

# 8Bit RetroAdventures



Ver 1.3

8Bit RetroAdventures est un jeu de rôle semi-parodique inspiré des jeux de rôle disponibles sur les vieilles consoles de jeux vidéo 8bit, comme Final Fantasy, Phantasy Star ou Dragon Quest. Vous jouez donc des Héros qui vont explorer de nombreux donjons et accumuler suffisamment d'argent pour s'acheter un équipement plus puissant pour explorer des donjons encore plus dangereux pour s'acheter de l'équipement encore plus puissant et ainsi de suite, et éventuellement sauver le monde au passage.

Pour jouer, vous aurez besoin de quoi écrire et de quelques dés ordinaires à six faces. Une copie des feuilles de personnage et du Champ de bataille peuvent aussi s'avérer utiles.

## Sommaire

Chapitre I : Les Héros	p. 2
Chapitre II : L'aventure	p. 10
Chapitre III : Le combat	p. 23
Chapitre IV : Les Monstres	p. 28
Annexe : Création aléatoire d'aventure	p. 32
Feuille de personnage	p. 38
Champ de bataille	p. 39

© 2011 Xavier RAULT

# Chapitre I : Les Héros

Tout d'abord, chaque joueur doit créer un Héros de Niveau 1. Il n'y a pas de races ni de classes dans 8Bit RetroAdventures : vous déterminez aléatoirement la valeur de vos Traits, puis vous choisissez un Pouvoir et un Talent qui correspondent à votre concept de personnage et enfin vous achetez votre équipement de départ. C'est tout ce qu'il y a à faire !

## Les Traits

Les Traits définissent les capacités brutes d'un Héros. Ils sont au nombre de 6 :

- **La Force** est votre puissance musculaire. Elle détermine vos dégâts en combat.
- **L'Agilité** représente votre adresse et votre habileté dans diverses activités physiques. C'est aussi votre aptitude générale au combat.
- **L'Endurance** indique votre santé physique et détermine vos Points de Vie.
- **L'Intelligence** représente votre matière grise et votre éducation. Elle affecte la puissance de certains Pouvoirs.
- **La Magie** est votre affinité avec la magie et sert à calculer vos Points de Magie.
- **La Chance** indique si vous êtes souvent en veine ou pas. Elle détermine votre Défense et vous pouvez aussi l'utiliser pour que la chance vous sourie de temps en temps.

Pour chaque Trait, lancez 2d6 et divisez le résultat par 3 pour connaître la valeur du Trait, ou consultez la table suivante :

2d6	Valeur du Trait
2	0
3 à 5	1
6 à 8	2
9 à 11	3
12	4

### Création Par Points (optionnel)

Au lieu de déterminer aléatoirement la valeur des Traits, vous pouvez aussi distribuer 12 points entre vos Traits pour donner un score de 1 à 3 à chacun d'entre eux.

Calculez ensuite les caractéristiques dérivées suivante :

- **Attaque (AT)** : Elle est simplement égale à votre Agilité plus tout modificateur provenant de vos Talents, de vos Faiblesses et de votre équipement. On utilise l'AT pour savoir si vous touchez votre ennemi quand vous faites une attaque de base.
- **Dégâts (DG)** : Il s'agit des dégâts que vous infligez par défaut avec une attaque de base. À moins d'avoir un Talent ou une Faiblesse particulier, inscrivez ici sur votre feuille de Héros « 1d6+X » où X est votre Force.
- **Défense (DF)** : Elle est égale à 8 plus votre Chance, plus tout modificateur provenant de vos Talents, de vos Faiblesses et de votre équipement. La Défense sert contre tous les types d'attaque, pas seulement les attaques physiques.
- **Points de Vie (PV)** : Ils sont égaux à 4 fois votre Endurance+1, le tout multiplié par votre Niveau. Un Héros avec une Endurance de 3 a donc 16 PV par Niveau. Si vous perdez tous vos PV, vous êtes Mourant. Certains Talents et Faiblesses peuvent modifier ce montant.
- **Points de Magie (PM)** : Ils sont égaux à votre Magie multipliée par 2 fois votre Niveau. À chaque fois que vous utilisez un Pouvoir, cela vous coûte des PM. Certains Talents et Faiblesses peuvent modifier votre total de PM.

## Les Pouvoirs

Les Pouvoirs sont les trucs cools et qui sortent de l'ordinaire que peut faire un Héros (et certains Monstres aussi). Pour utiliser un Pouvoir, il faut dépenser autant de PM que son Niveau. Il fonctionne alors automatiquement. Il n'est pas possible d'utiliser un Pouvoir à un Niveau inférieur de son Niveau réel mais il est possible de posséder plusieurs fois le même Pouvoir mais à des Niveaux différents.

Il existe deux types de Pouvoirs : les Pouvoirs ordinaires et les Pouvoirs de réaction. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Pouvoir ordinaire par round et cela compte comme votre action pour ce round. Les Pouvoirs de réaction quand à eux ne peuvent être activés que sous certaines conditions et vous pouvez en activer autant que vous le voulez dans le même round tant que vous avez assez de PM. Par contre, il n'est pas possible d'activer plusieurs fois le même Pouvoir en réaction à un même événement. Ainsi, vous ne pouvez pas activer plusieurs fois Force d'âme pour la même source de dégâts mais vous pouvez l'activer pour plusieurs sources de dégâts différentes dans le même round.

Tous les Héros commencent leur carrière avec un Pouvoir de Niveau 1 de leur choix dans la liste suivante. Les Pouvoirs de réaction y sont identifiés par un ☹ et les Pouvoirs réguliers par un ☺.

☺ **Analyse** : Lorsque vous utilisez ce Pouvoir, le MJ doit vous donner autant d'information sur la cible que le Niveau du Pouvoir. Les informations qu'il est possible de connaître : ses PV actuels, ses PM actuels, ses Résistances, ses Vulnérabilités, ses Immunités et les objets qu'il porte sur lui. En dehors des combats, le MJ peut aussi autoriser d'autres utilisations de ce Pouvoir comme la détection de pièges ou de passages secrets.

☺ **Appel** : Vous pouvez demander de l'aide pour affaiblir vos ennemis ou secourir votre groupe. À vous de décider la forme dont se manifeste cette aide lors de l'acquisition de ce Pouvoir. Ce peut être des animaux, des anges, des esprits primordiaux, des robots, etc. Cette aide prend la forme de n'importe quel autre Pouvoir accessible aux Héros et d'un Niveau égal au Niveau de l'Appel, mais un Héros ne peut faire qu'un seul Appel par scène.

☺ **Assaut** : Vous êtes capable de charger les ennemis à grande vitesse et de profiter de l'impact pour infliger un maximum de dégâts. Lorsque vous activez ce Pouvoir, changez votre tactique pour le round puis faites une attaque de base en tenant compte de votre nouvelle tactique et avec un bonus de 1d6 + Intelligence par Niveau du Pouvoir aux points de dégât.

☺ **Aura élémentaire** : Sélectionnez 3 éléments à l'acquisition de ce Pouvoir. Vous êtes capable d'ériger une barrière constituée de l'un de ces éléments pour vous protéger des assauts directs. La barrière dure jusqu'à la fin de la scène et tout individu qui vous attaque au corps-à-corps avec succès tant qu'elle est active subit automatiquement 1d6 + Intelligence points de dégât de l'élément choisit à l'activation de l'Aura par Niveau du Pouvoir. Cela n'annule pas l'attaque de votre adversaire, même si les dégâts de l'Aura sont suffisants pour l'éliminer. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs Auras.

☺ **Aura maudite** : Vous êtes capable de créer une barrière qui affaiblit ceux qui vous attaquent au corps-à-corps. Lorsque vous activez ce Pouvoir, choisissez un État préjudiciable. La barrière dure jusqu'à la fin de la scène et tout individu dont l'attaque au corps-à-corps vous touche alors qu'elle est active subit une attaque spéciale : lancez 2 dés et ajoutez-y le Niveau du Pouvoir et votre Intelligence. Si le total est supérieur ou égal à la DF de la cible, elle est affectée par l'État choisit à l'activation de l'Aura. L'État n'affecte pas l'attaque de votre adversaire, qui est résolue normalement. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs Auras.

☺ **Chapardage** : Vous pouvez voler des objets à la cible. Faites un jet de Chance avec un bonus égal à votre Niveau de Chapardage : vous réussissez si le total est supérieur ou égal à la DF adverse. L'objet récupéré est déterminé par le MJ en fonction de la cible et est équivalent en valeur à un équipement de Niveau égal au Niveau de la cible. Une tentative de Chapardage compte comme une attaque de base bien qu'elle n'utilise pas l'AT et qu'elle ne cause pas de dégâts par défaut.

☞ **Charme** : Vous pouvez prendre le contrôle d'un ennemi. Lancez 2d6 et ajoutez-y votre Intelligence et le Niveau de ce Pouvoir. Si vous faites un jet supérieur ou égal à la DF de la cible, elle passe sous votre contrôle jusqu'à la fin de la scène. Vous ne pouvez pas lui donner d'ordres suicidaires mais sinon elle essaye d'exécuter vos ordres du mieux qu'elle le peut. Utiliser Charme compte comme une attaque spéciale et certains Monstres sont immunisés à ce Pouvoir.

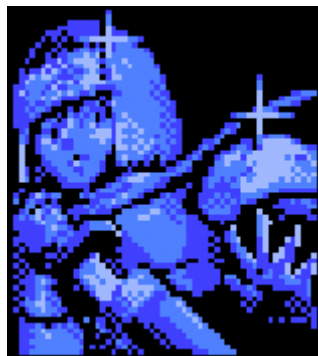
☞ **Coup spécial** : Vous connaissez une technique secrète qui vous permet de canaliser votre énergie magique dans vos coups. À l'acquisition de ce Pouvoir, utilisez autant de points d'enchantement d'arme que le Niveau du Pouvoir pour déterminer les caractéristiques de votre technique. Choisissez aussi s'il s'agit d'une attaque de zone ou pas. Lorsque vous faites une attaque de base, vous pouvez activer Coup spécial pour ajouter à l'attaque toutes les capacités spéciales qui vous avez choisit à l'acquisition du Pouvoir. Elles se cumulent avec celles de votre équipement. La cible de l'attaque est en plus affectée comme s'il s'agissait d'une attaque spéciale. Si votre Coup spécial est une attaque de zone, votre attaque affecte tout un groupe mais avec des dégâts réduits de moitié.

☞ **Dissimulation** : Vous pouvez vous cacher partout, même s'il n'y a pas de cachettes à proximité. Pour savoir si vous êtes repéré, faites un jet de Chance avec votre Niveau de Dissimulation en bonus. Les autres font un jet d'Intelligence : ceux qui font un résultat supérieur ou égal à votre jet vous ont vu. Quant à ceux qui ont raté, vous êtes effectivement invisible pour eux tant que vous ne les attaquez pas. Si vous attaquez quelqu'un par surprise de cette façon, vos dégâts sont doublés pour votre première attaque de base. Vous ne pouvez pas utiliser Dissimulation sur quelqu'un qui sait déjà où vous êtes.

☞ **Enchaînement** : Quand vous utilisez ce Pouvoir, vous effectuez une attaque de base plus une attaque de base additionnelle dans le même round pour chaque Niveau d'Enchaînement. Ces attaques supplémentaires peuvent prendre pour cible le même adversaire ou être réparties comme vous le désirez entre plusieurs ennemis. Il ne s'agit pas d'une attaque de zone, vous pouvez donc utiliser ce Pouvoir pour attaquer des cibles éparpillées sur le Champ de bataille.

☞ **Enchantement** : Vous pouvez enchanter temporairement votre équipement et celui de vos alliés. Répartissez autant de points d'enchantement que le Niveau du Pouvoir entre les équipements appropriés voulus. Ces points peuvent être utilisés pour donner des capacités spéciales supplémentaires aux équipements et ils se cumulent avec ceux qu'ils possèdent déjà. Les enchantements se dissipent à la fin de la scène et il n'est pas possible de donner à un même objet plus de points d'enchantement que votre Intelligence.

☞ **Force d'âme** : Vous ne pouvez activer ce Pouvoir que lorsque vous subissez des dégâts. Réduisez alors les dégâts subits par votre Intelligence multipliée par le Niveau de ce Pouvoir. Si Force d'âme absorbe tous les dégâts de l'attaque, alors vous pouvez également ignorer tout effet spécial de l'attaque (comme un État préjudiciable conféré par l'attaque).



➤ **Guérison** : Pour chaque Niveau dans ce Pouvoir, vous pouvez retirer un État préjudiciable à la cible ou lui redonner 1d6 + Intelligence PV. Vous pouvez affecter tout un groupe à la fois (soit vos alliés, soit vos ennemis), mais les PV rendu et le nombre d'États guéris sont réduits de moitié. Les cibles Mort-vivantes perdent des PV au lieu d'en regagner lorsqu'ils sont affectés par ce Pouvoir.

➤ **Héroïsme** : Activez ce Pouvoir lorsque l'une de vos attaques de base touche. Pour chaque Niveau dans ce Pouvoir, vous pouvez infliger 1d6 + Intelligence points de dégât de plus avec votre attaque.

➤ **Illusion** : Vous êtes capable de créer des hologrammes très réalistes d'une taille apparente de 1 m<sup>3</sup> par Niveau du Pouvoir et même créer quelques hallucinations auditives simples. Ces illusions durent une scène au maximum. En combat, vous pouvez utiliser ce Pouvoir pour créer autant de doubles illusoires d'une cible au choix que le Niveau du Pouvoir. Ces doubles disparaissent dès qu'ils sont affectés par une attaque ou un Pouvoir et imitent bêtement toutes les actions de l'original (sans qu'elles aient d'effet). Néanmoins, comme il est impossible de les distinguer de l'original, toute attaque prenant ce dernier pour cible affectera l'un des doubles à la place. Si l'attaque affecte tout un groupe, l'original et tous ses doubles sont affectés. Il est possible de créer des doubles illusoires pour tout un groupe à la fois, dans ce cas les doubles seront répartis aussi équitablement que possible entre les différentes cibles.

➤ **Interception** : Vous ne pouvez activer ce Pouvoir que lorsque l'un de vos alliés est attaqué. Vous subissez l'attaque à sa place. Vous êtes touché automatiquement mais les éventuels dégâts reçus sont réduits par le Niveau de ce Pouvoir multiplié par votre Intelligence.

➤ **Invocation** : Vous pouvez invoquer une créature puissante pour combattre à vos côtés. Elle a les mêmes caractéristiques qu'un Monstre d'élite de Niveau égal au Niveau d'Invocation et reste sous le contrôle du MJ, même si elle considère les Héros comme ses alliés. La créature ne peut pas agir dans le round où elle est invoquée et elle disparaît à la fin de la scène.

