

Boîte à outils ludique

Allure de voyage

Un groupe de personnages peut voyager par voie terrestre à allure normale, lente ou rapide, comme décrit à la section « Comment jouer ». Quelle que soit l'étape, l'environnement prédominant détermine l'allure de voyage maximale des aventuriers, comme indiqué en colonne « Allure maximale » de la table « Environnements de voyage ». Certains facteurs peuvent influencer sur l'allure de voyage.

Qualité des routes

La présence d'une bonne route augmente l'allure maximale du groupe d'un cran (de lente à normale ou de normale à rapide).

Voyageurs lents

Votre groupe doit évoluer à allure lente si la Vitesse d'au moins un compagnon est réduite de moitié ou plus.

Voyage prolongé

Les personnages peuvent s'astreindre à voyager plus de 8 heures par jour, au risque de s'épuiser. À l'issue de chaque heure supplémentaire de voyage au-delà de cette limite, chaque PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Le DD est de 10 + 1 par heure au-delà de la huitième.

Déplacement spécial

Si le groupe est en mesure de maintenir longtemps une allure rapide, par le biais du sort *vent divin*,

Environnements de voyage

Environnement	Allure maximale	Distance de rencontre	DD d'alimentation	DD d'orientation	DD d'observation
Arctique	Rapide*	6d6 × 3 m	20	10	10
Collines	Normale	2d10 × 3 m	15	10	15
Désert	Normale	6d6 × 3 m	20	10	10
Forêt	Normale	2d8 × 3 m	10	15	15
Littoral	Normale	2d10 × 3 m	10	5	15
Marais	Lente	2d8 × 3 m	10	15	20
Montagnes	Lente	4d10 × 3 m	20	15	20
Outreterre	Normale	2d6 × 3 m	20	10	20
Plaine	Rapide	6d6 × 3 m	15	5	15
Urbain	Normale	2d6 × 3 m	20	15	15
Voie d'eau	Spéciale†	6d6 × 3 m	15	10	15

*Du matériel adéquat (comme des skis) est nécessaire pour maintenir une allure rapide en environnement arctique.

†Le rythme de progression des personnages par voie d'eau dépend du véhicule employé ; cf. « Véhicules ».

par exemple, ou d'un objet magique tel qu'un *tapis volant*, la Vitesse du groupe se convertit en rythme de progression selon ces règles :

Km par heure = Vitesse ÷ 2

Km/jour (allure normale) = km/h

× heures de voyage (généralement 8)

Allure rapide = km/jour × 4/3 (arrondir à l'inférieur)

Allure lente = km/jour × 2/3 (arrondir à l'inférieur)

Si les personnages volent ou si leur déplacement spécial les met à l'abri du Terrain difficile, ils peuvent se déplacer à allure rapide quel que soit l'environnement.

Véhicules

Les aventuriers qui voyagent à bord d'un véhicule reprennent sa vitesse en km/h (comme indiqué à « Équipement ») pour le calcul de leur rythme de progression, sans choisir d'allure de voyage.

Conception d'historique

L'historique d'un personnage représente ce qu'il a fait avant de devenir aventurier. La création d'un historique sur mesure, éventuellement en adaptant un historique existant, peut coller davantage au thème de votre campagne ou à votre univers. Elle peut aussi faciliter la conception de l'histoire d'un personnage telle que l'entend son joueur.

Cette section décrit étape par étape comment créer des historiques selon les exigences de votre monde de jeu et de ses héros.

1. Choix des caractéristiques

Choisissez trois caractéristiques qui vous semblent adaptées à l'historique :

Force ou Dextérité. Ces caractéristiques sont idéales pour un historique impliquant des activités physiques.

Constitution. Cette caractéristique est idéale pour un historique impliquant des efforts prolongés.

Intelligence ou Sagesse. Ces deux caractéristiques, individuellement ou conjointement, sont idéales pour un historique basé sur les questions intellectuelles ou spirituelles.

Charisme. Cette caractéristique est idéale pour un historique impliquant le spectacle ou les interactions sociales.

2. Choix d'un don

Choisissez un don d'origine. La section « Dons » fournit des exemples de tels dons.

3. Choix des maîtrises de compétence

Choisissez deux compétences adaptées à votre historique. Les maîtrises de compétence retenues pour votre historique n'ont pas besoin d'être liées aux caractéristiques qu'il augmente.

4. Choix d'une maîtrise d'outils

Choisissez un type d'outils associé à la pratique de l'historique.

5. Choix de l'équipement

Constituez un matériel de base d'une valeur de 50 po (en comptant l'or non dépensé). N'y incluez pas d'armes de guerre ni d'armure, qui sont octroyées par la classe du personnage.

Malédiction et contagions magiques

Une malédiction est un fardeau magique qui persiste pendant un certain temps, à moins qu'on y mette un terme par d'autres moyens. Une contagion magique est un effet néfaste d'origine magique, contagieux par définition.

Les sections qui suivent traitent en détail de ces deux aspects.

Malédiction

Une malédiction prend souvent l'une des formes détaillées ci-dessous.

Malédiction

Les malédiction les plus rudimentaires résultent du sort *malédiction*. Les effets de ces revers restent limités, d'autant que le sort *délivrance des malédiction* y met fin.

Malédiction fournit des points de repère précieux pour évaluer la puissance d'autres malédiction.

Une malédiction qui dure 1 minute équivaut à un sort du 3^e niveau ; une malédiction qui dure jusqu'à dissipation équivaut à un sort du 9^e niveau.

