	Longue

ACTIVITÉ	
2d6	Activité
2-4	Chasse
5-6	Repas
7-8	Construction/nidification
9-10	Activité sociale/jeu
11	Surveillance
12	Sommeil

RÉACTION	
2d6 + mod de CHA	Attitude
0-6	Hostile
7-8	Suspicieuse
9	Neutre
10-11	Curieuse
12+	Amicale

Personnages

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

LANGUES	
Langue	Qui la parle
Céleste (rare)	Anges
Elfique	Elfes
Géant	Géants
Gobelin	Gobelinoïdes
Langue commune	Humanoïdes
Langue naine	Nains
Merran	Peuples aquatiques
Orque	Orques
Reptilien	Hommes-lézards
Sylvestre	Peuples fées
Thanien	Hommes-bêtes
Diabolique (rare)	Démons
Draconique (rare)	Dragons
Originel (rare)	Êtres anciens

PX PAR QUALITÉ DU TRÉSOR

Qualité	PX	Exemple
Médiocre	0	Sac d'argent, dague usée, dé en os.
Normal	1	Sac d'or, pierre précieuse, élégante armure, parchemin magique.
Fabuleux	3	Épée magique, diamant géant, cotte de mailles en mithral.
Léendaire	10	Le <i>Bâton d'Ord</i> , un <i>souhait</i> accordé par un djinn, le trésor d'un dragon.

NOMS DE PNJ SELON L'ASCENDANCE

d20	Nain	Elfe	Gobelin	Halfelin	Demi-orque	Humain
1	Hera	Sarenia	Kog	Myrtle	Troga	Hesta
2	Torin	Ravos	Dibbs	Robby	Boraal	Matteo
3	Ginny	Imeria	Fronk	Nora	Urgana	Rosalin
4	Gant	Farond	Irv	Percy	Zoraal	Endric
5	Olga	Isolden	Squag	Daisy	Scalga	Kiara
6	Dendor	Kieren	Mort	Jolly	Krell	Yao
7	Ygrid	Mirenel	Vig	Evelyn	Voraga	Corina
8	Pike	Riarden	Sticks	Horace	Morak	Rowan
9	Sarda	Allindra	Gorb	Willie	Draga	Hariko
10	Brigg	Arlomas	Yogg	Gertie	Sorak	Ikam
11	Zorli	Sylara	Plok	Peri	Varga	Mariel
12	Yorin	Tyr	Zrak	Carlsby	Ulgar	Jin
13	Jorgena	Rinariel	Dent	Nyx	Jala	Hana
14	Trogin	Saramir	Krik	Kellan	Kresh	Lios
15	Riga	Vedana	Mizzo	Fern	Zana	Indra
16	Barton	Elindos	Bort	Harlow	Torvash	Remy
17	Katrina	Ophelia	Nabo	Moirra	Rokara	Nura
18	Egrim	Cydaros	Hink	Sage	Gartak	Vakesh
19	Elsa	Tiramel	Bree	Reenie	Iskana	Una
20	Orgo	Varond	Kreeb	Wendry	Ziraak	Nabilo

ShadowDark

Le jeu de rôle Guide de démarrage du meneur de jeu

TEXTE, DESIGN, MISE EN PAGE

Kelsey Dionne

ILLUSTRATIONS

Habillage commercial par Brandish Gilhelm. Lucas Korte, Matt Ray, Mark Lyons, Brandish Gilhelm, Yuri Perkowski Domingos, Carlos Castilho, Daniel Comerci (danielcomerci.com), Del Teigeler. Quelques illustrations © 2020 Eric Lofgren, utilisées avec la permission de l'auteur. Tous droits réservés. Quelques illustrations © 2023 William McAusland, utilisées avec la permission de l'auteur. Quelques illustrations © 2023 Daniel F. Walthall, utilisées avec la permission de l'auteur. Quelques illustrations © 2015 Dean Spencer, utilisées avec la permission de l'auteur. Tous droits réservés. Illustration de l'ogre © 2023 Richard Sampson (NerdGore), 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 Minto

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

Introduction	7	La Citadelle perdue du minotaure écarlate	51
Meneur de jeu	9	Aperçu	52
Votre rôle	10	Zones 1-27	54
Philosophie de base	12	PNJ	64
Accorder des PX	13	Carte de la Citadelle perdue	66
Rencontres aléatoires	14		
Pièges	16		
Périls	17		
Un événement survient!	18		
Rumeurs	20		
Rencontres des ruines	22		
Monstres	25		
Attributs des monstres	26		
Profil des monstres	27		
Trésor	39		
Aperçu des trésors	41		
Trésors 0-3	42		
Attributs des objets magiques	44		
Objets magiques	46		

Introduction

DIRIGER LA PARTIE

Bienvenue et félicitations, meneur de jeu !

Vous êtes l'élu. Vous rejoignez une longue et honorable liste de joueurs extraordinaires qui ont façonné d'innombrables imaginations. Leur héritage est désormais le vôtre.

En tant que meneur de jeu, il vous incombe d'encadrer vos joueurs en toutes choses.

Cela signifie que vous placez la barre très haut. Votre façon de parler, l'énergie que vous apportez au jeu et le rythme que vous imposez se répercutent sur ceux qui vous entourent.

À certains moments, vous devrez guider un joueur timide, mettre un terme aux bavardages hors-sujet, et déclarer dans un murmure étouffé que le destin du monde est suspendu à un seul jet de dé.

Mais n'ayez crainte ! Même lorsque toute lumière est éteinte, que tous les points de vie se sont envolés, c'est vous qui portez le flambeau.

RÉSERVÉ AU MENEUR DE JEU

Les règles de base de *Shadowdark* se trouvent dans le **Guide de démarrage du joueur**. Vous et les joueurs devrez vous y référer pour prendre connaissance des règles principales du jeu.

Cependant, le contenu de ce **Guide de démarrage du meneur de jeu**, vous est exclusivement réservé.

La nature terrifiante des monstres, les mystères des trésors magiques et les secrets fascinants des sites d'aventure doivent être découverts en jouant.

Il n'y a aucun intérêt à connaître toutes les surprises en amont !

CE QU'IL FAUT FAIRE

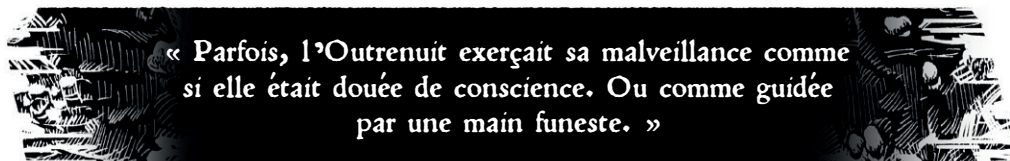
Décrivez ce que les personnages voient, puis laissez les joueurs y réagir par des actions. Demandez des jets lorsque ces actions requièrent des compétences. Puis recommencez depuis le début !



Le meneur de jeu



« Parfois, l'Outrenuit exerçait sa malveillance comme si elle était douée de conscience. Ou comme guidée par une main funeste. »



Votre rôle

LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu est celui qui fait tourner le monde, celui qui sait tout, le ventriloque.

Vous êtes la fosse meurtrière et l'assassin dans la nuit. Vous êtes la tempête. L'armée. Les dieux.

Vous détenez le pouvoir absolu.

Et pourtant, vous n'aspirez qu'à un but : voir vos joueurs triompher.

Vous concevez donc des méchants malveillants dignes d'être vaincus. Vous élaborez de merveilleux trésors dignes d'être volés. Vous remplissez le monde de décrépitude, de ténèbres et de mort pour que l'on puisse les repousser par le fer, par la magie et par le feu.

Tout ceci pour offrir une invitation. Vous la proposez avec fracas dans le rugissement des dragons, avec humilité par la voix des villageois opprimés, en secret par l'intermédiaire de cartes au trésor cachées.

C'est l'appel à l'aventure que vous envoyez aux joueurs.

Et ils y répondent.

LA SEULE RÈGLE

La seule règle, c'est que c'est vous qui faites les règles.

Le contenu de ce livre n'est qu'un guide, pas un carcan, et rien de ce qu'il propose ne l'emporte sur votre jugement.

Si quelque chose ne fonctionne pas à votre table, changez-le ou débarrassez-vous-en sans remords.

LE PACTE

Vos joueurs et vous pratiquez le jeu ensemble pour vous amuser, pour vous soutenir mutuellement et pour renforcer les liens qui vous unissent. Tel est le Pacte.

Le Pacte est souvent tacite et invisible, mais on ressent toujours sa présence.

Il s'appuie sur la bonne volonté, le respect et la camaraderie.

Ses ennemis sont l'égoïsme, l'hostilité et l'arrogance.

Les décisions que l'on prend pour défendre le Pacte sont toujours justifiées.

DÉFINIR LE ND

Les quatre ND standards – **facile** (9), **normal** (12), **difficile** (15) et **extrême** (18) – sont universels et vous aident à choisir rapidement le plus adapté.

Lorsque vous déterminez la difficulté d'une tâche, tenez compte de la créature qui l'accomplit.

Trouver une piste dans un champ en plein soleil ne poserait aucun problème à un elfe des bois habitué à la chasse, mais représenterait une tâche très ardue pour un troll des cavernes ébloui par le jour.

Lorsque vous demandez un test, annoncez de quoi il s'agit. Par exemple, un *test de Charisme facile* ou un *test de Dextérité ND 15*. Les joueurs savent ainsi combien ils doivent obtenir aux dés pour réussir.

VARIÉTÉ DES DÉFIS

Les PJ devraient affronter une multitude de défis lors d'une aventure, dont des combats, des négociations et des difficultés issues de l'environnement.

Chaque classe excelle dans son domaine. Les voleurs aiment partir en reconnaissance et parler aux PNJ, les guerriers et les prêtres brillent sur le champ de bataille, tandis que les magiciens dominent l'environnement.

PERSONNAGE VS JOUEUR

Les personnages ne sont pas les seuls à gagner des niveaux. Les joueurs aussi accumulent de l'expérience !

Par exemple, ils apprendront où chercher des portes secrètes et comment repérer les signes révélateurs. Au fil des aventures, ils maîtriseront mieux les règles.

Encouragez cette évolution en donnant aux joueurs l'occasion de prendre des décisions qui dépendent de leur créativité et de leurs cellules grises, plutôt que de jets de dés ou de bonus.

RÈGLES ET DÉCISIONS

S'il existait une règle pour chaque situation, nous vivrions dans le livre de règles plutôt que dans le monde de jeu.

En votre qualité de MJ, vous disposez d'un pouvoir infini qui ne s'appuie que sur une poignée de règles. Les tests de caractéristiques et les ND standards permettent de résoudre à peu près n'importe quelle action. Vous n'avez besoin de rien d'autre.

Plutôt que de feuilleter un livre, prenez des décisions en vous fondant sur ce que vous connaissez déjà. Arbitrez, lancez les dés et continuez la partie !

Philosophie de base

Voici les principes et fondements de *Shadowdark*.

LE TEMPS

La ressource la plus importante. Elle doit obnubiler les PJ à chaque décision. Ils n'ont pas le temps d'examiner chaque carreau du sol pour détecter les pièges.

OBSCURITÉ

Respectez les ténèbres. Ce sont vos vraies adversaires. Peu de choses permettent de les tenir en respect, et rien ne devrait rendre obsolètes ces précieux outils.

ÉQUIPEMENT

L'équipement est précieux et limité. Rendez précieux et utile le moindre accessoire.

ÉCONOMIE DES ACTIONS

Les PJ ne disposent que d'une action par tour. Il faut qu'elle compte. Servez-vous des tâches simultanées (cf. p. 50 du *Guide de démarrage du joueur*) pour tous les petits gestes barbaux.

INFORMATION

Distribuez librement l'information. Si les PJ palpent le sol là où se trouve un piège, ils le découvrent.

DISTANCE

Les notions de distance sont souples et ne nécessitent pas de mesures précises. Personne ne voudrait rater l'œil du dragon avec une flèche parce qu'il manquait seulement 1,5 m à la portée de tir.

DANGER

Lancer des sorts entraîne de gros risques. Les objets magiques peuvent exploser. Les combats sont rapides et déséquilibrés. Les monstres attaquent en traître.

RÉCOMPENSER L'INVESTISSEMENT

Mettez à l'honneur ce qui a été mérité. Si un PJ apprend une nouvelle langue, accordez-lui de l'importance. Permettez aux nouveaux titres ou aux exploits emblématiques d'avoir un impact.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Les PJ réussissent automatiquement les tâches auxquelles ils sont formés. Ne vous servez des tests de caractéristique que lorsque le temps presse et qu'un échec a des conséquences.

Accorder des PX

Les personnages gagnent des PX grâce aux précieux trésors et aux bienfaits qu'ils accumulent lors d'une aventure.

Les récompenses en PX ne reflètent pas forcément une valeur monétaire: celle des bienfaits ou objets légendaires est intangible.

Il existe quatre catégories de trésor:

- **Médiocre** (0 PX): ordinaire, peu de valeur, banal, ennuyeux.
- **Normal** (1 PX): valeur satisfaisante, digne d'être protégé, utile.
- **Fabuleux** (3 PX): incroyable, précieux, bien protégé.
- **Légendaire** (10 PX): mythique, unique, digne d'une quête.

Chaque PJ reçoit la valeur en PX complète de chaque trésor. Lorsqu'un PJ gagne un niveau, son total de PX revient à zéro.

SOURCES DE PX

- Or et bijoux.
- Serments, secrets et bénédictions.
- Objets magiques.
- Trophées/objets symboliques importants.
- Ingéniosité (1 PX accordé pour les actions ingénieuses).

COMBIEN D'OR ?

Au fil du temps, les PJ gagnent et perdent l'or, font la fête et se procurent de l'équipement.

À chaque rencontre, le groupe devrait gagner un butin d'une valeur d'environ 10 x la moyenne de niveau du groupe, soit:

- niveaux 0-3: valeur de 20 po;
- niveaux 4-6: valeur de 50 po;
- niveaux 7-9: valeur de 80 po.

PX PAR QUALITÉ DU TRÉSOR

Qualité	PX	Exemple
Médiocre	0	Sac d'argent, dague usée, dé en os.
Normal	1	Sac d'or, gemme, élégante armure, parchemin magique.
Fabuleux	3	Épée magique, diamant géant, cotte de mailles en mithral.
Légendaire	10	Le <i>Bâton d'Ord</i> , un <i>souhait</i> accordé par un djinn, le trésor d'un dragon.

