

## NAISSANCE D'UN HÉROS

Avant de partir à l'aventure, chaque joueur doit se créer un héros, un personnage qui sera son alter ego dans l'aventure que proposera le Meneur de jeu.

### LES ATTRIBUTS

Un personnage est défini par cinq attributs : le Courage, l'Esprit, le Charisme, l'Agilité et la Force.

Le **Courage** est la capacité du personnage à résister à la peur dans toutes ses manifestations. Le Courage joue également un rôle important dans les combats où il détermine l'ordre d'initiative (voir règles de combat).

L'**Esprit** représente la vivacité d'esprit du personnage. Un personnage perspicace et à l'intelligence aiguisée aura un score élevé en Esprit.

La **Charisme** reflète l'aptitude du héros à se faire entendre par ses interlocuteurs. Le Charisme permet d'en imposer à autrui.

L'**Agilité** représente la dextérité et la vitesse d'exécution du héros.

La **Force** est une mesure de la puissance et la résistance physique du héros.

Les scores de ces attributs sont notés de -3 à +6, 0 étant considéré comme la moyenne.

Un score de -3 en Esprit indique une intelligence animale, de -2 à -1 on trouve les peuples les plus primitifs comme les orcs. Un humain un peu "lent" a généralement un score de -1 en Esprit.

Après une vie pleine d'aventures un homme aura au moins un attribut à +6.

Afin de déterminer le score de chaque attribut lancez 1D6 et consultez la table suivante :

Résultat du dé	1	2	3	4	5	6
Score de l'attribut	-1	0	0	0	+1	+2

Exemple

Je lance le dé pour chacun de mes attributs et j'obtiens les résultats suivants :

Courage : 5 donc un score de +1

Esprit : 2 soit un score de 0

Charisme : 4 soit un score de 0 également.

Agilité : 6 ! Un magnifique +2.

Force : 1 ! Un médiocre -1.

Mon héros sera donc courageux et habile mais plutôt chétif.

## CLASSES

Il est maintenant temps de choisir une classe pour votre personnage.

L'Anneau Noir vous laisse le choix entre cinq classes mais attention certaines d'entre elles nécessitent un score minimum dans un ou plusieurs attributs pour être choisies.

Vous pouvez intervertir le score de deux attributs si cela vous permet d'accéder à une classe que vous avez envie de jouer.

### L'AVENTURIER

C'est le valet de ferme qui rêve de princesse à sauver, le voleur de poule qui se voit sur le trône... Malin, touche-à-tout et chanceux l'Aventurier ne sera jamais aussi redoutable que le Guerrier ou aussi puissant que le Magicien mais il arrivera toujours à ses fins.

Conditions : aucune

Avantages : Chance, trois fois par partie, le joueur qui incarne un aventurier peut relancer les dés ou ajouter 1D6 à n'importe lequel de ses jets.

Points de vie : 25

Score en attaque : 0 (+Agilité)

Score en parade : 0 (+Agilité)

A partir du niveau 5 un aventurier peut apprendre un sort issu des arcanes elfique.

Il dispose alors de 5 points de magie+Esprit (voir règles d'Expérience).

## AVANT DE COMMENCER

Venez découvrir un monde où réalité et mythe ne font qu'un. Parcourez les royaumes et les cités du Nemensland, une terre d'aventures où le plus humble des paysans a une chance de devenir roi...

L'Anneau Noir est un exercice de style initié par *Kobayashi* à partir de ses souvenirs de l'Oeil Noir, antique jeu de rôle des années 80. C'est aussi un hommage au regretté *Ulrich Kiesow*, auteur du jeu original *Das Schwarze Auge*.

Pour ma part, j'ai fait mes premiers pas en jeu de rôle avec AD&D<sup>1</sup> au début des années 90.

Je n'ai découvert l'Oeil Noir que fort tardivement. Il n'en demeure pas moins que l'Oeil Noir se positionne comme un jeu de rôle très populaire dans le monde rôliste francophone de l'époque et reste un jeu fondateur, au même titre que D&D<sup>2</sup> ou l'Appel de Cthulhu.

L'adaptation proposée dans le présent livret est un mélange de l'esprit d'aventure de l'Oeil Noir, des règles simples de ce jeu et de quelques mécaniques plus récentes héritées des dernières éditions de D&D.

Vous pouvez retrouver les articles de *Kobayashi* sur l'Anneau Noir sur son blog [Les Livres de l'Ours](#).

## DE QUOI AURAI-JE

### BESOIN POUR JOUER ?

Pour jouer à l'Anneau Noir, vous aurez besoin d'une poignée de dés à 20 et 6 faces, du présent livret de règles, de quelques fiches de personnages (des personnages prêtirés sont en annexe) et bien entendu de quelques amis pour vivre une aventure.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, vous pouvez consulter le [site de la FFJDR](#)<sup>3</sup>

## UNIVERS DE JEU

L'Anneau Noir a pour cadre les terres de Nemensland, un univers médiéval fantastique assez archétypal.

Le monde de Nemensland est largement dominé par les Royaumes des Hommes. Versatile et chaotique par nature, la race des hommes est en continuelle expansion, ponctuée de temps à autre par une guerre, une famine ou une épidémie.

Les profondes forêts forment le domaine des Elfes. Par essence immortels, les Elfes forme une civilisation assez statique, évoluant peu.

Les Clans Nains se sont regroupés dans la Terre des Brumes, au nord de Nemensland.

Les Nains vivent reclus, évitant les contacts avec les autres nations. On les dit redoutables guerriers et fins métallurgistes.

Hormis ces quelques indications, le Meneur de Jeu est libre de tracer à sa guise les frontières et les cités de Nemensland.

(1) Advanced Dungeons & Dragons 2<sup>nd</sup> Edition

(2) Donjons & Dragons

(3) Fédération Française de Jeux de Rôle

© Les illustrations du présent livret sont issues de livres de jeu D&D édités par [Wizards of The Coast](#).

## LE GUERRIER

La classe la plus respectée du Nemensland. Du maître d'armes au seigneur de guerre on trouve les guerriers à tous les niveaux de la société, du guet de la cité jusqu'à la salle du trône.

Conditions : Courage et Force à +1 au minimum

Avantages : le guerrier ne subit pas les malus des armures et les malus des armes sont diminués d'un point.

Restrictions : le guerrier est incapable d'utiliser la magie (mais pas les objets magiques).

Points de vie : 30

Score en attaque : +1 (+Agilité)

Score en parade : +1 (+Agilité)

## LE MAGICIEN

Craints et redoutés, les magiciens vivent à l'écart du monde des hommes.

Certains décident pourtant de parcourir le monde afin d'aider leur prochain ou d'accroître leur savoir.

Conditions : Esprit et Charisme à +1 minimum

Avantages : accès aux Arcanes Elfiques et aux sorts du livre des Brumes.

Restrictions : les magiciens ne peuvent revêtir d'armures métalliques qui semblent nuire à la magie.

Points de vie : 20

Points de magie : 30

Score en attaque : -1 (+Agilité)

Score en parade : -1 (+Agilité)

Sorts : un magicien commence ses aventures avec 5 sorts qu'il peut choisir dans les arcanes elfiques et le livre des Brumes.

## LE NAIN

Ils vivent dans la Terre des Brumes, à la frontière entre le monde des vivants et celui des morts. Fatalistes mais bon-vivants les nains veulent profiter de la vie avant d'entrer sur la terre des Morts...

Conditions : Agilité et Force à +1 au minimum

Avantages : résistance à la magie

Restrictions : les nains ne portent jamais d'armure de chevalier qui limite trop leurs mouvements.