➤ **Malédiction** : Cette attaque spéciale vous permet de donner un État préjudiciable au choix à la cible. Pour savoir si elle est affectée, lancez 2 dés et ajoutez-y le Niveau du Pouvoir et votre Intelligence. Si le total est supérieur ou égal à la DF de la cible, elle est affectée par la Malédiction. Il est possible d'affecter plusieurs cibles, mais vous avez alors un -1 au jet par cible supplémentaire.

➤ **Mime** : Lorsque vous activez ce Pouvoir, désignez l'un des Pouvoirs d'un Monstre que vous combattez. Mime a alors les mêmes effets que le Pouvoir choisi en utilisant le Niveau de Mime à la place du Niveau du Monstre pour en déterminer les effets. Il est possible d'utiliser Mime pour copier des Pouvoirs de réaction : Mime vous donne alors la capacité d'utiliser le Pouvoir de réaction ainsi copié autant de fois que nécessaire pendant ce round, à condition de payer le coût habituel en PM.

➤ **Osmose** : Vous savez comment siphonner l'énergie magique de vos ennemis. Votre cible perd autant de PM que votre Intelligence multipliée par le Niveau du Pouvoir et vous regagnez autant de PM que la moitié de ce qu'elle a perdu. Vous pouvez utiliser ce Pouvoir sur un groupe, mais les PM perdus par vos cibles sont réduits de moitié. Attention, si vous utilisez ce Pouvoir sur un Mort-vivant les effets sont inversés : c'est vous qui perdez des PM et c'est lui qui en regagne.

➤ **Salve élémentaire** : Choisissez trois éléments à l'acquisition de ce Pouvoir. Vous pouvez faire des attaques à distance basées sur l'un de ces éléments. Ces attaques touchent automatiquement leur cible et infligent 1d6 + Intelligence points de dégât de l'élément sélectionné par Niveau de Salve élémentaire. Il est aussi possible d'affecter tout un groupe (d'allié ou d'ennemi) mais les dégâts infligés sont alors réduits de moitié.

## Les Talents

Les Talents sont de petits bonus que vous utilisez pour personnaliser votre Héros. Un Talent ne coûte pas de PM à utiliser et est toujours actif. À la création de votre Héros, choisissez un Talent dans la liste ci-dessous :

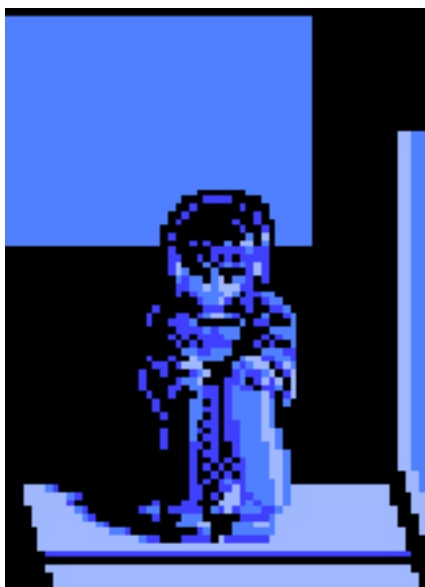
- **Acrobaties** : Vous êtes capable de faire des cascades défiant la gravité, comme faire des bons vertigineux, courir sur les pointes des lances ou sur la cime des arbres ou chuter sans vous blesser. Le MJ peut vous demander un jet d'Agilité si la cascade à accomplir est particulièrement périlleuse. En combat, cela vous permet d'utiliser votre Agilité au lieu de votre Chance pour calculer votre DF tant que vous êtes libres de vos mouvements.
- **Alchimiste** : Les effets des Écailles de Dragon, des Élixirs, des Éthers, des Grenades, des Potions et des Toniques que vous utilisez sont doublés même s'ils affectent quelqu'un d'autre que vous.
- **Amphibie** : Vous êtes un excellent nageur et vous êtes capable de retenir votre souffle sous l'eau aussi longtemps que nécessaire. Selon votre nature, il est possible que vous ayez des branchies et des nageoires ou que cela provienne d'une étrange affinité avec l'élément de l'Eau.
- **Arme exotique** : Vous êtes spécialisé dans le maniement d'une arme inhabituelle (harpe, cartes à jouer, katana, etc.). Vous pouvez utiliser un autre Trait que la Force pour calculer vos DG lorsque vous utilisez ce genre d'arme. En plus, entre vos mains votre type d'arme exotique favori reçoit gratuitement une capacité spéciale choisie par le MJ qui ne compte pas dans la limite du nombre de capacités spéciales de l'arme.
- **Arme massive** : Vous êtes spécialisé dans le maniement d'armes à deux mains de grande taille, comme les espadons ou les faux. Lorsque vous maniez ce genre d'arme, votre DG passe de 1d6 + modificateurs à 2d6 + modificateurs.
- **Arts martiaux** : Tant que vous ne portez pas d'armes ni d'armures, votre AT, votre DG et votre DF reçoivent un bonus égal à votre Niveau.
- **Berserker** : Ce n'est jamais une bonne idée de vous énerver. Tant qu'il ne vous reste moins que la moitié de vos PV, votre DG est doublé et les effets de vos Pouvoirs sont calculés comme si leur Niveau était également doublé (leur coût en PM ne change pas). En revanche, tant que vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas fuir les combats ni utiliser de points de Karma.
- **Boîte de conserve** : Vous préférez vous battre en armure lourde, ce qui vous donne un +2 en DF contre les attaques de base tant que vous en portez une.
- **Charognard** : Vous êtes un expert pour récupérer la moindre miette qui pourrait avoir de la valeur. Lorsque vous dépensez un point de Karma pour « piller » une zone, la valeur du trésor découvert est doublée.
- **Combattant** : Votre grande expertise du combat vous donne un +1 en AT et en DG quelle que soit l'arme utilisée.
- **Double Pouvoir** : Vous pouvez utiliser deux Pouvoirs dans la même action. Cela vous coûte un nombre de PM supplémentaires égal à la moyenne des Niveaux des Pouvoirs (en arrondissant à l'entier supérieur) et les Pouvoirs sont résolus l'un après l'autre. Il est également possible d'utiliser deux fois le même Pouvoir si vous le désirez, ce qui peut être utile pour certains Pouvoirs de réaction. Vous ne pouvez pas faire un Appel avec Double Pouvoir.
- **Dur à cuire** : Vous avez une constitution exceptionnelle. Vous gagnez un nombre de PV égal à 4 fois votre Niveau.
- **Élu** : Le Destin a décidé de vous donner un petit coup de pouce. Vous commencez chaque session avec un point de Karma de plus.

- **Érudit** : Vous avez étudié de nombreux livres et vos connaissances sont impressionnantes. Vous pouvez dépenser un point de Karma sur un jet de Savoir pour obtenir le meilleur résultat possible.
- **Esquive surnaturelle** : Vous avez un don pour éviter tous types d'attaque. Vous gagnez un +1 en DF.
- **Habits enchantés** : Vous avez une préférence pour les robes de mage et autres armures constituées d'étoffes particulières. Lorsque vous portez ce type d'armure, vous avez un +2 en DF contre les attaques spéciales.
- **La Voie du Sang** : Vous avez appris à utiliser votre force vitale pour utiliser vos Pouvoirs. Lorsque vous activez un Pouvoir, vous pouvez dépenser des PV au lieu de dépenser des PM. Si vous le faites, l'intégralité du coût doit être payée avec vos PV. De même, dans le cas d'un Double Pouvoir, vous ne pouvez pas mélanger PV et PM pour en payer le coût.
- **Magie mineure** : Vous êtes capable d'effectuer de petits tours de magie, comme créer de la lumière, allumer un feu de camp, animer une corde et autres effets utilitaires mineurs. Cela ne coûte pas de PM mais le MJ peut demander un jet de Magie si vous essayez de faire quelque chose d'un peu compliqué.
- **Marchandage** : Vous êtes un expert en négoce. Lorsque vous allez dans une Échoppe, vous pouvez faire vos achats avec une remise de 10% et revendre vos objets au 3/5<sup>e</sup> de leur valeur au lieu de la moitié. Par exemple, une arme de Niveau 1 ne vous coûte que 90 G et vous pourrez la revendre 60 G.
- **Masochiste** : Vous êtes capable de canaliser la douleur pour régénérer vos réserves d'énergie mystique. À chaque fois que vous perdez des PV, vous gagnez autant de PM que la moitié des PV réellement perdus. Cela ne vous permet pas de dépasser votre maximum de PM. Ce Talent ne fonctionne pas si la perte de PV est volontaire.
- **Mystique** : Votre grande affinité avec la magie vous donne un nombre de PM supplémentaires égal à 2 fois votre Niveau.
- **Résistance élémentaire** : Vous êtes naturellement Résistant à l'un des éléments, ce qui signifie que tous les dégâts basés sur cet élément que vous encaissez sont réduits de moitié. Choisissez cet élément en accord avec le MJ.
- **Sicaire** : Vous êtes spécialisés dans le maniement de petites armes légères, comme les dagues. Lorsque vous maniez une arme de ce type, vous gagnez un +2 en AT pour vos attaques de mêlée.
- **Tireur d'élite** : Vous êtes un expert dans l'usage d'armes à distance. Choisissez un type d'armes à distance, par exemple les arcs ou les pistolets. Entre vos mains, les armes de ce type qui ont la capacité À distance vous donnent un +1 en AT et en DG en plus de tout autre modificateur. Vous pouvez aussi utiliser une telle arme au corps-à-corps.
- **Vigilance** : Vos sens sont toujours en alerte. Votre groupe n'est victime d'une embuscade que sur un « 1 » lors du jet d'embuscade. Vous avez aussi un +2 à vos jets pour essayer de remarquer quelque chose.
- **Volant** : Vous êtes capable de voler, généralement grâce à de grandes ailes.

## Les Faiblesses

Les Faiblesses sont l'inverse des Talents : elles personnalisent votre Héros en lui donnant un handicap certain. Vous pouvez donner jusqu'à deux Faiblesses à votre Héros. Pour chaque Faiblesse que vous lui donnez, vous avez le droit de prendre un Talent supplémentaire.

- **Anémique** : Votre état de santé vous rend fragile. Vos PV sont diminués de 4 fois votre Niveau. Vous ne pouvez pas prendre cette Faiblesse si votre Endurance est de 0.
- **Cancré** : Votre éducation laisse à désirer. Vous ne savez pas lire ni écrire et vous devez dépenser un point de Karma pour avoir le droit de faire un jet de Savoir.
- **Chaos** : La puissance de vos Pouvoirs est aléatoire. À chaque fois que vous activez un Pouvoir, lancez 1d6. Sur un 1, 2 ou 3, le Niveau du Pouvoir est réduit de 1 pour déterminer ses effets. Sur un 4 ou 5, le Niveau n'est pas modifié et sur un 6, le Niveau du Pouvoir est augmenté de 1. Cela n'affecte pas le coût en PM du Pouvoir. Si un Pouvoir est activé avec un Niveau de 0, il fonctionne mais ses effets sont négligeables (une Invocation fait apparaître un lapin ordinaire, une Salve élémentaire a l'effet d'un pistolet à eau, etc.).
- **Distrait** : Vous ne faites jamais attention où vous mettez les pieds. Vous avez un -2 à vos jets pour essayer de remarquer quelque chose. De plus, votre groupe ne réussit à prendre des ennemis en embuscade que sur un « 6 » sur le jet d'embuscade.
- **Faible** : Même si vous n'avez pas de problème pour toucher vos adversaires en combat, vos coups ne sont pas très efficaces. Vous gagnez un -2 en DG.
- **Influenable** : Votre volonté est faible et vous vous laissez facilement manipuler. Vous gagnez -2 en DF contre les attaques spéciales.
- **Malhabile** : Vous n'êtes pas doué pour le combat. Vous gagnez -2 en AT.
- **Mauvais karma** : Vous avez une poisse pas possible. Vous commencez chaque session avec un point de Karma de moins que la normale. En plus, si une catastrophe doit arriver à quelqu'un, ça vous tombe toujours dessus.



- **Pathétique** : Vous avez tendance à attirer les attaques comme un aimant, à moins que vous ne soyez trop maladroit pour les éviter. Vous gagnez -1 en DF.
- **Potentiel caché** : Pour une raison ou pour une autre, vous ne pouvez utiliser vos Pouvoirs qu'en cas d'extrême urgence, c'est-à-dire quand il ne vous reste que moins de la moitié de vos PV. Le reste du temps, c'est comme si vous n'en possédiez aucun. Les Pouvoirs conférés par les consommables et les équipements ne sont pas affectés.
- **Réfractaire à la magie** : Votre nature vous rend malhabile avec la magie. Vos PM sont réduits par le double de votre Niveau. Vous ne pouvez pas prendre cette Faiblesse si votre Magie est de 0.
- **Vulnérabilité élémentaire** : Choisissez un élément. Vous êtes naturellement Vulnérable envers cet élément, ce qui signifie que tous les dégâts basés sur cet élément que vous encaissez sont doublés.



## Finitions

Il vous reste encore trois petites choses à faire avant de terminer la création d'un Héros.

Tout d'abord, surlignez deux Traits sur votre feuille de personnage pour indiquer qu'il s'agit de vos Traits principaux. Les autres Traits sont vos Traits secondaires. La différence entre vos Traits principaux et vos Traits secondaires sert uniquement à savoir quel Trait vous avez le droit d'améliorer à chaque fois que vous gagnez un Niveau.

Ensuite, il est temps d'aller faire quelques emplettes. Vous avez 100 G pour acheter de l'équipement et des consommables. Le prix des différents objets et leur disponibilité est la même que dans une Échoppe de Niveau 1. Pour rappel :

- Un équipement de Niveau 0 coûte 50 G,
- Un équipement de Niveau 1 coûte 100 G,
- Un consommable de Niveau 0 coûte 25 G,
- Et un consommable de Niveau 1 coûte 50 G.

N'oubliez pas de reporter sur la feuille de personnage les différents modificateurs que vous confèrent vos Talents, vos Faiblesses et votre équipement actuel.

Enfin, il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre Héros et décrire en quelques mots son apparence et son caractère. Quelques lignes sur les motivations du Héros et sur son histoire sont aussi bienvenues.

### Exemple de création de Héros

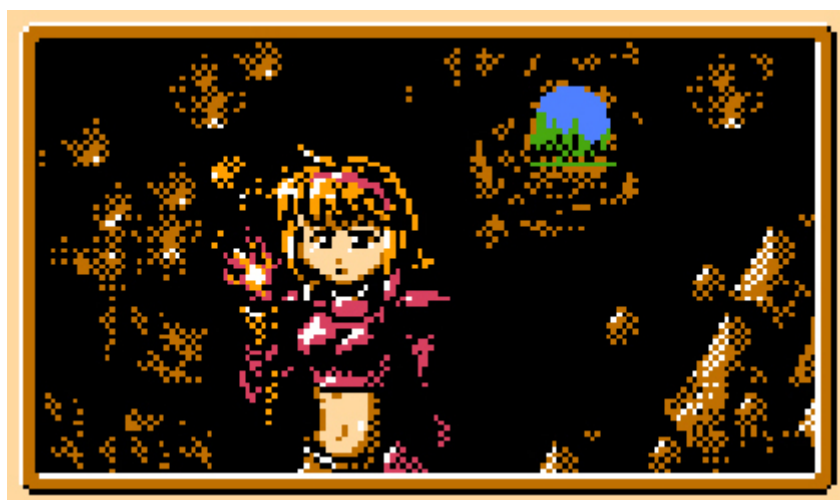
Steph s'est porté volontaire pour nous montrer comment créer un Héros. Merci Steph !