Rencontres aléatoires

OBJECTIF

Les rencontres aléatoires servent à maintenir la pression. Si les personnages s'attardent trop, ils courent le risque de subir davantage de rencontres.

À QUEL RYTHME ?

Le MJ fait un test de rencontre aléatoire pendant les rounds d'exploration (et non de combat) en fonction du niveau de danger de l'environnement.

Peu sûr. Test tous les 3 rounds.

Risqué. Test tous les 2 rounds.

Meurtrier. Test chaque round.

Pour effectuer le test de rencontre aléatoire, le MJ lance 1d6. S'il obtient 1, une rencontre se produit.

Le MJ peut également effectuer un test de rencontre si les personnages font énormément de bruit.

Dans le cas du **voyage en extérieur**, effectuez les tests à un rythme fondé sur les heures au lieu des rounds.

DISTANCE DE DÉPART

Quand un ou plusieurs monstres errants apparaissent, lancez 1d6 pour déterminer leur distance par rapport au groupe.

DISTANCE	
D6	Portée de départ
1	Courte
2-4	Intermédiaire
5-6	Longue

QUE FAIT LE MONSTRE ?

Quand les personnages rencontrent de nouvelles créatures, tirez sur cette table pour savoir à quoi elles sont occupées. Cette activité peut influencer les probabilités qu'elles remarquent les personnages.

ACTIVITÉ	
2d6	Activité
2-4	Chasse
5-6	Repas
7-8	Construction/nidification
9-10	Activité sociale/jeu
11	Surveillance
12	Sommeil

TEST DE RÉACTION

Lorsque les personnages rencontrent des créatures aléatoires, le MJ détermine leur attitude par un jet de dé (si elle ne tombe pas déjà sous le sens).

Si les personnages interagissent immédiatement avec les créatures pour influencer leur attitude, l'un d'entre eux peut **ajouter son modificateur de Charisme** au test de réaction.

Les personnages qui interagissent révèlent leur présence et leur position aux créatures.

Certaines créatures cruelles, comme les morts-vivants, se montrent toujours hostiles.

RÉACTION

2d6 + mod de CHA	Attitude
0-6	Hostile
7-8	Suspicieuse
9	Neutre
10-11	Curieuse
12+	Amicale

TRÉSOR

Il y a 50 % de chances qu'une créature (ou qu'un groupe de créatures) rencontrée par hasard ne possède aucun trésor.



Pièges

Les pièges ajoutent des périls et des surprises à l'exploration. Les personnages ont généralement l'occasion d'effectuer un test de caractéristique approprié pour en éviter les effets.

Signe annonciateur. Les pièges devraient s'accompagner d'un indice ou d'un signe annonciateur. Prenez garde à ne pas faire intervenir des pièges trop souvent, de crainte que le rythme du jeu n'en souffre.

Détection. Les personnages qui fouillent un lieu ou un objet spécifique en quête de pièges les repèrent automatiquement.

Désamorçage. Les voleurs et les personnages formés au bricolage peuvent décrire comment ils désamorcent ou évitent les pièges.

Si un personnage dispose d'assez de temps et recourt à une méthode sensée, il arrive à ses fins.

Si le temps presse ou si le désamorçage du piège nécessite énormément de talent, le MJ peut demander un test de caractéristique.

PIÈGES

d12	Piège	Déclencheur	Dégâts ou effet
1	Arbalète	Fil déclencheur	1d6
2	Grêle de fléchettes	Plaque de pression	1d6/sommeil
3	Gaz toxique	Ouverture d'une porte	1d6/paralysie
4	Filet barbelé	Interrupteur ou bouton	1d6/cécité
5	Rocher roulant	Fausse marche d'escalier	2d8
6	Lame tranchante	Fermeture d'une porte	2d8/sommeil
7	Fosse à pieux	Couper un rayon lumineux	2d8/paralysie
8	Javelot	Tirer un levier	2d8/confusion
9	Glyphe magique	Prononcer un mot	3d10
10	Jet de flammes	Crochet au bout d'un fil	3d10/paralysie
11	Chute de pierre	Retirer un objet	3d10/inconscience
12	Statue maudite	Lancer un sort	3d10/pétrification

Périls

Les périls ajoutent une forme de danger passive à l'environnement. Il n'existe généralement aucun moyen de les vaincre ou de les désamorcer définitivement.

Contrairement aux pièges, la plupart des périls sautent aux yeux d'emblée.

Restriction de mouvement.

Certains périls handicapent ou empêchent le déplacement, comme les bassins de sables mouvants ou le verglas. D'autres peuvent même capturer les personnages.

Dégâts. Certains périls infligent des dégâts continus, comme les spores toxiques ou la pluie acide.

Affaiblissement. Certains périls affaiblissent ou handicapent les personnages. Il peut s'agir de zones d'antimagie ou de vapeurs qui sapent la vigueur.

Combinaison. Les périls les plus insidieux associent plusieurs types au sein d'une même menace.

PÉRILS

d12	Déplacement	Dégâts	Affaiblissement
1	Sables mouvants	Bassins d'acide	Fumée aveuglante
2	Chausse-trappes	Pierres explosives	Champ magnétique
3	Débris branlants	Eau glacée	Runes d'épuisement
4	Zone de goudron	Lave	Zone d'antimagie
5	Enchevêtrement de lianes	Averse de grêle	Extinction des lumières
6	Pente raide	Sortie de vapeur	Bruit qui désoriente
7	Verglas glissant	Moisissure toxique	Silence magique
8	Déluge d'eau	Chute de débris	Froid engourdissant
9	Toiles collantes	Pluie acide	Odeur écœurante
10	Vent violent	Rideau de feu	Spores somnifères
11	Sol graissé	Champ électrifié	Reflets déroutants
12	Terrain illusoire	Flux gravitationnel	Amnésie

Un événement survient !

UN ÉVÉNEMENT SURVIENT !

d100 Événement

01 Le sol tremble violemment et une énorme fissure s'ouvre.

02-03 Un adversaire invisible surgit de sa cachette à portée courte.

04-05 Un horrible vrombissement se fait entendre, de plus en plus fort.

06-07 Vous flairez l'odeur âcre de la fumée et du feu.

08-09 Une étoile brillante apparaît dans le ciel, visible même à midi.

10-11 Vous repérez un sac entrouvert où brillent des pièces d'or.

12-13 Un homme vous passe un message et une curieuse potion.

14-15 Quelqu'un qui vous observait de loin s'éclipse.

16-17 Un nain à la coiffe rouge vous tend une rose, s'incline et s'en va.

18-19 Un étranger en cape noire et encapuchonné s'approche de vous.

20-21 Quelqu'un tente de vous faire les poches.

22-23 Un étrange tic-tac provient de l'intérieur de votre sac.

24-25 Un cheval affolé apparaît, l'écume aux lèvres, avec une selle mais sans cavalier.

26-27 Un monticule déforme le sol : quelque chose creuse rapidement dans votre direction.

28-29 Vous sentez qu'on vous épie par magie.

30-31 Quelqu'un tente de cacher un objet sur votre personne.

32-33 Un sentiment d'inquiétude et de danger vous envahit.

34-35 Une femme vous tend un chat noir avant de s'enfuir.

36-37 Une petite créature des bois saute de votre sac à dos.

38-39 Vous sentez une odeur de lilas et entendez un léger rire spectral.

40-41 Un message enroulé autour d'une dague atterrit près de vous.

42-43 Un météore vert et lumineux traverse le ciel.

44-45 Non loin de vous, quelqu'un vous fixe en marmonnant.

UN ÉVÉNEMENT SURVIENT!

d100	Événement
46-47	Une paire d'yeux jaunes vous observe depuis les ténèbres.
48-49	Un orque enfonce la porte, une flèche dans le dos.
50-53	Vous entendez une bête pousser un hurlement de douleur un peu plus loin devant.
54-55	Une nuée de chauves-souris s'abat sur vous avant de s'enfuir.
56-57	Un frêle mendiant vous murmure qu'il a un secret à vous confier.
58-59	Un objet tombe d'au-dessus et manque votre tête de peu.
60-61	Un goéland vous atterrit sur la tête et régurgite une bouteille.
62-63	Une odeur d'ozone se fait sentir et l'électricité crépite dans l'air.
64-65	Vous notez une traînée de minuscules pièces d'or sur votre chemin.
66-67	Un homme aux yeux écarquillés brandit un livre sacré.
68-69	Toutes les sources de lumière s'éteignent soudain.
70-71	Un troupeau d'animaux sauvages en panique apparaît.
72-73	Une vieille femme vous montre du doigt en criant: « Les voilà ! »
74-75	Un étranger vous plaque une pièce ancienne dans la main.
76-77	Au loin retentit le chœur des hiboux.
78-79	Deux gobelins occupés à échanger des pincements et des gifles dégringolent devant vous.
80-81	Vous n'êtes pas seul: il y a quelque chose derrière vous.
82-83	Soudain, un bruit de torrent se rapproche à toute vitesse.
84-85	Vous entendez un terrible cri que personne d'autre ne perçoit.
86-87	Un homme vous gifle avec un gant et le jette à vos pieds.
88-89	Un orage aux vents violents éclate sans crier gare.
90-91	La foudre s'abat non loin de vous et laisse un objet lumineux.
92-93	Un orbe multicolore flotte vers vous avant de repartir prestement.
94-95	Un chariot hors de contrôle se rue vers vous.
96-97	Un PNJ ôte son déguisement pour révéler un ennemi.
98-99	Un démon apparaît pour vous présenter une offre alléchante.
00	Un être radieux apparaît et vous transmet une mise en garde.

Rumeurs

RUMEURS

d100 Rumeur

- | | |
|-------|--|
| 01 | Un monstre à la peau blindée, de la taille d'un navire, dévaste les environs. |
| 02-03 | Une équipe d'assassins est en route pour massacrer votre groupe. |
| 04-05 | Le dirigeant local a mis vos têtes à prix pour 2000 po. |
| 06-07 | Le culte de Shune projette un coup d'État incendiaire pour minuit. |
| 08-09 | On a découvert une antique porte de pierre dans la cave du château. |
| 10-11 | Des hommes-lézards s'en prennent aux caravanes près du marais. |
| 12-13 | Des squelettes en armure vagabondent dans les brumes du cimetière. |
| 14-15 | Un séisme a exhumé une ruine au fond d'une profonde faille. |
| 16-17 | Une troupe d'orques guerriers s'est emparée d'un donjon abandonné. |
| 18-19 | Il y a un couloir plein de statues en or sous le puits. |
| 20-21 | Ceux qui survivent à l'Épreuve du Lotus reçoivent un étrange cadeau. |
| 22-23 | Des malfrats ont pris en otage un capitaine de la garde. |
| 24-25 | Les cavernes de cristal abritent une secte de sorciers dotés de pouvoirs psychiques. |
| 26-27 | Un crocodile a entraîné une mule chargée de richesses dans les égouts. |
| 28-29 | Une sorcière diseuse de bonne aventure annonce des présages véridiques. |
| 30-31 | À la pleine lune, le garde-manger de la « Licorne Fringante » est dévalisé. |
| 32-33 | Un célèbre groupe d'écumeurs n'est pas revenu de sa dernière expédition. |
| 34-35 | Un météore lumineux s'est écrasé au milieu des marais. |
| 36-37 | Aucune flamme ne brûle à portée de vue de la fontaine au Lion. |
| 38-39 | Le <i>Joyau de Barbalt</i> autrefois disparu est caché dans les cavernes Hurlantes. |
| 40-41 | Une équipe de mineurs nains a exhumé une statue tentaculaire. |
| 42-43 | La taverne de la « Chouette Rousse » abrite une trappe qui ouvre sur l'Outrenuit. |
| 44-45 | 2d12 gardes vipériens protègent un sanctuaire dédié à une méduse. |

RUMEURS

d100 Rumeur

46-47	Trois voleurs viennent de réussir à dérober des bijoux dans le secteur.
48-49	Des harpies montent la garde depuis les falaises qui bordent le tombeau de Diridia.
50-53	Une gorgone rôde dans les ruines des tunnels de Soucolline.
54-55	Sous l'abbaye Rouge se trouve le tumulus oublié d'Ur-Din.
56-57	Un sage mourant cherche à recruter un groupe de puissants héros.
58-59	Un magicien a accidentellement laissé s'échapper son trio de cocatrices.
60-61	Un seigneur local s'est mystérieusement retrouvé isolé en haut d'un toit très élevé.
62-63	Bartomeu le Prince des Pirates sera pendu à midi.
64-65	Des spéléologues gobelins ont découvert une cathédrale souterraine.
66-67	Le <i>Mécanisme Kythérien</i> a sombré sous les mers près de Myrkhos.
68-69	Des champignons rares et précieux poussent dans une vieille crypte.
70-71	L'Église de Sainte Terragnis paie pour qu'on lui ramène une relique.
72-73	Une éruption volcanique a révélé des tunnels dans la caldera.
74-75	Les ruines cyclopéennes de Tal-Yool s'étendent au beau milieu de la forêt.
76-77	Un célèbre joueur est prêt à parier un rubis sur une partie de <i>Mages et Malandrins</i> (cf. p.94 du livre de base).
78-79	Les Druides Lunaires acceptent de bénir une épée utilisée pour abattre un loup-garou.
80-81	Des fossoyeurs ont trouvé un cercueil enchaîné dans un cimetière.
82-83	Une tour de magicien abandonnée regorge d'automates.
84-85	La Guilde des Voleurs s'apprête à attaquer un seigneur marchand rival.
86-87	Des tempêtes ont exhumé un monolithe dans le désert.
88-89	Un groupe d'écumeurs rivaux a trouvé la carte du trésor de Jiraal.
90-91	Une monstruosité appelée l'Équarisseur rôde sous l'université.
92-93	Le <i>Destrier d'Onyx</i> se trouve dans le fort d'Ekmara, dans les désolations.
94-95	La princesse a été enlevée par un groupe de sorciers.
96-97	On a découvert le tombeau d'un chevalier du Chaos sous un temple.
98-99	La mythique bibliothèque de Gehemna est apparue hors de la ville.
00	La femelle dragon Ixamir vient d'émerger d'un sommeil de 200 ans.

