

# CONSTRUCTION DES PRÉTIRÉS

La mécanique de *Donjon & Cie* est dérivée de *Macchiato Monsters*, un jeu d'Eric Nieudan dont le parti pris est des décisions collectives entre joueurs et MJ lorsque c'est nécessaire, plutôt qu'une codification par des règles détaillées. Cette approche fluidifie le jeu et ouvre l'imagination, mais elle peut être intimidante pour un MJ qui n'en a pas l'habitude.

Du coup, à l'occasion de la publication des prétirés, nous avons décidé de vous proposer ce petit guide de construction qui détaille l'ensemble des personnages prétirés pour que vous compreniez comment leurs pouvoirs ont été chiffrés et/ou ce qu'ils permettent de faire.

Il est essentiel de comprendre que ce document est un exemple de ce qu'on peut faire, pas de ce qu'il faut faire. Si vous avez d'autres idées pour, par exemple, simuler un pouvoir de lycanthropie, ne vous sentez pas contraint par la manière dont il est décrit ici : ce n'est qu'un exemple de ce qui est possible. Vous pourriez même tout à fait avoir dans votre campagne deux loups-garous dont les pouvoirs de transformation fonctionneraient différemment.

Donc, sans plus attendre, voici une description de la construction des personnages prétirés et de leurs pouvoirs.

## Personnages débutants

### Marna



#### Options de création :

- ③ Entraînement magique
- ③ Dé de vie supplémentaire

#### Sorts :

- ③ *Illusion* (4) : voir livre de base (LDB), page 66.
- ③ *Flèches mystiques* (3) : voir Missile magique, LDB, page 66.

### Sire Grummer



#### Options de création :

- ③ Entraînement martial (D8)
- ③ Dé de vie supplémentaire

### Ariana



#### Options de création :

- ③ Dé de vie supplémentaire
- ③ Entraînement spécialisé

#### Entraînement spécialisé :

*Rugissement de terreur*  $\Delta 4$  : paralyse ceux qui l'entendent pendant D4 tours.



## Zzurlim

### Options de création :

- ③ Entraînement martial (D8)
- ③ Entraînement magique



### Sorts :

- ③ *Vrillage mental* (3) : voir Missile magique, LDB, page 66.
- ③ *Lire les pensées* (4) : effet (1), durée 1 minute (2), versatile (1).

## Asukile

### Options de création :

- ③ Entraînement spécialisé
- ③ Dé de vie supplémentaire



### Entraînement spécialisé :

*Transformation homme-loup (a) ou loup (b) Δ4*

- ③ (a) *homme-loup* : a l'avantage au combat (ou compense un désavantage), peut se servir d'armes, ne peut pas communiquer, morsure d6.
- ③ (b) *loup* : discret, sens développés, ne peut pas communiquer, morsure d4.

## Personnages élite

Note : comme vous le découvrirez en lisant la partie sur les hôtes d'accueil d'élite, quelques points de règles sont légèrement modifiés :

- ③ Désormais l'Entraînement martial peut monter jusqu'à D12.
- ③ Les personnages élite commencent avec un équipement en propre et un objet magique.

## Jadriel

### Options de création :

- ③ Entraînement spécialisé (Vol)
- ③ Entraînement magique



### Options de passage de rang :

- ③ 4 sorts et 5 DV
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Vol)

### Option de rang 4 :

Entraînement martial (D8)

### Entraînement spécialisé :

*Vol* : pendant une scène, se déplacer en volant avec un contrôle parfait (le reste du temps, Jadriel flotte mais ne vole pas vraiment.)

### Sorts :

- ③ *Voix de la paix* (4) : rend toute action violente impossible (effet 1) dans la pièce (1) pendant 1 minute (2).
- ③ *Feu divin* (5) : effet (1), 1d8 dommages (3) par rang sur des cibles regroupées (1).
- ③ *Détection des âmes* (4) : identifie la localisation des êtres doués de conscience (effet 1) à 100 mètres à la ronde (3).
- ③ *Lumière divine* (4) : aura de lumière surnaturelle (effet 1) pendant 1 heure (3).
- ③ *Bouclier de la foi* (4) : protège une cible (1) comme si elle avait un bouclier d6 (2) pendant 1 minute (1).
- ③ *Vision des Enfers* (5) : inflige une illusion infernale (effet 1) à la cible qui entre en catatonie ou en hystérie pendant 1 jour (4).

