

"LE" BLACK HACK

(texte basé sur "the Black Hack" v1.2 - 2016-04-03)

Un "hack OSR" de la première édition
développé par
DAVID BLACK

Traduction par Bruno Bord, relectures par Raskal Raskalis, David Grossoleil & Éric Nieudan.

.-.

Inclus: des éléments empruntés à l'ère "originelle" du jdr et des théories modernes du d20.

Remerciements

Dans le désordre - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, Tout le travail accompli par les Grogards, l'équipe des Hangouts UK OSR, tous les souscripteurs de la campagne Kickstarter (vous êtes les meilleurs !) ainsi que tous les autres qui ont oeuvré à développer ce hobby qui a tellement progressé depuis.

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Le Black Hack (LBH) est un jeu de rôle sur table classique, qui se joue à l'aide de papier, crayons et dés et qui utilise le *jeu de rôle originel* des années 70 comme base. Mais il apporte une couleur particulière en y ajoutant et en retirant certains éléments du jeu originel.

LA MÉCANIQUE DE BASE

Tout ce qu'un personnage peut tenter et qui peut se solder par un échec est résolu par un test de caractéristique ; pour réussir un test, un joueur doit lancer un d20 et faire un score *inférieur* à sa caractéristique.

Les monstres ne font pas de test - pour éviter les attaques ce sont les personnages qui doivent réussir un test. La seule chose pour laquelle les monstres font un jet sont les dégâts.

DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont générées à l'aide de 3d6 dans l'ordre suivant : Force (FOR), Dexterité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG), Charisme (CHA). Si un score de 15+ est obtenu, le suivant devra être déterminé avec 2d6+2, puis reprenez avec 3d6 jusqu'à la fin sauf si un nouveau score de 15+ est obtenu. Une fois tous les scores déterminés, vous pouvez choisir d'en intervertir deux.

CHOISIR UNE CLASSE

Il y a 4 choix. Guerrier, Clerc, Conjureur, Voleur ; votre classe détermine les dommages que vous infligez, vos points de vie et des capacités spéciales.

ACHETER SON ÉQUIPEMENT

Chaque nouveau personnage commence avec 3d6 x 10 pièces d'argent avec lesquelles il pourra acheter son équipement. Il commencera également avec ses vêtements et une arme à une main autorisée par sa classe.

POINTS D'ARMURE

Une armure protège son porteur en réduisant les dommages reçus. Chaque type d'armure les réduit d'une valeur en points différente. Les Points d'Armure sont récupérés après que le personnage se soit reposé. Lorsqu'un personnage ou un monstre a utilisé son armure pour absorber sa capacité maximale de dégâts, elle est trop usée ou le PJ est trop blessé pour en faire bon usage - ils reçoivent alors l'intégralité des dégâts.

TYPE	POINTS
Jaque / Gambison	2
Cuir	4
Cottes de mailles	6
Plaques & mailles	8
Petit bouclier	2
Grand bouclier	4

Les monstres ont 1 point d'armure pour chaque DV au-dessus de 1. Retirez simplement 1 à leur DV - ils peuvent aussi porter un bouclier (pour un maximum de 10 points d'armure).

COMPÉTENCE D'ARMURE

Si un personnage porte une armure qui est absente de sa liste de classe, il doit ajouter le total de Points d'armure (qu'ils aient été consommés ou non) à tous ses jets d'Attaque ou d'Évitement de dégâts.

ARTICLE	COÛT	DÉ D'USURE	NOTES
Jaque / Gambison	50	-	2 points d'armure
Cuir	100	-	4 points d'armure
Cotte de mailles	350	-	6 points d'armure
Plaques et mailles	600	-	8 points d'armure
Petit/grand bouclier	50/100	-	2/4 points d'armure
Sac à dos	5	-	Porte +2 éléments
Flasque d'huile	2	d6	-
Outils	2	-	-
Symbole sacré	25	-	+2 à SAG pour bannir
Eau bénite	25	d4	-
Crampons d'alpinisme	1	-	-
Lanterne	10	-	-
Miroir à main	5	-	-
Rations de fer	15	d8	-
Rations de nourriture fraîche	5	d4	-
Corde de 15m	1	-	-
Petit sac	1	-	-
Grand sac	2	-	-
Outils de voleur	25	-	-
Briquet et amadou	3	-	-
Torches (6)	1	d6	Chaque torche a son dé d'usure
Outre	1	d6	-
Vin	1	-	-
Assortiment d'herbes	10	d8	-
Perche de 3m	1	-	-
Carquois de flèches / carreaux	10	d10	-
Arme à deux mains	50	-	-

CONVERSION DES JETS DE SAUVEGARDE

Il n'y a pas de jet de sauvegarde dans *Le Black Hack*; on demande plutôt au joueur de faire un test de caractéristique quand un sort, un piège ou tout autre effet a un impact sur le personnage - voir le guide ci-dessous. Souvenez-vous du conseil de la section Oppositions puissantes.