Ruines



RENCONTRES DES RUINES



d100 Détail

- | | |
|-------|---|
| 01 | Une brute des cavernes mutante surgit en fracassant une paroi abîmée. |
| 02-03 | Un cube gélatineux silencieux nettoie un couloir. |
| 04-05 | Un ours-hibou en maraude cherche des cadavres à dévorer. |
| 06-07 | Des écumeurs rivaux se trouvent face aux PJ. Ils étaient « là avant ». |
| 08-09 | 1d6 oxydeurs se massent sur une fissure où bouillonne le mercure. |
| 10-11 | Une armure animée sans jambes se traîne sur le sol. |
| 12-13 | Un mur qui gémit s'effondre au moindre contact. |
| 14-15 | Une note à la craie au mur : « Karov, nous serons au Verrat Loyal ». |
| 16-17 | Mort le gobelin fouille les fissures en quête d'asticots et d'insectes. |
| 18-19 | Le sol s'effondre, ouvrant sur une fosse de 1d6 x 3 m de profondeur. |
| 20-21 | Un groupe de 2d4 pillards hobgobelins s'avance en formation serrée. |
| 22-23 | 2d4 squelettes couverts de toiles d'araignées se forment à partir d'ossements épars. |
| 24-25 | 1d4 bousiers géants poussent d'énormes boules d'excréments séchés. |
| 26-27 | Une gelée ocre se cache dans une mare ou un grand trou. |
| 28-29 | Une seule rose, parfaite, pousse entre les dalles. |
| 30-31 | 2d4 bandits ferment les volets de leurs lanternes et organisent une embuscade improvisée. |
| 32-33 | Trois gobelins se renforcent le crâne à l'aide de vieilles casseroles. |
| 34-35 | 2d6 hommes-bêtes martèlent un mille-pattes géant à coups de pierres. |
| 36-37 | Une fuite de gaz fait exploser toutes les sources d'éclairage et les éteint. |
| 38-39 | Un cube gélatineux plein d'objets utiles est coincé dans une fosse. |
| 40-41 | Une horde de scarabées d'or s'envole soudain. |
| 42-43 | Un PNJ blessé vacille jusqu'aux PJ en implorant leur aide. |
| 44-45 | Une herse rouillée s'abat et sépare les PJ. |



RENCONTRES DES RUINES



d100 Détail

46-47	Une araignée géante se cache au-dessus d'un sac à dos rempli de cailloux.
48-49	Un fantôme qui geint flotte à proximité, distrait par ses propres jérémiades.
50-53	2d4 kobolds se faufilent derrière les PJ pour les prendre en traître.
54-55	D'antiques pots d'argile vibrent pour émettre une fréquence hypnotique.
56-57	1d6 gricks écorchent des rats géants morts et se servent de la fourrure pour faire leur nid.
58-59	Des écumeurs escortent un frêle touriste noble dans une « aventure ».
60-61	3d4 gobelins partis à la cueillette troquent des babioles insolites.
62-63	2d4 mineurs nains (soldats) consolident un mur qui s'effondre.
64-65	2d4 guêpes géantes confectionnent un énorme nid à consistance de papier au plafond.
66-67	Un dense nuage de brume sulfurique s'élève d'une fissure au sol.
68-69	Une horde d'araignées surgit d'une poche à œufs diaphane.
70-71	Un ogre du nom de Lud griffonne des obscénités au mur.
72-73	1d6 gobelins se bagarrent contre 2d4 kobolds pour une carcasse de grick.
74-75	2d4 chauves-souris géantes nichent au plafond ; la lumière les dérange.
76-77	Un ettercap tisse des cocons de toile autour de ses proies encore vivantes.
78-79	1d6 adeptes de secte cherchent des os d'humanoïdes pour leur infect rituel.
80-81	Une dryade recherche son arbre, qu'un gobelours a coupé en morceaux.
82-83	Un gnome des profondeurs joue une musique obsédante sur un champignon.
84-85	2d6 kobolds s'affairent dans un labo d'alchimie improvisé et explosif.
86-87	Un golem de pierre entasse sans cesse les mêmes rochers.
88-89	Deux mantes obscures se tournent autour, essayant de s'intimider l'une l'autre.
90-91	2d6 gobelins transportent leur roi gobelours sur une civière branlante.
92-93	2d4 scolopendres des cavernes encombrant le passage.
94-95	Un feu de camp récent comporte encore des braises brûlantes.
96-97	Un minotaure guide le Marchand Errant sur un sentier.
98-99	Tirez deux rencontres et combinez les résultats (relancez un 98-99).
00	Le cadavre d'un écumeur tient un objet magique aléatoire.



Monstres



« Certaines horreurs qui rôdent et rampent dans les ténèbres
n'étaient pas faites pour que nous les voyions de nos yeux. »

Creeg, magicien humain

Attributs des monstres

CLASSE D'ARMURE

Tout comme les personnages, les monstres ont une **CA** indiquant combien il est difficile de les blesser.

POINTS DE VIE

Calculez les points de vie (**PV**) d'un monstre en lançant un nombre de d8 égal à leur niveau (**NV**) et en ajoutant leur modificateur de CON (minimum 1). Vous pouvez aussi utiliser tout simplement le total indiqué.

ATTAQUES

La plupart des monstres peuvent réaliser une ou deux attaques (**ATT**) par tour, mais certains en portent davantage. Les bonus et dégâts de chacune sont indiqués.

DÉPLACEMENT

Les monstres peuvent généralement se déplacer (**DP**) à portée intermédiaire chaque tour, mais certains vont plus loin. Lorsqu'un monstre dispose d'un mode de déplacement spécial, comme le vol ou la nage, celui-ci figure après la portée de déplacement.

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Les monstres ont des modificateurs à la Force (**F**), à la Dextérité (**D**), à la Constitution (**C**), à l'Intelligence (**I**), à la Sagesse (**S**) et au Charisme (**Ch**).

ALIGNEMENT

Tous les monstres ont un alignement (**AL**) caractéristique de leur espèce. Toutefois, certains individus peuvent se distinguer de la norme.

SORTS

Les monstres qui lancent des sorts procèdent comme les personnages. Pour un 1 obtenu lors d'un sort d'INT ou de CHA, tirez sur la table des catastrophes magiques (cf. p. 54 du *Guide de démarrage du joueur*). Un 1 naturel à un sort de CHA entraîne une pénitence. Le **rang** est alors égal au ND d'incantation moins 10.

ACCOUTUMÉS À L'OBSCURITÉ

Tous les monstres non humanoïdes sont adaptés à l'obscurité. Leurs sens aiguisés leur permettent d'ignorer tous les malus liés à l'obscurité totale (cf. p. 46 du *Guide de démarrage du joueur*). Cela dit, aveugler ou assourdir un monstre le handicape.

Profils des monstres

ABOLETH

Énorme poisson-chat antédiluvien couvert d'une pellicule gluante et de tentacules. Les aboleths détestent les êtres intelligents.

CA 16, **PV** 39, **ATT** 2 x tentacules (intermédiaire) +5 (1d8 + malédiction) ou 1 x coup de queue +5 (3d6), **DP** intermédiaire (nage), **F** +4, **D** -1, **C** +3, **I** +4, **S** +2, **Ch** +2, **AL** C, **NV** 8

Asservissement. Remplace l'attaque ; une créature à longue portée doit réussir un jet de SAG ND 15 sinon l'aboleth la contrôle pendant 1d4 rounds.

Malédiction. CON ND 15 sinon la cible subit une malédiction magique qui la transforme en profond au bout de 2d10 jours.

Télépathie. Lit les pensées de toutes les créatures jusqu'à longue portée.

ACOLYTE

Novice religieux en formation qui connaît les rites et rituels de base.

CA 12, **PV** 4, **ATT** 1 x masse d'armes +1 (1d6) ou 1 x sort +2, **DP** intermédiaire, **F** +1, **D** -1, **C** +0, **I** -1, **S** +2, **Ch** +0, **AL** L, **NV** 1

Contact guérisseur (sort de SAG). ND 11. Rend 1d4 PV à une créature (portée courte).

ADEPTE DE SECTE

Fanatique encapuchonné et aux yeux fous qui psalmodie des prières gutturales en l'honneur de son dieu sinistre.

CA 14 (mailles + bouclier), **PV** 9, **ATT** 1 x épée longue +1 (1d8) ou 1 x sort +2, **DP** intermédiaire, **F** +1, **D** -1, **C** +0, **I** -1, **S** +2, **Ch** +0, **AL** C, **NV** 2

Contact mortel (sort de SAG). ND 12. 2d4 dégâts à une créature à portée courte.

Sans peur. Immunisé aux tests de moral.



ARAIGNÉE GÉANTE

Abdomen renflé et huit pattes grêles. Vit dans les hauteurs des arbres ou dans les cavernes où elle tend des embuscades aux proies qu'elle capture pour les dévorer plus tard.

CA 13, PV 13, ATT 1 x morsure +3 (1d4 + venin), **DP** intermédiaire (escalade), **F +2, D +3, C +0, I -2, S +1, Ch -2, AL N, NV 3**

Venin. CON ND 12 pour éviter d'être paralysé 1d4 heures.

ARAIGNÉES (HORDE D')

Véritable tapis d'araignées furieuses.

CA 13, PV 9, ATT 1 x morsure +3 (1d4 + venin), **DP** intermédiaire (escalade), **F -1, D +3, C +0, I -3, S +1, Ch -3, AL N, NV 2**

Venin. CON ND 12 pour éviter d'être paralysé pendant 1d4 rounds.

ARMURE ANIMÉE

Vieille armure animée par un esprit vengeur grâce à la magie.

CA 15, PV 11, ATT 1 x épée longue +3 (1d8), **DP** intermédiaire, **F +3, D -1, C +2, I -1, S +1, Ch +0, AL C, NV 2**

Statue. Quand elle reste immobile, ressemble tout à fait à une armure ordinaire.

BANDIT

Fripouille endurcie en armure de cuir dépenaillée et en cape à capuchon.

CA 13 (cuir + bouclier), **PV 4, ATT 1** x gourdin +1 (1d4) ou 1 x arc court (longue) +0 (1d4), **DP** intermédiaire, **F +1, D +0, C +0, I -1, S +0, Ch -1, AL C, NV 1**

Embuscade. Inflige un dé de dégâts supplémentaires quand il n'a pas été repéré.

BOUSIER GÉANT

Un scarabée de la taille d'un tonneau, pourvu d'une corne en forme de T et qui marche lentement.

CA 13, PV 10, ATT 1 x corne +1 (1d4 + collision), **DP** intermédiaire, **F +1, D -1, C +1, I -3, S -1, Ch -3, AL N, NV 2**

Collision. FOR ND 9 pour éviter d'être repoussé à portée courte et de tomber.

BRUTE DES CAVERNES

Énorme monstre insectoïde aux longues mandibules, à quatre yeux et aux bras massifs couverts de soies.

CA 14, PV 28, ATT 2 x griffes +5 (1d8) et 1 x mandibules +5 (1d10), **DP** intermédiaire (excavation), **F +4, D +1, C +1, I -3, S +1, Ch -3, AL N, NV 6**

Fascination. Les créatures situées jusqu'à portée intermédiaire et qui voient les yeux de la brute: CHA ND 12 au début de leur tour pour éviter d'être étourdies et incapables d'agir.

CHAUVE-SOURIS GÉANTE

Mammifère aux ailes parcheminées, de la taille d'un aigle et carnivore.

CA 12, **PV** 9, **ATT** 1 x morsure +2 (1d6), **DP** intermédiaire (vol), **F** -1, **D** +2, **C** +0, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL** N, **NV** 2

CHEVALIER

Guerrier en armure de plates complète et portant le tabard d'un ordre de chevalerie.

CA 17 (plates + bouclier), **PV** 14, **ATT** 2 x épée bâtarde +3 (1d8), **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +0, **C** +1, **I** +0, **S** +0, **Ch** +1, **AL** L, **NV** 3

Serment. 3/jour, avantage sur un test effectué au service de son ordre.

CROCODILE

Reptile adipeux et écailleux aux pattes trapues et à la longue queue puissante.

CA 14, **PV** 20, **ATT** 2 x morsures +3 (1d8), **DP** intermédiaire (nage), **F** +3, **D** +1, **C** +2, **I** -2, **S** +1, **Ch** -2, **AL** N, **NV** 4



CUBE GÉLATINEUX

Cube de gelée translucide qui circule lentement dans les tunnels.

CA 11, **PV** 24, **ATT** 1 x contact +4 (1d8 + toxine + engloutissement), **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +1, **C** +2, **I** -4, **S** +1, **Ch** -4, **AL** N, **NV** 5

Caoutchouteux. Dégâts des armes perforantes réduits de moitié.

Engloutissement. FOR ND 12 pour éviter de se retrouver prisonnier dans le cube. L'attaque de contact touche automatiquement les cibles englouties chaque round. FOR ND 12 à son tour pour s'échapper. Les tests échouent automatiquement si la cible est paralysée.

Toxine. CON ND 15 pour éviter d'être paralysé 1d4 rounds.

DRAGON DES MARAIS

Ce monstre noir dépourvu d'ailes rampe dans l'atmosphère moite des marais.

CA 16, **PV** 58, **ATT** 3 x lacérations +8 (2d10) ou 1 x souffle fumeux, **DP** intermédiaire x 2 (excavation, nage), **F** +5, **D** +3, **C** +4, **I** +4, **S** +3, **Ch** +3, **AL** C, **NV** 12

Souffle fumeux. Remplit un cube de taille intermédiaire s'étendant à partir du dragon. CON ND 15 pour éviter de subir 2d10 dégâts et d'être aveuglé pendant 1 round.



DRYADE

Une fée à la peau émeraude, faussement pudique et couverte de feuilles. Elle se lie à un arbre qu'elle protège.

CA 13, PV 19, ATT 1 x bâton -1 (1d4) ou 1 x charme, **DP** intermédiaire, **F -1, D +2, C +1, I +1, S +3, Ch +4, AL N, NV 4**

Charme. Portée intermédiaire, une créature, CHA ND 14 ou amitié pendant 1d8 jours.

Fusion. Entre à l'intérieur de l'arbre auquel elle est liée.



ÉLAN

Énorme herbivore à poil brun doté de lourds bois plats.

