

# Anathazerin

## conversion

### Héros & Dragons

Ce document est à utiliser conjointement avec celui contenant les PNJ (téléchargeable sur <http://www.archaos-jdr.fr>). Quand il y a écrit « Cf. PNJ », il faut regarder dans ce document pour trouver le PNJ correspondant.

D'après la conversion Pathfinder de Simon Boyer, Aymeric Panhalleux, Jérôme Lefrancq et la maquette de Romano Garnier

#### 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, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, 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, non-exclusive 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.

**Héros&Dragons.** Copyright 2017, Black Book Éditions.

# 1 – Retour à Clairval

## Fiche technique (marge p282)

L'aventure est prévue pour 4 personnages de niveau 1.

## Les personnages (pp 282–283)

Chaque origine correspond à une aptitude d'historique H&D et s'ajoute à celle de la création classique de personnage.

### Le natif

Le personnage est avantagé pour tous les tests de Persuasion et Supercherie avec tous les habitants de Clairval et du Bois de Myrviel.

### L'exilé

Le personnage est avantagé pour tous les jets de sauvegarde de Sagesse pour résister à un contrôle mental.

### Le nouveau

Le personnage est avantagé pour tous les tests d'Intimidation avec tous les habitants de Clairval et du Bois de Myrviel.

### Le local

Le personnage est avantagé pour tous les tests de Survie dans la région de Clairval et du Bois de Myrviel.

### L'étranger

Le personnage augmente ses ressources de départ de 30po.

### L'ami

Le personnage donne un bonus de 1 en plus de l'avantage lorsqu'il utilise l'action Aider.

## Clairval, 30 ans après...

### Sacrés gamins (marge p285)

Remplacer le test de SAG par un test de Perspicacité DD 15.

## Le Temple de Clairval

### Du bruit dans les broussailles (pp286–287)

Remplacer le test de SAG par un test de Perception DD 15. Les personnages sont désavantagés si plusieurs font le test en même temps.

Pour la poursuite de l'enfant, à la place des trois tests de DEX, il faut trois tests d'Acrobaties DD 15. N'importe qui peut tenter les tests. Cependant, il faut calculer la distance que peut parcourir le personnage en une action de mouvement sur un terrain difficile dû à de la végétation  
www.archaos-jdr.fr

dense : le personnage est désavantagé aux tests par 1,5m en-dessous de 9m, et avantagé par 1,5m au-dessus de 9m.

### En vue du temple (p287)

Remplacer le test d'INT par un test de Religion DD 10. Remplacer le test de SAG par un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15.

### Les gobelins (pp287–288)

Remplacer le test de SAG dû au son violent de la cloche par un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas de réussite, un personnage est Assourdi pendant 1 round. En cas d'échec, il est dans les états Étourdi et Assourdi pendant 1 round, puis seulement Assourdi pendant 1 round supplémentaire. Lancer l'initiative juste après le jet de sauvegarde de Sagesse pour démarrer l'action. Au premier round, seuls 5 des 6 gobelins agissent (le sixième a sonné la cloche).

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164). Les gobelins n'utilisent à distance que des armes improvisées (les outils, 1d4 dégâts). Contre les adversaires en contrebas, ils bénéficient d'un abri partiel. Ils sont également dans la pénombre.

Monter un escalier en spirale compte comme devoir parcourir 6m de terrain difficile. Il n'est pas possible de passer à travers un allié dans les escaliers. Les gobelins ciblent en priorité les PJ qui montent les escaliers.

### Plan du temple (pp288–291)

Début p288 : Tout l'édifice est dans la pénombre (Visibilité réduite), sauf l'autel au fond qui est dans la lumière normale.

**A** – Le sanctuaire des divinités : remplacer le test de SAG pour apercevoir les gobelins depuis le sanctuaire par un test de Perception DD 15.

**B** – Le Hall : Les gobelins ont des arcs courts et non des frondes.

**D** – La tour : Attention : la rambarde en fer forgé qui donne +1 en DEF contredit ce qui est écrit dans la partie Les gobelins. Considérer quoi qu'il arrive qu'elle donne un abri partiel.

## Une nuit à Clairval

### Concours de bras de fer (marge p295)

Enlever les trois dernières lignes « en utilisant un Tour de Force (rang 2 de la Voie de la brute, profil de barbare) ». Ne pas les remplacer ; inutile de donner une explication en termes de règles pour ses capacités.