Créatures maudites

Certains monstres sont associés à des malédiction, que ce soit par leurs origines ou par leur capacité à

propager des malédiction ; les loups-garous en sont un excellent exemple.

C'est à vous de décider comment un sort comme *délivrance des malédiction* affecte une créature aux origines maudites. Exemple : vous pourriez décider qu'une momie, créée par une malédiction, ne peut être détruite pour de bon que si le sort *délivrance des malédiction* est lancé sur sa dépouille.

Objets magiques maudits

Les objets magiques maudits sont créés intentionnellement ou résultent d'événements surnaturels. De tels objets sont détaillés dans « Objets magiques ».

Malédiction narratives

Une malédiction pourrait se manifester lorsque la violation d'un interdit par une créature mérite un châtiment surnaturel : rompre un serment, profaner une tombe, assassiner un innocent, etc. Une telle malédiction peut avoir n'importe quel effet de votre conception ou n'être qu'une version personnalisée d'une malédiction abordée dans cette section.

Une créature affectée par une malédiction de ce genre doit comprendre pourquoi elle est punie et être en mesure de trouver comment mettre fin à sa malédiction, souvent en réparant symboliquement le tort qu'elle a causé. Décidez de la façon dont un sort comme *délivrance des malédiction* affecte une malédiction propre à votre aventure ; il pourrait juste réprimer provisoirement les effets de la malédiction. Quoi qu'il en soit, les malédiction narratives doivent rester des manifestations magiques aussi puissantes que rares, ancrées dans l'histoire de votre campagne.

Malédiction environnementales

Certains lieux sont tellement imprégnés par le mal que quiconque s'y attarde est accablé d'une malédiction. La possession démoniaque est un exemple de malédiction environnementale.

Possession démoniaque. La possession démoniaque, née du chaos et du mal des Abysses, afflige couramment les créatures qui manipulent des objets démoniaques ou traînent en des lieux profanés, hantés par des esprits démoniaques.

Une créature qui devient la cible d'une possession démoniaque doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sous peine d'être possédée par une entité démoniaque incorporelle. Chaque fois que la créature possédée obtient un 1 sur un Test d20, l'entité démoniaque en prend le contrôle et décide de son comportement. À la fin de chacun des tours suivants de la créature possédée, celle-ci effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 et retrouve son autonomie en cas de réussite.

À l'issue d'un Repos long, une créature souffrant de possession démoniaque effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas de réussite, l'effet prend fin sur elle. Le sort *dissipation du mal et du bien* ainsi que toute magie levant les malédiction mettent également un terme à l'effet.

Contagions magiques

Les alchimistes, les préparateurs de potions et les zones de magie sauvage sont considérés comme responsables des premières contagions magiques. Une épidémie d'une telle contagion peut constituer la base d'une aventure : les personnages doivent trouver un remède tout en s'efforçant d'enrayer la propagation de la contagion.

Repos et récupération

Si une créature infectée par une contagion magique passe 3 jours à récupérer (sans la moindre activité susceptible d'interrompre un Repos long), elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de cette période de récupération. En cas de réussite, elle a pendant 24 heures l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à lutter contre la contagion magique.

Exemples de contagion

Les exemples ci-après illustrent comment fonctionne une contagion magique. N'hésitez pas à modifier le DD de sauvegarde, les effets et les autres paramètres de ces contagions au gré des besoins de votre campagne.

Fièvre rieuse

Contagion magique

Les potions et élixirs bon marché sont parfois contaminés par la fièvre rieuse, qui n'affecte que les Humanoïdes (les gnomes sont étrangement immunisés). Une créature souffre des effets suivants, 1d4 jours après l'infection :

Fièvre. La créature subit 1 niveau d'Épuisement, qui persiste jusqu'à ce qu'elle ne souffre plus de la contagion.

Hilarité irrépressible. Tant que persiste ce niveau d'Épuisement, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 chaque fois qu'elle subit des dégâts autres que psychiques. En cas d'échec, elle subit 5 (1d10) dégâts psychiques et l'état Neutralisé, en proie à un fou rire incontrôlable. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Au bout de 1 minute, elle réussit automatiquement ce JS.

Lutte immunitaire. À l'issue de chaque Repos long, toute créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Une fois qu'une créature a réussi trois de ces JS, la contagion prend fin la concernant, et la créature est immunisée contre la fièvre rieuse pendant 1 an.

Propagation. Tout Humanoïde (autre qu'un gnome) qui commence son tour dans une Émanation de 3 m centrée sur une créature infectée par la fièvre rieuse doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être à son tour infecté. En cas de réussite, cet Humanoïde ne risque pas d'être infecté par la créature considérée pendant 24 heures.

Peste des égouts

Contagion magique

Les potions avariées et les déchets alchimiques peuvent engendrer cette contagion qui incube dans les égouts et les tas d'ordures. La peste des égouts est parfois transmise par les créatures de ces habitats, notamment les otyughs et les rats. Tout Humanoïde blessé par une créature porteuse de la contagion ou qui entre en contact avec des ordures ou abats contaminés doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être infectée par la peste des égouts. Une créature souffre des effets suivants, 1d4 jours après l'infection :

Fatigue. La créature subit 1 niveau d'Épuisement.

Affaiblissement. Tant qu'il reste le moindre niveau d'Épuisement à la créature, celle-ci ne récupère que la moitié des points de vie normaux lorsqu'elle dépense des dés de vie.