FOR	DEX	CON
Dégât physique qui ne <i>peut pas</i> être esquivé.	Dégât physique qui <i>peut</i> être esquivé.	Poison, maladie ou mort.

INT	SAG	CHA
Résistance aux sorts et à la magie.	Duperie et illusions.	Effets d'un charme.

UN TOUR DE JEU

Pendant leur tour, les personnages peuvent faire un mouvement et effectuer une action. Ils peuvent attaquer, chercher un indice, parler à un PNJ, lancer un sort - interagir avec le monde est une action. Souvent ils leur faudra faire un test de caractéristique pour en déterminer l'issue.

TEMPS ET TOUR

Il y a 2 sortes de temps à comptabiliser - les Moments (*rounds*) et les Minutes (*tours*). Les Moments sont utilisés pendant le combat et lors des scènes rapides et dangereuses alors que les Minutes sont utilisées pour l'exploration et l'aventure. Un MJ peut allonger le temps pour changer les Minutes en Heures, Jours ou même Mois si l'aventure le nécessite.

MOUVEMENT ET DISTANCE

Au lieu de les mesurer en nombres précis, LBH utilise 4 intervalles de distances. Au contact, Proche, Loin et Distant. À son tour chaque personnage peut se déplacer vers un point qui est Proche de lui ainsi que réaliser une action, cette action pouvant être effectuée à n'importe quel moment du déplacement. Il peut aussi ne pas effectuer d'action et se déplacer vers un point Loin à la place. Tout ce qui est au-delà de Loin est qualifiable de Distant et peut être atteint en 3 mouvements.

Ce système est conçu pour contribuer au style de jeu "théâtre de l'imaginaire" et d'être moins concentré sur la comptabilisation des petites cases et du calcul des distances au centimètre près. Pour convertir les vitesses de mouvement et les mesures de distance (pour les sorts et leurs zones d'effet), utilisez le guide ci-dessous :

AU CONTACT	PROCHE	LOIN
0 - 1.5m	1.5m - 20m	20m - 35m

INITIATIVE

Quand un combat démarre, on doit connaître l'ordre dans lequel tout le monde peut agir et réagir à son tour. Chaque personnage fait un test sous sa DEX ; ceux qui réussissent prennent leur tour avant leurs adversaires et on considère qu'ils agissent en groupe - en décidant de l'ordre de leurs actions au sein du groupe. Ceux qui échouent à leur test de DEX agiront après leurs adversaires.

DV DES MONSTRES

Les DV représentent le niveau d'un monstre et le nombre de d8 qu'il faut lancer pour déterminer ses PV.

ATTAQUE, DÉFENSE ET DÉGÂTS

Quand un personnage attaque une créature, il doit lancer sous sa FOR pour une attaque en mêlée ou sa DEX pour une attaque distante. De même, lorsqu'une créature attaque, le personnage doit lancer sous sa FOR pour contrer une attaque en mêlée ou sa DEX face à une attaque distante pour éviter de prendre des dégâts. La plupart du temps, c'est le MJ qui devra choisir la caractéristique requise pour le test.

Les dégâts d'une attaque sont basés sur la classe du personnage ou les DV d'un monstre.

Pour faire une attaque de mêlée un adversaire doit se trouver Au contact. Les attaques distantes peuvent être tentées contre des adversaires Au contact, mais l'attaquant subit par un Désavantage.

Les Monstres infligent des dégâts correspondants à leurs DV - *se référer à la table qui suit*, mais si vous préférez utiliser les indications données par le module d'aventures dont vous disposez, vous le pouvez.

ARMES À DEUX MAINS

Les armes plus grandes et plus mortelles sont prises en compte en ajoutant un +2 au jet d'attaque. Elles infligent des dégâts supplémentaires, mais il est plus difficile de toucher à l'aide de celles-ci.

DÉGÂTS CRITIQUES

Si un joueur fait un jet d'attaque de 1, il double le résultat des dégâts. S'il jette un 20 pour éviter une attaque, il reçoit le double de dégâts. Les Points d'armure sont utilisés normalement.

DV DU MONSTRE	DÉGÂTS
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

MOURANT ET MOURIR

Quand un personnage voit ses Points de vie (PV) réduits à zéro, il est considéré hors de combat (HdC), il est donc inconscient et ne peut faire aucune action. Quand le combat est terminé ou que le danger est éloigné, le personnage HdC peut faire un jet sur la table qui suit pour voir ce qui lui est arrivé. S'il survit il récupère 1d4 PV.