Points de vie : 35

Score en attaque : +1 (+Agilité)

Score en parade : 0 (+Agilité)

## L'ELFE

Les elfes sont les maîtres des immenses forêt du Nemensland. Ils en sortent rarement sauf pour les plus curieux et les plus aventureux d'entre eux, fascinés par les autres peuples du Nemensland.

Conditions : Charisme et Esprit à +1 au minimum

Avantages : Arcanes Elfiques

Points de vie : 25

Points de magie : 25

Score en attaque : 0 (+Agilité)

Score en parade : -1 (+Agilité)

Sorts : un elfe débute la partie avec 3 sorts tirés des Arcanes Elfiques (voir le chapitre sur la Magie).

## ÉQUIPEMENT

Tous les héros de l'Anneau Noir commencent leurs aventures avec des vêtements simples sur le dos et une bourse contenant 2D6x10 pièces d'argent.

## NIVEAU

Tous les héros commencent leurs aventures au niveau 1.

## POINTS D'EXPÉRIENCE

Il s'agit des points que vous gagnez à chaque fois que vous terminez une aventure.

En cumulant ces points vous passerez à un niveau supérieur et améliorerez ainsi les capacités de votre personnage.

Un héros nouvellement créé ne possède aucun point d'expérience.

## CRÉATION D'UN HÉROS

A titre d'exemple, créons un héros pour l'Anneau Noir. Je commence par lancer 5 fois 1D6 pour déterminer les attributs de mon futur héros.

J'obtiens les résultats suivants : 5, 2,3,5 et 6.

Suivant le tableau des attributs, j'ai les scores d'attributs ci-après : Courage +1, Esprit 0, Charisme 0, Agilité +1, Force +2.

Avec de tels scores, je peux jouer un Aventurier ou un Nain. J'opte pour le Nain, guerrier redoutable armé d'une hache (voir illustration ci-dessous).



Je note les scores d'attributs sur ma fiche de personnage. Je note également que les nains ne portent habituellement pas d'armure de chevalier et qu'ils possèdent une grande résistance à la Magie.

Au combat, mon personnage sera avantagé par un bonus de +1 en Attaque.

Je dois choisir un nom pour mon Nain.

Il s'appellera Dolgarin le Teigneux. Ce patronyme reflète sa force et sa pugnacité au combat.

Ses scores de Parade et d'Attaque sont respectivement de +1 et +2 (score d'Agilité + score d'attaque et de parade de la classe).

Son score de +1 en Courage lui donnera l'initiative dans les combats (il ne s'appelle pas "le Teigneux" pour rien.)

Dolgarin débute sa carrière avec 2D6x10 pièces d'argent, soit 9 pièces.

Il est armé d'une hache de guerre naine (1D<sup>1</sup>+4, parade-3), d'un petit bouclier (PR<sup>2</sup>+1, parade+1) et d'une armure de mailles renforcée de plaques de bronze (une armure assez lourde mais très résistante, PR 4, malus -1).

Il possède également un poignard (1D+1, parade-4).

Il est niveau 1 et ne possède encore aucun point d'expérience.

Dolgarin le Teigneux est prêt pour l'aventure.

(1) Les scores de dégâts sont exprimés en D6.

(2) PR = score de Protection de l'armure

## PASSER À L'ACTION

Le cœur du système de jeu de l'Anneau Noir est fort simple.

Lorsqu'une action entreprise par un des personnages requiert un jet de dé, lancez 1D20 et ajoutez au résultat le score de l'attribut correspondant le mieux à l'action tentée. Le meneur de jeu pourra vous indiquer l'attribut adéquat ou valider la proposition du joueur.

Si le total est supérieur ou égal à 10, le héros passe l'épreuve avec succès.

Si le total est inférieur à 10, la tentative se solde par un échec.

### QUEL ATTRIBUT CHOISIR

Le Courage quand le héros doit résister à la peur ou à la tentation.

Exemple : ne pas fuir devant un démon, résister à la torture...

L'Esprit quand le héros doit faire appel à ses aptitudes intellectuelles

Exemple : se souvenir d'une légende, gagner une partie d'échec...

Le Charisme quand le héros tente d'influencer le comportement de quelqu'un.

Exemple : commander des troupes, séduire quelqu'un, mentir à un garde, harranguer une foule, marchander, baratiner un patron d'auberge...

L'Agilité quand la dextérité du héros ou sons sens de l'équilibre sont en jeu.

Cet attribut sert aussi en combat.

Exemple : escalader une muraille, marcher sur une corde, crocheter une serrure

La Force quand la puissance physique ou la santé du personnage sont mises à l'épreuve. La Force sert aussi pour les combats.

Exemple : résister à une maladie, un empoisonnement, supporter la fatigue, défoncer une porte, soulever une lourde charge...

### MODIFICATEURS

Certaines conditions peuvent influencer sur la réussite du héros : des outils de crochetage peuvent faciliter l'ouverture d'une porte, la pluie peut rendre l'ascension d'une muraille particulièrement difficile...

Choisissez le modificateur qui correspond le mieux à la situation.

Bonnes	Le héros a du temps, les outils adéquats ou bénéficie d'un quelconque avantage (comme pointer son épée sur un paysan pour l'interroger par exemple...)
Normales	Il s'agit des conditions par défaut pour la majorité des jets d'actions.
Difficiles	Le héros ne dispose pas des outils appropriés, les conditions climatiques sont difficiles, il tente de soudoyer un milicien alors qu'il est habillé comme un mendiant...
Très difficiles	Le héros est particulièrement défavorisé, il tente d'escalader une muraille sous la pluie sans équipement adéquat, il veut tordre les barreaux de sa prison à mains nues...

Conditions	Modificateur
Bonnes	+2
Normales	-
Difficiles	-2
Très difficiles	-4

### AVANTAGE OU DÉSAVANTAGE (RÈGLE OPTIONNELLE)<sup>1</sup>

Dans certaines situations, si un personnage a un avantage quelconque (et validé par le Meneur de Jeu), le joueur peut lancer 2D20 et garder le meilleur score.

Dans le cas d'un désavantage, le joueur lance 2D20 et conserve le résultat le moins élevé (et donc le moins avantageux pour l'action).

### JETS EN OPPOSITION

Dans certaines situations, un personnage s'oppose directement à quelqu'un, comme dans le cas d'un bras de fer par exemple.

Dans ce cas le Joueur et le Meneur de Jeu font chacun un jet utilisant la compétence appropriée.

Dans le cas du bras de fer chaque protagoniste réalisera donc un jet en Force.

Celui qui obtient le meilleur résultat (même s'il est inférieur à 10) remporte la victoire.

## LE COMBAT

Le combat suit les règles de base expliquées ci-contre ; ce n'est jamais qu'une série d'actions en opposition (attaque vs. parade) entre deux adversaires.

### ROUNDS

Un combat est découpé en rounds, chaque round laissant au héros l'opportunité de porter une attaque et d'effectuer une parade.

### INITIATIVE

Le combattant qui a le score le plus élevé en Courage attaque en premier. En cas d'égalité entre un monstre et un héros c'est le héros qui agit en premier.

### ATTAQUE ET PARADE

L'attaquant fait un jet d'Attaque : le joueur lance 1D20 et ajoute son score d'Attaque. Son adversaire lance 1D20 et ajoute son score de Parade.

Si l'attaquant obtient un résultat supérieur à celui du défenseur, il touche son adversaire et lui inflige des dégâts.

Si son résultat est inférieur ou égal au jet de parade du défenseur, ce dernier parvient à bloquer l'attaque. Si le défenseur est encore vivant (et souhaite encore se battre), il peut à son tour tenter une attaque.

Attaques et parades se succèdent jusqu'à ce qu'un des combattants meurt ou déclare forfait.