### Le petit voleur (p295)

Remplacer le test de SAG pour repérer le voleur par un test de Perception DD 7. Remplacer le test de DEX pour attraper

le voleur par un test de réflexes DD 12 (désavantage si le jet de Perception est raté).

### **Une nuit agitée (pp296-297)**

#### **Un cri dans la nuit.**

Remplacer le test de SAG pour repérer le goblin par un test de Perception DD 10 (Visibilité réduite sauf si le personnage voit dans le noir). Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164), mais pour varier un peu, ajouter un dé de vie (3 PV).

#### **La brèche.**

Une créature de taille TP ou moins passe sans problème dans la fente en 1 round. Une créature de taille P doit dépenser une action complexe et réussir un test d'Acrobatie DD 15 pour avancer de la moitié du passage. Une créature de taille M ou plus ne peut pas y passer.

#### **Post-apocalyptique.**

Remplacer le test de CHA par un test de Persuasion DD 15 (le MJ peut autoriser Intimidation DD 20).

## **La chasse au goblin**

Attention, les gobelins H&D/D&D5 (dangerosité 1/4, C&O p. 164) sont bien plus puissants que ceux de COF.

### **Un étrange mécène (p 299)**

Les fioles de métal sont des potions spéciales de soins (2d4+2) qui peuvent être utilisées deux fois chacune.

### **À la trace (p 299)**

Remplacer le test de SAG par un test de Survie DD 22.

### **Battre du gob (marge p 300)**

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164). Remplacer « S'ils sont pris... » par « Les gobelins sont dans l'état Empoisonné pendant 1 round s'ils viennent de se réveiller, car ils se sont gavés de viande ! ».

#### **Gamuk, chef des gobelins en fuite.**

Cf. PNJ.

### **Table de rencontre (p 300)**

Pour éviter les rencontres aléatoires, remplacer le test de SAG par un test de Survie DD 15. Un seul personnage peut le tenter, mais les autres peuvent l'aider.

Modifications sur certains résultats de la table de rencontres aléatoires :

**1-2 :** Utiliser le profil de goblin (C&O p. 164) avec un maximum de 5 gobelins.

**3 :** Utiliser le profil du loup sanguinaire (C&O p. 312).

**4 :** Utiliser le profil du loup (C&O p. 311) avec un maximum de 5 loups.

**6 :** Utiliser le profil de l'ours brun (C&O p.316 ).

**7 :** Utiliser le profil du gobelours (C&O p. 166).

### **B – Ruines de moulin à eau (pp 300-301)**

Remplacer les un ou deux tests de discrétion (DEX) par un test de Discrétion DD 10, et remplacer « échec critique » par « échec ».

### **S – Monolithe (p 303)**

Remplacer « Un nain pourrait y reconnaître » par « Un personnage qui réussit un jet de Connaissances (histoire ou géographie) DD 20 (avec un bonus de +10 et la possibilité de le faire sans entraînement si le personnage parle la langue naine) reconnaît ».

## **Baston chez les crânes-creux**

Attention, les gobelins H&D/D&D5 (dangerosité 1/4, C&O p. 164) sont bien plus puissants que ceux de COF. Les PJ ne pourront pas les affronter les uns à la suite des autres et encore moins tous d'un coup.

Début p 304 : remplacer le jet de SAG pour repérer l'entrée cachée par un test de Perception DD 15 ou un test de Survie DD 15.

### **Jouer les gobelins (marge p 304)**

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164).

### **Généralités (p 305)**

Remplacer « vous pouvez infliger des pénalités selon la taille du lieu » par « vous pouvez considérer que les personnages de taille M doivent se serrer (désavantage à l'attaque et avantage aux attaquants). Les personnages de taille P ne subissent pas de pénalité ».

### **A – Entrée principale (p 305)**

Monter au sommet de l'éboulis demande un test d'Escalade DD 13.

Et si une seconde pierre roule, les gardes seront avantagés en Perception et en Initiative pendant 10 minutes.

### **B – Poste de tir (pp 305-306)**

**Croc-de-nuit :** jeune worg (un worg H&D standard est trop fort pour des PJ H&D niveau 1). Cf. PNJ.

### **Chef Kolik (marge p 307)**

Cf. PNJ.

### **C – Caverne commune (p 307)**

Enlever « -2 en attaque à distance ». Gérer comme une zone de pénombre classique.

