Portes, Monstres & Trésors
Règles Avancées

L'équipe

Adaptation, rédaction, traduction : James Manez et Olivier Boyaval.

Aide à la traduction : Jean-Baptiste Bourgoin, Olivier Rousselin.

Aide à la relecture : Frédéric Deux, Griffesapin, Raskal, Sébastien Jeanne-Brou, Tracatar.

Suggestions de règles : Griffesapin, Raskal.

Maquette : James Manez d'après un modèle de Bournazel (https://www.dd-add.fr).

Logo de PMT : Olivier Boyaval.

Illustrations de couverture

Première de couverture : © Dean Spencer, utilisé avec permission. Tous droits réservés.

Logo OSR sous licence Attribution 3.0 Unported :

http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Illustrations intérieures

Libres de droits

Diane-G : page 246.

LadyofHats : page 21, 182, 236, 247, 251, 254, 277, 280, 281, 286, 289, 292, 293, 307, 313, 321, 326, 385.

Autres : pages 3, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 55, 57, 58, 60, 69, 72, 75, 77, 84, 87, 90, 92, 95, 97, 98, 99, 101, 102, 107, 115, 121, 129, 136, 139, 142, 149, 150, 152, 153, 154, 156, 157, 166, 167, 168, 169, 170, 189, 191, 195, 196, 199, 201, 203, 207, 211, 214, 215, 219, 222, 223, 224, 226, 229, 231, 234, 235, 239, 241, 253, 284, 291, 311, 315, 316, 320, 323, 331, 337, 346, 349, 355, 359, 360, 361, 364, 383, 395, 397, 398, 402, 403.

Libérées par Sine Nomine Publishing

Luigi Castellani : pages 65, 78, 118, 158, 179, 194, 348, 351.

Earl Geier : pages 23, 162.

Nate Furman : page 49.

Davis Lewis Johnson : pages 228, 230.

Andrew Krahnk : page 17.

Joyce Madeira : pages 8, 101, 163.

Miguel Santos : pages 36, 409.

Creative Commons Attribution 3.0 Unported License

https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Terrible character portraits, Jeff Preston : pages 18, 20, 22.

Œuvres propriétaires, utilisées avec permission

Jacob E. Blackmon : pages 243, 245, 250, 255, 257, 260, 263, 265, 266, 269, 274, 324.

Bartek Blaszczec : page 282.

Olivier Boyaval : page 80.

Éric Chaussin : pages 25, 29, 41, 43, 51, 53, 56, 389.

Storn Cook : page 248.

Keith Curtis : page 242.

Gary Dupuis (Purple Duck Games) : pages 300, 303, 314.

Eric Quigley : page 345.

Jeremy Mohler : page 249.

Matt Morrow (Raging Swann Press) : page 172.

Ronan Salieri : plan de labyrinthe page 184.

Publisher's Choice Quality Stock Art © Rick Hershey/Fat Goblin Games (www.fatgoblingames.com) : pages 279 et 336.

Page 29 © Dean Spencer, utilisé avec permission. Tous droits réservés.

Téléchargez des aides de jeu et des suppléments pour Portes, Monstres & Trésors sur le Scriptorium : https://www.le-scriptorium.fr

Version du 25/04/2025

Remerciements

OLIVIER BOYAVAL

Pour avoir été l'âme du projet et pour toutes ses heures consacrées à concevoir la maquette du Livre du Joueur.

BOURNAZEL

Pour ses talents de maquettiste et son travail de préservation des jeux à l'ancienne. La maquette de la présente version reprend le gabarit qu'il avait réalisé pour les Règles de Base.

RASKAL

Pour sa contribution précieuse à la gamme PMT. La plupart des nouvelles options de cette version grand format sont inspirées de ses règles maison.

GRIFFESAPIN

Pour ses excellentes aides de jeu et ses suggestions judicieuses.

ÉRIC CHAUSSIN

Pour ses illustrations de qualité.

OLIVIER ROUSSELIN ET JEAN-BAPTISTE BOURGOIN

Pour leur aide à la traduction du bestiaire. Et merci aussi à Jean-Baptiste Bourgoin d'avoir conçu la couverture de la version grand format des Règles de Base : elle a servi de modèle à la présente version.

FRÉDÉRIC DEUX, SÉBASTIEN JEANNE-BROU ET « TRACATAR »

Pour leur relecture attentive de la version petit format.

RONAN SALIERI

Pour ses talents de cartographe et des années de correspondance amicale.

EMMANUEL BRUNET

Son excellente traduction d'OSRIC a été une ressource inestimable.

AEGIS, BEUARGH ET TOUTE L'ÉQUIPE DE L'ANCIEN SCRIPTORIUM

Nous avons vécu nos plus belles années de rôliste grâce à eux. Un immense merci !

LE DONJON DU DRAGON

Grâce à cette communauté, le JDR à l'ancienne reste plus que jamais d'actualité ! Merci notamment à Dox, à Porphyre77 et à Tristelune pour leurs suggestions et aux administrateurs du site pour leur travail titanesque.

DANIEL PROCTOR, CRÉATEUR DE LABYRINTH LORD

Pour avoir créé Labyrinth Lord, un jeu qui nous avait tellement enthousiasmé qu'il nous avait donné envie de le traduire sur-le-champ pour nos parties !

DAVE ARNESON, GARY GYGAX

Ils auront posé les fondations de notre loisir et leur jeu continue de faire rêver les grands enfants que nous sommes !