Agitation. Tant qu'il reste le moindre niveau d'Épuisement à la créature, terminer un Repos long ne lui restaure pas de points de vie ni ne réduit le niveau de son Épuisement.

Lutte immunitaire. Chaque jour à l'aube, une créature infectée effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, elle subit 1 niveau d'Épuisement, sa fatigue empirant. En cas de réussite, son niveau d'Épuisement diminue de 1. Si le niveau d'Épuisement de la créature tombe à 0, la contagion prend fin pour elle.

Pourriture oculaire

Contagion magique

Une Bête ou un Humanoïde qui boit de l'eau contaminée par la nourriture oculaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de la contagion.

Lutte immunitaire. Toute magie comparable au sort *guérison* ou *restauration partielle* met un terme immédiat à la contagion. Un personnage qui a la maîtrise du matériel d'herboriste peut l'utiliser pour produire une dose d'onguent non magique en 1 heure. Appliqué sur les yeux d'une créature souffrant de nourriture oculaire, l'onguent réprime sur elle la contagion pendant 24 heures. Si la contagion est ainsi réprimée pendant un total de 72 heures consécutives (ce qui nécessite trois doses et applications de l'onguent), elle prend fin pour la créature.

Propagation. Tout Humanoïde dont la peau entre en contact avec celle d'une créature infectée par la nourriture oculaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être à son tour infectée. En cas de réussite, cet Humanoïde ne risque pas d'être infecté par la créature considérée pendant 24 heures.

Effets environnementaux

Chaleur extrême

Par une température de 38 °C ou plus, une créature exposée à la chaleur extrême et privée d'eau potable doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque heure, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Le DD est de 5 pour la première heure, puis augmente de 1 à chaque heure supplémentaire. Les créatures qui portent une armure lourde ou intermédiaire subissent le Désavantage au JS. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de feu réussissent automatiquement ce JS.

Eau glacée

Une créature peut rester immergée dans l'eau glacée pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de Constitution, après quoi elle s'expose à des désagréments. Chaque minute supplémentaire passée dans l'eau glacée lui demande de réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement ce JS, de même que celles naturellement adaptées aux eaux glacées.

Froid extrême

Par une température de -18 °C ou moins, une créature exposée au froid extrême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque heure, sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement. Les créatures bénéficiant de la Résistance ou de l'Immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement ce JS.

Glace superficielle

La glace superficielle peut supporter un poids de 3d10 x 5 kg par zone carrée de 3 m de côté. Dès que le poids total supporté par une zone de glace superficielle dépasse ce seuil, la glace se brise. Toutes les créatures qui se trouvent dessus tombent à l'eau. Sous la couche de glace, l'eau est glacée (cf. « Eau glacée », plus haut).

Précipitations importantes

La Visibilité réduite s'impose à tous dans une zone de forte pluie ou de chutes de neige importantes, et les créatures de la zone subissent le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception). Une forte pluie peut en outre éteindre les flammes nues.

Haute altitude

Les voyages entrepris à plus de 3 000 m au-dessus du niveau de la mer sont éreintants pour la plupart des créatures, en raison de l'oxygène raréfié. Chaque heure passée par une créature à voyager à haute altitude compte pour 2 heures dans le cadre de la détermination du temps qu'elle peut consacrer au voyage (cf. « Allure de voyage »).

Les créatures s'acclimatent à ces altitudes si elles y passent un minimum de 30 jours consécutifs. Seules les créatures natives de l'environnement concerné peuvent s'acclimater à une altitude supérieure à 6 000 m. Pour les autres, c'est impossible.

Profondeurs aquatiques

Nager dans les profondeurs aquatiques (par plus de 30 m de fond) présente des défis supplémentaires en raison de la pression et de la faible température de l'eau. À l'issue de chaque heure passée à nager à une telle profondeur, toute créature dénuée de Vitesse de nage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'Épuisement.

Vent fort

Un vent fort impose le Désavantage aux jets d'attaque à distance avec des armes. Il a également pour effet d'éteindre les flammes et de disperser le brouillard. Une créature volant par vent fort doit se poser à la fin de son tour pour ne pas chuter.

Un vent fort en plein désert peut engendrer une tempête de sable qui impose le Désavantage aux tests de Sagesse (Perception).

Verglas

Le verglas constitue un Terrain difficile. Une créature qui se déplace dans une zone de verglas pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de subir l'état À terre.

Terreur et grand stress

Les aventuriers, par la nature de leur vocation, sont souvent plus résilients face à la peur et au stress que le commun des mortels. Là où un fermier fuirait épouvanté devant un ours ou une vision spectrale, les PJ sont de ceux qui tiennent bon. Il existe néanmoins des créatures et des effets capables de bouleverser l'aventurier le plus intrépide.

Si vous prévoyez d'utiliser l'une de ces règles, discutez-en avec vos joueurs au début de la campagne.

Effets de terreur

Chaque fois que les personnages rencontrent un danger surnaturel terrifiant, l'état Effrayé reste l'effet privilégié. Un jet de sauvegarde de Sagesse est souvent requis pour résister aux effets de terreur, avec un DD adapté à l'intensité de la situation. Inspirez-vous de la table « Exemples de DD de terreur ».

