



# MANUEL DES JOUEURS



LIVRE DE RÈGLES I  
v.3.5





# MANUEL DES JOUEURS

Livre de règles I v.3.5

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS,  
conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Ce jeu WIZARDS OF THE COAST® ne comprend aucun *Open Game Content*.  
Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations  
sur l'*Open Gaming License* et la *d20 System License*, rendez-vous à [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

U.S., CANADA,  
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
Questions ? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
T Hofveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+322 467 3360

Premier tirage français : septembre 2003

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, le logo du d20 System, DRAGON, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées, pour les États-Unis d'Amérique et les autres pays, de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par SpellBooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrique Imprimeur.

Visitez notre site : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



# CRÉDITS

CONCEPTION DU MANUEL DES JOUEURS  
JONATHAN TWEET

CONCEPTION DE LA 3<sup>E</sup> ÉDITION DE D&D  
MONTE COOK, JONATHAN TWEET,  
SKIP WILLIAMS

CONCEPTION ADDITIONNELLE  
PETER ADKISON, RICHARD BAKER

R E L E C T U R E  
JULIA MARTIN, JOHN RATELIFF

AIDE À LA RELECTURE  
DAVID NOONAN, JEFF QUICK,  
PENNY WILLIAMS

DIRECTION DE LA RELECTURE  
KIM MOHAN

DIRECTION CRÉATIVE DES RÈGLES DE  
BASE 3<sup>E</sup> ÉDITION  
ED STARK

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JdR  
BILL SLAVICSEK

DIRECTION DE LA CRÉATION VISUELLE  
JON SCHINDEHETTE

DIRECTION ARTISTIQUE  
DAWN MURIN

ARTISTES CONCEPTUELS DE D&D  
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

CRÉATION DU LOGO DE D&D  
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

ILLUSTRATION DE COUVERTURE  
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES  
LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER,  
JOHN FOSTER, TODD LOCKWOOD,  
DAVID MARTIN, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

CONCEPTION GRAPHIQUE  
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

T Y P O G R A P H I E  
NANCY WALKER

C A R T O G R A P H I E  
TODD GAMBLE

P H O T O G R A P H I E  
CRAIG CUDNOHUFISKY

RESPONSABLE DE LA GAMME  
RYAN DANCEY

DIRECTION DE LA GAMME  
KEITH STROHM

DIRECTION DU PROJET  
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

SPÉCIALISTE DIGI-TECH  
JOE FERNANDEZ

SUIVI DE PRODUCTION  
CHAS DELONG

UN GRAND MERCI À :  
CINDI RICE, JIM LIN, RICHARD GARFIELD, SKAFF ELIAS,  
ANDREW FINCH, JEFFERSON L. DUNLAP

RÉVISION DU MANUEL DES JOUEURS  
ANDY COLLINS

ÉQUIPE DE RÉVISION DE D&D  
RICH BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN,  
RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS

CONCEPTION ADDITIONNELLE  
BILL SLAVICSEK, ED STARK

R E L E C T U R E  
BILL McQUILLAN, PENNY WILLIAMS

DIRECTION DE LA RELECTURE  
KIM MOHAN

DIRECTION CRÉATIVE  
DES RÈGLES DE BASE 3<sup>E</sup> ÉDITION  
ED STARK

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JdR  
BILL SLAVICSEK

DIRECTION ARTISTIQUE  
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE  
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES  
LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER,  
JOHN FOSTER, JEREMY JARVIS,  
TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN,  
WAYNE REYNOLDS, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

CONCEPTION GRAPHIQUE  
DAWN MURIN

C A R T O G R A P H I E  
TODD GAMBLE

SPÉCIALISTES DE PRODUCTION GRAPHIQUE  
ANGELIKA LOKOTZ, CARMEN CHEUNG

P H O T O G R A P H I E  
CRAIG CUDNOHUFISKY

VICE-PRÉSIDENT DE PUBLICATION  
MARY KIRCHOFF

DIRECTION DE CATÉGORIE  
ANTHONY VALTERRA

DIRECTION DU PROJETS  
MARTIN DURHAM

DIRECTION DE PRODUCTION  
CHAS DELONG

AUTRES COLLABORATEURS  
DU SERVICE R&D JdR :  
PAUL BARCLAY, MICHELE CARTER, BRUCE CORDELL,  
MIKE DONAIS, DAVID ECKELBERRY, SKAFF ELIAS,  
ANDREW FINCH, ROB HEINSOO, GWENDOLYN F.M. KESTREL,  
CHRISTOPHER PERKINS, CHARLES RYAN, JONATHAN TWEET,  
JENNIFER CLARKE WILKES, JAMES WYATT

UN GRAND MERCI À :  
MARY ELIZABETH ALLEN, STEPHEN RADNEY-MCFARLAND,  
LIZ SCHUH, ANDY SMITH, ALEX WEITZ

## VERSION FRANÇAISE ORIGINALE

DIRECTION DU PROJET : AMBER FULLERTON

DIRECTION ARTISTIQUE : DAWN MURIN

TRADUCTION : ERIC HOLWECK

RELECTURE : HÉLOÏSE SAINT-JEAN

MAQUETTE : PIERRE ROSENTHAL

UN GRAND MERCI À : ESTELLE VAREILLES ET ANDRÉ FOUSSAT

## VERSION FRANÇAISE RÉVISÉE

RÉVISION, TRADUCTION ET RELECTURE

OLIVIER « ARRACHAGE DE BRIOCHES » FANTON ET

JÉRÔME « TOUR DE FRANCE » VESSIERE

MAQUETTE : THORFIN « J'VAIS M'ARRANGER » BOULY



# Table des matières

Introduction .....	4
--------------------	---

Résumé de la création de personnage.....	6
--	---

Chapitre 1 : les caractéristiques .....	7
---	---

Les valeurs de caractéristiques .....	7
---------------------------------------	---

Les caractéristiques .....	8
----------------------------	---

Évolution des valeurs de caractéristique .....	10
--	----

Chapitre 2 : les races .....	11
------------------------------	----

Le choix de la race .....	11
---------------------------	----

Particularités des races .....	11
--------------------------------	----

Humains .....	12
---------------	----

Demi-elfes .....	14
------------------	----

Demi-orques .....	15
-------------------	----

Elfes .....	16
-------------	----

Gnomes .....	17
--------------	----

Halfelins .....	18
-----------------	----

Nains .....	19
-------------	----

Chapitre 3 : les classes .....	21
--------------------------------	----

Les classes .....	21
-------------------	----

Bonus liés à la classe et au niveau .....	21
---	----

Avantages liés au niveau .....	22
--------------------------------	----

Description des classes .....	23
-------------------------------	----

Barbare .....	24
---------------	----

Barde .....	26
-------------	----

Druide .....	30
--------------	----

Enseigneur .....	34
------------------	----

Guerrier .....	37
----------------	----

Magicien .....	40
----------------	----

Moine .....	43
-------------	----

Paladin .....	46
---------------	----

Prêtre .....	49
--------------	----

Rôdeur .....	52
--------------	----

Roublard .....	55
----------------	----

Expérience et niveau .....	58
----------------------------	----

Personnages multiclassés .....	59
--------------------------------	----

Chapitre 4 : les compétences .....	61
------------------------------------	----

Les compétences .....	61
-----------------------	----

Le degré de maîtrise .....	61
----------------------------	----

Utilisation des compétences .....	63
-----------------------------------	----

Description des compétences .....	66
-----------------------------------	----

Chapitre 5 : les dons .....	87
-----------------------------	----

Obtention des dons .....	87
--------------------------	----

Conditions .....	87
------------------	----

Types de dons .....	87
---------------------	----

Description des dons .....	89
----------------------------	----

Chapitre 6 : le corps et l'âme .....	103
--------------------------------------	-----

L'alignement .....	103
--------------------	-----

La religion .....	106
-------------------	-----

État civil et mensurations .....	109
----------------------------------	-----

Apparence, personnalité et passé .....	109
--	-----

Personnage sur mesure .....	110
-----------------------------	-----

Chapitre 7 : l'équipement .....	111
---------------------------------	-----

Équiper son personnage .....	111
------------------------------	-----

La richesse et l'argent .....	112
-------------------------------	-----

Les armes .....	112
-----------------	-----

Les armures .....	122
-------------------	-----

Marchandises et services .....	125
--------------------------------	-----

Chapitre 8 : le combat .....	133
------------------------------	-----

Bataille sur quadrillage .....	133
--------------------------------	-----

Déroulement du combat .....	133
-----------------------------	-----

Valeurs de combat .....	133
-------------------------	-----

Les bases du combat .....	135
---------------------------	-----

L'initiative .....	136
--------------------	-----

Les attaques d'opportunité .....	137
----------------------------------	-----

Les actions de combat .....	138
-----------------------------	-----

Les blessures et la mort .....	144
--------------------------------	-----

Déplacement et position .....	146
-------------------------------	-----

Modificateurs de combat .....	149
-------------------------------	-----

Attaques spéciales .....	153
--------------------------	-----

Actions modifiant l'initiative .....	160
--------------------------------------	-----

Chapitre 9 : la vie d'aventurier .....	161
--	-----

Poids transportable .....	161
---------------------------	-----

Déplacements .....	162
--------------------	-----

Exploration .....	164
-------------------	-----

Trésor .....	167
--------------	-----

Autres récompenses .....	168
--------------------------	-----

Chapitre 10 : la magie .....	169
------------------------------	-----

Lancer des sorts .....	169
------------------------	-----

Présentation des sorts .....	172
------------------------------	-----

La magie profane .....	177
------------------------	-----

La magie divine .....	179
-----------------------	-----

Les pouvoirs spéciaux .....	180
-----------------------------	-----

Chapitre 11 : les sorts .....	181
-------------------------------	-----

Sorts de barde .....	181
----------------------	-----

Sorts de druide .....	183
-----------------------	-----

Sorts d'enseigneur ou de magicien .....	185
---	-----

Sorts de paladin .....	189
------------------------	-----

Sorts de prêtre .....	190
-----------------------	-----

Domaines de prêtres .....	192
---------------------------	-----

Sorts de rôdeur .....	195
-----------------------	-----

Sorts .....	196
-------------	-----

Appendice : notes et glossaire .....	304
--------------------------------------	-----

Index .....	315
-------------	-----

Feuille de personnage .....	318
-----------------------------	-----

Liste des tables numérotées .....	
-----------------------------------	--

Table 1-1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus .....	8
---	---

Table 2-1 : ajustements raciaux .....	12
---------------------------------------	----

Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes .....	22
---	----

Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau .....	22
---	----

Table 3-3 : le barbare .....	25
------------------------------	----

Table 3-4 : le barde .....	27
----------------------------	----

Table 3-5 : sorts connus par le barde .....	28
---	----

Table 3-6 : le druide .....	31
-----------------------------	----

Table 3-7 : l'enseigneur .....	35
--------------------------------	----

Table 3-8 : sorts connus par l'enseigneur .....	36
---	----

Table 3-9 : le guerrier .....	38
-------------------------------	----

Table 3-10 : le magicien .....	40
--------------------------------	----

Table 3-11 : le moine .....	43
-----------------------------	----

Table 3-12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G .....	44
---	----

Table 3-13 : le paladin .....	46
-------------------------------	----

Table 3-14 : le prêtre .....	50
------------------------------	----

Table 3-15 : les dieux .....	51
------------------------------	----

Table 3-16 : le rôdeur .....	53
------------------------------	----

Table 3-17 : ennemis jurés du rôdeur .....	54
--	----

Table 3-18 : le roublard .....	56
--------------------------------	----

Table 4-1 : nombre de points de compétence par niveau .....	62
--	----

Table 4-2 : compétences .....	63
-------------------------------	----

Table 4-3 : exemples de degrés de difficulté .....	64
--	----

Table 4-4 : exemples de tests opposés .....	64
---	----

Table 4-5 : synergie entre les compétences .....	66
--	----

Table 4-6 : exemples de tests de caractéristique .....	66
---	----

Table 5-1 : dons .....	90
------------------------	----

Table 6-1 : alignement des classes, races et créatures .....	104
---	-----

Table 6-2 : dieux des différentes races .....	106
---	-----

Table 6-3 : dieux des différentes classes .....	106
---	-----

Table 6-4 : détermination aléatoire de l'âge de départ .....	109
---	-----

Table 6-5 : effets du vieillissement .....	109
--	-----

Table 6-6 : détermination aléatoire de la taille et du poids .....	109
---	-----

Table 7-1 : argent de départ .....	111
------------------------------------	-----

Table 7-2 : les différents types de pièces .....	112
--	-----

Table 7-3 : produits de consommation courante .....	112
--	-----

Table 7-4 : dégâts des armes de taille TP ou G .....	114
---	-----

Table 7-5 : armes .....	116
-------------------------	-----

Table 7-6 : armures et boucliers .....	123
--	-----

Table 7-7 : enfileur ou ôter son armure .....	123
---	-----

Table 7-8 : marchandises et services .....	128
--	-----

Table 8-1 : modificateurs de taille .....	134
---	-----

Table 8-2 : actions de combat .....	141
-------------------------------------	-----

Table 8-3 : vitesse de déplacement tactique .....	147
---	-----

Table 8-4 : taille des créatures et échelle .....	149
---	-----

Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque .....	151
--	-----

Table 8-6 : modificateurs à la CA .....	151
---	-----

Table 8-7 : attaques spéciales .....	154
--------------------------------------	-----

Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes .....	155
--	-----

Table 8-9 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires .....	156
--	-----

Table 8-10 : renvoi des morts-vivants .....	159
---	-----

Table 9-1 : charge transportable .....	162
--	-----

Table 9-2 : effets de la charge .....	162
---------------------------------------	-----

Table 9-3 : déplacements et distance .....	162
--	-----

Table 9-4 : déplacements contrariés .....	163
---	-----

Table 9-5 : terrain et déplacements sur longue distance .....	164
--	-----

Table 9-6 : montures et véhicules .....	164
---	-----

Table 9-7 : sources de lumière et éclairage .....	165
---	-----

Table 9-8 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires .....	166
--	-----

Table 9-9 : solidité et points de résistance des matières .....	166
--	-----

Table 9-10 : taille et CA des objets .....	166
--	-----

Table 9-11 : solidité et points de résistance d'objets .....	166
---	-----

Table 9-12 : DD pour casser .....	166
-----------------------------------	-----

Table 10-1 : objets affectés par les attaques magiques .....	177
---	-----



# Introduction

Voici DUNGEONS & DRAGONS®, le jeu de rôle qui a créé le genre et reste la référence des univers fantastiques depuis plus de trente ans.

Avec DUNGEONS & DRAGONS®, vous allez pouvoir vivre des aventures mémorables et entreprendre des quêtes périlleuses en endossant le rôle d'un personnage héroïque. Votre personnage pourra être un robuste guerrier ou un roublard habile, un prêtre dévot ou un puissant magicien. Entouré de quelques compagnons fidèles, vous explorerez ruines et souterrains envahis de monstres à la recherche de trésors. Le jeu offre une infinité de possibilités et une multitude de choix, bien plus que n'importe quel jeu vidéo, aussi sophistiqué soit-il, car vous pourrez réaliser tout ce que vous imaginerez.

## D&D : LE JEU

L'univers fantastique de D&D se joue dans votre imagination. Vous allez interpréter un rôle et raconter des histoires, dialoguer et discuter, développer des tactiques et lancer des dés. Votre personnage et ceux de vos amis vont prospérer et progresser au fur et à mesure des aventures qu'ils vivront en commun. L'un des joueurs sera le Maître du Donjon et devra se charger de jouer les ennemis et les monstres, de diriger l'action, d'arbitrer le jeu et de préparer les aventures. Tous ensemble, le Maître du Donjon et les joueurs font vivre le jeu.

Le *Manuel des Joueurs* contient toutes les règles nécessaires pour créer un personnage, l'équiper et l'envoyer au combat contre des adversaires surnaturels ou mythiques.

Le *Guide du Maître*, disponible séparément, contient des conseils et des méthodes pour le MD. Il renferme tout ce qui est nécessaire à la conception d'épreuves, d'aventures et de campagnes D&D de grande ampleur, y compris une section sur les classes de prestige, les objets magiques, et les récompenses des personnages.

Le *Manuel des Monstres*, disponible séparément, contient des informations utiles pour les joueurs comme pour le MD. On y trouve non seulement des centaines de monstres pouvant habiter tous les étages d'un donjon, mais aussi des conseils pour créer ses propres monstres, des règles pour interpréter un personnage monstrueux, des détails sur les tactiques des monstres et des versions plus puissantes de créatures ordinaires.

Ensemble, ces trois livres forment le cœur des règles de jeu de DUNGEONS & DRAGONS.

## TROIS DIMENSIONS

Bien que DUNGEONS & DRAGONS se joue principalement dans l'imagination des joueurs, la part de tactique et de stratégie est importante. La meilleure façon de visualiser l'action est d'utiliser des figurines sur un plateau quadrillé. La plupart des magasins de jeux de rôle vendent aussi des figurines représentant des héros ou des monstres. Le *Guide du Maître* contient un plateau quadrillé en papier. On trouve aussi des plateaux plus solides dans le commerce.

Nous supposons que vous utiliserez des figurines et un plateau quadrillé et les règles sont écrites dans cette perspective.

### POURQUOI UNE RÉVISION ?

Le nouveau DUNGEONS & DRAGONS a paru en l'an 2000. Pendant les trois ans qui ont suivi, et durant lesquels le système d20 a donné un coup de fouet à l'industrie du jeu de rôle, nous avons collecté des tonnes d'informations sur la manière dont le jeu est utilisé. Nous considérons que D&D est un jeu vivant qui évolue au fil du temps.

Nous avons rassemblé les expériences d'autant de joueurs que possible. Nous vous avons parlé lors de conventions, nous avons consulté une infinité de messages sur les forums dédiés au jeu et nous avons recueilli les échos de nombreux services de clientèle, y compris le nôtre. Nous avons utilisé toutes ces données pour refaçonner le jeu depuis ses fondations et incorporer les suggestions de tout le monde. Nous avons entendu ce que vous aviez à nous dire et nous y avons répondu avec enthousiasme afin d'améliorer le jeu et ce produit.

Si vous découvrez seulement maintenant D&D, nous vous souhaitons la bienvenue dans un monde merveilleux empli d'aventure et d'imagina-

## LES PERSONNAGES

Vos personnages tiennent les rôles principaux d'une partie de D&D, comme s'ils étaient les héros d'un roman ou d'un film. En tant que joueur, vous créez votre personnage en suivant les règles de cet ouvrage. Il pourra être un sauvage barbare des terres gelées ou un roublard fuyé dont les mots sont aussi tranchants que la lame. Il pourrait aussi être un archer hors pair habitué aux dangers de la nature ou un magicien maîtrisant les arts profanes. Grâce à l'expérience qu'il accumulera au cours de ses aventures, il deviendra de plus en plus puissant.

## L'AVENTURE

Votre personnage est un aventurier, un héros qui entreprend des quêtes épiques et obtient la gloire et la fortune. Il sera rejoint par d'autres aventuriers lorsqu'il explorera des souterrains et combattra un terrifiant dragon ou un troll carnivore. Ces quêtes viennent des histoires créées par les actions des joueurs et les situations initiées par le Maître de Donjon.

Une partie de D&D est composée de beaucoup d'action, d'une part de batailles captivantes, de quelques monstres effrayants, d'une dose d'épreuves épiques et de routes sortes de mystères à résoudre. Que trouve-t-on au centre du donjon ? Quelle horreur attend les héros au prochain croisement ou derrière la prochaine porte ? En jouant le rôle de vos personnages, vos amis et vous entrez dans un monde médiéval-fantastique à explorer, plein de dangers auxquels faire face.

Une aventure peut se jouer en une seule séance de jeu ou s'étaler sur plusieurs parties. Chaque séance peut durer aussi longtemps que vous et vos amis le souhaitez : de quelques heures à une journée entière. La partie peut s'arrêter à n'importe quel moment, puis reprendre là où elle s'était interrompue quand les joueurs peuvent se réunir à nouveau.

Chaque aventure est différente, chaque quête unique. Votre personnage peut explorer des ruines antiques protégées par des pièges mortels ou piller la tombe d'un magicien depuis longtemps oublié. Il peut s'introduire dans un château pour y espionner l'un de ses ennemis, ou faire face au contact dévitalisant d'une créature morte-vivante. Tout est possible avec DUNGEONS & DRAGONS et votre personnage n'est limité que par votre imagination.