Il commence par lancer 6 fois 2d6 et il obtient les valeurs de Traits suivantes : Force 1, Agilité 3, Constitution 2, Intelligence 3, Magie 3 et Chance 1. Pour l'instant les caractéristiques dérivées ont pour valeur : AT 3, DG 1d6+1, DF 9, PV 12 et PM 6.

Steph verrait bien une sorte de magicien noir ou un nécromancien. Il prend donc le Pouvoir d'Aide afin de pouvoir invoquer des démons et divers spectres pour faire sa sale besogne. Il choisit également deux Talents : Résistance à l'Impie et Boîte de conserve. Le premier est plus pour le style mais Boîte de conserve va surtout servir à compenser la DF assez faible du Héros. Comme Steph a pris deux Talents, il doit prendre une Faiblesse. Il trouve que Mauvais karma est bien dans le ton du concept du personnage mais du coup, il commencera chaque séance sans aucun point de Karma.

Pour les finitions, Steph choisit Magie et Constitution en Traits principaux et il s'achète avec ses 100 G une armure lourde de Niveau 0 pour gagner un +2 en DF contre les attaques de base avec Boîte de conserve ainsi qu'un Talisman de Feu de niveau 1. Magius le nécromancien, engoncé dans son armure de chevalier noir, est prêt à en découdre !

## Chapitre II : L'Aventure



### Comment ça marche ?

Les Héros vont certainement trouver au cours de leurs pérégrinations une quête, voire plus, qu'ils vont se faire un plaisir d'accomplir, ne serait-ce que pour la récompense promise. Ils devront alors aller en ville pour dépenser leurs G et acquérir l'équipement nécessaire puis explorer les environs pour localiser le donjon où se trouve leur objectif.

En dehors des nombreux combats, les Héros auront inévitablement besoin de surmonter divers obstacles, comme escalader une falaise, tenter de convaincre le roi de financer leur expédition ou essayer de contourner l'armée adverse sans se faire repérer. Pour savoir si les Héros réussissent ou échouent dans ce genre d'activité, il faut faire un jet de Trait.

Pour faire un jet de Trait, on lance 2d6 et on y ajoute la valeur du Trait le plus approprié à l'action. Si le total est supérieur ou égal à la Difficulté de l'action, le Héros a réussi. Sinon c'est un échec. La Difficulté standard est de 12 et représente quelque chose de particulièrement difficile à accomplir. Une Difficulté de 9 est plus approprié pour une action facile et une Difficulté de 15 sera presque impossible pour la plupart des Héros débutants. La Difficulté d'un jet peut aussi être le résultat d'un autre jet : dans ce cas, celui qui a fait le résultat le plus élevé l'emporte.

### Les jets de Savoir

Le MJ fait un jet de Savoir lorsqu'un Héros essaye de déchiffrer une langue inconnue, de se rappeler une vieille légende, de savoir s'il a déjà entendu parler d'un pays lointain ou plus simplement dès qu'un joueur se pose une question dont son Héros est susceptible de connaître la réponse. Un jet de Savoir est un jet d'Intelligence, plus tout modificateur spécifique. Le jet est fait par le MJ, et il en garde le résultat secret, et il n'est pas possible de dépenser du Karma sur ce jet sans avoir le Talent adéquat. Le MJ compare ensuite le résultat du jet à la table page suivante.

Résultat du jet	Ce que sait le Héros
8 ou moins	Le Héros n'a aucune information utile à ce sujet. Si on lui pose la même question dans des circonstances différentes, vous pouvez refaire le jet de Savoir.
9 à 11	Le Héros ne connaît que des rumeurs ou des légendes à moitié oubliées à ce sujet. Certaines peuvent être vraies, d'autres totalement fausses ou exagérées. Bref, ces informations sont à prendre avec des pincettes.
12 à 14	Le Héros possède des informations utiles à ce sujet, y compris quelques détails intéressants. Le Héros peut être mal renseigné sur certains points mais dans l'ensemble les faits sont authentiques.
15 ou plus	Le Héros a des informations précises et de première main et il est capable de répondre avec exactitude à la plupart des questions à ce sujet.

## Le Karma

Les Héros commencent normalement chaque session de jeu avec un seul point de Karma. Les Héros peuvent gagner des points de Karma supplémentaires en cours de partie dans les conditions suivantes :

- Le Héros perd un combat (voir page 24)
- Le joueur introduit un élément intéressant dans la campagne
- Le Héros réussit un coup d'éclat (du genre qui fait dire "wow !")
- Le joueur fait agir son Héros selon la logique des RPG console, surtout si ça n'a aucun sens dans la réalité
- Le Héros échoue de façon totalement lamentable
- Le joueur joue son Héros à merveille ou a de bonnes idées
- Le MJ peut aussi donner un point de Karma à un Héros en guise de compensation pour ce qui vient de lui arriver.

Utilisez la case Karma de la feuille de personnage pour tenir compte des points qu'il vous reste. Il est conseillé au MJ d'utiliser des bonbons au chocolat comme des M&M's en guise de jeton pour comptabiliser le Karma et de demander aux joueurs de manger un bonbon à chaque fois qu'ils utilisent un point de Karma. Vous verrez, cela devient rapidement addictif !

Le MJ quand à lui dispose d'une réserve de points de Karma égale au nombre de Héros présent en début de séance. Il peut les utiliser au bénéfice des Monstres ou pour annuler les effets de la dépense d'un point de Karma par l'un des Héros à un taux de 1 pour 1. Certains Monstres possèdent aussi des points de Karma (1 point pour un Monstre d'Élite, 2 points pour un Boss) mais ils ne peuvent les utiliser que pour eux-mêmes.

Vous pouvez dépenser des points de Karma en cours de partie pour obtenir les bénéfices indiqués page suivante. Le coût en points de Karma de chacun de ces bénéfices est indiqué entre parenthèses. Vous pouvez dépenser autant de points de Karma que vous le voulez dans le même round. Seulement, vous ne pouvez en dépenser plus que vous en avez. Les points de Karma non utilisés à la fin d'une séance sont perdus.

- **Combat accéléré** (1 pt) : La bataille est automatiquement gagnée par les Héros. Aucun EXP n'est gagné mais les Héros récupèrent les trésors éventuels pour avoir vaincu les Monstres. Cela ne marche pas contre les Boss. Le point de Karma peut être dépensé à tout moment du combat.
- **Comeback** (3 pts) : Le Héros récupère tous ses PV et PM. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si le Héros est à 0 PV sauf autorisation spéciale du MJ.
- **Contre-attaque** (1 pt) : Le Héros peut agir avant tout le monde durant ce round. Si vous utilisez les règles d'initiative individuelle, le Héros lance 3d6 pour son jet d'initiative.
- **Expérience** (2 pts) : Le Héros a une révélation et gagne 1 EXP. Félicitation !
- **Fureur du juste** (2 pts) : Le Héros est enragé et gagne un +2 à tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin du combat. Le joueur doit trouver une justification valide pour bénéficier du bonus.
- **Inspiration** (1 pt) : Le joueur demande au MJ un indice pour résoudre une énigme ou pour avancer dans l'aventure. Le MJ doit répondre sans mentir mais sa réponse peut être vague.
- **Même pas mal** (1 pt) : Réduisez de moitié les dégâts reçus par le Héros. Vous pouvez attendre de savoir combien de PV le Héros va perdre avant de dépenser votre Karma pour ça.
- **Miracle majeur** (3 pts) : Un miracle majeur est un coup de bol extraordinaire qui tient du prodige, comme un piège mortel qui ne se déclenche pas ou un coup mortel qui est arrêté par le livre qui se trouve dans votre poche.
- **Miracle mineur** (1 pt) : Un miracle mineur est un simple coup de chance, une coïncidence qui tombe à pic, comme un garde qui regarde du mauvais côté au bon moment ou trouver un Monstre assoupit dans sa tanière.
- **Pillage** (1 pt) : « Piller » une zone signifie fouiller tous les recoins et retourner le moindre caillou pour trouver des objets de valeur. Il n'est possible de piller une même zone qu'une fois par séance. Le Héros trouve 25 G suite au « pillage » pour une zone de Niveau 1 et la somme est doublée pour chaque Niveau supplémentaire. Pour une zone de Niveau 5, il trouvera donc 400 G. Le MJ peut aussi donner à la place un objet approprié d'une valeur équivalente.
- **Réussite** (1 pt) : Le Héros réussit automatiquement un jet de dés. Vous devez dépenser le point avant de jeter les dés. Il n'est pas possible de le faire sur un jet de Savoir.
- **Sauvegarde rapide** (2 pts) : Dépensez les points de Karma après avoir perdu un combat pour le rejouer depuis le début. Vous pouvez rejouer un combat tant que vous avez des points de Karma à dépenser pour ça.
- **Tacticien** (2 pts) : Vous pouvez utiliser cet effet à tout moment dans un round. Vous pouvez changer la tactique du round d'un allié, d'un ennemi ou de vous-même.
- **Trop lent** (1 pt) : Le Héros doit dépenser le point de Karma en début de round et choisir un ennemi. Ce dernier agira en dernier durant ce round. Si vous utilisez les règles d'initiative individuelle, l'ennemi lancera 1d6 au lieu de 2d6 pour son jet d'initiative de ce round.
- **Victoire !** (3 pts) : La bataille est automatiquement gagnée par les Héros et chacun gagne 1 EXP et les trésors éventuels. Il n'est pas possible de le faire contre un Boss et il faut dépenser les points au tout début du combat. Contrairement aux autres dépenses de Karma, les Héros peuvent mettre en commun leurs points pour utiliser cet effet.
- **Volonté de fer** (1 pt) : Le Héros est coriace. Annulez tous les effets d'une attaque spéciale qui le prend pour cible à l'exception de la mort instantanée, d'être Statufié et des dégâts reçus.
- **Volonté supranormale** (3 pts) : Le Héros est vraiment coriace. Annulez les effets de mort instantané ou l'État Statufié provenant d'une attaque spéciale qui le prend pour cible.

## En ville

Les Héros commencent généralement leurs aventures dans une ville. À quelques exceptions près, une ville possède toutes les commodités nécessaires : une Auberge, un Temple, un Château, une Guilde de magie, diverses Échoppes et quelques PNJs comme des gardes, des danseuses, des villageois qui n'ont pas grand-chose à dire et surtout des donneurs de quête. En ville tout se paye en G, des sortes de pièces d'or.

### ▪ *L'Auberge*

L'Auberge est l'un des endroits les plus importants pour les Héros : moyennant quelques G, ils peuvent venir s'y reposer pour la nuit et ainsi regagner tous leurs PV et PM ! La nuit doit être complète sinon ça ne compte pas. Le coût d'une chambre est indiqué dans la table des prix et est en fonction du Niveau de la ville.

### ▪ *Le Temple*

Les Héros trouveront souvent au Temple un prêtre qui voudra les aider. Il ramènera à la vie tout Héros mort, généralement gratuitement. Parfois, un prêtre demandera un petit service au groupe en échange. Un Héros revenu à la vie n'a aucun PM et n'a qu'un seul PV mais les soins magiques ou une nuit de repos lui permettront de tout récupérer.

### ▪ *La Guilde de magie*

La Guilde est essentiellement une Échoppe spécialisée dans tout ce qui a un rapport avec les magiciens. C'est aussi l'endroit où les Héros pourront trouver des renseignements sur les alentours de la ville et peut-être même quelques quêtes.

### ▪ *Les Échoppes*

En fonction des villes, chaque Échoppe peut être spécialisée dans un seul type de marchandise ou au contraire être généraliste. Il est rare qu'une ville ne propose pas un choix vaste mais ça peut arriver, surtout en temps difficiles.

Pour un Héros, il y a trois types de choses qui peuvent être achetées : l'équipement, des consommables et de l'entraînement. L'équipement couvre les armes, les armures et les accessoires souvent magiques. Les consommables sont des objets à usages uniques comme les potions de soins ou les antidotes.

L'entraînement n'est pas un objet : en vous payant des cours cela vous permet de « changer de métier ». En clair, vous pouvez modifier en partie votre feuille de personnage. Il ne vous est pas possible de modifier la valeur de vos Traits mais vos Pouvoirs, vos Talents et vos Faiblesses peuvent être changés et vous pouvez même choisir de nouveaux Traits principaux. Les gains de Traits, de PV et de PM gagnés par les augmentations de Niveau ne sont bien sûr pas modifiés. En résumé, cela revient à recréer le Héros mais en conservant ses Traits et son Niveau actuel.

Le tableau page suivante résume les prix de ce qui est à vendre dans les Échoppes, plus les tarifs de l'Auberge. Il n'est pas possible d'acheter quelque chose dont le Niveau est supérieur au Niveau de la ville. Vous pouvez aussi revendre vos possessions pour gagner autant de G que la moitié de leur prix de vente.



Niveau	Auberge	Équipement	Consommable	Entraînement
0	-	50 G	25 G	-
1	10 G	100 G	50 G	200 G
2	20 G	200 G	100 G	400 G
3	40 G	400 G	200 G	800 G
4	80 G	800 G	400 G	1600 G
5	160 G	1600 G	800 G	3200 G
6	320 G	3200 G	1600 G	6400 G
7	640 G	6400 G	3200 G	12800 G
8	1280 G	12800 G	6400 G	25600 G
9	2560 G	25600 G	12800 G	51200 G
+1	x2	x2	x2	x2

La colonne **Auberge** est le coût d'une nuit à l'Auberge en fonction du Niveau de la ville. La chambre est assez grande pour accommoder tous les Héros du groupe. Le prix est donc le même qu'il y ait un, trois ou vingt Héros.

La colonne **Équipement** est le coût d'une arme, d'une armure ou d'un accessoire du Niveau approprié. Le Niveau indique la puissance de l'équipement. Vous ne pouvez avoir que jusqu'à 4 équipements en même temps : une arme, une armure et deux accessoires.

La colonne **Consommable** indique le prix unitaire en fonction du Niveau de l'effet. Contrairement aux équipements, vous n'êtes pas limité par le nombre de consommables que vous pouvez transporter. Certains consommables ont des prix légèrement différents mais c'est indiqué dans leur description.