CA 11, PV 19, ATT 2 x bois +3 (1d6), **DP** intermédiaire x 2, **F +3, D +0, C +1, I -2, S +0, Ch -2, AL N, NV 4**



ETTERCAP

Créatures arachnéennes bipèdes à huit yeux, aux jambes grêles et au pelage violet.

CA 12, PV 14, ATT 2 x morsures +2 (1d6) ou 1 x toile venimeuse (intermédiaire) +2, **DP** intermédiaire (escalade), **F +0, D +2, C +1, I +0, S +0, Ch -1, AL C, NV 3**

Toile venimeuse. Une cible immobilisée et 1d4 dégâts/round. DEX ND 12 à son tour pour se libérer.



FANTÔME

Un esprit à l'image tremblante et aux traits convulsés par la rage ou la tristesse.

CA 13, PV 27, ATT 2 x contacts meurtriers +5 (1d8 + absorption de vie) ou 1 x possession, **DP** intermédiaire (vol), **F -2, D +3, C +0, I +0, S +0, Ch +4, AL C, NV 6**

Absorption de vie. 1d4 dégâts de CON (la victime meurt si elle tombe à 0 en CON).

Intangible. Au lieu d'attaquer, peut devenir tangible ou intangible.

Mort-vivant supérieur. Immunisé contre les tests de moral. Ne peut être blessé que par l'argent et les sources magiques.

Possession. Doit être tangible. Une cible, portée intermédiaire. Test de CHA opposé. Si le fantôme l'emporte, il investit le corps de la cible, qu'il contrôle pendant 2d4 rounds.



FEU FOLLET

Boule de feu des marais animée par un esprit maléfique. Essaie d'entraîner les vivants vers le danger.

CA 13, PV 10, ATT 1 x absorption de vie +3, **DP** intermédiaire (vol), **F -3, D +3, C +1, I -1, S -1, Ch -2, AL C, NV 2**

Absorption de vie. 1d4 dégâts de CON. La victime meurt si elle tombe à 0 en CON.

FÉE

Créature féerique minuscule dotée de petites ailes de papillon de jour ou de nuit.

CA 13, PV 4, ATT 1 x aiguille +3 (1 + poison), **DP** intermédiaire (vol), **F -2, D +3, C +0, I +1, S +0, Ch +1, AL N, NV 1**

Poison. CON ND 12 pour éviter de sombrer dans un profond sommeil pendant 1d4 heures.

GELÉE OCRE

Curieuse flaque de gelée qui frémit.

CA 9, PV 20, ATT 2 x tentacules +3 (1d6), **DP** intermédiaire (escalade), **F +2, D -1, C +2, I -4, S -3, Ch -4, AL N, NV 4**

Scission. Si on la tranche, se divise en deux gelées de taille inférieure (divisez les PV restants entre les deux). Peut se diviser jusqu'à quatre fois.

GNOME DES PROFONDEURS

Créature féerique à la peau grise et aux cheveux blancs, de la taille d'un halfelin. Ces gnomes cherchent des pierres précieuses et des plantes des cavernes rares.

CA 14 (cuir + bouclier), **PV 14, ATT 1** x pioche +3 (1d6) ou 1 x fléchette (intermédiaire) +2 (1d4), **DP** intermédiaire, **F +2, D +1, C +1, I +1, S +1, Ch +1, AL L, NV 3**

Fusion dans la roche. 2/jour, sous terre uniquement. Devient invisible pendant 3 rounds.

GOBELIN

Petit humanoïde glabre à la peau verte et aux oreilles pointues.

CA 11, PV 5, ATT 1 x gourdin +0 (1d4) ou 1 x arc court (longue) +1 (1d4), **DP** intermédiaire, **F +0, D +1, C +1, I -1, S -1, Ch -2, AL C, NV 1**

Sens aiguisés. Ne peut pas être pris par surprise.

GOLEM DE PIERRE

Une statue aux longs membres, dont le pas pesant ébranle le sol.

CA 18, PV 40, ATT 3 x impact +6 (1d10) et 1 x ralentissement, **DP** intermédiaire, **F +4, D -1, C +4, I -2, S +0, Ch -2, AL N, NV 8**

Golem. Immunisé contre les dégâts du feu, du froid, de l'électricité et des sources non magiques.

Ralentissement. Longue portée, une cible. CON ND 15 ou vitesse diminuée de moitié pendant 1d4 rounds.



GUENAUDE DES FUTAIES

Des yeux noirs comme la nuit sans lune, une peau de bois pourri, des entrelacs de lianes et de racines en guise de cheveux.

CA 14, PV 28, ATT 2 x griffes +4 (1d8) ou 1 x nectar de douleur, **DP** intermédiaire, **F +3, D +2, C +1, I +1, S +2, Ch +3, AL C, NV 6**

Métamorphose. Prend l'aspect de n'importe quel humanoïde.

Nectar de douleur. Portée intermédiaire. CHA ND 12 pour infliger 2d4 dégâts à une créature et regagner autant de PV.

GUÊPE GÉANTE

Guêpe de taille humaine, à l'abdomen lustré aux rayures noires et jaunes.

CA 13, PV 9, ATT 1 x dard +3 (1d6 + venin), **DP** intermédiaire (vol), **F +1, D +3, C +0, I -3, S +0, Ch -3, AL N, NV 2**

Venin. CON ND 9 pour éviter de tomber à 0 PV.



GUÊPE-VAMPIRE

Chauve-souris insectoïde orange à quatre ailes et au bec pointu en forme d'aiguille.

CA 12, PV 4, ATT 1 x bec +2 (1d4 + absorption de sang), **DP** intermédiaire (vol), **F -2, D +2, C +0, I -2, S +0, Ch -2, AL N, NV 1**

Absorption de sang. Se fixe à la cible piquée; touche automatiquement au prochain round. FOR ND 9 pour la retirer.

GRICK

Énorme ver doté de quatre tentacules à ventouses et d'un bec puissant.

CA 14, PV 19, ATT 1 x bec +3 (1d8) et 1 x tentacule +3 (1d6 + saisie), **DP** intermédiaire (escalade), **F +3, D +2, C +1, I -3, S +1, Ch -3, AL N, NV 4**

Camouflage. Difficile à repérer dans les cavernes ou les rochers.

Saisie. La cible est immobilisée. FOR ND 15 à son tour pour se libérer.

HOBGOBELIN

Robuste goblin de grande taille, à la peau roussâtre. Belliqueux et stratège.

CA 15 (mailles + bouclier), **PV 10, ATT 1 x épée longue +3** (1d8) ou 1 x arc long (longue) +0 (1d8), **DP** intermédiaire, **F +3, D +0, C +1, I +2, S +1, Ch +1, AL C, NV 2**

Phalange. +1 aux jets d'attaque et à la CA quand un hobgoblin allié se trouve à portée intermédiaire.



HOMME-BÊTE

Hominidé cavernicole à la fourrure hirsute et muni d'une lance à pointe de pierre.

CA 12 (cuir), **PV** 5, **ATT** 1 x lance (courte/intermédiaire) +2 (1d6+1), **DP** intermédiaire, **F** +2, **D** +1, **C** +1, **I** -2, **S** +1, **Ch** -1, **AL** C, **NV** 1

Brutal. +1 dégât avec les armes de corps à corps (inclus au profil).



KOBOLD

Chétifs lézards-coyotes écailleux et bipèdes qui vivent sous terre.

CA 13 (cuir), **PV** 1, **ATT** 1 x lance (courte/intermédiaire) +0 (1d6), **DP** intermédiaire, **F** -2, **D** +2, **C** +0, **I** -1, **S** +0, **Ch** -1, **AL** C, **NV** 0

Esquive. 1/jour, une attaque qui aurait dû toucher le kobold le manque.



LICORNE

Cheval argenté à la crinière flottante et pourvu d'une unique corne en spirale.

CA 12, **PV** 20, **ATT** 1 x sabots +3 (1d6), **DP** intermédiaire x 2, **F** +3, **D** +2, **C** +2, **I** +1, **S** +2, **Ch** +3, **AL** L, **NV** 4

Corne guérisseuse. Son contact rend 2d6 PV, ou met un terme à une malédiction ou à une maladie.



LOUP

Gros animal canin au pelage gris, aux yeux jaunes et aux babines dégoulinantes de bave.

CA 12, **PV** 10, **ATT** 1 x morsure +2 (1d6), **DP** intermédiaire x 2, **F** +2, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **S** +1, **Ch** +0, **AL** N, **NV** 2

Chasseur de meute. Inflige +1 dégât lorsqu'un allié est à courte portée.



LOUP-GAROU

Humanoïde bipède à tête de loup couvert d'un pelage brun.

CA 12, **PV** 20, **ATT** 2 x lacération +3 (1d6), **DP** intermédiaire x 2, **F** +3, **D** +2, **C** +2, **I** +0, **S** +1, **Ch** +0, **AL** C, **NV** 4

Immunité. Ne peut être blessé que par l'argent ou les sources magiques.

Lycanthropie. Une victime qui subit au moins 12 dégâts de la part du même loup-garou contracte la lycanthropie.



MANTE OBSCURE

Pieuvre noire qui flotte dans les airs, pourvue de rangées d'yeux rouges et de tentacules palmés formant une sorte de jupe.

CA 13, **PV** 4, **ATT** 1 x morsure +3 (1d4) ou 1 x ténèbres, **DP** intermédiaire (vol), **F** -2, **D** +3, **C** +0, **I** -3, **S** +0, **Ch** -3, **AL** N, **NV** 1

Ténèbres. Éteint toutes les sources de lumière à portée intermédiaire.

MARAUDEUR

Un chevalier en armure noircie couverte de pointes meurtrières.

CA 17 (plates + bouclier), **PV** 28, **ATT** 3 x épée bâtarde +4 (1d8 +2), **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +0, **C** +1, **I** +0, **S** +0, **Ch** +2, **AL** C, **NV** 6

Soif de sang. +2 dégâts avec les armes de corps à corps (inclus au profil).

MINOTAURE

Féroces hommes-taureaux pourvus de sabots et de cornes incurvées. Ils vivent dans des dédales de tunnels.

CA 14 (mailles), **PV** 34, **ATT** 2 x hache à deux mains +6 (1d10) et 1 x cornes +6 (1d12), **DP** intermédiaire, **F** +4, **D** +1, **C** +3, **I** +1, **S** +2, **Ch** +1, **AL** C, **NV** 7

Charge. Au lieu d'attaquer, se déplace jusqu'à portée intermédiaire x 2 en ligne droite et effectue 1 attaque de cornes. En cas de réussite, dégâts x 2.

NÉCROPHAGE

Pâle guerrier mort-vivant en armure et pourvu d'une sinistre intelligence.

CA 14 (mailles), **PV** 15, **ATT** 1 x épée bâtarde +3 (1d10) et 1 x absorption de vie +3, **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +1, **C** +2, **I** +1, **S** +0, **Ch** +3, **AL** C, **NV** 3

Absorption de vie. 1d4 dégâts de CON. La victime meurt si elle tombe à 0 en CON.

Mort-vivant supérieur. Immunisé contre les tests de moral. Ne peut être blessé que par l'argent et les sources magiques.

OGRE

Énorme brute stupide dotée de défenses et d'un corps massif. Règne souvent sur des gobelins ou des orques.

CA 9, **PV** 30, **ATT** 2 x gourdin à deux mains +6 (2d6), **DP** intermédiaire, **F** +4, **D** -1, **C** +3, **I** -2, **S** -2, **Ch** -2, **AL** C, **NV** 6



ORQUE

Grand humanoïde pourvu de défenses, à la peau grise et aux oreilles pointues.

CA 15 (mailles + bouclier), **PV** 4, **ATT** 1 x hache à deux mains +2 (1d8), **DP** intermédiaire, **F** +2, **D** +0, **C** +0, **I** -1, **S** 0, **Ch** -1, **AL** C, **NV** 1

Rage. 1/jour, immunisé contre les tests de moral, +1d4 dégâts (3 rounds).



OURS BRUN

Énorme brute qui marche en se dandinant, aux griffes longues comme un doigt.

CA 13, **PV** 25, **ATT** 2 x griffes +4 (1d8), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +4, **D** +1, **C** +3, **I** -2, **S** +1, **Ch** -2, **AL** N, **NV** 5

Lacération. Inflige un dé supplémentaire de dégâts s'il touche la même cible avec les deux coups de griffes.

OXYDEUR

Un insecte d'un brun terreux, grand comme un loup et pourvu de deux antennes semblables à des plumes. Se nourrit de métal.

CA 13, **PV** 19, **ATT** 2 x griffes +3 (1d6), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +2, **D** +3, **C** +1, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL** N, **NV** 4

Corrosif. Le métal qui touche l'oxydeur est détruit sur un résultat de 1-3 au d6.

PAYSAN

Roturier en tenue usée.

CA 10, **PV** 4, **ATT** 1 x gourdin +0 (1d4), **DP** intermédiaire, **F** +0, **D** +0, **C** +0, **I** +0, **S** +0, **Ch** +0, **AL** L, **NV** 1



RAT GÉANT

Rats rusés et gros comme des chats. Fourrure miteuse et queue vermiforme.

CA 11, PV 5, ATT 1 x morsure +1 (1d4 + contamination), **DP** intermédiaire, **F -2, D +1, C +1, I -2, S +1, Ch -2, AL N, NV 1**

Contamination. CON ND 12 pour éviter 1d4 dégâts de CON (impossible de les soigner tant qu'on est malade). Répétez le test une fois par jour: l'effet cesse en cas de réussite. Le sujet meurt à 0 en CON.

SANGLIER

Cochon sauvage mal luné aux poils roussâtres et aux défenses jaunies.

CA 12, PV 14, ATT 2 x défenses +3 (1d6), **DP** intermédiaire, **F +3, D +0, C +1, I -2, S +1, Ch -2, AL N, NV 3**

Éventration. Inflige 1 dé de dégâts supplémentaire s'il touche la même cible avec les deux défenses.

SANGSUE GÉANTE

Une limace noire et luisante buveuse de sang, de la taille d'un chat.

CA 9, PV 10, ATT 1 x morsure +1 (1d4 + crampon), **DP** intermédiaire (nage), **F +1, D -1, C +1, I -3, S -1, Ch -3, AL N, NV 2**

Crampon. Se fixe à la cible ; la morsure touche automatiquement au round suivant. FOR ND 12 à son tour pour l'arracher.

