

# HERE IS SOME D&D

Allez sur [whothej\\*kismyndndcharacter.com](http://whothej*kismyndndcharacter.com) et utilisez le premier obtenu.

## Choisissez votre race

Race	Capacités
Humain	+10 % expérience gagnée
Dragonborn	Souffle acide, froid, feu, foudre ou poison pour 1d6 de dommage
Nain	Voir dans les ténèbres. +1 attaque avec les haches et les marteaux
Demi-Elfe/Elfe	N'a pas besoin de dormir. +1 pour attaquer avec des sorts
Gnome	Lance Amitié Animal et Parler avec les Animaux à volonté
Halfelin	Relance les 1 de n'importe quel jet de dé
Demi-Orque	+1 pour attaquer avec une arme
Tiefling	Voit dans les ténèbres. Lance Mains Brûlantes une fois par jour

## Choisissez votre Classe

Combattants	Capacités
Barbare	+2 à la classe d'armure si non armuré
Guerrier	+2 aux dommages avec toute arme
Moine	+2 aux dommages avec des armes de moine. Vos membres font d10 de dommages
Paladin	+2 dommages aux morts-vivants
Vagabonds	
Barde	Prépare les sorts de n'importe quelle liste.
Ranger	Compagnon animal
Voyou	Attaque furtive avec x3 aux dommages si votre cible ne vous a pas vu.
Lanceurs de sorts	
Clerc	Tourne ou Commande les morts-vivants
Druide	Forme d'un animal sauvage
Sorcier	Lance un sort de plus par jour
Ensorceleur	Rayon Eldritch faisant 1d6 de dommage
Magicien	Prépare 1 sort de plus par jour

## Le choix de Votre Équipement

Choisissez 2 armes, ou 1 arme et un bouclier. Les armes à **Distance** et les armes **Énormes** ne peuvent être utilisées avec un bouclier. Vous pouvez tenir une arme **Petite** et une arme **Moyenne** dans chaque main, donnant ainsi une attaque supplémentaire. Les armes **Grandes** peuvent être tenues à 2 mains donnant ainsi un +1 aux dommages. Les armes **Énormes** nécessitent les deux mains. Certaines armes **Énormes** peuvent attaquer les monstres jusqu'à 3m de distance, mais ne peuvent être utilisées à moins de 1,5 mètre. Puis choisissez une armure. Si vous êtes un **Druide**, il vous est interdit d'utiliser ou de porter du métal raffiné (donc acier), aussi votre équipement est fait d'os, cuir ou pierre.

Arme	Exemple	DMG
Petite	Dague, serpe, serpette, kama, matraque, piolet, hachette, pierre, roc.	d4
Moyenne	Javeline, épée courte, masse, hache de bataille, fouet, rapière.	d6
Grande	Épée longue, grande hache, marteau de guerre, bâton, fléau, massue.	d8
Énorme	Lance, épée deux mains, trident, masse deux mains, hallebarde, sarisse	d10
Distance	Fronde, arc court, arc long, arbalète, sarbacane	d8
Armure		CA MV
Aucune	Chemise, fringue, robe, habit, keikogi.	10 9
Légère	Cuir, chemise rembourrée, cuir clouté, chemise de maille	12 7
Moyenne	Cuir renforcé, écaille, cotte de maille, plastron.	14 5
Lourde	Maille renforcée, armure à bandes, demi-plaque, plaque complète	16 3
Bouclier	Targe, pavois, large, petit	+1 -1

## Déterminer Vos Points de Vie

Vous démarrez votre carrière au niveau 1, commençant avec un nombre de points de vie (PV) égal à votre dé de vie (DV). Tous les **Combattants** ont un D10, tous les **Vagabonds** ont un D8 et tous les **Lanceurs de Sorts** ont un D6. Par exemple, si vous êtes un **Guerrier**, qui est membre du groupe des **Combattants**, vous commencez avec 10 PV.

## Combat

**Initiative** : Lancez 1d20 + Mouvement (MV). Cela détermine dans quel ordre les intervenants agissent. Les Vagabonds ajoutent +2

**Attaque** : Lancez 1d20 + votre niveau. Si le résultat est égal ou supérieur à la Classe d'Armure (CA), l'attaque touche. Lancer un sort compte comme une attaque.

**Attaque Multiples** : les Combattants gagnent une attaque supplémentaire tous les 4 niveaux. En plus de leur attaque, les Dragonborn et les Ensorceleurs peuvent aussi utiliser leur Souffle ou leur Rayon. (Un Dragonborn Ensorceleur doit choisir l'un ou l'autre chaque round.) Porter une arme Petite et une arme Moyenne vous donne une attaque supplémentaire.

**Dommages** : Lancez les dommages (DMG) de l'arme ou du sort, et soustrayez le résultat des PV du monstre. À 0 PV, le monstre est mort.

**Positionnement** : Vous pouvez aller où vous voulez d'un round à l'autre. Pour de plus longues distances, supposez que vous pouvez vous déplacer d'environ 18 m sans faire une attaque, ou de 9 en faisant une attaque. Vous pouvez vous déplacer avant et après une attaque. Modifiez en fonction de l'armure.

**Round** : Un round dure environ 6 secondes. Tout le monde agit à peu près en même temps

**Rétablissement** : Les points de vie représentent une combinaison d'endurance physique et mentale, la volonté de vivre et la chance. Récupérez votre maximum de PV après 8 heures de repos, ou la moitié de votre maximum de PV après 4 heures de repos. Les elfes ont encore besoin de repos pour guérir

## Exploits Héroïques

Les exploits héroïques sont accomplis en lançant 1d20 + MV + ½ votre niveau, arrondi vers le bas. Un résultat de 20 ou plus est un succès. (Option du trad : Pour les exploits qui ne sont pas Athlétiques ou qui ne demandent pas de la discrétion c'est +4 niveau ou ½ niveau + bonus.)

**Athlétisme** : Nager, sauter, forcer des portes, grimper, monter à cheval, etc. sont tous des exploits d'athlétisme. Les **Combattants** ajoutent leur niveau au lieu de la moitié de leur niveau. Les **Dragonborn**, les **Nains** et les **Demi-Orques** ajoutent un bonus de +2. Les **Humains** ajoutent un bonus de +1.

**Subterfuge** : Se faufiler, ouvrir des serrures, se cacher, se déguiser, tromper, falsifier, faire les poches, etc. sont autant d'exploits de subterfuge. Les **Vagabonds** ajoutent leur niveau au lieu de la moitié de leur niveau. Les **Halfelins** et les **Tiefelings** ajoutent un bonus de +2. Les **Humains** ajoutent un bonus de +1.

**Connaissance** : La lecture des parchemins, la collecte d'informations, le déchiffrement des runes, la négociation, la diplomatie, les activités savantes, le fait de s'adresser aux nobles à la cour, etc. sont tous des exploits de **Connaissance**. Les **Lanceurs de Sorts** ajoutent leur niveau au lieu de la moitié de leur niveau. Les **Gnomes** et les **Elfes** ajoutent un bonus de +2. Les **Humains** ajoutent un bonus de +1.

**Jets de Sauvegarde** : Si vous êtes touché par un piège ou un sort, une sauvegarde peut être nécessaire. Lancez 1d20 + votre niveau (Option : 1d20+4+niv). Les **Combattants** ajoutent un bonus de +2 aux sauvegardes physiques. Les **Lanceurs de Sorts** ajoutent un bonus de +2 aux sauvegardes magiques. Les **Vagabonds** ajoutent un bonus de +2 à toutes leurs sauvegardes. Un résultat de 20 ou plus est un succès.

## Magie

Les **Clercs**, les **Druides**, les **Sorciers** et les **Magiciens** sont des lanceurs à part entière. Les **Bardes**, **Paladins**, **Rôdeurs** et **Ensorceleurs** sont des demi-lanceurs. Au début de chaque journée, préparez des sorts selon le tableau ci-dessous. Les **Clercs**, **Druides**, **Paladins** et **Rangers** tirent leurs sorts de leur divinité ou du monde naturel. Les **Bardes**, **Magiciens** et **Sorciers** obtiennent leurs sorts par des forces métaphysiques. Les **Ensorceleurs** font des affaires avec des entités extraplanaires.

## Préparation et Lancement des Sorts :

Niveau	Sorts Préparés		Lancés par Jour	
	Lanceurs	½ Lanceurs	Lanceurs	½ Lanceurs
1er – 2e	2	1	2	1
3e – 4e	3	2	4	2
5e – 6e	4	2	6	3
7e – 8e	5	3	8	4
9e – 10e	6	3	10	5

**Par exemple** : Rolf est un demi-lanceur Ranger de niveau 8. Il prépare trois sorts à partir de la liste de sorts du Ranger : invocation d'animaux, peau d'écorce et bois de chaîne. Comme Rolf est un demi-lanceur de niveau 8, il peut lancer quatre sorts par jour, choisis parmi les trois qu'il a préparés, dans la combinaison de son choix. Le lendemain, il peut choisir de préparer trois sorts différents s'il le souhaite.

## Jouer à HISD&D :

Trouvez un groupe d'amis. Tout le monde crée un personnage, sauf un : cette personne est le Maître du Donjon et s'occupe de tout ce qui n'est pas les personnages.

## Faire progresser votre personnage

Les nouveaux niveaux sont acquis en accumulant de l'expérience (XP). L'XP est obtenue en dépensant les pièces d'or (PO) trouvées dans les aventures. Monter de niveau nécessite 2000 × votre niveau actuel en XP. Votre niveau affecte les jets d'attaque et les exploits héroïques. Chaque fois que vous gagnez un nouveau niveau, lancez votre DV et ajoutez ce nombre à votre total de points de vie.

Sorts de Clerc et de Paladin

**Animer les morts** : Créer un squelette ou un zombie à partir d’os ou de cadavres. Augmente de 1 par niveau

**Cécité** : Enlever la vue d’une créature pour 1 tour par niveau. Sauvegarder pour éviter

**Commandement** : Dites un ordre d’un mot à une créature, comme fuir, tomber, se rendre ou dormir. Les créatures intelligentes sauvegardent pour éviter. Dure 1 tour par niveau.