La colonne **Entraînement** donne le nombre de G que vous devez dépenser pour « changer de métier ». Le coût est en fonction du Niveau du Héros qui désire suivre l'entraînement.

### ▪ *Le Château*

C'est ici que vit le noble local et sa famille. On y trouve aussi une armurerie, une salle aux trésors et des cachots mal famés. L'endroit regorge de passages secrets qui permettent d'y pénétrer sans se faire repérer et d'accéder à des coffres bien remplis. Les habitants ne sont généralement pas d'une grande aide aux Héros, sauf s'il y a une princesse à sauver ou une quête du même style.

Le Château compte comme une zone séparée du reste de la ville et son Niveau est considéré comme étant d'un Niveau plus élevé d'un rang que celui de la ville. Cependant, si les Héros essayent de « piller » le Château sans avoir l'autorisation des occupants, ils devront affronter les gardes ou être jeté au cachot.

### ▪ *Les Égouts*

On ne trouve des Égouts que dans les plus grandes villes. Il s'agit d'un mini-donjon auquel on accède par les cachots du Château et par certains passages secrets en ville. Parfois une Relique y est cachée, protégée par un puissant Monstre. Les Égouts sont typiquement un repaire de bandits et de Monstres peu ragoûtant comme les Slimes, les Zombies et certains Insectes.

Les Égouts sont une zone distincte de la ville et du Château et est généralement de même Niveau que le reste de la ville. Le MJ déterminera ce qui se cache exactement dans les Égouts d'une ville donnée.

### ▪ *Les PNJs*

Contrairement aux Monstres, les Héros n'ont pas le droit d'attaquer les PNJs. Il s'agit tout simplement de gens ordinaires qui sont les victimes toutes désignées de tous les malheurs qui arrivent dans le monde. Certains d'entre eux oublient même de fermer la porte de chez eux. Les Héros peuvent alors pénétrer chez eux et fouiller leur maison : ils ont le droit de prendre tout ce qu'ils trouvent dans les coffres qui ne sont pas fermés à clé.

### ▪ *Les quêtes*

Tôt ou tard, les Héros vont rencontrer des PNJs qui ont des problèmes ou qui peuvent offrir des récompenses en échange de services. La plupart de ces quêtes sont secondaires mais au moins l'une d'entre elle forcera les Héros à explorer les environs pour débusquer le Boss local dans son donjon. Bien sûr, les quêtes aux récompenses les plus intéressantes sont celles qui sont les plus dangereuses.

Trouver un PNJ qui a une quête à donner aux Héros est généralement facile. Certains de ces PNJs peuvent cependant être difficiles à localiser ou bien demander de réaliser plusieurs quêtes secondaires avant de donner une véritable mission aux Héros.

N'oubliez pas que les RPG 8bit avaient tendance à laisser le joueur dans le brouillard vis-à-vis de ses véritables objectifs, créant une sorte de monde mystérieux où l'exploration était indispensable. Un PNJ vous donnera des rumeurs sur le Boss local, un autre vous indiquera qu'un donjon n'est accessible qu'avec une certaine Relique et ainsi de suite. Un petit peu d'investigation ne fera donc pas de mal aux Héros.

## Équipements et consommables

Les équipements et les consommables sont des objets que les Héros peuvent acheter en ville et trouver en guise de trésor lors de leurs aventures. Les deux types d'objets ont un Niveau pour indiquer leur puissance mais les consommables sont à usage unique là où les équipements donnent des bonus tant qu'ils sont portés.

Chaque consommable possède un effet propre similaire à certains Pouvoirs existants. Certains consommables possèdent un Niveau variable et des effets en fonction de ce Niveau. Mais la plupart ont un Niveau fixe qui sert uniquement à déterminer leur prix et leur disponibilité dans les Échoppes en ville. Voici quelques exemples de consommables :

- **Amulette** (Niveau 0) : Elle est vendue par certains prêtres dans les Temples. Lorsqu'on l'utilise, elle ramène tous les Héros au Temple où elle a été achetée. Elle ne fonctionne pas durant un combat ni dans les donjons.
- **Antidote** (Niveau 1) : Chaque dose d'Antidote soigne un État préjudiciable de la personne qui la boit. Il existe un Antidote différent pour chaque État à l'exception de Pétrifié et Statufié.
- **Appât** (Niveau 0) : Vous pouvez utiliser cet Appât pour attirer les Monstres. Le MJ envoie alors un groupe de Monstres appropriés à l'endroit où se trouve l'appât.
- **Clé magique** (Niveau 0) : Un passe-partout à usage unique. Elle ne fonctionne que sur les serrures simples.
- **Cristal mou** (Niveau 3) : Cette aberration alchimique est capable d'annuler les États Pétrifié et Statufié d'un Héros.
- **Écaille de Dragon** (Niveau 1) : Lorsque vous utilisez une Écaille de Dragon, vous gagnez +1 en DF jusqu'à la fin de la scène. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs Écailles de Dragon.
- **Élixir** (variable) : Un Élixir redonne 1d6 PV et 1d3 PM par Niveau. Le coût est égal à 3 fois le coût d'un consommable de même Niveau. Ainsi un Élixir de Niveau 5 coûte 2400 G.
- **Épouvantail** (variable) : Vous pouvez utiliser un Épouvantail pour créer en quelque sorte des clones de vous-même, de la même manière qu'une Illusion de même Niveau que celui du consommable.
- **Éther** (variable) : De l'essence magique en bouteille. Elle redonne 1d3 PM par Niveau lorsqu'elle est bue.
- **Grenade** (variable) : Ces cocktails explosifs infligent 1d6 points de dégât par Niveau d'un élément précis à la cible. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire. Il est possible d'affecter tout un groupe avec une seule Grenade mais les dégâts sont alors réduits de moitié.
- **Huile élémentaire** (Niveau 1) : Il existe deux types d'Huiles, chacune ayant une variante pour chaque élément. Il y a les Huiles qui s'appliquent sur les armes pour ajouter leur élément à une arme et il y a les Huiles qui donnent la Résistance à son élément. Toutes les Huiles durent jusqu'à la fin de la scène.
- **Leurre** (variable) : Chaque Leurre ne fonctionne que sur un type de Monstre précis. Lorsque vous utilisez un Leurre, vous obtenez le même effet qu'une Dissimulation de même Niveau que le Leurre contre tous les Monstres du type approprié jusqu'à la fin de la scène. Cela ne vous dispense pas de faire le jet pour savoir si vous êtes repéré.
- **Œuf surprise** (variable) : Lorsque vous utilisez l'Œuf, un Monstre déterminé aléatoirement par le MJ en jaillit. Le Monstre est un Monstre d'élite de même Niveau que l'Œuf et vous considère comme un allié. Il ne peut pas agir le round où il apparaît et il disparaît à la fin de la scène.



- **Ofuda** (variable) : Ces talismans vous permettent d'infliger des États préjudiciables une ou plusieurs cibles de la même façon qu'une Malédiction de même Niveau que l'Ofuda. Chaque Ofuda ne permet d'infliger qu'un seul État spécifique.
- **Panacée** (Niveau 10) : Cet antidote universel soigne tous les États préjudiciables de la cible, y compris Pétrifié et Statufié.
- **Phéromones** (variable) : Il existe un type de Phéromones différent pour chaque type de Monstre. Si vous utilisez une dose de Phéromones sur un Monstre du bon type, les effets sont les mêmes qu'un Charme de même Niveau que le Niveau du consommable.
- **Plume de phénix** (Niveau 6) : Une Plume de phénix est capable de ramener un Héros à la vie. Cela ne fonctionne pas sur les Héros qui ont été Statufiés. Le Héros ressuscité regagne la moitié de ses PV perdus mais il ne peut pas agir dans le round où il revient à la vie.
- **Potion** (variable) : Cette boisson revigorante redonne 1d6 PV par Niveau à celui qui la boit, sauf s'il est Mort-vivant où dans ce cas, il perd 1d6 PV par Niveau de la Potion.
- **Prisme** (variable) : Lorsqu'un Héros regarde un Monstre au travers du Prisme, il apprend les Résistances, Vulnérabilités et Immunités de ce Monstre comme s'il avait fait une Analyse de même Niveau que le Prisme.
- **Talisman** (variable) : Il existe deux types de talismans. La première version est similaire à Aura élémentaire, infligeant 1d6 points de dégât d'un élément précis par Niveau à tous ceux qui vous attaquent au corps-à-corps. L'autre version fonctionne comme une Aura maudite de même Niveau que celle du consommable et infligeant un État précis.
- **Tente** (Niveau 3) : Dormir dans une Tente a le même effet que dormir à l'Auberge sauf que l'on n'a pas besoin de revenir en ville. Il n'est pas possible d'utiliser une tente dans un donjon ou durant un combat.
- **Tonique** (Niveau 1) : Cette boisson donne +1 en AT et en DG jusqu'à la fin de la scène. Plusieurs doses de Tonique ne sont pas cumulatives.
- **Torche** (Niveau 0) : Utile pour illuminer un lieu sombre. Une Torche dure toute une scène et n'est indispensable que si le MJ le désire.
- **Vaccin** (Niveau 1) : Le Vaccin immunise à un État préjudiciable précis pendant une scène entière. Il existe un Vaccin différent pour chaque État.



Pour l'équipement, vous n'avez le droit d'utiliser en même temps qu'une seule arme, qu'une seule armure et jusqu'à deux accessoires. Chaque pièce d'équipement apporte des bonus spécifiques :

- Une arme donne un bonus égal à son Niveau à l'AT et au DG. Une arme de Niveau 0 est une arme ordinaire, celles de 1 à 3 sont des armes d'excellentes qualités ou avec de faibles capacités magiques et celles de Niveau supérieures sont manifestement magiques.
- Une armure donne un bonus égal à son Niveau à la DF. Comme pour les armes, une armure de Niveau 0 est une armure ordinaire, celles de 1 à 3 sont d'excellentes qualités ou avec de faibles capacités magiques et celles de Niveau supérieures sont manifestement magiques.
- Un accessoire ne donne pas de bonus mais il possède un nombre de points d'enchantement égal à son Niveau. Les accessoires, à part ceux de bas Niveau, sont quasiment toujours magiques. Les accessoires peuvent représenter aussi bien les boucliers, que les casques, gantelets, anneaux, rubans, coiffes diverses et autres talismans.

Pour une arme ou une armure, vous pouvez réduire le bonus qu'elle confère pour gagner autant de points d'enchantement. Vous pouvez ainsi gagner un maximum d'un point d'enchantement pour une arme ou armure de Niveau 0 à 3, 2 points si elle est de Niveau 4 à 7, 3 points pour les Niveau 8 à 11 et ainsi de suite. Du coup, une armure de Niveau 8 avec 2 points d'enchantement ne donne qu'un +6 en DF et non pas +8.

Vous pouvez dépenser les points d'enchantement d'une arme pour obtenir des capacités de la liste ci-dessous. Certaines ont une valeur négative, ce qui signifie qu'elle vous rajoute des points d'enchantement, et ce qui peut vous faire dépasser la limite indiquée ci-dessus. Une même capacité peut être prise plusieurs fois sauf indications contraires.

- **À distance** (1 pt) : Vous ne pouvez pas utiliser l'arme au corps à corps mais vous n'avez pas de malus pour attaque des cibles En vol ou En retrait.
- **Berserk** (-1) : L'arme vous donne un -1 en DF même si elle n'est pas équipée. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.
- **Bonus de Trait** (2 pts) : Tant qu'elle est équipée, l'arme confère un +1 à un Trait spécifique. Cela affecte aussi les caractéristiques dérivées de ce Trait. Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois cette capacité pour le même Trait.
- **Défensive** (1 pt) : Tant qu'elle est équipée, l'arme vous donne +1 en DF.
- **Élémentaire** (1 pt) : L'arme est infusée par un élément précis. Lorsque vous blessez avec cette arme un Monstre étant Vulnérable à cet élément, les PV perdus sont doublés. À l'inverse, lorsque vous blessez avec cette arme un Monstre ayant une Résistance dans cet élément, les PV perdus sont réduits de moitié. Enfin, l'arme est inefficace contre un Monstre ayant une Immunité dans cet élément.
- **Ensorcelée** (1 pt) : À chaque fois que l'arme blesse quelqu'un, la victime a 1 chance sur 3 pour qu'elle subisse un État préjudiciable précis en plus des autres effets de l'attaque.
- **Fatale** (3 pts) : Lorsque l'arme blesse un Monstre qui n'est pas un Mort-vivant ni un Boss, faites un jet d'Intelligence en ajoutant le bonus d'AT de l'arme. Si vous faites autant ou plus que la DF du Monstre, il est tué immédiatement. Il s'agit d'une attaque spéciale. Les Boss qui ne sont pas Mort-vivant ne sont pas affectés. Contre un Mort-vivant, résolvez l'attaque spéciale comme ci-dessus mais si elle fonctionne, le Mort-vivant récupère tous ses PV. Un Boss Mort-vivant est affecté comme un Mort-vivant ordinaire.
- **Fiable** (1 pt) : Une fois par round, lorsque vous échouez sur un jet d'attaque avec cette arme, vous pouvez relancer les dés.

- **Focus** (1 pt) : L'arme vous confère un Pouvoir spécifique au Niveau 1, que vous pouvez utiliser normalement même si vous ne tenez pas l'arme en main. Si vous prenez cette capacité plusieurs fois, le Niveau du Pouvoir conféré est augmenté d'un point à chaque fois plutôt que de vous donner un nouveau Pouvoir.
- **Larcin** (1 pt) : Lorsque le Héros fait un Chapardage, l'attaque bénéficie des capacités spéciales de l'arme si elle est équipée. Le bonus à l'AT et au DG ne s'applique que si vous faites un jet d'AT pour résoudre le Chapardage ou que si le Chapardage inflige des dégâts.
- **Maudite** (-2 pts) : L'arme vous donne un -1 dans un Trait précis même si elle n'est pas équipée. Cela affecte les caractéristiques dérivées de ce Trait et vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.
- **Munitions** (-1 pt) : L'arme nécessite des munitions pour fonctionner. 10 munitions coûtent 10% du coût de l'arme et il n'est pas possible d'en avoir plus de 100 sur soi.
- **Mystique** (1 pt) : À chaque fois que l'arme inflige des dégâts, vous regagnez 1 PM. Vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de PM de cette façon.
- **Parade** (2 pts) : Tant qu'elle est équipée, l'arme a 1 chance sur 6 de parer une attaque de base qui vous touche. Une attaque parée n'a aucun effet sur vous.
- **Runique** (1 pt) : Toutes les attaques que vous faites avec cette arme sont considérées comme des attaques spéciales. Vous pouvez aussi utiliser votre Intelligence au lieu de votre Agilité pour calculer votre AT lorsque vous maniez l'arme.
- **Tueuse** (2 pts) : Lorsque vous utilisez l'arme pour attaquer un Monstre d'un type précis, vos DG sont augmentés de +2d6.

