

<b>Skrall</b>			
<b>Homme-rat / Voleur</b>			<b>Équipement et Notes</b>
<b>Caractéristiques</b>		<b>Bonus</b> (nombre alloué, armes, objets ou sort)	
Force	<b>5</b>	;	
Dextérité	<b>8</b>	+2 ;	
Intelligence	<b>6</b>	;	
Sagesse	<b>5</b>	;	
<b>Perceptions</b>			
<b>Vision</b>	<b>Audition</b>	<b>Odorat</b>	
7+	7+	6+	
<b>Points de magie (P.M.)</b>			
<b>Base</b>	<b>Bonus</b>	<b>Total</b>	
11		<b>11</b>	
<b>Points de vie (P.V.)</b>			
<b>Base</b>	<b>Bonus</b>	<b>Total</b>	
10	x2	<b>20</b>	
<b>Capacités de voleur</b>			
Détection / désamorçage		Discrétion	Résistance
<b>6</b>		<b>7</b>	<b>6</b>

2 dagues (- 2 P.V. chacune)  
1 armure de cuir (-1 dégâts subis)  
Une paire de mocassins en cuir fort silencieux, une valisette d'outillage de voleur, une gourde d'eau de 3 litres en cuir souple, des crampons d'escalade, un grappin, une corde fine mais solide de 25 mètres, deux poulies et du matériel de perforation de la pierre ou du métal.  
Doué **d'infravision** avec malus éventuel si lumière du jour ou torches (-2 en Dex)

Niout			
Félicidé / Magicienne			Équipement et Notes
<b>Caractéristiques</b>		<b>Bonus</b> (nombre alloué, armes, objets ou sort)	
Force	4	;	
Dextérité	8	+2 ;	
Intelligence	8	+2 ;	
Sagesse	4	;	
Perceptions			
<i>Vision</i>	<i>Audition</i>	<i>Odorat</i>	
6+	6+	5+	
Points de magie (P.M.)			
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>	
12	+2 /	14	
Points de vie (P.V.)			
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>	
8	x2	16	
<b>Capacité spéciale : Réflexe et équilibre : 6</b>			
Sorts			
<b>Prétendante</b> - 4 P.M.	5	<b>Flèche d'Abba</b> : 1 flèche apparaît qui touche automatiquement un adversaire et lui inflige 6 points de dégâts ; <b>durée : un round de combat</b>	
		<b>Bouclier de la Grande-Mère</b> : 1 bouclier apparaît offrant une protection de -2 aux dégâts subis) ; <b>durée : 1 combat</b>	
		<b>Identification</b> : permet d'identifier un objet ou une arme éventuellement magique.	
		<b>Intelligence divine</b> : Fait passer l'Intelligence d'un personnage à 9 pendant 1 jour entier... mais diminue sa force de 2 points ; <b>durée : 1 jour</b>	
<b>Connaissante</b> - 6 P.M.	2	<b>Connaissance de Génie</b> : permet d'identifier jusque 2 objets ou armes magiques (ou pas) en même temps.	
		<b>Dissimulation</b> : permet au magicien de ne pas être pris pour cible pour autant qu'il n'attaque pas non plus ; <b>durée : un combat</b>	
<b>Maîtresse</b> - 9 P.M.	2	<b>Force de titan</b> : permet d'offrir +2 points en force à un personnage, mais -2 en intelligence ; <b>durée : 1 jour</b>	
		<b>Main de puissance</b> : une main apparaît et enserre un adversaire en lui octroyant automatiquement -8 P.V. ou -8 P.M. (au choix) ; <b>durée : 1 round</b>	

La magicienne récupère tous ses sorts après 8 heures de sommeil, sauf cas de potions ou parchemins évidemment.

Médora			Équipement et Notes
Cynocéphale / Prêtresse			
<b>Caractéristiques</b>		<b>Bonus</b> (nombre alloué, armes, objets ou sort)	Un gourdin de bois (- 6 P.V.) Une cotte de mailles (- 2 P.V. dégâts subis) Un <b>symbole sacré</b> (qui lui ajoute + 5 P.V.) Une gourde de 3 litres d'eau en cuir dur, des sandales de cuir, un petit chapeau du genre Robin des bois en feutrine. Son odorat est excellent, mais son <b>audition</b> peut lui jouer des tours.
Force	<b>5</b>	;	
Dextérité	<b>5</b>	;	
Intelligence	<b>6</b>	;	
Sagesse	<b>8</b>	+2 ;	
<b>Perceptions</b>			
<b>Vision</b>	<b>Audition</b>	<b>Odorat</b>	
7+	6+	4+	
<b>Points de magie (P.M.)</b>			
<b>Base</b>	<b>Bonus</b>	<b>Total</b>	
14	+2	<b>16</b>	
<b>Points de vie (P.V.)</b>			
<b>Base</b>	<b>Bonus</b>	<b>Total</b>	
13		<b>13</b>	
<b>Capacité spéciale de cynocéphale : Vitesse : 6</b>			
<b>Prières</b>			
<b>Novice</b> - 3 P.M.	3	<b>2 x Chant de lumière</b> : permet de rendre + 7 P.V.	
		<b>Fléaux de fer</b> : fait apparaître cinq petits fléaux autour d'un ou plus adversaires qui leur infligent chacun 1 P.V ; automatique ; <b>durée : un round.</b>	
<b>Frère</b> - 7 P.M.	3	<b>Purification</b> : inflige automatiquement -6 P.V. à une créature morte-vivante.	
		<b>Santé de fer</b> : permet de rendre 12 P.V.	
		<b>Débilité</b> : permet de diminuer de 2 points l'intelligence et la sagesse d'un adversaire ; <b>durée : 1 combat</b>	
<b>Patriarche</b> - 9 P.M.	3	<b>Lance pourpre de Vishanti</b> : permet de créer un lance pourpre qui touche automatiquement sa cible unique et lui inflige alors -10 P.V. ; <b>1 x par jour</b>	
		<b>Bénédition ultime</b> : tous vos personnages du groupe bénéficient d'un bonus de +2 dans une caractéristique, la même pour tous, mais d'un malus de -2 dans une autre au choix, la même pour tous aussi ; <b>durée : 1 combat</b>	
		<b>Renouvellement</b> : permet de rendre 10 P.M.	

