

ROLEPLAY

LE JEU DE RÔLE



LIVRE DE LA MENEUSE

MAÎTRISEZ LE JEU, DOMPTÉZ SES RÈGLES, APPRENEZ SES SECRETS

Dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, les joueurs plongent leurs personnages dans des aventures extraordinaires. Mais pour cela, ils ont besoin de vous, MJ ! Car vous serez à la fois réalisatrice, metteuse en scène et interprète de tous ceux que les personnages rencontreront.

Le *Livre de la Meneuse* est le livre indispensable à toutes les meneuses de jeu. C'est un guide précieux contenant de multiples conseils pour aborder la maîtrise en toute sérénité, gérer son groupe, construire des scénarios... ainsi que pour modifier le jeu de manière à ce qu'il reflète l'univers dans lequel vous désirez plonger vos joueurs. Et si cela n'était pas assez, ce livre contient un bestiaire de plus de 200 créatures prêtes à jouer, comme autant d'alliés et d'adversaires à mettre sur la route des personnages de vos joueurs. Sans compter les pièges, maladies et poisons à utiliser contre eux.

Enfin, vous y trouverez des objets magiques, comme autant de récompenses à présenter à vos joueurs pour leurs personnages, trésors inestimables souvent fort recherchés, ainsi que plusieurs manières de gérer l'expérience et la montée en niveau de vos personnages.

Prenez les rênes du jeu, et menez l'aventure jusqu'à son terme !

Dans ce livre, vous trouverez :

- Une introduction ;
- Des conseils pour créer sa table de jeu ;
- Un guide pour créer une aventure pas à pas ;
- Des indications pour jouer en campagne ;
- Une boîte à outils afin de gérer au mieux sa partie ;
- 31 modules de règles optionnelles afin de rendre le jeu plus héroïque, plus dur, ou pour gérer des phases de jeu spécifiques comme l'enquête et les batailles ;
- Un bestiaire complet composé de plus de 200 créatures ;
- Des règles sur les pièges, poisons et maladies ;
- Des objets magiques à donner aux personnages.



Comme l'indique ce pictogramme, cet ouvrage fait partie du cœur de la gamme *Rôle'n Play*, le jeu de rôle. Il est indispensable à toutes les meneuses de jeu.



black-book-editions.fr

© Black Book Éditions, 2022. Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

BBERNPJDR02



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	6	LE JEU EN CAMPAGNE	48	Module G2 : Blessures	86
Une meneuse, qu'est-ce que c'est ?	6	Préparer une campagne	48	Module G3 :	
Que contient ce livre ?	7	Par où commencer ?	48	Séquelles, éviter la mort	87
VOTRE TABLE DE JEU	10	Les différents types de campagnes	49	Module G4 : Magie difficile	87
Le rôle de la MJ	10	Conseils pratiques	52	Module G5 : Réussites et échecs	
Les conseils élémentaires	10	Développer une histoire	53	critiques étendus	87
Avant la première partie	10	Entre les aventures	54	Module G6 : Résurrections difficiles	88
Pendant la partie	12	Les attributions de la meneuse	54	Module G7 : Récupération difficile	88
Après la partie	13	Périodes de relâche	55	Modules épiques	89
Pour aller plus loin	13	Imaginer un cadre de campagne	61	Module E1 : Dépense	
Les différents types de joueurs	13	Créer un monde	61	d'inspiration alternative	89
Le contrat social :		Personnaliser votre univers	63	Module E2 : Pool d'inspiration	89
votre groupe, vos règles !	16	Quelques cadres de campagne		Module E3 : Inspiration cumulée	89
La création du groupe	19	typiques	64	Module E4 : Inspiration	
En quoi est-ce que cela consiste ?	19	Jouer dans un multivers	67	et actions héroïques	90
Quand faire		Le plan matériel	67	Module E5 : Repos facilités	91
une création de groupe ?	19	Au-delà du plan matériel	67	Module E6 : Dégâts étendus	91
Comment animer la création de		LES SECRETS DE MAÎTRISE	72	Module E7 : Dégâts explosifs	92
groupe ?	19	Jouer avec les dés	72	Module E8 : Critiques qui font	
Le concept, l'ambition et le karma	20	Lancer les dés		vraiment mal	92
La coopération	20	devant ou derrière l'écran ?	72	Module E9 : Spires	92
Ressources	20	Tricher ?	73	Modules d'horreur	93
Problèmes	21	Un autre point de vue sur la triche	73	L'horreur, c'est quoi ?	93
Rivaux	21	Gérer l'échec	73	Module H1 : Points de stress	95
L'AVENTURE	22	Les jets de dé « pour voir »	74	Module H2 : Phobies	96
Les différents types d'aventure	22	Jets de dés multiples : les défis	74	Module H3 : Folie et santé mentale	97
Les aventures linéaires	22	Avantage et désavantage	75	Modules d'investigation	101
Les aventures semi-linéaires	24	L'inspiration	75	Module I1 :	
Les aventures ouvertes	27	Expérience, PX et montée de niveau	76	Investigation simplifiée	104
Le bac à sable	28	La montée de niveau narrative	76	Module I2 : Investigation avancée	108
Créer son aventure	29	La montée de niveau par points		Modules divers	110
Où commence l'aventure ?	29	d'expérience	77	Module D1 :	
L'accroche	30	Gérer les joueurs	80	Manœuvres improvisées	110
L'objectif	31	Les dilettantes	80	Module D2 : Initiative dynamique	111
L'adversaire	31	Les nouveaux	80	Module D3 :	
Le lieu	34	Les absents	81	Initiative et interruption	112
Le rebondissement	34	Le métajeu	81	Module D4 : Les joueurs	
Le final	35	Trucs & astuces	81	lancent tous les dés	112
Synopsis d'aventure	36	Peu de temps pour préparer	81	Module D5 : Points de résolution	113
Improviser une rencontre	38	Instaurer une ambiance	82	Module D6 :	
Mettre en place la rencontre	38	Gérer l'initiative	82	Des cartes au lieu du d20	113
De l'art du recyclage	39	Le roleplay	82	Module D7 : Pavillon sanglant	114
Faire vivre sa rencontre	39	RÈGLES OPTIONNELLES	84	Module D8 :	
Créer ses PNJ	40	Modules de règles supplémentaires	84	Utiliser 3d6 au lieu du d20	115
Étoffer ses PNJ	40	Modules basse puissance (gritty)	84	Module D9 : Batailles	
Et ensuite ?	46	Module G1 :		et combats de masse	115
		Repos plus durs à prendre	84	Module D10 : La réputation	121