## LE JEU

Toutes les actions qu'entreprennent les personnages de DUNGEONS & DRAGONS sont résolues par le même mécanisme. Cela permet un jeu plus fluide et plus intuitif.

**Le mécanisme de base.** Lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20). Pour savoir si votre personnage réussit ou échoue (qu'il attaque un monstre ou qu'il utilise l'une de ses compétences), on suit les étapes suivantes :

- Lancer un d20 ;
- Ajouter les modificateurs appropriés ;
- Comparer le résultat à un seuil de réussite.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite (déterminé par le MD ou fixé par les règles), le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

Si vous connaissez déjà la version précédente de cet ouvrage, nous vous garantissons qu'il est un témoignage de notre engouement pour le jeu et son amélioration. Nous avons remanié l'errata, clarifié les règles, et le résultat est encore meilleur qu'auparavant. Ce n'est cependant qu'une consolidation du système d20 et pas une nouvelle édition. Cette révision est compatible avec tous les produits existants et ceux-ci peuvent être utilisés avec la révision au prix de quelques altérations mineures.

Et en quoi le *Manuel des Joueurs* a-t-il changé ? Le nombre de dons et de sorts disponibles a augmenté. Les classes de barbare, barde, druide, ensorceleur, moine et rôdeur ont de nouvelles aptitudes de classe. L'ensemble du livre a été poli et raffiné, en réponse à vos commentaires et pour refléter la façon dont vous jouez. Nous avons simplifié quelques règles et en avons développé d'autres. Nous avons rénové les compétences et les sorts.

Jetez un coup d'œil, faites une partie. Nous pensons que vous aimerez le résultat.



## LES RÈGLES

Important. Il n'est pas nécessaire de mémoriser l'intégralité de ce livre pour jouer. Dès que vous avez compris les bases, commencez à jouer ! Vous pourrez consulter cet ouvrage pendant la partie. Mais en cas de doute, tenez-vous en aux bases, continuez à jouer et amusez-vous !

Le glossaire, qui se trouve pages 304 et suivantes, est particulièrement utile, surtout au début. Vous y trouverez la définition des termes utilisés par les règles et la description des états préjudiciables pouvant affecter votre personnage (comme l'étourdissement). Si lors de votre lecture vous rencontrez un mot qui ne vous est pas familier et que vous souhaitez en savoir plus, consultez le glossaire (ainsi que l'index, bien sûr).

## DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Pour jouer à DUNGEONS & DRAGONS, votre groupe a besoin des éléments suivants :

- Les trois livres de base version 3.5 : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, le *Manuel des Monstres*. (Les joueurs souhaiteront peut-être posséder chacun leur propre exemplaire de ces livres.)
- Une copie de la feuille de personnage (qui se trouve à la fin de cet ouvrage) pour chaque joueur.
- Un plateau quadrillé. Le *Guide du Maître* en contient un.
- Des figurines pour représenter chaque personnage et les monstres qu'ils vont affronter.
- Un assortiment de dés pour chaque joueur. Un assortiment contient au moins un dé à quatre faces (d4), quatre dés à six faces (d6), un dé à huit faces (d8), deux dés à dix faces (d10), un dé à douze faces (d12) et un dé à vingt faces (d20).
- Des crayons, du papier de brouillon pour prendre des notes et des feuilles de papier quadrillé pour tracer les plans des endroits que vos personnages visiteront.

## LES DÉS

Les règles utilisent de nombreuses abréviations concernant les dés, comme par exemple « 3d4+3 » (qui signifie « la somme de trois dés à quatre faces, plus trois », soit un résultat compris entre 6 et 15). Le premier chiffre indique le nombre de dés à jeter (et à additionner), le deuxième (juste après le « d ») le type de dé à utiliser, et le troisième est un modificateur fixe qu'il faut ajouter (ou retrancher) au total. Quelques exemples :

1d8 : un dé à huit faces (donnant un résultat compris entre 1 et 8). Correspond aux dégâts infligés par un coup d'épée longue.

1d8+2 : un dé à huit faces plus deux (pour un résultat compris entre 3 et 10), c'est-à-dire les dégâts infligés par une épée longue maniée par un personnage bénéficiant d'un bonus de Force de +2.

2d4+2 : deux dés à quatre faces plus deux (pour un résultat compris entre 4 et 10). Un magicien de niveau 3 inflige cette quantité de dégâts en lançant le sort *projectile magique*.

1d100 : le dé à « cent faces » (ou « dé de pourcentage ») est un cas particulier, en ce sens qu'il n'existe pas. Pour le simuler, jetez deux dés à dix faces de couleurs différentes, dont l'un représente les dizaines et l'autre les unités (votre choix doit être fait avant de jeter les dés). Ainsi, un résultat de 7 et 1 donne 71, tandis que 0 et 6 signifie 6 (exception : 0 et 0 égale 100). Certaines paires de dés de pourcentage sont formées d'un dé numéroté en dizaines (00, 10, 20, etc.) et d'un autre en unités. Avec de tels dés, un résultat de 70 et 1 donne 71, tandis qu'il faut tirer 00 et 0 pour obtenir 100.

Important ! Toutes les actions ne nécessitent pas de jet de dé. On utilise les dés pendant les combats et dans les situations dont l'issue est incertaine.

Le d20 sert à déterminer si un personnage réussit ou échoue lorsqu'il entreprend une action. Les autres dés servent pour évaluer les conséquences d'une réussite.

Il est d'usage que les joueurs lancent leurs dés en évidence, de façon à ce que tout le monde puisse voir les résultats. Le MD peut pour sa part effectuer certains jets en secret pour que les joueurs restent dans l'expectative et pour faire monter la pression.

## POSSIBILITÉS DES PERSONNAGES

Un personnage peut tenter n'importe quelle action imaginée par le joueur, tant que cela correspond à la scène décrite par le MD. Selon les cas, le personnage peut vouloir écouter à une porte, fouiller une pièce, marchander avec un vendeur, parler à un allié, sauter par-dessus une fosse, se déplacer, utiliser un objet ou attaquer un adversaire.

Les personnages accomplissent des tâches en effectuant des tests de compétence, des tests de caractéristique ou des jets d'attaque qui exploitent tous le même mécanisme de base.

## Tests de compétence

Pour effectuer un test de compétence, le joueur lance un d20 et ajoute au nombre obtenu le modificateur de compétence de son personnage, puis compare le résultat au Degré de Difficulté (DD) de la tâche en cours.

Lors d'un test de compétence sans opposition, le résultat est comparé à un DD déterminé par le MD ou fixé par la description de la compétence (voir le Chapitre 4).

Lors d'un test de compétence opposé, on compare les résultats des deux protagonistes. Les tests opposés se font soit sur la même compétence, soit sur deux compétences différentes déterminées par les règles.

## Tests de caractéristique

Les tests de caractéristique sont utilisés lorsqu'un personnage tente une action dépendant d'une compétence qu'il ne maîtrise pas. On parle alors de test inné de compétence. Toutes les compétences ne peuvent cependant pas être utilisées sans formation.

Les tests de caractéristique peuvent aussi servir dans les cas où aucune compétence ne s'applique.

Pour effectuer un test de caractéristique, le joueur lance un d20 et ajoute le modificateur de la caractéristique appropriée de son personnage.

## Jets d'attaque

Lorsqu'un personnage attaque un adversaire, son joueur doit lancer un d20 et ajouter le bonus d'attaque du personnage. Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de son ennemi, l'attaque réussit.

Suite à une attaque réussie, le joueur peut lancer les dés indiqués pour l'arme afin de déterminer la quantité de dégâts infligés par son attaque.

Les dégâts réduisent les points de vie (pv). Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de vie, il tombe aussitôt inconscient et il est alors mourant. (Pour plus de détails, voir le Chapitre 8 : le combat.)

Un coup critique inflige plus de dégâts. Lorsqu'un joueur obtient un 20 naturel sur un jet d'attaque, il y a une possibilité de coup critique. Il faut lancer à nouveau un jet d'attaque pour confirmer le critique. Si le second jet d'attaque est réussi, le coup critique est confirmé et le personnage inflige plus de dégâts (voir page 140 pour plus d'information).

## LE ROUND DE COMBAT

Les combats sont joués en round. Chaque round représente 6 secondes pour les personnages, quel que soit le temps qu'y passent les joueurs. Le combat commence par un test d'initiative qui sert à déterminer l'ordre d'action pour l'ensemble de la bataille. Il y a trois types d'actions : les actions simples, les actions de mouvement et les actions complexes. Lors d'un round, un personnage peut combiner ces actions de quatre façons différentes : soit entreprendre une action simple puis une action de mouvement, soit entreprendre une action de mouvement puis une action simple, soit entreprendre deux actions de mouvement, soit entreprendre une action complexe. (Pour plus de détails, voir le Chapitre 8 : le combat.)

## LE RÔLE DU JOUEUR

Un joueur peut utiliser cet ouvrage pour créer et jouer un personnage. Ce dernier est un aventurier, membre d'un groupe qui se rend régulièrement dans des souterrains et combat des monstres. Pour jouer, il suffit de se réunir entre amis et d'avoir un endroit où installer le plateau quadrillé et les figurines, où lancer les dés, où ranger les feuilles de personnage et les livres.

Le MD décrit chaque scène et les événements qui s'y déroulent. Le rôle de chaque joueur est de décider de l'apparence et de la personnalité de son personnage, de ses relations avec les autres membres du groupe et d'agir en fonction de cela. On peut interpréter un paladin austère ou un roublard moqueur, un barbare intrépide ou un magicien prudent. Le joueur doit réagir aux événements en gardant son personnage à l'esprit. Il faut parfois se battre, mais d'autres obstacles peuvent être surmontés par la magie, la négociation ou l'utilisation judicieuse de ses compétences.

Les joueurs doivent aussi réfléchir à leur façon de répondre. On peut décrire les actions du personnage (« Tordek va jusqu'à la porte et attaque le gobelours. ») ou parler en se plaçant dans la peau du personnage (« Je vais jusqu'à la porte et



porte un puissant coup de hache au monstre. »). Les deux méthodes sont valables, et il est possible de changer d'option selon le contexte.

D&D est autant une expérience conviviale qu'imaginaire. Aux joueurs d'être créatifs, téméraires, et d'interpréter leur personnage... et plus que tout, de s'amuser !

## RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour créer un personnage de niveau 1, suivez les étapes ci-dessous après avoir parcouru les Chapitres 1 à 5. Vous avez besoin d'une photocopie de la feuille de personnage, d'un crayon, d'une feuille de brouillon et de quatre dés à six faces.

### LE MAÎTRE DU DONJON

Dans le cadre de sa campagne, votre maître du donjon (ou MD) applique peut-être certaines règles différentes de celles que nous vous proposons. Dans ce cas, il doit vous les faire connaître. Et n'hésitez pas à demander aux autres joueurs quel type de personnage ils ont choisi, afin de bien vous intégrer au groupe.

### LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Déterminez les six valeurs des caractéristiques de votre personnage. Pour chacune, jetez quatre dés à six faces, ignorez le chiffre le plus faible et additionnez les trois autres. Notez les six résultats obtenus sur votre brouillon.

Pour plus de détails, consultez le Chapitre 1 (qui commence page suivante).

### LA CLASSE ET LA RACE

Vous devez choisir ces deux données en même temps, car certaines races sont plus adaptées à certaines classes qu'à d'autres. Les classes possibles, décrites dans le Chapitre 3, sont : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard. La description de chaque classe traite brièvement des races et donne quelques conseils à ce sujet.

Quant aux races, décrites dans le Chapitre 2, vous avez le choix entre : humain, demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin et nain.

Une fois votre choix fait, inscrivez votre classe et votre race sur la feuille de personnage.

### LES CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous connaissez la classe et la race de votre personnage, répartissez les six totaux obtenus précédemment entre les six caractéristiques de votre personnage : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Modifiez ces valeurs en bien ou en mal selon les indications de la Table 2-1 : ajustements raciaux (page 12).

Attribuez les valeurs les plus élevées aux caractéristiques majeures de votre personnage (elles sont détaillées dans la description de chaque classe).

Notez le modificateur accompagnant chaque caractéristique (vous le trouverez sur la Table 1-1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8). Les modificateurs de caractéristiques sont appliqués à de nombreux jets de dés pendant le jeu, y compris les jets d'attaque et de dégâts, les tests de compétence et les jets de sauvegarde.

Inscrivez les valeurs modifiées des caractéristiques et leurs modificateurs sur la feuille de personnage.

### LES EXEMPLES DE PERSONNAGES

Le Chapitre 3 propose pour chaque classe un ou plusieurs exemples de personnages. Ces exemples ont pour but de vous aider à finir la création de votre aventurier. Si le don, les compétences et l'équipement mentionnés vous conviennent, vous pouvez les recopier sur la feuille de votre personnage. Vous pouvez également vous en servir comme base pour faire vos propres choix.

### LES PARTICULARITÉS DE RACE ET DE CLASSE

La race et la classe de votre personnage lui confèrent certaines particularités. Certaines sont automatiques, mais d'autres vous obligeront à faire des choix, et sans doute à sauter plusieurs étapes du processus de création. N'hésitez pas à passer d'un chapitre à l'autre et à revenir en arrière s'il le faut.

### LES COMPÉTENCES

Selon sa classe et son modificateur d'Intelligence, votre personnage dispose d'un certain nombre de points de compétence, qu'il peut utiliser pour acheter des compétences.

Les compétences sont mesurées en degré de maîtrise. Chaque degré de maîtrise dans une compétence se traduit par un bonus de +1 aux tests de compétence.

Au niveau 1, votre personnage peut prétendre à un degré de maîtrise de 4 dans ses compétences de classe (c'est-à-dire celles qui sont directement associées à sa classe) pour 4 points, et de 2 dans ses compétences hors classe (toutes celles qui ne sont pas des compétences de classe) pour le même prix. (Les points dépensés dans des compétences de classes sont plus rentables.)

Choisir ses compétences va plus vite si vous octroyez automatiquement 4 points à chacune, comme cela a été fait pour les exemples de personnages présentés.

Une fois que vous avez choisi vos compétences, calculez le modificateur de compétence de chacune d'entre elles. Pour cela, additionnez le degré de maîtrise au modificateur de la caractéristique associée à cette compétence et notez le résultat sur la feuille du personnage.

Toutes les compétences sont regroupées sur la Table 4-2 : compétences, page 63, qui indique les compétences de classe de chaque classe.

### LES DON

Chaque personnage de niveau 1 commence sa carrière avec un don. La Table 5-1 : dons, page 90, regroupe tous les dons, les conditions à remplir pour les choisir et une brève description.

### LE CORPS ET L'ÂME

Le Chapitre 6 vous aide à peaufiner votre personnage. Vous pouvez vous y intéresser tout de suite ou remettre cela à plus tard, mais il est conseillé d'y jeter un œil à ce stade de la création du personnage.

### L'ÉQUIPEMENT

Si vous ne souhaitez pas utiliser l'équipement proposé dans l'exemple de personnage, déterminez aléatoirement la valeur totale de l'équipement de votre aventurier (voir page 111) puis choisissez-le article après article, en consultant le Chapitre 7 : l'équipement.

### DONNÉES DE COMBAT

Calculez les données suivantes et inscrivez-les sur votre feuille de personnage.

**Points de vie.** Chaque personnage a un certain nombre de points de vie (pv) représentant les blessures qu'il peut encaisser avant de mourir. Au niveau 1, ensorceleurs et magiciens ont 4 pv, bardes et roublards ont 6 pv, druides, moines, prêtres et rôdeurs ont 8 pv, guerriers et paladins ont 10 pv et les barbares ont 12 pv. Appliquez à ce chiffre le modificateur de Constitution de votre personnage.

**Classe d'armure.** Déterminez ensuite la classe d'armure (ou CA) de votre aventurier, qui indique s'il est facile ou non de le toucher au combat. Pour cela, additionnez les nombres suivants : 10 + son bonus d'armure + son bonus de bouclier + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité.

**Initiative.** Le modificateur d'initiative du personnage est égal à son modificateur de Dextérité. Les personnages possédant le don Science de l'initiative bénéficient d'un bonus supplémentaire.

**Bonus à l'attaque.** La classe du personnage détermine son bonus de base à l'attaque. Son bonus à l'attaque au corps à corps, pour les combats rapprochés, est égal à son bonus de base à l'attaque plus son modificateur de Force. Son bonus à l'attaque à distance, pour le tir, est égal à son bonus de base à l'attaque plus son modificateur de Dextérité.

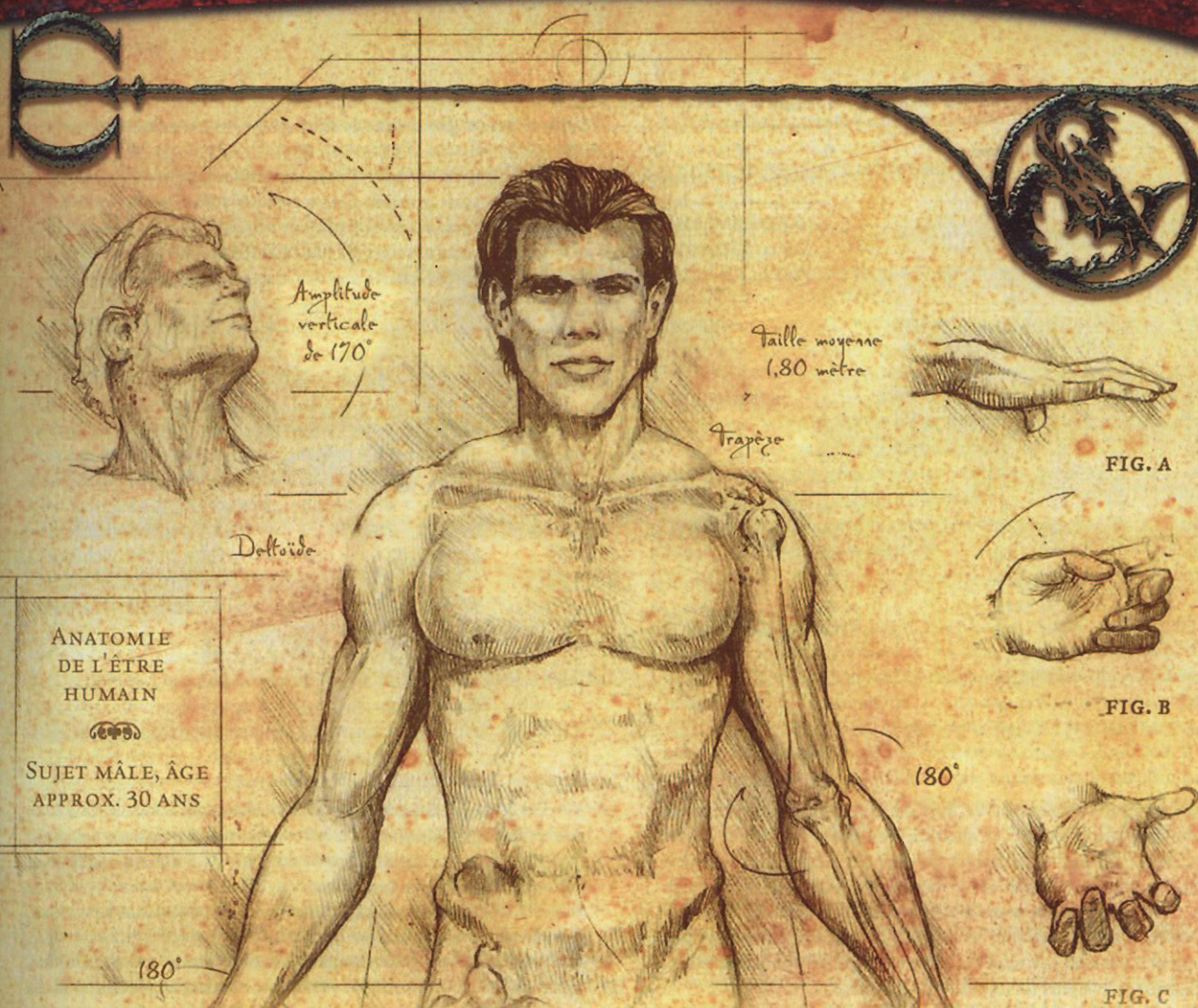
**Jets de sauvegarde.** La classe du personnage détermine ses bonus de base aux sauvegardes. Il faut ajouter à ces nombres le modificateur de Dextérité pour le jet de Réflexes, celui de Constitution pour le jet de Vigueur et celui de Sagesse pour le jet de Volonté.

### DERNIERS DÉTAILS

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre héros, à déterminer s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, à choisir son alignement, son âge, son apparence, etc. Le Chapitre 6 peut être d'une grande aide.