Si les personnages perdent le combat ou sont incapables de récupérer le corps du personnage, il est perdu à jamais !

OPPOSITIONS PUISSANTES

Pour chaque DV au-dessus du niveau du personnage, ajoutez +1 à tous les jets de dé du joueur dans ses tests de caractéristiques pour déterminer le résultat du conflit entre lui et un PNJ. - *Un personnage de niveau 3 qui se bat contre un monstre de DV 5 devra ajouter +2 à tous ses jets.*

SOINS

Les personnages peuvent regagner leurs points de vie à l'aide de sorts, de potions, ou de capacités. Ils ne peuvent pas avoir plus que leur maximum - et ils ne peuvent pas aller en-dessous de zéro non plus. Quand on soigne un personnage HdC, partez simplement de zéro et incrémentez. Ce personnage est désormais sur pieds et n'est plus HdC.

HORS	DE COMBAT
1	KO - Juste assommé.
2	tête lourde - Un désavantage sur tous ses tests durant une heure.
3	Os brisés - FOR, DEX et CON ont un -2 temporaire jusqu'au lendemain.
4	Estropié - FOR ou DEX réduite de 2 de manière permanente.
5	Défiguré - CHA réduit de 4.
6	Mort - Plus du tout vivant.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Le MJ peut décider qu'une action a une plus ou moins grande chance de réussir. Dans ce cas il peut demander au joueur de lancer un d20 supplémentaire lors d'un test - avec un avantage le résultat le plus bas est utilisé et avec un désavantage, le plus grand.

REPOS

Quand des personnages se reposent environ une heure, ils récupèrent tous leurs points d'armure. Une fois par jour, après s'être reposés, ils peuvent lancer un Dé de vie correspondant à leur classe pour récupérer autant de PV que le résultat du dé.

EXPÉRIENCE

Les aventuriers apprennent par le franchissement d'obstacles. Tuer un pauvre Kobold n'apportera pas une révélation à son pourfendeur. Survivre à l'exploration d'un donjon, accomplir une quête ou simplement traverser une aventure à raconter sont des choses qui mettent en perspective et grandissent le héros. Le système d'expérience classique a été complètement laissé de côté.

Chaque session / niveau de donjon / quête / événement majeur auquel le personnage survit lui fera gagner un niveau.

Le MJ décidera concrètement ce qui marque cette étape de montée de niveau et il est recommandé que cette décision reste cohérente tout au long de la campagne. Il devra être clair et franc avec les joueurs sur ce point afin que les joueurs sachent où se trouvent les "objectifs".

MONTER DE NIVEAU

Quand un personnage monte de niveau, son maximum de Points de vie augmente en lançant un Dé de vie de sa classe. De plus, un joueur doit lancer un d20 pour chaque caractéristique de son personnage, si le résultat est plus grand que son score actuel, elle augmente de 1.

ENCOMBREMENT

Un personnage peut transporter un nombre d'objets égal à sa FOR sans problème. Au-delà de ce nombre, le personnage est encombré et tous ses jets de caractéristique subissent un Désavantage - de même, vous ne pourrez vous déplacer que vers un endroit Proche. Un personnage ne peut simplement pas transporter plus du double de sa FOR.

ARMES DE CLASSE

Lorsqu'il utilise une arme non autorisée par sa classe, tous les tests de combat d'un personnage subissent un Désavantage.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Le MJ doit lancer un d4 toutes les 15 minutes dans la vraie vie (vous faites bien attention, hein ?). Un résultat de 1-2 signifie que les joueurs vont rencontrer une créature générée aléatoirement ou toute autre distraction dans les Minutes (tours) qui viennent.

RÉACTIONS DES CRÉATURES

Certains monstres et PNJs auront une personnalité prédéterminée ou des buts qui guideront le MJ quand il faudra choisir leurs actions et leur comportement face aux personnages. Pour les autres, comme les créatures rencontrées aléatoirement, faites un jet de réaction sur la table suivante :

JET	RÉACTION
1	Fuite puis faites un nouveau jet.
2	Évite absolument les PJs.
3	Négocie avec le PJs.
4	Propose de l'aide aux PJs.
5	Confond les PJs avec des alliés.
6	Trompe les PJs (relancez)
7	Appelle des renforts.
8	Capture / Tue / Dévore les PJs.

BANNIR LES MORTS-VIVANTS

Les Clercs peuvent essayer de bannir les morts-vivants au prix d'une action. Ils doivent réussir un jet de SAG pour chaque groupe de créature qu'ils essaient de bannir, en ajoutant le DV des créatures au jet. Le MJ devra déterminer quelle créature appartient à quel groupe.