Pour une armure, vous devez utiliser la liste suivante à la place :

- **Barrière** (2 pts) : Tant qu'elle est équipée, l'armure a 1 chance sur 6 de contrer une attaque spéciale qui vous affecte. Une attaque contrée n'a aucun effet sur vous.
- **Bonus de Trait** (2 pts) : Tant qu'elle est équipée, l'armure confère un +1 à un Trait spécifique. Cela affecte aussi les caractéristiques dérivées de ce Trait. Il n'est pas possible de prendre plusieurs fois cette capacité pour le même Trait.
- **Élémentaire** (1 pt) : L'armure est infusée par un élément précis. Vous gagnez une Résistance envers cet élément tant que l'armure est équipée. Si vous êtes Vulnérable à cet élément, la Vulnérabilité est annulée à la place.
- **Focus** (1 pt) : L'armure vous confère un Pouvoir spécifique au Niveau 1, que vous pouvez utiliser normalement même si vous ne la portez pas. Si vous prenez cette capacité plusieurs fois, le Niveau du Pouvoir conféré est augmenté d'un point à chaque fois plutôt que de vous donner un nouveau Pouvoir.
- **Maudite** (-2 pts) : L'armure vous donne un -1 dans un Trait précis même si elle n'est pas équipée. Cela affecte les caractéristiques dérivées de ce Trait et vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.
- **Menaçante** (1 pt) : Tant qu'elle est équipée, l'arme vous donne +1 en AT et en DG.
- **Pacifique** (-1) : L'armure vous donne un -1 en AT et en DG même si elle n'est pas équipée. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.
- **Porte-bonheur** (3 pts) : Tant qu'elle est équipée, le Héros n'est pas affecté par les effets de mort instantané et il ne peut pas être statufié.

- **Protection** (1 pt) : L'armure vous donne l'Immunité envers un État précis tant qu'elle est équipée.
- **Zombie** (-1 pts) : L'armure vous transforme en Mort-vivant tant que vous l'équipez, ce qui vous donne tous les avantages et inconvénients d'en être un. Une fois équipée, vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.

Un accessoire a accès à la même liste que les armures à l'exception de Menaçante, plus les capacités de la liste suivantes :

- **Berserk** (-1) : L'accessoire vous donne un -1 en DF même s'il n'est pas équipé. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser à moins de vous faire exorciser dans un Temple.
- **Défense optimisée** (1 pt) : L'accessoire vous protège spécifiquement contre un type d'attaque. Tant qu'il est équipé, il vous donne un +2 en DF mais uniquement contre les attaques de base ou uniquement contre les attaques spéciales. Cette capacité ne peut être prise qu'une seule fois.
- **Défensif** (1 pt) : Tant qu'il est équipée, l'accessoire vous donne +1 en DF. Vous ne pouvez pas prendre cette capacité plus d'une fois pour un accessoire de Niveau 0 à 3, pas plus de 2 fois pour un accessoire de Niveau 4 à 7, pas plus de 3 fois pour un accessoire de Niveau 8 à 11 et ainsi de suite.
- **Ensorcelé** (3 pts) : À chaque fois que l'une de vos attaques de base blesse quelqu'un, la victime a 1 chance sur 3 pour qu'elle subisse un État préjudiciable précis en plus des autres effets de l'attaque.
- **Force élémentaire** (3 pts) : L'accessoire est infusée par un élément précis. Lorsque vous blessez avec une attaque de base un Monstre qui est Vulnérable à cet élément, les PV perdus sont doublés. À l'inverse, lorsque vous blessez avec une attaque de base un Monstre avec une Résistance dans cet élément, les PV perdus sont réduits de moitié. Enfin, vos attaques de base deviennent inefficaces contre un Monstre ayant une Immunité dans cet élément.
- **Fortune** (2 pt) : Lorsque vous échouez sur un jet d'un Trait précis alors que l'accessoire est équipé, en dehors d'un jet d'attaque, vous pouvez relancer les dés. Il n'est pas possible de relancer un jet qui a déjà été relancé.
- **Parade** (2 pts) : Tant qu'il est équipé, l'accessoire a 1 chance sur 6 de parer une attaque de base qui vous touche. Une attaque parée n'a aucun effet sur vous.
- **Martial** (1 pt) : Tant qu'il est équipée, l'accessoire vous donne +1 en AT et en DG. Vous ne pouvez pas prendre cette capacité plus d'une fois pour un accessoire de Niveau 0 à 3, pas plus de 2 fois pour un accessoire de Niveau 4 à 7, pas plus de 3 fois pour un accessoire de Niveau 8 à 11 et ainsi de suite.
- **Mystique** (3 pts) : À chaque fois qu'une de vos attaques de base inflige des dégâts, vous regagnez 1 PM. Vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de PM de cette façon.
- **Talent** (1 pt) : Tant qu'il est équipé, l'accessoire vous donne un Talent précis. Il n'est pas possible de prendre cette capacité plus d'une fois.

Lorsque les Héros achètent leur équipement en ville, ils sont libres de choisir les capacités spéciales de leur équipement comme ils le désirent. Les pièces d'équipement trouvées comme trésor en cours d'aventure sont créées par le MJ et ne sont donc pas forcément du sur-mesure. N'oubliez pas non plus de décrire à quoi ressemble un équipement, surtout si vous avez des Héros qui reçoivent des bonus en fonction du type d'équipement qu'ils portent.

Il existe aussi des Reliques qui sont des objets magiques uniques. Ils ne sont pas à vendre et les Héros ne pourront les trouver qu'en allant à l'aventure. Les Reliques fonctionnent comme les autres objets magiques sauf qu'ils sont toujours créés par le MJ et qu'il n'est pas obligé de suivre les règles pour déterminer leurs capacités. Il peut même leur donner des pouvoirs inédits !

## L'expérience

Comme dans les jeux vidéo, les Héros gagnent de l'EXP au fil de leurs aventures et cet EXP va leur servir à augmenter leur Niveau. Un Héros gagne de l'EXP dans les situations suivantes :

- Un Héros gagne 1 EXP pour chaque combat gagné. Cependant, s'il a fui le combat ou si c'était un combat trop facile, il ne gagne pas d'EXP. Un combat est considéré comme trop facile si les Héros n'ont pas eut besoin d'utiliser ni Karma, ni PM et ni consommables pour gagner.
- Un Héros gagne 1 EXP de plus lorsque le combat était très difficile. Il gagne cet EXP même s'il a été réduit à 0 PV mais pas s'il a fui. Un combat est considéré comme très difficile si les Héros sont dans un état qui les oblige à utiliser une Tente (ou équivalent) ou de retourner en ville après leur victoire.
- Un Héros gagne également 1 EXP par quête accomplie.

Le MJ fixe avant le début de la campagne combien il faut d'EXP pour gagner un Niveau selon les recommandations suivantes :

- Si les Héros gagnent un Niveau tous les 5 EXP, attendez vous à les voir gagner un ou deux Niveau par session. C'est un rythme rapide qui rappelle les RPG console sans trop alourdir le jeu par des montées de Niveau trop courantes. Toutefois, les Héros n'auront certainement pas le temps d'obtenir un équipement adapté à leur Niveau et ils devront compenser par leurs Pouvoirs bruts lors des combats.
- En gagnant un Niveau tous les 10 EXP, le rythme moyen sera d'un Niveau par séance. Les Héros auront normalement le temps d'accumuler suffisamment d'équipement pour tenir tête à des Monstres de leur Niveau sans que le MJ n'ait trop de soucis à se faire. C'est le rythme qui est recommandé.
- Avec un Niveau tous les 20 EXP, les Héros devraient gagner un Niveau toutes les 2 ou 3 séances. C'est un rythme qui est similaire aux jeux de rôle plus traditionnels, par contre le MJ devra réduire les trésors trouvés s'il ne veut pas gérer un groupe de Héros bardés d'objets magiques en tout genre.

À chaque fois que vous gagnez un Niveau, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Si votre nouveau Niveau est pair, l'un de vos deux Traits principaux est augmenté d'un point. Si votre nouveau Niveau est impair, c'est l'un de vos Traits secondaires qui est augmenté d'un point.
- Vous gagnez un nouveau Pouvoir de même Niveau que le Niveau que vous venez d'atteindre. À la place, vous pouvez gagner un Pouvoir au Niveau 1 et augmenter de 1 le Niveau de tous vos autres Pouvoirs.
- Vous récupérez tous vos PV et tous vos PM. N'oubliez pas de recalculer vos PV et vos PM en prenant en compte votre nouveau Niveau et votre nouveau score d'Endurance ou de Magie si vous l'avez augmenté.

## Les zones

Le monde de 8bit RetroAdventures est divisé en zones. Chaque zone possède un Niveau et sert à délimiter un territoire aussi grand ou petit que le MJ le désire. Ainsi, une ville peut être constituée d'une seule zone ou bien au contraire chaque quartier peut être une zone différente. Pareil pour un donjon ou pour les étendues sauvages aux alentours de la ville.

Dans l'idéal, le Niveau d'une zone est égal au Niveau moyen des Héros au moment où ils visitent cette zone pour la première fois. En pratique, la ville a un Niveau égal au Niveau moyen du groupe ainsi que les zones voisines alors que les zones visitables uniquement en fin d'aventure sont d'un ou deux Niveaux plus élevés. Le Niveau d'une zone sert principalement à déterminer les récompenses et les Monstres qu'ils pourront y rencontrer, ou dans une ville la qualité des services dont ils peuvent bénéficier.

Le découpage en zone permet aussi de savoir combien de fois dans la séance les Héros pourront utiliser leur Karma pour « piller » un lieu et de varier les Monstres et les trésors en fonction de la zone où les PJs se trouvent.

## Les scènes

Une aventure est divisée en scènes, un peu comme une pièce de théâtre ou film. Une scène représente simplement un intervalle de temps suffisamment long pour qu'un événement décisif se produise. Par événement décisif, on entend toute action ou suite d'actions qui permet de faire avancer l'intrigue ou de modifier dramatiquement la situation présentée en début de scène.

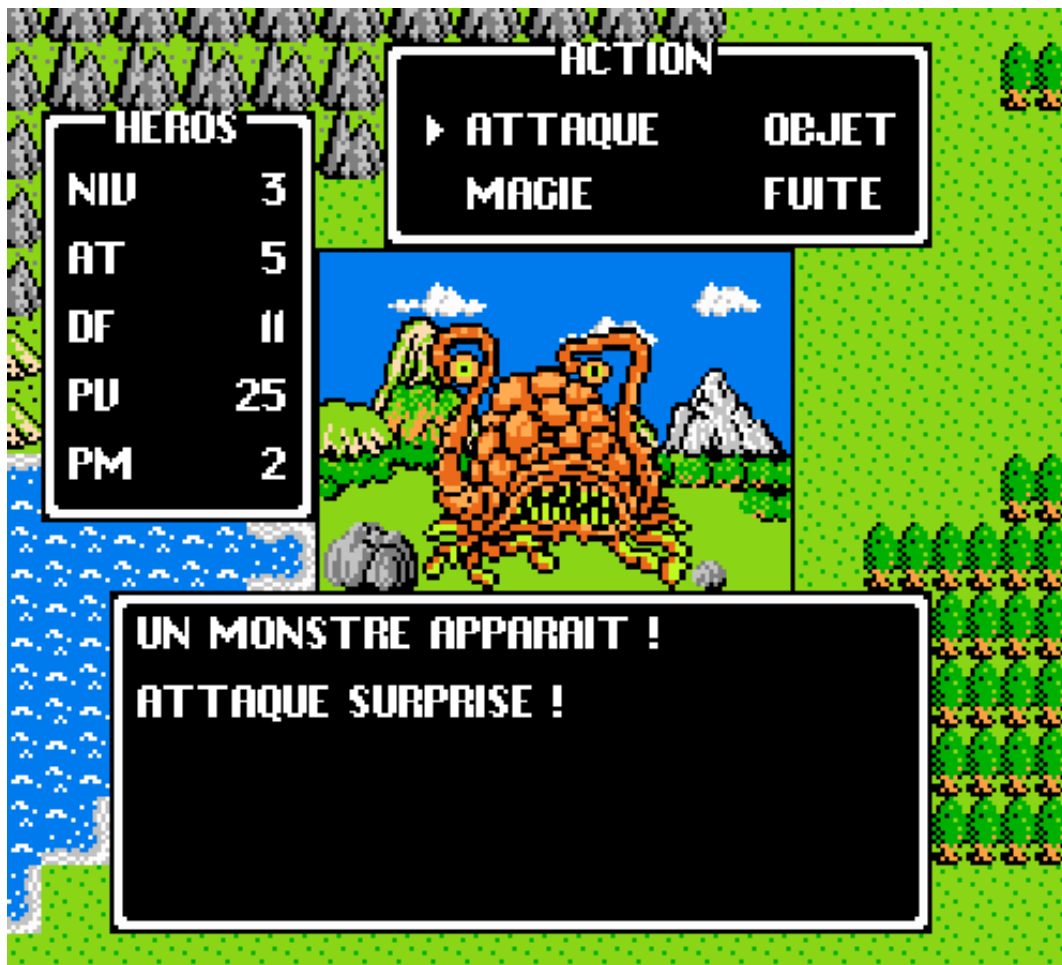
Par exemple, un combat constitue une scène, de même que faire une visite au château pour discuter de choses importantes avec le Roi ou qu'explorer la grotte à proximité de la Forêt noire. De toute façon, c'est le MJ qui décide quand commence une nouvelle scène et ça ne sert vraiment que pour déterminer la durée de certains Pouvoirs et capacités spéciales.

## Les éléments

Il y a en tout six éléments. De nombreux Pouvoirs, objets et Monstres ont des capacités liées à ces éléments. Chaque élément est aussi lié à un para-élément, indiqué entre parenthèses. Le MJ peut décider de créer des objets et des Monstres qui interagissent spécifiquement avec ces para-éléments mais sinon, éléments et para-éléments ne font qu'un.

- **Feu** (Métal) : Le Feu est l'élément lié aux chaleurs extrêmes, à la lave en fusion et aux flammes. Par extension, le Métal est aussi associé au Feu.
- **Glace** (Eau) : La Glace est l'élément lié au froid extrême et au gel. La Glace donne naissance à l'Eau qui est connue pour sa force destructrice.
- **Foudre** (Vent) : La Foudre est l'énergie pure et est associée aux tempêtes et au climat. Le Vent, à la fois protecteur et dévastateur, est lié à la Foudre.
- **Nature** (Terre) : La nature est l'élément des végétaux et des habitants naturels de la forêt. Elle est liée à la Terre, élément des minéraux et de Gaia la Terre-Mère.
- **Sacré** (Lumière) : L'élément Sacré est l'essence divine et l'élément de la pureté. Il est associé à la Lumière qui repousse le Mal.
- **Impie** (Ténèbres) : L'élément Impie est d'essence démoniaque et est l'élément de la corruption. Il est lié aux Ténèbres qui sont la somme de tout ce que redoute l'Humanité.