NICOLAS « SNORRI » DESSAUX

Son fabuleux Épées & Sorcellerie nous a donné le gout des jeux à l'ancienne.

MATTHEW FINCH, STUART MARSHALL

Les créateurs d'OSRIC, le premier rétroclone du plus célèbre des jeux de rôle.

BLACKY THE BLACKBALL, CRÉATEUR DE DARK DUNGEONS

Nous lui devons les règles de combat de masse et de gestion de domaines.

JACK W. SHEAR, CRÉATEUR DE TALES OF THE GROTESQUE AND THE DUNGEONESQUE

Ses suppléments concilient à merveille le jeu à l'ancienne et l'horreur gothique.

JUSTEN BROWN, CRÉATEUR DE FOR GOLD & GLORY

Son rétroclone de la deuxième édition avancée du plus célèbre des jeux de rôle est une belle réussite.

RYAN DANCEY, CONCEPTEUR DE L'OGL

Son initiative a révolutionné la diffusion des jeux de rôle et a facilité la création de rétroclones.

Avant-propos

Portes, Monstres & Trésors (PMT) fait partie des innombrables jeux à l'ancienne qui tentent d'émuler l'esprit ou les règles des premières éditions du plus célèbre des jeux de rôle. Sa première version, parue en 2011, était une traduction du contenu libre de Labyrinth Lord, le premier «rétroclone» de l'édition B/X, avec quelques options supplémentaires. Au fil des mises à jour, le texte a évolué et des options ou des règles inspirées d'autres rétroclones ont été ajoutées, mais les fondations de PMT reposent toujours sur Labyrinth Lord.

En 2017 est né le projet d'une édition «avancée» de PMT, basée essentiellement sur le contenu libre du supplément Advanced Companion de Labyrinth Lord et des rétroclones OSRIC et Dark Dungeons. Ce projet s'est concrétisé en 2019 avec la parution d'un Livre du Joueur, suivi l'année suivante d'un Livre du Maitre.

La version grand format des Règles Avancées réunit en un seul ouvrage le matériel de ces deux livres, avec quelques ajouts et corrections.

La licence Portes, Monstres & Trésors

Portes, Monstres & Trésors est basé sur le contenu libre (Open Game Content) du jeu Labyrinth Lord, qui lui-même reprend des éléments du Document de Référence du Système v3.5 publié par Wizards of the Coast.

En résumé, vous pouvez utiliser le texte de cet ouvrage pour réaliser vos propres jeux et aides de jeu, sous réserve de respecter les termes de l'Open Game Licence 1.0a (voir page 435). Si vous désirez créer un produit officiellement compatible avec Portes, Monstres & Trésors, il vous suffit de suivre quelques consignes simples, détaillées sur notre site :

https://le-scriptorium.fr/jeux-de-role/portes-monstres-tresors/la-licence-portes-monstres-tresors/

Les illustrations libres de droits de cet ouvrage peuvent évidemment être utilisées à votre guise. Pour les illustrations sous licence Creative Commons, vérifiez les conditions de la licence donnée en lien. Les illustrations propriétaires ne peuvent être réutilisées sans la permission de leurs auteurs.

Sommaire

I - INTRODUCTION 6

Comment jouer 6
Vocabulaire 7
L'esprit de PMT 8
Présentation du livre 10

II - PERSONNAGES 12

Créer son personnage 12
Caractéristiques 14
Détermination des caractéristiques 16
Choisir la race 17
Choisir la classe 24
Multiclassage 62
Points de vie 63
Classe d'armure 63
Jets de sauvegarde 64
Valeur d'attaque, TAC0 et bonus d'attaque 65
Alignement 65
Langues 67
Option : Âge de départ et vieillissement 67

III - ÉQUIPEMENT 70

Équipement de départ 71
Listes d'équipement 74
Description des objets 76

IV - SORTS 78

Généralités 78
Plans d'existence 80
Détails des sorts 82
Description des sorts 82

V - L'AVENTURE 154

L'équipe d'aventuriers 154
Les règles du labyrinthe 155
Aventures en surface 158
Compagnons d'armes 160
Mercenaires et spécialistes 161
Jets de sauvegarde 164
Points d'expérience 165

VI - RENCONTRES ET COMBATS 167

Rencontres 167
Combat 170
Tests de moral 174
Guérison 175
Exemple de combat 175
Options de combat 176
TAC0 178
Tableaux d'attaque 179

VII - CRÉER UNE AVENTURE 180

Cadre de jeu 180
Lieu de départ 181
Tableaux de rencontres 182
Créer un labyrinthe 183

VIII - ANIMER UNE AVENTURE 188

Conseils généraux 188
Gérer l'exploration d'un labyrinthe 192
Gérer un trajet en surface 195
Gérer un trajet fluvial ou maritime 197
Poisons 200
Guerre 202

IX - JOUER À HAUT NIVEAU **208**
Recherches magiques 208
Domaines 210
Diriger un domaine 215

X - S'APPROPRIER LE JEU **224**
Exemples de modifications 224
Adapter PMT à d'autres genres fantastiques 227

XI - MONSTRES **236**
Fiche de monstre 236
Lanceurs de sorts humanoïdes 240
Monstres 241

XII - TRÉSORS **346**
Classe de trésor 346
Objets magiques 348
Anneaux 354
Armes et armures 356
Baguettes, bâtons et sceptres 362
Objets magiques divers 369
Parchemins 396
Potions 398