### DÉGÂTS ET ARMURE

Les dégâts qu'inflige un personnage en combat sont égaux à ceux de son arme ajoutée à son score en Force.

Par exemple un sabre inflige 1D+3 points de dégâts. Un personnage qui possède un score de +2 en Force inflige donc 1D+5 points de dégâts avec un sabre.

Une armure diminue le montant des dégâts reçus d'un montant égal à son score en Protection (PR).

Une cote matelassée possède par exemple une PR de 2 : le défenseur soustrait deux points aux montants des dégâts qu'il encaisse.

### PLUSIEURS ADVERSAIRES

Un héros ne peut parer qu'une seule attaque au cours d'un round. Si d'autres combattants l'attaquent au cours du même round ils devront juste obtenir un résultat de 10 ou plus sur leur jet d'Attaque pour parvenir à le toucher.

### COMBAT À MAINS NUES

Un combattant désarmé ne peut ajouter son score en Parade à son jet de parade. Par contre, si les deux combattants sont désarmés, appliquez les règles normalement.

### LE COUP MAGISTRAL<sup>2</sup>

Un joueur qui obtient un score naturel de 19 ou 20 sur son jet d'Attaque (avant d'ajouter son score en Attaque) touche automatiquement son adversaire : celui-ci ne peut pas parer le coup et son armure n'est pas prise en compte. Seules les personnages des joueurs peuvent obtenir des coups de maître ; les personnages incarnés par le Meneur de Jeu ne bénéficient pas de cet avantage sauf cas exceptionnel comme l'adversaire principal des héros.

(1) Règle optionnelle tirée de D&D5 (2) Coup magistral, également appelé Succès Critique dans d'autres jeux

## RÈGLES SUR LE VOYAGE

Les cartes du Nemensland vous indiqueront la durée des voyages entre chaque ville en jours de marches. Divisez ce nombre par deux si les héros voyagent à cheval.

## PRENDRE UN RACCOURCI

Si les héros décident de prendre un chemin en dehors des sentiers battus, ils devront choisir lequel d'entre eux fera office de guide.

Le Meneur de jeu lui demandera alors de réaliser un test en Esprit.

Portée	Taille de la cible				
	Très petit <i>Souris</i>	Petit <i>Nain</i>	Moyen <i>Homme</i>	Grand <i>Troll</i>	Très grand <i>Dragon</i>
Très proche (2-5m)	-2	0	0	0	0
Proche (6-10m)	-4	-2	0	0	0
Moyen (11-20m)	-6	-4	-2	0	0
Loin (21-40m)	-8	-6	-4	-2	0
Très loin (41-60)	-10	-8	-6	-4	-2

En cas de réussite les héros atteignent leur destination plus tôt que prévu.

En cas d'échec ils arrivent tout de même à destination mais leurs erreurs d'orientation multiplient le temps de voyage par deux.

Un résultat particulièrement mauvais (1 ou 2 sur le D20) peut indiquer (au choix du Meneur de Jeu) qu'une complication supplémentaire s'ajoute à la durée du voyage (perte des rations, mauvaise rencontre, fatigue, mauvais temps, etc.)

## L'ÉQUIPEMENT DE L'AVENTURIER

Que serait un aventurier sans un bon équipement !

### LES MONNAIES

Une pièce d'or équivaut à 10 pièces d'argent.

Une pièce d'argent vaut 100 pièces de bronze.

### MARCHANDER

Un héros qui réussit une épreuve de Charisme difficile (-2) contre un marchand peut obtenir un rabais de 10% sur ses achats, 20% s'il obtient un 20 naturel sur son jet.

Ci-dessous, les prix de quelques biens qu'on peut acquérir sur les marchés et dans les ateliers de Nemensland.

Habillement	Prix
Vêtements grossiers	5 à 10 PB
Vêtements simples	5 à 10 PA
Vêtements de qualité	1 à 5 PO
Vêtements d'hiver	-

Équipement	Prix
Nécessaire de cuisine	5 PA
Nécessaire d'écriture : _parchemin, encre, plume	5 PA
Nécessaire d'exploration : _lanterne _briquet amadou _corde de 10m	10 PA
Nécessaire de voyage : _couchage _couverture	10 PA
Nécessaire de bricolage : _Scie _Marteau et clou	10 PA
Nécessaire de voloir : _chasse-trappes _outils de crochetage	15 PA

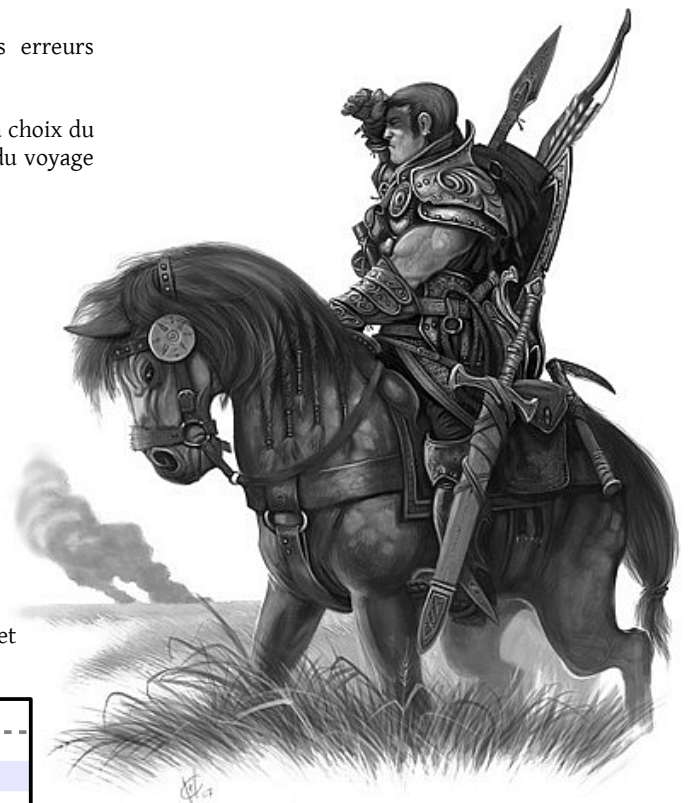
Provisions	Prix	Notes
Rations pour 1 journée	4 PB	pain noir, viande séchée, fruits secs
Rations naines	2 PB	plus compacte et très nourrissante mais un goût atroce.
Pain elfe	-	une bouchée équivaut à un repas ; seulement disponible auprès des elfes.

## TIR ET ARMES DE JET

Un personnage qui est la cible d'un tir (arc, arbalète, fronde, dague de lancer) ne peut pas parer l'attaque.

La difficulté du jet est déterminée par la taille de la cible et sa distance par rapport au tireur.

Référez-vous à la table ci-dessous pour trouver le malus qui s'appliquera au jet d'Attaque du tireur.



A la taverne	Prix
Piquette	5 PC
Alcool ordinaire	8 PC
Alcool de qualité	5 PC
Soupe	8 PC
Ragoût	2 PB
Banquet	5 PA

Hébergement	Prix
Paillasse dans le dortoir	2 PB
Lit dans la salle commune	6 PB
Chambre pour 1 personne	2 PA
Chambre pour 2 personnes	4 PA

Les prix indiqués dans les tableaux d'équipement et de services sont indicatifs. Libre à vous en tant que Meneur de Jeu de proposer des prix différents d'un endroit à l'autre.

Selon que l'auberge est un établissement de qualité ou un infâme bouge, les prix pratiqués et la qualité des denrées et des services pourront être fluctuer.

## LES PROTECTIONS

Type	PR	Malus*	Prix
Vêtements ordinaires	1	0	20 PA
Cotte matelassée	2	0	4 PO
Veste de cuir bouilli	3	0	8 PO
Cotte de mailles	4	-1	20 PO
Cuirasse d'écailles	5	-1	100 PO
Armure de chevalier	6	-2	400 PO
Bouclier	+ 1	0	25 PA

\* Sauf pour les guerriers.