Cela dit, rien ne vous oblige à le définir entièrement tout de suite. Vous aurez largement le temps de le peaufiner en cours de jeu. Si le MD le permet, vous pourrez modifier certains détails après une ou deux séances de jeu.





### ANATOMIE DE L'ÊTRE HUMAIN

SUJET MÂLE, ÂGE APPROX. 30 ANS

Illus. de A. Suckel

**T**out jet de dés, ou presque, qu'il vous sera demandé d'effectuer sera modifié par l'une ou l'autre des caractéristiques de votre personnage. Un aventurier robuste aura davantage de chances de résister au venin d'une wiverne, tandis qu'un autre doté de facultés d'observation particulièrement affûtées pourra remarquer les gobelours approchant discrètement, ou qu'un troisième à l'intelligence limitée ne détectera que rarement un passage secret menant à un trésor caché. Ce sont les caractéristiques de votre personnage qui influent, en bien ou en mal, sur le résultat de ce type d'actions.

Votre héros a six caractéristiques : la Force (dont l'abréviation est For), la Dextérité (Dex), la Constitution (Con), l'Intelligence (Int), la Sagesse (Sag) et le Charisme (Cha). Chaque valeur au-dessus de la moyenne (située à 10-11) se traduit par un bonus au jet de dé, contre un malus pour les valeurs en dessous. Vous déterminez vos valeurs de caractéristiques comme indiqué ci-dessous, puis vous les attribuez comme vous le souhaitez et vous appliquez les modifications dictées par la race de votre personnage. Ces caractéristiques pourront augmenter par la suite, à mesure que votre personnage de joueur (PJ) gagnera des niveaux.

## LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Pour déterminer la valeur d'une caractéristique, jetez quatre dés à six faces (4d6). Écartez le plus petit chiffre et additionnez les trois autres. Les dés peuvent donner un résultat compris entre 3 (affligeant) et 18 (surhumain). La plupart des gens ont des caractéristiques évoluant autour de 10 ou 11, mais votre personnage est hors norme. La moyenne de ses caractéristiques devrait être de 12 ou 13 (les personnages des joueurs sont au-dessus de la moyenne).

Jetez les six dés six fois de suite et notez les résultats obtenus sur une feuille. Une fois que vous avez vos six valeurs, attribuez-les aux caractéristiques de votre choix. Pour cela, vous devez savoir quel type de personnage vous voulez

créer. En effet, ce n'est qu'en connaissant sa race et sa classe que vous saurez comment répartir au mieux vos valeurs de caractéristiques. Celles-ci peuvent changer si vous choisissez une race autre qu'humain ou demi-elfe (voir la Table 2-1 : ajustements raciaux, page 12).

## MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage, les caractéristiques de ce dernier lui conféreront chacune un modificateur variant de -5 à +5. La Table B-1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus (voir page suivante) indique quelle valeur correspond à quel modificateur. Elle mentionne également les sorts supplémentaires auxquels votre personnage peut prétendre s'il pratique la magie.

Le modificateur est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée. C'est par exemple le modificateur de Force du personnage qui est pris en compte chaque fois qu'il tente de frapper quelqu'un avec son arme. Ce modificateur s'applique également dans d'autres occasions ne dépendant pas d'un jet de dé ; ainsi, le modificateur de Dextérité peut améliorer (ou, au contraire aggraver) la classe d'armure, ou CA, de votre personnage. Un modificateur positif s'appelle un bonus, un modificateur négatif un malus.

## CARACTÉRISTIQUES ET LANCEURS DE SORTS

Pour les jeteurs de sorts, la caractéristique primordiale dépend de la classe choisie : il s'agit de l'Intelligence pour les magiciens, de la Sagesse pour les prêtres, druides, paladins et rôdeurs, et du Charisme pour les ensorceleurs et les bardes. Le personnage acquiert des sorts supplémentaires si sa caractéristique



TABLE 1-1 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS

Valeur	Modificateur	Sorts en bonus (par niveau de sort)								
		0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>
1	-5	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
2-3	-4	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
4-5	-3	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
6-7	-2	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
8-9	-1	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3
etc.										

primordiale est suffisamment élevée, mais seulement s'il a atteint le niveau nécessaire pour lancer les sorts en question (voir la description des classes dans le Chapitre 3 pour plus de détails). Par exemple, Mialyë la magicienne a 15 en Intelligence, ce qui lui permet de disposer d'un sort du 1<sup>er</sup> niveau et un autre du 2<sup>e</sup> niveau en plus de ce qu'indique la table de progression des magiciens. Cela étant, elle n'aura droit à son sort additionnel du 2<sup>e</sup> niveau qu'à partir du niveau 3, car c'est à ce moment seulement qu'elle aura acquis l'expérience nécessaire pour jeter les sorts de cette puissance.

Si la caractéristique primordiale du personnage tombe en dessous de 10, il ne peut plus lancer de sorts. Par exemple, si l'Intelligence de Mialyë chute à 9 (ou moins) à cause d'un poison affectant ses capacités de raisonnement, elle devient incapable de faire appel à sa magie tant qu'elle n'a pas été soignée.

## PERSONNAGE INJOUABLE

Si vos valeurs de caractéristiques sont trop faibles, rejouez-les toutes les six. Un personnage est considéré injouable si la somme de ses modificateurs de caractéristiques (avant prise en compte de la race) est inférieure ou égale à 0, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 13.

## LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques aident à définir votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

La description de chaque caractéristique mentionne la valeur de certaines races ou créatures (il se peut qu'un monstre n'ait pas toutes les caractéristiques, comme vous le verrez bien vite). Les valeurs indiquées sont une moyenne concernant les adultes normaux, comme par exemple un collecteur d'impôts nain, un marchand halfelin ou un soldat gnoll. Un aventurier (comme un guerrier nain ou un rôdeur gnoll) aura sans doute des valeurs plus élevées, du moins dans les caractéristiques qui comptent le plus pour lui, et sera globalement au-dessus de la moyenne.

## FORCE (FOR)

La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs, car elle les aide à s'imposer au combat. La Force limite aussi la quantité d'équipement qu'un personnage peut transporter (voir le Chapitre 9 : la vie d'aventurier).

Le modificateur de Force s'applique :

- Aux jets d'attaque au corps à corps.

- Aux jets de dégâts des armes de corps à corps et des armes de jet (y compris les frondes). (Exceptions : les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force, tandis que celles délivrées à deux mains s'accompagnent d'une fois et demie le bonus de Force. Un malus de Force, mais pas un bonus, s'applique aux attaques portées à l'aide des arcs autres que composites.)
- Aux tests d'Escalade, de Natation et de Saut, compétences associées à la Force.
- Aux tests de Force (servant, par exemple, à enfoncer les portes).

## VALEURS MOYENNES DE FORCE

Race ou créature	Force moyenne	Modificateur moyen
Allip, feu follet, ombre	—	—
Archon lumineux, chauve-souris, crapaud	1	-5
Nuée de rats	2	-4
Singe, strige, très petite araignée monstrueuse	3	-4
Grig, petit mille-pattes monstrueux	4-5	-3
Cockatrice, faucon, pixie	6-7	-2
Blaireau, quasit	8-9	-1
Humain, rat sanguinaire, tyrannœil	10-11	+0
Chien, flagelleur mental, goule, poney	12-13	+1
Babouin, blaireau sanguinaire, gnoll, raie manta	14-15	+2
Étrangleur, grand requin, pouding noir	16-17	+3
Bête éclipseante, centaure, minotaure	18-19	+4
Golem de chant, gorgone, gorille, ogre	20-21	+5
Éléphant, géant du feu, triceratops	30-31	+10
Grand dracosire d'or (dragon)	46-47	+18

## DEXTÉRITÉ (DEX)

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. C'est la caractéristique primordiale des roublards, mais elle est également très importante pour tous ceux qui ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares et les rôdeurs), voire pas d'armure du tout (c'est le cas des ensorceleurs, magiciens et moines), ainsi que pour quiconque souhaite devenir un bon archer.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles.
- À la classe d'armure (CA), si le personnage est en mesure de réagir à l'attaque qui le prend pour cible.



- Aux jets de Réflexes, qui permettent d'éviter les *boules de feu* et toutes les attaques auxquelles on peut échapper en faisant preuve d'une grande rapidité.
- Aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escamotage, Évasion et Maîtrise des cordes, compétences associées à la Dextérité.

### VALEURS MOYENNES DE DEXTÉRITÉ

Race ou créature	Dextérité moyenne	Modificateur moyen
Criard (thallophyte)	—	—
Cube gélatineux (vase)	1	-5
Objet animé colossal	4-5	-3
Ogre zombi, ver pourpre	6-7	-2
Basilic, géant du feu, ogre, tendriculaire	8-9	-1
Humain, punaise de feu géante, sanglier, triton	10-11	+0
Gobelours, hobgobelin, lammasu	12-13	+1
Bête éclipsante, hiéracosphinx	14-15	+2
Âme-en-peine, chien esquiveur, lion, pieuvre	16-17	+3
Chapardeur éthéré, déva astral (ange)	18-19	+4
Arrawak, diable osseux	20-21	+5
Seigneur élémentaire de l'Air	32-33	+11

### CONSTITUTION (CON)

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Le bonus de Constitution d'un personnage augmente son total de points de vie, ce qui rend cette caractéristique très importante pour toutes les classes.

Le modificateur de Constitution s'applique :

- À tous les jets de dés de vie (mais aucun malus, quel qu'il soit, ne peut faire tomber le résultat d'un jet de dé de vie en dessous de 1 ; autrement dit, un personnage gagne au moins 1 point de vie à chaque nouveau niveau).
- Aux jets de Vigueur, qui permettent de résister aux poisons et autres périls similaires.
- Aux tests de Concentration. Cette compétence, vitale pour les lanceurs de sorts, est associée à la Constitution.

Si la valeur de Constitution du personnage évolue suffisamment pour changer son modificateur (dans un sens comme dans l'autre), son total de points de vie augmente ou diminue en conséquence.

### VALEURS MOYENNES DE CONSTITUTION

Race ou créature	Constitution moyenne	Modificateur moyen
Goule, momie, ombre	—	—
Nuée de mille-pattes, nuée de criquets	8-9	-1
Belette sanguinaire, diabolotin, grick, humain	10-11	+0
Méduse, nymphe, otyugh, oxydeur	12-13	+1
Cheval léger, méduse, troglodyte	14-15	+2
Chimère, liane chasserresse, tigre	16-17	+3
Gargouille, ombre des roches, ours polaire	18-19	+4
Aboleth, éléphant, tyrannosaurus	20-21	+5
La Tarasque	35	+12

### INTELLIGENCE (INT)

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Elle est vitale pour les magiciens, car elle détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent jeter et la puissance de ces derniers. Elle est également importante pour tout personnage souhaitant maîtriser un grand nombre de compétences.

Le modificateur d'Intelligence s'applique :

- Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.
- Au nombre de points de compétence acquis à chaque niveau (même en cas de malus important, le personnage gagne au moins 1 point de compétence par niveau).
- Aux tests d'Art de la magie, Artisanat, Connaissances, Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Estimation et Fouille, compétences associées à l'Intelligence.

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des magiciens. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort.

Les animaux ont 1 ou 2 en Intelligence, les créatures d'intelligence humaine ayant au moins 3 dans cette caractéristique.

### VALEURS MOYENNES D'INTELLIGENCE

Race ou créature	Intelligence moyenne	Modificateur moyen
Gelée ocre, golem, zombi	—	—
Chameau, charognard rampant, ver pourpre	1	-5
Cheval, chien, hydre, tigre	2	-4
Ravageur gris, rhast, tendriculaire	3	-4
Bête éclipsante, griffon, otyugh	4-5	-3
Molosse satanique, ogre, troll, yrthak	6-7	-2
Centaure, gnoll, troglodyte	8-9	-1
Gobelours, humain, nécrophage, tormante	10-11	+0
Dragon-tortue, géant des nuages, lamia	12-13	+1
Âme-en-peine, feu follet, traqueur invisible	14-15	+2
Archon messager, succube, tyrannœil	16-17	+3
Flagelleur mental, slaad funeste, ténébreux ailé	18-19	+4
Kraken, ténébreux rampant, titan	20-21	+5
Grand dracosire d'or	32-33	+11

### SAGESSE (SAG)

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Alors que l'Intelligence représente la faculté à analyser les informations, la Sagesse définit la manière dont le personnage perçoit le monde qui l'entoure. Ainsi, un professeur distrait a une Intelligence élevée, mais une Sagesse plutôt faible. À l'inverse, un simple d'esprit peut avoir une Intelligence extrêmement limitée et une Sagesse très développée, pour peu qu'il soit intuitif. Cette caractéristique est cruciale pour les druides et les prêtres, et très importante pour les paladins et les rôdeurs. Si vous souhaitez que votre aventurier ait des sens affûtés, dorez-le d'une grande Sagesse. Toutes les créatures ont une valeur en Sagesse.

Le modificateur de Sagesse s'applique :

- Aux jets de Volonté (permettant, par exemple, d'échapper à des sorts tels que *charme-personne*).
- Aux tests de Détection, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie et Survie, compétences associées à la Sagesse.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des druides, paladins, prêtres et rôdeurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort.

### VALEURS MOYENNES DE SAGESSE

Race ou créature	Sagesse moyenne	Modificateur moyen
Cube gélatineux (vase), objet animé	1	-5
Criard (thallophyte)	2	-4
Githyanki, slaad rouge	6-7	-2
Torve, troll, ver pourpre	8-9	-1
Homme-lézard, humain, thallophyte spectrale	10-11	+0
Hyène, ombre, ours-hibou, remorhaz	12-13	+1
Âme-en-peine, chouette, mante religieuse géante	14-15	+2
Androsphinx, dévoreur d'âmes, lilende	16-17	+3
Couatl, érinie (diable), naga gardien	18-19	+4
Géant des tempêtes, licorne	20-21	+5
Grand dracosire d'or	32-33	+11

### CHARISME (CHA)

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Cette caractéristique représente une force de caractère réelle, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui. Le Charisme est vital pour les paladins, les ensorceleurs et les bardes. Il est également très utile pour les prêtres, car il affecte leur aptitude à repousser les morts-vivants. Toutes les créatures ont une valeur en Charisme.

Le modificateur de Charisme s'applique :

- Aux tests de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Dressage, Intimidation, Renseignements, Représentation et Utilisation d'objets magiques, compétences associées au Charisme.
- Aux tests visant à influencer les autres.



- Aux tests de renvoi des morts-vivants pour les prêtres ou paladins cherchant à repousser zombis, vampires et autres morts-vivants.
- Le Charisme est la caractéristique primordiale des bardes et des ensorceleurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort.

### VALEURS MOYENNES DE CHARISME

Race ou créature	Charisme moyen	Modificateur moyen
Criard (thallophyte), golem, zombi	1	-5
Araignée, crocodile, lézard, rhinocéros	2	-4
Pieuvre, tendriculaire	3	-4
Âne, Belette, cthulh, rat sanguinaire	4-5	-3
Blaireau, géant du feu, ours, troll	6-7	-2
Gnoll, gorgone, manticoire, sanglier sanguinaire	8-9	-1
Dretch (démon), glouton, humain	10-11	+0
Doppelgänger, enlaceur, sylvanien, tormante	12-13	+1
Barghest, géant des tempêtes, méduse	14-15	+2
Achaïraï, harpie, ogre mage, pixie	16-17	+3
Barghest noble, nixe	18-19	+4
Déva astral (ange), kraken	20-21	+5
Grand dracosire d'or	32-33	+11

### EXEMPLE DE TIRAGE ET DE RÉPARTITION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Olivier souhaite créer un nouveau personnage. Il jette quatre dés à six faces (4d6) et obtient 5, 4, 4 et 1. Ignorant le chiffre le plus faible (1), il additionne les trois autres et note 13 sur une feuille de brouillon. Recommencant l'opération à cinq reprises, il obtient les résultats suivants : 13, 10, 15, 12, 8 et 14. Il décide de jouer un solide guerrier nain et choisit ses caractéristiques en conséquence.

La Force a droit à la meilleure valeur, soit 15. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 qui lui servira bien au combat.

Puis vient la Constitution, à laquelle Olivier attribue 14. Grâce au bonus de +2 que lui confère son appartenance à la race des nains (voir Table 2-1 : modificateurs raciaux, page 12), ce chiffre passe à 16, soit un bonus de +3, tant aux points de vie qu'aux jets de Vigueur.

Olivier décide de mettre sa plus mauvaise valeur, 8, en Charisme. Cette fois, le modificateur racial est un malus de -2 (voir la Table 2-1), ce qui signifie 6, soit un malus de -2 à tous les tests liés au Charisme.

Olivier doit désormais choisir entre trois valeurs, une moyenne (10) et deux conférant un bonus (12 et 13). Il attribue le 13 en Dextérité (bonus de +1), ce qui améliore la CA de son personnage, mais aussi ses jets d'attaque à distance et ses jets de Réflexes (de plus, une telle valeur est nécessaire pour le don Esquive, qu'Olivier souhaite pour son guerrier ; voir la Table 5-1 : dons, page 90).

La Sagesse a droit au 12 (bonus de +1), ce qui renforce les jets de Volonté et les tests de compétences liées aux sens, comme par exemple Détection et Perception auditive (voir la Table 4-2 : compétences, page 63).

Enfin, l'Intelligence du personnage d'Olivier sera de 10 (ni bonus, ni malus), ce qui est loin d'être ridicule pour un guerrier.

### INTELLIGENCE, SAGESSE ET CHARISME

Les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de votre personnage peuvent vous aider à l'interpréter. Voici ce qu'elles peuvent éventuellement indiquer (il s'agit là de simples suggestions) :

Un personnage intelligent est souvent curieux et aime faire de belles phrases. Si, dans le même temps, sa valeur de Sagesse est assez faible, il est sans doute intelligent mais distrait, à moins que ses connaissances ne soient purement pratiques et qu'il ne manque cruellement de bon sens. Un personnage ayant une Intelligence élevée et un faible Charisme peut être un « monsieur Je-sais-tout » ou un érudit vivant en reclus. Enfin, si sa haute Intelligence est accompagnée par une Sagesse et un Charisme déficients, c'est sans doute un habitué des gaffes en tout genre.

Un aventurier dont l'Intelligence est limitée a tendance à mal prononcer les mots trop complexes. Il ne comprend pas toujours les indications qu'on lui donne et saisit rarement les plaisanteries de ses compagnons. Un personnage ayant une Sagesse élevée peut être serein, particulièrement sensible, en phase avec le monde extérieur ou tourné vers la méditation. Si

Olivier note la race, la classe, les caractéristiques et les modificateurs de son personnage sur sa feuille de personnage.

## ÉVOLUTION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Au fil du temps, les valeurs de caractéristiques de départ de votre personnage peuvent évoluer. Leur augmentation n'est pas limitée. Les valeurs de caractéristiques changent notamment dans les cas suivants :

- Ajoutez 1 point à la valeur de votre choix au niveau 4, puis tous les quatre niveaux par la suite (soit aux niveaux 8, 12, 16 et 20).
- De nombreux sorts et effets magiques peuvent accroître ou décroître temporairement une caractéristique. Ainsi, *rayon affaiblissant* réduit la Force du sujet, tandis que *force de taureau* l'augmente. D'autres sorts gênent leur cible, ce qui réduit ses valeurs de caractéristiques. Par exemple, la victime d'un *enchevêtrement* agit comme si sa valeur de Dextérité était de 4 points inférieure à ce qu'elle est effectivement.
- Plusieurs objets magiques augmentent une ou plusieurs caractéristiques de leur possesseur tant qu'ils sont portés. C'est par exemple le cas des *gants de Dextérité*, qui améliorent la Dextérité de leur porteur (les objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Notez qu'un tel objet magique ne peut pas conférer un bonus supérieur à +6 à une caractéristique donnée.
- Quelques objets extrêmement rares peuvent augmenter une valeur de caractéristique de façon permanente, tout comme le sort *souhait*. Un tel bonus est appelé bonus inné. Aucune caractéristique ne peut bénéficier d'un bonus inné supérieur à +5.
- Poisons, maladies et autres effets néfastes peuvent occasionner un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Les points perdus de cette manière reviennent d'eux-mêmes, au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie.
- Certains effets infligent une diminution permanente des valeurs de caractéristiques. Les points perdus de cette manière ne reviennent jamais naturellement. Par contre, on peut les récupérer à l'aide de sorts tels que *restauration*.
- Au fil des ans, certaines caractéristiques du personnage augmentent et d'autres diminuent (voir la Table 6-5 : effets du vieillissement, page 109).