Exemples de DD de terreur

Exemple	DD de sauvegarde
Quand les personnages ouvrent un sarcophage, une apparition inoffensive mais terrifiante se manifeste.	10
Un personnage déclenche un piège magique qui produit la manifestation illusoire de ses pires terreurs, visible de lui uniquement.	15
Un portail s'ouvre sur les Abysses, révélant un royaume de tourments et de massacres.	20

Une créature Effrayée peut généralement réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Si vous le souhaitez, une créature Effrayée peut être soumise à d'autres effets tant que persiste l'état Effrayé. Voici quelques exemples :

- La créature Effrayée doit entreprendre l'action Pointe à chacun de ses tours et consacrer son déplacement à s'éloigner de la source de sa terreur.
- Les jets d'attaque contre la créature Effrayée bénéficient de l'Avantage.
- La créature Effrayée ne peut faire qu'une seule des choses suivantes à son tour : se déplacer, entreprendre une action ou une action Bonus.

Effets de grand stress

Lorsqu'un personnage est sujet à un effet qui engendre un grand stress psychologique, les dégâts psychiques restent le meilleur moyen de traduire cet effet.

La table « Exemples d'effets de grand stress » fournit quelques exemples de tels effets, avec le DD de sauvegarde et les dégâts courants associés. On résiste d'ordinaire au grand stress en réussissant un JS Sagesse, mais l'Intelligence ou le Charisme sont parfois plus adaptés. En cas de réussite, le personnage pourrait subir la moitié des dégâts au lieu de tout éviter, à votre appréciation.

Exemples d'effets de grand stress

Exemple	DD de sauvegarde	Dégâts psychiques
Un personnage ingère une substance hallucinogène qui déforme sa perception de la réalité.	10	1d6
Un personnage touche une idole fiélonne qui assaille son esprit et menace de le briser.	15	3d6
Un piège magique projette un personnage au Royaume Lointain jusqu'à la fin de son tour suivant.	20	9d6

Effets persistants

L'exposition à un grand stress entraîne parfois des effets durables. Les conseils suivants s'appliquent.

Effets à court terme. Le personnage subit l'état Effrayé, Étourdi ou Neutralisé pendant 1d10 minutes. Cet état peut s'accompagner d'un comportement alarmant ou d'hallucinations. Réprimer ces effets nécessite le sort *apaisement des émotions*, les éliminer, le sort *restauration partielle*.

Effets à long terme. Le personnage subit le Désavantage à certains tests de caractéristique pendant 1d10 x 10 heures, en raison de sa réticence ou de son incapacité à recourir à certaines facultés. Le PJ est par exemple affaibli ou incapable de puiser dans sa Force, ou bien il se méfie tant des autres que les tests de Charisme deviennent plus compliqués. Réprimer ces effets nécessite le sort *apaisement des émotions*, les éliminer, le sort *restauration partielle*.

Effets à durée illimitée. Un effet à durée illimitée est un effet à long terme (voir plus haut) qui persiste tant qu'on ne l'a pas éliminé avec le sort *restauration suprême*. Il peut toutefois être réprimé avec *apaisement des émotions*.

Poison

En raison de leur nature meurtrière et sournoise, les poisons occupent une place de choix dans l'arsenal des assassins et des créatures malveillantes.

Il existe quatre types de poison :

Blessure. Les poisons par blessure s'appliquent sur une arme, un projectile ou objet comparable par une action Bonus. Le poison reste actif jusqu'à ce qu'il soit administré par une blessure ou que l'objet en soit débarrassé. Une créature qui subit des dégâts tranchants ou perforants d'un objet enduit d'un tel poison s'expose à ses effets.

Contact. Les poisons par contact s'enduisent sur des objets. Ils conservent leurs propriétés jusqu'à ce qu'on les touche ou qu'on lave l'objet. Une créature qui expose sa peau à un poison par contact en subit les effets.

Ingestion. Pour en subir les effets, une créature doit avaler une dose entière de poison par ingestion. La dose peut s'administrer dans la nourriture ou un breuvage. Vous pouvez statuer qu'une dose partielle entraîne un effet réduit, si bien que la créature a l'Avantage à son jet de sauvegarde ou que la substance n'inflige que la moitié des dégâts en cas d'échec.

Inhalation. Les vapeurs et poudres toxiques prennent effet quand on les inhale. Répandre la poudre ou les vapeurs soumet les créatures prises dans un Cube de 1,50 m à leurs effets. Le nuage qui en résulte se dissipe aussitôt après. Retenir son souffle ne sert à rien contre les poisons par inhalation : ils agissent sur les membranes nasales, les conduits lacrymaux et autres parties du corps.

Achat de poison

Dans certains contextes, les lois interdisent la possession et l'utilisation de poison, mais un revendeur clandestin ou un apothicaire peu scrupuleux pourrait en détenir une réserve cachée. Les personnages ayant des contacts au sein de la pègre pourront ainsi s'en procurer aisément. D'autres devront peut-être mener de longues investigations et graisser quelques pattes avant de mettre la main sur le poison convoité.

Recueillir du poison

Un personnage peut tenter d'extraire du poison d'une créature venimeuse, morte ou subissant l'état Neutralisé. L'opération prend 1d6 minutes, au terme desquelles le PJ effectue un test d'Intelligence (Nature) DD 20 en se servant du matériel d'empoisonneur. En cas de réussite, il recueille assez de poison pour une dose unique (la créature ne peut plus fournir davantage de poison). En cas d'échec, le personnage ne parvient pas à extraire de poison. Si l'échec est de 5 ou plus, le personnage s'expose lui-même au poison de la créature.

Exemples de poisons

Voici un éventail de poisons présentés par ordre alphabétique. La description de chaque poison comprend le prix indicatif d'une dose, son type (contact, ingestion, inhalation ou blessure), ainsi que ses effets délétères.