CRÉATION DE RENCONTRES, CRÉATURES ET PNJ	124	Vrock	156	Licorne	191
Construire une rencontre	124	Destrier noir	157	Loup arctique	192
Indice de dangerosité		Diablos	158	Lycanthropes	192
et points de combat	124	Diable barbelé	158	Magmatique	196
Difficulté d'une rencontre	124	Diable barbu	159	Manteleur	196
« Acheter » des monstres		Diable des chaînes	159	Mante obscure	197
en fonction de leur PC	126	Diable osseux	160	Manticore	198
Créer une créature ou un PNJ	127	Diablotin	161	Méduse	198
Étape 1 : Attribuer un indice de dangerosité	127	Lémure	161	Méphites	199
Étape 2 : Classe d'armure et points de vie	129	Doppelganger	162	Merrow	200
Étape 3 : Le bonus de maîtrise	130	Dragons	162	Mimique	201
Étape 4 : Le score d'attaque	131	Dragon blanc	162	Minotaure	202
Étape 5 : Les dégâts	132	Dragon bleu	163	Molosse infernal	203
Étape 6 : Sauvegardes et compétences	133	Dragon noir	164	Momies	203
Étape 7 : Capacités spéciales	133	Dragon rouge	165	Nécrophage	204
Étape 8 : La touche finale	134	Dragon vert	166	Objets animés	205
Arthur Morgenstern	134	Dryade	167	Ogre	206
Spécial : Lanceur de sorts et ID	135	Élémentaires	167	Ombre	206
La valeur en expérience	137	Enlaceur	169	Orcs	207
LE BESTIAIRE	140	Ettercap	170	Otyugh	208
Les descriptions	140	Esprit follet	171	Oxydeur	209
Comprendre le profil technique des monstres	140	Ettin	171	Pégase	209
Les créatures légendaires	143	Fantôme	171	Pseudodragon	210
LES CRÉATURES	144	Feu follet	172	Satyre	210
Âme-en-peine	144	Gargouille	173	Saule étrangleur	210
Ankheg	145	Géants	173	Spectre	211
Araignée de phase	145	Géant des collines	173	Squelettes	212
Arbre éveillé	146	Géant des nuages	174	Strige	213
Azer	147	Géant des pierres	174	Succube/incube	213
Babélien	147	Géant du feu	174	Sylvanien	214
Basilic	148	Géant du givre	175	Tertre errant	215
Bulette	149	Gnolls	176	Terreur des roches	215
Centaure	150	Gobelins	177	Torve	216
Cerbère	150	Gobelours	178	Traqueur invisible	216
Champignons	151	Golems	179	Troll	217
Criard	151	Golem d'argile	179	Vases	217
Moisissure violette	151	Golem de chair	179	Vouivre	220
Chien esquiveur	151	Golem de pierre	180	Worg	220
Chien du trépas	152	Gorgone	180	Zombis	221
Chimère	152	Goules	181		
Cockatrice	153	Griffon	182	BÊTES ET VERMINES	222
Démons	154	Guenaudes	183	NUÉES	248
Dretch	154	Grick	185	ANNEXE : SORTS SUPPLÉMENTAIRES	251
Glabrezu	155	Harpie	186	PIÈGES ET AUTRES DANGERS	254
Hezrou	155	Hibours	186	Les pièges	254
Quasit	156	Hippogriffe	186	Les pièges en jeu	254
		Hobgobelins	187	Les pièges complexes	255
		Hommes-lézards	188	Exemples de pièges ordinaires	255
		Homoncule	189	Aiguillon empoisonné	255
		Hydre	189	Ascenseur soporifique	255
		Kobolds	190		
		Larve des roches	191		

Effondrement du plafond	256	Particularité d'un objet magique	273	Bâton du python	286
Filet	256	Objets magiques aléatoires	274	Baume revigorant	286
Fléchettes empoisonnées	257	Les objets magiques	278	Bol de contrôle	
Fosse ordinaire	257	Ailes de vol	278	des élémentaires de l'eau	286
Fosse dissimulée	257	Amulette antidote	278	Bottes ailées	287
Fosse verrouillée	257	Amulette d'antidétection	278	Bottes de lévitation	287
Mur de lames	257	Amulette de bonne santé	278	Bottes de marche et de saut	287
Statue cracheuse de feu	258	Amulette de cicatrisation	278	Bottes de rapidité	287
Zone de gravité inversée	258	Amulette de santé	278	Bottes des terres gelées	287
Exemple de piège complexe	258	Anneau d'action libre	278	Bottes elfiques	287
Sphère roulante	258	Anneau de chaleur	278	Bouclier antiprojectiles	287
Les maladies	259	Anneau de dérobage	278	Bouclier d'attraction des projectiles	287
Exemples de maladies	259	Anneau de légèreté	278	Bouclier +1 ou +2	288
La fièvre rieuse	259	Anneau de marche sur l'eau	278	Bouteille fumigène	288
La peste des égouts	259	Anneau de nage	279	Bracelets d'archerie	288
Pourriture oculaire	259	Anneau de protection	279	Bracelets de défense	288
Les poisons	260	Anneau de protection mentale	279	Brasero de contrôle	
Effet des poisons	260	Anneau de résistance	279	des élémentaires du feu	288
Essence éthérée	260	Anneau de saut	279	Broche de protection	289
Fumées d'Othur	260	Anneau de stockage de sorts	279	Cape de déplacement	289
Huile de Taggit	260	Anneau de vision aux rayons x	280	Cape de la chauve-souris	289
Larmes de minuit	260	Anneau d'influence animale	280	Cape de la raie manta	289
Malice	260	Anneau du bélier	280	Cape de prestidigitateur	289
Mucus d'ettercap	260	Arme vicieuse	280	Cape de protection	289
Poison de vouivre	262	Arme +1 ou +2	280	Cape elfique	289
Poison de ver pourpre	262	Armure de mithral	280	Carafe intarissable	290
Sang d'assassin	262	Armure de résistance	280	Carillon d'ouverture	290
Sérum de vérité	262	Armure de vulnérabilité	280	Carquois efficace	290
Teinture pâle	262	Armure en adamantium	281	Cartes d'illusion	290
Torpeur	262	Armure +1 ou +2	281	Ceinturon de force de géant	
Venin de serpent	262	Baguette d'éclairs	281	des collines	291
Les obstacles et autres objets	262	Baguette de boules de feu	281	Ceinturon des nains	291
Les valeurs techniques des objets	262	Baguette de détection		Chapeau de déguisement	291
		de l'ennemi	282	Chapelet	291
		Baguette de détection		Chaussons de l'araignée	291
		de la magie	282	Chemise de mailles elfique	292
		Baguette de paralysie	282	Collier d'adaptation	292
		Baguette de projectiles magiques	282	Collier de boules de feu	292
		Baguette de terreur	282	Cor de destruction	292
		Baguette des entraves	283	Cor du Valhalla	292
		Baguette des secrets	283	Corde d'enchevêtrement	293
		Baguette du mage		Corde d'escalade	293
		de guerre +1 ou +2	283	Cuir clouté glamour	293
		Baguette entoillée	283	Dague venimeuse	293
		Baguette merveilleuse	283	Diadème de destruction	293
		Balai volant	284	Encensoir de contrôle	
		Bandeau d'intelligence	285	des élémentaires de l'air	293
		Bateau pliable	285	Épée ardente	293
		Bâton d'envoûtement	285	Épée mordante	294
		Bâton de flétrissement	285	Épée radieuse	294
		Bâton de guérison	285	Épée voleuse de vie	295
		Bâton des forêts	285	Éventail enchanté	295
LES TRÉSORS	266				
Les différents types de trésors	266				
Déterminer un trésor	266				
Trésor individuel	266				
Objets rares	267				
Trésor, gemmes et objets d'art	268				
Objets magiques	269				
Objets magiques	269				
Rareté	269				
Le commerce des objets magiques	269				
Identifier un objet magique	270				
Harmonisation	270				
Objets maudits	270				
Les différents types d'objets magiques	270				
Porter et manier des objets magiques	272				
Activation d'un objet magique	272				
Détruire un objet magique	273				

PARTIE 1: MENER UNE PARTIE





VOTRE TABLE DE JEU

Que vous soyez une meneuse de jeu (MJ) confirmée, un joueur poussé par ses camarades à endosser ce rôle, ou une véritable novice, vous avez envie de passer derrière l'écran de la MJ. Bienvenue à vous. Nous sommes là pour vous aider et vous guider en douceur.

LE RÔLE DE LA MJ

PRÉPARATION

Pour une MJ, le jeu commence bien avant le début de la partie. Bien souvent, le temps de préparation minimum d'une partie, même quand le scénario a été acheté dans le commerce, dépasse le temps joué autour de la table. Le manque de préparation est souvent la pire chose qui puisse arriver à une MJ. Évidemment, si la meneuse entreprend de tout inventer elle-même, le scénario, le cadre de campagne et son univers de jeu, il est alors impossible de compter les heures de préparation que cela représente. Mais le plaisir est souvent proportionnel. Même si ce temps passé en amont des parties peut apparaître comme un rôle contraignant, la plupart des MJ qui consacrent un temps important à ce moment le font parce qu'elles en tirent une véritable satisfaction. La phase créative, la liberté, la préparation et l'anticipation des réactions des joueurs constituent une part essentielle des joies d'être MJ.