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence. Par exemple, en arrivant au niveau 4, Mialyè décide d'augmenter son Intelligence pour la faire passer à 16. Cela lui donne un sort supplémentaire du 3<sup>e</sup> niveau (qu'elle ne pourra utiliser qu'à partir du niveau 5, lorsqu'elle pourra lancer des sorts de ce niveau), tout en faisant passer de 4 à 5 le nombre de points de compétence auquel elle a droit à chaque nouveau niveau (2 pour sa classe et 3 en raison de son bonus d'Intelligence). Au cours de son passage de niveau, elle choisit ses compétences après avoir augmenté son Intelligence et bénéficie donc dès à présent de 5 points à dépenser en tant que magicienne de niveau 4. Par contre, elle ne gagne aucun point de façon rétroactive : elle ne bénéficie donc pas des points supplémentaires - 1 par niveau - que lui aurait conféré le fait d'avoir 16 en Intelligence au début de sa carrière.

son Intelligence est restreinte, il se peut qu'il soit intuitif mais un peu simplet. Si c'est son Charisme qui est défaillant, il a sans doute appris qu'il n'était pas fait pour commander, du moins, pas directement ; il pourrait devenir conseiller ou éminence grise du dirigeant local. Une personne sage mais ni intelligente ni charismatique est fruste et discourtoise.

Un personnage à la Sagesse réduite peut être téméraire, imprudent, ou tout simplement irresponsable.

Un personnage au Charisme élevé peut être séduisant ou agréable à vivre, mais aussi dégaier une grande confiance en soi. Si son Intelligence est limitée, il parvient généralement à passer pour quelqu'un de cultivé, du moins jusqu'à ce qu'il se trouve confronté à un véritable expert. Si c'est par la Sagesse qu'il pêche, il sera sans doute très apprécié mais ne saura pas faire la différence entre ses vrais amis et ceux qui font seulement semblant de l'être. Si son Intelligence et sa Sagesse sont basses, il sera sans doute superficiel et insensible aux sentiments d'autrui.

Enfin, un personnage ayant un faible Charisme peut être réservé, bourru, malpoli, mielleux à outrance, ou tout simplement quelconque.





FIG. A



FIG. B



FIG. C



FIG. D



FIG. E



FIG. F



FIG. G

Illus. de A. Suetel

## PARTICULARITÉS DES RACES

La race de votre personnage détermine certaines de ses aptitudes.

### MODIFICATION DES CARACTÉRISTIQUES

Consultez la Table 2-1 : ajustements raciaux (page suivante) et appliquez les ajustements. Les valeurs des caractéristiques peuvent dépasser 18 ou descendre en dessous de 3, à l'exception de l'Intelligence, qui ne peut pas être inférieure à 3. Si votre demi-orque a 1 ou 2 en Intelligence après ajustement, remonte cette valeur à 3.

Par exemple, en tant que halfeline, Lidda a un bonus racial de +2 en Dextérité, mais aussi un malus racial de -2 en Force. Sachant cela, sa joueuse place son meilleur résultat (15) en Dextérité, ce qui lui donne un total de 17. Comme elle ne souhaite pas que sa roublarde subisse un malus de Force, elle met donc un 12 à cette caractéristique, pour une valeur finale de 10, qui ne lui donne ni bonus, ni malus.

### CLASSE DE PRÉDILECTION

La classe de prédilection de chaque race est également indiquée sur la table 2-1. Un personnage multiclassé ne subit jamais de malus aux points d'expérience à cause de sa classe de prédilection (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

Par exemple, en tant que roublarde halfeline, Lidda pourra par la suite choisir une seconde classe sans craindre de perdre le moindre PX, car roublard est la classe de prédilection des halfelins.

## LE CHOIX DE LA RACE

Après avoir déterminé les valeurs de caractéristiques de votre personnage, mais avant de les noter sur votre feuille, choisissez la race de votre personnage. Dans le même temps, choisissez aussi sa classe, car chaque race est plus ou moins adaptée aux différentes classes. Une fois fait, attribuez les valeurs tirées aux diverses caractéristiques, effectuez les ajustements raciaux et continuez la création du personnage.

Vous n'êtes pas limité pour ce qui est de la race ou de la classe de votre aventurier, mais la plupart des races excellent dans une profession bien précise. Par exemple, les halfelins peuvent être guerriers, mais leur petite taille et leur pied léger les prédisposent tout naturellement à devenir roublards.

La race de votre personnage devrait vous donner des idées quant à ses motivations, ce qu'il pense des autres races, ou comment il se comporte. Mais n'oubliez pas que les descriptions qui suivent ne sont que des généralités. Il existe toujours des exceptions à la règle, et votre personnage peut fort bien être l'une d'elles. La description de la race de votre personnage ne doit pas vous apparaître restrictive ; détaillez votre personnage comme bon vous semble.



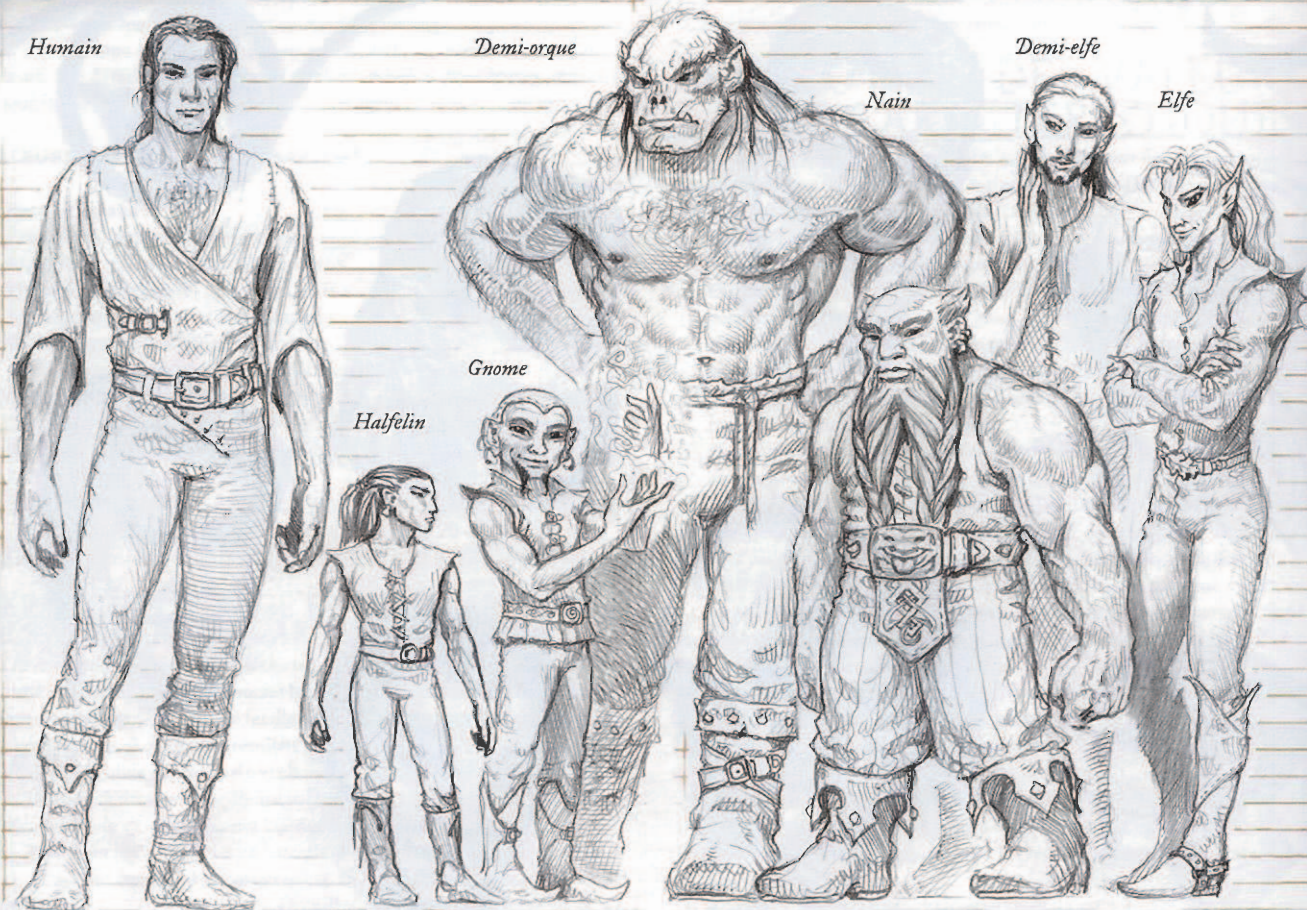


TABLE 2-1 : AJUSTEMENTS RACIAUX

Race	Ajustement de caractéristiques	Classe de prédilection
Humain	Aucun	Spécial <sup>1</sup>
Demi-elfe	Aucun	Spécial <sup>1</sup>
Demi-orque	+2 en Force, -2 en Intelligence <sup>2</sup> , -2 en Charisme	Barbare
Elfe	+2 en Dextérité, -2 en Constitution	Magicien
Gnome	+2 en Constitution, -2 en Force	Barde
Halfelin	+2 en Dextérité, -2 en Force	Roublard
Nain	+2 en Constitution, -2 en Charisme	Guerrier

<sup>1</sup> La classe de plus haut niveau d'un humain ou d'un demi-elfe compte comme sa classe de prédilection, quelle qu'elle soit.

<sup>2</sup> L'Intelligence de départ d'un demi-orque ne peut tomber en dessous de 3. Si l'ajustement la fait passer à 1 ou 2, remontez-la à 3.

## RACES ET LANGAGES

On entend parler de nombreuses langues dans les grandes villes. Les nains négocient le prix des pierres précieuses dans leur dialecte, les sages elfes engagent des débats savants en elfique et les prêcheurs déclament leurs prières en céleste. Le langage le plus courant reste toutefois le commun, que toutes les races maîtrisent. Dans une société polyglotte, il est aisé d'apprendre de nouvelles langues, et il n'est pas rare que les aventuriers en parlent plusieurs.

Tous les personnages parlent d'office le commun. Elfes, demi-elfes, halfelins, gnomes, nains et demi-orques parlent en plus leur langue natale. Enfin, les aventuriers particulièrement intelligents (c'est-à-dire ceux qui bénéficient d'un bonus en Intelligence au niveau 1) peuvent choisir un langage supplémentaire par point de bonus d'Intelligence en tant que personnage débutant. Si votre personnage a droit à d'autres langues, faites votre choix dans la liste proposée pour sa race.

**Degré d'alphabétisation.** Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent automatiquement lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Un barbare peut lui aussi apprendre à lire et à écrire, mais cela l'oblige à dépenser quelques points de compétence (voir *Illétrisme*, page 25).

**Langues de classe.** Prêtres, druides et magiciens de niveau 1 peuvent choisir certains langages en tant que langue supplémentaire due à l'Intelligence, même s'ils ne sont pas mentionnés dans la description de leur race. Il s'agit des langues ci-dessous.

*Druide* : sylvestre.

*Magicien* : draconien.

*Prêtre* : abyssal, céleste, infernal.

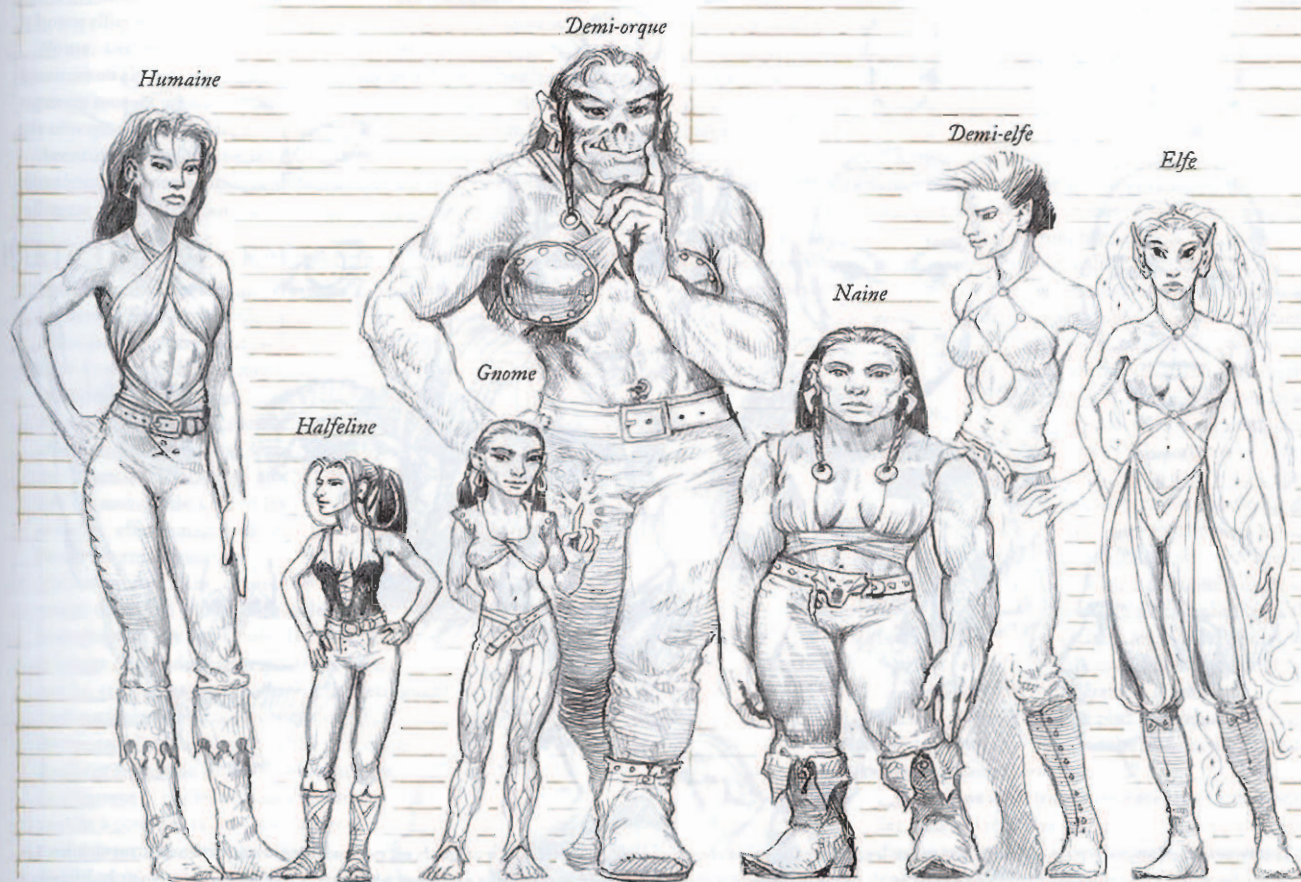
## HUMAINS

La plupart des humains descendent de pionniers, marchands, voyageurs, réfugiés et autres populations en constant mouvement. Il en résulte une grande variété, tant au niveau du physique que de la culture, des croyances religieuses et du système politique. Frêles ou forts, blancs ou noirs de peau, extravertis ou renfermés, primitifs ou civilisés, dévots ou impies, toutes les tendances sont représentées au sein de la race humaine.

**Personnalité.** Parmi les races dominantes, les humains sont les plus ambitieux et ceux qui ont les plus grandes capacités d'adaptation. Chez eux, la diversité est la règle tant pour ce qui est des goûts que de la morale, des coutumes ou des habitudes. D'aucuns les accusent de n'avoir aucun respect pour l'histoire, mais vivant bien moins vieux que les elfes, gnomes, halfelins et autres nains, il est naturel que les humains aient une mémoire collective plus limitée que celle des autres races.

**Description.** Les humains mesurent généralement de 1,50 mètre à un peu plus de 1,80 mètre et pèsent de 60 à 120 kilos, les hommes étant sensiblement plus grands et plus lourds que les femmes. Leur penchant pour les conquêtes et leur cycle de reproduction plus court que celui de la plupart des autres races expliquent leur extrême diversité d'apparence : leur peau va d'un blanc de lait à un noir d'ébène, leurs cheveux peuvent être noirs, châtain, blonds ou roux (raides, ondulés ou frisés) et la barbe des hommes est plus ou





moins fournie selon le patrimoine génétique. Beaucoup ont du sang d'autres races dans les veines, et il n'est pas rare qu'ils aient quelques traits elfes ou orques, par exemple. Ils s'habillent souvent de manière ostentatoire, et certains complètent leur tenue d'une coiffure excentrique, de tatouages ou de piercings. Leur espérance de vie est limitée. Ils atteignent leur majorité à 15 ans et fêtent rarement leur siècle d'existence.

**Relations avec les autres races.** Les humains se mêlent aussi aisément aux autres races qu'aux autres communautés humaines. Il en résulte que presque tous les humanoïdes les considèrent comme le « meilleur second choix possible » (après les membres de leur propre race, évidemment). Ils occupent souvent des postes d'ambassadeurs, diplomates, magistrats, marchands ou fonctionnaires.

**Alignement.** Les humains ne tendent vers aucun alignement en particulier, pas même la neutralité. Chez eux, le meilleur côtoie le pire.

**Territoires.** Les territoires occupés par les humains sont en perpétuel changement, en raison du renouvellement constant des idées, de la structure sociale et des dirigeants. Les membres des autres races trouvent la culture humaine fascinante, mais aussi déconcertante et épuisante.

Comme l'espérance de vie des humains est limitée, leurs chefs politiques, militaires ou religieux sont très jeunes comparés à ceux des autres races. Même si des conservateurs figent parfois la progression d'une société, les bouleversements reprennent systématiquement une ou deux générations plus tard, avec pour conséquence une évolution bien plus rapide de la société humaine comparée à celle des elfes, des nains, des gnomes ou des halfelins. Individuellement ou en groupe, les humains savent saisir la moindre occasion et s'adapter à tout changement, aussi radical soit-il.

Il y a souvent beaucoup de non-humains en territoires humains (bien plus, par exemple, que de non-nains vivant chez les nains).

**Religion.** Contrairement aux autres races, les humains n'ont pas de divinité principale. Pélor, dieu du Soleil, est le dieu le plus vénéré, mais il n'a pas la place de chef du panthéon dont Moradin bénéficie chez les nains, ou Corellon Larethian chez les elfes. Certains humains sont parmi

les plus grands fanatiques religieux qui soient, tandis que d'autres se disent athées.

**Langue.** Les humains parlent le commun, également appelé langue commune. Il n'est pas rare qu'ils maîtrisent d'autres idiomes, et parfois même une ou deux langues mortes. Ils aiment parsemer leurs phrases de mots empruntés à d'autres langages : jurons orques, expressions musicales elfiques, termes militaires nains, etc.

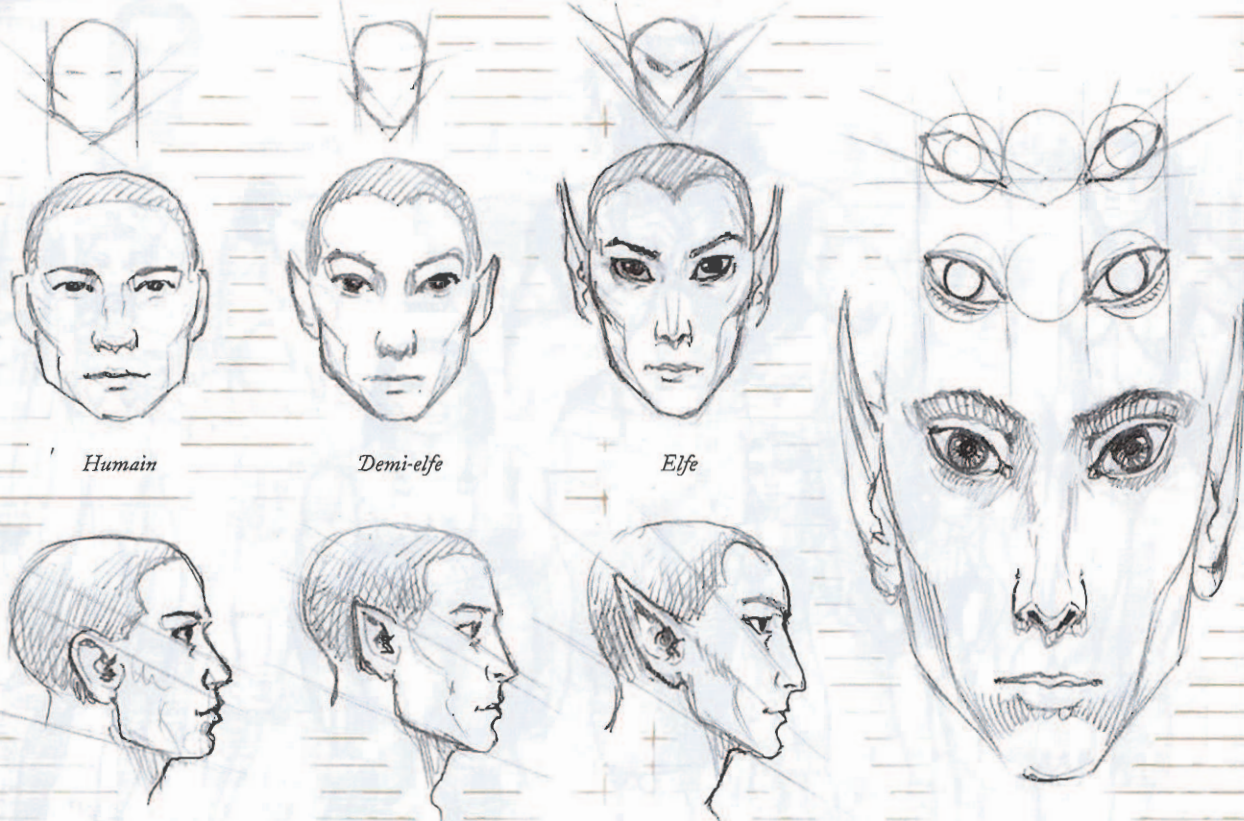
**Noms.** Les noms humains sont très variés. Sans dieu fédérateur pour leur donner une base commune et avec leur cycle de reproduction rapide, ils donnent naissance à des sociétés en évolution constante. Il en résulte que leur culture est bien plus diversifiée que celle des autres races et qu'il n'existe pas de noms typiques. Certains parents humains aiment donner un nom nain ou elfique à leur enfant (quant à savoir s'ils le prononcent correctement, c'est une autre histoire...).