### **D – Mare (p 307)**

Un PJ qui boit de l'eau qui n'a pas bouilli est exposé à une **maladie** : JdS Vigueur (DD 15) ; Incubation : 2 heures ; JdS supplémentaire après chaque repos long. Effets : état empoisonné jusqu'à guérison et +1 niveau de fatigue par JdS raté ; Guérison 1 JdS réussi.

### **ƒ – Caverne des enfants (pp 307-308)**

Une créature de taille TP ou moins passe sans problème dans le boyau en 1 round. Une créature de taille P ou M doit réussir un test d'Acrobatie DD 13 (DD 18 pour taille M) pour avancer d'un mètre en une action (il y a 6 mètres à parcourir). Une créature de taille M en armure lourde ou de taille G ou plus ne peut pas y passer.

### **Contenu du trésor des Crânes-creux (marge p 308)**

Les fourrures valent 10 po. Le coffre contient 50 po et le quartz (sans valeur). Retirer « Grâce à celles-ci, un magicien pourra l'identifier en réussissant un test d'INT difficulté 10 ». La fiole est une potion de force de géant des collines (21). Il y a précisément 40 carreaux, et il n'y a pas de casque. Ne pas modifier le reste de l'équipement.

### **ƒ – Entrée arrière (p 308)**

Pour escalader la paroi de 6 mètres, le DD des tests d'Escalade est de 10.

### **Durub, Shaman (marge p 309)**

Utiliser le chaman goblin (C&O, p. 164) ou le PNJ.

## **Amis pour la vie**

### **Mener l'enquête (pp 310-311)**

**Agramon** : remplacer le test de CHA par un test de Diplomatie DD 10.

Anathazerin – conversion Héros & Dragons

**Lili** : remplacer le test de CHA par un test de Diplomatie DD 20, et les deux arguments efficaces décrits donnent chacun un avantage à ce jet

**Parluis** : remplacer le test de SAG par un test de Perspicacité DD 20

### **La carrière (pp 312-314)**

#### **A – Entrée**

Seules les créatures de taille P ou moins peuvent rentrer. Remplacer le test de FOR par un test d'Athlétisme DD 20. Une fois le bloc dégagé, les créatures de taille M peuvent aussi passer à condition de réussir un test d'Acrobatie DD 15.

#### **B – Éboulement**

Pour escalader l'éboulis, remplacer le test de DEX par un test d'Escalade DD 10.

#### **C – L'antre des rats géants**

Utiliser le profil des rats géants (C&O p. 319).

#### **G – Tunnel secondaire**

Remplacer « DEX 15 / 1d6 DM » par « Escalade DD 15 / chute : 1d6 dégâts ». Remplacer le test de SAG par un test de Perception DD 20.

#### **Ankheg & Strige (p 315)**

Utiliser le profil de l'ankheg dans les PNJ et de la strige (C&O p. 266).

## 2 – Fort Boueux

### Julius Mortemire

Cf. PNJ

### Les Obstacles (p28-30)

Il est possible de réussir un test automatiquement par la prise d'un niveau d'**épuisement**. Pour chaque test au-delà du premier que le même personnage tente, la difficulté n'est pas augmentée mais le personnage prend un niveau d'épuisement s'il rate un jet de sauvegarde sur la même caractéristique et dont la difficulté du jet de sauvegarde est égale à celle du test +2 par tentative supplémentaire.

**Mener les bêtes** : test de Dressage au lieu du test de CHA. Ignorer le +5 lié à l'historique.

**Zone boueuse** : les tests de SAG peuvent être remplacés par des jets de Survie.

**Étendue d'eau** : remplacer les tests de CON par des jets d'Athlétisme en utilisant Constitution à la place de Force.

**Montée impossible** : remplacer les tests de FOR par des jets d'Athlétisme.

**Descente glissante** : remplacer les tests de DEX par des jets d'Acrobatie.

**Embourbé** : remplacer les tests de FOR par des jets d'Athlétisme.

**Arbres couchés** : les tests de FOR ou CON peuvent être remplacés par des jets d'Athlétisme avec Force ou Constitution.

**Jour 1** : les tests d'INT ou SAG peuvent être remplacés par Nature ou Survie. Le test de SAG difficulté 15 peut aussi être remplacé par un jet de Dressage.

### Vireux (p32)

Le test de SAG difficulté 20 pour remarquer les mauvais regards des villageois envers Julius est à remplacer par un jet de Perspicacité.