ANNEXES **404**
Options pour les classes 404
Sort simplifié 407
Jouez comme en 1978 ! 408
Tableaux aléatoires 410
Liste de monstres 419
Grille de labyrinthe 425
Feuille de personnage 426
Index 428

I - Introduction

Alexandra l'elfe brandit de nouveau son épée, mais les gobelins ne cessaient de se rapprocher ; derrière elle s'étendait le gouffre sombre où, quelques instants auparavant, avait disparu son compagnon. Elle se retourna et s'élança par-dessus l'abime, dans l'espoir d'atterrir saine et sauve de l'autre côté…

Portes, Monstres & Trésors (PMT) est un jeu de rôle. Comme dans nombre de jeux vidéos, vous incarnez un aventurier qui va explorer un environnement dangereux. Mais un jeu de rôle n'a pas de fin prédéterminée : alors que vous pourfendez des monstres, rassemblez des trésors et accumulez de l'expérience, vous seul déterminez votre destin !

Comment jouer

PMT distingue deux types de participants.

- Le **Maitre des Trésors** (MdT) est l'animateur et l'arbitre du jeu : il devrait connaitre les règles mieux que quiconque.
- Les **joueurs** incarnent chacun un personnage appelé **personnage joueur** (PJ), qui évolue dans le monde décrit par le MdT. Tout PJ appartient à une **classe**, l'équivalent d'une profession ou d'une vocation. Cette classe va déterminer les aptitudes du personnage. L'expertise du PJ est symbolisée par son niveau de classe : par exemple, niveau 1 pour un jeune aventurier débutant, niveau 9 ou plus pour un héros réputé.

Le MdT applique et interprète les règles, guide la progression de l'histoire et joue le rôle des **personnages non joueurs** (PNJ). Les **compagnons d'armes** sont une catégorie particulière de PNJ, car ils sont recrutés par les PJ et participent à leurs aventures.

Les PJ vivront de nombreuses péripéties dans des contrées sauvages, des villes, des labyrinthes remplis de monstres… Ces péripéties forment une **aventure**, qui peut s'étaler sur plusieurs séances de jeu. Le MdT peut concevoir une aventure lui-même ou utiliser des aventures déjà préparées par d'autres. Plusieurs aventures liées entre elles constituent une **campagne**.

Les aventures donnent l'occasion aux PJ d'améliorer leurs capacités, cette progression étant mesurée au moyen de **points d'expérience** (PX). Par défaut, les PX sont attribués en fonction de la puissance des monstres vaincus et des richesses récoltées, mais d'autres options sont proposées dans cet ouvrage. En accumulant des PX, les PJ pourront atteindre un niveau supérieur et ainsi obtenir des capacités spéciales et augmenter leurs **points de vie** (PV), qui représentent aussi bien leur endurance que leur résistance aux blessures. En termes de jeu, ces blessures sont désignées comme des **dommages** qui diminuent les PV.

Lorsque les joueurs voudront que leurs PJ accomplissent une action risquée, comme escalader une falaise sous le feu nourri d'archers ennemis, attaquer un monstre ou se faufiler derrière un garde, le MdT leur demandera peut-être de lancer des dés pour savoir si l'action est réussie ou non. Parfois, un joueur devra effectuer un **jet de sauvegarde**, un lancer de dé qui détermine si son personnage évite des dangers tels qu'un sort maléfique.

Dans ce jeu, les notions de victoire ou de défaite sont relatives : un PJ peut mourir, mais cela ne signifie pas que celui qui tient le rôle du personnage a perdu la partie. De la même manière, il n'existe pas de mesure absolue du succès : tant que tout le monde s'amuse, le reste ne compte guère !

Dommages structurels

Les dommages structurels affectent les points de structure. Ceux-ci sont l'équivalent des points de vie pour les objets et servent surtout pour les bâtiments et les bateaux. Vous trouverez des informations à ce sujet à la page 197.

Vocabulaire

Des termes importants ont déjà été décrits et d'autres seront détaillés ultérieurement ; cependant, pour éviter toute confusion, une petite mise au point est de rigueur.

Le terme **niveau** a quatre emplois principaux :

1. Nous avons déjà parlé du *niveau de classe*, qui représente l'expertise du personnage (niveau 1 pour un personnage débutant, 9 et + pour un héros renommé). C'est le sens habituel du terme niveau.

2. Le *niveau de sort* donne une estimation du degré de puissance d'un sort : on parle par exemple d'un sort de niveau 1. Il ne correspond pas directement au niveau de classe du personnage, même si un personnage capable d'utiliser la magie aura accès à des sorts plus puissants au fil de sa progression dans son niveau de classe.

3. Le *niveau d'un monstre* donne une idée de la puissance de la créature, car il correspond aux dés de vie (DV) servant à calculer les PV. Par exemple, un monstre de niveau 2 possède 2 DV.

4. Enfin, le *niveau de labyrinthe* sert à indiquer la profondeur d'un complexe souterrain, chaque niveau représentant un « étage ». Ainsi, l'étage supérieur du labyrinthe, celui qui est le plus proche de la surface, correspond au niveau 1. En s'aventurant dans les profondeurs du labyrinthe, les personnages joueurs descendront les « étages » : niveau 2, puis niveau 3, etc. Plus les personnages descendent, plus les dangers qu'ils rencontreront seront grands.