**Aventuriers.** Les aventuriers humains sont encore plus audacieux et ambitieux que la moyenne. Certains rêvent de gloire, qu'ils peuvent gagner en amassant les richesses et en multipliant les exploits. Plus que n'importe quels autres humanoïdes, les humains sont capables de se battre pour une cause plutôt que pour un groupe ou un territoire.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES HUMAINS

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1, car ce sont des touche-à-tout qui apprennent particulièrement vite (voir Chapitre 5 : les dons).
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite, pour les mêmes raisons (les 4 points de compétence additionnels du niveau 1 sont ajoutés après multiplication, pas avant ; voir Chapitre 4 : les compétences).
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir les autres races ou





la compétence Langues (page 80) pour connaître les idiomes les plus courants. Les humains se mêlant à la plupart des races, ils ont la possibilité d'apprendre la majorité des dialectes parlés dans la région qu'ils habitent.

- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

## DEMI-ELFES

Il arrive qu'elfes et humains se marient, les premiers étant attirés par la vitalité des seconds et les seconds par la grâce des premiers. Ces unions s'achèvent prématurément du point de vue des elfes, qui vivent bien plus longtemps que les humains, mais elles perdurent à travers des enfants métis : les demi-elfes.

L'existence de ces derniers n'est pas toujours facile. Lorsqu'ils sont élevés par les elfes, ils grandissent avec une rapidité stupéfiante, devenant adultes en une vingtaine d'années, ce qui ne leur laisse pas le temps d'apprendre la complexité de la grammaire elfique, sans parler de la culture et de l'expression artistique. Ils se retrouvent bien vite séparés de leurs amis d'enfance, même si les elfes continuent de les considérer comme des enfants lorsqu'ils ont atteint l'âge adulte. Il n'est pas rare qu'ils finissent par quitter leur univers natal pour aller vivre chez les humains.

À l'inverse, s'ils sont élevés chez les humains, les demi-elfes grandissent moins rapidement que les enfants de leur âge. Ils sont plus distants, plus sensibles et moins ambitieux que les humains. Certains tentent tout de même de s'intégrer à la société humaine, tandis que d'autres préfèrent trouver leur identité dans l'acceptation de leurs différences. La plupart finissent par résider chez les humains, même s'ils se considèrent parfois comme des étrangers toute leur vie durant.

**Personnalité.** La plupart des demi-elfes montrent la curiosité, les facultés d'invention et l'ambition de leur parent humain, ainsi que le raffinement, l'amour de la nature et les goûts artistiques de leur parent elfe.

**Description.** Pour les humains, les demi-elfes ressemblent à des elfes, alors que pour ces derniers, ils ressemblent à des humains (les elfes les appellent d'ailleurs « demi-humains »). Ils mesurent de 1,50 mètre à un peu moins

de 1,80 mètre et leur poids est normalement compris entre 50 et 90 kilos. Les hommes sont plus grands et plus lourds que les femmes, mais la différence est moins prononcée que chez les humains. Les demi-elfes ont généralement un teint plus pâle, des cheveux plus clairs et un grain de peau plus lisse que leur parent humain, mais une grande diversité est également possible. Leurs yeux sont verts, comme ceux de leur parent elfe. Ils sont adultes à 20 ans et peuvent vivre plus de 180 ans.

La plupart des demi-elfes sont nés de l'union d'un humain et d'une elfe, ou inversement, mais il arrive également que certains aient deux parents demi-elfes. Ces individus de « seconde génération » ont parfois des yeux de couleur différente, même si le vert prédomine toujours.

**Relations avec les autres races.** Les demi-elfes s'entendent bien avec les humains et les elfes, mais aussi avec les nains, les gnomes et les halfelins. Ils possèdent la grâce des elfes sans leur air hautain, et l'énergie des humains sans leur comportement rustre. Ils font d'excellents ambassadeurs ou intermédiaires (sauf entre elfes et humains, car chaque camp soupçonne alors les demi-elfes de favoriser la partie adverse). Les humains nourrissent toutefois des soupçons à l'égard des demi-elfes dans les régions où les relations sont tendues avec les elfes.

Certains demi-elfes sont particulièrement agressifs à l'égard des demi-orques. Penser qu'ils ont en commun des ancêtres humains les met peut-être mal à l'aise.

**Alignement.** Les demi-elfes affichent souvent les tendances chaotiques de leurs ancêtres elfes, mais leurs gènes humains ne les prédisposent pas en faveur du Bien ou du Mal. Tout comme les elfes, ils accordent une grande importance à la liberté individuelle et à l'expression artistique. Ils acceptent mal l'autorité et n'aiment pas davantage qu'on leur demande de diriger. Ils détestent qu'on leur impose des règles et se montrent parfois incontrôlables, ou du moins imprévisibles.

**Territoires.** Les demi-elfes n'ont pas de territoires proprement dits, bien qu'ils soient les bienvenus dans les villes humaines et les forêts elfiques. Dans les grandes villes, ils peuvent se regrouper en petite communauté.

**Religion.** Les demi-elfes élevés chez les elfes vénèrent le panthéon elfique, et plus particulièrement Corellon Lathethian. Ceux qui ont grandi chez les humains prient souvent Ehlonna, déesse des Forêts.



**Langue.** Les demi-elfes parlent la langue de leurs deux parents, c'est-à-dire le commun et l'elfique. Ils ont un peu de mal à maîtriser les subtilités de la langue elfique, mais les elfes sont les seuls à pouvoir s'en rendre compte.

**Noms.** Les demi-elfes appliquent indifféremment les conventions humaines ou elfiques. Ironiquement, ceux qui grandissent chez les humains reçoivent souvent un nom elfique en honneur de leur parent elfe, de même que ceux qui sont élevés par les elfes prennent souvent un nom humain.

**Aventuriers.** Les demi-elfes sont attirés par les compagnons et les carrières hors du commun, aussi la plupart d'entre eux deviennent-ils tout naturellement aventuriers. Tout comme les elfes, ils ressentent l'appel du voyage.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES DEMI-ELFES

- **Taille moyenne.** En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- **Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.**
- **Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil :** bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- **Vision nocturne.** Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- **Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.** Les demi-elfes ne remarquent pas les passages secrets en passant à côté. Leurs sens sont affûtés, mais pas autant que ceux des elfes.
- **Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements.** Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société.
- **Sang elfique.** Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes. (Voir le *Manuel des Monstres* pour avoir plus d'informations sur les elfes et le *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les objets magiques.)
- **Langues.** D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir les autres races ou la compétence langue (page 80) pour connaître les idiomes les plus courants. Les demi-elfes disposent ainsi d'une diversité presque aussi grande que celle des humains.
- **Classe de prédilection. Spécial.** La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

## DEMI-ORQUES

Sur les terres frontalières qui bordent les régions sauvages, tribus de barbares orques et humains trouvent un équilibre précaire qui les pousse à commercer en temps de paix et à se battre en temps de guerre. Les demi-orques vivent indifféremment chez leur parent orque ou humain, mais, sont néanmoins en contact avec les deux cultures. Certains quittent leur région natale pour se rendre dans les secteurs plus civilisés, emmenant leur ténacité, leur courage et l'art du combat qu'ils ont développé dans les contrées sauvages.

**Personnalité.** Les demi-orques sont prompts à la colère et d'un naturel renfrogné. Ils préfèrent agir et combattre que réfléchir et discuter. Ceux qui réussissent le mieux sont toutefois ceux qui parviennent à tempérer leurs instincts.

Ils aiment festoyer, manger, boire, se vanter, chanter, disputer des matchs de lutte, faire des percussions et danser frénétiquement. Les passe-temps plus raffinés tels que la poésie, la philosophie et les danses courtoises ne sont pas pour eux. Ils peuvent être un atout dans une fête débridée, mais sont indubitablement un handicap au bal annuel de la duchesse.

**Description.** Les demi-orques font entre 1,80 et 2,10 mètres de haut et pèsent entre 90 et 125 kg. Ils sont aisément reconnaissables, en raison de leur peau grisâtre, de leur angle facial prononcé, de leur mâchoire prognathe, de leurs dents proéminentes et de leur grande pilosité.

Les orques adorent les cicatrices. Celles qu'ils gagnent sont une source d'orgueil et celles qu'ils se font de manière rituelle sont considérées comme du plus bel effet. Tout demi-orque ayant vécu suffisamment longtemps au contact des orques est forcément couvert d'estafilades, qu'il s'agisse de marques honorifiques indiquant un statut de serviteur et identifiant le propriétaire, ou au contraire de symboles glorieux acquis au combat. Chez les humains, ils cachent leurs cicatrices ou les arborent fièrement, selon le tempérament de chacun.

Les demi-orques vieillissent plus rapidement que les humains. Ils atteignent l'âge adulte à 14 ans et rares sont ceux qui dépassent les 75 ans.

**Relations avec les autres races.** Les orques sont les ennemis jurés des nains et des elfes, ce qui signifie que les demi-orques ont du mal à se faire accepter par ces deux races. Mais il est vrai que les orques ne sont pas non plus en bons termes avec les humains, les gnomes ou les halfélines. Chaque demi-orque doit trouver seul le moyen de se faire accepter par ceux qui haïssent ou craignent ses cousins orques. Certains y parviennent en se montrant discrets et réservés, quelques-uns en étalant leur piété et leur bonté (ce qui ne signifie d'ailleurs pas que ces sentiments sont réels). Ceux qui restent affichent un air si redoutable que les autres races n'ont pas d'autre choix que de les accepter.

**Alignement.** Les demi-orques adoptent fréquemment les tendances chaotiques de leurs ancêtres orques, mais leurs gènes humains ne les prédisposent pas en faveur du Bien ou du Mal. Ceux qui sont élevés chez les orques et qui se conforment à leur mode de vie sont généralement maléficients.

**Territoires.** Les demi-orques n'ont pas de territoire à proprement parler. Ils vivent le plus souvent chez les orques. Parmi les autres races, les humains sont ceux qui les acceptent le plus facilement, aussi les demi-orques s'installent-ils fréquemment dans les régions dominées par les humains.

**Religion.** Comme leurs cousins, les demi-orques vénèrent majoritairement Gruumsh, dieu principal des orques et ennemi juré de Corellon Larethian, dieu des elfes. Même si Gruumsh est intrinsèquement maléfique, guerriers et barbares demi-orques peuvent l'honorer en tant que dieu de la Guerre, sans pour autant être eux-mêmes portés vers le Mal. Les adorateurs de Gruumsh qui ne souhaitent pas avoir à se justifier (ou qui ne veulent pas donner aux humains l'occasion de se méfier d'eux) gardent leurs croyances secrètes. À l'inverse, les demi-orques qui cherchent à se rapprocher de leurs ancêtres humains vénèrent des dieux humains, faisant parfois preuve d'une piété particulièrement ostensible.

**Langue.** La langue orque n'a pas d'alphabet. Dans les rares cas où il leur faut écrire, orques et demi-orques ont recours à l'alphabet nain (et encore leurs inscriptions sont-elles rarement plus que des graffitis).



**Noms.** Les demi-orques choisissent généralement un nom correspondant à l'impression qu'ils veulent donner : il aura des sonorités humaines pour ceux qui cherchent à s'intégrer à la société des hommes, ou des consonances orques, plus gutturales, pour qui souhaite intimider ses ennemis. Un demi-orque élevé chez les humains depuis son plus jeune âge aura vraisemblablement un nom humain, mais il n'est pas impossible qu'il en change dès qu'il quittera sa ville natale. Certains sont toutefois trop stupides pour changer de nom lorsqu'ils passent d'une société à l'autre.

**Noms masculins :** Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Ront, Shump ou Thokk.

**Noms féminins :** Baggi, Emen, Engong, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Vola ou Volen.

**Aventuriers.** Les demi-orques vivant au contact des humains sont presque invariablement attirés par les carrières violentes, qui leur permettent de faire bon usage de leur force. Fréquemment rejetés par les classes sociales supérieures, ils peuvent espérer gagner l'amitié d'aventuriers qui sont bien souvent, eux aussi, des parias ou des individus vivant en marge de la société.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES DEMI-ORQUES

- **+2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.** Les demi-orques sont particulièrement musclés, mais leurs gènes orques nuisent à leurs facultés intellectuelles et à leurs relations sociales.
- **Taille moyenne.** En tant que créatures de taille M, les demi-orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- **Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.**
- **Vision dans le noir.** Orques et demi-orques voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- **Sang orque.** Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques. (Voir le *Manuel des Monstres* pour avoir plus d'informations sur les orques et le *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les objets magiques.)
- **Langues.** D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll et goblin. Quelques demi-orques intelligents apprennent le langage de leurs alliés ou de leurs ennemis, mais ils sont une infime minorité.
- **Classe de prédilection.** Barbare. La classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

## ELFES

Les elfes sont bien accueillis par les communautés humaines, mais ils ne s'y sentent jamais chez eux. Ils sont célèbres pour leur poésie, leurs chants et leurs danses, leur savoir et leurs arts magiques. Mais qu'un péril menace leur forêt et ils se révèlent de redoutables combattants et de fins stratèges.

**Personnalité.** Les elfes sont plus souvent amusés qu'excités, et bien moins cupides que curieux. Leur espérance de vie est si longue qu'ils ont tendance à toujours penser au long terme et à ne montrer que dédain et indifférence pour ce qu'ils considèrent comme une péripétie passagère. Par contre, dès qu'ils se fixent un but (qu'il s'agisse d'une mission risquée ou de l'apprentissage d'une nouvelle forme d'expression artistique), ils savent faire preuve d'une concentration et d'une détermination à nulle autre pareille. Ils se font difficilement des amis ou des ennemis, mais ne les oublient jamais. Ils répondent aux insultes par le mépris tant qu'ils les considèrent sans importance. Sinon, ils se vengent.

**Description.** Les elfes sont petits et leur silhouette délicate. Mesurant entre 1,35 mètre et 1,65 mètre, ils pèsent généralement entre 40 et 65 kilos. Hommes et femmes sont de la même taille, les premiers étant légèrement plus lourds que les secondes. Ils sont gracieux mais semblent fragiles. Leur peau est généralement pâle, leurs cheveux sont noirs et ils ont les yeux verts. Ils sont imberbes et glabres. Ils préfèrent les habits simples et confortables, affichant un goût prononcé pour les tons pastel tirant sur le bleu et le vert. Ils aiment

également les bijoux sans fioritures mais élégants. Leur grâce est presque surnaturelle et leurs traits sont d'une finesse remarquable. Nombre d'humains et de représentants des autres races les trouvent d'une beauté envoûtante. Les elfes deviennent adultes à 110 ans ; ils peuvent espérer dépasser les 700 ans.

Contrairement aux membres des autres races humanoïdes, ils ne dorment pas. Au lieu de cela, ils doivent se plonger dans une transe profonde, propice à la méditation, pendant un minimum de 4 heures par jour. Une telle pratique leur procure un repos identique à 8 heures de sommeil. Les elfes rêvent, même si ces songes sont en réalité des exercices mentaux développés au fil des ans.

**Relations avec les autres races.** Les elfes prennent les humains pour des rustres, les halfelins pour des individus trop collet monté, les gnomes pour des gens dénués d'intérêt et les nains pour des éteignoirs particulièrement désagréables. Ils éprouvent une certaine pitié pour les demi-elfes et ne parviennent jamais à se départir des soupçons que leur inspirent les demi-orques. Bien que hautains, ils n'ont pas un caractère aussi difficile que les nains et les halfelins, et se montrent généralement plaisants et polis envers ceux qui ne répondent pas à leurs critères d'excellence (autrement dit, quasiment n'est pas elfe).

**Alignement.** Les elfes aiment la liberté, la diversité et l'expression personnelle. Ils sont fortement attirés par les aspects les plus bénéfiques du Chaos. Ils se sentent souvent concernés par la défense des libertés d'autrui et la plupart sont foncièrement bons.

**Territoires.** Les elfes se retrouvent généralement dans le cadre de clans regroupant moins de deux cents individus. Leurs villages, bien cachés, se mêlent aux arbres sans nuire à la forêt. Ils vivent de chasse, de cueillette et de l'agriculture, leurs dons spécifiques en ce domaine (et leur magie) leur permettant de se nourrir sans devoir cultiver sur de grandes parcelles. Leurs contacts avec les étrangers sont limités, même si certains d'entre eux font des affaires en échangeant vêtements et objets d'art elfiques contre les métaux qu'ils se refusent à extraire du sol.

Les elfes rencontrés dans les régions humaines sont le plus souvent des troubadours, des artistes ou des sages. Les nobles humains se battaient pour louer les services de maîtres d'armes elfes qui enseignaient l'escrime à leurs fils.

**Religion.** Les elfes vénèrent d'abord et avant tout Corellon Larethian, Protecteur et préservateur de tout ce qui vit. Selon la légende, c'est du sang de Corellon, versé lors de ses batailles contre Gruumsh, le dieu des orques, que seraient nés les premiers elfes. Corellon n'est pas seulement un puissant dieu guerrier ; c'est également un mécène des études magiques, des arts, de la danse et de la poésie.

**Langue.** Les elfes parlent une langue fluide, tout en intonations subtiles, et dotée d'une grammaire incroyablement complexe. La littérature est riche et variée, mais c'est surtout pour les chants et les poèmes que la langue elfique est célèbre. Nombre de bardes apprennent l'elfe dans le seul but d'ajouter quelques ballades elfiques à leur répertoire. D'autres les mémorisent à l'oreille, sans savoir ce qu'elles racontent. L'alphabet elfique, aussi fluide que la langue parlée, est également celui de la langue sylvestre, parlée par les dryades, lutins et autres farfadets, ainsi que celui de l'aquaux, la langue des créatures liées à l'eau et du commun des Profondeurs, le langage des drows et d'autres créatures souterraines.

**Noms.** Quand un elfe se déclare adulte, ce qui se produit généralement quelque temps après son centième anniversaire, il se choisit du même coup un prénom. Ceux qui le connaissent depuis son plus jeune âge continueront parfois de l'appeler par son « prénom d'enfant », et il se peut qu'il le tolère. Un prénom elfique est toujours unique, même s'il peut reprendre des sonorités de prénoms de parents ou d'individus que l'elfe apprécie tout particulièrement. Ce prénom vient s'ajouter au nom de famille, obtenu par la combinaison de noms communs. Certains elfes vivant au contact des humains le traduisent en commun, les autres préférant conserver la forme originale.

**Prénoms masculins :** Aramil, Aust, Enialis, Heian, Himo, Ivellios, Laucian, Quarion, Thamior ou Tharivor.

**Prénoms féminins :** Anasrianna, Antinua, Drusilia, Felosial, Ielenia, Lia, Mialyë, Qillathe, Silaqui, Valanthe ou Xanaphia.