Ce malus s'applique aux jets d'Agilité, d'Attaque et de Parade du personnage.

## LES ARMES

Vous trouverez dans chaque tableau les indications suivantes :

**Dégâts** Les dommages que peut causer l'arme ; n'oubliez pas d'y ajouter votre score en Force.

**Prix** Le prix des armes est indiqué en pièce d'argent.

**Attaque** Le modificateur au score d'Attaque de celui qui utilise cette arme.

**Parade** Le modificateur au score de Parade de celui qui utilise cette arme.

Arme	Dégâts	Prix	Attaque	Parade
Couteau	1 D	5	0	- 5
Poignard*	1 D + 1	20	0	- 4
Dague	1 D + 2	30	0	- 2
Glaive	1 D + 2	40	0	0
Gourdin	1 D + 2	5	- 1	- 3
Hache de jet*	1 D + 3	45	0	- 4
Sabre	1 D + 3	60	0	0
Cimeterre	1 D + 3	45	0	- 1
Épée	1 D + 4	80	0	0
Hache de guerre	1 D + 4	90	0	- 3

\* Ces armes peuvent aussi servir de projectiles.

Pour plus de détails, voir Armes de tir et armes de jet.

## LES ARMES À DEUX MAINS

Ces armes ne peuvent être utilisées en même temps qu'un bouclier.

Arme	Dégâts	Prix	Attaque	Parade
Épée bâtarde	1 D + 5	100	- 2	- 3
Épée à deux mains	1 D + 6	130	- 3	- 4
Marteau de guerre	1 D + 6	100	- 3	- 5
Hache de combat	2 D + 2	180	- 4	- 6

## LES ARMES DE JET ET LES ARMES DE TIR

Arme	Dégâts	Prix	Distances
Poignard	1 D + 1	20	10 m
Javelot	1 D + 2	15	20 m
Hache de jet	1 D + 3	45	20 m
Arc	1 D + 3	45	40 m
Grand arc	1 D + 4	50	60 m
Arbalète	1 D + 4	125	60 m
20 flèches dans un carquois	-	2	-
20 carreaux pour arbalète	-	4	-



## QUELQUES MONSTRES

Le monde Nemensland est peuplé de créatures étranges, de monstres souvent hostiles.

Ci-dessous, quelques idées de créatures que les personnages aventuriers risquent de rencontrer.

### ORQUE

Les Orques sont des créatures malfaisantes et nuisibles. Généralement méfiants, les Orques peuvent devenir redoutables s'ils se savent en situation favorable, comme c'est le cas lorsqu'ils se déplacent en groupe.

On ne connaît pas grand chose de leurs us et coutumes pour la simple raison que personne ne s'intéresse vraiment aux Orques. Il semble que la société des Orques soit basée sur la loi du plus fort. Le chef d'une horde est donc très souvent l'Orque le plus fort et le plus violent.

On trouve des Orques partout en Nemensland bien que la majeure partie de la nation Orque vive sur le Plateau des Orques au nord ouest de Nemensland.

Attaque : +0 (+1 s'ils sont en groupe)

Parade : +1

Points de Vie : 10 (15 pour les plus gros)

Armes : lance 1D, gourdin 1D+1, épée 1D arc + flèches (1D)

Protection : cuir (2), bouclier (PR+1)



### GOBELIN

Les gobelins forment une race fort proche de celle des Orques. Dans certaines contrées, les deux peuples cohabitent et coopèrent même au point qu'il est aisé de confondre Orques et Gobelins.

Les Gobelins sont plus petits mais plus teigneux.

Ils se battent toujours en groupe.

Comme les Orques, les Gobelins ne se distinguent pas par leur grand courage ; si le combat prend une mauvaise tournure, ils prennent la fuite.

Attaque : +0 (+1 s'ils sont en groupe)

Parade : +0

Points de Vie : 5-8 (10 pour les plus gros)

Les Gobelins ont un équipement similaire à celui des Orques.

### TEST DE MORAL

Si le combat tourne en votre faveur, lancez 1D6. Sur un résultat de 3 ou moins, les monstres prennent la fuite. Sur 4 ou plus, ils continuent le combat.

## LA MAGIE

La pratique de la Magie demande des années d'étude et une grande force de concentration de la part du jeteur de sort.

La plupart des sortilèges nécessite que le mage soit libre de ses mouvements et puisse parler ; en effet à chaque sort sont associés des mots de pouvoir que le mage devra prononcer à haute voix pour libérer l'énergie des arcanes.

Les sorts sont tous décrits de la même manière :	
Description et effets	décrit les effets exacts du sort en termes de jeu.
Apparence	de quelle manière le sort se manifeste-t-il dans l'univers du jeu.
Coût	le nombre de points de magie (PM) requis pour lancer le sort.
Distance	jusqu'à quelle distance le sort peut-il être lancé.
Durée :	combien de temps durent les effets du sort.

### RÉSISTER À UN SORT

Lorsqu'un héros a la possibilité de résister à un sort il le fait en faisant un jet d'Esprit.

## ARCANES ELFIQUES

Les sorts suivants sont les premiers sorts que les elfes ont enseignés aux humains il y a bien longtemps.

### Nestedrin !

**Description et effet :** ce sort provoque une guérison magique qui fait recouvrer les points de vie perdus à sa cible.

**Apparence :** Le Magicien pose sa main sur la blessure qu'il souhaite guérir.

Une lumière bienfaisante inonde instantanément la zone touchée. Les lanceurs de sorts peut aussi se guérir eux-même grâce à ce sort.

Les points de vie de la personne guérie ne peuvent cependant atteindre un total plus élevé qu'en début d'aventure.

**Coût :** 1 PM par points de vie récupéré.

**Distance :** Touché.

**Durée :** permanent.

### Galad !

**Description et effet :** Grâce à ce sort, les Elfes et les Magiciens peuvent créer une source de lumière magique.

**Apparence :** L'Elfe prononce la formule en claquant des doigts. Aussitôt se forme une boule lumineuse au-dessus de ses mains ; elle a la même intensité lumineuse qu'un flambeau. Tant que dure l'effet de la formule, la boule lumineuse flotte quelques millimètres au-dessus de la main du Magicien ; on ne peut la commander à distance.

**Coût :** 1 PM par scène.

**Distance :** La sphère reste à proximité immédiate du Magicien mais éclaire jusqu'à 10 mètres.

**Durée :** Voir coût.

### Edro !

**Description et effet :** Ce sort permet aux Magiciens et aux Elfes d'ouvrir toutes les portes et autres passages dérobés, fermés à l'aide d'un mécanisme. Avant de lancer le sort, il faut, bien sûr, découvrir l'emplacement de ces ouvertures dissimulées.

**Apparence :** Pendant que le Magicien prononce la formule, il touche trois fois la serrure de la porte. Immédiatement, la serrure s'ouvre d'elle-même, ou bien le verrou, si tel est le cas, glisse sur le côté. La porte peut donc finalement être ouverte sans peine par le Magicien lui-même ou par toute autre personne.

**Coût :** 8 PM

**Distance :** au toucher

**Durée :** Permanent.

### Ambath !

**Description et effet :** Cette formule magique permet aux Magiciens et aux Elfes de jouir, pour un temps limité, de la protection d'une armure magique invisible.

**Apparence :** Le héros se pose la main sur la poitrine en prononçant le nom du sort. Immédiatement se forme autour de son corps une carapace magique possédant avec une valeur de protection (PR) de 4.