### Un cri dans la nuit (p33)

Les tests de SAG (perception) sont simplement des jets de Perception.

Les tests de Pistage (SAG) sont des jets de Survie.

### Shade

Particularités : contrairement à un compagnon animal classique, Shade (cf. PNJ) n'a pas évolué vers une forme de taille G. Ceci explique ses scores relativement faibles en For et Con, mais en contrepartie Shade est légèrement plus sage, et beaucoup plus intelligent que ses congénères ce

qui lui permet de comprendre parfaitement le commun (mais pas de le parler).

### Jour 4 (p33)

Les statistiques des orcs standards (C&O p. 241) peuvent être utilisées pour les soldats orcs. Les orcs version H&D / D&D5 sont bien plus dangereux et résistants que leurs compères en Chroniques Oubliés Fantasy mais leur niveau de dangerosité est le même (1/2).

### Fort Boueux (p36-40)

Pour réparer les **catapultes** des tours, conserver le jet d'INT difficulté 10.

**Escalader** la muraille du fort requiert 2 jets d'Athlétisme DD 21.

### PNJ et ennemis

Pour une rencontre plus élaborée, utiliser les PNJ orcs. Attention, même avec l'aide de Shade, la rencontre d'un groupe de PJ niveau 2 face à 10 orcs ainsi que leur chef pourrait être expéditive.

**Breuk** : cf. PNJ

**Andra Mortemire** : cf. PNJ

### Toucher un radeau

Le test d'attaque se fait avec le bonus de maîtrise plus le bonus d'Intelligence. Si un personnage a un historique lié aux sièges, il double son bonus de maîtrise. La CA est 10 contre des radeaux groupés et 13 s'ils sont dispersés. À partir de 200 mètres le test se fait avec désavantage.

### La bataille de Vireux

J'ai équipé les orcs d'armure d'écailles (CA 14+Dextérité).

### Première vague

**Zombis** : C&O p. 290. Équipés de grande hache pour abattre la porte.

### Seconde vague – repousser les tentatives d'escalade

Sur l'enceinte pour repérer les tentatives d'escalade, les PJ doivent réussir des jets de Perception DD 13 (avec désavantage sans éclairage) puis un test d'initiative DD 12 pour arriver à la corde avant qu'un orc ne finisse d'escalader.

Ensuite, ils peuvent couper la **corde** en lui infligeant 2 points de dégâts avec une arme tranchante (CA 5, 2 PV), arracher le grappin en réussissant un test d'Athlétisme DD

19, ou bien saboter le grappin par un jet d'escamotage DD 15.

### **Interlude**

Jet de Perspicacité DD 13 pour remarquer la nervosité des soldats et villageois.

À la place du jet de CHA DD12, jet de Persuasion ou Représentation DD 12.

**Shaman Orc** : C&O p. 241

Le parchemin contient les sorts Détection de la magie et Envoi de message.

### **Récompenses**

- **Victoire éclatante** : épée (ou autre arme) +1. Le **bouclier offert par Karoom** est un écu en acier +1. Y ajouter une résistance aux attaques de feu (de zone ou souffle) me semble trop.
- Les **potions de soins supérieurs** de H&D soignent 4d4+4 PV.
- **Victoire à la Pyrrhus** : potions de soins légers (2d4+2 PV).

# 3 – Le Santuaire

## Suivis ! (p52)

Les seuils du test de Perception ne changent pas.

## La ferme abandonnée (p52-53)

Remarquer des traces récentes sur le chemin qui mène à la porte requiert un test de Perception 15.

Remplacer le test de Charisme pour raconter les exploits par un test de Représentation. Les seuils restent les mêmes.

## Le bracelet (p53)

Pas de test de SAG difficulté 10. Tout personnage ayant une Perception passive de 10 ou plus remarque le bracelet.

## « Chez Mugnette Petitplat » (p54-55)

Le seuil du test d'Intelligence pour reconnaître la pierre est 12. Les nains et personnages avec un historique adéquat ont un avantage.

Remplacer le test d'INT (magie) difficulté 20 par un test d'Arcanes difficulté 16.

## En route (p56-57)

La CA de l'ogre (cf. C&O p. 236) est égale à 13 car il porte une armure d'écaillés.

## La faille (p57)

Remplacer le test de SAG difficulté 18 par un test de Perception de même difficulté.