**Noms de famille :** Amastacia (« Fleur d'Étoile »), Amakiir (« Fleur de Gemme »), Galanodel (« Murmure de Lune »), Holimion (« Rosée de Diamant »), Liadon (« Feuille d'Argent »), Meliamne (« Pied de Chêne »), Nailo (« Brise nocturne »), Siannodel (« Ruisseau de Lune »), Ilphukiir (« Bouton de Gemme ») ou Xiloscient (« Pétale d'Or »).



**Aventuriers.** C'est par goût du voyage que les elfes décident de devenir aventuriers. La vie chez les humains se déroule à un rythme qui ne leur convient pas, car ils la trouvent trop réglementée et changeante. Les elfes qui vivent au contact des humains choisissent donc une carrière leur permettant d'aller à leur guise. Ils aiment également montrer leur talent à l'arc et à l'épée, mais aussi acquérir de nouveaux pouvoirs magiques, ce que l'existence d'aventurier leur permet de faire. Les elfes d'alignement bon peuvent être des rebelles ou prendre part à de grandes campagnes militaires du côté des forces du Bien.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES ELFES

- **+2 en Dextérité, -2 en Constitution.** Les elfes sont gracieux mais frêles. Leurs gestes coulés les aident à se déplacer discrètement et en font de redoutables archers.
- **Taille moyenne.** En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- **Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.**
- **Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.**
- **Vision nocturne.** Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- **Maniement des armes.** Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites). Les elfes ont élevé l'escrime et le tir à l'arc au rang d'arts ; tous savent donc manier ces armes.
- **Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.** Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent. Leurs perceptions sont si affûtées qu'ils sont presque dotés d'un sixième sens pour ce qui est de repérer les passages secrets.
- **Langues.** D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre. Les elfes connaissent souvent la langue de leurs alliés et de leurs ennemis, ainsi que le draconien, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recelant le savoir ancien.
- **Classe de prédilection.** Magicien. La classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). La pratique de la magie vient naturellement aux elfes (qui prétendent parfois l'avoir inventée) et les guerriers/magiciens sont extrêmement fréquents chez eux.

## GNOMES

Les gnomes sont appréciés de tous pour leurs talents de techniciens, d'alchimistes et d'inventeurs. Bien que très demandés, la plupart d'entre eux préfèrent vivre auprès des leurs, dans de confortables terriers creusés sous des collines où le gibier abonde.

**Personnalité.** Les gnomes adorent les animaux, les pierres précieuses et les plaisanteries. Ils sont dotés d'un grand sens de l'humour, et même s'ils apprécient les blagues et les jeux de mots, rien ne les fait autant rire que les farces élaborées. Ils montrent le même entrain pour des arts plus terre à terre, comme l'ingénierie, que pour leurs canulars.

Les gnomes sont également dotés d'une grande curiosité. Ils n'aiment rien tant que découvrir les choses par eux-mêmes. Cette soif d'apprendre fait d'eux des ingénieurs hors pair, car ils cherchent toujours de nouvelles méthodes de fabrication. Il arrive qu'ils jouent des tours à leurs compagnons dans le seul but de voir comment ceux-ci réagiront.

**Description.** Les gnomes font entre 90 centimètres et 1 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 21 kilos. Leur peau peut être très bronzée ou prendre la couleur de l'écorce, leur chevelure est blonde et leurs yeux présentent tous les dégradés de bleu. Les hommes se laissent couramment pousser la barbe, qu'ils portent courte et taillée avec soin. Les gnomes s'habillent généralement de cuir ou de couleurs brunes rappelant la terre, et il n'est pas

rare qu'ils ornent leurs vêtements de bijoux ou de broderies décoratives. Ils deviennent adultes aux environs de 40 ans et ont une espérance de vie de 350 ans, même si certains atteignent presque les 500 ans.

**Relations avec les autres races.** Les gnomes s'entendent bien avec les nains, qui partagent leur amour des objets précieux, leur attrait pour la mécanique et leur haine des gobelins et des géants. Ils apprécient la compagnie des halfelins, surtout ceux qui aiment plaisanter. La plupart des gnomes se méfient des races de plus grande taille (humains, elfes, demi-elfes et demi-orques), sans pour autant se montrer hostiles à leur égard.

**Alignement.** Les gnomes sont le plus souvent bons. Ceux qui sont attirés par la Loi deviennent généralement sages, ingénieurs, chercheurs, savants, détectives ou consultants. Ceux qui se sentent plus proches du Chaos choisissent plutôt une carrière de troubadour, d'escroc, de marchand ambulant ou de bijoutier. Mais la quasi-totalité des gnomes a un bon fond, et même les plus filous pratiquent davantage leur art pour s'amuser que par pure malice. Les gnomes malfaisants sont aussi rares qu'inquiétants.

**Territoires.** Les gnomes s'installent dans les collines boisées. Ils vivent sous terre, mais cela ne les empêche pas d'apprécier l'air pur et le monde de la surface, vers lequel ils remontent bien plus souvent que les nains. Leurs domiciles sont dissimulés grâce à des illusions et une méthode de construction particulièrement intelligente. Leurs visiteurs sont toujours les bienvenus et se voient souvent invités à entrer dans leurs terriers chauds et bien éclairés. Quant aux importuns, ils sont incapables de trouver la moindre entrée.

Les gnomes qui décident de vivre chez les humains sont généralement tailleurs de gemmes, mécaniciens, sages ou professeurs. Certaines familles humaines aiment que leurs enfants aient un précepteur gnome, lequel pourra dispenser son enseignement à plusieurs générations successives.

**Religion.** Le principal dieu des gnomes est Garl Brilleador, Protecteur bienveillant. Ses prêtres enseignent que les gnomes doivent chérir et aider la communauté au sein de laquelle ils vivent. Les plaisanteries doivent être perçues comme une façon de détendre l'atmosphère et d'empêcher les autres de prendre la grosse tête, pas comme de mauvais tours visant seulement à se moquer des victimes.

**Langue.** La langue gnome, qui utilise l'alphabet nain, a servi à écrire de nombreux traités techniques et ouvrages érudits. Herboristes, naturalistes et ingénieurs humains apprennent souvent le gnome pour avoir accès aux meilleurs ouvrages de leur spécialité.

**Noms.** Les gnomes adorent les noms, à tel point que beaucoup en ont jusqu'à une douzaine. Au fil de sa vie, le jeune gnome reçoit un nom de sa mère, un autre de son père, un troisième de l'ancien du clan, et d'autres encore donnés par ses oncles et tantes... sans oublier les surnoms affectueux que lui donnent ses compagnons. Il s'agit dans la plupart des cas de variantes des noms ou prénoms d'ancêtres ou de parents éloignés, et certains noms tiennent de la pure invention. Lorsqu'ils ont affaire aux humains et aux autres individus « coincés » dès que l'on aborde un tel sujet, les gnomes feignent de n'avoir que trois noms : un prénom, le nom de leur clan et un surnom. Le prénom qu'ils se choisissent dans la liste dont ils disposent est souvent le plus amusant à l'oreille. Les noms de clan sont souvent constitués de noms communs, et les gnomes les traduisent systématiquement en humain (ou en elfique chez les elfes, etc.).

**Prénoms masculins :** Boddynock, Dimble, Fonkin, Gerbo, Gimble, Glim, Jebbeddo, Namfoodle, Roondar, Seebou ou Zook.

**Prénoms féminins :** Bimpnottin, Caramip, Duvamil, Ellywick, Ellyjobell, Loopmortin, Mardnab, Roywyn, Shamil ou Waywocket.

**Noms de clan :** Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen ou Turen.

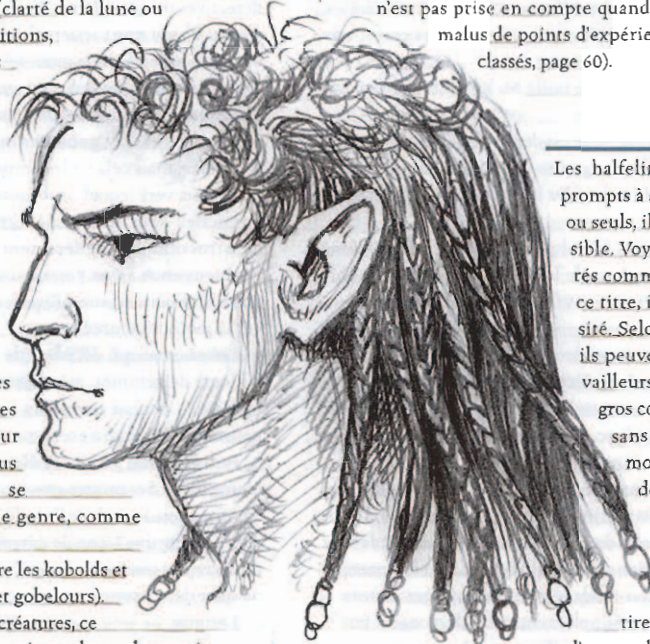
**Surnoms :** Blaireau, Brillegemme, Canard boiteux, Chipecrêpes, Cœur de Frêne, Doublepêne, Monobotte, Renversebière, Zibeline.

**Aventuriers.** Les gnomes sont par nature curieux et impulsifs. Ils deviennent aventuriers afin de découvrir le vaste monde ou par goût de l'exploration. Ceux qui sont loyaux le font parfois pour ramener l'ordre et protéger les innocents, montrant ainsi le même sens du devoir envers toute la société que celui que leurs frères réservent généralement à leur seule communauté. D'autres choisissent cette carrière par amour des pierres précieuses et autres objets de valeur. Selon les relations qu'ils entretiennent avec leur clan, ils sont parfois perçus comme des vagabonds, voire des traîtres (pour avoir tourné le dos à leurs responsabilités).



## PARTICULARITÉS RACIALES DES GNOMES

- +2 en Constitution, -2 en Force. Les gnomes sont aussi résistants que les nains, mais leur petite taille ne leur permet pas d'être aussi forts que les autres humanoïdes.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.
- *Vision nocturne.* Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Armes familières.* Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome (voir page 121) comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions. Les gnomes ont en effet une connaissance innée des illusions en tout genre.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Les gnomes ont une affinité naturelle pour les illusions, ce qui rend leurs sorts plus difficiles à percer à jour. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les goblinoides (gobelins, hobgobelins et gobelours). Les gnomes affrontent fréquemment ces créatures, ce qui leur a permis de mettre au point des tactiques de combat particulièrement adaptées.
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Ce bonus représente un entraînement spécial, suivi par tous les gnomes, au cours duquel ils apprennent des techniques de combat conçues par leurs ancêtres. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. Le *Manuel des Monstres* donne la liste des créatures de type géant.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive. Les gnomes ont l'oreille fine.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie). Leur odorat extrêmement développé leur permet de suivre les réactions chimiques à l'odeur.
- *Langues.* D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque. Les gnomes ont davantage de contact avec les elfes et les nains que ces deux races n'en ont entre elles, et ils apprennent souvent le langage de leurs ennemis jurés (kobolds, géants, gobelins et orques). De plus, une fois par jour, ils peuvent s'entretenir avec un animal



vivant dans un terrier (blaireau, lapin, renard, etc.). Il s'agit d'un talent naturel pour les gnomes. Voir la description du sort *communication avec les animaux*, page 214.

- *Pouvoirs magiques.* *Communication avec les animaux* (animaux fousisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort. Voir la description de ces trois sorts pages 254, 274 et 290.
- *Classe de prédilection.* Barde. La classe de barde d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

## HALFELINS

Les halfelins sont particulièrement rusés et prompts à saisir la moindre occasion. En clans ou seuls, ils font leur trou partout où c'est possible. Voyageurs dans l'âme, ils sont considérés comme des étrangers presque partout. À ce titre, ils attirent les soupçons et la curiosité. Selon le clan auquel ils appartiennent, ils peuvent être dignes de confiance et travailleurs ou de simples voleurs attendant le gros coup qui leur permettra de disparaître sans laisser de traces. Quel que soit leur mode de vie, ce sont des battants pleins de ressources.

*Personnalité.* Les halfelins préfèrent les ennuis à l'ennui. Ils sont d'une curiosité malade. Confiants dans leur capacité à se tirer des pires pétrins, ils font preuve d'une audace que la plupart des autres races sont bien incapables d'égaler.

Les halfelins sont nomades et leurs clans se déplacent constamment, allant où les circonstances où leur curiosité les pousse. Ils apprécient la richesse pour les plaisirs qu'elle peut acheter, et dépensent l'argent sans compter, aussi vite qu'ils l'obtiennent.

Ce sont également de grands collectionneurs. Les plus classiques collectionnent les armes, les livres ou les bijoux, mais certains sont attirés par des objets plus surprenants, comme par exemple les peaux de bêtes féroces, voire les créatures elles-mêmes ! Les riches halfelins font parfois appel à des aventuriers, qu'ils envoient chercher les pièces qui compléteront leur collection.

*Description.* Les halfelins mesurent environ 90 centimètres et pèsent entre 15 et 17 kilos. Ils ont le rein rougeaud et des cheveux noirs et raides, tandis que leurs yeux sont noirs ou noisette. Les hommes laissent souvent pousser leurs favoris, mais les barbes sont rares parmi eux, et les moustaches plus encore. Ils aiment les vêtements simples, pratiques et agréables à porter. Ils atteignent l'âge adulte peu après 20 ans et vivent généralement un siècle et demi.

## PERSONNAGES DE PETITE TAILLE

Les personnages de taille P bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion. Le bonus aux jets d'attaque s'explique par le fait qu'il est plus aisé de toucher une cible de grande taille. Par exemple, deux halfelins qui s'affrontent ne sont pas plus avantagés que deux humains, le bonus à la CA de chacun annulant le bonus à l'attaque de l'autre. Par contre, un halfelin aura des facilités pour toucher un humain, de même que ce dernier touchera plus aisément un ogre (et l'ogre un géant, etc.).

Les personnages de taille P ne peuvent transporter que 75 % de la charge autorisée pour les individus de taille M (voir *Créatures plus grandes ou plus petites*, page 162).

En règle générale, la vitesse de déplacement des créatures de taille P est réduite d'un tiers par rapport à celle des créatures de taille M.

Enfin, les personnages de taille P doivent utiliser des armes moins grandes que les personnages de taille M (voir *Taille de l'armes*, page 113).



**Relations avec les autres races.** Les halfelins essaient de s'entendre avec tout le monde. Ils sont particulièrement doués pour ce qui est de s'intégrer au sein d'une communauté d'humains, de nains, d'elfes ou de gnomes, et de se rendre indispensables. Comme la société humaine change plus rapidement que celle des autres races, c'est elle qui offre le plus de possibilités aux halfelins, que l'on retrouve donc fréquemment au contact des humains.

**Alignement.** Les halfelins tendent généralement vers la neutralité. Ils acceptent facilement le changement (ce qui est un trait de caractère chaotique), mais leur existence gravite également autour de constantes telles que l'honneur et les liens existant au sein du clan (traits loyaux).

**Territoires.** Les halfelins n'ont pas de région bien à eux. Ils vivent sur les terres des autres races en tirant profit des ressources locales. Ils constituent parfois des communautés soudées dans les villes humaines ou les cités naines. Ils collaborent facilement avec autrui, mais leurs seuls vrais amis sont souvent d'autres halfelins. Il leur arrive également de s'installer dans des lieux à l'écart, où ils fondent de petits villages indépendants. Ce genre de communauté reste toutefois rarement au même endroit, car les halfelins sont connus pour déménager en masse lorsqu'une autre région leur offre de meilleures perspectives (par exemple, pour aller vivre à proximité d'une mine venant de s'ouvrir, ou dans un pays manquant de main d'œuvre suite à une guerre). Le groupe repart dès qu'une situation cesse d'être fructueuse ou pour peu qu'une autre plus intéressante se présente. Pour certaines communautés, le voyage est un mode de vie, et elles se rendent d'un lieu à l'autre à bord de leurs chariots ou de leurs bateaux.

**Religion.** La divinité principale des halfelins est Yondalla, déesse qu'ils appellent couramment la Sainte. Yondalla promet bénédiction et protection à ceux qui appliquent ses préceptes, défendent leur clan et chérissent leur famille. Les halfelins vénèrent également un grand nombre de dieux mineurs en charge qui d'un village, qui d'une forêt ou d'un lac. Ils prient ces divinités pour assurer leur sécurité quand ils se rendent d'un lieu à un autre.

**Langue.** Les halfelins ont leur propre langue, qui utilise l'alphabet commun. Ils écrivent très peu, aussi leur littérature est-elle bien moins importante que celle des nains, gnomes et autres elfes. Par contre, leur tradition orale est très développée. Leur langue n'a rien de secret, mais ils n'aiment pas l'enseigner aux étrangers. Tous les halfelins ou presque parlent commun, ce qui leur permet de communiquer avec les habitants des régions qu'ils traversent ou dans lesquelles ils s'installent.

**Noms.** Chaque halfelin a un prénom, un nom de famille, et parfois même un surnom. Apparemment, les noms de famille ne sont rien de plus que des surnoms tellement ancrés qu'on se les transmet de génération en génération.

**Prénoms masculins :** Alton, Beau, Cade, Eldon, Garret, Lylo, Milo, Osborn, Roscoe ou Wellby.

**Prénoms féminins :** Amaryllis, Charmaine, Cora, Euphémia, Jillian, Lavinia, Lidda, Merla, Portia, Séraphina ou Verna.

**Noms de famille :** Bontonneau, Feuillederhé, Gandépine, Hautscolline, Lancebricole, Prébrulé, Ramassetaillis, Sourameau ou Vertebouteille.

**Aventuriers.** Les halfelins quittent souvent leur communauté pour trouver leur place dans le vaste monde. Ceux qui choisissent une carrière d'aventurier le font le plus souvent pour s'enrichir ou acquérir une certaine renommée. Cela dit, il est bien difficile de faire la distinction entre un halfelin aventurier et un autre à la recherche d'une occasion particulièrement intéressante. En effet, pour les halfelins, la vie d'aventurier est davantage une succession d'opportunités qu'un plan de carrière. Leur opportunisme est souvent considéré comme une forme de vol plus ou moins malhonnête par les autres, mais les aventuriers halfelins qui apprennent à avoir foi en leurs compagnons sont dignes de confiance.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES HALFELINS

- +2 en Dextérité, -2 en Force. Les halfelins sont agiles et habiles pour ce qui est d'utiliser les armes à distance, mais leur petite taille ne leur permet pas de prétendre à une force égale à celle des autres races.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discretion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).

- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut. Les halfelins sont athlétiques et ont le pied lèste.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Ils sont particulièrement doués dès qu'il s'agit de se soustraire au danger, quel qu'il soit.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes. Lancer des pierres et tirer à la fronde sont des sports nationaux chez les halfelins, qui deviennent vite redoutables dès qu'on leur met un projectile dans la main.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive. Ils ont l'oreille fine.
- Langues. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, goblin, nain et orque. Les halfelins particulièrement intelligents apprennent également la langue de leurs amis et de leurs ennemis.
- Classe de prédilection. Roublard. La classe de roublard d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). Depuis toujours, les halfelins doivent faire appel à leur discrétion et à leurs méninges pour survivre, aussi la classe de roublard leur vient-elle tout naturellement.

## NAINS

Les nains sont des travailleurs volontaires connus pour leur compétence martiale, leur faculté à résister à tout ou presque, leur grande connaissance des secrets de la terre et la quantité de bière qu'ils sont capables d'ingurgiter. Leurs mystérieux royaumes, taillés à l'intérieur des montagnes, sont renommés pour les merveilleux trésors qu'ils produisent.

**Personnalité.** Les nains n'ont pas le sourire facile. Soupçonneux par nature à l'égard des gens qu'ils ne connaissent pas, ils savent se montrer généreux pour peu que l'on ait mérité leur confiance. Ils accordent une grande valeur à l'or et aux pierres précieuses, ainsi qu'aux bijoux et objets d'art réalisés à partir de ces matières premières ; certains sont particulièrement cupides. Ils se battent avec courage et ténacité, sans faire montre de retenue ni de témérité. Leur sens de la justice est très poussé, mais il peut parfois dégénérer en une soif irraisonnée de vengeance. Les gnomes, qui s'entendent bien avec eux, ont ainsi un proverbe disant : « Si je mens, qu'un nain s'énervé à mon encontre. »

**Description.** Les nains mesurent entre 1,20 mètre et 1,35 mètre, mais leur largeur d'épaules et leur ossature sont telles qu'ils pèsent presque autant que les humains. Les hommes sont légèrement plus grands et sensiblement plus lourds que les femmes. La peau des nains prend souvent un teint bronzé ou brun clair et leurs yeux sont noirs. Quant à leurs cheveux, ils sont généralement noirs, gris ou châtrains et tous les laissent pousser. Les hommes accordent une grande importance à leur barbe, qu'ils soignent tout particulièrement. Que ce soit pour leurs cheveux, leur barbe ou leurs habits, le classicisme est de mise. Les nains sont considérés adultes aux alentours de 40 ans et certains vivent au-delà de 400 ans.

