

# Sombres Cachots & Lézards Volants

Première édition par Olivier Fanton

Vous êtes un aventurier. Avec vos camarades, vous explorez de sombres souterrains à la recherche de trésors et affrontez les monstres et les pièges qui les protègent.

## Création de personnage

Lancez trois d6 et faites la somme. C'est votre valeur de Force. Faites de même pour l'Agilité, l'Intuition, le Charisme, l'Endurance et la Volonté.

## Déroulement du jeu

Le Maître de Jeu a préparé le plan des souterrains avant la partie. Il vous décrit la situation au fur et à mesure de votre avancée, et joue le rôle des monstres lors des combats.

## Combat

Une attaque au corps à corps réussit si le jet d'un d20 est inférieur ou égal à votre Force.

Une attaque à distance réussit si le jet d'un d20 est inférieur ou égal à votre Agilité.

Une attaque réussie réduit l'Endurance de sa cible de 1d6 points.

Lorsqu'une créature tombe à 0 points d'Endurance, elle est hors de combat. L'Endurance perdue se récupère au rythme de 1d6 par nuit de repos.

## Magie

Lancer un sort consomme autant de points de Volonté que son niveau. Les points perdus de cette façon se retrouvent en une bonne nuit de sommeil.

### *Détecter les pièges* **Niveau 1**

Pendant 10 minutes, le magicien voit les pièges avant qu'ils se déclenchent.

### *Ensorceler les esprits* **Niveau 1**

Si la cible rate un jet de Volonté, elle passe dans le camp du magicien.

### *Soigner les blessures* **Niveau 2**

La personne touchée récupère 2d6 points d'Endurance, sans dépasser sa valeur initiale.

### *Projeter des flammes* **Niveau 3**

Si les cibles ratent un jeu d'Agilité, elles perdent 3d6 points d'Endurance. Si elles le réussissent, elles en perdent la moitié.

## Monstres

Voici quelques monstres que vous rencontrerez souvent dans vos aventures. Il est possible de parlementer avec certains d'entre eux, à condition de réussir un jet de Charisme.

Une caractéristique non mentionnée vaut 8.

### *Orques* **For 12, End 10**

Des humanoïdes à la peau verte, agressifs et stupides.

### *Elfes noirs* **For 9, Agi 13, End 7**

Humanoïdes féériques, dont les flèches sont enduites de poison (+1 dégât).

### *Dragons* **For 15, End 25, Vol 12**

De grands reptiles volants, qui crachent le feu (comme le sort).

## Pièges

Le personnage marchant en tête du groupe doit réussir un test d'Intuition pour remarquer le piège avant qu'il ne se déclenche. En cas d'échec, il doit faire un test d'Agilité pour éviter de perdre 1d6 points d'Endurance.

Les trappes, les fléchettes empoisonnées et les chocs électriques sont les pièges les plus courants.

## Trésors & objets magiques

Les monstres intelligents transportent chacun un sac d'or. Les groupes plus nombreux peuvent protéger des coffres bien dotés.

### *Grimoire*

Permet d'apprendre un sort, puis disparaît.

### *Armure magique*

Réduit de 1 point les dégâts subis

### *Épée magique*

Inflige 2 points de dégâts supplémentaires

### *Cape elfique*

Permet de passer inaperçu lorsqu'on est immobile.

## Expérience

Si vous survivez à une aventure et revenez en ville avec une dizaine de sacs d'or, vous gagnez un point dans la caractéristique de votre choix. Elles ne peuvent pas dépasser 18 de cette façon.