Dard de l'Araignée (200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au dard de l'Araignée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Si le JS est raté d'au moins 5, la créature subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Essence éthérée (300 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée à l'essence éthérée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 8 heures. Elle subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Fumées d'othur (500 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée aux fumées d'othur doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison et de devoir réitérer le JS au début de chacun de ses tours. À chaque nouvel échec, elle subit 3 (1d6) dégâts de poison. Une fois qu'elle a réussi trois JS, le poison prend fin.

Huile de taggit (400 po)

Poison par contact

Une créature exposée à l'huile de taggit doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 24 heures. Elle subit également l'état Inconscient tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. La créature se réveille si elle subit des dégâts.

Larmes de minuit (I 500 po)

Poison par ingestion

Une créature qui avale des larmes de minuit ne souffre d'aucun désagrément jusqu'aux douze coups de minuit. Tout effet qui met fin à l'état Empoisonné neutralise ce poison. Si le poison n'a pas été neutralisé avant minuit, la créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 et subit 31 (9d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Malice (250 po)

Poison par inhalation

Une créature exposée à la « malice » doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Elle subit également l'état Aveuglé tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée.

Mucus de rampant (200 po)

Poison par contact

Une créature exposée au mucus de rampant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 minute. Elle subit également l'état Paralysé tant qu'elle reste ainsi Empoisonnée. La créature réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Poison de ver pourpre (2 000 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au poison de ver pourpre effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 et subit 35 (10d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Poison de vouivre (I 200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au poison de vouivre effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sang d'assassin (150 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au sang d'assassin effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit 6 (1d12) dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné pendant 24 heures. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Sérum de vérité (150 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au sérum de vérité doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 1 heure. Ainsi Empoisonnée, la créature est incapable de mentir sciemment.

Teinture pâle (250 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée à la teinture pâle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné. Une créature ainsi Empoisonnée réitère le JS toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) dégâts de poison en cas d'échec. Les dégâts infligés par ce poison ne peuvent être soignés tant que la créature reste Empoisonnée. À l'issue de sept JS réussis contre le poison, la créature n'est plus Empoisonnée.

Torpeur (600 po)

Poison par ingestion

Une créature exposée au poison « torpeur » doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état Empoisonné pendant 4d6 heures. Sa Vitesse est réduite de moitié tant qu'elle demeure ainsi Empoisonnée.

Venin de serpent (200 po)

Poison par blessure

Une créature exposée au venin de serpent effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Pièges

Les pièges gagnent à être utilisés avec parcimonie pour conserver leur attrait. Si une fosse dissimulée peut créer une agréable surprise, la multiplication des pièges pourrait exacerber la méfiance des joueurs, au détriment du rythme de jeu.

Les meilleurs pièges se présentent soit comme de brèves distractions que des personnages compétents sauront surmonter rapidement, soit comme des énigmes mortelles nécessitant réflexion et travail d'équipe. Les pièges indétectables et inévitables offrent rarement une expérience ludique satisfaisante.

Éléments d'un piège

La description d'un piège commence par son nom, suivi des éléments suivants :

Sévérité et niveau. Un piège est qualifié de « problématique » ou de « meurtrier », selon le niveau des personnages concernés. Un piège problématique ne fera que peu de mal aux PJ des niveaux indiqués, tandis qu'un piège meurtrier peut les blesser grièvement.

Déclencheur. Les pièges sont souvent réglés pour s'activer quand une créature pénètre dans une zone ou touche un objet. Quelques déclencheurs courants : marcher sur une dalle de pression, toucher un fil tendu, tourner une poignée de porte ou insérer la mauvaise clef dans une serrure.

Durée. Certains pièges ont une durée exprimée en rounds, minutes ou heures. D'autres précisent que leurs effets persistent jusqu'à ce que le piège soit détruit ou dissipé. Si la durée d'un piège est « instantanée », son effet se résout immédiatement. La mention du réarmement automatique du piège figure aussi dans cette section, le cas échéant. Sans cela, le piège devient inactif après son activation.

La prudence est de mise lorsque vous mettez les aventuriers en face d'un piège prévu pour des niveaux supérieurs au leur. Un piège considéré comme problématique pour un échelon donné peut s'avérer meurtrier pour des personnages d'un échelon inférieur.

Exemples de pièges

Les pièges sont présentés par ordre alphabétique.

Aiguille empoisonnée

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature ouvre la serrure du piège de façon inadaptée ou ne parvient pas à le désarmer

Durée : instantanée

Une aiguille empoisonnée est dissimulée dans une serrure. Lorsqu'une créature ouvre la serrure avec un objet autre que la clef appropriée, l'aiguille jaillit et la pique. La créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, elle subit 5 (1d10)

dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné pendant 1 heure. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Évitement. Le piège ne se déclenche pas si la serrure s'ouvre à l'aide du sort *débloquer* ou d'une magie équivalente.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la serrure et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère l'aiguille. Une fois le piège détecté, un PJ peut consacrer une action à tenter de le désarmer, ce qui nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15. En cas d'échec, la créature déclenche le piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et le DD de sauvegarde, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts de poison	DD de sauvegarde
5–10	11 (2d10)	13
11–16	22 (4d10)	15
17–20	55 (10d10)	17

Effondrement de plafond

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature heurte un fil tendu

Durée : instantanée

Ce piège utilise un fil tendu pour provoquer l'effondrement d'une section instable du plafond. Le fil est placé à 7,5 cm du sol et relié à deux supports fragiles qui basculent lorsqu'on tire dessus.