Les **personnages non joueurs** (PNJ) sont des personnages joués par le MdT : c'est lui qui gère leurs actions, leur donne une personnalité et des motivations. L'aubergiste local, les gobelins qui attaquent le village des PJ ou le puissant magicien qui confie une mission aux PJ sont des exemples de PNJ. Nous utilisons le terme « **monstre** » pour désigner tout PNJ potentiellement hostile.

Une **rencontre** correspond à une situation où les PJ interagissent avec des monstres, ce qui peut entrainer un combat. Lors d'une rencontre, le passage du temps et les mouvements sont mesurés différemment.

Si certains des termes employés jusque-là vous laissent perplexes, rassurez-vous : ils seront expliqués par la suite.

L'esprit de PMT

Pour aider les joueurs et le MdT à s'imprégner de l'esprit du jeu, voici quelques conseils, sans prétention à l'exhaustivité.

Conseils au joueur

Votre personnage ne nait pas héros. Au départ, votre personnage est très vulnérable : même un guerrier peut être terrassé en un ou deux coups. Le faire survivre et progresser au-delà du premier niveau nécessitera un mélange d'astuce, de prudence et de chance.

Votre temps est précieux. Lorsque votre personnage se trouve dans un environnement dangereux, comme un labyrinthe ou une forêt inhospitalière, chaque action compte. S'il flâne en chemin, il risque de faire de mauvaises rencontres…

Ne cherchez pas le combat à tout va. Les combats entament les ressources de votre groupe, comme les sorts, les points de vie ou les potions. Au lieu de dégainer son épée à la moindre occasion, votre personnage devrait essayer de contourner ou de piéger les monstres : il gagnera autant de points d'expérience en triomphant d'eux par la ruse que par la force brute !

Travaillez en équipe. Un groupe divisé ou mal organisé mordra rapidement la poussière.

Utilisez les compagnons. Si votre personnage a l'occasion de recruter des compagnons d'armes, qu'il ne s'en prive pas ! Ils épauleront les aventuriers et vous pourrez même incarner l'un d'entre eux si jamais votre héros mord la poussière.

Ayez le courage de fuir. Tôt ou tard, les personnages feront face à des monstres trop puissants ou trop nombreux. Dans ce cas, mieux vaut fuir sans demander son reste. Et si jamais votre groupe doit composer avec des blessés graves, un magicien à court de sorts et des réserves de vivres presque épuisées, un repli en lieu sûr est une option à envisager…

Conseils au Maître des Trésors

La gestion des ressources est essentielle. Par défaut, PMT est un jeu où les personnages explorent un environnement inconnu et dangereux avec des moyens limités. Une grande partie de l'intérêt du jeu vient donc de la gestion des ressources mises à la disposition des personnages, car elle crée des dilemmes pour les joueurs : le voleur pourra-t-il crocheter cette porte avant l'arrivée d'une patrouille ? Les PJ ont-ils intérêt à tirer leurs dernières flèches contre ces bandits alors qu'ils n'ont pas encore affronté le reste de la bande ?

En notant le temps que les PJ passent à accomplir leurs actions, ainsi que les ressources qu'ils consomment, vous augmentez la tension de la partie. Les joueurs savent ainsi qu'ils doivent utiliser judicieusement leurs sorts et leurs objets s'ils veulent éviter de se retrouver démunis face au danger. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de passer des heures à gérer minutieusement l'encombrement des personnages, sinon le jeu se transformerait en réunion d'apothicaires, mais essayez au moins de tenir compte du temps : vous comprendrez alors l'intérêt du système des monstres errants (page 192), qui incite les joueurs à ne pas lambiner…

Soyez prêt à improviser des règles. Les règles de PMT ne couvrent pas toutes les situations possibles. Si jamais les personnages doivent affronter des gobelins sur un pont en bois branlant et vermoulu qui enjambe un torrent, vous ne trouverez pas de règles sur mesure pour déterminer la solidité du pont par rapport à la masse d'un individu. Dès lors, vous avez le choix : vous contentez-vous de gérer ce combat comme d'habitude, au risque de le rendre fade, ou prenez-vous en compte la spécificité de l'environnement ? Par exemple, vous pouvez lancer un dé à six faces chaque fois qu'un personnage se déplace : sur un 1, le sol cède sous les pas du personnage et, pour ne pas avoir le pied coincé, il devra effectuer un test de Dextérité ou un jet de sauvegarde contre la paralysie.

L'aléatoire nourrit votre imagination. Les jeux à l'ancienne comme PMT comportent nombre de tableaux pour déterminer au hasard les réactions d'un groupe de monstres rencontrés par les personnages, les trésors des ennemis vaincus, les pouvoirs d'une épée magique… Vous n'avez pas à respecter aveuglément ces résultats : si vous préférez qu'un monstre ne possède aucun trésor, libre à vous. L'intérêt principal de ces tableaux est de vous donner des graines d'inspiration : à vous de les faire germer en creusant vos méninges !

Imaginons que les personnages aient vaincu un troll : par la grâce des dés, il s'avère que le monstre gardait une épée magique dans sa tanière. Votre premier réflexe serait peut-être d'ignorer ce résultat. Essayez plutôt de vous prêter au jeu des questions : comment cette épée s'est-elle retrouvée ici ? était-elle en possession d'un infortuné guerrier que le troll a terrassé, quelqu'un a-t-il convaincu ou obligé le troll à la conserver, cherchait-on en fait à s'en débarrasser ? De fil en aiguille, vous trouverez peut-être des idées qui rendront votre aventure encore plus amusante et surprenante.