IMMERSION

La MJ, un peu comme un professeur dans un cours, est celle sur qui repose, en tout cas au début, l'ambiance de jeu autour de la table. Elle est responsable, par ses descriptions et par la façon dont elle incarne ses personnages et sollicite les autres, de l'immersion de ses joueurs autour de la table. Cela peut se faire de différentes façons, selon les qualités de la MJ et ce que la table attend du jeu. Certaines MJ sont de formidables conteuses, capables de faire voyager l'imagination en quelques mots. D'autres sont des amuseuses, des actrices, capables de faire vivre leurs PNJ de façon plus vraie que nature. D'autres encore attachent une importance particulière à la préparation de la table, avec des accessoires (un vieux chandelier et quelques bougies changent immédiatement une ambiance), de la musique, un lieu calme...

MÉDIATION

La MJ peut se définir comme une arbitre du jeu. Rappelons tout de même qu'au jeu de rôle, personne ne gagne ou ne perd. Ni les joueurs, ni les monstres, ni la MJ. Mais, dans

l'interprétation des règles, dans l'arbitrage, parfois, quand un point de désaccord apparaît à la table, entre deux joueurs ou entre un joueur et la MJ, il appartient à cette dernière de trancher. Elle doit donc bien connaître les règles, même si rien n'interdit — au contraire — de s'appuyer sur un joueur et sa connaissance pointue du système. Mais en aucun cas une connaissance supérieure de tel ou tel point de règle ne justifie d'outrepasser l'autorité de la MJ. Avec de nouveaux joueurs ou des joueurs à l'expérience de jeu disparate, la meneuse doit aussi être un appui et savoir faire preuve de pédagogie.

LES CONSEILS ÉLÉMENTAIRES

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Le matériel

Ne négligez pas l'organisation matérielle. Comme pour toute activité sociale, avoir défini à l'avance qui vient, à quelle heure, et s'y tenir est fondamental. Choisissez aussi le lieu de votre partie avec soin. Une grande table pour que chacun ait de la place pour son matériel, un lieu où vous serez au calme et où vous aurez tout loisir de faire un peu de bruit, de vous exprimer est toujours un plus. Réglez également les questions pratiques : que va-t-on manger et boire, qui apporte quoi ? Laissées en suspens, ces questions peuvent devenir très parasites. N'hésitez pas à déléguer certaines de ces tâches à vos joueurs. La MJ est déjà très investie dans le jeu, il est souhaitable que les autres membres de la table donnent un coup de main.

Assurez-vous de disposer du matériel nécessaire :

- **Le Livre du joueur** : la MJ a très souvent besoin d'un exemplaire, et il peut s'avérer agréable que les joueurs en possèdent également un pour éviter les allers-retours autour de la table.



L'AVENTURE

Il existe dans le commerce ou sur internet des aventures déjà écrites, qui n'attendent plus que vous pour être mises en scène. Mais la richesse du jeu de rôle est aussi et surtout de vous permettre d'écrire vos propres scénarios. Ce chapitre est là pour vous guider pas à pas dans la création d'une aventure. Il est parsemé de tableaux aléatoires pour vous inspirer si vous veniez à manquer d'idées.

Il existe plusieurs formes de scénarios : nous avons identifié quatre types de structures parmi les plus courantes : les aventures linéaires, semi-linéaires, ouvertes, et enfin le bac à sable. Chacun a ses forces et ses spécificités.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'AVENTURE

LES AVENTURES LINÉAIRES

Elles possèdent une structure simple. Il s'agit d'une aventure proposant un parcours prédéfini dont les PJ ont peu de chances de sortir. Les scènes sont établies à l'avance et s'enchaînent de manière presque immuable. Certaines peuvent être déplacées ou oubliées, en fonction des actions des PJ. Cependant, si les PJ ont assez peu d'influence sur le déroulé global de l'histoire, ils peuvent (et devraient) avoir le pouvoir d'en changer la fin. L'aventure linéaire s'envisage un peu comme un manège à sensations fortes : les joueurs montent dans le wagon quand ils s'installent à la table de jeu et se laissent porter par les événements. Cette structure peut sembler contradictoire avec les principes mêmes du JdR, qui promet une très grande liberté d'action pour les PJ,

UN PEU D'INSPIRATION

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ». Tous les auteurs de scénarios s'inspirent d'autres œuvres : films, romans, nouvelles, actualité, musique, voyages... Tout est bon à prendre. N'hésitez pas à recycler une intrigue que vous appréciez, tout en la modifiant assez pour que, même si la référence est reconnue par les joueurs, ils ne puissent pas tout anticiper. Vous avez aimé *Il faut sauver le soldat Ryan* ? Reprenez la trame et adaptez le scénario du film à l'univers med-fan ! Vous aimez les tragédies classiques de Shakespeare ? Très bonne idée !

Amusez-vous, reprenez, transformez... et ne vous bridez pas !

mais l'idée est de faire monter les joueurs à bord, de les amuser et de les distraire suffisamment par ailleurs pour qu'ils « oublient » *les rails*.

Plusieurs ingrédients permettent de réussir cela. Pour chacun d'eux, nous déclinons trois exemples de scénario linéaire (A, B et C).

Accroche forte

Proposez une accroche forte qui pousse les PJ dans l'action. Dans l'idéal, ils ne peuvent pas la refuser.

- A. Les PJ se réveillent dans un complexe étrange, sans leur équipement. Ils se rappellent être tombés dans une fosse lors d'une exploration souterraine à la recherche d'amis disparus. Certains des PJ sont blessés aux jambes...
- B. Les PJ sont poursuivis par des ennemis inconnus...
- C. Les PJ sont accusés à tort d'un crime...

Contrainte

Donnez de la liberté aux joueurs, mais contraignez-les par des événements externes sur lesquels ils n'ont pas de prise. Il s'agit de leur donner le sentiment que, même s'ils arrivent à gérer les situations qui les concernent, le monde les rattrape toujours.

- A. Au fond du complexe, le volcan se réveille et la lave monte. Les PJ doivent sortir de là. Et vite !
- B. La poursuite les amène dans un cul-de-sac. Il faut combattre !
- C. On les arrête et un convoi les emmène enchaînés vers la grande prison.

Aller de l'avant

Proposez une histoire qui va toujours de l'avant. Les scénarios linéaires ne se prêtent pas aux temps morts. Plus les PJ (et les joueurs) auront de temps pour analyser une situation et se préparer, plus ces derniers seront tentés de sortir du cadre.

- A. La lave monte de plus en plus vite et le volcan a l'air de se réveiller. L'explosion est pour bientôt.
- B. Dès la fin du combat, l'autorité publique arrive et les gardes sont très nombreux. Il faut fuir.



LE JEU EN CAMPAGNE

Vous avez vu dans le chapitre précédent comment créer et gérer vos aventures et les rencontres qui les émaillent. Bien souvent, à la fin d'une partie réussie, les joueurs se demandent ce qu'il advient de leurs personnages et voudraient poursuivre l'expérience. Le système de jeu lui-même pousse à cette exploration, puisque l'un des intérêts pour les joueurs est de voir leurs personnages monter en puissance et acquérir de nouvelles capacités afin d'affronter des dangers toujours plus grands. Il va falloir donner des réponses à vos joueurs et donc, à terme, créer votre propre monde, à partir de votre imagination et des supports officiels comme l'univers de Pangée, auxquels deux ouvrages sont consacrés (*Pangée — 1 : L'Âge des héros* et *Pangée — 2 : L'Âge du Changement*).

PRÉPARER UNE CAMPAGNE

Très vite, vous serez donc confrontée au besoin de développer une suite d'aventures destinées au même groupe de personnages. C'est ce qu'on appelle une **campagne** : une sorte d'histoire plus longue, composée de plusieurs aventures, tout comme une aventure est composée de plusieurs scènes ou rencontres. Il existe des exceptions mais, la plupart du temps, une campagne de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle raconte les exploits d'un groupe de héros en particulier, créé pour l'occasion.

Concevoir et animer une campagne de *Rôle'n Play* demande un peu d'effort, d'imagination, d'organisation, de communication et de ténacité. En contrepartie, une campagne s'avère généralement bien plus gratifiante, à la fois pour vos joueurs et pour vous, que n'importe quelle aventure d'une soirée. Une campagne laissera des souvenirs inoubliables à toutes les personnes présentes. Vous en reparlerez, peut-être même encore plusieurs années plus tard. Ne vous laissez donc pas intimider, le jeu en vaut la chandelle. Et ce chapitre est là pour vous aider.