## Chapitre III : Les Combats



Lorsque les Héros rencontrent des Monstres, il y a de grande probabilités que ça se finissent en combat. Un combat est toujours résolu en 4 phases :

- 1- Embuscade
- 2- Détermination de l'initiative
- 3- Résolution du combat
- 4- Fin du combat

La troisième phase est elle-même divisée en rounds durant lesquels chaque Héros et Monstre agit à son tour.

### Les Embuscades

Au début d'un combat, le MJ lance 1d6. S'il obtient un « 1 » ou un « 2 », les Héros sont pris en embuscade. S'il obtient un « 5 » ou un « 6 » ce sont les Monstres qui sont pris en embuscade. Dans les autres cas, il n'y a pas d'embuscade.

En cas d'embuscade, tous les membres du camp qui a été pris au piège sont obligés d'être En première ligne durant le premier round de combat. Ils ne pourront changer de tactique qu'à partir du second round de combat, à moins de dépenser du Karma. Si les Héros ont pris les Monstres en embuscade, ils peuvent en profiter pour fuir le combat avant qu'il ne commence.

## L'initiative

Une fois que vous avez déterminé si l'un des camps est pris en embuscade, chaque camp lance 1d6. Celui qui obtient le plus haut score agira en premier durant chaque round du combat. En cas d'égalité, relancez. Le jet d'initiative n'est normalement fait qu'une fois par combat, mais dans certaines circonstances, le MJ pourra demander à refaire le jet en début de round en cours de combat.

## Le round de combat

Un combat est divisé en round. Durant chaque round, chaque Monstre et Héros a l'opportunité de faire une action. Une fois que tout le monde a agit, le round se termine et on commence un nouveau round jusqu'à ce que l'un des deux camps se rende, soit en fuite ou soit éliminé.

Au début de chaque round, en commençant par le camp qui a perdu le jet d'initiative, chacun doit annoncer sa tactique pour le round : En première ligne, Prudent, En retrait ou En vol. Chaque tactique a ses avantages et ses inconvénients qui sont décrits un peu plus loin. Vous pouvez utiliser la feuille de Champ de bataille avec divers marqueurs ou des figurines pour indiquer la tactique de chaque Héros et Monstre.

Ensuite, en commençant par le camp qui a remporté l'initiative, chacun à son tour on annonce son action pour le round et on la résout immédiatement. Voici quelques exemples de ce qui compte comme une action :

- Faire une attaque de base
- Utiliser un consommable
- Utiliser un Pouvoir, y compris celui qui provient d'un équipement
- Essayer de s'enfuir
- Changer d'arme
- Faire une Parade
- Toute manœuvre qui nécessiterait un jet de Trait pour être résolue

Échanger son arme par une autre que l'on a sur soi prend une action. Simplement lâcher son arme, ou dégainer en début d'un combat, ne compte pas comme une action.

Un déplacement ne compte pas non plus comme une action : l'utilisation des tactiques permet d'en faire abstraction. Tout ce qui ne nécessite qu'une fraction de round pour être accompli et qui ne nécessite pas de jet de dés ne compte pas non plus comme une action.

### Option : Initiative individuelle

Au lieu de déterminer l'initiative par camp, il est possible d'assigner un score d'initiative à chaque Héros et Monstre qui participe au combat. Pour cela, lancez 2d6 + Niveau pour chacun au début du combat. Ceux qui sont obligés d'agir à la fin du round ne lancent que 1d6 et ceux qui peuvent agir avant tout le monde lancent 3d6.

Durant chaque round de combat, les actions sont résolues en commençant par celui qui a la plus haute initiative, puis on continue par ordre décroissant de score d'initiative. Pour rendre les combats plus chaotiques, il est aussi possible de recalculer l'initiative de chacun au début de chaque round avant le choix des tactiques.



## Résolution des attaques

Pour résoudre une attaque, on fait un jet de dés un peu comme les jets de Traits sauf que la Difficulté est toujours égale à la DF de la cible de l'attaque. Si le résultat est supérieur ou égal à la DF de la cible, elle est affectée par l'attaque. Sinon il ne se passe rien. Il y a deux types d'attaque : les attaques de base et les attaques spéciales.

Une attaque de base est une attaque ordinaire avec vos poings ou avec votre arme. Pour la résoudre, vous lancez 2d6 plus votre AT, plus tout bonus ou malus d'AT qui s'applique à la situation. Si l'attaque touche, vous infligez des dégâts à votre adversaire : lancez votre DG et retranchez le résultat aux PV de la cible. Ainsi avec un DG de 1d6+3, vous faites perdre de 4 à 9 PV à votre adversaire.

Une attaque spéciale est une attaque provenant d'un Pouvoir ou d'une capacité spéciale, comme Charme ou Malédiction. Certains Monstres se spécialisent dans ce type d'attaque et peuvent donc neutraliser un groupe entier de Héros sans les tuer. La procédure exacte pour résoudre ce genre d'attaque est spécifique à chaque Pouvoir et est donc détaillée dans leur description.

## Les tactiques

Au début de chaque round, vous devez annoncer votre tactique pour le round en cours. Les tactiques servent à déterminer de façon abstraite où vous vous trouvez sur le champ de bataille et vous donne divers bonus et malus en fonction de la situation. Une tactique ne restreint en rien les actions que vous pouvez faire dans le round. Par défaut, vous êtes Prudent (ce qui ne vous donne ni bonus ni malus) mais certaines circonstances peuvent rendre les autres tactiques très attrayantes.

- **En première ligne** : Vous vous lancez à corps perdu dans la mêlée. Vous gagnez +2 en AT et -2 en DF jusqu'à la fin du round et vous ne pouvez pas utiliser d'armes ayant la capacité À distance (sauf si vous êtes Tireur d'élite). De plus, si un Pouvoir affectant tout un groupe prend pour cible ceux contre qui vous vous battez, vous êtes également affecté. De même, un Pouvoir affectant tout un groupe qui prend pour cible vos alliés ne vous affecte pas.
- **Prudent** : Vous tenez votre position et vous restez en alerte pour réagir au moindre changement de situation. Vous n'avez ni avantages ni inconvénients avec cette tactique, si ce n'est que vous ne pouvez pas utiliser d'armes ayant la capacité À distance (sauf si vous êtes Tireur d'élite) si vous êtes engagés dans un corps-à-corps.
- **En retrait** : Vous laissez vos compagnons se battre et vous supervisez le combat. Jusqu'à la fin du round, vos attaques de mêlée gagnent -2 en AT mais vous avez un +2 en DF contre les attaques de mêlée adverses. De plus, si personne ne réussit à vous toucher avec une attaque durant ce round, vous pourrez fuir automatiquement le combat sans avoir à faire de jet de dés. Il n'est pas possible d'utiliser cette tactique si tous vos alliés sont déjà En vol ou En retrait.
- **En vol** : Seul un Héros ou un Monstre capable de voler peut utiliser cette tactique. Vous survolez le champ de bataille afin de vous mettre hors de portée des attaques de mêlée adverses. Jusqu'à la fin du round, vous gagnez +2 en DF contre les attaques de mêlée de tout Héros ou Monstre incapable de voler mais en revanche vous avez un -2 en AT pour attaquer en mêlée ceux qui ne sont pas En vol. Enfin, pour les Pouvoirs qui affectent tout un groupe, ceux au sol et ceux En vol sont considérés comme des groupes différents.

## La Parade

Faire une Parade signifie se concentrer sur sa défense au détriment de toute autre action. Cela n'augmente pas votre DF mais permet de réduire de moitié tous les dégâts encaissés à partir du moment où vous faites la Parade et jusqu'à ce que ce soit à nouveau votre tour d'agir le round suivant.

## Fuir un combat

Essayer de quitter un combat en cours est dangereux mais parfois l'ennemi est trop puissant. Pour fuir, vous devez faire un jet de Chance et obtenir un résultat supérieur ou égal à un jet d'Intelligence de votre adversaire. S'il y a plusieurs adversaires, utilisez le score d'Intelligence le plus élevé. En cas d'échec, vous restez planté là. Une fois que vous avez fui un combat, vous n'avez pas le droit de revenir !

## Arriver à 0 PV

Perdre tous ses PV a des effets différents selon que l'on est un Héros ou un Monstre. Pour un Monstre, être réduit à 0 PV signifie tout simplement la mort. Un Héros à 0 PV est dans le coma et il en sortira dès que ses alliés lui auront prodigué les premiers soins, ce qui lui redonne 1 PV.

Un Héros ne peut mourir que s'il est dévoré par un Monstre, ce qui n'arrive que s'il est malchanceux et qu'il n'y a personne pour lui donner des soins. Heureusement, un Héros remplaçant n'est jamais bien loin si une mort est inévitable.

## Fin du combat

Un combat prend fin lorsque l'un des camps en présence a été éliminé, s'est rendu ou a fui. On a alors l'un des cas suivants :

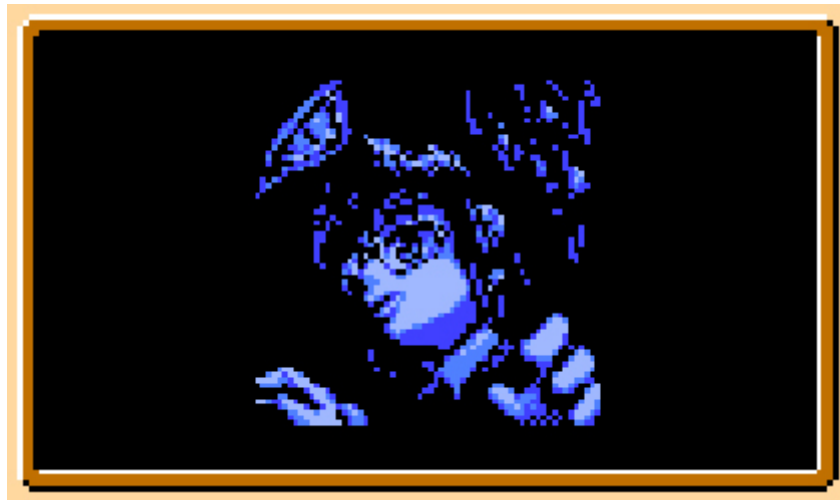
- **Les Monstres ont été vaincus** : Tous les Héros qui ont été réduits à 0 PV reviennent à eux, gagnent 1 point de Karma et récupèrent 1 PV.
- **Tous les Héros sont dans le coma** : Chaque Héros fait un jet de Chance. Celui qui obtient le plus bas résultat a été dévoré par les Monstres. Les autres reviennent à eux avec 1 PV une fois que les Monstres quittent les lieux et gagnent également 1 point de Karma. Si tous les Héros sont morts, GAME OVER !
- **Certains Héros sont dans le coma, les autres Héros se sont enfuis** : Les Héros dans le coma doivent faire un jet de Chance comme ci-dessus pour savoir qui s'est fait dévorer. Dès que les Monstres quittent les lieux, les Héros se regroupent et ceux qui ont survécus et qui sont à 0 PV récupèrent 1 PV et gagnent 1 point de Karma.

## Les États Préjudiciables

Certains Pouvoirs et certaines capacités spéciales peuvent infliger divers États préjudiciables. Voici la liste des États que peuvent subir les Héros et les Monstres au cours d'une aventure. Sauf indication contraire, un État dure jusqu'à la fin de la scène. Recevoir plusieurs fois le même État n'ajoute aucun effet supplémentaire, à l'exception de Pétrifié.

- **Aveugle** : Un Héros ou Monstre a un foulard qui apparaît devant ses yeux et l'aveugle. Il a -2 à tous ses jets d'attaque (de base et spéciales) et à sa DF. Il ne peut pas non plus utiliser d'attaques à distance.
- **Confus** : Un Héros ou Monstre confus regarde toujours du mauvais côté. Lancez 1d6 lorsque c'est tour d'agir : sur un 1 ou 2, il attaque l'un de ses alliés ; sur un 3 ou 4, il ne fait rien ; sur un 5 ou 6, l'État prend fin.
- **Crapaud** : Le Héros ou Monstre est transformé en crapaud. Les dégâts qu'il inflige sont réduits de moitié et les dégâts qui lui sont infligés sont doublés. Son équipement est également transformé et il continue donc d'en bénéficier.
- **Paralysie** : Un Héros ou Monstre paralysé est comme entouré de chaînes d'énergie. Il ne peut plus rien faire, même pas changer de tactique en début de round, pendant 1d6 rounds (le jet est fait en secret par le MJ).
- **Pétrifié** : Le Héros ou Monstre devient gris et rigide, se transformant lentement en pierre. Il agit toujours en dernier à la fin de chaque round de combat. S'il devient à nouveau Pétrifié, il est à la place Statufié de façon permanente. Un Monstre Statufié est mort. Un Héros Statufié ne peut plus agir et peut être considéré comme mort sauf qu'il conserve ses PV et PM actuels, qu'il n'est pas possible de prendre son équipement et qu'une Guérison peut lui rendre son état normal. Pour les besoins de Guérison, Statufié compte pour 3 États.
- **Poison** : Le Héros ou Monstre devient vert et est souffrant. Poison est un État qui fait effet tant qu'il n'est pas guérit. En combat, la victime perd 1 PV en plus à chaque fois qu'il perd des PV. Au début de chaque scène, il perd également autant de PV que son Niveau sans pour autant le réduire en dessous de 1 PV.
- **Silence** : Le Héros ou Monstre devient aphone, ce qui est représenté par une bulle à côté de sa tête avec « ... » à l'intérieur. Il n'est pas possible d'utiliser de Pouvoirs (même ceux provenant d'objets) tant que Silence fait effet.
- **Sommeil** : Le Héros ou Monstre tombe par terre et dort profondément. L'effet est le même qu'une Paralysie, sauf que l'effet dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que la victime soit affectée par une attaque ou perde des PV, selon ce qui arrive en premier.

## Chapitre IV : Les Monstres



Contrairement à un véritable RPG console, vous n'allez pas avoir quinze combats en une session où la plupart des Monstres vont mourir avant d'avoir eut le temps de faire quoique ce soit. Le guide suivant devrait vous permettre de créer des combats à peu près équilibré entre un groupe de 4 ou 5 Monstres et un groupe de Héros de Niveaux équivalents. La puissance de l'équipement des Héros influe grandement sur leur capacité à combattre les Monstres, donc n'hésitez pas à y aller en douceur face à des Héros débutants.