**Relations avec les autres races.** Les nains s'entendent bien avec les gnomes, et raisonnablement bien avec les humains, halfelins et autres demi-elfes. Comme ils disent souvent : « La différence entre une connaissance et un ami est de l'ordre du siècle. » Les humains ne vivent pas assez vieux pour pouvoir tisser des liens d'amitié étroits avec les nains. Bien souvent, quand un nain est l'ami d'un humain, c'est qu'il appréciait les parents ou les grands-parents de ce dernier. Les nains n'ont aucun goût pour la subtilité et les arts des elfes, qu'ils jugent imprévisibles, frivoles et inconstants. Néanmoins, au fil des siècles, nains et elfes ont su s'allier à plusieurs reprises pour combattre orques, gobelins ou gnolls, et, à force de campagnes militaires jointes, les nains en sont venus à respecter les elfes, même s'ils ne le font qu'à contrecoeur. Par contre, ils sont extrêmement soupçonneux à l'égard des demi-orques, qui le leur rendent bien. Fort heureusement, les nains sont objectifs, et ils reconnaissent à chaque demi-orque le droit de faire ses preuves.

**Alignement.** Les nains sont souvent loyaux et en majorité bons. Les aventuriers nains ont toutefois de bonnes chances de déroger à la règle, car dans la plupart des cas, ils éprouvent des difficultés à bien s'intégrer à leur société.



**Territoires.** Les royaumes des nains se trouvent généralement sous les montagnes, qu'ils creusent en quête de gemmes et de minerais précieux et où ils forgent de fabuleux trésors. Les membres des autres races y sont accueillis pour peu qu'ils se montrent dignes de confiance, mais l'accès à certaines parties de la citadelle leur est interdit. Les nains acquièrent grâce au commerce les biens qu'ils ne trouvent pas dans les entrailles de la terre. Ils détestent voyager par voie fluviale ou maritime, et dès qu'il s'agit de prendre le bateau ils préfèrent charger des humains entreprenants de transporter leurs marchandises.

Dans les régions occupées par les humains, les nains travaillent souvent comme mercenaires, armuriers, forgerons, bijoutiers et artisans. Les gardes du corps nains sont connus pour leur bravoure et leur loyauté, vertus que leurs clients n'hésitent pas à récompenser comme il se doit.

**Religion.** Le dieu principal des nains est Moradin, le Forgeur d'âmes. C'est le créateur des nains. Il attend de ses fidèles qu'ils fassent de leur mieux pour le bien de la race naine.

**Langue.** Les nains parlent leur propre langue, qui s'accompagne d'un alphabet runique. Leur littérature prend la forme d'une histoire détaillée des royaumes nains et des guerres qu'ils ont livrées au fil des millénaires. L'alphabet nain est également utilisé (avec quelques variations mineures) dans d'autres langages : le géant, le gnome, le goblin, l'orque et le terreux. Les nains parlent souvent l'idiome de leurs amis et de leurs ennemis. Certains apprennent également le terreux, cet étrange dialecte commun aux créatures intrinsèquement liées à la terre, telles que le xorn.

**Noms.** Chaque nain reçoit son nom de l'ancien de son clan, en accord avec la tradition. Chaque nom a servi génération après génération ; il n'appartient pas à l'individu, mais au clan. Si le nain se couvre de honte, son nom lui est retiré. Lorsque cela se produit, la loi naine interdit au fautif de prendre un autre nom nain.

**Noms masculins :** Barendd, Brottor, Eberk, Einkil, Oskar, Rurik, Taklinn, Tordek, Traubon, Ulfgar ou Veit.

**Noms féminins :** Artin, Audhild, Dagnal, Diesa, Gunnloda, Hlin, Ilde, Liftrasa, Sannl ou Torgga.

**Noms de clan :** Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Lodert, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn ou Ungart.

**Aventuriers.** Un nain décidant de devenir aventurier peut être motivé par une noble cause, l'envie de se faire ou la cupidité. Tant que ses exploits couvrent son clan de gloire, il bénéficie du respect de ses pairs et son statut social croît en conséquence. Terrasser des géants ou se rendre propriétaire de puissants objets magiques sont les meilleurs moyens d'être bien vu par le reste du clan.

## PARTICULARITÉS RACIALES DES NAINS

- **+2 en Constitution, -2 en Charisme.** Les nains sont solidement charpentés, mais aussi bourrus et réservés.
- **Taille moyenne.** En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- **Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.** De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).

- **Vision dans le noir.** Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.

- **Connaissance de la pierre.** Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roubillard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les nains sont dotés d'un véritable sixième sens pour tout ce qui a trait à la pierre, mais il est vrai que leurs royaumes souterrains leur permettent de s'exercer en permanence.

- **Armes familières.** Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques (voir le Chapitre 7 : l'équipement).

- **Stabilité.** Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une botteculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).

- **Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.** Les nains sont naturellement résistants aux substances toxiques.

- **Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et effets imitant des sorts.** Les nains sont naturellement résistants aux sorts.

- **Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).** Les nains affrontent fréquemment ces créatures, ce qui leur a permis de mettre au point des tactiques de combat particulièrement adaptées.

- **Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant.** Ce bonus représente un entraînement spécial, suivi par tous les nains, au cours duquel ils apprennent des techniques de combat conçues par leurs ancêtres. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. Le Manuel des Monstres donne la liste des créatures de type géant.

- **Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.** Les nains ont une grande connaissance de la pierre et des métaux.

- **Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux, des matériaux que les nains savent travailler comme personne.**

- **Langues.** D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, goblin, orque et terreux. Les nains connaissent le langage de leurs ennemis et de leurs alliés souterrains.

- **Classe de prédilection.** Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). La



Crâne humain



Crâne nain



culture naine vante sans cesse les mérites du combat, aussi la carrière de guerrier vient-elle tout naturellement aux nains.



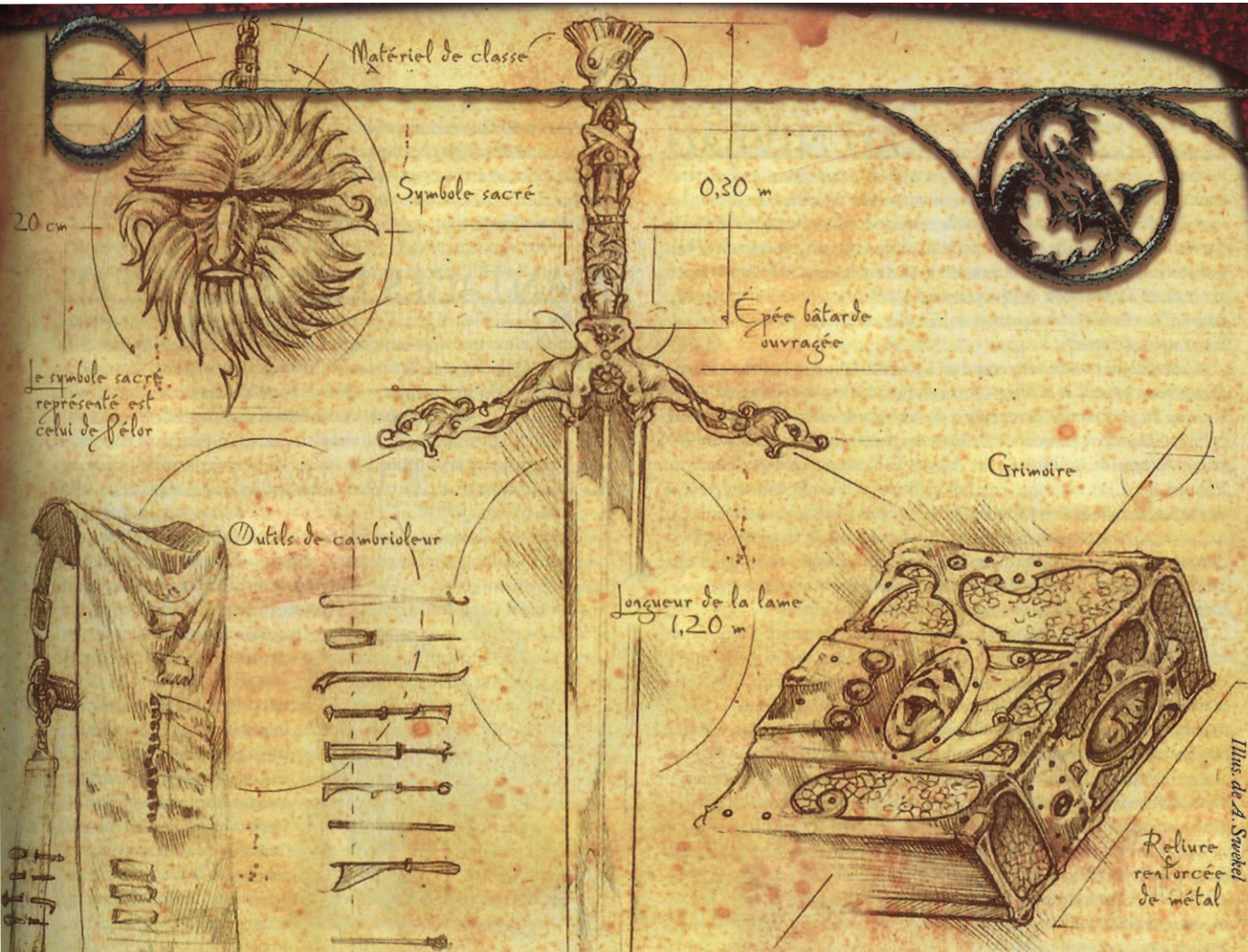


Illustration de A. Savel

**T**out aventurier digne de ce nom est animé par une ou plusieurs motivations, lesquelles peuvent être la justice, l'appât du gain, la quête de la connaissance, de la gloire ou du pouvoir. Chacun choisit la méthode qui lui convient le mieux pour atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse de la ruse, de la magie ou de la force des armes. Les aventuriers triomphants voient leurs rêves se réaliser, tandis que les autres vont nourrir les vers.

La classe d'un personnage représente sa profession ou sa vocation. Elle détermine, entre autres, son potentiel magique et ses aptitudes au combat. C'est sans doute le premier choix à faire pour votre personnage (juste avant la race, ou du moins en même temps). La classe que vous retiendrez vous donnera d'importantes indications quant à la répartition des valeurs de caractéristiques et aux races favorables.

## LES CLASSES

Les onze classes de personnage possibles sont les suivantes, dans l'ordre d'apparition dans ce chapitre :

**Barbare** : combattant féroce qui s'en remet à sa rage et à son instinct pour triompher.

**Barde** : troubadour, conteur, bref, artiste aux mille talents dont la musique est magique, au sens propre du terme.

**Druide** : personnage étroitement lié au monde naturel, dont il absorbe l'énergie pour jeter ses sorts et utiliser ses étranges pouvoirs magiques.

**Ensorceleur** : lanceur de sorts doté de talents magiques innés.

**Guerrier** : combattant inégalé dans le maniement des armes.

**Magicien** : lanceur de sorts formé à utiliser la magie profane.

**Moine** : spécialiste des arts martiaux possédant des pouvoirs uniques.

**Paladin** : champion de la justice et ennemi infatigable des forces du Mal, protégé par de puissants pouvoirs divins.

**Prêtre** : maître incontesté de la magie divine, sachant également se battre l'arme à la main.

**Rôdeur** : combattant des forêts et des grands espaces.

**Roublard** : mi-éclaireur, mi-espion, il triomphe par la ruse plutôt que par la force brute.

**Abréviations.** Les abréviations utilisées pour les classes sont les suivantes : Barb = barbare ; Bard = barde ; Dru = druide ; Ens = ensorceleur ; Gue = guerrier ; Mag = magicien ; Moi = moine ; Pal = paladin ; Prê = prêtre ; Rôd = rôdeur ; Rou = roublard.

## PERSONNAGES MULTICLASSÉS

En gagnant des niveaux, les personnages ont la possibilité de se multiclasser (autrement dit, d'ajouter une nouvelle classe à leur répertoire), ce qui leur permet d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Par contre, cette diversification se fait au détriment de leur première classe dont la progression se fait interrompre. Un magicien peut par exemple choisir de devenir magicien/guerrier, ce qui lui permettra de manier davantage d'armes, d'avoir de meilleurs jets de Vigueur, etc. Dans le même temps, il ne gagne plus de nouveaux sorts et n'est donc pas un magicien aussi puissant qu'il aurait pu le devenir s'il avait poursuivi sa progression dans cette classe seule. Les règles concernant les personnages multiclassés sont réunies à la fin de ce chapitre.

On parle de niveau de classe pour désigner le niveau d'un personnage multiclassé dans l'une de ses classes, et de niveau global pour désigner son niveau en tant que personnage. Par exemple, un personnage guerrier 2 / roublard 1 a un niveau global de 3 (2 + 1) et son niveau de classe en tant que guerrier est de 2.



## BONUS LIÉS À LA CLASSE ET AU NIVEAU

Les jets d'attaque ou de sauvegarde et les tests de compétence sont obtenus par une combinaison de trois chiffres ou nombres, représentant chacun un facteur différent : le facteur chance (le résultat du d20), les talents innés du personnage (le modificateur de caractéristique), et son expérience et son entraînement. Ce troisième facteur est basé, directement ou indirectement, sur la classe et le niveau de l'aventurier. La Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes permet de calculer ce facteur pour les jets d'attaque et de sauvegarde.

**Bonus de base aux sauvegardes.** Les chiffres indiqués dans les deux premières colonnes de la Table 3-1 concernent les jets de sauvegarde. Selon la classe du personnage, certains jets de sauvegarde utiliseront la première colonne (élevé) ou la seconde (faible). Par exemple, les guerriers ont des bonus de base de Réflexes et de Volonté faibles et un bonus de base de Vigueur élevé. Les roubards, eux, ont un bonus de base de Réflexes élevé et des bonus de base de Vigueur et de Volonté faibles. Seuls les moines utilisent un bonus de base élevé quel que soit le jet de sauvegarde. Reportez-vous à la description de chaque classe pour plus d'informations. Pour chaque catégorie de sauvegarde, le bonus de base d'un personnage multiclassé (voir page 59) est la somme des bonus de base de chacune de ses classes.

**Bonus de base à l'attaque.** Le bonus à appliquer aux jets d'attaque est lui aussi indiqué sur la Table 3-1. Un personnage utilise la première colonne (élevé), la deuxième (moyen) ou la troisième (faible) selon sa classe. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs ont un bonus de base à l'attaque élevé, il utilisent donc la première colonne. Les bardes, druides, moines, prêtres et roubards ont un bonus de base à l'attaque moyen et ils utilisent donc la deuxième colonne. Enfin, les ensorceleurs et les magiciens ont un bonus de base à l'attaque faible et ils se contentent de la troisième colonne. Plusieurs valeurs séparées par des barres de fraction correspondent à des attaques supplémentaires portées avec un bonus à l'attaque réduit. Par exemple, « +12/+7/+2 » correspond à trois attaques par round, la première à +12 au jet d'attaque, la deuxième à +7 et la troisième à +2. Les modificateurs s'appliquent normalement à ces jets de dé, mais ils ne confèrent pas d'attaque supplémentaire. Par exemple, Lidda, roubard de halfeline de niveau 2, dispose d'un bonus de base à l'attaque égal à +1. Avec une arme de jet, elle y ajoute son bonus de Dextérité (+3), son bonus de taille (+1) et son bonus racial (+1), soit un total de +6. Même si un bonus de base à l'attaque de +6 s'accompagne d'une attaque supplé-

mentaire à +1, le fait d'augmenter le bonus au jet d'attaque à l'aide d'un ou plusieurs modificateurs dus à la race, à une caractéristique ou à une arme magique (ou de maître) ne donne jamais d'attaque additionnelle. Le bonus de base à l'attaque d'un personnage multiclassé (voir page 59) est égal à la somme des bonus de base que lui offrent ses différentes classes. Les attaques multiples sont alors calculées en conséquence.

## AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

En plus de meilleurs jets d'attaque et de sauvegarde, les personnages gagnent d'autres avantages en progressant dans les niveaux. La Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, les regroupe de façon sommaire.

**PX.** Cette colonne indique le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre ce niveau global (c'est-à-dire le total des différentes classes d'un personnage multiclassé, ou simplement son niveau pour un personnage possédant une seule classe). Pour tous les personnages, multiclassés ou non, le nombre de points d'expérience détermine le niveau global, pas celui de chaque classe.

**Limite des compétences de classe.** Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3. Une compétence de classe est une compétence fréquemment associée à la classe en question, comme c'est le cas pour Art de la magie et la classe de magicien. Les compétences de chaque classe sont indiquées dans la description de chacune (voir Table 4-2 : compétences, page 63, pour plus d'informations).

**Limite des compétences hors classe.** Pour les compétences hors classe (hc), (c'est-à-dire les compétences qui ne sont pas associées à la classe de l'aventurier), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe : soit (niveau global + 3)/2. Par exemple, au niveau 1, un magicien ne peut pas avoir un degré de maîtrise supérieur à 2 en Déplacement silencieux, compétence associée au roubard. Dans le même temps, ce degré de maîtrise lui coûte 4 points de compétence, ce qui lui aurait permis d'acheter un degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, une compétence de classe pour les magiciens. Dans le cas où le degré de maîtrise s'accompagne d'un demi (1/2) sur la Table 3-2, cette fraction n'est pas prise en compte dans le rest de compétence. Elle indique seulement que le personnage est en train de s'améliorer dans l'utilisation de la compétence (il bénéficiera du bonus une fois qu'il aura acquis le demi-point manquant).

**Dons.** Chaque personnage commence sa carrière avec un don au niveau 1, puis en gagne un autre chaque fois que son niveau global est divisible par trois (autrement dit, aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18). Notez que ces

TABLE 3-1 : BONUS DE BASE À L'ATTAQUE ET AUX SAUVEGARDES

Niveau de classe	Bonus de base aux sauvegardes (élevé)	Bonus de base aux sauvegardes (faible)	Bonus de base à l'attaque (élevé)	Bonus de base à l'attaque (moyen)	Bonus de base à l'attaque (faible)
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

TABLE 3-2 : EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Limite des compétences de classe	Limite des compétences hors classe	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1 <sup>er</sup>	—
2	1 000	5	2 1/2	—	—
3	3 000	6	3	2 <sup>e</sup>	—
4	6 000	7	3 1/2	—	1 <sup>ère</sup>
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 1/2	3 <sup>e</sup>	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 1/2	—	2 <sup>e</sup>
9	36 000	12	6	4 <sup>e</sup>	—
10	45 000	13	6 1/2	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 1/2	5 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 1/2	—	—
15	105 000	18	9	6 <sup>e</sup>	—
16	120 000	19	9 1/2	—	4 <sup>e</sup>
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 1/2	7 <sup>e</sup>	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 1/2	—	5 <sup>e</sup>



dons viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes (voir plus loin) en tant qu'aptitude de classe et de celui qui est accordé d'office à tous les humains. Voir Chapitre 5 : les dons, pour plus d'informations.

**Augmentation de caractéristique.** Chaque fois que le niveau global du personnage est divisible par quatre (c'est-à-dire aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20), il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix. Par exemple, un ensorceleur ayant 16 en Charisme peut faire passer cette valeur à 17 au niveau 4. Au niveau 8, il aura la possibilité d'augmenter encore cette caractéristique ou d'en améliorer une autre. Cette augmentation est permanente.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global. Ainsi, un guerrier/magicien de niveau 1/3 a un niveau global égal à 4 ; il peut donc prétendre à son premier point de caractéristique supplémentaire.

## DESCRIPTION DES CLASSES

Le reste de ce chapitre (jusqu'à la section sur les personnages multiclassés) est consacré à la description des classes, par ordre alphabétique. Chaque description commence par une exposition de la situation générale de la classe dans le monde de campagne, dans des termes que les personnages eux-mêmes peuvent comprendre et utiliser. On trouve ensuite quelques conseils sur le rôle habituel d'un membre de cette classe dans un groupe d'aventuriers. Ces informations sont uniquement des généralités : tous les personnages sont uniques dans leur attitude, leurs points de vue et ainsi de suite.