PAR OÙ COMMENCER ?

Premièrement, il vous faut décider si vous préférez créer vous-même votre campagne ou utiliser une campagne publiée. Ce choix n'a rien d'anodin : le travail de préparation et de gestion de la campagne n'est pas du tout le même selon le cas.

Les campagnes publiées

Une campagne de ce type vous fournit bien souvent une trame globale aboutie, une série d'événements importants,

ainsi qu'une galerie de lieux et de personnages prêts à l'emploi. Avec une campagne de qualité, une bonne partie du travail de préparation a été réalisée par les auteurs. Votre tâche consiste principalement à vous approprier ce travail et à l'adapter à vos joueurs et à leurs personnages.

Les campagnes « maison »

En constatant la masse de travail nécessaire pour obtenir un résultat équivalent à une campagne publiée, bien des meneuses renoncent à développer leurs propres campagnes. Mais c'est là le principal piège : les deux exercices n'ont rien à voir ! Une campagne maison ne s'écrit en général pas d'un seul bloc avant de commencer à jouer ; elle se développe au fil des parties en s'adaptant aux décisions des joueurs.

De fait, la mise en place initiale devrait se limiter à la définition de quelques personnages et lieux majeurs, d'une intrigue principale, ainsi qu'une esquisse de final. Le reste vient bien souvent en cours de route, en rebondissant sur une action, une idée ou une décision des joueurs : ainsi, la MJ devra décrire une ville ou une région que vont traverser les PJ, créer des PNJ qu'ils vont rencontrer, ou encore imaginer un trésor évoqué lors d'une interaction sociale. Cette nécessité de réactivité et d'adaptation peut représenter une des difficultés de ces campagnes, mais elle procure une plus grande immersion du point de vue des joueurs, qui sentent que leurs propres actions influent sur l'évolution de l'histoire.

Les campagnes par morceaux

Il existe un entre-deux, une sorte de compromis entre une campagne publiée et une campagne maison. Cette façon de faire permet bien souvent de concilier les forces des deux méthodes précédentes. Il s'agit tout d'abord de réfléchir à un thème principal, comme vous le feriez pour une campagne maison. Il est important de disposer d'une idée assez claire du type de campagne et de son intrigue principale. Dans un second temps, parcourez le matériel disponible, qu'il s'agisse de scénarios ou de suppléments de contexte. Cette lecture rapide vise à repérer tout ce qui peut être récupéré : ici un lieu ou un personnage particulier, là un scénario ou des éléments d'intrigues, etc.

L'important est de sélectionner les éléments compatibles avec votre idée initiale, tout en conservant une certaine unité, qu'elle soit thématique ou géographique : par exemple, tous les scénarios et le matériel liés à un endroit en particulier, ou à un type d'adversaires (dragons, démons, fées),



etc. Ainsi, vous étofferez peu à peu le cadre de la campagne. L'idée consiste ensuite à mélanger l'utilisation de matériel créé pour l'occasion et de matériel publié.

Et les joueurs dans tout ça ?

Tout ce qui précède ne tient pas compte d'un paramètre essentiel d'une partie de jeu de rôle : les joueurs. À de (très) rares exceptions près, les campagnes publiées n'accordent pas une large part à l'adéquation entre le groupe de PJ, les souhaits des joueurs et le contenu de la campagne. Vous êtes considérée comme responsable de ce travail de vérification et d'adaptation.

Les campagnes maison, au contraire, accordent souvent une grande importance aux PJ et aux joueurs. Vous pouvez même demander à vos joueurs ce qu'ils attendent de la campagne alors que vous êtes en train de la préparer ou de la concevoir. Il est aussi possible de commencer la création de personnages en n'ayant qu'une idée très générale de la campagne, et en se servant des PJ comme base de réflexion. Enfin, et nous le détaillerons un peu plus loin dans ce chapitre, il est aussi possible de créer un groupe de PJ et la campagne de façon conjointe pour une parfaite adéquation.

Le choix à ce niveau peut aussi dépendre des goûts de vos joueurs. S'ils sont plus réactifs ou demandeurs d'un certain contrôle sur le cours des événements, alors il est sans doute

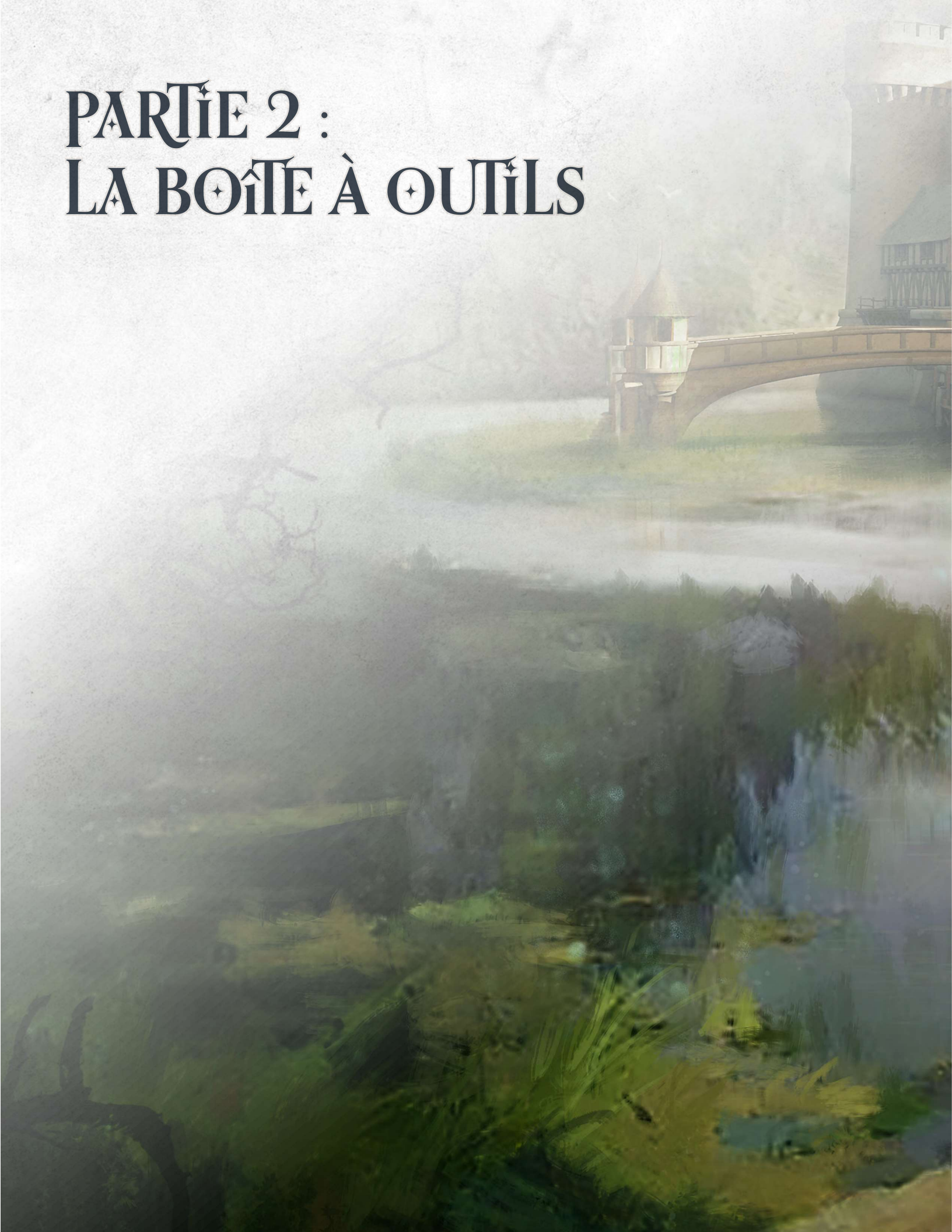
préférable de s'orienter vers une campagne maison. Avec des joueurs plus timides ou passifs, une campagne publiée fera probablement l'affaire. Cela dit, comme vu précédemment, le propre du travail de la meneuse consiste à s'adapter en permanence aux décisions des joueurs ; cela s'applique donc aussi aux campagnes publiées, qui peuvent tout à fait convenir à un groupe de joueurs exigeant un certain niveau de personnalisation. Dans ce cas, il est fort probable qu'une partie du matériel décrit ne serve pas, ou serve différemment, et que la MJ doive développer des aspects non traités dans l'ouvrage.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CAMPAGNES