### Caractéristiques d'un Monstre

Un Monstre est défini uniquement par son type et son Niveau. Si vous avez besoins des Traits d'un Monstre pour un jet de dés, considérez qu'ils ont une valeur de 2 dans tous leurs Traits, +1 par tranche entière de 3 Niveaux (donc +1 à partir du Niveau 3, +2 à partir du Niveau 6,...). Le Niveau permet de déterminer toutes ses caractéristiques dérivées, les Traits du Monstres ne les affectant pas :

- **AT** : L'AT d'un Monstre est égal à 2 + Niveau
- **DG** : Les DG sont de 1d6 + Niveau
- **DF** : La DF est égale à 9 + Niveau
- **PV** : Un Monstre a de 2 à 12 PV par Niveau
- **PM** : Un Monstre a de 1 à 3 PM par Niveau

Les PV d'un Monstre sont en fonction de son rôle. Si vous voulez un Monstre qui meurt en un coup ou presque, donnez-lui le minimum. Si vous préférez un Monstre qui durera pendant tout le combat, sauf si tous les Héros s'acharnent sur lui en même temps, donnez-lui le maximum de PV. La plupart du temps, vous pouvez vous contenter de lancer 2d6 par Niveau pour déterminer les PV du Monstre.

Pour les PM, c'est un peu le même principe. Si vous avez prévu que le Monstre utilise ses Pouvoirs plusieurs fois durant le combat, donnez-lui le maximum. Si au contraire, il n'utilisera qu'un seul Pouvoir (et une seule fois) dans le combat, donnez-lui le minimum.

Le MJ peut aussi décider de personnaliser un Monstre en lui donnant de véritables scores de Traits. Il devrait le réserver à des Monstres importants, comme les Boss ou des Monstres récurrents. Pour cela, déterminez les Traits du Monstre comme pour un Héros puis donnez un +1 dans deux Traits différents pour chaque Niveau du Monstre (y compris le Niveau 1). Les Traits d'un Monstre n'affectent pas ses caractéristiques dérivées, contrairement aux Héros.

## Les types de Monstre

Normalement, le type ne modifie pas les capacités d'un Monstre mais certaines capacités spéciales des Héros n'affectent que certains types. Un Monstre ne peut avoir qu'un seul type et chaque type est distinct les uns des autres.

Lorsque vous créez un Monstre, vous devez sélectionner l'un des types de la liste suivante :

- **Animal** : Le Monstre est un animal ordinaire, généralement de taille inhabituelle. Un Animal n'est ni un reptile ni une créature aquatique.
- **Aquatique** : Le Monstre est une créature aquatique (poisson, crustacé,...) ce qui lui permet de vivre sous l'eau. La plupart des Monstres Aquatiques sont Vulnérables à la Foudre.
- **Artificiel** : Cette catégorie regroupe les automates, robots et autres machines ainsi que les créations magiques comme les golems ou les amures vivantes. Un Artificiel est généralement immunisé à de nombreux États et il est souvent très difficile à blesser avec des attaques de base.
- **Démon** : Les Démons sont des esprits maléfiques, généralement puissants. La plupart possèdent des pouvoirs magiques, souvent basés sur le Feu ou l'Impie, et sont Vulnérables au Sacré.
- **Dragon** : Cette catégorie inclus tous les reptiles, y compris les dinosaures et les traditionnels lézards volants cracheurs de feu. Un Dragon possède souvent des capacités spéciales liées à un élément et n'a que très peu de faiblesses.
- **Élémental** : Le Monstre tire ses pouvoirs de l'un des six éléments et son corps est constitué majoritairement de cet élément. Un Élémental est généralement immunisé à son propre élément et peut créer de terrifiantes attaques basées dessus, mais il est aussi typiquement Vulnérable à l'élément opposé (Feu et Glace, Foudre et Nature, Sacré et Impie).
- **Géant** : Les Géants sont des humanoïdes de grande taille comme les Trolls, les Ogres ou les Gigas. Les Lutins sont aussi parfois classifiés comme Géant plutôt que comme Humanoïde. Les Géants ont souvent beaucoup de PV et ont des attaques de base qui font beaucoup de dégâts.
- **Humanoïde** : Les Humanoïdes inclus les Humains et les espèces apparentées, comme les Elfes ou les Nains. Certains Humanoïdes sont plutôt classifiés comme Géant ou comme Magique en fonction de leurs capacités.
- **Insecte** : Le Monstre est un arthropode terrestre, c'est-à-dire qu'il possède un exosquelette chitineux et un aspect souvent repoussant. Cela inclus les insectes proprement dits mais aussi les mille-pattes, les araignées et les scorpions. Les crustacés sont des Aquatiques.
- **Magique** : Les Monstres Magiques sont des créatures qui baignent littéralement dans l'énergie magique. Les fées, un puissant magicien, certains esprits, les loups-garous et les aberrations qui ne rentrent dans aucune autre catégorie sont Magiques.
- **Mort-vivant** : Le Monstre est un cadavre, ou une âme, revenue à un simulacre de vie. On y retrouve les Vampires, les Zombies, les Spectres, les Momies et toute créature ni vraiment morte ni vraiment vivante. Attention, les Morts-vivants sont blessés par les pouvoirs de Guérison et soignés par les effets de mort instantané. La plupart des Morts-vivants sont aussi Vulnérable au Feu et au Sacré et possèdent une Résistance à l'Impie.
- **Plante** : Le Monstre est un végétal, généralement animé d'une volonté propre et capable de bouger comme un animal. Certaines Plantes sont Vulnérables au Feu et la plupart sont Immunisées à la Nature.

## Capacités spéciales

Maintenant, il s'agit de personnaliser le Monstre avec des Pouvoirs, des Talents et des Faiblesses. Vous pouvez piocher allègrement dans les listes accessibles aux Héros (y compris les capacités spéciales des équipements, qui comptent alors comme des Talents) et dans la liste suivante.

Un Pouvoir de Monstre a normalement un Niveau égal au Niveau du Monstre et il n'en possède pas beaucoup, sauf s'il s'agit d'un Boss (et encore). De même, essayez de Rester raisonnable sur le nombre de Talents et Faiblesses. Prenez juste ce qu'il faut pour donner du caractère au Monstre plutôt que de tenter de l'optimiser. De toute façon, avec le système de gain d'EXP, le tout s'équilibre sans que le MJ n'ait beaucoup de soucis à se faire.

Voici la liste des capacités spéciales spécifiques aux Monstres. Il est indiqué à chaque fois entre parenthèse si cette capacité est équivalente à un Pouvoir, à un Talent ou à une Faiblesse :

- **Absorption élémentaire** (Talent) : Le Monstre gagne autant de PV qu'il aurait dû en perdre par les attaques basées sur un élément précis.
- **Boss** (Talent) : Le Monstre est extrêmement puissant pour son Niveau et peut affronter un groupe de Héros à lui tout seul. Ses PV et ses PM sont multipliés par 5. Il possède aussi de nombreuses Immunités ainsi que 2 points de Karma qu'il peut utiliser comme il l'entend.
- **Contre-attaque** (Talent) : Le Monstre a 1 chance sur 6 d'attaquer celui qui vient de l'attaquer. La contre-attaque est soit une attaque de base, soit un Pouvoir spécifique.
- **Élite** (Talent) : Le Monstre est plus coriace qu'il n'en a l'air. Ses PV et ses PM sont doublés et il possède 1 point de Karma qu'il peut utiliser comme il veut. Un Monstre d'Élite fait un parfait mini-boss en l'accompagnant d'une escorte et il peut remplacer les Monstres ordinaires face à des Héros optimisés.
- **Fatalité** (Pouvoir ☹) : Le Monstre fait un jet d'Intelligence en ajoutant le Niveau du Pouvoir. S'il fait autant ou plus que la DF de la cible, elle est réduite à 0 PV immédiatement. Il s'agit d'une attaque spéciale. Si la cible est un Mort-vivant, résolvez l'attaque spéciale comme ci-dessus mais si elle fonctionne, la cible récupère tous ses PV. Un Boss qui n'est pas Mort-vivant est immunisé contre ce Pouvoir.
- **Fragile** (Faiblesse) : Le Monstre double tous les dégâts reçus soit des attaques spéciales, soit des attaques de base.
- **Immunité élémentaire** (Talent) : Le Monstre ne subit aucun dégât des attaques basées sur un élément particulier.
- **Invulnérable** (Talent) : Le Monstre divise par 2 tous les dégâts reçu soit des attaques spéciales, soit des attaques de base.
- **Lent** (Faiblesse) : Le Monstre agit toujours en dernier lors d'un round. Si vous utilisez les règles d'initiative individuelles, il lance 1d6 à la place de 2d6 pour son jet.
- **Pouvoir inné** (Talent) : L'un des Pouvoirs du Monstre a son Niveau réduit de moitié, mais il peut être utilisé sans dépenser de PM. S'il s'agit d'un Pouvoir de réaction, vous pouvez considérer que ses effets sont alors permanents.
- **Pouvoir unique** (Pouvoir ☹) : Le Monstre possède un Pouvoir totalement inédit qu'il est le seul à posséder. Le MJ devrait utiliser les autres Pouvoirs comme base pour en déterminer les caractéristiques. Ce Pouvoir ne peut pas être copié par Mime. Il est possible qu'un Pouvoir unique soit un Pouvoir de réaction, mais dans ce cas n'hésitez pas à le faire moins puissant que la normale pour compenser.

- **Rapide** (Talent) : Le Monstre agit toujours en premier lors d'un round même si ce n'est pas à son camp d'agir. Si vous utilisez les règles d'initiative individuelles, il lance 3d6 à la place de 2d6 pour son jet.
- **Régénération** (Talent) : Le Monstre guérit très vite de ses blessures. À chaque fois qu'il reçoit des dégâts, la quantité de PV perdus est réduite d'un point jusqu'à un minimum de 0.
- **Sacrifice** (Pouvoir ☹) : Le Monstre peut se suicider pour faire perdre autant de PV que le Monstre possède à un nombre de Héros égal au Niveau du Pouvoir.
- **Trait exceptionnel** (Talent) : Le Monstre a un +2 aux jets qui dépendent d'un Trait précis. Cela n'affecte pas ses caractéristiques dérivées.

## Le butin

Dans la grande tradition des RPG console, les Monstres ont toujours des trésors sur eux. La plupart du temps, il s'agira de quelques G et éventuellement d'un ou deux consommables. De temps en temps, les Héros pourront trouver sur la dépouille des Monstres de l'équipement dont ils pourront s'emparer, voire des Reliques.

Plutôt que de vous donner un guide pour calculer la quantité de trésor que vous devez assigner à chaque Monstre, voici une méthode simple mais efficace qui permet de maintenir un certain équilibre. Elle suppose quand même que les trésors sont appropriés au Niveau de la zone où ils ont été trouvés.

Tout d'abord, pour chaque Héros du groupe, considérez que vous avez un budget égal à 5 fois le prix d'un équipement de leur Niveau. Donc pour un groupe de 4 héros de Niveau 2, votre budget est de 4000 G. Ensuite, répartissez ce budget comme vous le désirez entre les Monstres mais aussi les récompenses obtenues pour avoir réussi certaines quêtes et les trésors trouvés dans le donjon. En règle générale, pour chaque point d'EXP gagné par les Héros, donnez l'équivalent d'un équipement du même Niveau que la zone où ils ont trouvé le trésor.

À chaque fois, vous pouvez donner directement des G ou au contraire des objets de même valeur. Dans ce dernier cas, privilégiez des équipements faits sur-mesure pour les Héros du groupe plus tout consommable dont ils pourraient avoir besoin dans l'aventure. Ainsi, si les Héros vont affronter de nombreux Monstres utilisant le Poison, pensez à leur mettre quelques Antidotes ou même un Vaccin contre le Poison.

En début d'aventure, évitez de donner de l'équipement et donnez plutôt des G. Cela permettra aux Héros d'acquiescer ce dont ils ont vraiment besoin avant de pénétrer dans le donjon et de mettre de côté quelques consommables pour leurs premières explorations. Une fois dans le donjon, faites l'inverse. Ils auront quand même besoin d'un peu de G pour panser leurs plaies et ce serait dommage de revendre une partie de l'équipement si difficilement acquis pour ça.

Le principal, c'est que la somme des valeurs des objets et des récompenses diverses ne soient pas supérieure au budget défini plus haut. Les G et objets gagnés de trésors aléatoires (comme le « pillage » ou le Chapardage) ainsi que les Reliques ne sont bien sûr pas comptabilisées dans ce budget.

## ANNEXE : Création aléatoire d'aventures



Voici de quoi créer en quelques minutes une aventure complète avec l'aide de quelques jets de dés. Vous pouvez vous en servir de guide pour créer les vôtres ou suivre la procédure telle quelle pour improviser une session complète.

### Intrigue de base

Pour commencer, utilisez les deux tables suivantes pour connaître l'excuse à utiliser pour envoyer les Héros à l'aventure :

---

#### 1d6 Au commencement :

- 1 Un étranger mystérieux interpelle les Héros dans la foule et leur demande de l'aide.
- 2 Les Héros récupèrent quelque chose qui est convoité par de nombreux individus.
- 3 Un puissant ennemi menace les Héros ou leur famille, amis ou alliés.
- 4 Les Héros répondent à une petite annonce à propos d'un job parfaitement dans leurs cordes.
- 5 Les Héros découvrent un message ou un indice qui les motive à mener l'enquête.
- 6 Les Héros sont se retrouvent mêlés à une sale histoire par des circonstances indépendantes de leur volonté.

---

#### 1d6 Les Héros doivent :

- 1 Retrouver une personne ou un objet.
- 2 Vaincre un puissant ennemi ou détruire un dangereux artefact.
- 3 S'échapper du donjon (l'aventure commence alors dans le donjon et se termine en ville).
- 4 Éviter une catastrophe.
- 5 Résoudre un mystère.
- 6 Atteindre un lieu reculé (et il faut traverser le donjon pour y arriver).

N'oubliez pas que la solution au problème se trouve quasiment toujours dans le donjon après avoir vaincu le Boss.



## Déroulement de l'aventure

Normalement l'aventure commence dans une ville de Niveau égal au Niveau moyen du groupe. Il y a 1 chance sur 3 d'un trouver un Château et 1 chance sur 6 pour que la ville possède une particularité (absence de Temple, bâtiments volants, population monstrueuse,...). S'il y a un Château, il y a aussi 1 chance sur 3 qu'il y ait des Égouts. Vous pouvez aussi faire un jet sur la table suivante pour savoir ce qui se passe actuellement en ville :

2d6	Que se passe-t-il en ville ?
2	Le noble local est en guerre avec son voisin
3	La ville accueille un sage, devin ou magicien
4	Les attaques de bandits sont de plus en plus courantes
5	Il y a une alliance précaire entre la ville et les Monstres voisins
6	La ville est sous la domination d'un puissant Monstre
7	Les villageois cachent un terrible secret
8	La population est très particulière (uniquement des enfants, uniquement des femmes, etc.)
9	La ville a été victime d'une puissante malédiction
10	Les Héros sont les premiers étrangers que les habitants rencontrent depuis des générations
11	La ville est la base d'opération d'un culte insidieux et dangereux
12	C'est la fête au village...