**Communium** : Contactez votre divinité et posez 1 question à laquelle on peut répondre par « oui » ou « non ». Les incantations fréquentes ne donnent pas de réponse

**Création de nourriture** : Préparez assez de nourriture et d’eau pour 3 créatures à consommer au cours d’une journée. Augmente de 3 créatures tous les 2 niveaux

**Détecter le mal** : Sentir la présence du mal pendant 10 minutes

**Épée de Flammes** : 1 créature subit 1d8 de dégâts tous les 2 niveaux. Doublez les dommages pour les morts-vivants. Nécessite un jet d’attaque

**Fléau d’Insectes** : Des insectes rampants, sautillants et volants remplissent une sphère de 5m de rayon pendant 10 minutes. Les créatures subissent 1d4 de dégâts tous les 2 niveaux.

**Glyphe de Garde** : Inscrivez un glyphe sur une surface ou un objet. Si une créature passe, entre ou ouvre le glyphe, elle subit 1d8 de dégâts tous les 2 niveaux

**Guérir du Poison** : Enlever un poison pour une créature tous les 2 niveaux

**Guérir la maladie** : Supprimer une maladie pour une créature tous les 2 niveaux

**Guérir les blessures** : 1 créature guérit 1d8 points de dégâts + 1 par niveau. Cela devient 2d8 + 1 par niveau au 3ème niveau et 3d8 +1 par niveau au 6ème niveau

**Langues** : Acquérir la capacité de comprendre et de parler n’importe quelle langue que vous entendez. Dure 1 minute par niveau

**Localiser un objet** : Savoir dans quelle direction se trouve un objet. Au 3e niveau, savoir à quelle distance il se trouve. Au 6ème niveau, il peut être localisé sur un autre plan d’existence

**Lumière** : 1 petit objet touché projette une lumière vive dans une sphère de 6m de rayon et une lumière faible pour une distance supplémentaire de 6m. Dure 1 heure par niveau

**Ôter la malédiction** : Supprimer la malédiction d’une créature ou d’un objet

**Ôter la peur** : Supprimer la peur pour une créature tous les 2 niveaux

**Parler avec les morts** : Communiquez avec une créature morte tant que vous partagez leur langue. Ils savent ce qu’ils savaient dans la vie. Dure 1 minute par niveau

**Prière** : Les alliés reçoivent +1 au jet de dé et les ennemis reçoivent -1 au jet de dé. Dure 1 tour tous les 2 niveaux

**Sanctuaire** : Les créatures doivent faire une sauvegarde pour vous attaquer. En cas d’échec, elles perdent leur attaque. Vous pouvez toujours être blessé par des dommages indirects. Dure 1 round par niveau

**Ténèbres** : L’obscurité magique remplit une sphère de 5 mètres de rayon. Les créatures qui voient dans l’obscurité ne peuvent pas voir dans l’obscurité magique. Dure 1 tour par niveau

Sorts de Druides et de Rangers

**Amitié animale** : Convaincre un animal que vous êtes amical. Sauvegarde pour éviter.

**Bois nouveaux** : le bois d’une sphère de 30 cm de diamètre se tord et se déforme. Augmente de 30 cm par niveau

**Charme** : 1 créature n’étant pas attaquée par vous ou vos alliés devient votre amie. Les créatures intelligentes sauvegardent pour éviter. Dure 1 minute par niveau

**Communium avec la nature** : Connaître 1 fait par niveau sur le terrain environnant, à une distance de ½ km par niveau. Ne fonctionne que lorsque vous êtes à l’extérieur

**Contrôlez les vents** : Les petites créatures dans un rayon de 5 m sont projetées au sol. Au 3ème niveau, affecte les créatures de taille moyenne. Au 6ème niveau, affecte les créatures de grande taille. Au 9ème niveau, aucune limite de rayon et les structures sont détruites. Sauvegarder évite

**Croissance des plantes** : Toutes les plantes normales dans un rayon de 8m deviennent épaisses et sur-développées. Augmente de 8m tous les 2 niveaux

**Enchevêtrement** : Les créatures dans une sphère de 5m de rayon sont immobilisées par les racines, l’herbe et les mauvaises herbes. Sauvegarde pour un mouvement ralenti.

**Fléau d’insectes** : Les insectes rampants, sautillants et volants remplissent une sphère de 5m de rayon pendant 10 minutes. Les créatures subissent 1d4 de dégâts tous les 2 niveaux

**Forêt hallucinatoire** : Une illusion permanente de forêt apparaît jusqu’à 8m par niveau. L’illusion apparaît, sent, sonne et semble réelle. Les créatures intelligentes de la forêt, les druides et les rangers reconnaissent que c’est une illusion.

**Forme d’arbre** : Prenez la forme d’un grand arbre ou d’un arbuste. Sous cette forme, vous pouvez observer tout ce qui se passe autour de vous normalement

**Forme de pierre** : La pierre dans une sphère de 30 cm de diamètre prend la forme qui vous convient. Augmente de 30 cm par niveau.

**Foudre** : 1 créature est touchée par un éclair pour 1d8 de dégâts tous les 2 niveaux. Nécessite un jet d’attaque. Ne fonctionne que lorsque vous êtes à l’extérieur

**Invocation d’un animal** : Les esprits prennent la forme d’animaux et obéissent à vos commandements. Invoquez 1 esprit par niveau. Dure 1 tour par niveau.

**Lumière** : 1 petit objet touché projette une lumière vive dans une sphère de 6m de rayon et une lumière faible pour une distance supplémentaire de 6m. Dure 1 heure par niveau

**Mur d’épines** : Créez un mur d’épines de 3m de long et 3m de haut par niveau. Les créatures qui entrent en contact subissent 1d4 de dégâts par niveau.

**Parler avec les animaux** : Comprendre et communiquer verbalement avec les animaux. Dure 1 minute par niveau

**Passage sans trace** : Les créatures dans une sphère de 5m de rayon ne laissent aucune trace de leur passage, y compris une odeur. Dure une heure.

**Peau d’Écorce** : 1 créature gagne +1 CA tous les 3 niveaux. Dure 1 tour tous les 2 niveaux

**Portail Végétal** : Créez une porte magique dans la végétation, comme un buisson ou un arbre. Elle mène à un espace qui peut accueillir 5 créatures de taille moyenne. Dure 2 heures par niveau.

**Respiration aquatique** : Les créatures dans une sphère de 5m de rayon peuvent respirer sous l’eau. Dure 1 heure par niveau

**Ténèbres** : L’obscurité magique remplit une sphère de 5 mètres de rayon. Les créatures qui voient dans l’obscurité ne peuvent pas voir dans l’obscurité magique. Dure pour 1 tour par niveau

**Transformer la pierre en boue** : La pierre dans une sphère de 30 cm de diamètre se transforme en boue. Augmente de 30 cm par niveau.

Sorts de Magicien, de Sorcier et d’Ensorcelleur

**Agrandir** : Augmente la taille d’une créature de 1 catégorie. Les dégâts sont doublés et le poids est octuplé. Dure 3 rounds + 1 par niveau

**Boule de feu** : Les créatures dans une sphère de 5m de rayon sont brûlées pour 1d6 de dégâts tous les 2 niveaux. Les objets s’enflamment feu. Sauvegarde pour la moitié des dégâts

**Chute de Plume** : Les créatures dans une sphère de 5m de rayon ralentissent leur descente jusqu’à ce qu’elles atterrissent, ne subissant aucun dommage

**Contacter un autre plan** : Contactez les puissances de l’autre monde et posez une question à laquelle on peut répondre par « oui » ou « non ». Les incantations fréquentes entraînent la folie

**Détecter la magie** : Sentir la magie dans un rayon de 5m. Dure 10 minutes.

**Disque flottant** : Créer un plan de force circulaire et concave, de 1m de diamètre et de 3cm d’épaisseur. Le disque vous suit et contient 12kg par niveau. Dure 10 minutes tous les 2 niveaux

**Familier** : Un esprit prend la forme d’un animal de votre choix. Dans un rayon de 30m par niveau, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie, voir à travers ses yeux et entendre ce qu’il entend, en profitant de tous ses sens spéciaux.

**Identification** : Vous apprenez les propriétés d’un objet magique. Ne révèle pas les malédictions

**Lumière** : 1 petit objet touché projette une lumière vive dans une sphère de 6m de rayon et une lumière faible pour une distance supplémentaire de 6m. Dure 1 heure par niveau

**Lumières Dansantes** : 4 lumières de la taille d’une torche planent dans l’air, diffusant une faible lumière dans un rayon de 3 mètres. Vous pouvez déplacer les lumières jusqu’à 18m par round. Chaque lumière doit être à moins de 6m d’une autre. Dure 1 minute par niveau

**Mains brûlantes** : Les créatures dans un cône de 5m sont brûlées pour 1d4 de dégâts tous les 2 niveaux. Les objets s’enflamment. Sauvegarde pour la moitié des dégâts

**Missile magique** : 1 fléchette de force incandescente inflige 1d4 +1 points de dégâts. Elle touche toujours, pas de jet d’attaque, pas de sauvegarde. Augmente de 1 fléchette tous les 2 niveaux

**Mur de Force** : Créez un mur de force de 1,5 m de long et 1,5 m de haut. Il ne peut pas être détruit et s’étend dans le Plan éthéré. Augmente de 30 cm par niveau

**Pattes d’araignée** : Gagnez la capacité de vous déplacer vers le haut, vers le bas, sur des surfaces verticales et à l’envers le long des plafonds. Dure 1 tour par niveau

**Runes explosives** : Inscrivez des runes sur une surface ou un objet. Si une créature lit les runes, elle subit 1d8 de dégâts tous les 2 niveaux

**Serviteur invisible** : Une force invisible, sans esprit et sans forme exécute des tâches simples à votre ordre. Dure 1 heure par niveau

**Sommeil** : Les créatures dans un rayon de 5 mètres deviennent inconscientes. Les créatures intelligentes sauvegardent pour éviter. Dure pour 1 tour par niveau

**Ténèbres** : L’obscurité magique remplit une sphère de 5 mètres de rayon. Les créatures qui voient dans l’obscurité ne peuvent pas voir dans l’obscurité magique. Durée d’un tour par niveau

**Toile** : Conjurer une masse de sangles épaisses et collantes dans un cube de 10m de côtés. Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux masses solides, la toile s’effondre. La toile est inflammable. Tout cube de toile de 1m de côté exposé au feu brûle en un seul round, causant 2d4 de dommages aux créatures dans le feu. Peut demander un jet d’attaque.