Premiers pas : le jeu épisodique

La manière la plus simple de mettre en place une campagne est d'enchaîner des aventures qui n'ont pas forcément de lien apparent. À chaque début de séance, les joueurs se retrouvent pour une nouvelle aventure. Parfois, vous ne prendrez peut-être même pas la peine d'expliquer la présence et l'implication des PJ avant de sauter dans l'action. Et la fin de la campagne dépend sans doute plus de facteurs extérieurs (absence de certains joueurs, date décidée à l'avance, arrivée de l'été, etc.). Si vous découvrez le jeu de rôle avec *Rôle'n Play*, ce sera certainement votre manière de procéder au début. Le seul point commun sera alors

PARTIE 2 : LA BOÎTE À OUTILS





LES SECRETS DE MAÎTRISE

Il y a le devant de la scène et puis les coulisses. La salle bien dressée et calme et puis les feux des cuisines. En jeu de rôle, c'est pareil. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si l'accès principal de la meneuse est un écran. Il s'agit de cacher des choses, pour le bien et l'amusement de tous les joueurs d'une partie de *Rôle'n Play*. Les chapitres précédents ont déjà couvert l'essentiel de ce que vous deviez savoir pour imaginer, construire et faire jouer des aventures passionnantes. Rien ne remplace l'expérience, mais voici tout de même un condensé de petits trucs qui devraient vous intéresser et vous servir.

Ces secrets ne sont finalement que les déclinaisons d'un seul et même principe : le jeu possède des règles — des règles précises, même —, mais ce qui compte, c'est l'amusement autour de la table. Et vous, en tant que meneuse, en êtes la principale garante. Vous pouvez donc aisément ignorer, détourner, compléter un point de règle pour faire avancer votre histoire d'une façon qui plaise à votre table. Vous êtes maître à bord, mais attention, le jeu n'existe que si vos joueurs s'amuse. Il faut donc bien faire attention à ne pas systématiquement ignorer les règles pour les mêmes raisons : sauver votre PNJ fétiche, les ramener grossièrement sur les rails d'un scénario linéaire, etc. Tout cela nécessite un fin dosage.

JOUER AVEC LES DÉS

Ces petits polyèdres numérotés apportent leur lot de surprises et de rebondissements. Un combat mal engagé tourne à votre avantage avec deux 20 naturels de suite. Une scène anodine conduit à une révélation inattendue. Même si lancer les dés semble être l'activité la plus banale qui soit autour d'une table de jeu de rôle, accordez quelques instants aux réflexions suivantes avant de vous lancer.

LANCER LES DÉS DEVANT OU DERRIÈRE L'ÉCRAN ?

Permettre aux joueurs de voir le résultat de tous vos jets peut être une option intéressante. Choisir de cacher tous vos jets comporte aussi son lot d'avantages. Mieux vaut peser le pour et le contre avant de prendre votre décision.

Lancer les dés à la vue des joueurs

En choisissant cette option, vous informez les joueurs que vous jouez de manière impartiale et que vous vous en remettez totalement au hasard. Si un monstre réussit deux

coups critiques de suite et qu'un PJ doit en mourir, ainsi soit-il. Cela ajoute une tension certaine autour de la table, car les joueurs savent que vous ne pourrez pas tricher pour leur sauver la mise. Soyez consciente, cependant, que ce sont les dés qui tiennent les fils du destin des personnages, particulièrement à bas niveau, où la mort est très souvent définitive. Faites-le bien comprendre à vos joueurs et demandez-leur leur avis sur la question. Arrangez-vous aussi pour proposer des portes de sortie à vos joueurs avant que la situation ne se joue aux dés. Par exemple, si le combat approche, ne jetez pas immédiatement l'initiative. Laissez quelques occasions aux joueurs de choisir une autre issue à la rencontre. S'ils choisissent le combat, alors qu'ils sont *surpris*, blessés et/ou mal préparés, ils doivent être prêts à en accepter les conséquences car ils savent que vous ne tricherez pas.

Cacher les jets

Cette option vous donne un contrôle supplémentaire. Avant qu'un combat ne tourne au massacre, vous pourrez prétendre avoir manqué plusieurs attaques. Ou alors, vous pouvez d'une certaine façon contrôler le combat, en amenant vos PJ au bord de la mort du groupe avant de les laisser vaincre. Bien utilisé, ce genre de tactique peut donner des scènes dantesques. À condition bien entendu que les joueurs ne voient pas les ficelles, sinon, tout tombe à l'eau.

Ensuite, ne tournons pas autour du pot, il s'agit de triche, on peut le dire, et nous reviendrons sur le sujet plus loin. Faire vos jets derrière l'écran laisse également planer le doute sur la puissance des adversaires. Les joueurs ne peuvent en effet pas savoir si cet adversaire est redoutable parce qu'il est puissant ou parce que vous êtes en veine aujourd'hui. Certaines meneuses choisissent d'ailleurs de procéder ainsi pour les 3, 4, 5 premiers rounds de combat, puis, effectuent ensuite les jets devant l'écran. Pourquoi ? Pour utiliser une métaphore sportive, lors d'un match de tennis, par exemple, un joueur expérimenté n'a besoin que de quelques échanges pour jauger et apprécier la qualité de son adversaire.

Certains jets devraient rester secrets quoi qu'il arrive

Parfois, il est important de laisser planer l'incertitude sur le résultat d'une action. Imaginons qu'un PJ interagisse avec une illusion lancée par un PNJ. Si, au moment où il touche l'objet illusoire, vous lui demandez un jet d'Intelligence (Investigation), le joueur saura que quelque chose

RÈGLES OPTIONNELLES

Rôle'n Play, le jeu de rôle propose des règles claires et concises. Mais la nature même du jeu veut que ces règles soient ajustables et modifiables en fonction de ce que l'on désire obtenir : plus d'épique, plus de magie, moins de magie, plus de dureté, plus d'investigation, de l'horreur... Le jeu lui-même est conçu pour être amendé de petits systèmes permettant de refléter l'ambiance exacte dans laquelle les joueurs et la meneuse désirent jouer.

Ce chapitre vous propose un certain nombre de modules de règles que vous pourrez ajouter à vos parties afin de les ajuster à ce que vous désirez obtenir.

N'hésitez pas à les modifier à votre convenance, ou même à vous en inspirer et à créer vos propres modules ! Mais n'oubliez jamais de toujours rester au plus simple afin de ne pas vous surcharger, vous ou vos joueurs, de règles et de sous-systèmes optionnels.

MODULES DE RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les modules qui suivent sont des règles optionnelles que vous pouvez utiliser afin de mettre en place une ambiance de jeu, des mécaniques spécifiques ou, simplement, de gérer certaines scènes particulières.

Tous les modules présentés **ne sont pas** pensés pour être utilisés ensemble, au contraire. Nous vous conseillons de bien faire attention à ce que vous choisirez et surtout à ne pas cumuler les modules sur les mêmes thèmes (plusieurs modules sur les repos, les blessures, ou autres). Un nombre de modules limité vous permettra de donner une personnalité toute particulière à votre partie, ou à votre campagne, tout en vous assurant que vous ne vous complexifierez pas inutilement et outrageusement la tâche.

Les modules sont répartis en plusieurs catégories.

- Les **modules basse puissance** (aussi appelés « gritty ») servent à rendre le jeu plus difficile, plus violent, et à réduire l'impact de la magie, notamment à haut niveau.
- Les **modules épiques** sont, au contraire, là pour rendre votre campagne et vos parties plus virevoltantes, pour augmenter le sentiment de puissance des personnages et pour vivre des aventures plus héroïques.
- Les **modules d'investigation**, eux, vous permettront de mettre un peu d'enquête dans vos parties mais surtout de les rendre ludiques grâce à des mécaniques ciblées.
- Les **modules d'horreur**, pour leur part, permettront de s'enfoncer dans des univers horrifiques pour des moments de jeu terribles et terrifiants.