La première créature qui heurte le fil entraîne la chute des étais et l'effondrement de la section instable de plafond. Toute créature se trouvant sous cette section doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 11 (2d10) dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les débris de l'effondrement transforment la zone piégée en Terrain difficile.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la zone piégée et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 11. En cas de réussite, elle repère le fil tendu et la section instable du plafond. On peut aisément couper le fil une fois détecté ou l'éviter (aucun test de caractéristique nécessaire).

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et le DD de sauvegarde, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts contondants	DD de sauvegarde
5–10	22 (4d10)	15
11–16	55 (10d10)	17
17–20	99 (18d10)	19

Filet suspendu

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature heurte un fil tendu

Durée : instantanée

Ce piège utilise un fil tendu pour libérer un filet lesté de 3 m de côté suspendu au plafond ou en hauteur. Le fil est tendu à 7,5 cm du sol entre deux piliers ou deux arbres.

La première créature qui heurte le fil provoque la chute du filet sur elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à extraction. Elle réussit automatiquement le JS si elle est de taille TG ou supérieure. Une créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10 et se libère du filet, ou en extrait une autre créature à portée d'allonge, en cas de réussite.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la zone piégée et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 11. En cas de réussite, elle repère le fil tendu et le filet suspendu. On peut aisément couper le fil une fois détecté ou l'éviter (aucun test de caractéristique nécessaire).

Destruction du filet. Réduire le filet à 0 point de vie libère toute créature piégée à l'intérieur (voir le profil du filet dans « Matériel d'aventurier »).

Installation du piège. Une créature disposant d'outils de voleur et de tous les composants du piège (notamment le filet) peut tenter de l'installer en réussissant un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Chaque tentative d'installation du piège prend 10 minutes.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant le poids du filet, ce qui accroît le DD de sauvegarde et le DD du test de Force (Athlétisme), comme suit : DD 12 pour les niveaux 5 à 10 ; DD 14, niveaux 11 à 16 ; DD 16, niveaux 17 à 20.

Fléchettes empoisonnées

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : instantanée, le piège se réarme au début du tour suivant s'il s'est déclenché moins de trois fois

Lorsqu'une créature se déplace sur la dalle de pression pour la première fois d'un tour, des fléchettes empoisonnées jaillissent de tubes encastrés dans les murs environnants. Les orifices abritant ces tubes sont masqués par la poussière et les toiles d'araignée, ou habilement dissimulés parmi des bas-reliefs, des fresques ou des peintures murales.

Chaque créature sur la trajectoire des fléchettes doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être touchée par 1d3 fléchettes et de subir 3 (1d6) dégâts de poison par fléchette.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner les murs et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère les orifices. Boucher tous les orifices avec de la cire, du tissu ou des débris empêche le tir des fléchettes.

Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts de poison de chaque fléchette, comme suit : 7 (2d6) pour les niveaux 5 à 10 ; 14 (4d6), niveaux 11 à 16 ; 24 (7d6), niveaux 17 à 20.

Fosse camouflée

Piège problématique (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur le couvercle de la fosse

Durée : instantanée

Cette fosse de 3 m de profondeur est recouverte d'un couvercle à charnière fait d'un matériau identique au sol environnant. Lorsqu'une créature foule le couvercle, celui-ci bascule comme une trappe, et la créature chute dans la fosse. Le couvercle reste ensuite ouvert.

Une créature qui tombe dans la fosse subit 3 (1d6) dégâts contondants dus à la chute.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant le couvercle de la fosse et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle repère la fosse. Une fois la fosse détectée, on peut caler une pointe de fer ou un objet équivalent entre le couvercle et le sol voisin de manière à empêcher l'ouverture et donc pouvoir traverser la section sans risque. Il est aussi possible de maintenir le couvercle fermé à l'aide du sort *verrou magique* ou d'une magie comparable.

Extraction. Une créature doit disposer d'une Vitesse d'escalade, de matériel d'escalade ou d'une magie telle que *pattes d'araignée* pour gravir les parois lisses de la fosse. Vous pouvez faciliter l'extraction en agrémentant les parois de fissures suffisamment larges pour servir de prises.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant la profondeur de la fosse et les dégâts, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Profondeur de la fosse	Dégâts contondants
5–10	9 m	10 (3d6)
11–16	18 m	21 (6d6)
17–20	36 m	42 (12d6)

Fosse hérissée de pieux

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur le couvercle de la fosse

Durée : instantanée

Une fosse de 3 m de profondeur est recouverte d'un couvercle à charnière fait d'un matériau identique au sol environnant. Lorsqu'une créature foule le couvercle, celui-ci bascule comme une trappe, et la créature chute dans la fosse dont le sol est hérissé de pieux en bois ou métal. Le couvercle reste ensuite ouvert.

Une créature qui tombe dans la fosse subit 3 (1d6) dégâts contondants dus à la chute, plus 9 (2d8) dégâts perforants en s'emplantant sur les pointes.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant le couvercle de la fosse et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle repère la fosse. Une fois la fosse détectée, caler une pointe de fer ou un objet équivalent entre le couvercle et le sol voisin permet d'en empêcher l'ouverture et donc de pouvoir traverser la section de sol sans risque. On peut aussi maintenir le couvercle fermé à l'aide du sort *verrou magique* ou d'une magie comparable.