**Armure** : Plumes du phénix (M) d8 : l'armure ne peut pas se dégrader, elle est toujours à d8.

## Abelard Noireprune



### Options de création :

- ③ Dé de vie supplémentaire
- ③ Entraînement spécialisé (Persuasion)

### Options de passage de rang :

- ③ 5 DV
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Persuasion)
- ③ Entraînement spécialisé (Déflection)
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Déflection)
- ③ Entraînement spécialisé (Instinct de survie)
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Instinct de survie)

### Option de rang 4 :

Trait supplémentaire

### Entraînement spécialisé :

- ③ *Persuasion* : convaincre n'importe qui de n'importe quoi, au moins pendant une scène, plus si c'est plausible.
- ③ *Déflection* : dévier une attaque ou un danger immédiat et direct vers la cible alternative la plus proche, même si c'est un collègue.
- ③ *Instinct de survie* : identifier pendant une scène les sources de danger potentielles, êtres malveillants, pièges, etc.

**Anneau de révélation** : lorsqu'il est porté, il dévoile tout ce qui est caché (êtres invisibles, passages secrets, alcôves camouflées, etc.) ou incompréhensible (langues étrangères, codes, etc.).

## Chrysopée



### Options de création :

Entraînement martial (D8 et D10)

### Options de passage

#### de rang :

- ③ 4 DV
- ③ +2 attaques de corps à corps
- ③ Entraînement spécialisé (Pétrification)
- ③ Entraînement spécialisé (Chevelure venimeuse)
- ③ 2 points de caractéristique (Force)

### Option de rang 4 :

Entraînement martial (D12)

### Entraînement spécialisé :

- ③ *Pétrification* : pétrifie la cible qui croise le regard de Chrysopée. Sur un jet de CHA réussi, c'est permanent, sinon la victime retrouve sa mobilité au bout d'une heure.
- ③ *Chevelure venimeuse* : attaque de serpents chevelus. Dommages d4, poison virulence d8, fréquence 1 minute.

**Espadon de cristal (M)** d12 : ignore les armures.



## Yasmina



### Options de création :

- ③ Dé de vie supplémentaire
- ③ Entraînement spécialisé (Rayon désintégrateur)

### Options de passage de rang :

- ③ 5 DV
- ③ 3 sorts
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Rayon désintégrateur)
- ③ 1 point de caractéristique (Intelligence)

### Option de rang 4 :

Entraînement magique

### Entraînement spécialisé :

*Rayon désintégrateur* : inflige 1d12 dommages à une cible

### Sorts :

- ③ *Charme* (5) : voir LDB, page 66.
- ③ *Invisibilité* (4) : voir LDB, page 66.
- ③ *Augure* (5) : voir LDB, page 66.
- ③ *Arrêt du temps* (6) : fige le temps (effet 1) pendant 1 minute (2) sauf pour Yasmina, versatile (2), effet instantané (1).
- ③ *Zombification* (6) : ramène un cadavre à une vie sans conscience (effet 1) sous les ordres de Yasmina jusqu'à ce que (re)mort s'ensuive (5).

**Diadème de la nuit** : permet de voir dans le noir comme en plein jour. Permet également de se téléporter dans le noir complet entre deux lieux que l'on peut voir (grâce au diadème).

## Xerxès le suave



### Options de création :

- ③ Entraînement martial (D8)
- ③ Entraînement spécialisé (Mélopée somnifère)

### Options de passage de rang :

- ③ 5 DV
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Mélopée somnifère)
- ③ Entraînement spécialisé (Envolée acrobatique)
- ③ Augmentation d'Entraînement spécialisé (Envolée acrobatique)
- ③ 2 attaques de corps à corps

### Option de rang 4 :

Entraînement spécialisé (Symphonie de la connaissance)

### Entraînement spécialisé :

- ③ *Mélopée somnifère* : ce morceau endort tous ceux qui entendent la mélopée sauf Xerxès lui-même. Ils se réveillent ensuite normalement s'il y a du bruit ou du mouvement.
- ③ *Envolée acrobatique* : ces vocalises permettent à Xerxès, pendant une scène, de bondir, de grimper sur les murs ou de réussir les acrobaties les plus improbables.
- ③ *Symphonie de la connaissance* : quand ce morceau est joué dans un lieu, la réverbération des notes ramène à Xerxès des informations sur le lieu (depuis quand il existe, que s'y est-il réellement passé, qui y vit, etc.).

**Rapière vorpale (M)** d8 : sur un 1 sur le dé d'attaque, tue net l'adversaire.