Créer des monstres

Choisissez la taille, le type, le rôle et le niveau du monstre. Décrivez les dégâts en fonction de ce que le monstre utiliserait pour attaquer : griffes, pseudopodes, épées longues, souffle de feu, etc. Appliquer un bonus à l'attaque du monstre en fonction de son niveau. Les attaques dues à un pouvoir se rechargent sur un jet de 5 ou 6 sur un d6. Enfin, rappelez-vous que ces chiffres ne sont que des indications et doivent être modifiés en fonction de la situation

Tailles du monstre

Taille	MV	PV	#ATT	DMG
Petit	14	×½ DV	1	d4
Moyen	12	×1 DV	1	d6
Grand	10	×4 DV	2	d8
Énorme	8	×8 DV	3	d10
Gargantuesque	6	×12 DV	4	d12

Les petits monstres sont comme les gobelins et les kobolds. Les monstres moyens sont comme les squelettes et les orcs. Les grands monstres sont comme les ogres et les trolls. Les gros monstres sont comme les géants et les élémentaux. Les monstres gargantuesques sont comme des dragons

Types de monstres

Type	Suggestions d'aptitudes
Aberrant	Anatomie bizarre, infliger la folie, télékinésie, télépathie, tentacules qui jettent des sorts, 100 PV supplémentaires, +5 pour sauver contre la magie
Animal	Type de mouvement supplémentaire (creuser, voler, sprinter, nager), charger, déborder, piétiner, x2 dommages avec des armes naturelles
Démon	Bannissement, voler, immunité au feu, invoquer des démons mineurs, téléportation, 100 PV supplémentaires, x2 dommages
Dragon	Souffle un type de dégâts, voler, immunité à un type de dégâts, infliger de la peur, 200 PV supplémentaires, +10 pour sauver contre la magie, x3 de dégâts
Élémental	Modification de la forme du corps, aura blessante, voler ou creuser, vulnérabilité à son élément opposé, convoquer des élémentaires mineurs
Fey	Amphibie, jeter des charmes et des lumières dansantes, créer des illusions, augmenter les sens, l'invisibilité, lire les pensées, changer la forme
Humanoïde	Charge de taureau, fendre, désarmer, esquiver, attaque de flanc, grappin, coup de bouclier, combat à deux armes, attaque en tourbillon, x2 points de vie
Gelée	Dommages causés par les acides, résistance aux acides, modification de la forme du corps, personnages enveloppés, immunisés contre la magie, à distance, se dédouble lorsqu'on les frappe
Plante	lance enchevêtrement et mur d'épines, dominer les esprits avec des spores, envelopper les personnages, immobiliser avec des vignes, empoisonner les dégâts
Robot	On ne peut pas négocier avec lui. Il ne peut pas être raisonné. Il ne ressent ni pitié, ni remords, ni peur. Et il ne s'arrêtera absolument pas
Morts-vivants	Drain de Niveau, immunisé contre les effets de l'esprit, le poison ou la maladie, vulnérable aux attaques sacrées, 20 PV supplémentaires, x2 dommages

Rôles des monstres

Rôle	DV	spécial
Brute	d10	+2 sauvegarde contre les attaques physiques, une attaque supplémentaire
Vicelard	d8	+2 pour sauver contre tout, attaque furtive sur les personnages qui ne vous voient pas pour d6 de dégâts supplémentaires
Mage	d6	+2 sauvegarde contre les attaques magiques, et incanter quelques sorts une fois par jour

Niveau du monstre

Si le monstre peut être touché 60% du temps par un personnage sans bonus supplémentaire, alors le monstre doit être du même niveau que le personnage. Par exemple, un personnage de 5ème niveau, sans bonus supplémentaire, frappera un monstre avec une CA de 13 60% du temps, donc son niveau devrait être 5. Cela ferait du monstre un défi facile pour un personnage de 5ème niveau, un défi difficile pour un personnage de 3ème niveau, et un défi mortel pour un personnage de 1er niveau. Utilisez la formule suivante pour déterminer le : % = (20 – (CA de la cible – Niveau du personnage)/ 20) × 100 (NdT : ou alors plus prosaïquement c'est Niveau = CA - 8)

HERE IS SOME D&D v2.5 was written and designed by Christopher Green Based on HERE'S SOME F\*\*KIN' D&D, written by Dustin R., and inspired by Searchers of the Unknown by Nicolas Dessaux, and WTFIMD&DC by Ryan J. Grant. Special thanks to Reddit user u/1D13 for coming up with the monster creation formula of size + type + role ©MMXIX Christopher Green. All Rights Reserved Dungeons&Dragons is Registered Trademarks® of Wizards of the Coast, Inc. No challenge or claim to the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not for profit fan work and is believed to reside within Fair Use.

Manuel de Monstres

**Araignée.** Niveau 2. Grand Animal Vicelard. CA 10, ST +2 tous, MV 10 (mur), PV 32, #ATT 2 (morsure), DMG 2d8. **Attaque furtive** pour d6 quand il est caché. Immunisé contre le poison. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancer une **toile**, temps illimité. Morsure dévorante : Les attaques causent la paralysie ; la sauvegarde évite

**Banshee.** Niveau 4. Moyen Mort-Vivant Brute. CA 12, SV +2 physique, MV 12 (Vol, incorporel), PV 30, #ATT 2 (regard, toucher), DMG 2d10. Immunisé contre les armes non magiques. Gémissements (1 jour) : Personnages à moins de 10m qui peuvent entendre la banshee tombent à 0 pdv ; la sauvegarde évite

**Bête Éclipsante.** Niveau 9 Grand Animal Vicelard. CA 17, ST +2 tous, MV 10, PV 82, #ATT 2 (morsure, tentacule), DMG 2d8. Déplacement : Projette une illusion qui lui donne l'air de se tenir près de son emplacement réel ; il y a 50% de chance que tout coup soit en fait un coup manqué. Frappe paralysante : Les attaques provoquent une immobilisation ; la sauvegarde évite

**Bugbear.** Niveau 2 Humanoïde Moyen Brute. CA 10, ST +2 physique, MV 12, PV 20, #ATT 2 (étoile matin, fouet), DMG d6. Embuscade : Si le bugbear surprend les personnages, il inflige 3d6 de dégâts à la première attaque

**Carriion Crawler.** Niveau 6, Grand Aberrant Vicelard. CA 14, ST +7 magie +2 tous, MV 10, PV 82, #ATT 2 (morsure, tentacule), DMG d8. Odeur nauséabonde : Les personnages à moins de 5m sont empoisonnés et ralentis. Frappe paralysante : Les attaques causent la paralysie ; la sauvegarde évite

**Cube gélatineux.** Niveau 7 Grande Gelée Vicelarde. CA 15, ST +2 tous, MV 10, PV 132, #ATT 1 (frappe), DMG d8. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Avalement : À la place d'une attaque, prenez 1 personnage et tirez-le à l'intérieur, en le digérant pour 3d8 dommages à chaque tour ; la sauvegarde évite

**Dragon, Blanc.** Niveau 11 Grand Dragon Vicelard. CA 19, ST +10 magie, MV 10 (vol), PV 232, #ATT 2, DMG 3d8 (morsure, griffe, queue). Attaque furtive pour 3d6 quand il est caché. Immunisé au froid. Tombe de glace : Au lieu d'une attaque, les personnages à moins de 10m sont immobilisés ; les sauvegardes évitent. Souffle froid [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, souffle de la glace dans un cône de 30m. Chaque créature subit 5d8 points de dégâts et est ralentie ; sauvegarde pour la moitié des dégâts et n'est pas ralenti.

**Dragon, Bleu.** Niveau 12, Énorme Dragon Brute. CA 20, ST +10 magie, MV 8 (vol), PV 280, #ATT 4 (morsure, griffe, queue), DMG 3d10. Immunisé contre la foudre. Foudre non contenue : Lorsqu'ils sont à moins de la moitié des points de dégâts, les personnages à moins de 10m subissent 10 dégâts de foudre. Souffle de foudre [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, la foudre exhalée en ligne de 30m. Chaque créature subit 5d10 points de dégâts et est hébétée ; sauvegarde pour la moitié des points de dégâts et n'est pas hébété

**Dragon, Noir.** Niveau 12, Gargantuesque Dragon Mage. CA 20, ST +10 magie, MV 6 (vol), PV 272, #ATT 4 (morsure, griffes, queue), DMG 3d12. Immunisé aux acides. Lancer de sorts : À la place d'une attaque, lancez une **cécité**, un **com-mandement** ou **ténèbres**, une fois chacun. Présence effrayante (1/jour) : Les personnages à moins de 10m s'enfuient en courant de peur ; les sauvegardes évitent. Souffle d'acide [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, soufflez de l'acide à une distance de 30m. Chaque créature subit 5d12 de dégâts et est immobilisée ; sauvegarde pour la moitié des dégâts et n'est pas immobilisé