Extraction. Une créature doit disposer d'une Vitesse d'escalade, de matériel d'escalade ou d'une magie telle que *pattes d'araignée* pour gravir les parois lisses de la fosse. Vous pouvez faciliter l'extraction en agrémentant les parois de fissures suffisamment larges pour servir de prises.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant la profondeur de la fosse et les dégâts, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Profondeur de la fosse	Dégâts
5–10	9 m	10 (3d6) contondants plus 13 (3d8) perforants
11–16	18 m	21 (6d6) contondants plus 36 (8d8) perforants
17–20	36 m	42 (12d6) contondants plus 57 (13d8) perforants

Pierre roulante

Piège meurtrier (niveaux 11 à 16) ou piège problématique (niveaux 17 à 20)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : jusqu'à ce que le rocher cesse de rouler

Lorsqu'une créature se déplace sur une dalle de pression cachée, un globe en pierre massive de 1,50 m de rayon est libéré d'un compartiment secret et commence à rouler. Le rocher et toutes les créatures à

proximité jouent l'Initiative ; le rocher reçoit un bonus de +8 à son jet d'Initiative.

À son tour, le rocher se déplace de 18 m dans une direction, en changeant de trajectoire s'il rencontre un obstacle. La pierre peut traverser l'espace des créatures, et les créatures peuvent traverser le sien, en le considérant comme un Terrain difficile. Chaque fois que le rocher entre dans l'espace d'une créature pour la première fois d'un tour, ou qu'une créature entre dans l'espace du rocher pendant qu'il roule, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 55 (10d10) dégâts contondants, ainsi que l'état À terre.

La pierre s'arrête lorsqu'elle heurte un mur ou un obstacle comparable. Elle ne roule pas dans les angles, mais un architecte de donjon astucieux prévoira des virages incurvés de sorte que la pierre puisse continuer sa course folle.

Détection et désarmement. Au prix de l'action Étude, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, elle déduit la fonction de la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

Destruction de la pierre. Le rocher est un objet de taille G avec le profil suivant : CA 17, 100 pv, seuil de dégâts 10 et Immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Ralentissement de la pierre. Au prix d'une action, une créature peut tenter de ralentir le rocher par un test de Force (Athlétisme) DD 20. En cas de réussite, la distance parcourue par le rocher à son tour est réduite de 4,50 m. Si cette distance tombe à 0, il s'arrête et ne présente plus de menace.

Statue au souffle de feu

Piège meurtrier (niveaux 1 à 4)

Déclencheur : une créature se déplace sur une dalle de pression

Durée : instantanée, le piège se réarme au début du tour suivant

Lorsqu'une créature se déplace sur la dalle de pression pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, une statue proche crache un Cône de flammes magiques de 4,50 m. La statue peut représenter n'importe quoi, comme un dragon ou un magicien. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 11 (2d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Détection et désarmement. Le sort *détection de la magie* révèle une aura d'Évocation autour de la statue. Au prix de l'action Observation, une créature à 1,50 m ou moins de la statue peut l'examiner et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 10. En cas de réussite, elle repère un minuscule glyphe sur la statue. Une fois le glyphe trouvé, un personnage peut entreprendre l'action Étude pour l'examiner et effectuer un test

d'Intelligence (Arcanes) DD 15. En cas de réussite, il comprend que le glyphe signifie « feu ». Au prix d'une action, un personnage peut utiliser un outil tranchant pour abîmer le glyphe, désarmant ainsi le piège.

Au prix de l'action Observation, une créature peut examiner la section de sol formant la dalle sensible et effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de réussite, elle repère la dalle de pression. Caler une pointe de fer ou un objet équivalent sous la dalle de pression empêche l'activation du piège.

À plus haut niveau. Vous pouvez adapter le piège pour les niveaux supérieurs en augmentant les dégâts et la zone d'effet, comme indiqué sur la table suivante.

Niveaux	Dégâts de feu	Zone d'effet
5–10	22 (4d10)	Cône de 9 m
11–16	55 (10d10)	Cône de 18 m
17–20	99 (18d10)	Cône de 36 m

Rencontres de combat

Les éléments ci-après peuvent rendre une rencontre de combat plus intéressante ou difficile :

Positions surélevées. Tout élément de l'environnement qui fournit un changement d'altitude ou de niveau (empilement de caisses vides, corniche, balcon, etc.) récompense les positionnements astucieux et incite les personnages à sauter, escalader, voler ou se téléporter.

Positions défensives. Les adversaires situés dans une zone d'accès difficile ou en position défensive forcent les personnages qui combattent à distance à se déplacer.

Groupe de monstres différents. Quand différents types de monstres collaborent, ils peuvent combiner leurs pouvoirs, à l'instar des personnages de diverses classes et origines. La diversité fait la force.

Raisons de se déplacer. N'hésitez pas à employer des accessoires poussant les PJ et leurs adversaires à se déplacer : lustres, tonneaux de poudre ou d'huile, pièges à base de rocher qui roule.

Difficulté d'une rencontre de combat

Les consignes ci-après permettent de créer une rencontre de combat du niveau de difficulté souhaité.

Étape 1. Choix d'une difficulté

Trois catégories décrivent l'éventail des difficultés d'une rencontre :

Difficulté faible. Une rencontre de difficulté faible générera probablement un ou deux moments de tension chez les joueurs, mais leurs personnages devraient sortir victorieux sans subir de pertes. Un ou plusieurs d'entre eux pourraient cependant avoir besoin de soins. Dans les grandes lignes, un monstre isolé présente en règle générale un défi de faible difficulté à un groupe de quatre aventuriers dont le niveau égale le facteur de puissance du monstre.