- Enfin, les **modules divers** regroupent des modules permettant de customiser quelques aspects du jeu, comme l'initiative, ou de gérer des moments importants, comme les combats de masse.

MODULES BASSE PUISSANCE (GRITTY)

Rôle'n Play, le jeu de rôle propose, à sa base, un système de règles permettant de créer des personnages débutants au niveau 1 et de les emmener jusqu'au niveau 8. Le *Livre du joueur avancé* (disponible ultérieurement) contiendra tout ce qu'il faut pour les emmener jusqu'au niveau 20.

Ce système est construit de telle façon qu'il y a un écart de puissance très important entre un personnage débutant et un personnage parvenu au dernier niveau. Dans le cadre de certains univers, vous pouvez toutefois souhaiter que cette disparité soit moins importante.

Les modules qui suivent vous proposent des outils qui rendront le jeu un peu plus mortel, la magie un peu plus difficile, et qui ramèneront un peu les pieds des personnages dans la boue. Ces modules de règles sont destinés aux tables qui désirent rendre la vie de leurs personnages moins facile.

MODULE G1 : REPOS PLUS DURS À PRENDRE

Dans les règles de base de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, les repos courts et longs correspondent respectivement à une pause dans la journée et à une nuit de sommeil. Cependant, ces règles sont aussi écrites de façon à ce que les personnages enchaînent, entre deux repos longs, entre quatre et sept rencontres de combat. Si votre jeu est moins centré sur l'action et que vous effectuez à peine une rencontre de combat par jour, ce module est fait pour vous.

Si vous utilisez ce module, il n'est possible de prendre un repos long que sous deux conditions :

1. lorsque l'on se trouve dans une zone sécurisée et confortable : le confort de sa maison, le lit d'une auberge gardée ou d'un relais fortifié, une zone protégée, comme un sanctuaire féérique accueillant au cœur de la forêt... ;
2. lorsque la nuit se passe au calme, sans aucune menace potentielle dont le ou les personnages auraient conscience.

Hors de ces lieux et situations qui inspirent calme et sentiment de sécurité, le repos long est impossible. Considérez aussi que, du moment que les personnages montent la garde le soir, cela veut dire que l'environnement est trop



une réussite critique et augmente de 1 celle nécessaire à un échec critique.

On peut aussi appliquer ce principe aux tests de caractéristiques, considérant que dépasser de 10 ou plus la difficulté d'un test permet d'obtenir des résultats extraordinaires, et inversement.

MODULE G6 : RÉSURRECTIONS DIFFICILES

Le présent module rend les résurrections plus difficiles et coûteuses, faisant de la mort une réalité et de la résurrection une véritable quête.

Tout personnage lançant un sort *rappel à la vie*, *résurrection*, *résurrection suprême* ou *réincarnation* en paie le prix. Il perd immédiatement un point de Constitution (deux en cas de *résurrection*, trois en cas de *résurrection suprême*). Cette perte ne peut être atténuée par aucun sort ni aucun objet magique. Elle ne peut être restaurée d'aucune manière, même *via* le sort *souhait*, et ce, même si la Constitution peut toujours être augmentée au moyen d'une amélioration de caractéristique à un niveau approprié.

Le sort *revigorer*, lui, fait perdre un point de Constitution de manière temporaire. Le lanceur de sorts doit prendre un nombre de jours de repos complet égal à trois fois le niveau ou trois fois l'Indice de Dangerosité de la personne ciblée par le sort (minimum 3) afin de le récupérer.

MODULE G7 : RÉCUPÉRATION DIFFICILE

Ce module permet de ralentir la récupération des points de vie. Simple et efficace, le combiner avec les modules G1 et G2, voire G5, rendra le jeu particulièrement punitif.

Désormais, un repos long ne rend pas l'intégralité des points de vie d'un personnage. Il existe deux options.

- La récupération lente
- La récupération difficile

G7.1 Récupération lente

Avec cette option, les repos courts se passent toujours de la même manière. Les repos longs cependant permettent une récupération un peu plus lente.

Quand les personnages prennent un repos long, ils gagnent un nombre de points de vie égal au nombre de dés de vie restant au début du repos long multiplié par le maximum d'un dé de vie divisé par 2, auquel s'ajoute une fois le modificateur de Constitution. S'il ne lui reste aucun dé de vie, le personnage récupère uniquement son modificateur de Constitution (minimum 1).

Exemple : Bayarma, barbare de la voie des steppes, est de niveau 5. Son dé de vie est le d12. Au début de son repos long, Bayarma a toujours 3 dés

CRÉATION DE RENCONTRES, CRÉATURES ET PNJ

Rôle'n Play, le jeu de rôle repose sur le principe des « rencontres ». Il s'agit de scènes lors desquelles les PJ affrontent créatures et PNJ. Il est important de noter, d'ailleurs, qu'une rencontre ne se résout pas forcément par le combat : la ruse, la diplomatie ou la furtivité sont autant d'autres manières de s'en sortir... le champ des possibles n'étant limité que par l'imagination de vos joueurs.

Ce chapitre vous propose tout d'abord une méthode afin de mettre en place une rencontre aussi équilibrée que possible, puis une méthode de création de créatures et de PNJ.

CONSTRUIRE UNE RENCONTRE

La section qui suit détaille la méthode à suivre et les éléments à garder impérativement en tête pour équilibrer la rencontre de la façon dont vous le souhaitez. Cette méthode envisage une rencontre dans sa globalité, notamment les combats importants où plusieurs créatures, souvent de nature et de puissance différentes, et pourquoi pas de niveaux hétérogènes, sont impliquées. Un outil d'une grande utilité.

INDICE DE DANGÉROSITÉ ET POINTS DE COMBAT

Toutes les créatures et tous les PNJ possèdent ce que l'on appelle un **indice de dangerosité (ID)**. Ce dernier indique le niveau moyen qu'un groupe de PJ doit avoir atteint pour vaincre la créature sans trop perdre de plumes. Mais s'il fonctionne correctement pour une créature unique (même si les capacités des personnages peuvent rendre une rencontre bien plus ardue ou bien plus facile), il fonctionne bien moins efficacement pour les groupes de créatures.

Nous vous proposons donc un nouvel outil de mesure. Tout comme pour l'ID, les points de combat (PC) ont pour but de déterminer la dangerosité d'une créature. Au contraire de l'ID, les PC n'ont pas l'avantage d'une lecture directe du niveau de personnage auquel correspond la créature. En revanche, les PC sont mathématiquement beaucoup plus représentatifs de la dangerosité des monstres, ce qui permet de les utiliser pour calculer les rencontres impliquant plusieurs créatures.

Exemple : il est faux de penser que 6 créatures ID 2 valent une créature ID 12 (6×2). Vous ne pouvez pas additionner des ID ni même des XP, alors

que les PC permettent ce genre de comparaison. 6 créatures ID 2 (40 PC) valent 240 PC alors qu'une créature ID 12 en vaut 300. La différence n'est pas effarante, mais si vous aimez créer des rencontres de façon précise en voulant respecter l'équilibre du jeu, les PC vous seront d'une grande aide.

Le tableau ci-contre vous donne la valeur en PC d'une créature en fonction de son ID.

DIFFICULTÉ D'UNE RENCONTRE

La difficulté d'une rencontre est déterminée en fonction du niveau moyen des PJ et du degré d'adversité auquel vous voulez les confronter. C'est ce que l'on appellera « palier de difficulté ».

Niveau moyen des PJ

Partant du principe qu'une grande partie des groupes sont constitués de quatre personnages de même niveau, nous vous indiquons dans le tableau ci-contre le nombre de PC vous permettant de créer une rencontre pour un groupe de 4 PJ du niveau indiqué.

Plus (ou moins) de 4 personnages. Si votre groupe de PJ comporte plus (ou moins) de 4 personnages, le nombre de PC pour une rencontre donnée sera plus ou moins élevé. Vous pourrez le calculer facilement en faisant appel à la fameuse « règle de trois » : multipliez la valeur indiquée dans le tableau par le nombre de personnages et divisez le résultat par 4. Par exemple, pour 5 personnages, multipliez par 5 les PC indiqués dans le tableau, puis divisez le résultat par 4.