Les monstres morts-vivants qui ont été bannis par les Clercs doivent dépenser tous leurs mouvements (et convertir leurs actions en mouvements) pour s'éloigner du Clerc pendant 2d4 Moments après leur bannissement.

DÉ D'USURE

Tous les éléments listés dans la section "équipement" qui ont un dé d'usure sont considérés comme consommables, limités en temps ou quantité. Quand cet objet est utilisé, à la Minute (tour) suivante, son dé d'usure est lancé. Si le résultat est 1 ou 2, le dé d'usure est descend d'un niveau en suivant l'échelle suivante :

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4

Quand vous lancez 1-2 sur un d4, l'élément est totalement consommé et le personnage ne peut plus l'utiliser.

OBJETS MAGIQUES

Les armes magiques ajoutent typiquement +1 à l'attribut testé quand elles sont utilisées et ajoutent +1 aux dégâts occasionnés. Des armes plus puissantes (+2/3) peuvent être découvertes si le MJ le permet.

Les armures magiques doublent le score des PA qu'elles auraient normalement ; par exemple, une cotte de mailles magique posséderait 12 points d'armure. Elles fonctionnent de la même manière du point de vue des règles.

Les jeux OSR traditionnels gèrent les objets magiques en ajoutant +1 ou +2 aux jets d'attaque ou aux classes d'armure. Si le MJ autorise des armures magiques plus puissantes (+2/3) aux personnages de haut niveau, il lui faudra prendre garde s'il veut tripler les points d'armure.

GUERRIER

PV de départ : $d10 + 4$

PV par niveau / repos : $1d10$

Armes et armures : Toutes

Dégâts infligés : $1d8 / 1d6$ sans arme ou avec une arme improvisée

CAPACITÉS SPÉCIALES

Une fois par heure, en combat, le guerrier peut récupérer $d8$ PV perdus.

Dans une même action, le guerrier peut faire 1 attaque par niveau.

Si un guerrier échoue à son jet de FOR ou de DEX et doit recevoir des dégâts, il peut opter pour la dislocation de son bouclier (il est détruit) s'il en a un - et peut ignorer les dégâts.

MONTÉE DE NIVEAU

Quand vous lancez les dés pour augmenter vos caractéristiques, lancez deux fois le dé pour FOR *et* DEX.

VOLEUR

PV de départ : $d6 + 4$

PV par niveau / repos : $1d6$

Armes et armures : Toutes les épées, tous les arcs, les dagues ; Jaque, cuir et petits boucliers

Dégâts infligés : $1d6 / 1d4$ sans arme ou avec une arme improvisée

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vous disposez d'un avantage lors d'un test de DEX pour éviter un dégât ou les effets d'un piège ou d'un objet magique.

Vous disposez un avantage quand vous attaquez de dos et occasionnez des dégâts de $2d6 / 2d4 +$ le niveau du voleur.

Vous disposez d'un avantage en effectuant des tâches délicates, telles qu'escalader, écouter, se déplacer en silence, comprendre un écrit ou ouvrir des serrures.

MONTÉE DE NIVEAU

Quand vous lancez les dés pour augmenter vos caractéristiques, lancez deux fois le dé pour DEX *ou* SAG.

CLERC

PV de départ : d8 + 4

PV par niveau / repos : 1d8

Armes et armures : Toutes les armes contondantes ; Jaque, cuir, cottes de mailles, tous les boucliers

Dégâts infligés : 1d6 / 1d4 sans arme ou avec une arme improvisée

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vous disposez d'un avantage lors d'un test de CON pour éviter les dégâts d'un poison ou éviter la paralysie.

Un Clerc peut utiliser une action pour bannir tous les morts-vivants Proches en faisant un test de SAG et en ajoutant les DV de la créature à son jet.

MONTÉE DE NIVEAU

Quand vous lancez les dés pour augmenter vos caractéristiques, lancez deux fois le dé pour FOR ou SAG.

LANCEMENT DE SORTS DIVINS

À partir du deuxième niveau, les Clercs peuvent lancer un certain nombre de sorts divins par jour, cf. la section sur le lancement de sorts.

LIVRE DE SORTS

Les Clercs démarrent l'aventure avec un grand livre de sorts qui contient un total de 1d4 sorts des niveaux 1 ou 2 tirés de la liste des sorts divins.

CONJUREUR

PV de départ : $d4 + 4$

PV par niveau / repos : $1d4$

Armes et armures : épée à une main et bâton

Dégâts infligés : $1d4 / 1$ sans arme ou avec une arme improvisée

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vous disposez d'un avantage lors d'un test d'INT pour éviter les dégâts ou les effets d'un sort ou d'un objet magique.