Cette protection s'ajoute à celle de l'armure du héros s'il en porte une.

**Coût :** 2 PM par combat.

**Distance :** au toucher

**Durée :** un combat

### Dolen !

**Description et effet :** Cette formule permet aux Magiciens et aux Elfes de se rendre invisibles, ainsi que de faire disparaître leurs compagnons, pendant une durée limitée. Selon les lois de l'Anneau Noir, il est interdit de prononcer la formule pendant un combat. En revanche, on peut s'en servir avant le début du combat.

**Apparence :** Le Magicien prononce la formule tout en clignant des yeux ; le voilà invisible pour la durée de deux rounds ! Pendant ce temps, il ne peut pas se battre, mais il lui est tout à fait possible de préparer un traquenard ou d'explorer une pièce, sans être vu. Si d'autres personnes veulent elles aussi devenir invisibles, elles doivent se tenir en contact physique, direct ou indirect, avec le Magicien. Elles peuvent marcher côte à côte ou les unes derrière les autres, en se tenant par la main.

**Coût :** 2 PM par personne et par round.

**Distance :** au touché

**Durée :** 5 rounds, auxquels s'ajoute le niveau du Magicien ou de l'Elfe.

*Exemple : Un Elfe, parvenu au 4e niveau peut se rendre invisible, lui-même, ainsi que ses compagnons, pendant 9 jeux au maximum (5 + 4), à condition toutefois qu'il possède suffisamment de points de magie pour pouvoir couvrir cette longue période. Si un Magicien ou un Elfe veut prononcer une nouvelle fois sa formule, il doit laisser passer au moins 3 jeux entre ses 2 phases d'invisibilité.*

### Naur !

**Description et effet :** Cette formule représente un coup porté avec une arme magique. Le Magicien ou l'Elfe peut ainsi obtenir des impacts capables de traverser toutes les armures.

**Apparence :** Tout en prononçant sa formule, le héros pointe sa baguette magique ou une arme sur l'adversaire et le fixe du regard. Un éclair sort de la baguette ou de l'arme du sorcier et frappe aussitôt la cible. Le joueur lance trois dés à six faces, additionne les points et ajoute le niveau du jeteur de sorts. Le total correspond au nombre de blessures à déduire directement des points de vie de son adversaire.

**Coût :** 1 point de magie par point de dégâts. Si la somme (points des dés + niveau) excède le nombre de points de magie du Magicien à ce moment-là, on limitera le nombre de blessures au montant des points de magie du Magicien.

**Distance :** 7 mètres.

**Durée :** permanent.



## Meldis !

**Description et effet :** Cette formule permet aux Magiciens et aux Elfes d'ensorceler leurs ennemis, si bien que ceux-ci pensent reconnaître leur meilleur ami dans le héros qui se tient devant eux. Un ennemi ensorcelé est presque entièrement sous la coupe du Magicien. Tant qu'il n'est pas libéré par un «contre-sortilège», il recherche constamment la présence du Magicien, son « maître ». Il lui donnera tous les renseignements voulus, lui portera son bagage, combattra à ses côtés, lui servira de messenger ou acquittera toutes sortes d'autres missions pour lui. Une victime du sort Meldis ne peut cependant pas être amenée par magie à se suicider. De même, un Gobelin «ensorcelé» n'entreprendra pas de combattre seul une Hydre Géante.

**Apparence :** Le Magicien ou l'Elfe regarde son adversaire droit dans les yeux et prononce le nom du sort. Le combat se déchaîne entre la force magique du héros et la force du monstre, son adversaire : le jeteur de sort lance 1D20 et ajoute au résultat son score en Présence et son niveau. Si le résultat est supérieur à la classe du monstre +1D20 le sort est lancé avec succès.

**Coût :** 8 PM par adversaire.

**Distance :** 5 mètres.

**Durée :** permanent.

## Hithcoll !

**Description et effet :** A l'aide de cette formule, le jeteur de sorts peut créer un écran de brouillard de 200 mètres cubes et de la forme qu'il désire (mur, anneau, etc.). Tout changement de forme lui coûtera 2 PM supplémentaires.

Toute action à l'intérieur du brouillard qui fait appel à la vue subie un malus de -4.

**Apparence :** Dire la formule et souffler dans ses mains réunies en coupe.

**Coût :** 10 PM

**Portée :** dans un rayon de 50 mètres

**Durée :** 3 rounds

## Cencuil !

**Description et effet :** Formule qui permet de déceler tout être vivant d'une taille de plus de 20 cm dans un rayon de 30 mètres. Les petits êtres dépourvus d'intelligence et les plantes ne peuvent être découverts ; en revanche, les colonies ou les essaims d'insectes (fourmis, abeilles) seront signalés.

**Apparence :** le jeteur de sort se concentre sur la formule et il porte les paumes de ses mains derrière ses oreilles comme des écouteurs.

**Coût :** 5 PM

**Portée :** 30 mètres

**Durée :** Immédiat

## Hortha !

**Description et effet :** un sort puissant qui permet d'accélérer ou de ralentir les mouvements de n'importe quel être vivant.

**Apparence :** le jeteur de sorts doit se concentrer durant deux rounds sur la formule. Un jet de Présence réussi est requis pour que le sort fonctionne. L'épreuve doit réussir sous peine de faire manquer le sortilège et perdre les PM dépensés. Cette formule permet d'accélérer ou de ralentir de moitiés les mouvements de n'importe quelle créature pendant un combat. Les valeurs d'Attaque et de Parade au cours d'un combat augmentent de + 2, ou diminuent de - 2, selon l'accélération ou le ralentissement du mouvement de la victime.

**Coût :** 4 PM par créature

**Portée :** 25 mètres

**Durée :** un combat

## Aeglos Lavan Meldis !

**Description et effet :** Tous les animaux et les plantes dans un rayon de 100 mètres se comporteront amicalement avec celui qui prononce le nom de ce sort. Elle permet également d'entrer en communication avec ces animaux et ces plantes, mais non de les contrôler.

**Apparence :** le jeteur de sorts se concentre durant 2 rounds tout en gardant les doigts des deux mains largement écartés devant ses yeux.

**Coût :** 9 PM

**Portée :** 100 mètres

**Durée :** aussi longtemps que le jeteur de sorts reste à leur portée

## Conui Aeglos !

**Description et effet :** ce sort permet à son utilisateur d'agir sur les plantes et de les soumettre à sa volonté.

**Apparence :** le jeteur de sorts doit avoir la possibilité de se concentrer durant 1 minute sans être dérangé. Il choisira ensuite entre les possibilités suivantes :

a) Augmenter la croissance des plantes : Un nombre indéfini de plantes croîtra de 5 cm par round, dans un périmètre de 10 mètres (limite de croissance 3 mètres).

b) Les fruits deviennent projectiles : Les arbres lancent leurs fruits comme des projectiles. Les points de dégâts s'échelonnent de 1 D à 3 D par salve complète, selon le poids et la dureté des fruits. Portée : 30 mètres.

c) Ligotage : Les lianes, les vrilles, les nouvelles branches peuvent ligoter un être vivant ou même l'étrangler. Seule un jet d'Habilité réussi peut empêcher un sort aussi atroce. Si le jet est raté la cible perd 1 point de vie par round jusqu'à qu'elle arrive à se dégager en réussissant un jet en Robustesse.

Coût : a = 12 PM ; b = 8 PM ; c = 3 PM

Portée : 50 mètres chacun

Durée : a = 60 rounds ; b = 1 round ; c = à volonté



## LIVRE DES BRUMES

Les sorts qui suivent sont exclusivement réservées à l'usage des Magiciens. Ils ont été créés par les sorciers d'un empire aujourd'hui disparu... Les noms de chaque sort sont le reflets déformés de l'antique langue utilisée par les magiciens d'alors.