**Dragon, Rouge.** Niveau 13 Gargantuesque Dragon Brute. CA 21, ST +10 magique, MV 6 (vol), PV 320, #ATT 5 (morsure, griffe, queue), DMG 3d12. Immunisé au feu. Présence effrayante (1/jour) : Les personnages à moins de 10m s'enfuient de peur ; la sauvegarde évite. Aile Souffle arrière : Au lieu d'une attaque, les personnages à moins de 10 m sont abattus ; la sauvegarde évite. Souffle de feu [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, soufflez du feu dans un cône de 30m. Chaque créature subit 5d12 de dégâts et est en feu ; sauvegarde pour la moitié des dégâts et n'est pas en feu

**Dragon, Vert.** Niveau 12, Énorme Dragon Mage. CA 20, ST +10 magie, MV 8 (vol), PV 248, #ATT 3 (morsure, griffe, queue), DMG 3d10. Immunisé contre le poison. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancez un **charme**, un **enchevêtrement**, un **fléau d'insectes** ou un **mur d'épines**, une fois chacun. Souffle de poison [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, soufflez du gaz toxique dans un cône de 30m. Chaque créature subit 5d10 de dégâts et est empoisonnée ; sauvegarde pour la moitié des dégâts et n'est pas empoisonné

**Drow.** Niveau 3 Mage Humanoïde Moyen. CA 11, ST +2 magie, MV 12, PV 12, #ATT 1 (épée courte, arc court), DMG d6. Vulnérable à la lumière. Résistance au poison. Lanceur de sorts : À la place d'une attaque, lancez des sorts **ténèbres**, de **prière** ou de **pattes d'araignée** une fois chacun. Attaque empoisonnée : Les attaques causent du poison ; la sauvegarde évite

**Duergar.** Niveau 3 Humanoïde Moyen Vicelard. CA 11, ST +2 tous, MV 12, PV 20, #ATT 1 (marteau de combat, arbalète), DMG d6. Vulnérable à la lumière. Résistance au poison. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancez sur soit un **agrandir** une fois. Sombre Attaque Furtive : Invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

**Élémental Feu.** Niveau 6 : Énorme Brute Élémental. CA 14, ST +2 physique, MV 8 (vol), PV 80, #ATT 4 (frappe), DMG d10. Projection de Flamme : quand il tombe à moins de la moitié de ses points de vie, les personnages à moins de 10m subissent 10 points de dégâts de feu

**Élémental, Air** Niveau 3 Petit Humanoïde Vicelard. CA 11, ST +2 tous, MV 14 (vol), PV 4, #ATT 1 (slam), DMG d4. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Prise d'Orange : En tant qu'attaque, attrapez 1 personnage ; toutes les attaques visent maintenant ce personnage

**Élémental, Eau.** Niveau 4 Vicelard Élémental Moyen 4. CA 12, ST +2 tous, MV 12 (nage), PV 8, #ATT 1 (frappe), DMG d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Vague : Au lieu d'une attaque, déplacez 1 personnage de 10m dans n'importe quelle direction ; la sauvegarde évite.

**Élémental, Terre.** Niveau 5, Grande Brute Élémental. CA 13, ST +2 physique, MV 10 (creuser), PV 40, #ATT 3 (frappe), DMG d8. Frappe au sol : À la place d'une attaque, les personnages à moins de 3 mètres sont renversés ; les sauvegardes évitent.

**Enlaceur.** Niveau 5, Grand Vicelard Aberrant. CA 13, ST +5 magie, MV 10 (montée), PV 62, #ATT 2 (morsure, tentacule), DMG d8. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Tentacules : En attaque, prenez 1 personnage jusqu'à 4,5m de distance et tirez-le adjacent

**Ettin.** Niveau 4, Grande Brute Humanoïde. CA 12, ST +2 physique, MV 10, PV 80, #ATT 3 (grande masse), DMG d8. Double cerveau : Met fin à tout effet de l'esprit sur lui-même à la fin de son tour.

**Fantôme.** Niveau 5. Vicelard Mort-Vivant Moyen. CA 13, ST +2 tous, MV 12 (vol, incorporel), PV 28, #ATT 1 (touche), DMG 2d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Immunisé aux armes non-magiques, maladie et poison. Possession (2/jour) : À la place d'une attaque, entrer et dominer le corps d'un personnage. Le fantôme ne peut pas être ciblé par les attaques, sauf s'il devient mort-vivant. Reste jusqu'à ce que le corps tombe à 0 PV ; la sauvegarde évite

**Flagelleur Mental.** Niveau 10, Mage Aberrant Moyen. CA 18, ST +5 magie, MV 12, PV 106, #ATT 3 (tentacules), DMG d6. Lanceur de sorts : À la place d'une attaque, lancez une fois chacun des sorts de **détection de pensées**, de **lévitation**, de **portail** ou de **télékinésie**. Grappin à tentacules : En tant qu'attaque, attrapez un personnage. Extraire le Cerveau : inflige 4d6 points de dégâts à un personnage capturé. Attaque Mentale [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, émettez de l'énergie psychique dans un cône de 30m. Chaque créature subit 2d6 de dégâts et est immobilisée ; sauvegarde pour la moitié des dégâts et n'est pas immobilisée

**Gargouille.** Niveau 2, Brute Élémental Moyenne. CA 10, ST +2 physique, MV 12 (vol), PV 30, #ATT 2 (griffe), DMG d6. Jet de Rocher : En attaque, tire des rochers pointus sur les personnages à moins de 10m pour des dégâts de d6

**Géant, Colline.** Niveau 7, Énorme Brute Humanoïde. CA 15, ST +2 physique, MV 8, PV 160, #ATT 4 (massue, roc), DMG d10. Balayage à la Massue : À la place d'une attaque, les personnages à moins de 5m sont renversés ; les sauvegardes évitent. Lancé de rocher : En attaque, un rocher lancé pousse un personnage sur 3m et le fait tomber

**Géant, Feu.** Niveau 9, Énorme Vicelard Humanoïdes. CA 17, ST +2 tous, MV 8, PV 128, #ATT 3 (grande épée, arbalète), DMG d10. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Immunisé au tir. Pluie de lave : Au lieu d'une attaque, les personnages à moins de 10m sont en feu ; la sauvegarde évite

**Géant, Froid.** Niveau 8, Énorme Mage Humanoïde. CA 16, ST +2 magie, MV 8, PV 96, #ATT 3 (hache de bataille, lance), DMG d10. Immunisé au froid. Lanceur de sorts : À la place d'une attaque, lancez une **boule de glace**, une **Épée de glace**, ou **contrôlez les vents**, une fois chacun

**Gobelin.** Niveau 1. Petit Vicelard Humanoïde. CA 9, ST +2 tous, MV 14, PV 8, #ATT 1 (épée courte), DMG d4. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Vulnérable à la lumière. Distance de sécurité : S'éloigne de 3m lorsqu'il est manqué par une attaque

**Golem, Chair.** Niveau 7, Robot Brute Moyen. CA 15, ST +2 physique, MV 12, PV 70, #ATT 2 (griffe), DMG d6. Immunisé contre la foudre et les effets de l'esprit. Vulnérable au feu. Présence effrayante (1/jour) : Les personnages à moins de 10m s'enfuient de peur ; les sauvegardes évitent.

**Golem, Fer.** Niveau 9 Robot Brute Moyen. CA 17, ST +2 physique, MV 12, PV 90, #ATT 2 (épée longue), DMG d6. Immunisé aux effets de l'esprit. Bousculade : En attaque, les personnages à moins de 1m50 subissent des dégâts de d6 et sont mis à terre

**Golem, Pierre.** Niveau 8, Robot Brute Moyen. CA 16, ST +2 physique, MV 12, PV 80, #ATT 2 (massue), DMG d6. Immunisé aux effets de l'esprit. Mort Explosive : Quand il est tué, les personnages à moins de 3 mètres subissent des dégâts de d6 ; la sauvegarde évite

**Goule.** Niveau 4 Brute Mort-Vivant Moyen. CA 12, ST +2 physique, MV 12, PV 30, #ATT 2 (morsure, griffe), DMG 2d6. Immunisé contre les effets sur l'esprit, la maladie et le poison. Morsures voraces : Les attaques causent la paralysie ; la sauvegarde évite

**Hobgoblin.** Niveau 3. Brute Humanoïde Moyen. CA 11, ST +2 physique, MV 12, PV 20, #ATT 2 (épée longue, arc long), DMG d6. Phalange : +2 CA quand il est à moins de 1,5m d'un autre Hobgoblin

**Hommes Lézards.** Niveau 2. Humanoïde Vicelard Moyen. CA 10, ST +2 tous, MV 12 (natation), PV 16, #ATT 1 (massue, sarbacane), DMG d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Attaque au filet : En attaque, 1 personnage est immobilisé. Frappe empoisonnée : Les attaques causent un empoisonnement ; la sauvegarde évite

**Kobold.** Niveau 1, Petit Mage Humanoïde. CA 9, ST +2 magie, MV 14, PV 6, #ATT 1 (poignard), DMG d4. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancez un **Épée de Feu**, trois fois

**Liche.** Niveau 13 Mage Mort-Vivant Moyen. CA 21, ST +10 magie, MV 12, PV 106, #ATT 3 (griffe, regard), DMG d6. Immunisé contre les maladies et le poison. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancez **Animation des Morts**, **maïns brûlantes**, **boule de feu**, **missile magique**, **sommeil**, **arrêt du temps**, ou **mur de force**, une fois chacun. Drain [5][6] : En tant qu'attaque, drainez 1 niveau de 1 personnage. Mots de pouvoir Mort (1 jour) : Au lieu d'une attaque, 1 personnage meurt instantanément. Pas d'attaque, pas de sauvegarde. Rajeunissement : Si elle a un phylactère, une liche détruite gagne un nouveau corps en d10 jours à moins de 1 mètre du phylactère

**Loup-garou.** Niveau 4. Humanoïde Brute Moyen. CA 12, ST +2 physique, MV 12, PV 20, #ATT 1 (morsure), DMG d6. Immunisé contre les armes non argentées. Change de forme : Peut changer de forme pour apparaître comme un

loup, un humain ou un hybride. Lycanthropie : Les personnages mordus deviennent des loups-garous à la prochaine pleine lune ; la sauvegarde évite

**Méduse.** Niveau 10. Fey Vicelard Moyen. CA 18, ST +2 tous, MV 12, PV 108, #ATT 3 (épée courte, arc long), DMG d6. Attaque furtive pour d6 quand elle est cachée. Épées Serpents : Les personnages à moins de 10m croient que leurs armes sont devenues des serpents et qu'elles ne peuvent pas être utilisées ; la sauvegarde évite. Regard pétrifiant [5][6] : Au lieu d'une attaque, un personnage à moins de 10m qui voit les yeux de la méduse est transformé en pierre ; la sauvegarde évite

**Mimic.** Niveau 5, Robot Vicelard Moyen. CA 13, ST +2 tous, MV 12, PV 50, #ATT 1 (morsure), DMG d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Avalément : À la place d'une attaque, attrapez 1 personnage et tirez-le à l'intérieur, en le digérant pour 2d8 de dégâts ; la sauvegarde évite

**Momie.** Niveau 10. Brute Mort-Vivant Moyen. CA 18, ST +2 physique, MV 12, PV 110, #ATT 3 (frappe, regard), DMG d6. Immunisé contre les maladies et le poison. Présence effrayante (1/jour) : Les personnages à moins de 10m s'enfuient de peur ; la sauvegarde évite. Malédiction finale : Le personnage qui tue la momie est maudit.