MONTÉE DE NIVEAU

Quand vous lancez les dés pour augmenter vos caractéristiques, lancez deux fois le dé pour INT *ou* SAG.

LANCEMENT DE SORT DES ARCANES

Les Conjureurs peuvent lancer un certain nombre de sorts des arcanes par jour, cf. la section sur le lancement des sorts.

LIVRE DE SORTS

Les Conjureurs démarrent avec un grand livre de sorts qui contient un total de $1d4+2$ sorts des niveaux 1 et 2 tirés de la liste des sorts des arcanes.

LANCEMENT DE SORTS

Les Conjureurs et les Clercs ont la capacité de jeter des sorts issus de leurs listes de classe (voir les pages suivantes).

Ils peuvent lancer n'importe quel sort en lisant leur livre de sorts ou peuvent mémoriser un nombre de sorts équivalent à leur niveau et les lancer sans livre.

Ils ont un "quota de sorts" qu'ils peuvent lancer chaque jour - comme indiqué dans les tables ci-dessous. Ceci représente l'énergie de l'utilisateur de la magie et de la fatigue que représente le lancement de sorts sur une période donnée. Quand ils épuisent leur quota, les lanceurs de sorts ne peuvent plus en lancer.

Une fois qu'un sort est lancé le Clerc / Conjureur doit faire un test de SAG / INT - en ajoutant le niveau du sort au résultat du dé. En cas d'échec, cela réduit le quota correspondant au niveau du sort de 1. Quand un sort mémorisé est lancé, il n'est pas oublié.

Après un *repos d'environ 8 heures*, tous les quotas d'un personnage sont de nouveau à leur maximum.

Si un sort en provenance d'un jeu OSR traditionnel ou de l'ère héroïque exige que la créature fasse un jet de sauvegarde, le personnage devra alors faire un test sous son INT ou SAG - pour voir si la projection de la magie a été suffisamment puissante pour vaincre la résistance de l'ennemi (n'oubliez pas la règle sur les Oppositions puissantes).

SORTS QUOTIDIENS DU CLERC

Note: les colonnes représentent les *niveaux des sorts*, et les lignes représentent le *niveau du personnage*.

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

SORTS QUOTIDIENS DU CONJUREUR

Note: les colonnes représentent les *niveaux des sorts*, et les lignes représentent le *niveau du personnage*.

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

SORTS DIVINS

1

- Soins légers : Soigne 1d8 PV sur une cible Proche.
- Détection du mal : Tout ce qui est Proche et maléfique se met à briller - 5mn.
- Lumière : Crée une faible lumière qui émane d'un point ou d'un objet Proche - 1h.
- Protection contre le mal : Donne un avantage sur tous les tests de résistance contre une source maléfique - 1h.
- Purification de nourriture et boisson : Retire les éventuelles maladies pour les nourritures et boissons Proches.

2

- Bénédiction : Tous les alliés Proches ont un bonus de +1 à leurs caractéristiques en cas d'attaque ou de jet de sauvegarde - 1h.
- Trouver les pièges : Détecte tous les pièges Proches - 10mn.
- Immobilisation de personne : Paralyse 1d4 cibles Proches. Tester sa SAG à chaque tour pour voir si les effets subsistent.
- Silence : Un silence magique enveloppe tout ce qui est Proche d'une cible - 1h.
- Parler aux Animaux : Peut comprendre et parler avec des animaux - 1h.

3

- Lumière du jour : Une aire Proche est illuminée comme en plein soleil - 1h.
- Soin des maladies : Soigne une cible Proche de toutes ses maladies.
- Localisation d'objet : On sent dans quelle direction se trouve un objet connu - 1 minute / niveau.
- Prière : Tous les alliés Proches se défendent contre les attaques avec un avantage - 1d4 moments.
- Élimination de malédiction : Supprime une malédiction d'une cible Proche.
- Parler avec les morts : On peut poser 3 questions à un cadavre Proche.

4

- Création de Nourriture / Eau : Crée suffisamment de nourriture / eau pour toutes les créatures Proches pour une journée.
- Soins intensifs : Soigne 3d8+3 PV à une cible Proche.
- Neutralisation de poison : Supprime / Immunise contre un poison pour une cible Proche - 10mn.
- Protection contre le mal : Les alliés Proches gagnent 6 PA temporaires contre les créatures maléfiques - 10mn.

5

- Communion : La divinité du Clerc doit répondre correctement à 3 questions - 10mn.
- Dissiper le mal : Dissipe les sorts (divins) maléfiques Proches.
- Main de la mort : Choisir une cible Proche et tester sous saSAG, en cas de succès, la cible est HdC.
- Fléau : Testez sous SAG pour toutes les cibles Proches, qui perdront 2d8 PV pour les 1d6 prochains tours.