Difficulté modérée. En l'absence de soins et d'autres ressources, une rencontre de difficulté modérée risque de mal tourner pour vos aventuriers. Les PJ les plus faibles pourraient être mis hors de combat, et il existe un léger risque que le groupe perde un élément ou davantage.

Difficulté élevée. Une rencontre de difficulté élevée peut s'avérer fatale pour un ou plusieurs personnages. Pour y survivre, les héros vont devoir être fins tacticiens, vifs d'esprit, et peut-être même un brin chanceux.

Étape 2. Détermination du budget de PX

Au moyen de la table « Budget de PX par personnage », faites coïncider le niveau du groupe et le seuil de difficulté souhaité pour la rencontre. Multipliez le nombre qui figure sur la table par le nombre de PJ du groupe afin d'obtenir votre budget de PX pour la rencontre.

Budget de PX par personnage

Niveau du groupe	Difficulté de la rencontre		
	Faible	Modérée	Élevée
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1 100
6	600	1 000	1 400
7	750	1 300	1 700
8	1 000	1 700	2 100
9	1 300	2 000	2 600
10	1 600	2 300	3 100
11	1 900	2 900	4 100
12	2 200	3 700	4 700
13	2 600	4 200	5 400
14	2 900	4 900	6 200
15	3 300	5 400	7 800
16	3 800	6 100	9 800
17	4 500	7 200	11 700
18	5 000	8 700	14 200
19	5 500	10 700	17 200
20	6 400	13 200	22 000

Étape 3. Dépenser le budget

Le profil de chaque créature présente une valeur exprimée en PX. Lorsque vous ajoutez une créature à votre rencontre de combat, déduisez les PX qu'elle représente de votre budget afin de déterminer combien de PX il vous reste à dépenser. Dépensez autant de PX que vous l'autorise votre budget sans dépasser celui-ci. Peu importe qu'il vous reste quelques PX non dépensés. Quelques exemples :

Exemple 1. Une rencontre de difficulté faible pour quatre personnages de niveau 1 totalise un budget de 50×4 , soit 200 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir l'une des rencontres ci-après :

- 1 **combattant gobelours** (200 PX)
- 2 **guêpes géantes** (100 PX chacune), pour un total de 200 PX
- 6 **rats géants** (25 PX chacun), pour un total de 150 PX

Exemple 2. Une rencontre de difficulté modérée pour cinq personnages de niveau 3 totalise un budget de 225×5 , soit 1 125 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir l'une des rencontres ci-après :

- 2 **druides** (450 PX chacun) et 9 **striges** (25 PX chacune), pour un total de 1 125 PX
- 1 **nécronte** (700 PX), 1 **destrier squelette** (100 PX) et 6 **squelettes** (50 PX chacun), pour un total de 1 100 PX

Exemple 3. Une rencontre de difficulté élevée pour six personnages de niveau 15 totalise un budget de $7\,800 \times 6$, soit 46 800 PX. Avec ce budget, vous pourriez bâtir la rencontre suivante :

- 2 **dragons rouges adultes** (18 000 PX chacun) et 2 **géants du feu** (5 000 PX chacun), pour un total de 46 000 PX

Résolution de problèmes

Lorsque vous créez et menez des rencontres de combat, gardez ce qui suit à l'esprit.

Nombreuses créatures

Une rencontre qui met en scène de nombreuses créatures augmente le risque qu'un coup du sort inflige plus de dégâts que prévu aux PJ. Si votre rencontre comprend plus de deux créatures par personnage, incluez des monstres fragiles, rapides à éliminer. Ce conseil est particulièrement important pour des personnages de niveau 1 ou 2.

Ajustements

L'absence d'un joueur peut justifier de retirer des créatures d'une rencontre pour conserver le niveau de difficulté initialement prévu. En outre, le sort des dés et divers facteurs peuvent rendre une rencontre plus facile ou difficile qu'escompté. Il est aisé de modifier la rencontre à la volée, par exemple en faisant fuir des créatures (pour alléger la rencontre) ou en ajoutant des renforts (pour corser la rencontre).

Créatures FP 0

Les créatures dont le FP est égal à 0, surtout celles qui valent 0 PX, s'utilisent avec parcimonie. Si vous souhaitez qu'une rencontre mette en scène de nombreuses bestioles de FP 0, préférez-leur les nuées.

Nombre de profils de jeu

Les rencontres de combat les plus mémorables associent plusieurs types de créature, par exemple géants du feu et molosses infernaux. Prenez toutefois garde au nombre de profils dont vous aurez besoin lors d'une rencontre. Jongler avec plus de deux ou trois profils de jeu pour une rencontre peut vite s'avérer rébarbatif, surtout si ces créatures sont complexes à interpréter.

Créatures puissantes

Si votre rencontre de combat fait intervenir une créature dont le FP est supérieur au niveau du groupe, gardez à l'esprit qu'une telle créature peut en une seule action infliger assez de dégâts pour éliminer un ou plusieurs personnages. Un **ogre** (FP 2), par exemple, peut tuer d'un seul coup un Magicien de niveau 1.

Pouvoirs spéciaux

Si un monstre détient un pouvoir que des personnages de bas niveau auront du mal à surmonter, mieux vaut ne pas l'inclure aux rencontres tant que le niveau du groupe reste inférieur à son facteur de puissance.