**Monstre Rouilleur.** Niveau 6. Animal Vicelard Moyen. CA 14, ST +2 tous, MV 12, PV 72, #ATT 1 (morsure), DMG 2d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Défense rouillée : Les armes métalliques qui frappent commencent à rouiller. Attaque de rouille. L'armure métallique commence à rouiller quand elle est touchée

**Ogre.** Niveau 6. Grand Humanoïde Brute. CA 14, ST +2 physique, MV 10, PV 80, #ATT 3 (grande massue, javelot), DMG d8. Balayage brutal : Au lieu d'une attaque, les joueurs de moins de 1,5m sont repoussés de 3m et mis à terre ; la sauvegarde évite

**Ombre.** Niveau 7. Vicelard Mort-Vivant Moyen. CA 15, ST +2 tous, MV 12 (vol, incorporel), PV 28, #ATT 1 (touche), DMG 2d6. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Immunisé contre les armes non magiques, les maladies et le poison. Drain de niveau [5][6] : En tant qu'attaque, drainer 1 niveau de 1 personnage

**Orque.** Niveau 3. Brute Humanoïde Moyen. CA 11, ST +2 physique, MV 12, PV 20, #ATT 2 (grande hache, javelot), DMG d6. Grappin sauvage : En attaque, attrapez 1 personnage au sol et infligez 2d6 points de dégâts

**Owlbear.** Niveau 7. Grand Animal Brute. CA 15, ST +2 physique, MV 10, PV 40, #ATT 3 (morsure, griffe), DMG 2d8. Grappin à serre : En attaque, attrape 1 personnage. Éviscérez : inflige 3d8 points de dégâts à un personnage capturé

**Pudding Noir.** Niveau 4 Grande Gelée Vicelarde. CA 12, ST +2 tous, MV 10 (montée), PV 32, #ATT 2 (pseudopode), DMG d8. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Acide : Toucher ou frapper le pudding inflige d8 dégâts acide et toute arme non magique qui frappe le pudding se corode. Séparation : Quand il est touché, le pudding se divise en deux, chacun d'une taille plus petite et avec la moitié des points de dégâts de l'original

**Roc.** Niveau 9. Animal Gargantuesque Vicelard. CA 17, ST +2 tous, MV 6 (vol), PV 196, #ATT 4 (morsure, griffe), DMG 2d12. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Attrape serres [5][6] : Au lieu de toute attaque, prenez 1 personnage et retournez dans son nid ; la sauvegarde évite

**Spectateur.** Niveau 8, Grand Mage Aberrant. CA 16, ST +5 magie, MV 10 (vol), PV 124, #ATT 1 (morsure), DMG d8. Oeil central : Crée une zone d'antimagie dans un cône de 45m. Le spectateur décide de l'orientation du cône et si le cône est actif. Rayons oculaires : Au lieu d'une attaque, tirez au hasard deux des rayons oculaires suivants : 1) **Charme**, 2) **Paralysie**, 3) **Peur**, 4) **Arrêt du Temps**, 5) **Affaiblissement**, 6) **Télékinésie**, 7) **Sommeil**, 8) **Pétrification**, 9) **Désintégration**, 10) **Mort** ; sauvegarde évite

**Squelette.** Niveau 1, Mort-Vivant Brute Moyen. CA 9, ST +2 physique, MV 12, PV 30, #ATT 2 (griffe, épée courte), DMG 2d6. Immunisé contre les effets de l'esprit, la maladie et le poison. Résistance aux attaques tranchantes et perforante. Explosion d'Os : Quand il est tué, les personnages à moins de 1m50 subissent des dégâts de d4 ; la sauvegarde évite

**Troll.** Niveau 6. Grand Humanoïde Brute. CA 14, ST +2 physique, MV 10, PV 80, #ATT 3 (morsure, griffe), DMG d8. Vulnérable au feu et à l'acide. Régénération : Régénère 5 PV à chaque tour, sauf s'il a été endommagé par l'acide ou le feu. Riposte brutale : Lorsqu'une attaque rate, obtenez une attaque gratuite

**Vampire.** Niveau 11, Mort-Vivant Mage Moyen. CA 19, ST +10 magie, MV 12, PV 106, #ATT 3 (morsure, épée longue), DMG 2d6. Immunisé contre les maladies et le poison. Vulnérable à la lumière, à l'eau courante et aux pieux. Lanceur de sorts : Au lieu d'une attaque, lancez des sorts, **Sommeil** ou **Pattes d'araignée**, deux fois chacun. Regard dominant : Au lieu d'une attaque, **domine** 1 personnage ; sauvegarde évite. Régénération : Regagnez 10 PV à chaque tour, sauf s'il a subi des dégâts de lumière. Forme de disparition : Peut se transformer en brume ou en nuage de chauves-souris

**Ver Pourpre.** Niveau 8. Animal Gargantuesque Vicelard. CA 16, ST +2 tous, MV 6 (terrier), PV 296, #ATT 4 (morsure, queue, claquer), DMG 2d12. Attaque furtive pour d6 quand il est caché. Dévorer tout [5][6] : Au lieu de toutes les attaques, prenez 1 personnage et avalez-le, en le digérant pour 3d12 de dégâts à chaque round ; la sauvegarde évite

**Xorn.** Niveau 5. Élémental Vicelard Moyen. CA 13, ST +2 toutes, MV 12 (creuser), PV 58, #ATT 1 (mordant, griffe), DMG d6. Attaque furtive pour d6 quand elle est cachée. Creusage : Creuse à travers la terre et la pierre sans la déranger. Perception trésor : Comme attaque, mordre les sacs à dos et les pochettes, dévorant les pièces de 12d12 et les gemmes de d12

**Zombie.** Niveau 2. Morts-Vivant Brute Moyen. CA 10, ST +2 physique, MV 12, PV 30, #ATT 1 (frappe), DMG 2d6. Immunisé contre les effets de l'esprit, la maladie et le poison. Faim Insatiable : Quand il est tué, lancez un d20. Sur un 15 ou plus, le zombie est plutôt à 1 PV.

## Pièges

Si un piège peut tuer une personne, il fait 1d8 de dégâts. S'il peut tuer un ours, il fait 2d8 de dégâts. S'il peut mettre en colère un dragon, il inflige 4d8 points de dégâts. Les personnages doivent faire des jets de sauvegarde lorsqu'ils rencontrent des pièges. Parfois, même un succès signifiera la moitié des dégâts ou un autre effet. Les exemples de pièges comprennent les plafonds qui s'effondrent, les murs qui s'écrasent, les sols électrifiés, les rochers roulants géants et les fosses.

## Embauche

Serviteur (10 po/jour): CA 6, MV 8, PV 1, #ATT 0  
Guide (50 po/jour): CA 9, MV 10, PV 4, #ATT 1, DMG 1  
Garde (100 po/jour): CA 12, MV 12, PV 6, #ATT 1, DMG d4  
Expert (500 po/jour): CA 15, MV 14, PV 10, #ATT 2, DMG d6  
Champion (1000 po/jour): CA 18, MV 16, PV 50, #ATT 3, DMG d12

## Nouvelles capacités

Envisagez de donner aux personnages de nouvelles capacités lorsqu'ils passent un niveau. Voici quelques exemples

**Rage** : entrez en frénésie et combattez avec une férocité primale pendant 1 minute, en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts, mais en diminuant votre CA de 2. Pendant ce temps, vous gagnez également de la **résistance** aux dégâts dus aux coups, perçages, tranchages. Faites cela un nombre de fois par jour égal à votre niveau

**Terrain favori** : En voyageant dans un environnement choisi, le terrain ne vous ralentit pas, vous ne pouvez pas vous perdre, vous êtes toujours attentif au danger, et en suivant d'autres créatures, vous connaissez leur nombre exact, leur taille, et quand elles sont passées

**Inspirez** : Motivez vos compagnons par des chants ou de la musique, en leur permettant de lancer n'importe quel dé deux fois, en utilisant le plus élevé des deux. Faites-le un nombre de fois par jour égal à votre niveau

**Métamagie** : Lancez vos sorts selon vos besoins en doublant leur taille, leur puissance ou leur durée. Faites-le un nombre de fois par jour égal à votre niveau

**Second Souffle** : Ayez un sursaut d'énergie limité et regagnez des points de vie égaux à d10 + votre niveau. Recommencez après une heure de repos.