- Quête : Force une créature Proche à obéir à un ordre.
- Réveiller les morts : Rend une cible Proche et disposée à la vie ; il faut qu'elle soit morte il y a moins de 7 jours.

6

- Animation d'un objet : Donne à un objet Proche la capacité de se mouvoir et une intelligence basique - 10mn.
- Barrière de lames : Un mur s'étend sur une zone Proche, tester saSAG pour attaquer les cibles Au contact (3d8) - 10mn.
- Conjuración élémentaire : Invoque un élémentaire au DV égal au niveau du lanceur du sort - 1hr.
- Trouver son chemin : Le chemin vers un lieu connu est révélé - 1h.
- Parler aux monstres : Peut comprendre et parler avec les monstres - 1h.
- Mot de rappel : Donne la possibilité de se téléporter à l'endroit où ce sort a été précédemment lancé - 1 an.

7

- Serviteur aérien : Invoque un serviteur capable de récupérer un objet Distant.
- Sort Astral : Projette un avatar du lanceur dans un autre plan de son choix - 1h.
- Contrôle de la météo : Contrôle totalement le temps qu'il fait sur une zone Proche - 10mn.
- Tremblement de terre : Tester sa SAG pour toutes les créatures Proches, pour chaque succès elles sont HdC.
- Mot sacré : Les créatures Proches avec moins de 5 DV meurent, celles entre 6 et 10 DV sont paralysées pour 1d4 tours.
- Nuée : Se change en brouillard et revient à sa forme naturelle à volonté - 1 jour.
- Restauration : Récupère tous les niveaux perdus à cause des monstres qui absorbent les niveaux.

SORTS D'ARCANE

1

- Charme : Une cible Proche obéit aux ordres. Tester sa SAG à chaque tour pour voir si les effets subsistent.
- Détecter la magie : Tout ce qui est Proche et empreint de magie se met à briller - 5mins.
- Lumière : Crée une faible lumière qui émane d'un point ou d'un objet Proche - 1h.
- Projectile magique : Une cible Proche, Loin ou Distante encaisse 1d4 dégâts par niveau.
- Bouclier : Gagnez 2 PA / niveau.
- Sommeil : Mettez jusqu'à l'équivalent de 4d6 DV de créatures en sommeil - 8h.

2

- Obscurité : Crée une aire Proche d'obscurité qui bloque tous les types de vision - 1h.
- Invisibilité : Une créature Proche est rendue invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou que le sort se dissipe.
- Ouverture : Une porte Proche ou une serrure est ouverte.
- Lévitiation : Le lanceur du sort flotte jusqu'à 2m au-dessus du sol - 10mn / niveau.
- Toile d'araignée : Prend au piège une zone Proche, arrêtant tout mouvement. Un test sous SAG chaque heure pour voir si les effets subsistent.

3

- Vision dans le noir : On peut voir dans l'obscurité absolue - 10mn / niveau.
- Dissiper la magie : Annule un sort d'arcane Proche.
- Boule de feu : 1d6 créatures Proches prennent 1d6 points de dégât par niveau.
- Lecture des langues / de la magie : On peut lire toutes les langues et la magie - 10mn.
- Bouche magique : Crée l'illusion d'une bouche qui répète une phrase à toutes les créatures Proches.

4

- Confusion : 2d6 cibles Proches doivent immédiatement faire un jet de réaction.
- Porte dimensionnelle : Téléporte une cible vers un endroit Distant.
- Polymorphie : Transforme une créature pour qu'elle prenne l'apparence d'une autre.
- Suppression de malédiction : Supprime une malédiction sur une cible Proche.
- Mur de feu / glace : Un mur recouvre une zone Proche, SAG pour attaquer les cibles Au contact (3d6) - 10mn.
- Mur de pierre / fer : Un mur recouvre une zone Proche - 1h.

5

- Animation des morts : Crée 2d4 Squelettes / Zombies dotés de 1 DV / niveau, à partir des corps Proches.
- Nuée mortelle : Quiconque avec moins de 5 DV la touchant doit faire un test sous son INT ou est mis HdC - 1h.
- Conjuración d'un Élémentaire : Crée un Élémentaire de votre choix doté de 3d4 DV.

- Contacter un plan supérieur : Pose 1 question / niveau.
- Débilité : L'INT d'une cible Proche passe à 4 - 10mn / niveau.
- Télékinésie : Déplace les objets Proches - 1h.
- Téléportation : Transporte une cible Proche vers un endroit connu du lanceur.