Ces chapitres s'adressent aussi bien aux joueurs qu'au Maitre des Trésors.

Le **chapitre I**, **Introduction**, vous présente les concepts de base du jeu.

Le **chapitre II**, **Personnages**, vous explique comment créer et équiper un personnage.

Le **chapitre III**, **Argent & équipement**, recense les armes, armures et autres objets que les joueurs peuvent acheter.

Le **chapitre IV**, **Sorts**, décrit les sorts accessibles aux personnages utilisant la magie.

Le **chapitre V**, **L'aventure**, décrit comment fonctionne le jeu dans les situations les plus courantes.

Le **chapitre VI**, **Rencontres et combats**, fournit les règles pour gérer les rencontres et les combats. De nombreuses options sont proposées pour ajuster la mortalité ou le niveau de détail des combats.

Les chapitres suivants concernent le Maitre des Trésors.

Le **chapitre VII**, **Créer une aventure**, détaille la création d'un cadre de jeu et d'une aventure simple dans un labyrinthe.

Le **chapitre VIII**, **Animer une aventure**, vous aide à gérer les situations de jeu les plus courantes et présente des règles pour quelques cas particuliers, comme les voyages fluviaux et maritimes, les poisons ou les batailles.

Le **chapitre IX**, **Jouer à haut niveau**, s'intéresse à la création d'objets magiques et à la gestion de domaines.

Le **chapitre X**, **S'approprier le jeu**, montre comment adapter les règles à vos besoins.

Le **chapitre XI**, **Monstres**, décrit une multitude de créatures.

Le **chapitre XII**, **Trésors**, explique comment générer aléatoirement des trésors, puis détaille de nombreux objets magiques.

Les **annexes** comportent des options pour les classes ou pour rendre le jeu plus fidèle à la version avancée du jeu originel, un sort simplifié, des tableaux aléatoires, un plan de labyrinthe et une liste de monstres classés par leurs dés de vie.

Que lire en priorité ?

JOUEURS

Lisez les chapitres I et II, puis créez un personnage pour vous familiariser avec les règles, en suivant les étapes indiquées à la page 12. Lorsque vous aurez à équiper votre personnage, lisez le chapitre III.

Si vous désirez créer un lanceur de sorts, lisez aussi la section Généralités du chapitre IV (page 78), puis consultez la liste de sorts de la classe choisie (page 46 pour le magicien par exemple) ainsi que les descriptions des sorts de niveau 1 de cette classe.

Par la suite, vous pourrez vous intéresser aux chapitres V (page 154) et VI (page 167), qui décrivent les situations de jeu les plus courantes, et éventuellement jouer un combat entre votre personnage et un kobold (page 300).

MAITRE DES TRÉSORS

Procédez comme pour les joueurs, puis lisez attentivement le chapitre VIII (page 188) : vous y trouverez des conseils pour structurer vos parties. Ensuite, lisez le chapitre VII (page 180) si vous comptez créer vos propres aventures. Si vous désirez commencer à jouer en douceur, la section Simplifier le jeu du chapitre X (page 224) vous suggère les options à utiliser.

Les premières pages des chapitres XI (page 236) et XII (page 346) sont utiles pour se familiariser avec les fiches des monstres et la génération aléatoire de trésors (si vous désirez utiliser cette méthode). Pour trouver des monstres adaptés au niveau des personnages, consultez la liste des monstres de 1 DV ou moins, à la page 419.

Les dés

Les différents types de dés pouvant servir en cours de partie sont présentés dans le tableau ci-contre.

Notation des dés

Les jets de dés sont décrits au moyen d'expressions comme «3d4+3». Cela signifie: lancez trois dés à quatre faces, faites la somme de leurs résultats, puis ajoutez trois. Le premier chiffre indique combien de dés sont à lancer. Le numéro juste après le «d» indique le type de dé à utiliser (parfois ce n'est pas un «vrai» dé, comme dans le cas du d2). Tout chiffre indiqué après cela représente une quantité à ajouter, à soustraire ou à multiplier au résultat.
Une valeur dite «naturelle» correspond au résultat du jet de dé, sans tenir compte des modificateurs. Elle est surtout utilisée pour le jet d'attaque (page 171).

Dé	Signification
d2	Un résultat de 1 à 2 qui est obtenu en lançant un dé à six faces, avec une valeur de 1-3 = 1 et 4-6 = 2.
d3	Un résultat de 1 à 3 qui est obtenu en lançant un dé à six faces, avec une valeur de 1-2 = 1, 3-4 = 2 et 5-6 = 3.
d4	Dé à quatre faces.
d6	Dé à six faces.
d8	Dé à huit faces.
d10	Dé à dix faces, un «0» indiquant un résultat de 10.
d12	Dé à douze faces.
d20	Dé à vingt faces.
d% ou d100	Un résultat entre 1 et 100 obtenu en lançant deux d10, l'un des deux étant si possible un dé numéroté en dizaines. Dans ce cas, un 000 représente 100.

Conversion des mesures

Les mesures de ce jeu sont des conversions d'unités anglo-saxonnes. N'hésitez pas à arrondir les valeurs, par exemple au plus proche: 0,3 devient 0,5, 36 devient 35, 18 devient 20, etc.