### Ostium prope !

**Description et effet :** Cette formule provoque un verrouillage magique. Une porte fermée de la sorte ne peut plus s'ouvrir qu'à l'aide d'une autre formule magique contraire ou d'un heureux coup de dés.

**Apparence :** Le Magicien ferme la porte, puis il la touche trois fois de la main, en prononçant l'nom du sort. Ensuite, il lance trois dés à six faces. Les trois chiffres donnent un code magique. L'adversaire doit tirer les mêmes chiffres – dans l'ordre ou dans le désordre – pour ouvrir la porte. A chaque round, l'adversaire a le droit d'essayer une fois d'ouvrir la porte. Dès que le sortilège a pris fin, on peut à nouveau ouvrir la porte sans difficulté.

**Coût :** 6 PM

**Distance :** Touché

**Durée :** elle est égale au niveau du Magicien multiplié par deux (en rounds).

### Obstupefacio !

**Description et effet :** Cette formule permet au Magicien de rendre un ou plusieurs adversaires aussi immobiles que la pierre.

**Apparence :** Le Magicien fixe son adversaire en prononçant la formule. Puis il lance le dé pour savoir si le sort jeté a réussi. Le joueur du Magicien lance 1D20 et ajoute au résultat son score en Présence et son niveau. Si le résultat est supérieur à la classe du monstre le sort est lancé avec succès.. Un adversaire pétrifié peut sans danger être attaqué par le Magicien ou par ses compagnons. Réellement devenu « dur comme pierre », il est impossible de lui causer des blessures, ni même la plus petite lésion, avec des armes normales.

**Coût :** 13 PM

**Distance :** 5 mètres.

**Durée :** 5 rounds + le niveau du Magicien.

**Remarque :** Le Magicien peut essayer de pétrifier plusieurs adversaires à la fois. On additionne alors les classes de monstre des victimes ; le Magicien doit dépasser ce score pour parvenir à pétrifier l'ensemble de ses adversaires.

### Metus !

**Description et effet :** Ce sort permet au Magicien de démoraliser un adversaire, au point de le pousser à prendre la fuite ou à se rendre.

**Apparence :** Le Magicien prononce le nom du sort en regardant l'adversaire droit dans les yeux. Le sortilège ne s'opère que si le Magicien remporte un jet opposant sa Présence au Courage de son adversaire. Si le sort réussit, la plupart des adversaires prendront la poudre d'escampette en hurlant. Un ennemi qui se rend est tellement terrifié qu'on ne peut même pas parler avec lui et qu'il est donc impossible de lui faire subir un interrogatoire. Quand le sort cesse de faire effet, la victime ne garde plus aucun souvenir de son angoisse passée et se comporte à nouveau tout à fait normalement.

**Coût :** 20 PM.

**Distance :** 7 mètres.

**Durée :** 5 rounds, auxquels s'ajoute le niveau du Magicien.

### Frangere !

**Description et effet :** Ce sort permet au Magicien de transformer, pour une durée limitée, un héros choisi au sein de son groupe en véritable « machine de combat ». Si l'adversaire est abattu avant que le sortilège ne prenne fin, le Magicien doit vite calmer le héros, afin que, dans sa fièvre destructrice, il ne se retourne pas contre ses amis.

**Apparence :** Le Magicien touche le héros en prononçant le nom du sort. Le fluide magique passe ainsi dans le corps du héros, qui peut désormais augmenter de 4 points les notes suivantes : Courage, Robustesse, Attaque et Parade.

Si le combat s'achève avant que le sortilège ne prenne fin, le Magicien doit calmer le héros, sinon celui-ci va attaquer l'un de ses propres amis. Pour cela, le Magicien doit remporter opposant sa Présence à l'Esprit de la cible. Si jamais il échoue, le héros ensorcelé va se battre, avec ses notes augmentées de 4 points, contre l'un de ses amis. Il continuera tant que durera le sortilège.

**Coût :** 7 PM

**Distance :** 0.

**Durée :** 9 rounds, auxquels s'ajoute le niveau du Magicien.

### Spiritu lectio !

**Description et effet :** Ce sort permet au Magicien de percevoir les sentiments d'un autre individu. Il peut ainsi savoir si la personne qu'il a en face de lui est animée de sentiments amicaux, neutres ou malveillants, si elle réagira par le courage, l'agressivité ou la lâcheté. La formule ne permet pas à proprement parler de lire dans les pensées d'autrui.

**Apparence :** La créature à laquelle le Magicien veut appliquer sa formule doit se trouver dans son champ de vision mais il n'est pas nécessaire qu'elle le regarde en face. Le Magicien concentre ses pensées sur cette personne tout en murmurant le nom du sort, Puis il doit réussir un jet d'Esprit, pour savoir si le sortilège a réussi. Si c'est le cas, le Magicien a, pendant quelques instants, la possibilité de percevoir les sentiments et les traits de caractère de son vis-à-vis.

**Coût :** 5 PM

**Distance :** 20 mètres.

**Durée :** 10 secondes.



### Metamorphosis !

**Description et effet :** C'est cette formule qui, traditionnellement, permet au Magicien de donner aux hommes ou aux monstres n'importe quelle forme ou apparence. Il peut tout aussi bien les transformer en objets inanimés qu'en êtres vivants complètement différents. Cette formule est l'une des plus difficiles et des plus puissantes – un jeune Magicien ne la réussira que rarement.

**Apparence :** Le Magicien pointe le petit doigt de chaque main sur sa victime et prononce le nom du sort, tout en ayant présent à l'esprit l'objet ou l'être vivant en quoi il veut la transformer. Le Magicien fait un jet d'Esprit auquel il ajoute son niveau, si le résultat est supérieur à la classe du monstre multiplié par deux le sort est lancé avec succès.

**Coût :** 25 PM

**Distance :** 7 mètres.

**Durée :** permanent.

### Debilitate !

**Description et effet :** Cette formule paralyse la force d'attaque du ou des adversaires du Magicien. Le score en Attaque de l'ennemi est réduit de 3 points, qui peuvent être déduits de la valeur d'Attaque d'un seul adversaire ou répartis sur celles de plusieurs combattants.

**Apparence :** Le Magicien tend les cinq doigts de sa main droite vers l'adversaire qu'il vise tout en récitant le nom du sort.

**Coût :** 3 PM

**Portée :** 5 mètres

**Durée :** 2 rounds



## Ignis pilum !

**Description et effet :** Ce sortilège d'attaque transforme l'énergie spirituelle en un jet de feu qui sera projeté sur la cible. C'est l'une des sorts offensifs les plus efficaces du Magicien. Il ne peut être neutralisé que par un bouclier magique.

**Apparence :** Le Magicien doit pouvoir voir et viser sa cible. Il tend le bras et se concentre durant 2 rounds afin de transformer son énergie spirituelle en énergie physique et la lancer sur son adversaire. Aucune perturbation ne doit intervenir durant la phase de concentration sous peine de faire manquer le sortilège. Le Magicien décide lui-même du parcours de son rayon de feu. Elle causera 1 PI par PM investi à la cible. Le rayon de feu pourra être utilisé contre un ou plusieurs adversaires en même temps, à un intervalle de 3 rounds, tant qu'il reste des points de magie au lanceur de sort.

**Coût :** 1 PM par points de dégâts

**Portée :** 50 mètres

**Durée :** immédiat.

## Scutum !

**Description et effet :** Protection pour le Magicien et ses amis contre les attaques magiques (démons, lance de feu, épée de feu, Ignis Pilum, etc.).