6

- Dôme de protection de la magie : Crée une zone Proche autour du lanceur qui bloque toute magie.
- Sortilège de mort : 2d8 cibles Proches ayant 7DV ou moins meurent.
- Désintégration : Transforme une cible ou un objet Proche en une petite poudre fine.
- Traqueur invisible : Invoque un monstre extra-dimensionnel pour accomplir une tâche.
- Pétrification : Change une cible Proche en pierre (ou vice-versa).

7

- Souhait limité : Change la réalité de manière limitée ou pendant un temps réduit.
- Mot de mort : Une cible Proche possédant 50PV ou moins meurt et ne peut pas être ressuscitée.
- Conjuración de Démon : Invoque un démon avec 2 DV / niveau.
- Nuée de météores : Effets identiques à 4 lancers de boules de feu en simultané.
- Arrêt du temps : Arrête totalement le temps dans une zone Proche - 1d4+1 Moments.

CRÉATURE	DV	ACTIONS ET NOTES
Scarabée de feu	1	Ses glandes lumineuses ont d8 de dé d'usure.
Chauve-souris vampire géante	1	1d6 de dégâts le moment qui suit son attaque.
Mille-pattes géant	1	Morsure (o) plus un test de CON ou vous êtes HdC - ne possède que 1-2 PV.
Démon mane	1	2 griffes (1d2) + 1 morsure (1d4), reçoit la moitié des dégâts pour des armes non-magiques
Gobelin	1	N'a que 1d6 PV.
Hobgobelin	1	Possède habituellement un bouclier de rechange si le premier est abîmé.
Berserk humain	1	Désavantage pour les jets de défense quand le Berserk attaque.
Fourmi géante	2	Morsure empoisonnée (1d6) + test de CON ou ajoutez 2d6 dégâts à l'attaque.
Charognard rampant	2	Morsure (1) + 6 tentacules (o) + test de CON ou paralysé.
Goule	2	2 griffes (1d3) + 1 morsure (1d4) + test de CON ou paralysé.
Sangsue géante	2	Absorbe un niveau le moment après avoir infligé des dégâts.
Gobelours	3	Tous les test de DEX subissent un désavantage.
Harpie	3	Chante - test de CHA ou les PJs doivent s'approcher d'elle.
Rat-garou	3	Aucun avantage en essayant de surprendre un Rat-garou.
Ombre	3	Toucher (1d4 et -1 FOR), ne peut être touchée que par des armes magiques.
Doppelganger	3	Change de forme en un moment, désavantage contre les tests de magie.
Nécrophage	3	Ne peut être touché que par la magie ou des armes en argent, absorbe 1 niveau s'il touche.
Chien d'esquive	4	Se téléporte à un endroit Proche une fois par combat.
Ours grizzly	4	2 griffes (1d3) + si les deux touchent il écrase sa cible et fait 1d8 dégâts.
Gargouille	4	2 griffes (1d3) + 1 morsure (1d4) + 1 corne (1d6).

CRÉATURE	DV	ACTIONS ET NOTES
----------	----	------------------

Cube gélatineux	4	Test de CON au toucher ou paralysé, est immunisé contre le froid et la foudre.
Loup-garou	4	Seules les armes en argent peuvent le blesser.
Ogre	4	Donne un avantage à tous les tests de CHA contre lui.
Cockatrice	5	Morsure (1d3) et test de CON ou pétrifié.
Hibours	5	2 griffes (1d6) + 1 morsure (2d6) + écrase sa proie (2d8) si le jet de dés pour toucher est 1-4.
Basilic	6	test de CON au contact visuel ou pétrification.
Succube / Incube	6	2 griffes (1d3), Avantage pour les tests de magie, immunisée contre les armes non-magiques, absorbe un niveau en embrassant. Peut lancer un sort de Charme une fois par heure.
Momie	6	Les attaques arrêtent les éventuels soins jusqu'à ce qu'un sort de soins soit lancé, immunisé contre les armes normales, encaisse la moitié des dégâts avec les armes magiques.
Banshee	7	Hurlement - test de CON ou paralysie pendant 2d6 moments.
Djinn	7	Peut prendre une forme gazeuse, créer des objets, créer des illusions, se rendre invisible (sort) durant son action.
Spectre	8	Une personne tuée par un spectre devient spectre à son tour en 1d6 minutes.
Chimère	8	2 griffes (1d3) + 2 cornes de bélier (1d4) + 1 morsure de lion (2d4) + 1 morsure de dragon (3d4) ou crache du feu comme un dragon (3d8).
Démon Balor	9	Épée (1d12+2) + Fouet (o) test de DEX ou est entraîné Au contact du Balor et la brûlure inflige 3d6 dégâts.
Démon Hezrou	9	2 griffes (1d3) + 1 morsure (2d8), Cause une peur (comme pour un Bannissement) ou Obscurité (sort) - Chacun une fois par combat.
Vase noire	10	Les objets métalliques qui le touchent se mettent à fondre le Moment d'après.
Géant des glaces	10	Lance des rochers ou de grands blocs de glace.
Golem de pierre	12	Seules les sorts qui affectent la pierre fonctionnent, les armes doivent être au moins à +2 pour l'endommager.