Abréviations

Voir aussi page 239 pour les fiches de monstres

CA	Classe d'armure
CB	Chaotique Bon
CN	Chaotique Neutre
CM	Chaotique Mauvais
CT	Classe de Trésor
DG	Dommages
DV	Dé de Vie
MdT	Maitre des Trésors
LB	Loyal Bon
LN	Loyal Neutre
LM	Loyal Mauvais
NB	Neutre Bon
N	Neutre
NC	Neutre Mauvais
PA	Pièce d'Argent
PC	Pièce de Cuivre
PE	Pièce d'Électrum
PO	Pièce d'Or
PJ	Personnage Joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PP	Pièce de Platine
PV	Point de Vie
PS	Point de Structure
PX	Points d'eXpérience
T[B]	TAC0[Bonus d'attaque]

II - Personnages

Créer son personnage

Le processus de création d'un personnage est résumé ci-dessous. Le reste du chapitre détaillera les briques de base d'un personnage, comme ses caractéristiques, sa race et sa classe.

1. Munissez-vous d'une feuille de personnage vierge.

2. Pour chaque caractéristique, lancez 3d6, faites la somme des résultats, et notez cette valeur sur la feuille en suivant l'ordre indiqué : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme. D'autres méthodes de génération de caractéristiques sont proposées à la page 16.

3. Choisissez la race : Par défaut, elfe, gnome, halfelin, humain, nain, semi-elfe ou semi-orque, mais cela dépendra du MdT. Ajustez les caractéristiques si nécessaire et notez les capacités raciales ainsi que les ajustements des compétences de voleur.

4. Choisissez une classe : Par défaut, assassin, barde, barbare, clerc, druide, guerrier, illusionniste, magicien, paladin, rôdeur ou voleur, mais cela dépendra du MdT. Toutes les classes exigent une valeur minimum dans une ou plusieurs caractéristiques. Notez les capacités spéciales de la classe de votre personnage.

5. Déterminez les points de vie (1d4, 1d6 ou 1d8 selon la classe + modificateur de Constitution) et notez le résultat sur la feuille.

6. Notez les jets de sauvegarde (page 64).

7. Notez les valeurs d'attaque du personnage (page 65), en vous aidant du tableau de la page 179. *Option TAC0* (page 65) : Le TAC0 est égal à 19 au niveau 1. *Option CA Ascendante* : Le bonus d'attaque (page 65) est égal à 0 au niveau 1.

8. Les magiciens ont droit à deux sorts profanes de niveau 1 et un de niveau 2. Les illusionnistes ont droit à deux sorts fantasmatiques de niveau 1 et un de niveau 2. Par défaut, les clercs ont accès à tous les sorts divins de niveau 1 ; idem pour les druides et les sorts druidiques.

9. Si le MdT désire gérer l'alignement, choisissez l'alignement de votre personnage (page 65).

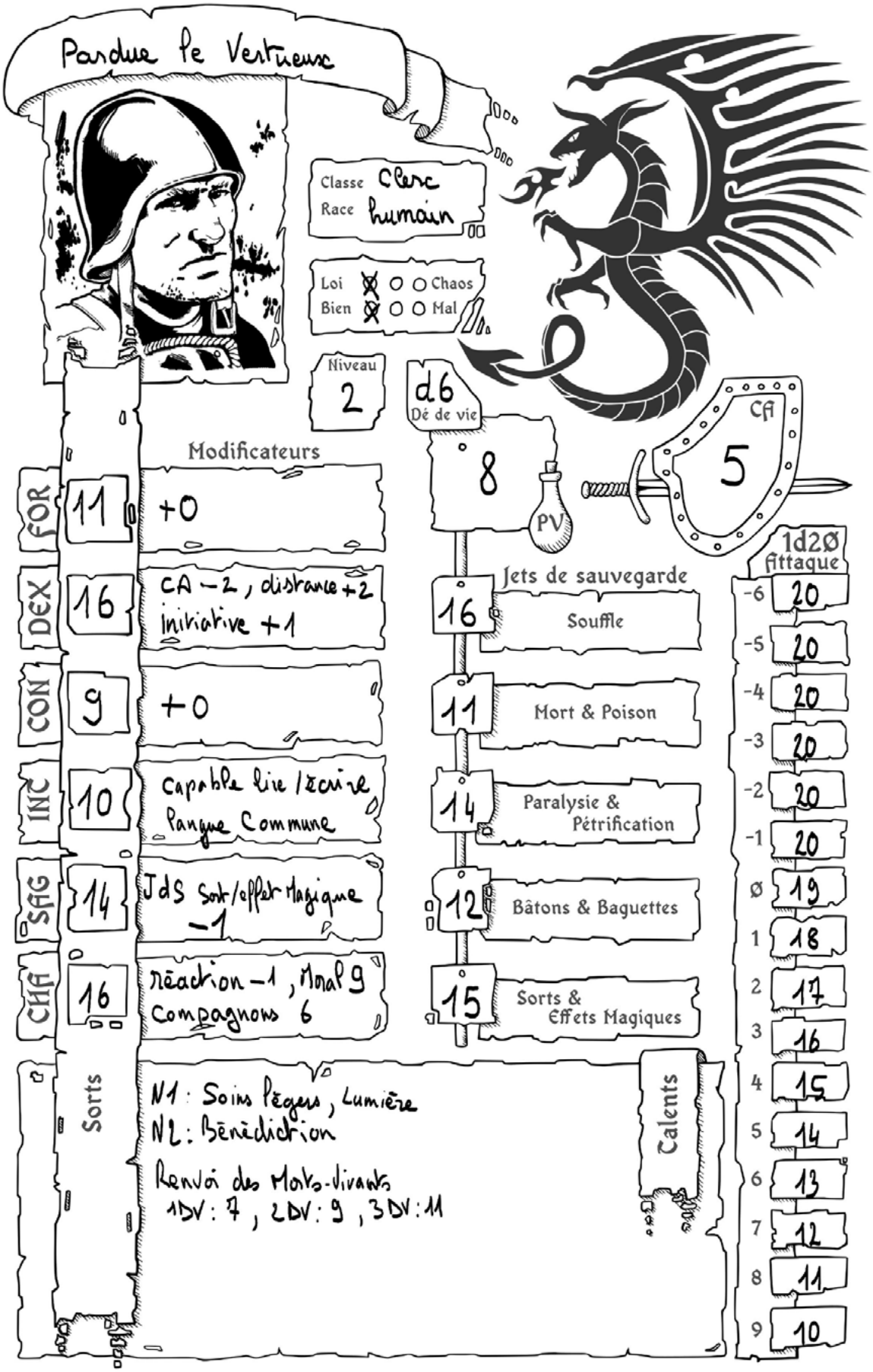
10. Déterminez les langues que connait votre personnage, selon sa race et son intelligence.