**Mouvement spécial** : Déplacez-vous sur des surfaces verticales, sur des liquides ou ralentissez une chute pendant une minute. Faites-le un nombre de fois par jour égal à votre niveau

## Nouveaux sorts

On peut trouver de nouveaux sorts dans des livres de sorts trouvés, les textes d'église, les tapisseries sacrées, les parchemins de sorciers, ou encore en faisant des recherches avec des employés ou les personnages. Voici quelques exemples

**Portail** : Conjure un portail qui mène à un endroit précis sur un autre plan d'existence. Le portail est une ouverture circulaire, que vous pouvez faire de 1,5 m à 6 m de diamètre et orienter dans la direction de votre choix. Dure 1 minute par niveau

**Ressusciter les morts** : Ramenez à la vie une créature morte que vous avez touchée, à condition qu'elle ne soit pas morte depuis plus de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois disposée et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie

**Arrêt du temps** : Arrêtez brièvement le flux du temps pour tout le monde sauf pour vous-même. Aucun temps ne passe pour les autres créatures pendant que vous prenez 1d4 + 1 tours de suite, pendant lesquels vous pouvez attaquer et vous déplacer comme d'habitude

**Télékinésie** : souève 15 kg/niv. 1rd/niv. Sauvegarde pour éviter, s'il y a lieu.

**Pétrification** : transforme en pierre. Sauvegarde pour éviter.

## Clarifications des règles

**Compagnon animal** : Le compagnon d'un **ranger** est un petit animal, comme un blaireau. Au 3ème niveau, c'est un animal de taille moyenne comme un loup. Au 6e niveau, c'est un gros animal comme un ours. S'il meurt, le **ranger** peut chercher un nouveau compagnon animal

**Conditions et Sauvegarde** : Beaucoup de capacités de monstres mentionnent des conditions, comme immobilisé, ralenti, étourdi, empoisonné, maudit, paralysé, caché, etc. Ces effets n'ont pas de règles strictes et c'est au Mj de créer un environnement difficile, mais juste et amusant. En général, si une condition semble être temporaire, permettez un nouveau jet de sauvegarde à chaque tour

**Résistance aux dommages et vulnérabilité** : Si quelque chose a une résistance à un type de dommage, les dommages de ce type sont réduits de moitié contre lui. S'il est vulnérable à un type de dommage, les dommages de ce type sont doublés contre lui.

**Tournez ou commandez les morts-vivants** : Un **clerc** qui vénère une divinité bonne peut tourner un nombre de morts-vivants mineurs égal à deux fois son niveau chaque jour. Au 3ème niveau, cela peut être un mort-vivant plus puissant. Au 6ème niveau, vous pouvez à la place détruire les morts-vivants mineurs. Les morts-vivants tournés ont peur de vous et ne s'approcheront pas pendant un nombre de tours égal à votre niveau. Un **clerc** qui vénère une divinité maléfique peut à la place commander un mort-vivant. Les morts-vivants particulièrement forts ou intelligents ont droit à une sauvegarde.

**Forme animale** : Un **druide** peut se transformer en un petit animal terrestre comme un renard. Au 3ème niveau, il peut être un animal marin moyen comme un requin. Au 6ème niveau, il peut être un grand animal volant comme un aigle géant. Gardez votre nouvelle forme pendant 30 minutes par niveau par jour. Vous

pouvez diviser ce temps en deux parties plus petites. Lors de votre transformation en forme sauvage, vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou à faire toute action qui nécessite des mains est limitée aux capacités de votre forme animale

## Objets magiques

Les objets magiques peuvent se présenter sous n'importe quelle forme, mais le plus souvent ce sont des amulettes, des armures, des manteaux, des potions, des anneaux, des tiges, des parchemins, des bâtons, des baguettes et des armes. La plupart sont livrés avec des charges qui sont dépensées lors de leur utilisation. Il arrive parfois que les objets récupèrent un nombre limité de charges chaque jour.

**En voici quelques exemples**

**Amulette des Plans** : En portant cette amulette, nommez un endroit avec lequel vous êtes familier sur un autre plan d'existence. Puis faites un test de Connaissance. Si vous réussissez, vous et jusqu'à 8 alliés arrivez à destination. En cas d'échec, vous et chaque créature et objet à moins de 5m de vous voyagez vers une destination extraplanaire aléatoire

**Anneau d'Invisibilité** : En portant cet anneau, vous devenez invisible. Tout ce que vous portez ou transportez est invisible avec vous. Vous n'êtes pas magiquement silencieux et continuez à émettre des odeurs comme d'habitude. Vous restez invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort

**Arme sacrée** : Ajoutez +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme. Lorsque vous touchez un diable ou un mort-vivant avec elle, cette créature subit des dégâts radiants supplémentaires de 2d10

**Armure de Mithral** : Le Mithral est un métal léger et flexible qui assure la protection d'une armure lourde avec le mouvement d'une armure légère

**Armure de Résistance** : En portant cette armure, vous résistez à l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, force, foudre, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre.

**Baguette de Polymorphie** : En tenant cette baguette, vous transformez une créature en une nouvelle forme. Une créature non consentante doit faire un jet de sauvegarde pour éviter l'effet. La nouvelle forme peut être n'importe quelle créature dont le niveau est égal ou inférieur au vôtre.

**Bateau pliant** : Ressemblant à une petite boîte, il peut s'ouvrir et se déplier en un voilier à mât rétractable et revenir en une boîte sur commande

**Bâton du Froid** : En tenant ce bâton, vous pouvez lancer un des sorts suivants : Cône de froid, Nuage de brouillard, Tempête de glace ou Mur de glace

**Bottes Elfiques**: En portant ces bottes, vos pas ne font aucun bruit, quelle que soit la surface que vous traversez

**Bouclier animé** : Ce bouclier plane dans votre espace pour vous protéger comme si vous le portiez, laissant vos mains libres

**Cape de protection** : En portant cette cape, vous gagnez un bonus de +1 pour les CA et les sauvegardes

**Carillon d'ouverture** : Après avoir frappé et pointé un objet dans un rayon de 40m, le carillon émet une tonalité claire, et un verrou ou un loquet sur l'objet s'ouvre

**Épée Dansante** : Cette arme plane jusqu'à 10m de vous, attaquant les créatures sous votre direction sans utiliser aucune de vos attaques

**Épée Vorpale** : Lorsque vous attaquez une créature qui a au moins une tête et que vous obtenez un 20 sur le jet d'attaque, vous coupez une des têtes de la créature.

**Glue Souveraine** : Cette substance forme un lien permanent entre deux objets quelconques. Le lien qu'elle crée ne peut être rompu que par l'application d'un solvant universel ou par un sort de souhait

**L'immuable Bâton** : Après avoir été placée, le bâton ne bouge pas, même si elle défie la gravité. Le bâton peut supporter jusqu'à 4 tonnes de poids

**Lame chanceuse** : Cette arme a des charges de d4-1. En la tenant, vous pouvez dépenser 1 charge et lancer le sort de souhait. Cette propriété ne peut pas être utilisée à nouveau avant l'aube suivante. Une fois la dernière charge épuisée, l'arme se réduit en poussière

**Langue de Flamme** : En cours d'utilisation, des flammes jaillissent de la lame de cette arme, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires.

**Merveilleux Pigments** : Chaque pot de peinture vous permet de créer des objets inanimés ou des éléments de terrain, tels que des portes, des fosses, des fleurs, des arbres, des cages, des pièces ou des armes. Lorsque vous terminez la peinture, l'objet ou la caractéristique de terrain représenté devient un objet réel, non magique

**Potion de forme gazeuse** : Après avoir bu cette potion, vous vous transformez en un nuage de vapeur volant. Vous pouvez vous déplacer à travers de minuscules fissures, êtes immunisé contre les dommages non magiques et résistez aux dommages magiques.

**Poussière de Disparition** : Après avoir jeté cette poussière en l'air, vous et chaque créature et objet dans un rayon de 3m devenez invisible pendant 2d4 minutes. Si une créature affectée par la poussière attaque ou jette un sort, l'invisibilité se termine pour cette créature

**Robe des yeux** : Cette robe vous permet de voir dans toutes les directions, dans l'obscurité, les créatures et les objets invisibles, ainsi que dans le plan éthéré

**Sac de contenance** : Ce sac a un espace intérieur considérablement plus grand que ses dimensions extérieures, environ 60 cm de diamètre à la bouche et 1m20 de profondeur. Il peut contenir jusqu'à 250 kg, mais pèse 7 kg, peu importe son contenu.

**Tapis volant** : Ce grand tapis vole selon vos directives et peut transporter jusqu'à 400 kg

**Trou portatif** : Après avoir été placé sur une surface solide, le trou crée un tunnel extradimensionnel de 3m de profondeur