## 1. Caverne sèche (p59)

Remplacer le test de SAG difficulté 22 par un test de Perception difficulté 20.

## 3. Passage secret (p59)

Remplacer le test d'INT 10 pour un magicien ou un nain par un test d'Arcanes 10 (les nains ont un avantage).

## 1. Caverne (p61)

Les épées courtes sont classiques.

## 6. Mosaïque de cascade (p62-63)

Remplacer le test de SAG (perception) difficulté 20 par un test de Perception difficulté 20.

Remplacer le test d'INT difficulté 15 par un test d'Intelligence difficulté 13.

## Ogre (marge p63)

Utiliser l'ogre standard (C&O p. 236).

## Squelettes (p64)

Utiliser le squelette standard (C&O p. 265).

## 10. Salle de la stèle (p65-67)

Remplacer le test d'INT difficulté 15 par un test d'Histoire difficulté 15, toujours pour quelqu'un sachant lire l'elfe.

Remplacer l'anneau d'or (DEF +1) par un anneau de chaleur (CdC p.139).

Le parchemin magique est remplacé par deux parchemins : Magicien : Flèche acide, et Invisibilité

Ensorcelleur : Agrandir/rétrécir et Image silencieuse

Supprimer la potion de forme gazeuse.

Remplacer la potion de guérison par une potion de soins supérieurs (4d4+4).

## 11. Temple de Trenner (p67)

### B. Vitraux.

Le test d'INT 10 reste un teste d'Intelligence de difficulté 10.

## 14. Bibliothèque (p68)

Le tranchoir de l'ogre fait 3d8+4 de dégâts.

## 19. Chambre d'Argashn (p69)

Remplacer le test de SAG (psychologie) par un test de Perspicacité de même difficulté.

Lettre (à imprimer puis découper / brûler) :

U.

*Qu'Oroax guide tes coups !*

*Je t'ordonne de balayer Twemby au plus vite et d'asseoir ta position dans la région de Wyks. La résistance autour de Clairval a été plus forte que prévue et nous ne tolérerons pas un nouvel échec. Ce contretemps est fâcheux, mais Clairval n'est pas un objectif prioritaire.*

*L'attaque sur Hautesylve peut se faire à partir de nos positions déjà consolidées en Thuléa et grâce à ton assise en Wyks.*

*Une fois ces deux zones sous notre contrôle, nos gigantesques alliés viendront en force pour l'assaut final. Une fois le royaume elfique tombé, le reste de la région ne sera qu'une formalité.*

*Les informations sur l'état des défenses de la forêt et sur les divisions à la cour sont fiables.*

*L'aide de G, ce pantin pathétique, a été précieuse.*

*Il a bel et bien tenu parole. Combien de temps pourrions-nous lui faire confiance ?*

*Il est impératif que tu brûles cette lettre une fois que tu en auras pris lecture.*

X

## **Les récompenses du Graf de Twemby (p73)**

### **Familier mécanique**

Le familier mécanique obéit aux ordres simples et ne s'éloigne pas de son propriétaire de plus de 30 mètres. S'il se trouve à plus de 30 mètres de son propriétaire, il ne peut plus faire autre chose que s'en rapprocher. Lors d'un combat, le familier lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions.

Son propriétaire peut son action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de son familier jusqu'au début de son prochain tour. Pendant ce temps, les yeux et oreilles du propriétaire ne fonctionnent plus.

Quand le propriétaire lance un sort avec une portée de « contact », son familier peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres ou moins de son propriétaire et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où il est lancé. Si le sort exige un jet d'attaque, le modificateur d'attaque du propriétaire est utilisé lors du jet.

Créature artificielle de taille Petite, non-alignée  
**Classe d'armure** 15 (armure naturelle)

**Des armures sur mesure de qualité**

Ces armures ne donnent pas de désavantage en discrétion. Dans certaines circonstances, elles peuvent donner un avantage aux tests d'Intimidation et de Persuasion. Les armures intermédiaires ont un modificateur de dextérité maximum égal à 3 et les lourdes un modificateur égal à 1.

Points de vie 10 (2d10+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

# 4 – Les faux-monnayeurs

Ces nouvelles classes sont accessibles uniquement sur formation par un PNJ et ne comportent que cinq niveaux. Utiliser les règles de multi-classage de H&D.

## Chevalier des Marches

### Prérequis

Niveau 3.