Pour parvenir au donjon, les Héros devront explorer les contrées sauvages. Prévoyez justes quelques combats types en fonction de l'endroit qu'ils visitent. Il s'agit surtout de combats faciles à part un ou deux qui seront un peu plus difficile. Pour donner un peu de couleur à cette étape, vous pouvez faire de 1 à 6 jets sur la table ci-dessous :

3d6	Points d'intérêts	3d6	Points d'intérêts
3	Source d'eau chaude	11	Tour mystérieuse
4	Chute d'eau	12	Temple reculé
5	Statues au milieu de nulle part	13	Totems énigmatiques
6	Forêt hantée	14	Faille/gorge (pont de corde inclus)
7	Réseau de cavernes	15	Tombeaux oubliés
8	Mine abandonnée	16	Montagne sculptée
9	Ancienne route	17	Cromlech/mégalithes
10	Forteresse en ruine	18	Relancez deux fois

Le donjon proprement dit est créé à partir des tables suivantes. Elles ne servent pas à créer un plan détaillé du Donjon, mais à vous donner suffisamment d'informations pour avoir une idée de comment il est agencé, savoir comment les Héros peuvent aller d'un point A à un point B et improviser au besoin si un joueur vous demande un plan des lieux.

Dans le donjon, les Héros vont récupérer de l'équipement pour être à niveau avec les menaces qui les entoure. S'ils ont eut des pertes, ils voudront peut-être retourner en ville pour revendre leur équipement obsolète et ressusciter leurs morts. Finalement, les Héros vont localiser le Boss et, on l'espère, le vaincre. Il ne leur restera plus qu'à récupérer la récompense pour avoir résolu les éventuelles quêtes. Le MJ peut aussi y cacher une ou deux Reliques en plus des trésors habituels.

## Construction Préliminaire du donjon

Tout d'abord, il faut déterminer le thème du Donjon. Pour faire simple, on utilisera l'un des six éléments comme thème principal : la majorité des Monstres et des trésors auront un rapport avec ce thème et le décor est en accord avec les idées associées à cet élément (ou para-élément). Par exemple, si on utilise l'Eau comme thème principal, le Donjon pourrait être des ruines sous-marines avec de nombreux Monstres Aquatiques et des tridents, des armures de coquillages et des bracelets en corail en guise de trésors. Voici quelques exemples :

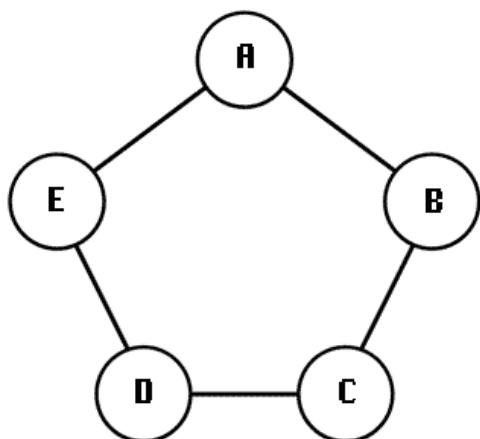
1d6	Élément	Exemple de thème
1	Feu/Métal	L'intérieur d'un volcan ; les anciennes forges des Nains loin sous la surface
2	Glace/Eau	Une caverne faite de glace ; des ruines englouties au plus profond de l'océan
3	Foudre/Vent	Des installations magitek ; une forteresse volante d'une ère révolue
4	Nature/Terre	L'intérieur d'un arbre gigantesque ; une grotte faites de cristaux géants
5	Sacré/Lumière	Un vieux Temple oublié ; la Demeure des Dieux au sommet de la plus haute montagne
6	Impie/Ténèbres	L'Enfer ou la Terre des Morts ; des ruines faites d'ombres vivantes

Maintenant, créez une table avec 6 entrées pour les Monstres. Pour chaque entrée indiquez simplement un type de Monstre qui vous semble en accord avec le thème du Donjon ou profitez-en pour créer un ou plusieurs thèmes secondaires. Par exemple un vieux Temple oublié peut avoir des catacombes remplies de Morts-vivants et aussi être envahit par les Plantes et les Animaux. Vous pouvez mettre le même type de Monstre dans plusieurs entrées si vous le désirez et même remplir la table aléatoirement.

Utilisez cette table lors d'une rencontre avec des Monstres pour déterminer aléatoirement leur type. Prévoyez aussi à l'avance quelques profils de Monstres pour chaque type afin de varier un peu les plaisirs et de ne pas être pris au dépourvu en cours de jeu. Chaque Donjon ne devrait pas avoir plus d'une douzaine de Monstres différents en temps normal.

## Le Gros-œuvre

Il est temps de passer à l'agencement du donjon proprement dit. Un donjon type est divisé en 5 zones : la zone de départ avec des Monstres pas plus forts que ceux à l'extérieur du Donjon, une zone finale où les Monstres sont plus forts que les autres et où le Boss se cache, et trois autres zones diverses qui vous remplirez selon vos désirs. À partir de maintenant, la zone A désigne la zone de départ.



Commencez par recopier le schéma ci-contre sur une feuille de papier. Chaque cercle représente une zone du Donjon, celle indiquée « A » étant la zone A. Les traits indiquent les issues qui relient les zones entre elles. Ces issues ne sont pas forcément des couloirs : il peut s'agir de téléporteurs, d'ascenseurs, de falaises à escalader ou tout ce qui peut être approprié. De même, une zone ne correspond pas à une salle. Vous pouvez même faire de chaque zone un mini-donjon si ça vous amuse. Il ne s'agit que d'un schéma qui donne une vision d'ensemble du donjon. Lancez 1d6 trois fois sur la table suivante pour rendre ce schéma un peu plus complexe et intéressant.

1d6	Le Boss se trouve dans...	Un passage secret relie les zones	Un obstacle se trouve sur le passage qui relie les zones
1	La zone A*	A et C	A et B
2	La zone B	B et D	B et C
3	La zone C	C et E	C et D
4	La zone D	D et A	D et E
5	La zone E	E et B	E et A
6	Une zone supplémentaire rattachée à l'une des cinq autres zones	Relancez	Relancez

\* Le Boss n'est pas accessible directement ou bien les Héros ne peuvent pas le vaincre tout de suite. Dans tous les cas, la fuite est une option parfaitement honorable.

Le passage secret relie deux zones non adjacentes. Il est difficile à trouver et il ne s'agit pas forcément d'un raccourci. Parfois, sa seule utilité sera d'accéder à un trésor très utile par la suite.

L'un des passages principaux est barré par un obstacle. Cet obstacle n'est pas insurmontable mais c'est un chemin difficile et périlleux. Un piège retors, des Monstres particulièrement puissants ou plus simplement trouver comment traverser un puits sans fond sont des exemples d'obstacles.

## Finitions

Il ne reste plus qu'à donner une description succincte de chaque zone, juste ce qu'il faut pour pouvoir créer un décor crédible en cours de partie. Un paragraphe ou quelques lignes de notes devraient suffire. Vous pouvez aussi utiliser la table suivante pour déterminer ce qu'il y a d'intéressant dans une zone :

2d6	Particularité de la zone
2-3	Un endroit patrouillé par des Monstres d'un Niveau plus élevé qu'ils ne devraient. Cet endroit est de petite taille et peut être considéré comme une « sous-zone ».
4	Une fausse salle aux trésors qui est en fait la tanière de Mimiques, des Monstres qui prennent l'apparence de coffres à trésor.
5	Une énigme qui doit être résolue par les joueurs pour continuer ou pour trouver un trésor. Si vous n'êtes pas bon pour créer des énigmes, achetez un livre d'énigmes ou fabriquez un petit puzzle que les Héros devront essayer d'assembler.
6	Un piège qui inflige 1d6 points de dégât par Niveau de la zone à tous les Héros qui n'ont pas pu l'éviter.
7	Un mini-Boss (un Monstre d'Élite et sa suite) qui doit être vaincu pour continuer ou pour accéder à un trésor.
8	Un PNJ qui essaye d'accomplir la même quête que les Héros. Selon son caractère, il pourra les accompagner ou bien il leur donnera des informations utiles ou un trésor avant de retourner en ville.
9	Un sanctuaire, c'est à dire un endroit calme et suffisamment sécurisé pour que les Héros puissent utiliser une Tente pour regagner leurs PV et PM.
10	Une salle aux trésors qui contient suffisamment de coffres pour que chaque Héros obtienne une pièce d'équipement plus quelques consommables ou l'équivalent en G.
11-12	La tanière d'un Monstre légendaire. Il s'agit d'un Boss optionnel difficile à vaincre et il n'est pas obligé de garder un trésor

## Les trésors

L'essentiel pour la répartition des trésors a déjà été dit donc lorsque vous êtes en panne d'inspiration pour un trésor, utilisez la table suivante et lisez ce qui suit.

2d6	Trésor aléatoire
2	Une Relique
3	Un accessoire
4	Une armure
5	Une arme
6	Une Potion
7	Un consommable autre qu'une Potion
8	Une Potion
9	Une arme
10	Une armure
11	Un accessoire
12	Une Relique

Les trésors donnés par la table ci-dessus sont de même Niveau que la zone où ils ont été trouvés. Pour les armes et les armures, privilégiez les types qui reçoivent des bonus par les Talents des Héros. Normalement seule une arme ou armure sur trois possède une capacité spéciale. Pour les accessoires et les consommables, leurs effets devraient être quelque chose d'utile en rapport aux Monstres du donjon (et leurs capacités) et si possible en rapport avec son thème. De manière plus générale, le plus simple est de déterminer aléatoirement un Héros dans le groupe et de donner à l'objet une capacité qui sera utile à ce Héros.

Un grand classique est aussi de trouver des trésors en rapport avec le thème du donjon. Ainsi, un équipement (ou une Huile ou Grenade) peut avoir le même élément que celui du thème du Donjon. Si un équipement affecte un Trait, ce Trait est aussi en fonction du thème : Force pour l'Eau, Agilité pour le Feu, Endurance pour la Terre, Intelligence pour l'Air, Magie pour Sacré et Chance pour Impie. Selon le même principe, si vous donnez une arme Tueuse, déterminez aléatoirement le type de Monstre en utilisant la même table que celle que vous utilisez pour assigner les types aux Monstres de votre donjon.

Les Reliques sont un peu l'exception qui confirme la règle. Comme il s'agit d'objets uniques, ce n'est pas trop grave s'ils ne rentrent pas dans le thème du donjon. Et puis cette différence renforce l'idée que ces objets ont quelque chose de spécial. Vous pouvez utiliser la table page suivante pour déterminer une Relique au hasard. Il ne s'agit que de quelques exemples pour vous donner quelques idées, normalement c'est au MJ d'inventer ses propres Reliques. Les Reliques données en exemple qui sont des armes donnent un bonus à l'AT et le DG égal à leur Niveau, de même pour les armures et la DF. Les accessoires quant à eux ne fournissent aucun bonus.

2d6	Relique
2	<b>Aegis</b> (accessoire) : Ce bouclier immunise son porteur à tous les Pouvoirs. Les autres capacités spéciales ne sont pas affectées.
3	<b>Ruban</b> (accessoire) : Le Ruban se porte dans les cheveux et donne à son porteur une Immunité à tous les États, au Charme et à la mort instantanée.
4	<b>Armure du Dragon</b> (armure) : Cette armure lourde donne à son porteur une Immunité à tous les éléments.
5	<b>Épingle à cheveux</b> (accessoire) : Le porteur de ce bijou peut réduire de moitié le coût en PM de ses Pouvoirs, avec un coût minimum de 1 PM.
6	<b>Tunique du Héros</b> (armure) : Ces habits enchantés de couleur verte donne à son porteur le Talent de Monstre de Régénération. De plus, au début de chaque scène, il regagne autant de PV que le Niveau de la Tunique.
7	<b>Flèche tueuse</b> (consommable) : Si vous touchez quelqu'un avec en la tirant avec un arc, la cible est réduite immédiatement à 0 PV. Si la cible est un Mort-vivant, elle récupère tous ses PV à la place. Un Boss qui n'est pas Mort-vivant est immunisé contre les effets de la Flèche tueuse.
8	<b>Épée vampire</b> (arme) : Lorsque le porteur de l'Épée vampire inflige des dégâts, il regagne autant de PV que le nombre de PV que sa victime a perdu.
9	<b>Flute de Pan</b> (arme) : Utiliser cette flute en guise d'arme compte comme une attaque spéciale résolue par un jet d'Intelligence plus le Niveau de la Flute avec une Difficulté égale à la DF de la cible. Si l'attaque est réussie, la cible subit l'État Sommeil sauf qu'elle ne se réveillera pas si on l'attaque.
10	<b>Peureuse</b> (arme) : Cette impressionnante arme lourde voit son bonus au DG augmenter de +1 à chaque fois que son possesseur s'enfuit d'un combat.
11	<b>Masamune</b> (arme) : Cette arme exotique est parfaitement équilibrée et permet, lorsqu'on la manie, d'agir en premier dans le round (ou de lancer 3d6 au lieu de 2d6 pour son jet d'initiative si vous utilisez l'initiative individuelle).
12	<b>Dague de l'Éventreur</b> (arme) : Lorsque le Héros utilise la tactique En première ligne, il peut attaquer deux fois dans le round avec cette arme légère.

**THANKS FOR READING!**



**Nom :** \_\_\_\_\_ **Niveau :** \_\_\_\_\_  
**Apparence :** \_\_\_\_\_

**Portrait**

**Force** \_\_\_\_\_  
**Agilité** \_\_\_\_\_  
**Endurance** \_\_\_\_\_  
**Intelligence** \_\_\_\_\_  
**Magie** \_\_\_\_\_  
**Chance** \_\_\_\_\_

**Talents**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PU max :** \_\_\_\_\_  
**PU actuels :** \_\_\_\_\_

	Tot	Base	Mod
<b>AT</b>	_____	= _____	+ _____
<b>DG</b>	_____	= _____	+ _____
<b>DF</b>	_____	= _____	+ _____

**Karma**

**PM max :** \_\_\_\_\_  
**PM actuels :** \_\_\_\_\_

**Pouvoirs**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**EXP :** \_\_\_\_\_

	Nom	Bonus	Spécial
<b>Arme :</b>	_____	_____	_____
<b>Armure :</b>	_____	_____	_____
<b>Accessoire :</b>	_____	_____	_____
<b>Accessoire :</b>	_____	_____	_____
<b>Consommables :</b>	_____		

**G :** \_\_\_\_\_

## EN DOL

DF +2 et AT -2 en mêlée contre ceux au sol

EN  
RETRAIT

DF +2  
et AT -2  
en mêlée

PRUDENT

EN  
PREMIERE  
LIGNE

AT +2 et DF -2  
en mêlée

PRUDENT

EN  
RETRAIT

DF +2  
et AT -2  
en mêlée