**Apparence :** Le Magicien se concentre rapidement, lève les deux bras au-dessus de sa tête et fait un large mouvement tournant. Un bouclier circulaire invisible se forme aussitôt (6 m de diamètre) autour de lui. Le bouclier n'absorbe que les dégâts causés par des attaques magiques. Pour en connaître le nombre, le Magicien jette 1D20 et multiplie le résultat par son Niveau. Pour maintenir le bouclier, il doit être constamment nourri de PM. Les armes normales traversent le bouclier sans le moindre problème.

**Coût :** 5 PM par round.

**Portée :** 3 mètres

**Durée :** voir coût

## Vide Crucis !

**Description et effet :** Ce sortilège permet au Magicien de voir à travers les matières solides. Caisses, coffres, murs, portes, etc. n'auront plus de secrets pour lui, du moins en ce qui concerne la vue.

**Apparence :** Le Magicien s'approche de l'objet qu'il désire transpercer du regard (porte, mur, coffre, etc.) et y appuie son front. Il couvre ses yeux de ses mains et se concentre durant quelques secondes. Il baisse ensuite les mains et sera dès lors capable de voir à travers n'importe quelle matière d'un mètre d'épaisseur pour découvrir ce qu'elle cache.

**Coût :** 7 PM

**Portée :** Touché

**Durée :** 1 round. Si ce laps de temps ne suffit pas au Magicien pour distinguer ce qui se cache derrière le mur, il pourra relancer le sort plusieurs fois de suite.

## Video Magicae !

**Description et effet :** Il y a des personnes, objets ou actions qui sont entourés d'une aura magique, invisible à un héros ordinaire. Un Magicien seul la discernera en se servant du sortilège en question.

**Apparence :** Le Magicien doit voir la cible et pouvoir la fixer pendant un round tout en se concentrant sur son sort. Si l'objet ou la personne concernés ont un caractère magique, ils seront entourés d'une aura rouge durant deux assauts. Cette aura disparaît au bout de ce laps de temps.

**Coût :** 5 PM

**Portée :** 25 mètres

**Durée :** un round

## Movererem !

**Description et effet :** La télékinésie est la faculté de faire mouvoir des objets par la simple force de l'esprit.

Le Magicien qui possède ce pouvoir peut soulever des objets, les faire flotter dans l'air, les faire voltiger, ou même les utiliser comme projectiles si leur taille le permet.

**Apparence :** Le Magicien doit pouvoir voir l'objet qu'il désire déplacer et celui-ci ne doit pas se trouver à plus de 30 mètres de distance. Ensuite, il se concentre et agit sans perdre de temps. Le Magicien peut, par niveau, déplacer un objet pesant 10 kg pendant un round.

Exemple. Un Magicien de Niveau 3 fera flotter une pierre pesant 30 kg durant 3 rounds.

Les objets pesant moins de 2 kg peuvent servir de projectiles au même titre que la pierre d'une fronde par exemple.

**Coût :** 5 PM

**Portée :** 30 mètres (sur la portée et la précision des projectiles, voir les règles concernant les armes de tir)

**Durée :** 5PM pour prolonger le sort d'un nombre de round égal au niveau du Magicien.

## Longe Saltus !

**Description et effet :** ce sort permet de se déplacer d'un endroit à un autre et sans perte de temps, par la seule force spirituelle. Cette façon de voyager présentant quelques dangers seuls les Magiciens de très haut Niveau sont d'habitude autorisés à en faire usage.

**Apparence :** Le Magicien se concentre pendant quelques secondes sur le lieu où il désire se rendre. Il est ensuite capable de se dématérialiser et d'apparaître à l'endroit choisi. La téléportation peut s'effectuer sur trois distances :

Proche : un endroit situé dans le champ de vision du Magicien, éloigné de 1 km au plus.

Moyen : un endroit non visible à moins de 1 km ou un endroit visible dans un rayon de 1 à 10 km,

Éloigné : un endroit situé à plus de 10 km de distance.

Le Magicien peut emporter des objets ou des personnes s'il a un contact physique avec eux au moment de sa concentration. La règle de base est la suivante :chaque personne téléportée avec le Magicien lui coûte 10 PM (les objets importants sont estimés par rapport au poids d'une personne).

La téléportation comporte néanmoins certains risques liés à la distance choisie par le Magicien.

Proche : sans danger

Moyen : s'il obtient 1 sur 1D, il arrive à un lieu situé à un kilomètre de celui qui avait été choisi,

Éloigné : s'il obtient 1 sur 1D, il se réincarne dans un objet et meurt.

**Coût :** Proche : 30 PM moins le Niveau

Moyen : 40 PM moins le Niveau

Éloigné : 50 PM moins le Niveau

**Portée :** Proche : moins de 1 kilomètre

Moyen : 1 à 10 km

Éloigné : plus de 10 km

**Durée :** instantané

## Prohibere Venenum !

**Description et effet :** Formule très efficace qui permet au Magicien de neutraliser même des poisons très forts. La formule agit sur le Magicien lui-même ou la personne de son choix. En cas de succès la toxicité est immédiatement neutralisée et tous les dommages réparés.

**Apparence :** Le Magicien doit être en contact physique avec la personne intoxiquée pour pouvoir se concentrer sur le sort. La concentration dure deux rounds; pendant ce laps de temps, le Magicien doit employer un certain nombre de PM à la neutralisation du poison. (Il dit au Maître combien de points il désire y consacrer). Si le chiffre est égal ou supérieur à la force du poison, la neutralisation se fait. Si le nombre des PM est insuffisant, il faudra tenter d'autres moyens pour soigner. Tous les PM utilisés sont perdus pour le Magicien même si le montant proposé était insuffisant pour annuler les effets du poison.

**Coût :** à volonté

**Portée :** touché

**Durée :** permanent

## Contra Lemporem

**Description et effet :** Cette formule est destinée à combattre des attaques magiques. Contrairement au bouclier magique qui absorbe les PI, ce sortilège neutralise les effets des formules d'hypnose et d'illusionnisme (Simulacri, Meldis...).

**Apparence :** Le Magicien se concentre tout en dessinant avec ses mains des demi-cercles devant son visage. Il crée ainsi une aura de 4 m de diamètre dont le rayonnement neutralise toutes les formules d'hypnose et d'illusion.

**Coût :** 15 PM **Portée :** 2 mètres **Durée :** Immédiat

## Simulacri !

**Description et effet :** Si le sortilège réussit, la personne ensorcelée croit voir doubler le nombre de ses adversaires. Les combattants, vrais ou imaginaires, se battent avec une égale ardeur et les blessures, vraies ou fausses, qu'ils occasionnent font également mal et coûtent un nombre égal de points de vie. Si le sortilège perd son efficacité, les blessures infligées par les adversaires imaginaires disparaissent, les points de vie sont restitués. Si un combattant-fantôme « tue » le héros, celui-ci s'évanouit et se réveille après un round, lorsque le sortilège a disparu.

**Apparence :** Le Magicien étend les bras de chaque côté tout en tournant deux fois à toute vitesse sur lui-même et en récitant la formule. Il fait ensuite un jet de Présence opposé au Courage de son adversaire.

**Coûts :** 10 PM **Portée :** / **Durée :** combat (max 10 rounds)

## Illusio !

**Description et effet :** Cette formule permet au Magicien de créer des bruits et des odeurs (a), des objets et des créatures (b), qui n'existent pas, mais apparaîtront dans l'imagination des autres. On peut combiner plusieurs possibilités de cette formule.