Force 13 ou Dextérité 13.

Être formé par un Chevalier des Marches.

### Maîtrises

Armures légères et équitation.

### Dé de vie

1d10 (6)

### Cavalier infatigable

Le chevalier est habitué à couvrir de longues distances à cheval. Au niveau 1, il ignore le premier niveau de fatigue reçu en cas de marche forcée pour lui-même et sa monture. Au niveau 1, il obtient un avantage à tous les tests d'équitation et à tous les tests en rapport avec la fatigue ou l'épuisement. À partir du niveau 3, il est capable de dormir (et d'effectuer un repos court) en restant en selle.

### Archer monté

Les monstres où les bandits ne respectent aucun code d'honneur et fuient bien souvent en apercevant le chevalier. Même s'il préfère le combat au contact, le chevalier a dû s'adapter et il a appris à utiliser l'arc (court et long) et l'arbalète légère (il obtient la maîtrise de ces armes). Au niveau 2, une fois par tour, le chevalier a un avantage pour un tir monté.

### Patrouilleur

Le chevalier sait être vigilant afin de ne pas tomber dans une embuscade. Au niveau 3, il obtient un avantage aux tests de Perception destinés à éviter une embuscade. Lorsqu'il est surpris, il est aussi immunisé aux dommages supplémentaires produits par des capacités spéciales basées sur la surprise.

### Chasseur de colosses

Le chevalier doit être capable de venir à bout des pires horreurs qui rôdent près des frontières, en solitaire, ou même parfois gêné par quelques paysans effrayés... Au niveau 4, quand il attaque une créature de taille grande ou supérieure avec une arme, une fois par tour, il bénéficie d'un avantage.

## Héros des Marches

La renommée du chevalier est telle qu'au niveau 5 il obtient un avantage à tous les tests d'interaction avec des citoyens des Marches. Une fois par tour, au niveau 5, il peut ajouter son modificateur de Charisme au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque portée contre un ennemi des Marches.

## Tueur de géants

### Prérequis

Niveau 3.

Force 13.

Être formé par un Tueur de géants.

### Maîtrises

Armes de corps-à-corps de guerre.

### Réduire la distance

Le personnage est passé maître dans l'art de réduire la distance pour gêner les créatures avec une grande allonge. Il obtient un bonus de +1 à la CA contre les créatures de taille grande, +2 contre les créatures énormes et +3 contre les créatures colossales.

### Ventre mou

Le personnage sait se placer de telle façon à atteindre des parties molles ou vitales, par exemple en passant sous les grandes créatures. Au début de chaque tour, il peut utiliser une action de mouvement (il peut alors se déplacer à mi-vitesse) ou une action bonus pour ajouter son bonus d'Intelligence ou de Sagesse aux dégâts infligés à un ogre ou un géant.

### Bûcheron

Lorsqu'il utilise une arme à 2 mains (cela peut être une arme à une main, tenue à 2 mains), le personnage inflige +1d6 dégâts aux créatures de taille grande et +2d6 dégâts aux créatures de taille énorme ou colossale (à chaque attaque).

### Pieds d'argile

Le personnage réalise une attaque aux jambes qui inflige des dégâts divisés par deux, mais la créature est ralenti pour le reste du combat. Cette attaque n'affecte que les créatures humanoïdes de taille grande ou supérieure.

### Entre-deux

Lorsque le personnage combat au contact plus d'une créature de taille grande ou supérieure, si une créature rate son attaque contre lui et que le résultat du dé du test d'attaque est impair, elle blesse (dégâts normaux) à la place

une des autres créatures de grande taille qui est adjacente au tueur de géants.

# 5 - *Le pic d'Andalf*

---

# 6 – Généralités

---

## **Récompenses**

Transformer les récompenses en PA par des PO.

# 7 – Monstres classiques

---

La liste ci-dessous contient les références H&D aux différentes créatures fréquemment rencontrées.

**Géant** : C&O p. 148

**Gnoll** : C&O p. 161

**Gobelin** : C&O p. 164

**Gobelour** : C&O p. 164

**Ogre** : C&O p. 236

**Orc** : C&O p. 241

**Orc (chaman)** : C&O p. 241

**Squelette** : C&O p. 265

**Worg** : C&O p. 325

**Zombi** : C&O p. 290

**Bandit** : C&O p. 331

**Bandit (capitaine)** : C&O p. 332

**Malfrat** : C&O p. 336