11. Optionnel. Déterminez l'âge de votre personnage (page 67).

12. Le personnage possède 3d8 × 10 pièces d'or (PO). Dépensez cet argent en choisissant des lots d'équipement (page 71) ou des objets présentés dans les listes d'équipement (à partir de la page 74).

13. Notez la classe d'armure (CA) du personnage selon l'armure achetée (page 74). Appliquez le modificateur de classe d'armure dû à la Dextérité (page 14). La CA descendante est utilisée par défaut. Pour plus d'information sur la CA et l'option CA Ascendante, consultez la page 63.

14. Nommez votre personnage, puis décrivez son apparence, sa personnalité et éventuellement son historique. Définissez des traits personnels si le MdT utilise cette option (page 225).


Pardue le Vertueux
Classe Clerc
Race humain
Loi Chaos
Bien Mal
Niveau 2
d6 Dé de vie
8 PV
CA 5
Modificateurs
FOR 11 +0
DEX 16 CA −2, distance +2 Initiative +1
CON 9 +0
INT 10 capable lire/écrire Langue Commune
SAG 14 JdS Sort/effet Magique −1
CHA 16 réaction −1, Moral 9 Compagnons 6
Jets de sauvegarde
16 Souffle
11 Mort & Poison
14 Paralysie & Pétrification
12 Bâtons & Baguettes
15 Sorts & Effets Magiques
1d20 Attaque
-6 20
-5 20
-4 20
-3 20
-2 20
-1 20
0 19
1 18
2 17
3 16
4 15
5 14
6 13
7 12
8 11
9 10
Sorts
N1 : Soins légers, Lumière
N2 : Bénédiction
Renvoi des Morts-Vivants
1DV : 7, 2DV : 9, 3DV : 11
Talents

Caractéristiques

La Force (FOR) mesure la musculature et la puissance physique du personnage. Elle affecte la capacité d'un personnage à toucher un adversaire et à lui infliger des dégâts, ainsi que ses chances de forcer une porte. Cette caractéristique est importante pour les guerriers, les paladins et les rôdeurs.

La Dextérité (DEX) représente la coordination, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Cette caractéristique est importante pour les assassins, les bardes, les moines et les voleurs.

Force

Valeur	Modificateur de jets d'attaque et de dommages* et de forçage de porte
3	–3
4-5	–2
6-8	–1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

** Quel que soit son modificateur de FOR, le personnage infligera toujours au moins 1 dommage en cas d'attaque réussie.*

La Constitution (CON) représente la santé et l'endurance du personnage. Un bonus de Constitution augmente les points de vie du personnage, ce qui rend cette caractéristique importante pour toutes les classes. Le MdT peut utiliser l'option Constitution détaillée à la page 408.

Constitution

Valeur	Modificateur de PV par DV de classe*
3	–3
4-5	–2
6-8	–1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

** Quel que soit son modificateur, un personnage recevra un minimum de 1 point de vie par niveau.*

Dextérité

Valeur	Modificateur de classe d'armure D*	Modificateur de classe d'armure A*	Modificateur d'attaque à distance **	Initiative (option)***	Ajustement aux compétences de voleur****
3	+3	–3	–3	–2	–15%
4-5	+2	–2	–2	–1	–10%
6-8	+1	–1	–1	–1	–15%
9-12	0	0	0	0	0%
13-15	–1	+1	+1	+1	+5%
16-17	–2	+2	+2	+1	+10%
18	–3	+3	+3	+2	+15%
19	–4	+4	+3	+2	+20%

**D : Descendante (par défaut), A : Ascendante (option).*
*** Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux chances de toucher, pas aux dommages.*
**** Ce modificateur est à utiliser avec l'option Initiative individuelle (page 170).*
***** Concerne toutes les compétences de voleur sauf l'Écoute et l'Escalade.*

L'Intelligence (INT) détermine à la fois les capacités d'apprentissage, de mémorisation et de raisonnement d'un personnage. Cette caractéristique est importante pour les bardes, les magiciens et les illusionnistes, et dans une moindre mesure pour les rôdeurs.