Création de personnage si vous n’avez pas Internet

d50 Adjectif	d50 Origine
1 Aventureux	1 Internat effrayant
2 Anxieux	2 Famille noble appauvrie
3 Assertifs	3 Avant-poste dans les Salines
4 Usé	4 Citadelle dans un lointain désert
5 Prudent	5 Village maudit sans enfants
6 Charmant	6 Orphelin officiel dans l’armée impériale
7 Gai	7 Ville du désert cachée dans une tempête de sable
8 Compatissant	8 Une société bureaucratique complexe
9 Convaincu	9 Petit village pittoresque sur une colline
10 Condescendant	10 Château hanté surplombant la mer
11 Courageux	11 Maison de travail d’orphelinat lugubre
12 Curieux	12 Bidonville sans le sou
13 Ravissant	13 Ville détruite par les dieux
14 Désireux	14 Monastère isolé sous le Maelstrom
15 Facile à vivre	15 Ville avec des tours qui rivalisent avec les nuages
16 Émotionnel	16 Mauvaise partie d’une belle ville
17 Excitable	17 Arène de gladiateurs dans une ville de la jungle
18 Fidèle	18 Poste d’échange ravagé par la peste
19 Sans peur	19 Forêt illusoire cachant un terrible secret
20 Difficile	20 Petit village isolé près de l’Obélisque
21 Tombe	21 Drow ville-état dans le noir
22 Grincheux	22 Empire où l’esclavage est légal
23 Attentif	23 Compagnie mercenaire connue pour ses méchancetés
24 Utile	24 Navire abandonné dans la mer en ruines
25 Tête brûlée	25 Camp d’internement près de la capitale
26 Hypercritique	26 Camp de hors-la-loi en dehors de la civilisation
27 Impatient	27 Vaste cimetière dans la Shadowfell
28 Impulsif	28 Mine de platine abandonnée depuis longtemps
29 Inventif	29 Tombe secrète dans les vastes étendues
30 Fort	30 Belle partie d’une mauvaise ville
31 Lunatique	31 Ville minière souterraine
32 Naïf	32 Restez sur les plaines brûlées
33 Curieux	33 Cirque itinérant cachant des adorateurs du diable
34 Expansif	34 Royaume déchu près des Bleus
35 Paranoïaque	35 Les égouts d’une grande métropole
36 Paisible	36 La ville des arbres dans la Feywild
37 Pensif	37 Ville portuaire prospère
38 Philosophe	38 Chaîne de lieux terribles
39 Fiable	39 Caravane d’esclaves
40 Réticent	40 Camp sur la mer d’iceberg
41 Agité	41 Ville flottant au-dessus d’un volcan
42 Romantique	42 Ruine dans une toundra gelée
43 Impertinent	43 Catacombes funéraires royales
44 Égoïste	44 Donjon sous le couloir du crépuscule
45 Sombre	45 Prison de sécurité maximale
46 Stoïque	46 Citadelle dans les montagnes de fer
47 Susplicieux	47 Société de mots de vente connue pour son héroïsme
48 Sans tact	48 Hameau dans la Vallée des Visages
49 Instable	49 Ville portuaire endormie
50 Chaud devant	50 Puissante ville commerçante

Pour votre race, lancez 1d8: 1) Humain, 2) Dragonborn, 3) Nain, 4) Elfe/Demi-Elfe, 5) Gnome, 6) Halfelin, 7) Demi-Orc, 8) Tiefling  
Pour votre classe, lancez 1d12: 1) Barbare, 2) Barde, 3) Clerc, 4) Druide, 5) Guerrier, 6) Moine 7) Paladin, 8) Ranger, 9) Voleur, 10) Sorcier, 11) Enorceleur, 12) Magicien.

d50 Accroche
1 Semble connaître tout le monde
2 N’a encore rien accompli dans sa courte vie
3 Ne comprend pas le concept d’argent
4 Mandat d’arrêt non exécuté
5 Refuse d’admettre qu’il a passé la fleur de l’âge
6 Rédaction d’une autobiographie
7 A perdu son odorat dans une bagarre de bar
8 Ne croit pas aux dieux
9 A été emprisonné pour un crime qu’il n’a pas commis
10 A déjà été sauvé par des ogres
11 Essaye d’éviter une prophétie
12 On le prend toujours pour un chevalier célèbre
13 Déjà fait et perdu une fortune
14 Déteste être touché
15 A des illusions de grandeur
16 A perdu sa famille dans une attaque de dragon
17 Ne connaît pas sa propre force
18 Nomme chaque pièce de son équipement
19 croit qu’il est un demi-dieu
20 S’en est sorti avec un meurtre
21 cherche la connaissance de la vraie immortalité
22 Il a soudoyé un noble pour les aider à faire sortir des esclaves d’un royaume
23 Porte le crâne de son meilleur ami
24 Doit toujours être au centre de l’attention
25 Expulsé de la Garde royale
26 Croit que les arbres peuvent lui parler et à lui seul
27 A été enlevé une fois par des sectaires
28 Il tient toujours ses promesses
29 Fait face à une crise de la quarantaine
30 Ne peut pas s’empêcher de rire quand il se sent dépassé
31 A été pétrifié pendant plus de deux cents ans
32 Déteste qu’on le fasse attendre
33 A été exclu du testament de leur père
34 A un jumeau qui l’imite constamment
35 Hanté par le fantôme de sa mère
36 croit qu’il a un droit au trône
37 A une étrange cicatrice qui fait mal quand il est proche du Mal
38 N’a jamais reçu la formation appropriée
39 Mémoire assez sélective
40 En a jusque-là des conneries de tout le monde
41 Ne croit pas à la magie, jamais
42 Est chassé par un terrible méchant
43 Il recherche le trésor que son oncle est mort en essayant de trouver
44 S’est réveillé dans un bar sans mémoire et avec une lettre scellée
45 Veut un jour posséder son propre navire
46 Il n’enlève jamais son armure, juste au cas où
47 A été exilé deux fois sous des noms différents
48 Insiste sur le fait qu’il est la réincarnation d’un guerrier légendaire
49 Avec le recul, il n’aurait pas dû avoir la carte au trésor tatouée dans le dos
50 A été élevé pour être bibliothécaire

Noms

Adara	Dove	Hugo	Nicolas	Tanis
Agatha	Driz	Hux	Niobe	Tempest
Alben	Edwyn	Ilan	Nix	Thomas
Alex	Eloise	Isabella	Norman	Thrax
Antigone	Emerson	Jocelyn	Nott	Tig
Aubrey	Emmanuel	Jolie	Odo	Ulric
Ava	Ergin	Josephina	Ortho	Uma
Basher	Fiske	Juliana	Otik	Ursula
Beatrix	Flint	Karim	Pax	Veronica
Belryn	Frederick	Katana	Qlu	Vevette
Benedict	Frizzle	Keppu	Qualyn	Ward
Blaze	Gax	Kyrus	Roland	Wendal
Book	Gerdie	Leeta	Rolf	Wilhelm
Casper	Gisselle	Luciana	Rosamund	Wycah
Constance	Gork	Mable	Ruk	Yaasir
Cordan	Griselda	Mace	Satine	Yasmine
Cralen	Gunter	Maeve	Simon	Yvonne
Cy	Harris	Marguerite	Sith	Zannik
Del	Helene	Mistral	Stitcher	Zell
Diggory	Hikaru	Moogie	Syrah	Zoria

Noms de Villes

Aerilon	Far Water	Istersheim	Ornshire	Swordbreak
Aquarin	Firebend	Jam’s Outpost	Ostwig	Tarrin
Aramoor	Felk Mor	Jongvale	Ozryn	Three Streams
Azmar	Flatfield	Kara’s Vale	Pavv	Ubbin Falls
Bacoor	Fool’s March	Knife’s Edge	Pella’s Wish	Veritas
Begger’s Hole	Frostford	Lakeshore	Pinnella Pass	Violl’s Garden
Black Hollow	Garen’s Well	Leeside	Pran	Wavemeet
Black Rock	Godric Hollow	Lullin	Queenstown	Wellspring
Blue Field	Goldcrest	Marren’s Eve	Ramshorn	Westwend
Briar Glen	Goldenleaf	Millstone	Red Hawk	Whiteridge
Brickelwhyte	Greenflower	Moonbright	Rivermouth	Willowdale
Broken Shield	Hardscrabble	Mountmend	Saker Keep	Winddust
Calesaxon	Hiddleswift	Nearon	Seameet	Windrip
Coalfell	Hillfar	New Cresthill	Ship’s Haven	Wintervale
Cullfield	Hogsfeet	New Providence	Silverkeep	Wolfden
Darkwell	Hollyhead	Northpass	Snake’s Canyon	Xozea
Deathfall	Hwen	Nuxvar	Snowmelt	Xynnar
Dry Gulch	Icemeet	Oakheart	South Warren	Yarrin
Easthaven	Ironforge	Oar’s Rest	Squall’s End	Yellowseed
Ecrin	Irragin	Old Ashton	Sublimity	Zumka

Noms de Méchants

Asmodean	Kahn Shadowend
Azaloth	Kaladax
Belzedar	Maedros
Carmine Zul	Magnus Sint
Daemon Sadi	Mortanus
Eldrazi	Nevicdus
Exodus	Severus Drach
Fistandantilus	Shadroth
Grannimor	Strax Verminaard

Noms de Taverne d8

	Le/la [Nom]	[Adjectif]
1	Dragon	Brillant(e)
2	Fée	Dansant(e)
3	Fou	Gros(se)
4	Bouffon	Tintinnabulant(e)
5	Nymphe	Nerveux(se)
6	Serpent	Ivre
7	Chariot	Piquant(e)
8	Donzelle	Assoiffé(e)