CRÉATURE	DV	ACTIONS ET NOTES
Limace géante	12	Crache de l'acide - d4+2 cibles Proches (1d12) test de DEX pour ne recevoir que la moitié des dégâts.
Dragon	9 à 11	2 griffes (1d8) + morsure (1d10), Crache du feu - d4+2 cibles Proches (3d8) Peut lancer 1d4 sorts du niveau 1 + 1d2 sorts de niveau 2.

EXEMPLE DE JEU

MJ : Vous voilà dans les égouts, dans la fange jusqu'aux genoux, il fait sombre et au Nord il y a portail en fer forgé, que voulez-vous faire ?

Voleur : Est-ce que le portail est Proche ?

MJ : Ouais.

Voleur : Je m'approche de lui et mon action sera de vérifier s'il est piégé.

Guerrier : S'il est sans danger, j'aimerais essayer de tordre les barreaux.

Conjuteur : Et j'illumine mon bâton par un sort.

MJ : Ok, le Voleur, teste ta Sagesse en lançant un d20 ; le résultat doit être inférieur à ton score pour vérifier la présence de pièges.

Voleur : *lancer* Réussi !

MJ : Bon, tu peux avoir confiance, il n'est pas piégé, Guerrier, tu veux toujours tordre les barreaux ? Si c'est le cas, fais un test de Force !

Guerrier : *lancer* Sans problème !

MJ : Bien, donc, le Conjuteur, tu illumine ton bâton. C'est un sort de niveau 1, n'est-ce pas ?

Conjuteur : Ouais.

MJ : Ok, donc tu peux faire un test d'Intelligence et ajouter 1 à ton d20, si tu échoues tu perdras un quota pour les sorts de niveau 1 pour le reste de la journée.

Conjuteur : *lancer* Je dois faire moins que ma caractéristique, pas plus, n'est-ce pas ?

MJ : Oui, c'est ça.

Conjuteur : Flûte, j'ai échoué.

MJ : Ah pas de chance ! Au-delà des barreaux en fer il y a un long tunnel qui s'enfonce dans les profondeurs. Que faites-vous ?

Guerrier : Descendre dans le tunnel ?...

Voleur : D'accord ! Je me faufile en tête.

Conjuteur : Et je protège l'arrière !

MJ : Ok le Voleur, tu descends dans les égouts, en restant Proche de tes amis ; s'il te plaît fais un test de Dextérité pour savoir si tu es discret - souviens-toi que tu as un Avantage quand tu fais preuve de furtivité, lance deux d20 et choisit le résultat qui te plaît le plus.

Voleur : *lancer* avec mes deux dés, je fais quand même 17 et 19. Qui l'eût crû ?

MJ : Aïe. Tu fais tellement de bruit en te faufilement qu'une Goule cachée dans les ténèbres surgit brusquement et attaque !

Voleur : Merde !

MJ : Initiative ! Tout le monde fait un test de Dextérité, si vous le passez vous agissez avant la Goule, si vous échouez vous agirez après. Le Voleur fera son test avec un Désavantage.

Guerrier : Je passerai avant.

Conjuteur : Et moi après.

MJ : Voleur ?

Voleur : Combien de temps il faut pour créer un nouveau personnage ? J'agirai après.

Guerrier : Je vais foncer dans l'égout et frapper la Goule avec mon épée.

MJ : Ok Guerrier, tu peut bouger Au contact de la Goule. Teste ta Force pour voir si tu la touches, il te faudra ajouter +1 à ton jet, la Goule est un adversaire puissant.

Guerrier : *lancer* J'ai fait 7 ! *relancer* Ça fait 8 PV de dégâts.

MJ : Bien joué ! Maintenant au tour de la Goule. Voleur, tu peux tester ta Dexterité pour esquiver les griffes et les crocs paralysants de la Goule. Pareil, il faut ajouter le +1.

Voleur : *lancer* Bouh ! 18.

MJ : Oh non. Tu sens une douleur qui t'anesthésie lentement dans tous le corps. Fais un test de Constitution, si tu échoues, la Goule te paralyse.

Voleur : *lancer* J'ajoute encore le +1 à ce jet ?

MJ : Oui. Conjureur, tu vois le Voleur qui tombe raide sur le sol, que fais-tu ?

Conjureur : J'entame ma retraite en douceur.

Voleur : Je te choperai dans une prochaine vie, salaud !