La prêtresse pourra de nouveau employer toutes ses prières après 8 heures de sommeil, sauf cas de potions ou parchemins évidemment.

<b>Nom :</b>			
<b>Humain(e) / Guerrière-guerrier</b>			<b>Équipement et Notes</b>
<b>Caractéristiques</b>		<b>Bonus</b> (nombre alloué, armes, objets ou sort)	
Force		1 épée courte ( <u>- 6 P.V. de dégâts</u> ) 1 cotte de mailles ( <u>- 2 P.V. dégât subis</u> ) 1 petit bouclier circulaire (-1 P.V. dégât subi) Des bottes souples, une gourde d'eau de 3 litres en cuir dur, dix torches, un briquet à amadou, un petit couteau (+0 dégâts), une corde de 20 m et trois rations de nourriture séchée.	
Dextérité			
Intelligence			
Sagesse			
<b>Perceptions</b>			
<i>Vision</i>	<i>Audition</i>	<i>Odorat</i>	
-	-	-	
<b>Points de magie (P.M.)</b>			
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>	
<b>Points de vie (P.V.)</b>			
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>	

**Décompte des jours** : si temps dépassé ; rendez-vous au [§ 97](#)

<b>J 1</b>	<b>J 2</b>	<b>J 3</b>	<b>J 4</b>	<b>J 5</b>	<b>J 6</b>	<b>J 7</b>
8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8

**Notes :**

## Synthèse

### Test classique de caractéristiques

Bref si  $X \leq C - m = O.K.$  (X est un nombre de 1 à 9 ; C = caractéristique ; m = malus)

### Test classique de perception ou de capacités spéciales

Formule générale si  $X \geq P$  ou  $Cp + m = O.K.$  (X : nombre de 1 à 9 ; P : perception – Cp : capacité – m : malus)

Ou encore, pour les pièges par exemple si  $X \geq Z + DP = OK$  ; si  $X < Z + DP =$  Boum ! (X... ; Z = capacité du voleur – DP : difficulté du piège)

Et pour la Résistance : si  $X \geq Z + RO = OK$  ; si  $X < Z + RO =$  Pas de bol ! (X... ; Z = capacité du voleur – R.O. : Résistance Objet)

### Combat classique

F / D :  $(X+bd) =$  touche /  $bf+ba$  : dégâts /  $(bf+ba)-bp$  : protection (qu'il s'agisse d'armes, de sorts ou de prières)

Ou X est un nombre de 1 à 9 ; bd : bonus de dextérité ; bf : bonus de force ; ba : bonus d'arme ; bp : bonus de protection(s)

$X + Y$  (ou  $- Y$ ) = Z : pour vous //  $X' + Y'$  (ou  $- Y'$ ) = Z' pour un monstre / Comparez Z et Z' : si  $Z < Z' =$  vous êtes touché ; si  $Z \geq Z' =$  vous touchez.

### Parade

Si  $Z \leq \text{à Dex} = - 0 \text{ P.V.}$ )

**Combat mental** : si votre score total est égal ou supérieur à celui d'un adversaire, c'est vous qui lui infligez des dommages. ( $X+bi+bs = Z$  : ou X est un nombre de 1 à 9 ; bi : bonus d'intelligence ; bs : bonus de sagesse comparé à  $X'+bi'+bs' = Z'$  (ou X'... sont les scores de l'ennemi)

$Z < Z' =$  vous êtes touché ;  $Z \geq Z' =$  vous touchez / Pas de parade possible ni de protection sauf indications contraires...

### Tours de garde et risque de rencontre aléatoire !

Si vous êtes obligé d'organiser un tour de garde pour vous reposer, vous risquez de faire de mauvaises rencontres !

**Second sous-sol** – là où vous pénétrez donc : sur un **test de 8+** vous rencontrerez **2 gobelins** : F : 4 / D : 5 / couteau – 3 P.V. / P.V. = 12 chacun)

**Premier sous-sol** : sur un **test de 6+** vous rencontrerez **2 goules** : F : 5 / D : 5 / Dégâts des griffes et des dents : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacune

**Rez-de-chaussée** : sur un **test de 3+**, vous rencontrez **2 mercenaires humains** : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts d'épée courte : - 6P.V., petit bouclier -1 / P.V. = 16 chacun