Des personnages de niveaux différents. Si un seul PJ possède un niveau de plus ou de moins, ne vous embarrassez pas de calculs savants : prenez en compte le niveau de la majorité des personnages ou, au mieux, arrondissez un peu au-dessus ou au-dessous le nombre de PC indiqués dans le tableau.

Cependant, certains groupes sont composés de personnages de niveaux différents (par exemple, quatre de niveau 3 et un de niveau 7). Dans ce cas, un petit calcul s'impose.

- Commencez par noter les PC correspondant au niveau de chaque PJ, comme si les PC indiqués étaient individuels (vous avez donc une valeur par personnage).
- Faites la somme de ces PC, puis divisez le total par le nombre de personnages.

ACTIONS

Attaquer. Trois attaques au corps à corps avec son épée à deux mains.

Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long).

Pendant 1 minute, Arthus peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile située à 9 m ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Arthus. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si Arthus est *neutralisé*.

SPÉCIAL : LANCEUR DE SORTS ET ID

Certaines créatures et PNJ ont la capacité de lancer des sorts. Choisissez la classe et le niveau de lanceur de sorts que vous souhaitez attribuer à la créature ou au PNJ et utilisez le tableau de la classe correspondante pour déterminer le nombre de sorts de chaque niveau que la créature ou le PNJ peut lancer. Choisissez un nombre de sorts égal à son niveau de lanceur de sorts plus le modificateur de la caractéristique de magie utilisée.

ID d'un lanceur de sorts : le niveau de lanceur de sorts n'apporte pas une augmentation fixe de l'ID de la créature ou du PNJ, ce paramètre n'est pas adapté à un tel calcul. En effet, autant un gobelin lanceur de sorts de niveau 3 a une dangerosité nettement plus élevée qu'un gobelin standard, autant cela ne change rien à la puissance d'un démon majeur ou d'un dragon vénérable, car les sorts de bas niveau n'apportent aucun bénéfice significatif par rapport aux capacités de la créature.

Pour déterminer l'ID d'un lanceur de sorts, nous allons donc utiliser ses points de combat (cf. *Construire une rencontre* p. 124). Le niveau de lanceur de sorts fixe un nombre



PARTIE 3 : L'OPPOSITION





LE BESTIAIRE

Après avoir vu, au chapitre précédent, comment déterminer techniquement les obstacles et les adversités qu'affronteront les personnages de vos joueurs, il est temps de vous présenter les créatures que vous pourrez utiliser dans ce cadre.

Le présent bestiaire n'est pas exhaustif. Il contient un nombre important de créatures qui pourront peupler vos parties, vos campagnes et vos univers, mais il en existe bien d'autres, à commencer par celles que vous trouverez dans les *Codex des Monstres 1 et 2 de Rôle'n Play, le jeu de rôle*.

Nous avons pris le parti de réserver ce bestiaire aux créatures que des personnages de niveaux 1 à 8 sont en mesure de combattre. Ainsi, vous ne trouverez ici que des créatures dont l'indice de dangerosité (ID) n'excède pas 10. Des créatures plus puissantes vous seront présentées dans un prochain ouvrage de la gamme *Rôle'n Play, le jeu de rôle*.

LES DESCRIPTIONS

Chaque créature est accompagnée d'une courte description. Il s'agit là d'une simple mise en ambiance, qui ne s'impose pas comme une vérité universelle. Nous vous encourageons à créer les créatures ce que vous voulez. Les orcs dans votre univers pourraient être civilisés, les gobelins intégrés aux communautés des autres peuples, les hydres utilisées comme montures, etc. Appropriez-vous ces créatures, et n'hésitez pas à créer votre propre mythologie et votre propre écologie.

COMPRENDRE

LE PROFIL TECHNIQUE DES MONSTRES

Les différentes valeurs chiffrées et capacités des monstres sont présentées sous forme de profils techniques qui livrent les informations essentielles et nécessaires pour les jouer.

Composition d'un profil de créature

Le profil d'une créature est découpé en plusieurs rubriques. Les éléments de chaque rubrique sont détaillés ci-après.

- **Données générales.** Cette première rubrique contient tout ce qui définit la créature de base : son type, sa taille, son indice de dangerosité (ID), son bonus de maîtrise, ses caractéristiques, ses sauvegardes, ses compétences et langues connues, et ses sens.
- **Capacités spéciales.** Cette seconde rubrique compile toutes les capacités spéciales d'une créature. Celles-ci ne lui demandent généralement aucune action pour être utilisées. Dans le cas contraire, la description de la capacité l'explicitera. Lorsque la créature peut lancer des sorts,

c'est le temps d'incantation du sort (voir page 249 du *Livre du joueur*) qui indique le type d'action nécessaire.

- **Combat.** Cette rubrique est celle qui est la plus utilisée lors des combats. Elle contient plusieurs éléments tels que la Classe d'Armure (CA), les points de vie (PV), les vitesses, ainsi que les éventuelles immunités, résistances et vulnérabilités. Enfin, on y trouve quatre sous-rubriques :
- **Scores d'attaque.** Cette rubrique répertorie les attaques de la créature, les scores qu'elle utilise pour toucher et les dégâts qu'elle inflige.
- **Actions/Réactions/Actions bonus.** Ces trois rubriques compilent ce que la créature peut effectuer en utilisant son action, sa réaction et son action bonus. Le nombre d'attaques utilisant ses scores d'attaque est défini dans ces rubriques. Il est à noter qu'une créature a toujours le droit aux utilisations normales de la réaction ou de l'action bonus. Même si cela n'est pas indiqué dans son profil, elle peut par exemple effectuer une attaque d'opportunité.

Type

Le type d'un monstre correspond à sa nature fondamentale. Il est important à l'égard de certains sorts, objets magiques, aptitudes de classe ou autres effets capables d'affecter certains types précis et pas d'autres. Par exemple, une flèche *tueuse de dragons* infligera des dégâts à toutes les créatures ayant le type « dragon » : les dragons évidemment, mais aussi les vouivres, par exemple.

Les divers types sont les suivants.

- **Les aberrations** sont des êtres étranges, semblant issus de mondes inconnus ou dont la nature est incompréhensible.
- **Les bêtes** sont toutes les créatures naturelles non humanoïdes. On y trouve les animaux, mais aussi leurs versions géantes et certaines créatures dotées de magie.
- **Les célestes** sont des créatures issues des plans « supérieurs », les plans du Bien. Ils en sont l'incarnation physique.
- **Les créatures artificielles** ont été fabriquées ou créées par des enchantements : golems, armures animées et autres homoncules en font partie.
- **Les créatures monstrueuses** portent parfaitement leur nom. Ce sont des monstres au sens propre du terme. Elles peuvent posséder des caractéristiques animales, mais n'en sont pas pour autant des bêtes.
- **Les dragons** sont d'immenses créatures ailées aux origines anciennes. On y trouve les dragons véritables,

LES CRÉATURES

ÂME-EN-PEINE

Les âmes en peine sont les émanations fantomatiques maléfiques et vicieuses de créatures ayant été profondément mauvaises durant leur vie passée.



ÂME-EN-PEINE

ID 5

MORT-VIVANT

TAILLE : M

Bonus de Maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-2 (6)	+3 (16)	+3 (16)	+1 (12)	+2 (14)	+2 (15)
Svg	-2	+3	+3	+1	+2	+2

Langues celles qu'elle connaissait de son vivant

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déplacement intangible. Peut traverser créatures et objets en les considérant comme du terrain difficile. Subit 1d10 (5) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Désavantage aux jets d'attaque et tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'exposée à la lumière du soleil.

COMBAT

CA 13

PV 67 (9d8+27)

Vitesse 0 m, vol 18 m

Immunité aux dégâts de poison et nécrotiques

Immunité aux états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, paralysé, pétrifié et à l'épuisement.

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid et de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non magiques qui ne sont pas en argent.

SCORES D'ATTAQUE

Absorption de vie. Attaque de sort au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts 4d8+3 (21) nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de **Constitution DD 14** ou voir son maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son maximum de points de vie.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque d'absorption de vie.