SCARABÉES (NUÉE)

Nuage sonore de scarabées ovales aux couleurs iridescentes.

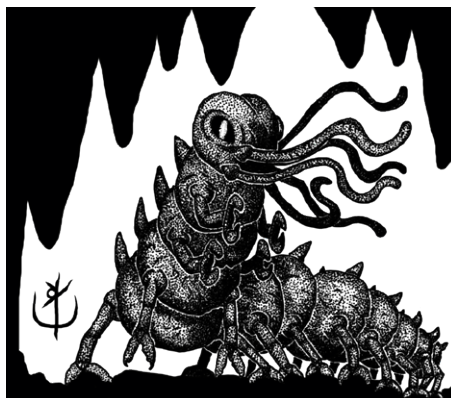
CA 13 PV 14, ATT 2 x morsures +3 (1d6), **DP** intermédiaire (vol), **F -1, D +3, C +1, I -3, S +0, Ch -3, AL N, NV 3**

SCOLOPENDRE DES CAVERNES

Des mille-pattes verts grands comme des chevaux. Leurs tentacules préhensiles sont recouverts d'un venin paralysant.

CA 12, PV 18, ATT 1 x morsure +3 (1d6) et 1 x tentacules +3 (1d8 + toxine), **DP** intermédiaire (escalade), **F +2, D +2, C +0, I -3, S +1, Ch -3, AL N, NV 4**

Toxine. CON ND 12 pour éviter d'être paralysé pendant 1d4 rounds.



SERPENT GÉANT

Énorme serpent tacheté capable d'avaler une vache en une bouchée.

CA 12, **PV** 23, **ATT** 2 x morsures +4 (1d6) et 1 x constriction (intermédiaire), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +3, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **S** +0, **Ch** -2, **AL** N, **NV** 5

Constriction. Test de FOR opposé pour maintenir la cible immobile pendant un round.

SOLDAT

Un fantassin armé, formé au combat sur le champ de bataille.

CA 15 (mailles + bouclier), **PV** 10, **ATT** 1 x épée longue +2 (1d8) ou 1 x arbalète (longue) +1 (1d6), **DP** intermédiaire, **F** +1, **D** +0, **C** +1, **I** +0, **S** +0, **Ch** +0, **AL** L, **NV** 2

SQUELETTE

Un squelette blanchi avec des yeux rouges lumineux.

CA 13 (mailles), **PV** 11, **ATT** 1 x épée courte +1 (1d6) ou 1 x arc court (longue) +0 (1d4), **DP** intermédiaire, **F** +1, **D** +0, **C** +2, **I** -2, **S** +0, **Ch** -1, **AL** C, **NV** 2

Mort-vivant. Immunisé aux tests de moral.

TROLL

Géants verts et dégingandés à la peau couverte de verrues, qui protègent leur territoire avec rage. Établissent leur repaire dans les forêts profondes et les marais.

CA 12, **PV** 24, **ATT** 2 x griffes +4 (1d6) et 1 x morsure +4 (1d10), **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +2, **C** +2, **I** -1, **S** +0, **Ch** -1, **AL** C, **NV** 5

Régénération. Regagne 2d6 PV à son tour à moins qu'on n'ait cautérisé ses plaies à l'aide de feu ou d'acide.





Trésors



« Où est le problème ? Il ne s'en sert pas, de toute façon ! »

Ralina, voleuse halfeline en train de retirer
un œil en rubis d'un crâne.



orbin pestait en soufflant tandis qu'il faisait descendre Ralina petit à petit. La corde **crissa** en se resserrant autour de sa taille et de ses mains.

« Donne-moi du mou ! » cria Ralina depuis l'intérieur de la vaste **fosse** carrée.

Jorbin laissa passer quelques longueurs.

« Pas tant que ça ! » s'écria la voleuse un instant plus tard.

Le nain poussa un juron et la fit remonter un peu.

Assis en tailleur non loin de l'ouverture, Creeg tira sur sa pipe.

« Cinquante pièces que le nain la laisse tomber », lâcha-t-il.

Iraga, **templière** sacrée de Sainte Terragnis, coula un regard dédaigneux en direction du magicien.

« Tu sais ce que je pense des jeux de hasard, dit-elle en levant l'index. Cent pièces, à moins que tu ne sois un lâche.

« **Je le tiens !** hurla Ralina depuis la fosse. »

Tous se précipitèrent pour regarder.

Au fond du puits, la halfeline se tenait devant un piédestal noir. Elle brandissait au-dessus de sa tête un **saphir** étincelant gros comme un pamplemousse.

« Vous avez vu ça ? dit-elle. Et dire que vous vous faisiez du mouron pour les pièges... »

Derrière Ralina, un souffle d'air chuinta. Tous se **figèrent**.

Le piédestal s'enfonça dans le sol avec une série de déclics d'horloge, et les parois de la fosse se mirent à trembler. Un tic-tac retentit, de plus en plus rapide.

Le hurlement de Creeg les arracha tous à ce moment de stupeur :

« **Sortez-la d'ici !** »

Iraga et Jorbin tirèrent sur la corde à l'unisson dans un élan d'effolement chaotique. Les tic-tacs atteignirent leur paroxysme lorsque Creeg tendit la main pour attraper celle de Ralina...

Boum ! Les murs broyeurs de la fosse se **pressèrent** dans un fracas épouvantable.

Au bord du trou, les quatre écumeurs s'étaient entassés les uns sur les autres.

« Et je l'ai même pas lâché », fit Ralina d'une voix étouffée.

Aperçu des trésors

TRÉSOR

La progression des personnages s'appuie sur les trésors: les accumuler leur octroie des PX et des ressources précieuses.

Les **monstres errants** n'ont que 50 % de chances de transporter des trésors. Ils représentent une source bien médiocre de PX et d'objets de valeur!

ÉPHÉMÈRE

Faire la fête (p. 92 du livre de base de **Shadowdark**) permet aux PJ de gagner rapidement des PX, mais il leur faudra bien vite repartir à l'aventure pour remplir leurs poches vides.

TABLES DE TRÉSORS

Vous pouvez vous servir des tables de trésors (cf. p. 42-43) pour déterminer au hasard le butin que transporte un monstre.

La table de trésor correspond au niveau du monstre. Par exemple, un monstre de niveau 2 utilise la table de trésors 0-3.

Le livre de base de **Shadowdark** propose des tables adaptées aux monstres de niveaux plus élevés.

SANS SURVEILLANCE

Le MJ peut générer aléatoirement les trésors sans surveillance en tirant sur une table de trésors correspondant au niveau du personnage qui réalise la découverte.

Par exemple, un magicien de niveau 6 trouve un coffre au trésor. Il tire sur la table de trésors 4-6 pour déterminer son contenu.

GESTION DU BUTIN

Le trésor occupe généralement un emplacement d'inventaire (les pièces en prennent un par tranche de 100), mais le MJ peut en décider autrement.

Les personnages peuvent vendre la majeure partie de leurs trésors conformément à leur valeur matérielle, mais ils ont parfois besoin de trouver un collectionneur particulier pour refourguer certains articles étranges ou obscurs.

VALEUR DES OBJETS MAGIQUES

On a rarement l'occasion de vendre ou d'acheter des objets magiques. Quand elle se présente, ils valent 1d6 x 100 po. Le prix des plus puissants est de 2d6 x 100 po, quand ils ne sont pas inestimables.

Trésors 0-3

TRÉSORS 0-3

d100 Détail

01	Fourchette en fer-blanc tordue (1 pc)
02-03	Torche boueuse (2 pc)
04-05	Sac de billes bien lisses (2 pc)
06-07	10 pc dans un sachet graisseux
08-09	Lanterne rouillée à la vitre cassée (1 po)
10-11	Dent en argent (1 po)
12-13	Dague émoussée (1 po)
14-15	Deux fioles en verre vides (6 po)
16-17	60 pa dans une botte pourrie
18-19	Miroir de poche craquelé (8 po)
20-21	Hache à deux mains ébréchée (9 po)
22-23	10 po dans un coffret de bois moisi
24-25	Éclat d'émeraude (10 po)
26-27	Arc long et paquet de 40 flèches (10 po)
28-29	Armure de cuir poussiéreuse teinte en noir (10 po)
30-31	Bouclier lourd éraflé (10 po)
32-33	Épée bâtarde simple mais de bonne facture (10 po)
34-35	12 po dans la poche d'un manteau déchiré
36-37	Épée à deux mains à lame ondulée (12 po)
38-39	Paire d'épées courtes de fabrication elfique (14 po)
40-41	Bol en or (15 po)
42-43	Statuette en obsidienne de Shune l'Infâme (15 po)
44-45	Perle miniature (20 po)

TRÉSORS 0-3

d100 Détail

46-47	Scarabée en broche de jade et d'or (20 po)
48-49	Sac de 10 pointes en argent (2 po chacune)
50-53	Médaille contenant le portrait d'un halfelin (20 po)
54-55	Deux boucliers nains élégamment forgés (20 po)
56-57	Paire de dagues argentées (10 po chacune)
58-59	Chope d'hydromel en cuivre et en or (20 po)
60-61	Sac de cinq écailles de dragon rouge (5 po chacune)
62-63	Cape légère et chaude en soie d'araignée (25 po)
64-65	Bel ensemble de pièces d'échec en ivoire (25 po)
66-67	Moitié de cotte de mailles (30 po)
68-69	Trio de marteaux de guerre assortis (10 po chacun)
70-71	Fragment de saphir (30 po)
72-73	Deux pantoufles et une robe en soie (35 po)
74-75	Bandeau en argent et en or (40 po)
76-77	Perle polie et resplendissante (40 po)
78-79	Bouclier en mithral gravé de dragons en plein essor (40 po)
80-81	Idole de singe en or tenant un rubis entre ses dents (60 po)
82-83	Belle cotte de mailles (60 po)
84-85	Émeraude fissurée (60 po)
86-87	Deux perles chatoyantes (40 po chacune)
88-89	Parchemin de sort de rang 1 (80 po)
90-91	<i>Potion d'invisibilité</i> (80 po)
92-93	Baguette magique, sort de rang 2 (100 po)
94-95	<i>Œuf de la Cocatrice</i> (100 po)
96-97	Armure +1 (atout, malédiction) (150 po)
98-99	<i>Sac sans fond</i> (vertu, défaut) (150 po)
00	Arme magique +1 (atout) (200 po)

Attributs des objets magiques

QUALITÉS

Un objet magique peut avoir certaines des qualités suivantes, voire toutes.

Bonus. Les armures et armes magiques peuvent avoir un bonus variant de +0 à +3. Celui des armures s'ajoute à la CA qu'elles octroient. Celui des armes s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts.

Les objets +0 et +1 sont les plus fréquents, et les objets +3 les plus rares.

Atout. Un atout surnaturel octroyé au porteur de l'objet. La plupart des objets magiques offrent au moins un atout.

Malédiction. Un effet négatif affectant le porteur de l'objet. Certains objets magiques s'accompagnent d'une malédiction.

Personnalité. Quelques objets magiques, doués de conscience, manifestent une personnalité qui cumule des vertus, des défauts, un trait et un alignement. Ceux-là peuvent communiquer télépathiquement avec leurs porteurs.



GÉNÉRATEUR D'IDÉES D'OBJETS MAGIQUES

d20	Nom 1	Nom 2	Nom 3
1	La lame	pourpre	de fracas meurtrier
2	Le cataplasme	de cendre	d'antan
3	Le rite	d'Ortival	de l'archimage
4	La hache	fatal(e)	de la destruction
5	Le marteau	crépusculaire	de Brak
6	La baguette	astral(e)	du pouvoir
7	La cape	de Krull	de l'Alliance
8	Le grimoire	cruel(e)	des terres sauvages
9	La litanie	de Memnon	de la Horde
10	Le bâton	béni(e)	du sang
11	Le parchemin	infernale(e)	du temps
12	Le crâne	de Madeera	de la Reine-Liche
13	L'arc	chuchoteur	des Anciens
14	L'épée	impie	de la démence
15	Le bouclier	de Shune	de flétrissement
16	La dague	perdu(e)	d'anéantissement
17	L'armure	d'Ord	du dragon
18	L'orbe	vertueux/ vertueuse	du revenant
19	L'œil	démoniaque	de furie élémentaire
20	L'élixir	originel(le)	des esprits

CONSOMMABLES

Une créature doit boire la totalité d'une potion ou utiliser entièrement un consommable pour bénéficier de ses effets.

C'est l'utilisateur qui décide de l'ordre dans lequel se manifestent les effets d'un objet consommable.

Objets magiques

ARMURE OPHIDIENNE

Armure de cuir luisante et lisse couverte d'écailles d'émeraude mouchetées.

Bonus. Armure de cuir +1.

Atout. Vous êtes avantagé aux tests destinés à éviter l'effet du poison.

BÂTON DE GUÉRISON

Un bâton de chêne noueux doté d'un nœud particulièrement lourd à une extrémité.

Bonus. Bâton +1.

Atout. Une fois par jour, vous pouvez toucher une créature avec le bâton pour lui rendre 1d6 points de vie.

BOTTES DU CHAT

Bottes grises en daim, aussi minces et confortables que des pantoufles.

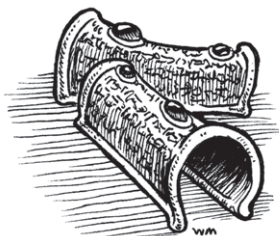
Atout. Vous pouvez bondir à portée intermédiaire sans élan. Les tests que vous effectuez pour vous déplacer en silence sont toujours faciles (ND 9).



BRACELETS DE DÉFENSE

Bracelets d'acier gravés de runes de protection des nains.

Atout. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre classe d'armure.



CAPE DES ELFES

Une cape à capuchon qui change de couleur pour s'adapter à l'environnement.

Atout. Les tests que vous effectuez pour vous cacher sont toujours faciles (ND 9). Une fois par jour, vous pouvez devenir invisible pendant 5 rounds. L'invisibilité cesse si vous attaquez ou lancez un sort.

CUBE DE PERFECTION DE BRAK

Un minuscule cube aux faces ornées de représentations de gobelins, chacun incarnant la perfection transcendante dans un trait physique ou mental.