Quêtes aléatoires d20 Scénario

1	Une bureaucrate nommée Mavis Collins cherche une compagnie d’aventuriers pour la protéger des assassins de la sorcière de Wraith Vale ; de plus, le groupe doit compléter la quête sans laisser de traces de leur implication
2	Une alchimiste nommée Juliana Sorel cherche une compagnie d’aventuriers pour contrecarrer le plan monstrueux d’Akambherylliax le Nécromancien
3	Un chasseur de primes nommé Waylan Fintis cherche une compagnie d’aventuriers pour découvrir le sort d’un groupe de pèlerins perdus dans les montagnes de Karash ; de plus, le groupe doit terminer la quête au milieu d’un terrible fléau
4	Un prêtre déterminé nommé Parmoneus Phlox cherche une compagnie d’aventuriers pour dénoncer un prince corrompu qui sert Arazuun le Diré ; de plus, le groupe rencontre un vieil allié qui travaille maintenant contre eux
5	Un nain cryptique nommé Adrik Ironhelm cherche une compagnie d’aventuriers pour récupérer et détruire un artefact maléfique des ruines de la cale d’Azzakh ; de plus, le groupe rencontre un vieil ennemi qui travaille maintenant avec eux
6	Un mage rusé nommé Erland Fisk cherche une compagnie d’aventuriers pour enquêter sur les Piliers de l’Arcane du Feu dans les collines du Wyvern
7	Un contrebandier gardé nommé Wil Ohmsford cherche une compagnie d’aventuriers pour sauver le Lady Azriel des pirates de la mer des Profondeurs Violentes
8	Un marchand méfiant nommé Gaston Frost cherche une compagnie d’aventuriers pour récupérer une caravane de marchandises exotiques chez les gobelins de la Jungle Ardente
9	Un baron en colère nommé Simkins Everdene cherche une compagnie d’aventuriers pour escorter une caravane de nourriture et d’eau en toute sécurité jusqu’à la ville de Clestone
10	Un ancien aventurier arrogant nommé Piersim Wayte cherche une compagnie d’aventuriers pour trouver et explorer les anciennes ruines du Prince Vampire
11	Un elfe nommé Lwel cherche une compagnie d’aventuriers pour contrecarrer le plan monstrueux d’Oni le sinistre ; de plus, le groupe doit terminer la quête avant la prochaine pleine lune
12	Une charmante noble nommée Elenor Marden cherche une compagnie d’aventuriers pour récupérer et détruire un artefact maléfique de la cité perdue de Damor dans les falaises du néant ; cependant, ses informations sont erronées
13	Une duchesse effrayée nommée Hazel Leigh cherche une compagnie d’aventuriers pour traquer et tuer le Maître de l’Ombre du Taraset ; de plus, le groupe doit terminer la quête dans les neuf jours
14	Un elfe nommé Norixus cherche une compagnie d’aventuriers pour enquêter sur les lumières mystérieuses qui sont apparues dans le Quagmire du Naufrage
15	Un diplomate étouffant nommé Brandt Mockridge cherche une compagnie d’aventuriers pour dénoncer un paladin corrompu qui sert Zeiram la Liche ; cependant, la quête est un piège
16	Un astrologue rusé nommé Borosius cherche une compagnie d’aventuriers pour explorer la fange de Cassack ; cependant, ses informations sont erronées
17	Une mystérieuse enchanteresse nommée Zoria cherche une compagnie d’aventuriers pour enquêter sur un portail magique apparu dans la Lande d’Hermine
18	Une chancelière louche du nom de Haela Beaumont cherche une compagnie d’aventuriers pour escorter un précieux héritage familial en toute sécurité jusqu’à la capitale de Wacot
19	Un garde nommé Emerson Mondair cherche une compagnie d’aventuriers pour traquer et capturer le célèbre bandit de grand chemin McKenna aux quatre doigts
20	Un druide nommé Eustace Scrubb cherche une compagnie d’aventuriers pour traquer et détruire le diable du vide de Whitestone

d10 Objets étranges aléatoires

1	ancien tome de la tradition dangereuse
2	Artefact d’un héros elfique
3	Bijoux de la couronne d’un souverain mort depuis longtemps
4	Entité extraplanaire emprisonnée
5	Phylactère d’une liche notoire
6	Âme d’un membre d’une maison noble
7	Livre de sorts d’un nécromancien mort depuis longtemps
8	Bâton d’un célèbre magicien
9	Trésor d’un ancien clan de nains
10	Œuf de dragon non éclos d’origine inconnue



Trésor d100 Objets

1	Plateau de jeu en bois avec des pièces en laiton et en fer
2	Calice en cuivre gravé d'un motif géométrique
3	Brosse à cheveux en corne incrustée de petites pierres de péridot
4	Statuette en quartz d'un pégase qui prend son envol
5	Vase en poterie décoré d'images d'une course à pied
6	Miroir à main en étain avec manche en os poli
7	Peinture paysagère d'un donjon qui est depuis longtemps en ruine
8	Boîte à bijoux en bois avec détails en cuivre
9	Camée d'ivoire sur un collier de perles
10	Poignée de porte en cuivre d'une tête de manticore tenant un anneau dans sa bouche
11	Livre de poésie avec couverture en bois
12	Boutons en cuivre brillant
13	Grande boîte en bois contenant des dizaines de petites figurines en plomb peintes représentant des chevaliers, des sorciers, des bêtes et des dragons
14	Oeil de verre avec un iris azurite et une pupille d'obsidienne
15	Petit bracelet en or de deux mains, chacune tenant le poignet de l'autre
16	Cartes sur parchemin enluminées et dépassées d'un siècle
17	Bague en or avec un petit compartiment contenant une pilule de poison
18	Idole démoniaque de fer avec des yeux de pierre de sang
19	Gilet confectionné à partir de la peau d'un grand singe aux poils foncés
20	Buste en marbre d'un aventurier vaniteux
21	Figurine en verre d'une licorne avec une corne de calcédoine
22	Bague simple en or de la taille d'un doigt de géant
23	Presse-papiers en quartz rose en forme de poing fermé
24	Masque de guerre en cuivre battu, éclaboussé de sang
25	Fourreau orné de pierres semi-précieuses
26	Gobelet à crâne humain avec base argentée
27	Boucle de ceinture ambre avec motif de nœuds
28	Médaille plaquée or en forme de lion rugissant
29	Miroir en argent battu avec un manche ressemblant à des nuages en rafales
30	Robe en soie sertie de perles
31	Bracelet de cheville en or et argent tressé travaillé avec des petites cornalines
32	Pot de chambre orné en argent
33	Bandeau de cuivre et d'argent entrelacés
34	Fourreau orné d'agates de couleurs multiples
35	Enjoliveurs en or massif pour une voiture royale
36	Broche à cheveux ivoire en forme de rose
37	Prothèse de main en bronze avec ongles en ivoire
38	Marmite en or massif, partiellement fondue à l'usage
39	Pendentif en obsidienne sur chaîne en argent
40	Porte plaquée or représentant la montée d'un monarque sur le trône
41	Brosse à cheveux ivoire avec manche en jaspe rouge
42	jeux de cartes de Tarokka dans une boîte en ébène
43	Statue en or d'un chevalier à cheval sans son coursier
44	Statuette en argent d'un soldat impérial
45	Peinture de paysage pastoral idyllique
46	Statue en argent d'un saint qui se dévisse pour révéler un flacon caché pour l'eau bénite
47	Une prophétie écrite à la main par un célèbre oracle
48	Statue d'or d'un chien elfique clignant des yeux
49	Carafe en cristal bordée d'or et deux gobelets assortis
50	Torc en laiton lourd se terminant par des poings serrés
51	Masque mortuaire royal d'une reine aux yeux aigue-marine
52	Boucles d'oreilles en or et saphir en forme de tulipes qui sonnent faiblement comme des cloches
53	Peigne à cheveux fabriqué à partir d'une seule améthyste
54	Sceau royal antique et son étui en bois foncé satiné

55	Manchette d'or incrustée d'innombrables topazes, se terminant par deux plumes.
56	Lampe d'or avec la Cité de laiton peinte sur les côtés en poussière de rubis
57	Bracelet de grandes pierres d'obsidienne liées à l'or
58	Papillon argenté aux ailes dorées serties d'une myriade de petites opales
59	Grappe de raisin transformée comme par magie en or massif
60	Poignard en jade massif avec poignée en or et pommeau en saphir
61	Coupe en or blanc décorée de saphirs jaunes
62	Pot à épices d'or en forme de montagne et accentué d'obsidienne
63	Calice d'or à base de pierres d'hessonite
64	Marque de fer lourd utilisée dans la torture et la mort d'un martyr historique
65	Peinture d'un ancien dragon saccageant une ville
66	Épingle à cheveux incrustée d'un arc-en-ciel formé de petites pierres semi-précieuses
67	Symbole sacré en or orné avec une étoile saphir au centre
68	Œuf de dragon vert couvert d'argent battu
69	Coffre en fer recouvert de panneaux d'or recouverts de runes d'araignée
70	Cape fluide en soie d'araignée fine tissée avec des fils de platine
71	Miroir en obsidienne tenu dans un cadre en argent poli
72	Porte-encens en or en forme de fleur de lotus avec une perle sur le dessus
73	Tapis de fils d'or et de soie tissés selon un motif complexe
74	L'acte de propriété d'une petite parcelle de terrain non aménagée
75	Bracelet de cheville ailé en platine et annelés de spinelle bleu
76	Gobelet en cristal massif cerclé d'opales de feu le long de la tige
77	Statue d'un dragon en platine avec des yeux de rubis et des flammes de jacinthe sculptée
78	Lourde couronne de cérémonie sertie d'émeraudes et d'améthystes et coiffée d'un rubis en forme de pointe de lance
79	Délicate rose de pierre précieuse avec un bourgeon rubis et une tige de jade
80	Baguette d'office en or coiffée du sceau royal en platine et ornée d'une myriade de pierres précieuses
81	Plume décorative dorée en forme de plume de paon avec le panache en pierres précieuses
82	Acte de propriété d'un donjon abandonné à la limite de la région
83	Pointe brisée d'une épée en bronze utilisée pour tuer un empereur
84	Plateau de jeu avec des pièces de jeu en or et en platine sculptées à l'image d'une ancienne cour royale et de leurs amères rivales
85	Triptyque avec une sculpture d'un arbre sculpté dans le bois d'Yggdrasil
86	Broche en platine d'un dragon cracheur de feu torsadé en bande de Möbius
87	Fragments d'un évangile religieux longtemps pensé perdu
88	Tablette d'argile donnant les réponses aux énigmes préférées d'un sphinx gardien
89	Coiffe en platine et or ornée d'opales de feu et de rines d'aquama formant le glyphe de l'Oeil Élémental Ancien
90	Grand rubis en forme de coeur avec un petit diamant au centre
91	Cadran solaire doré avec différentes pierres précieuses à chaque heure
92	Statuette en mithril d'un roi nain chevauchant un sanglier géant brandissant une hache de guerre
93	Grand vitrail bordé de platine et représentant la défaite d'un grand mal par des héros mythiques
94	Fiole en diamant contenant un liquide doré dont on dit qu'il est le sang d'un dieu
95	Récit de voyage illustré de lieux planaires éloignés et exotiques
96	Grande orfèvrerie en laiton, chaque corps céleste étant composé d'un métal précieux différent, dont un soleil doré
97	Urne d'or scellée contenant les cendres d'un martyr religieux
98	Statue d'un humble fermier sculptée dans une pierre dorée du Mont Célestia
99	Pendentif en diamant suspendu à une chaîne en platine
00	Triptyque de chef-d'œuvre représentant de dragons rouge et or combattant