Création de spectre. L'esprit d'un humanoïde mort depuis moins d'une minute d'une mort violente et situé à 3 m ou moins de l'âme-en-peine s'élève sous forme de spectre dans l'espace occupé par son cadavre ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est contrôlé par l'âme-en-peine qui ne peut contrôler de la sorte plus de sept spectres en même temps.

CENTAURE

Créature intelligente au corps de cheval et au buste d'humain, le centaure vit en solitaire ou dans des sociétés à la structure clanique. Il est connu pour être juste mais parfois colérique.

CENTAURE

ID 2

CRÉATURE MONSTRUEUSE

TAILLE : G

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+4 (18)	+2 (14)	+2 (14)	-1 (9)	+1 (13)	+0 (11)
Svg	+4	+2	+2	-1	+1	+0

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3

Langues elfe, sylvestre

Sens Perception passive 13

CAPACITÉS SPÉCIALES

Charge. Déplacement en ligne droite d'au moins 9 m suivi d'une attaque de pique pendant le même tour. L'attaque inflige 3d6 (10) dégâts perforants supplémentaires.

COMBAT

CA 12

PV 45 (6d10+12)

Vitesse 15 m

SCORES D'ATTAQUE

Arc long. Attaque d'arme à distance : +4, portée 45/180 m.
Dégâts 1d8+2 (6) perforants.

Pique. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 3 m.
Dégâts 1d10+4 (9) perforants.

Sabots. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m.
Dégâts 2d6+4 (11) contondants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de pique et une attaque de sabot OU deux attaques à l'arc long.

CERBÈRE

Terrible chien géant à trois têtes, le cerbère est souvent utilisé comme gardien par des magiciens prudents ou par des fiélons. Il s'aventure rarement dans les zones civilisées, restant dans les ruines et les forêts.

CERBÈRE

ID 6

CRÉATURE MONSTRUEUSE

TAILLE : G

Bonus de Maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+4 (18)	+1 (12)	+3 (16)	-3 (5)	+2 (14)	+0 (10)
Svg	+4	+1	+3	-3	+2	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +8

Langues –

Sens vision parfaite 12 m, Perception passive 18

CAPACITÉS SPÉCIALES

Détection des proies. Test de Sagesse (Perception) opposé à





SCORES D'ATTAQUE

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 3 m. Dégâts : 1d4+4 (6) perforants. La cible effectue un jet de sauvegarde de **Constitution DD 11**.

Elle subit 3d6 (10) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de morsure.

SERPENT VOLANT

ID 1/8

BÊTE

TAILLE : TP

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-3 (4)	+4 (18)	+0 (11)	-4 (2)	+1 (12)	-3 (5)
Svg	-3	+4	+0	-4	+1	-3

Langues —**Sens** vision aveugle 3 m, Perception passive 11

CAPACITÉS SPÉCIALES

Repli aérien. Ne provoque pas d'attaque d'opportunité en quittant l'allonge d'un ennemi.

COMBAT

CA 14**PV** 5 (2d4)**Vitesse** 9 m, nage 9 m, vol 18 m

SCORES D'ATTAQUE

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m.

Dégâts : 1 perforant plus 3d4 (7) de poison.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de morsure.

Reptile ailé aux couleurs chatoyantes, le serpent volant habite les jungles isolées. Les tribus et sectes locales les apprivoisent parfois pour en faire des messagers capables de transporter des parchemins dans leurs anneaux.

SINGE GÉANT

ID 7

BÊTE

TAILLE : TG

Bonus de Maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+6 (23)	+2 (14)	+4 (18)	-2 (7)	+1 (12)	-2 (7)
Svg	+6	+2	+4	-2	+1	-2

Compétences Athlétisme +9, Perception +4

Langues —**Sens** Perception passive 14

COMBAT

CA 12**PV** 157 (15d12+60)**Vitesse** 12 m, escalade 12m

SCORES D'ATTAQUE

Poing. Attaque d'arme au corps à corps : +9, allonge 3 m.

Dégâts : 3d10+6 (22) contondants.

Rocher. Attaque d'arme à distance : +9, portée 15/30 m.

Dégâts : 7d6+6 (30) contondants.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de poing ou une attaque de rocher.

TIGRE

ID 1

BÊTE

TAILLE : G

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (17)	+2 (15)	+2 (14)	-4 (3)	+1 (12)	-1 (8)
Svg	+3	+2	+2	-4	+1	-1

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Langues —**Sens** Perception passive 13

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bond agressif. Déplacement en ligne droite d'au moins 6 m suivi d'une attaque de griffes pendant le même tour. En cas de réussite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de **Force DD 13** ou se retrouver à terre.

Odeur aiguisé. Avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

COMBAT

CA 12**PV** 37 (5d10+10)**Vitesse** 12 m

SCORES D'ATTAQUE

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m.

Dégâts : 1d8+3 (7) tranchants.

D10 DESSEIN SPÉCIAL

- 1 Moralisateur : l'objet cherche à vaincre ou détruire les créatures dont la moralité est diamétralement opposée à la sienne. Cet objet est régi par des principes et des préceptes rigides qui lui sont propres.
- 2 Fléau : l'objet cherche à vaincre ou à détruire une catégorie de créatures (les fiélons, les métamorphes, les trolls, les magiciens, etc.)
- 3 Protecteur : l'objet cherche à défendre des créatures d'une origine ou d'une catégorie particulière (les nains, les druides, etc.)
- 4 Croisé : l'objet cherche à vaincre, affaiblir ou détruire les serviteurs d'un dieu en particulier.
- 5 Templier : l'objet cherche à défendre les serviteurs et les intérêts d'un dieu en particulier.
- 6 Destructeur : l'objet se nourrit de destruction et de batailles et pousse son utilisateur à combattre arbitrairement.
- 7 En quête de gloire : l'objet cherche la renommée et veut devenir l'objet magique le plus célèbre du monde en forçant son utilisateur à devenir une personnalité réputée.
- 8 En quête de savoir : l'objet se nourrit de connaissances. Il cherche à résoudre un mystère, à apprendre un secret ou à comprendre une antique prophétie.
- 9 En quête de son destin : l'objet est persuadé que lui et son utilisateur ont des rôles importants à jouer dans l'avenir.
- 10 En quête de son créateur : l'objet cherche son créateur et veut connaître les raisons pour lesquelles il a été créé.

Conflit

Façonné par sa personnalité et ses tendances morale et sociale, un objet intelligent possède son libre arbitre. Si son utilisateur agit d'une façon opposée au dessein de l'objet, un conflit peut éclater. Dans ce cas, l'objet effectue un test de Charisme opposé au test de Charisme de son utilisateur. Si l'objet remporte l'opposition, il impose une ou plusieurs des exigences suivantes :

- L'objet insiste pour être porté ou tenu en main tout le temps.
- L'objet exige que son utilisateur jette tout ce que l'objet trouve répugnant.
- L'objet exige de son utilisateur qu'il ne poursuive que ses objectifs, et seulement les siens.
- L'objet exige d'être confié à un autre porteur.



Si son utilisateur refuse d'obéir aux ordres de l'objet, celui-ci peut effectuer une ou plusieurs des choses suivantes :

- Annuler ou rendre impossible l'harmonisation de l'objet avec son utilisateur.
- Annuler l'effet d'une ou plusieurs de ses propriétés activées.
- Tenter de prendre le contrôle de son utilisateur.

Si un objet intelligent tente de prendre le contrôle de son utilisateur, ce dernier effectue un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD de 12 + le modificateur de Charisme de l'objet. En cas d'échec, l'utilisateur est *charmé* par l'objet pendant 1d12 heures. L'utilisateur ainsi *charmé* doit tout faire pour suivre les ordres de l'objet. S'il subit des dégâts, il peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet. Il est impossible d'utiliser l'objet à nouveau avant l'aube prochaine, que son utilisateur ait réussi ou non à résister à sa tentative de contrôle.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rôle'n Play, le jeu de rôle - Livre de la Meneuse. Copyright 2022, Black Book Éditions. Collectif d'auteurs