Atout. Simulez le lancement du cube au moyen d'un d6. Votre caractéristique correspondante passe définitivement à 18 (+4).

1. Force. **2.** Dextérité. **3.** Constitution.
4. Intelligence. **5.** Sagesse.
6. Charisme.

Une fois qu'on l'a lancé, le *Cube de Perfection de Brak* se téléporte dans un lieu aléatoire du multivers.



ENGRENAGE KYTHÉRIEN

Une roue dentée de la taille d'une pièce, resplendissante comme de l'argent.

Atout. Vous commencez chaque séance de jeu avec un jeton de chance.

ÉPÉE COURTE DU VOLEUR

Une courte lame grise ébréchée et couverte d'encoches.

Bonus. Épée courte +1. +2 si c'est un halfelin ou un voleur qui la manie.

Atout. Une fois par jour, récupérez un jeton de chance que vous venez de dépenser.

ÉPÉE DES ANCIENS

Une lame rouillée et ébréchée, à la poignée couverte de cuir huilé.

Bonus. Épée longue +2.

Atout. L'épée est incassable et peut trancher n'importe quel matériau.

Son propriétaire peut l'invoquer pour qu'elle revienne dans sa main s'ils se trouvent sur le même plan.

GANTELETS DE PUISSANCE

Lourds gantelets de bronze gravés d'images de géants herculéens.

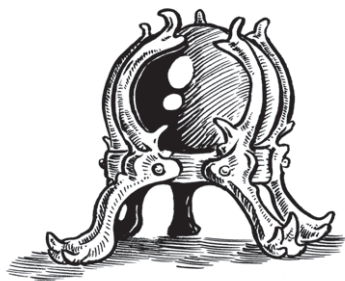
Atout. Votre valeur de Force passe à 18 (+4) tant que vous portez ces gantelets.

JOYAU DE BARBALT

Un rubis à mille facettes de la taille d'une noix de coco.

Atout. Vous obtenez une réussite critique sur un résultat de 18-20.

Malédiction. Vous obtenez un échec critique sur un résultat de 1-3.



NOM VÉRITABLE

Le nom secret et unique que porte chaque créature et figurant dans l'Alliance. Peu d'êtres connaissent leur propre Nom véritable.

Atout. Vous êtes avantagé aux jets d'attaque et aux tests d'incantation visant une créature dont vous prononcez le *Nom véritable*.

PERLE D'ÉNERGIE

Une grosse perle opalescente habitée d'une lueur.

Atout. Une fois par jour, vous rend la capacité de lancer un sort que vous avez perdu. Cet effet ne peut pas vous rendre un sort perdu à cause d'un échec critique au test d'incantation.

POTION D'EXTIRPATION

Une substance goudronneuse à l'odeur âcre dans une flasque en fer au bouchon de plomb.

Atout. Vous pouvez verser la potion sur un objet ou une créature occupant une zone qui s'étend au maximum à courte portée. La cible disparaît entièrement de la réalité et ne peut pas y revenir autrement que par un sort de *souhait*.

Personnalité. Chaotique. Proteste bruyamment quand on l'utilise et ne convient jamais du fait que la cible constituait un bon choix pour une extirpation.



POTION DE GUÉRISON

Une bouteille de verre contenant un liquide gazeux au goût de citron et de vanille.

Atout. La personne récupère un certain nombre de points de vie dépendant de son niveau.

NV 0-3 : 1d6 points de vie.

NV 4-6 : 2d8 points de vie.

NV 7-9 : 3d10 points de vie.

NV 10+ : 4d12 points de vie.



POTION D'INVISIBILITÉ

Cette fiole de verre paraît vide, mais on entend un liquide y clapoter.

Atout. Quand vous buvez cette potion, vous devenez invisible pendant 10 rounds ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort.

SAC SANS FOND

Un simple sac en cuir usé et aux cordons serrés.

Atout. Ce sac contient un espace interdimensionnel qui correspond à 10 emplacements d'inventaire.

Malédiction. Si on le range dans un autre *Sac sans fond* ou dans un *Trou portatif*, l'opération détruit les deux objets et tout ce qu'ils contiennent.

SCARABÉE DE PROTECTION

Une broche constituée d'un scarabée cornu trempé dans l'or.

Atout. Si vous mourez, faites un test de CON ND 18. En cas de réussite, vous n'êtes pas mort, mais simplement inconscient.

SCEPTRE INAMOVIBLE

Un court manche de fer pourvu d'un bouton à une extrémité.

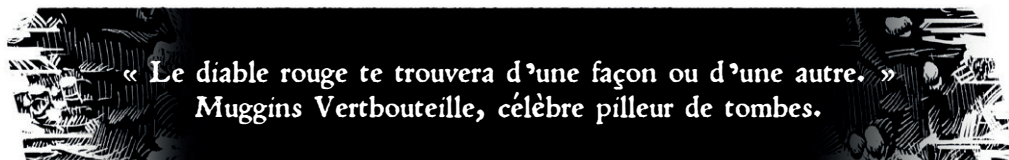
Atout. Lorsque vous pressez le bouton, le sceptre se fixe dans l'espace (supporte 2300 kilos). Une seconde pression met un terme à cet effet.





La Citadelle perdue du minotaure écarlate

Une aventure de niveau 1-3 pour Shadowdark



Aperçu

LÉGENDE DES PIÈCES

Les **descriptions** pourvues de mots-clefs au début de chaque lieu peuvent être partagées sans risque avec les joueurs. Les **listes à puces** sont réservées au MJ.

CONTEXTE

Il y a bien longtemps, de puissants guerriers vivaient isolés dans la Citadelle Perdue. Ils vouaient un culte aux taureaux lors de rituels sanglants au terme desquels leur chef Minoros se transforma en **Minotaure Écarlate**. Cette incarnation immortelle de la rage massacra tous les autres guerriers en une seule nuit. Certains de leurs serviteurs s'échappèrent toutefois par les passages discrets qu'utilisaient les plus modestes occupants des lieux. Ces **hommes-bêtes** se cachèrent dans la citadelle déchuée, prisonniers de la peur superstitieuse du dehors.

FACTIONS

Hommes-bêtes. Ces êtres sauvages au pelage gris échappent au Minotaure Écarlate depuis des générations. Ils vivent en zone 23, persuadés que des dragons guettent depuis l'extérieur quiconque chercherait à quitter la citadelle. Cette peur constante les a rendus cruels et veules. Leur chef, Rogath, les dirige par la force de ses griffes.

Ettercaps. Récemment, un groupe d'ettercaps venus des cavernes sous la citadelle s'est faufilé en zone 4. Ils se glissent par les couloirs où rôde le minotaure, tentés par les bijoux et l'or laissés là. Ils prévoient de repartir « dès qu'ils auront accumulé assez de butin », ce qui n'arrive jamais. Dépourvus de chef, tous sont aussi avides les uns que les autres.

Le Minotaure Écarlate. Immense, rouge sang, toujours à flairer, l'écume aux lèvres, il chemine lourdement dans le dédale de la Citadelle Perdue, en quête de créatures à massacrer. Le minotaure retourne en zone 18 entre deux patrouilles.



RUMEURS

- 1 D'anciens rois qui habitaient la citadelle possédaient des armes magiques redoutées à des lieues à la ronde.
- 2 Un sauvage minotaure couvert de sang rôde dans les couloirs de la citadelle.
- 3 Des tas d'or et de bijoux gisent partout, comme oubliés.
- 4 Attention quand vous touchez le cadavre d'un habitant de la citadelle.
- 5 Des hommes-bêtes opportunistes et à poil gris hantent les ombres.
- 6 La citadelle regorge de salles et de passages secrets.

ENVIRONS ET ENTRÉES DE LA CITADELLE PERDUE

La Citadelle. Les cigales chantent dans les environs arides de la citadelle. D'épais blocs sablonneux et des colonnes rouge corail soutiennent ses toits à étages (9-12 m de haut, plats). L'intérieur de l'enceinte forme un labyrinthe froid et obscur de salles en voûte et de couloirs menant à une cour centrale.

- **Portes sud-est.** Donnent en zone 1. Sculptées de taureaux en plein saut.
- **Salle nord-est.** Porte fracassée gisant devant l'escalier menant en zone 10.
- **Salle sud-ouest.** Tunnel ouvert menant au labyrinthe, zone 22.
- **Cour.** Zone 18, à ciel ouvert. Ceux qui grimpent sur le toit peuvent y accéder.

ORDRE DE BATAILLE

Hommes-bêtes. Se replient en zone 14 ou 23, en évitant la zone 18. Connaissent toutes les portes secrètes. Conduisent les ennemis vers les statues de taureau piégées. Ne sortent pas de leurs cachettes pour s'entraider. Évitent de faire du bruit, terrifiés.

Ettercaps. Rampent au plafond en évitant les statues de taureau. Ignorent l'existence des portes secrètes. Se replient en zone 4 et s'unissent pour aider leurs alliés. Distracts par les trésors. Répugnent à entrer en zone 18.

Le Minotaure Écarlate. Poursuit sa proie sans jamais battre en retraite. Ignore l'existence des portes secrètes. Oublie un adversaire qu'il ne voit plus pendant 1d6 rounds. Revient en zone 18 au moins une fois par heure.

Zones 1-27

Niveau de danger. Risqué. Test de rencontre tous les **2** rounds d'exploration ou quand les PJ font beaucoup de bruit (1d6, 1 = rencontre).

Éclairage. Obscurité totale sauf mention contraire. Tous les habitants voient dans le noir.

Portes. En pierre. 1 chance sur 6 d'être fermée et bloquée. Déverrouillée sauf mention contraire.

PNJ. Voir p. 64 pour la création d'hommes-bêtes et d'ettercaps.

Le Minotaure Écarlate. À partir de la 2^e fois où vous tirez sur la table de rencontre aléatoire, ajoutez un malus **cumulatif de -2** au résultat (considérez les résultats inférieurs à 1 comme des 1). Réinitialisez le malus à chaque rencontre avec le Minotaure Écarlate.

RENCONTRES ALÉATOIRES

d8	Détail
----	--------

- | | |
|---|---|
| 1 | Le Minotaure Écarlate (zone 18) apparaît en beuglant, frappant les pierres de ses sabots. |
| 2 | 1d4 ettercaps et 1d8 hommes-bêtes se livrent un combat sanglant. |
| 3 | Un courant d'air sec éteint toutes les torches et les lampes. |
| 4 | 1d6 ettercaps rampent en quête d'or et de bijoux. |
| 5 | Les squelettes de 1d6 aventuriers morts ou guerriers-mages apparaissent en vacillant. |
| 6 | 2d4 hommes-bêtes se querellent en chuchotant pour savoir lequel mangera les mille-pattes qu'ils viennent de prendre dans un sac. |
| 7 | 1d4 mantes obscures foncent sur vous en virevoltant et en dansant pour repousser les intrus de leur territoire. |
| 8 | Une scolopendre des cavernes se précipite vers la lumière en courant au plafond. |

1. SALLE DES FRESQUES

Murs: fresques aux tons vifs, du sol au plafond. **Piliers rouges**: en fuseau, bordés de marbre noir au pied et au sommet.

- **Fresques**. Des individus en robe blanche agenouillés dans une salle aux piliers rouges devant un taureau d'onyx colossal qui baisse les cornes.
 - ▶ **Niche secrète**. Derrière statue de taureau. Corne de taureau à filigrane d'argent (30 po).
- **PNJ ettercap. Eska** (fourbe, malhonnête). Vient de cacher une perle volée en zone 2. Se cache au coin nord-est du plafond. Pousse un cri d'alarme et s'enfuit en zone 4 si on l'attaque.
 - ▶ **Embuscade**. Trois ettercaps de la zone 4 tendent une **embuscade** en zone 2.

2. CAVERNE AVEUGLANTE

Murs: mouchetés d'innombrables éclats de quartz polis. « **Paquets** » **blancs**: taille humaine, plusieurs jetés aux coins de la caverne.

- **Embuscade des ettercaps**. Si Eska a sonné l'alarme depuis la zone 1, trois ettercaps hostiles de la zone 4 sont accrochés au plafond (6 m).
- **Murs**. Reflets éblouissants. DEX ND 12 lorsqu'on entre avec une lumière vive sinon aveuglé pendant 1d4 rounds (n'affecte pas les ettercaps).
 - ▶ **Extraction**. On peut extraire soigneusement des morceaux de paroi pour s'en servir de miroir.
- **Paquets blancs**. Cinq **hommes-bêtes** emmaillottés dans la soie d'ettercap. 1 chance sur 6 qu'un d'entre eux soit vivant. Perle (40 po) cachée dans la bouche d'un des cinq.

3. CAVERNE ENTOILÉE

Murs et sol: couverts d'épaisses nappes de toile.

- **Toiles**. Gluantes. FOR ND 12 pour se dégager et se déplacer à chaque tour. Très inflammable (1d6 dégâts aux créatures prisonnières, brûlent 1d4 rounds).
 - ▶ **Parchemin roulé**. Collé aux toiles à 3 m du sol. *Parchemin de Fermeture*.
- **Tunnel secret**. Caché par une muraille de toiles. Les ettercaps le rebouchent chaque fois qu'ils passent.
 - ▶ **Jacassements**. En écoutant, on entend des chuchotements aigus venant de la zone 4.

4. NID DES ETTERCAPS

Créatures : groupe d'humanoïdes bedonnants, au pelage violet et aux pattes grêles. Se querellent au sujet d'une perle disparue. **Caverne** : exiguë, tas de toile partout. **Sol** : or et objets chatoyants empilés avec soin. **Plafond** : bas (3 m), trois passages étroits (30 cm).

- **Ettercaps**. Cinq. Trois vont en zone 2 si **Eska** (zone 1) donne l'alarme. Peuvent parlementer, mais le butin les rend fous. S'enfuient par les passages du plafond avec des brassées de butin de leurs congénères s'ils sont en mauvaise posture.
 - ▶ **PNJ**. **Skir** (dynamique, parle fort), **Yisha** (petite, sinistre), **Grisk** (vieux, irritable), **Uliss** (lourd de corps et d'esprit), **Chee** (pelage argenté, élégante).
- **Trésor**. 12 tas de même valeur (certains appartenant à des voyageurs). **Eska** (zone 1) a volé une perle du butin de Grisk pour la cacher en zone 2.
 - ▶ **Détails**. 200 po, 2 perles (40 po chacune), statue de taureau en albâtre (20 po), 2 bols à encens en argent (15 po chacun), bracelet de serpent en jade (20 po), collier de lourdes mailles en or (30 po).