**Apparence :** Le Magicien se concentre sur la formule durant : un round pour (a), 2 rounds pour (b), 4 rounds pour (a) + (b) puis il claie des doigts. (a) donne la possibilité de créer des illusions de bruits ou d'odeurs (tels le tonnerre, le rugissement d'un torrent, l'odeur de cadavre en décomposition) (b) permet de créer un objet ou une créature en tous points vraisemblables (couleur, forme, etc.). (a) + (b) est une combinaison des deux. Le Magicien fait alors un jet en Présence auquel il ajoute son niveau. L'illusion se réalisera si le nombre obtenu est supérieur à la classe de monstre. Les éventuelles « blessures » causées par l'illusion (au cas où il s'agirait par exemple d'un Guerrier) disparaissent en même temps que l'image.

**Coût :** (a) 5 PM  
(b) 10 PM pour la création, 1 PM pour chaque round où l'illusion est maintenue.

**Portée :** 50 mètres

**Durée :** maximum 1 tour de jeu (a) ; jusqu'à épuisement des PM du magicien (b)

## Advoco Demonis !

**Description et effet :** Les Magiciens de haut niveau ont le privilège de pouvoir invoquer des démons, à condition qu'ils disposent de valeurs d'Esprit et d'Intelligence d'au moins +5. La formule indiquée permet d'invoquer trois démons différents, à tour de rôle. Ces trois démons ont des qualités très diverses et peuvent être employés pour toutes sortes de desseins.

**Apparence :** Le Magicien se concentre pendant deux rounds sur le nom du démon qu'il désire faire apparaître tout en arrondissant les bras à la manière d'un chef d'orchestre, puis il abaisse ses deux avant-bras et appelle ainsi au choix :

**Difar :** Minuscule farfadet dont on ne distingue pas vraiment la forme, car il se déplace à une vitesse de 100 m/s. Idéal pour espionner, porter des messages, subtiliser des objets de petite taille.

**Braggu :** Une hideuse face de démon qui apparaît avec fracas dans une fumée verte et violette. Braggu ne prend aucune forme, il impressionne par son aspect et ses rugissements. Un jet de Courage à -4 par round est nécessaire si on ne veut pas être obligé à se sauver à toutes jambes.

**Danak :** C'est une machine à combattre, rayée jaune et violet. Danak ressemble à un carnassier de 2,50 m de haut qui marcherait debout sur ses pattes arrière ; il est doté d'une queue de 2 m de long, terminée par un trident. Danak est très rapide (15 m/s), il peut lancer 2 attaques par round. (Dégâts : canines : 2D + 2, griffes: 1D + 4.) Tous les démons sont insensibles aux attaques normales, ils ne peuvent être vaincus que par magie.

**Coût :** **Difar :** 5 PM (invocation) puis 2 PM par round  
**Braggu :** 10 PM (invocation) puis 5 PA par round  
**Danak :** 15 PM (invocation) puis 5 PA par round

**Portée :** Braggu 30 m, Danak et Difar selon les PM

**Durée :** jusqu'à épuisement des PM.

## EXPÉRIENCE ET ÉVOLUTION

### DU PERSONNAGE

Au cours de leurs aventures, les personnages vont vaincre des monstres, déjouer des pièges, accomplir de nobles quêtes (ou pas), autant d'expériences qui vont leur permettre d'améliorer leurs capacités et d'en acquérir d'autres.

Cette évolution des personnages est représentée en jeu par des Points d'Expérience (XP) ; à l'issue d'une aventure, chaque personnage reçoit des Points d'Expérience.

Pour franchir un niveau, il faut accumuler un certain nombre de Points d'Expérience. Chaque niveau donne lui à des améliorations du personnage.

Les personnages débutants sont du premier niveau.

Le tableau ci-dessous indique le nombre d'XP nécessaires pour franchir chaque niveau d'expérience ainsi que les améliorations acquises lors du passage de niveau.

Le nombre d'XP n'est pas cumulatif (comme ça peut se faire dans d'autres jeux comme D&D) ; ici, le personnage passe au niveau suivant dès qu'il a gagné le nombre d'XP requis.

Niveau	XP <sup>1</sup>	Amélioration(s)
1	-	-
2	100	+1 dans un des attributs (au choix), +1 au score d'Attaque ou de Parade (au choix) Les Nains ajoutent un point supplémentaire en Attaque. Les Magiciens et les Elfes ajoutent un sort à leur liste de sorts. +1D6 Points de Magie pour les Magiciens et les Elfes. +1D3 Points de Magie pour l'Aventurier.
3	200	+1D6 Points de Vie (2D6 pour le Guerrier et le Nain) +1D6 Points de Magie pour les Magiciens et les Elfes. Les Magiciens et les Elfes ajoutent deux sorts à leur liste de sorts. +1D3 Points de Magie pour l'Aventurier.
4	300	+1D6 Points de Vie +1 dans un des attributs (au choix), +1 au score d'Attaque ou de Parade (au choix) Les Magiciens et les Elfes ajoutent trois sorts à leur liste de sorts.
5	400	+1D6 Points de Vie

(1) Les XP ne sont pas cumulatifs. Il faut donc gagner 100 XP pour atteindre le niveau 2, et 200 XP supplémentaires pour le niveau 3, etc.

## AUTRE RÈGLES D'EXPÉRIENCE<sup>(1)</sup>

Suite à la publication de ce livret de règles, on m'a proposé d'y inclure une version des règles d'expérience plus proche de celles éditées jadis dans l'Oeil Noir original.

Libre à vous de les utiliser en remplacement de celles indiquées en page 10.

### QUE SE PASSE-T-IL QUAND

#### UN HÉROS CHANGE DE NIVEAU ?

Le héros ajoute 3 points à son score maximum de points de vie ou de points de magie et ce jusqu'au niveau 10.

A partir du niveau 11 un héros ne gagne plus d'un point de vie ou de magie jusqu'au niveau 21.

Un magicien apprend un nouveau sort.

Un elfe apprend un nouveau sort uniquement aux niveaux impairs. Ce sort ne peut être choisi que parmi les arcanes elfiques.

Un aventurier peut apprendre un sort elfique aux niveaux 5, 10, 15 et 20.

Si le nouveau niveau du héros est pair le joueur peut améliorer un des attributs de son personnage d'un point.

Aucun attribut ne peut avoir un score supérieur à +6.

Si le nouveau niveau du héros est impair le joueur peut choisir d'augmenter d'un point le score en Attaque ou en Parade de son personnage.

Comme dans l'original, la progression du personnage s'arrête au niveau 21.

## RELECTURE, ERRATA ET REMERCIEMENTS

Merci à [Arnaud](#) (alias [Sixte](#) sur les [Forums des Livres de l'Ours](#)) pour sa relecture et ses propositions de correction.

Merci à [Kobayashi](#) pour sa compilation/adaptation des règles de L'Oeil Noir.

# L'ANNEAU NOIR

FICHE D'AVENTURIER



NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE *Dolgärin le Teigneux* .....

CLASSE *Nain* .....

## CARACTÉRISTIQUES

COURAGE

NIVEAU

ESPRIT

CHARISME

POINTS DE VIE

FORCE

MAGIE

AGILITÉ

SORTILÈGES  
ET OBJETS MAGIQUES

## COMBAT

ATTAQUE

PARADE

## EQUIPEMENT

Hache de guerre  
(1D+4, Parade-3)

## ARMURES ET BOUCLIER

Petit bouclier (Protection+1)  
Armure de mailles (Protection 4, malus -1)

Couper soigneusement les deux fiches.



# L'ANNEAU NOIR

FICHE D'AVENTURIER

NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE .....

CLASSE .....

## CARACTÉRISTIQUES

COURAGE

NIVEAU

ESPRIT

CHARISME

POINTS DE VIE

FORCE

MAGIE

AGILITÉ

SORTILÈGES  
ET OBJETS MAGIQUES

## COMBAT

ATTAQUE

PARADE

## ARMES

## ARMURES ET BOUCLIER

.....  
.....  
.....