Intelligence

Valeur	Langues supplémentaires	Aptitude linguistique
3	0	Analphabète, parler incorrect
4-5	0	Analphabète
6-8	0	Capacité partielle à écrire
9-12	0	Capable de lire et d'écrire
13-15	+1	Capable de lire et d'écrire
16-17	+2	Capable de lire et d'écrire
18	+3	Capable de lire et d'écrire
19	+4	Capable de lire et d'écrire

La Sagesse (SAG) reflète la volonté d'un personnage, son sens commun, sa perception et son intuition. Si l'Intelligence représente la capacité à analyser l'information, la Sagesse symbolise la capacité à être conscient de son environnement immédiat et à être en harmonie avec lui. C'est une caractéristique importante pour les clercs, les druides et les moines, et dans une moindre mesure pour les rôdeurs et les paladins.

Sagesse

Valeur	Modificateur des jets de sauvegarde (sorts et effets magiques)*
3	–3
4-5	–2
6-8	–1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

** Ce modificateur s'applique uniquement à la catégorie de sauvegarde Sorts et effets magiques (voir page 164).*

INT OU SAG ÉLEVÉE : SORTS SUPPLÉMENTAIRES

Comme indiqué dans le tableau Sorts supplémentaires ci-dessous, les lanceurs de sorts peuvent mémoriser et lancer des sorts supplémentaires si leur INT (magie fantasmatique ou profane) SAG (magie divine ou druidique) est suffisamment élevée. Ces sorts supplémentaires s'ajoutent à ceux qui sont indiqués dans les tableaux de sorts par niveau de classe (voir par exemple le tableau du barde, page 33).

Sorts supplémentaires

INT ou SAG	Niveau de sort 1	2	3	4
13	1	–	–	–
14	2	–	–	–
15	2	1	–	–
16	2	2	–	–
17	2	2	1	–
18	2	2	1	1
19	3	2	1	1

Le Charisme (CHA) mesure la force de persuasion, le magnétisme personnel, les aptitudes de commandement et l'apparence physique du personnage. Cette caractéristique est importante pour estimer les réactions initiales des PNJ ou des monstres vis-à-vis du personnage lors d'une rencontre, mais aussi pour déterminer le nombre et le moral des compagnons d'armes (voir la page 160 pour plus d'informations sur les compagnons d'armes). C'est une caractéristique importante pour les bardes et les paladins.

Charisme

Valeur	Ajustement aux réactions	Compagnons d'armes	Moral des compagnons
3	+2	1	4
4-5	+1	2	5
6-8	+1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	–1	5	8
16-17	–1	6	9
18-19	–2	7	10

Détermination des caractéristiques

Méthode par défaut

Les caractéristiques sont déterminées aléatoirement. Pour chaque caractéristique, le joueur lance 3d6 et additionne les valeurs des dés. Le MdT peut l'autoriser à procéder ainsi dans n'importe quel ordre ou en respectant l'ordre de la feuille de personnage : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme.

Méthode de groupe

Cette méthode fait encore la part belle à l'aléatoire, mais garantit des personnages de valeur égale.

Procédure

1. Prendre une feuille, des d6 et de quoi écrire.
2. À tour de rôle, chaque joueur lance 3d6, additionne les valeurs des dés, puis note le résultat final sur la feuille, jusqu'à obtenir six résultats.
3. Sur sa feuille de personnage, chaque joueur attribue un résultat à une caractéristique. Il doit utiliser tous les résultats.

Variante

Pour accélérer la création des personnages, le MdT peut éviter la phase de lancer de dés et indiquer directement les valeurs à attribuer. Par exemple :

16, 13, 13, 10, 10, 8 ou 18, 16, 13, 13, 10, 8

Méthodes par points

Procédure

Chaque joueur possède un capital de points à répartir entre les caractéristiques de son personnage. Si le MdT le désire, le nombre de points à investir pour augmenter une caractéristique peut s'accroitre si la valeur de la caractéristique est élevée. Cette méthode offre un plus grand contrôle au joueur, au détriment de la rapidité. Nous vous proposons ici deux variantes de la méthode.

Méthode avec dépense fixe

Par défaut, une caractéristique est égale à 8. Chaque joueur possède 24 points à répartir (soit une moyenne de 12 par caractéristique). Augmenter une caractéristique de 1 coute toujours 1 point. La valeur maximale d'une caractéristique est égale à 18.

Méthode avec points variables

Par défaut, la valeur de chaque caractéristique est égale à 8. Le cout pour augmenter une caractéristique de 1 dépend du tableau ci-dessous. La valeur maximale d'une caractéristique est égale à 18.

Méthode avec points variables

Point(s) à dépenser	Valeur cible de la caractéristique
1	9-12
2	13-15
3	16-17
4	18

Il faut donc dépenser 20 points pour qu'une caractéristique augmente de 8 à 18. Chaque joueur dispose d'un capital de 42 points à répartir (ce qui permet d'avoir un personnage avec des valeurs de 16, 16, 13, 13, 10, 10).

Comment obtenir 19 dans une caractéristique ?

Quelle que soit la méthode utilisée, la valeur maximale d'une caractéristique est égale à 18. Selon la race choisie, une valeur de 19 est atteignable dans certaines caractéristiques : par exemple, un personnage elfe pourrait voir sa DEX passer de 18 à 19, car les elfes ont une DEX maximale de 19 et bénéficient d'un bonus de + 1 à la DEX. Voir la page suivante pour plus d'informations.

En cours de partie, les caractéristiques peuvent évoluer en fonction de l'âge (page 67), de sorts ou d'objets magiques.