5. SALLE DES ROBES

Squelette : cloué au mur. Mains fermées sur la lance qui lui perce le torse.

Murs : mosaïques ébréchées de dauphins joueurs. Robes blanches sur patères.

- **Squelette**. Porte une armure en cuir dégradée et teinte en rouge. Épée courte suspendue à la ceinture.
 - ▶ **Lance**. Enfoncée dans la pierre avec une force inhumaine. Pointe en bronze.
- **Robes**. Quatre. Puantes et pourries. **Clef** en bronze de la zone 21 dans la poche de l'une d'elles.

6. BAINS

Statue : une femme taille réelle, aux cheveux de serpents et aux bras levés, la bouche ouverte sur un cri. **Bassins en pierre** : lisses, de taille humaine.

- **Statue** : baisser les bras articulés à l'épaule fait jaillir de la bouche une eau brûlante (DEX ND 12 pour esquiver, sinon 1d4 dégâts).
- **Bassins**. Six. Gravures de serpents entremêlés. Bouchons en pierre logés dans les trous d'évacuation.
 - ▶ **Retirer les bouchons**. 1 chance sur 6 (cumulative) de libérer une horde de scarabées.

7. STATUE DE TAUREAU

Statue de taureau : énorme (3 m), bronze. Cornes baissées pour charger.

Couloir : 4,5 m de haut. Deux trous profonds dans le mur en face de la statue.

- **Statue.** Réagit au mouvement (mais ignore le Minotaure Écarlate). 3 chances sur 6/round qu'elle s'anime et charge au bout du couloir. DEX ND 15 sinon 2d6 dégâts et aplati à terre. Regagne sa position en trottant et se réinitialise.
- ▶ **Émeraude.** 120 po, incrustée au front de la statue. La briser (CA 20, 1 PV) désactive la statue mais réduit la valeur de la pierre (20 po).

8. BOLS DE SANG

Alcôves : carrées, socles noirs supportant chacun un simple bol en terre cuite.

- **Bols.** Six. Estampillés d'un sceau montrant un guerrier agenouillé sous une pluie noire, bras et bouche tournés vers le ciel.
- ▶ **Sang.** Remplir un bol de sang frais charge le liquide de magie de soins (1d4 PV si on le boit). Une fois utilisé, le bol s'effrite.

9. PILIERS ENSORCELÉS

Piliers : quatre paires, peints de couleurs vives. Sommet bordé de marbre noir.

Corps : humanoïde violet et maigre, face contre terre au milieu de la pièce.

Épée à deux mains : bronze, polie comme un miroir. Lame enfoncée dans un autel de marbre noir au-delà des piliers.

- **Piliers.** Dépasser chaque paire active son effet. Revenir juste avant l'interrompt. Dans l'ordre, du nord au sud :
 - ▶ **Rouge.** Tout ce que vous portez de combustible prend feu. 1d4 dégâts/round.
 - ▶ **Bleu.** De l'eau de mer vous remplit les poumons. Vous vous noyez en 1d6 rounds.
 - ▶ **Vert.** Vous empoisonne. CON ND 12 à votre tour pour ne pas le perdre.
 - ▶ **Violet.** Vous êtes aveuglé et votre vitesse diminue de moitié.
- **Le corps.** Un ettercap. Fourrure grillée. Bouche et torse couverts de sel séché. Marques de griffes autour des yeux.
- **Épée à deux mains.** FOR ND 12 pour la tirer de l'autel. *Épée à deux mains +1* du nom d'*Asterion*. Aucune créature ne peut déplacer son porteur contre sa volonté.

10. STATUE DE TAUREAU

- **Statue de taureau.** Comme zone 7. Un squelette empalé sur les cornes dissimule l'émeraude.

11. PRISON

Porte: lourde plaque de pierre pourvue d'une serrure. Froide et humide au toucher.

- **Porte.** Déverrouillée mais barricadée de l'intérieur. FOR ND 18 pour forcer.
 - ▶ **Écouter.** Faibles tintements métalliques derrière.
 - ▶ **Regarder par la serrure.** Obscurité, quelques points de lumière rouge qui oscillent.
- **À l'intérieur.** Quatre **squelettes** en lambeaux d'armure de cuir traînent les pieds en cognant des menottes fixées au sol. Quatre **lances** ferrées de bronze coincent la poignée (brisées si on a forcé la porte).
 - ▶ **Murs.** Griffonné en antique langue commune: « Jours depuis la dernière apparition de la Bête. » 40 lignes de compte en dessous, de plus en plus estompées.

12. ARMURERIE

Sol: tas de squelettes emmêlés, bouche bée. **Murs:** une dague de bronze fichée dans la pierre. **Alcôves:** étagères en bois fracassées.

- **Squelettes.** Douze. Plusieurs coupés en deux. Lambeaux d'armures teintés en rouge, boucliers brisés et épées courtes en bronze;
 - ▶ **Si on les touche.** 1 chance sur 12 (cumulative) que l'un d'eux se relève en tant que **nécrophage** (une fois seulement). Sinon, un squelette manque de se relever mais tombe en poussière.
 - ▶ **Trésor.** Le nécrophage porte un *scarabée de protection* en or.
- **Étagères.** Bouclier rouge orné d'un taureau noir, trois lances.
- **Murs.** Éraflés et marqués par le feu. Profonds sillons à hauteur de torse et de tête.
- **Hommes-bêtes.** Trois d'entre eux épient depuis la zone 14. Si les PJ font du bruit/des dégâts, leur attitude évolue d'un cran vers **hostile**.

13. STATUE DE TAUREAU

- **Statue de taureau.** Comme zone 7. 40 po répandues à ses pieds.

14. COULOIR SECRET

Couloir: étroit et silencieux. Air vicié. **Odeur**: urine et sueur rance, à faire monter les larmes aux yeux. **Sol**: jonché d'os de rats et de chitine de mille-pattes.

- **Hommes-bêtes**. Trois. Fourrure grise hirsute. Chacun épie, posté près d'une porte. Se regroupent en zone 14 si les PJ entrent. Si les PJ font du bruit, leur attitude évolue d'un cran vers **hostile**.
 - ▶ **PNJ. Haruut** (trapu, méfiant), **Grall** (jeune, timide), **Babines** (longues bajoues, halète). S'expriment par chuchotements précipités et se crispent en cas de grand bruit.
- **Portes secrètes**. Toutes visibles depuis ce côté.

15. RÉSERVE DES JARRES

Jarres en terre cuite: amassées dans des coins. Grosses poteries rondes de hauteurs variables. **Air**: odeur de soufre. **Bruit**: couinements et sifflements occasionnels. **Porte sud**: blanche, lignes irrégulières creusées dans la pierre.

- **Jarres**. 20 jarres bouchées avec de la cire et du liège. Ornées d'images d'humains fauchant le blé. Contiennent une bouillie noire et poisseuse.
 - ▶ **Explosives**. Secouer/frapper une jarre la fait exploser sous la pression de gaz sulfurique. DEX ND 12 sinon 1d4 dégâts. Possible réaction en chaîne.
 - ▶ **Trésor**. 1 chance sur 20 (cumulative) de trouver un œuf en ivoire veiné de gris à l'intérieur d'une jarre (40 po). Il s'agit d'un œuf de cocatrice.
- **Porte sud**. Gravure en langue commune: « Ci-gît Orwyn le Jeune. »

16. BOLS À OFFRANDES

Couloirs: un lourd bol de pierre (vous arrive au torse) dans chacun des deux. **Fresques**: des rangées de paysans versent des jarres de pièces d'or et de blé dans d'immenses bols gris. Des guerriers impérieux en armure rouge les surveillent, munis de lances en bronze.

- **Bols de pierre**. Lisses et usés. Y déposer de l'or ou de la nourriture octroie un jeton de Chance (une fois par personnage).
- **PNJ humain. Giuseppe Baldini** (N), herboriste (grincheux, âge mûr, pauvre). Veut un trésor. Se cache derrière le bol sud-est.

17. STATUE DE TAUREAU BRISÉE

Statue de taureau: énorme (3 m), bronze. Tête et cornes enfoncées dans un mur fracassé. **Cadavre:** cloué entre le mur et la tête de taureau.

- **Statue.** Hors service. Émeraude cassée (20 po) incrustée au front.
- **Cadavre.** Jeune humain en cotte de mailles et casque. Porte une épée bâtarde et un bouclier (en miettes). Cape vert foncé.
 - ▶ **Sac à dos.** Torche, 10 pitons, 18 m de corde, pomme rabougrie et un médaillon en argent contenant le portrait d'une femme rousse qui sourit (5 po).

18. COUR CENTRALE

Statue de taureau: 6 m de haut, onyx noir, muscles saillants. Cornes baissées et piquetées d'objets blancs. **Cour:** dallage plein de sable et recuit par le soleil. Tas d'ossements blanchis. **Piliers rouges:** ne soutiennent rien, fracassés ou effrités pour certains. Jettent des ombres fraîches.

- **Le Minotaure Écarlate.** 3 chances sur 6 qu'il soit là. Sinon, 1 chance sur 6 (cumulative) par round qu'il revienne. **Minotaure:** 2,70 m, fourrure rouge vin. Charge en direction des ombres, donne des coups de tête aux piliers, renifle et beugle. *Hache à deux mains +1 à double tranchant baptisée Sanguinaire*; dégâts x 4 sur un coup critique.
- **Statue de taureau.** 30 crânes humanoïdes à divers stades de décomposition embrochés sur les cornes comme des perles. Certains ont encore des poils gris.
 - ▶ **Sacrifice rituel.** Embrocher un crâne d'humanoïde fraîchement décapité sur une corne octroie +1 en FOR. **Chaque tentative supplémentaire:** 1 chance sur 4 (cumulative) de se transformer en homme-bête.
- **Ossements.** Piétinés et écrasés. Aucun crâne. Tas d'armures ébréchées et d'armes brisées, en acier et en bronze.
 - ▶ **Trésor.** Chaque round passé à y fouiller révèle une trouvaille: **1.** Bouclier de mithral éraflé avec gravure de tigre en maraude (40 po), **2.** Sac de 60 po à l'image d'un empereur depuis longtemps défunt, **3.** *Parchemin de Mains brûlantes* dans un tube en bronze orné de dragons de jade (80 po), **4.** Épée longue argentée à pommeau en demi-lune (30 po).

19. SALLE DES BAS-RELIEFS

Créature: humanoïde dégingandé à poil gris face contre terre, bras en croix. Sac en toile rempli près de sa main. **Murs**: bas-reliefs représentant maintes scènes aux personnages humains.

- **PNJ homme-bête. Brell** (fragile, affolé). Est tombé et s'est cogné la tête en fuyant un bruit. Se réveille en 1d4 rounds.
 - ▶ **Traits**. Jeune frère méprisé de **Rogath** (zone 23), chef des hommes-bêtes. Naïf et loyal. Espère gagner l'affection de son frère.
 - ▶ **Sac en toile**. Deux rats morts, nuque brisée. Cadeau pour Rogath.
- **Gravures**. Scènes d'acrobates bondissant au-dessus de taureaux qui chargent et de guerriers s'affrontant lors de combats rituels.
 - ▶ **Niche cachée**. Sous un acrobate. Casque à cornes en argent (15 po).

20. SALLE DE LA MOSAÏQUE

Sol: mosaïque de tuiles orange, jaune, et rouge vif en motif de tourbillon.

- **Mosaïque**. Ses motifs dissimulent une **gelée ocre** tachetée. 3 chances sur 6 de marcher dessus si on n'examine pas soigneusement les lieux.

21. SALLE DU TRÔNE

Porte: bronze, ornée d'un soleil radieux. Verrouillée.

- **Porte**. La clef est en zone 5. Chaque tentative ratée pour l'ouvrir sans clef la fait chauffer au rouge. 1 chance sur 6 (cumulative) de tirer trois rayons de feu aléatoires (attaque +4, 2d6 dégâts chacun).
- **À l'intérieur**. Trône de bronze avec **squelette** (pas mort-vivant) empalé sur une lance dorée. **Piliers** rouges avec inscriptions en langue commune ancienne.
 - ▶ **Squelette**. Assis sur le trône (50 po, 2 empl. d'inventaire). Porte un diadème doré pourvu d'une perle (60 po). Mains serrées sur une *lance* +1 appelée *Vigilante*. Son porteur ne peut pas être surpris.
 - ▶ **Piliers**. Dresse la liste des tributs payés au dieu taureau Oros par les rois-guerriers. **Damanthus le brave** donna de l'or, **Sarpen le sage** du blé et **Minoros le cruel** du sang.

22. LABYRINTHE

Couloirs : étroits, 6 m de haut, plafond obscur. Coins à angle droit. Courants d'air chaud. **Sol** : tourbillons de sables venus du dehors.

- **Sable**. Empreintes de pieds fourchus presque effacées. Deux mains de large chacune.
- **Culs-de-sac**. Tas de jarres en terre cuite grosses comme des citrouilles. Formes et tons divers. La plupart cassées.
 - ▶ **Jarres intactes**. 1d6 par impasse. Chacune contient 1d4 po, une poignée de cendres et une poupée humaine en fil colorée longue comme le petit doigt. **Si on prend quoi que ce soit** : 1 chance sur 20 d'être hanté par un fantôme à la prochaine pleine lune.

23. ANTRE DES HOMMES-BÊTES

Créatures : 15 humanoïdes à poil gris, voûtés, mâchonnant des mille-pattes et conversant par murmures agressifs. L'un d'entre eux, vautre sur une paille en peau de rat, se cure les dents. **Salle** : crasseuse, exigüe, jonchée d'os de rongeurs. **Odeur** : corps malpropres, urine.

- **Hommes-bêtes**. Hostiles envers ceux qui font du bruit. Superstitieux à l'égard des dragons (imaginaires) qui les guettent dehors pour les dévorer.
 - ▶ **PNJ. Rogath** (énorme, fainéant, chef redouté). **Sbires : Grenton** (muscles secs, méfiant), **Hargol** (strabisme divergent, dit oui à tout), **Scarabée** (cavale constamment, élabore des plans complexes).
 - ▶ **Alliance**. Rogath veut voir le Minotaure Écarlate mort pour régner sur la citadelle. Envoie gaiement son frère abhorré, **Brell** (zone 19) et ceux qu'il ne considère pas comme ses sbires au casse-pipe dans ce but.
- **Portes secrètes**. Toutes visibles depuis ce côté. Un homme-bête les surveille toutes.

24. SALLE DE SURVEILLANCE

Créatures : deux humanoïdes voûtés et velus écoutent aux portes d'un air maussade. **Salle** : crasseuse, plafond bas. **Puanteur** : poil mouillé et excréments.

- **PNJ. Irvog** (jeune, sérieux), **Blort** (balafré, discipliné). Si les PJ font du bruit, leur attitude évolue d'un cran vers **hostile**.
- **Portes secrètes**. Toutes visibles depuis ce côté.

25. SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Présentoirs à armure: cinq armures de cuir teintées en rouge, renforcées de clous de bronze. **Présentoir à armes**: armes de bronze sous une couche de poussière. **Murs**: nombreux impacts et éraflures.

- **Armure**. Toucher l'armure ou retirer une arme du présentoir anime trois des armures (**armure animée**) qui attaquent alors pendant 1d4 rounds.
- **Présentoir à armes**. Cinq épées courtes, épées longues, boucliers et lances.

26. SALLE DES ROIS

Alcôves: statue de bronze d'un homme taille réelle sur un piédestal dans chacune.

- **Statues**. Athlétiques, fières, mêmes visages. Drapées de robes, portent des diadèmes ornés d'une perle (40 po chacun). Chacune tient une arme.
 - ▶ **Inscriptions**. En ancienne langue commune. **Damanthus** fils d'Aster (épée à deux mains), **Sarpen** fils de Damanthus (lance), **Minoros** fils de Sarpen (hache à deux mains).
 - ▶ **Diadèmes**. Piégés. Si on touche la perle, la statue frappe avec son arme (attaque +5).

27. CAVERNE SACRIFICIELLE

Caverne: froide et humide, haut plafond (9 m). Stalactites dégoulinantes.

Bassin: eau cramoisie, trouble et stagnante. **Odeur**: cuivrée, accents métalliques.

- **Esprits**. Des dizaines d'ombres humanoïdes fumeuses apparaissent par intermittence à la limite des ombres. Si la **lumière** vient à s'éteindre, elles fondent sur le groupe avec des hurlements spectraux, infligeant 1d8 dégâts/round à chaque PJ.
- **Bassin**. 6 m de profondeur. Eau maudite et mêlée de sang. CON ND 12 chaque round de contact, sinon perte de 1 point de SAG (récupéré après repos). Si 0 en SAG, le PJ tombe en catatonie à jamais.
 - ▶ **Au fond**. Cimetière de dizaines de squelettes d'humains et de taureaux. Parmi eux, 200 po, une *baguette d'Aveugler/Assourdir*, trois statuette de taureau en onyx (15 po chacune), des *bottes du chat* et une minuscule bouteille contenant l'âme d'un sorcier du nom de Malfune.

PNJ

HOMMES-BÊTES

d10	Nom	Apparence	Attitude
1	Rat/Gobbo	Miteux/Maladif	Fixe du regard/rôle
2	Barto/Hule	Balafré/Obèse	Murmure/Rote
3	Egor/Ralk	Mâchoire ou nez cassé(e)	Se gratte/Renifle
4	Dent/Borvin	Courbé/Petit	Se cure le nez/Gronde
5	Nila/Bugg	Âgé/Corpulent	Rampe/Se précipite
6	Tail/Ludo	Oreille ou dent en moins	Bâille/Bave
7	Skred/Billo	Natte/Chauve	Boite/Boude
8	Halda/Yarv	Poil blanc/Maigre	Fait les cent pas/ronge ses ongles
9	Crag/Dorel	Propre/Regard vide	Poli/Se plaint
10	Lorga/Souris	Yeux fous/Dégingandé	Jure/Muet

ETTERCAPS

d10	Nom	Apparence	Attitude
1	Skalt/Trisk	Soigné/Bedonnant	Fait le beau/Hautain
2	Kreel/Bisky	Pelage grillé/Longiligne	Tremblote/Se recroqueville
3	Slivin/Slaask	Yeux bleus/Moucheté	Autoritaire/Sceptique
4	Tiri/Vilis	Endolori/Bossu	Délicat/Sensible
5	Chiska/Liss	Bondissant/Rabougri	Hâtif/Alarmiste
6	Jarla/Miri	Maladif/Pelé	Distrain/Marmonne
7	Char/Squill	Membre manquant/ Grand	Claque des griffes/ Crache
8	Fisk/Yeek	Cicatrice/Pataud	Curieux/Commère
9	Chirr/Vim	Sale/Énorme	Critique/Sarcastique
10	Rask/Miska	Bijoux/Vêtements	Grossier/Renfrogné

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*.

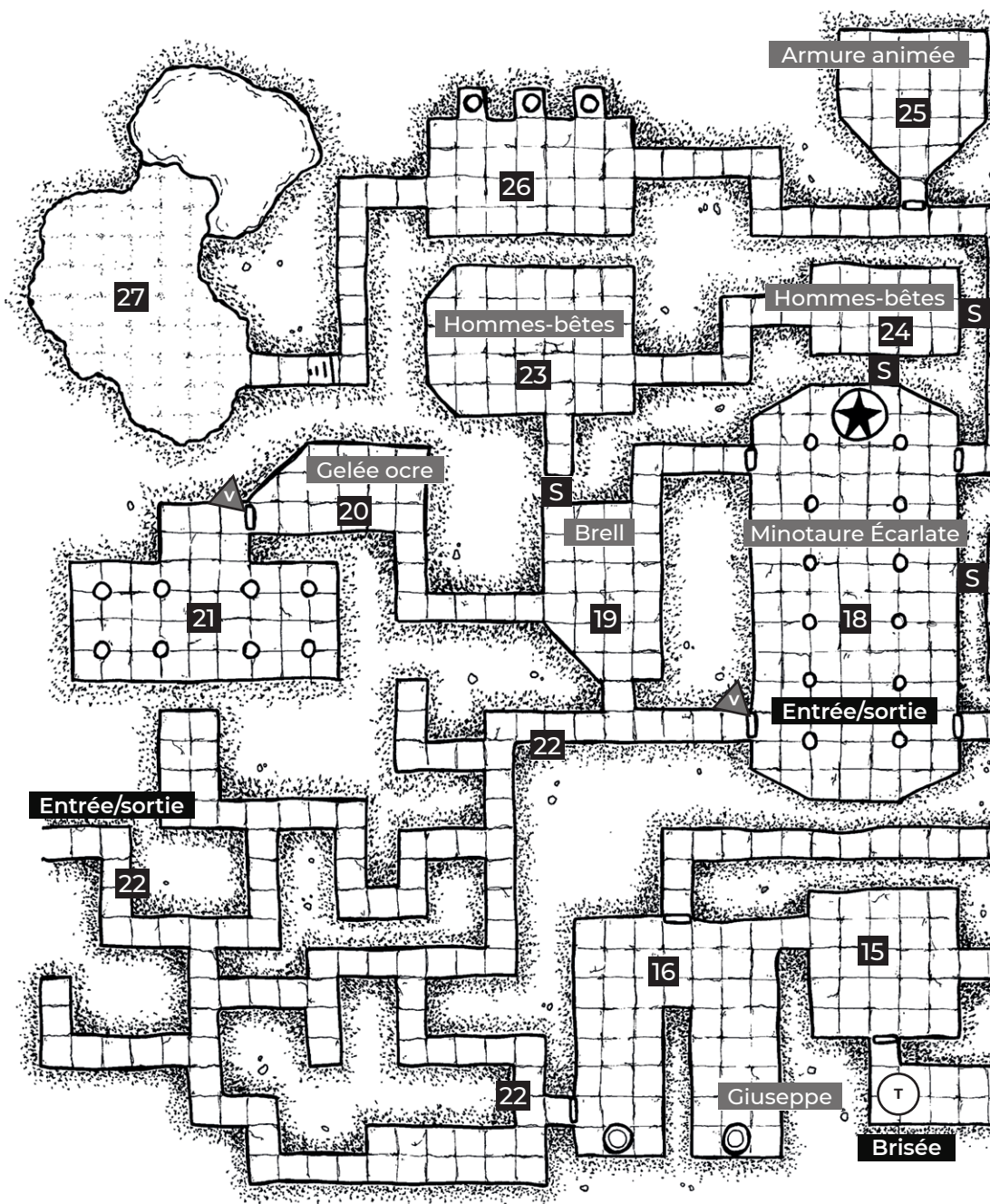
Vous pourrez y trouver des exemplaires imprimés ou en PDF de ***Cursed Scroll***, le zine officiel de *Shadowdark*, bourré d'options de personnage, de monstres, de lieux et d'aventures saluées par la critique liés à des thèmes spécifiques.

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!

La Citadelle Perdue



V Verrouillé: DEX ND 20 pour crocheter, FOR ND 18 pour forcer.

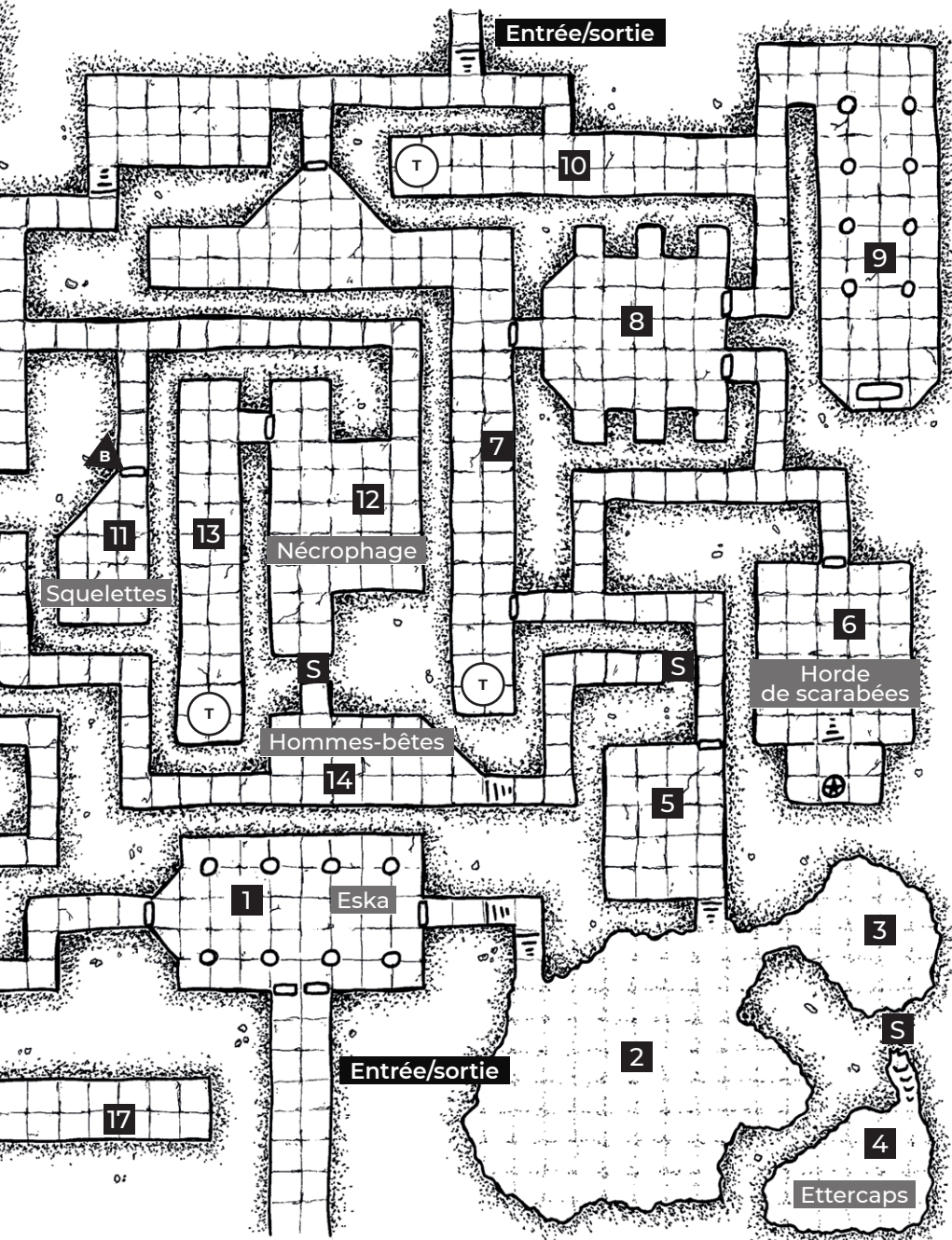


B Barricadé: FOR ND 18.



T

T Statue de taureau: activée par le mouvement, 3/6 charge, DEX ND 15 sinon 2d6.



S

S Porte secrète: le mur pivote en silence quand on le pousse.

Générateur d'idées d'aventure pour Shadowdark

NOM DE SITE D'AVENTURE

d20	Nom 1	Nom 2	Nom 3
1	Mines	de la flamme	maudit(e)(s)
2	Abbaye	du fantôme	aux murmures
3	Tour	de l'obscurité	ensanglanté(e)(s)
4	Cavernes	du sommet	voilé(e)(s)
5	Tumulus	des confins	perdu(e)(s)
6	Dédale	du roi	mort(e)(s)
7	Crypte	du crépuscule	de Boisprofond
8	Monastère	des abîmes	oublié(e)(s)
9	Ruine	du joyau	revenant(e)(s)
10	Tunnels	du dieu	gelé(e)(s)
11	Citadelle	des terres	étincelant(e)(s)
12	Tombeau	de la tempête	chaotique(s)
13	Château	des marais	abandonné(e)(s)
14	Temple	du ravin	gangrené(e)(s)
15	Forteresse	de la vallée	oublié(e)(s)
16	Île	de la horde	endormi(e)(s)
17	Fort	du crâne	sauvage(s)
18	Donjon	de la reine	impie(s)
19	Nécropole	des désolations	enchanté(e)(s)
20	Sanctuaire	du héros	immortel(le) (s)



THE ARCANES LIBRARY

ShadowDark