### INFORMATIONS TECHNIQUES

La description générale est suivie d'une série d'informations d'ordre technique, qui ne s'appliquent pas à toutes les classes. Les voici, dans l'ordre où elles apparaissent :

**Caractéristiques.** Les caractéristiques primordiales pour un représentant de la classe concernée. Vous êtes bien évidemment libre d'aller à contre-courant, mais votre aventurier a tout intérêt à avoir des caractéristiques élevées là où elles lui seront le plus utiles (vous pouvez également vous dire qu'il est naturellement attiré par la classe qui correspond le mieux à ses talents ou pour laquelle il se sent le plus qualifié).

**Alignement.** Quelques classes restreignent l'alignement du personnage. Par exemple, un barde ne peut pas être loyal. « Au choix » indique que le personnage peut être de n'importe quel alignement.

**Dés de vie.** C'est le type de dés à lancer pour connaître le nombre de points de vie gagnés par le personnage à chaque niveau.

Type de DV	Classe
d4	Ensorceleur, magicien
d6	Barde, roublard
d8	Druide, moine, prêtre, rôdeur
d10	Guerrier, paladin
d12	Barbare

Jetiez un dés de vie chaque fois que votre aventurier gagne un niveau, appliquez son éventuel modificateur de Constitution au résultat obtenu et ajoutez le total à son nombre de points de vie. Un personnage a autant de dés de vie que de niveaux. Au niveau 1, on ne jette pas le dés ; le personnage a automatiquement le maximum de pv possible (plus ou moins son modificateur de Constitution).

Par exemple, Vadiana est une druidesse ; ses points de vie sont calculés avec un d8. Au niveau 1, elle a automatiquement 8 points. Sa valeur de Constitution est de 13 et lui confère un bonus de +1, ce qui lui donne un total de 9 points de vie. En atteignant le niveau 2, elle jette 1 d8, y ajoute 1 (son bonus de Constitution) et additionne le résultat au total précédent. Elle refait cette opération à chaque nouveau niveau.

Si votre personnage a un malus de Constitution et si le résultat du jet de dés après modification donne un total de 0 ou moins, n'en tenez aucun compte et ajoutez 1 point de vie au total de votre aventurier. On gagne au moins 1 pv par niveau, même si l'on a une valeur de Constitution affligeante.

**Table.** Cette table indique les avantages auxquels le personnage peut prétendre en fonction de son niveau. Elle reprend une partie de la Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, mais en la détaillant davantage. Elle comprend généralement les informations suivantes :

**Niveau :** le niveau que le personnage a atteint dans cette classe.

**Bonus de base à l'attaque :** le bonus de base à l'attaque et le nombre d'attaques dont bénéficie l'aventurier.

**Bonus de base de Réflexes :** le bonus de base de Réflexes, auquel on ajoute le modificateur de Dextérité du personnage.

**Bonus de base de Vigueur :** le bonus de base de Vigueur, auquel on ajoute le modificateur de Constitution du personnage.

**Bonus de base de Volonté :** le bonus de base de Volonté, auquel on ajoute le modificateur de Sagesse du personnage.

**Spécial :** avantages acquis à certains niveaux et détaillés dans la section Particularités de la classe.

**Nombre de sorts par jour :** le nombre de sorts de chaque niveau que le personnage peut lancer par jour. Si la table indique « — », le personnage n'a pas accès aux sorts du niveau correspondant. « 0 » signifie qu'il ne peut en jeter que si sa caractéristique primordiale de lanceur de sorts l'autorise à utiliser des sorts en bonus (La

caractéristique primordiale des magiciens est l'Intelligence, celle des druides, paladins, prêtres et rôdeurs est la

Sagesse et celle des bardes et ensorceleurs est le

Charisme. Voir la Table

1-1 : modificateurs de

caractéristique et sorts

en bonus, page 8). Enfin,

si la table donne un chiffre

autre que 0, le person-

nage peut lancer

cette quantité de

sorts, plus les

sorts en bonus

que lui confère sa caractéristique primordiale.

Un personnage peut toujours choisir d'utiliser un emplacement de sort pour un sort de plus bas niveau (voir Emplacements de sorts, page 178).

**Compétences de classe.** Cette section présente la liste des compétences associées à la classe, le nombre de points de compétence dont le personnage dispose au niveau 1 et ceux qu'il gagne à chaque niveau additionnel. Tout personnage gagne un certain nombre de points de compétence par niveau (par exemple, 6 pour un rôdeur et 8 pour un roublard). On

ajoute au chiffre indiqué le modificateur d'Intelligence du personnage (et +1 si le personnage est humain), ce qui donne le nombre de points de compétence réellement gagné (1 point par niveau minimum, même si le personnage a un important malus d'Intelligence). Au niveau 1, un personnage dispose d'un total de points de compétence égal à quatre fois ce résultat.

Comme le degré de maîtrise ne peut pas dépasser le niveau global + 3 pour une compétence de classe, il est possible d'atteindre un degré de maîtrise maximal de 4 au niveau 11 (au prix de 1 point de compétence pour chaque degré de maîtrise).

Par exemple, Vadiana la druidesse demi-elfe peut prétendre à une base de 4 points de compétence par niveau. Elle ajoute son bonus d'Intelligence (+1), ce qui lui donne un total de 5 points. Au niveau 1, elle a droit à quatre fois ce total, soit 20 points. Elle peut prendre un degré de maîtrise maximal de 4 dans ses compétences de classe, ce qui signifie qu'elle peut, par exemple, répartir ses 20 points entre cinq compétences de classe qu'elle



Lars Grant-West



porte toutes à un degré de maîtrise de 4 (il est plus efficace d'avoir un degré de maîtrise élevé dans un nombre de compétences limité que le contraire).

Il est également possible de choisir des compétences hors classe, mais dans ce cas, chaque point dépensé n'augmente le degré de maîtrise que d'un demi-point, et il ne peut jamais dépasser la moitié du degré de maîtrise auquel on peut prétendre pour les compétences de classe (soit 2 au niveau 1).

**Particularités de la classe.** Tout ce qui distingue la classe des autres, autrement dit les avantages qu'elle procure au personnage ainsi, le cas échéant, que les inconvénients qui l'accompagnent. Ce passage inclut tout ou partie des paragraphes suivants.

**Armes et armures.** Les armes et armures que l'aventurier a été formé à manier et à porter. Quelle que soit la formation reçue, une armure encombrante gêne certaines compétences (telles qu'Escalade) et l'incantation de la majorité des sorts profanes. Un personnage peut se former au maniement d'autres armes ou au port d'autres armures en choisissant les dons Port des armures légères, Port des armures intermédiaires ou Port des armures lourdes, Maniement des boucliers ou Maniement du pavois, ainsi que Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre ou Maniement d'une arme exotique.

**Sorts.** Magiciens, ensorceleurs, prêtres, druides et bardes sont capables de lancer des sorts, ce qui n'est pas le cas des guerriers, barbares, roubards et moines. Paladins et rôdeurs acquièrent cette capacité au niveau 4.

**Aptitudes.** Chaque classe confère également un certain nombre d'aptitudes, lequel est extrêmement variable (ainsi, le moine bénéficie d'un nombre d'aptitudes bien plus important que le guerrier).

Certaines de ces aptitudes sont assimilables à des pouvoirs magiques ou surnaturels. Utiliser un pouvoir magique revient à jeter le sort du même nom (sans avoir besoin de composantes, voir Les composantes, page 174) ; cela provoque une attaque d'opportunité de l'adversaire. Par contre, le fonctionnement des pouvoirs surnaturels est sensiblement différent (voir Chapitre 8 : le combat, et plus particulièrement Attaques d'opportunité, page 137, et Utiliser un pouvoir spécial, page 142).

**Anciens membres.** Ce qui arrive au personnage si, pour une raison ou une autre, il est obligé d'abandonner sa classe. À moins que cette section n'indique le contraire, un personnage qui abandonne l'une de ses classes conserve la formation au maniement des armes et au port des armures accordée par cette classe.

**Exemple de personnage.** Ces quelques lignes indiquent les dons, les compétences et l'équipement par défaut de plusieurs aventuriers de niveau 1 appartenant à cette classe. Vous n'êtes pas obligé de vous en inspirer pour créer votre premier personnage, mais ils sont là pour vous aider. N'hésitez pas à les recopier, ne serait-ce que partiellement, sur votre feuille de personnage (vous pouvez par exemple prendre l'équipement indiqué et choisir vous-même les compétences de votre personnage). Le MD peut également utiliser ces exemples pour créer des personnages de niveau 1 en un temps record.

Tous ces exemples partent du principe que l'aventurier a dépensé autant de points que possible dans toutes ses compétences (afin d'exceller dans quelques compétences plutôt que d'être un touche-à-tout). La liste présente les compétences par ordre d'importance pour un personnage typique.

Chaque exemple de personnage est associé à une race. Les exemples ne tiennent aucun compte des particularités raciales ; c'est à vous de les rajouter (elles sont détaillées dans le Chapitre 2 : les races). Enfin, l'exemple ne mentionne pas non plus les particularités et aptitudes propres à la classe.

Le terme « Équipement » désigne le matériel de l'aventurier, pas son habillement. Partez du principe que votre personnage possède au moins une tenue normale. Choisissez l'une des suivantes, décrites dans le Chapitre 7 : l'équipement : costume d'artiste, tenue d'artisan, d'explorateur ou de voyage, ou encore habit d'érudit, de moine ou de paysan.

## BARBARE

Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des étendues gelées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbares, baresarks ou berserkers (de ber, dérivé de björn, et serkr, qui, dans leur langue rugueuse, signifient respectivement « ours » et « chemise ») et les accusent de tous les crimes. Mais ces « barbares » ont maintes fois fait la preuve de leur bravoure

et de leur valeur à ceux qui ont pris le risque de s'allier avec eux. Quant aux ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers rusés, pleins de ressources, persévérants et impitoyables.

**Aventure.** Partir à l'aventure est la meilleure chance que les barbares ont de trouver leur place dans une société civilisée. La monotonie inhérente aux métiers de garde ou de sentinelle n'est pas pour eux. Le danger, les incertitudes et l'errance imposés par une telle existence ne leur posent aucun problème. Ils partent parfois sur les routes à la poursuite d'un ennemi haï. Ils éprouvent un profond dégoût pour tout ce qu'ils considèrent contraire à la nature, ce qui comprend entre autres démons, diables et morts-vivants.

**Profil.** Les barbares sont d'excellents combattants. Mais tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la rage qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus résistants aux attaques. Maintenir un tel état exige une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés, aussi doivent-ils vaincre rapidement, ce qui ne leur pose généralement pas de problèmes. À l'aise dans les contrées sauvages, ils se déplacent très rapidement au pas de course.

**Alignement.** Les barbares ne sont jamais loyaux. Ils peuvent se montrer honorables mais, au fond, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie qui fait partie intégrante de leur nature constitue leur principale force, mais elle est totalement incompatible avec un alignement loyal. Dans le meilleur des cas, les barbares chaotiques sont libres et particulièrement spontanés, mais ils peuvent également se montrer destructeurs et faire peu de cas de la vie.

**Religion.** Certains barbares se méfient des religions institutionnelles et préfèrent entretenir une relation personnelle avec le cosmos. D'autres vénèrent des divinités à la forte présence, telles que Kord, dieu de la force ; Obad-Hai, dieu de la nature ; ou Érythnul, dieu des carnages. Leur dévotion peut parfois les entraîner jusqu'au fanatisme.

**Antécédents.** Les barbares sont issus de contrées sauvages dans lesquelles leurs tribus vivent à l'écart de la civilisation. Un barbare aventurier peut avoir été attiré vers une région civilisée par l'appât du gain, à moins qu'il n'ait été recruté comme soldat, qu'il n'ait été chassé de chez lui par des envahisseurs, ou que capturé, il ne se soit échappé avant d'être vendu comme esclave dans une grande ville. Les barbares ne se sentent pas solidaires, sauf s'ils proviennent de la même tribu ou du même territoire. Ils se considèrent comme des combattants, pas comme des individus primitifs.

**Races.** Les barbares humains sont originaires des lointaines contrées sauvages. Les demi-orques, eux, vivaient chez les orques avant de partir pour aller chercher fortune chez les humains. Les barbares nains sont rares. Dans la majorité des cas, ils sont issus de royaumes nains qui ont dégénéré suite à une longue guerre contre les orques, gobelins ou géants. Quant aux barbares des autres races, ils sont presque inexistantes.

Chez les humanoïdes belliqueux, les barbares sont plus fréquents que les guerriers. Orques et ogres aiment tout particulièrement cette classe.

**Autres classes.** Étant habitués à la vie sauvage, les barbares sont plus à l'aise en compagnie de rôdeurs, de druides et de prêtres de divinités de la nature, comme Obad-Hai ou Ehlonna. Beaucoup admirent le talent et la spontanéité des bardes, et certains sont passionnés de musique. Les barbares ne font pas confiance à ce qu'ils ne comprennent pas, ce qui est le cas de la « magie des livres » (celle des magiciens). Les ensorceleurs leur posent moins de problèmes, mais peut-être est-ce dû au seul fait qu'ils sont plus charismatiques que les magiciens. Les moines, dont l'approche du combat repose sur la rigueur et la maîtrise de soi, ne voient pas l'existence de la même façon que les barbares, mais cela ne signifie pas l'hostilité entre les membres de ces deux classes. Enfin, les barbares n'éprouvent ni sympathie ni antipathie pour les guerriers, paladins, prêtres ou roubards.

**Rôle.** Le principal rôle d'un barbare au sein d'un groupe d'aventuriers est généralement celui de spécialiste du combat de première ligne. Aucun autre personnage n'est aussi robuste que lui. Il peut également servir d'éclaireur, grâce à sa vitesse, son éventail de compétences et son sens des pièges.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux barbares.

**Caractéristiques.** La Force est importante pour le barbare en raison de son rôle dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles pour



lui reposent sur cette caractéristique. La Dextérité est également utile, surtout s'il ne porte qu'une armure légère. La Sagesse influe sur l'utilisation de certaines de ses compétences. Enfin, une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (et aussi de vivre plus vieux, en lui conférant davantage de points de vie).

**Alignement.** Tout sauf loyal.  
**Dés de vie.** d12.

### Compétences de classe

Les compétences du barbare (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence**  
au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence** à  
chaque niveau additionnel :  
4 + modificateur d'Int

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barbare :

**Armes et armures.** Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

**Déplacement accéléré (Ext).** La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à

9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou d'armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.

**Illettrisme.** Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

**Rage de berserker (Ext).** Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie supplémentaires normaux ; voir Points de vie temporaires, page 146). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence

Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mor de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les



TABLE 3-3 : LE BARBARE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/-)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Rage (3/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/-)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Rage (4/jour), sens des pièges (+4)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/-)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Volonté indomptable
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Rage (5/jour), réduction des dégâts (4/-)
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/-)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Rage (6/jour), rage de maître berserker



parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie.

Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu (voir l'initiative, page 136), pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Sens des pièges (Ext).** À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de barbare et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Réduction des dégâts (Ext).** À partir du niveau 7, la résistance du barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux de barbare suivants (niveaux 13, 16 et 19), cette réduction des dégâts augmente d'un point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

**Rage de grand berserker (Ext).** À partir du niveau 11, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

**Volonté indomptable (Ext).** À partir du niveau 14, un barbare obtient pendant sa rage un bonus de +4 sur ses jets de Volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de Volonté, qu'il reçoit pendant sa rage.

**Rage sans fatigue (Ext).** Au niveau 17 et au-delà, un barbare n'est plus fatigué au terme de sa rage de berserker.

**Rage de maître berserker (Ext).** Au niveau 20, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +8 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

## Anciens barbares

Un barbare devenant loyal perd l'aptitude de rage de berserker et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare. Il conserve toutefois ses autres aptitudes de classe (déplacement accéléré, esquive instinctive, réduction des dégâts et sens des pièges).

## Exemple de barbare demi-orque

**Armure :** armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 12 m, 10 kg).

**Armes :** grande hache (1d12, crit. x3, 6 kg, deux mains, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Dague (1d4, crit. 19-20/x2, facteur de portée 3 m, 500 g, légère, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Degré de			Malus d'armure
Compétences	maîtrise	Caractéristique	aux tests
Escalade	4	For	-1
Survie	4	Sag	—
Perception auditive	4	Sag	—
Saut	4	For	-1
Natation	4	For	-2
Équitation	4	Dex	—
Intimidation	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—

**Don :** Arme de prédilection (grande hache).

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 20 flèches.

**Richesse :** 2d4 po.

## BARDE

On dit souvent que la musique est magique, et le barde le prouve tous les jours. Se rendre d'un pays à l'autre pour découvrir de nouvelles légendes, conter ses histoires et jouer de la musique pour vivre de la générosité de son public, telle est la vie du barde. Quand le hasard l'entraîne dans un conflit, il fait souvent office de diplomate, négociateur, messager, éclaireur ou espion.

Sa magie vient du cœur. Si ses motivations sont bonnes, les morceaux qu'il joue donnent du courage aux malheureux et ses pouvoirs l'aident à réparer l'injustice. Quand les nobles sont corrompus, le barde d'alignement bon est un ennemi d'État, sans cesse poursuivi par les autorités et encourageant les opprimés à résister. Par contre, le barde maléfisant aime utiliser ses talents pour manipuler les autres et prendre ce qu'ils lui donnent « de leur plein gré ».

**Aventure.** Les bardes voient dans la vie d'aventurier une formidable occasion d'apprendre. Ils aiment mettre leurs nombreuses aptitudes à l'épreuve, et plus encore pénétrer dans un tombeau oublié, déchiffrer de vieux ouvrages poussiéreux, découvrir des régions inconnues, rencontrer des créatures étranges, et apprendre de nouvelles chansons et histoires. Ils adorent accompagner les grands héros (et les pires criminels), et se joindre à leur entourage pour assister à leurs exploits ou à leurs méfaits, ils gagnent en effet beaucoup de prestige auprès de leurs pairs lorsqu'ils peuvent dire qu'ils ont composé telle ballade ou telle saga en vivant au côté du personnage principal. Après avoir raconté tant d'exploits, certains bardes en viennent même à se comporter en héros à leur tour.

**Profil.** La magie des bardes provient directement de leur âme, pas d'un grimoire. Ils ne peuvent lancer qu'un nombre limité de sorts, mais ils le font sans avoir à les choisir ou à les préparer à l'avance. Ils ont davantage recours aux enchantements et aux illusions qu'aux évocations destructrices que préfèrent nombre d'ensorceleurs et de magiciens.

Leur musique et leur poésie leur permettent également d'utiliser la magie. Ils peuvent encourager leurs alliés, fasciner leur public, ou contrer les effets magiques sonores.

Ils disposent sensiblement des mêmes compétences que les roublards, même si leur manque d'entraînement ne leur permet généralement pas de prétendre au niveau de maîtrise de ces derniers. Enfin, ils écoutent tout ce



qui se dit autour d'eux pour alimenter leur inspiration, ce qui signifie qu'ils sont souvent en possession d'informations intéressantes.

**Alignement.** Sans la moindre exception, les bardes sont des voyageurs, guidés par leur intuition et l'envie du moment et non par les lois ou les traditions. Leur spontanéité, leur magie et leur mode de vie sont incompatibles avec un alignement loyal.

**Religion.** Les bardes vénèrent Eharlanghn, dieu des routes. Ils campent parfois à proximité de ses temples érigés au bord des chemins, espérant glaner quelques pièces auprès des voyageurs qui s'y arrêteraient pour gagner la faveur du dieu. Beaucoup, et pas seulement les elfes, prient également Corellon Larethian, dieu de la poésie et de la musique. Les bardes d'alignement bon sont aussi attirés par Pélor, le dieu du soleil, qu'ils imaginent veillant sur eux au cours de leurs voyages. Ceux qui tendent vers le Chaos et se livrent à de menus larcins préfèrent Olidammara, dieu des voleurs. Enfin, les bardes maléfiques sont souvent des fidèles d'Érythnul, dieu des carnages, même s'ils rechignent à l'admettre. Quoi qu'il en soit, les bardes passent tellement de temps sur les routes que, même quand ils sont fidèles à un dieu, il leur est impossible de l'être à un lieu de culte donné.

**Antécédents.** Les apprentis bardes apprennent les bases du métier auprès d'un barde expérimenté, qu'ils servent et suivent jusqu'à devenir capables de se débrouiller par eux-mêmes. Beaucoup ont commencé fugueurs ou orphelins, avant de rencontrer un maître qui accepte de les prendre sous son aile. Les bardes se groupent parfois en « assemblées » dénuées de formalité, au cours desquelles il est possible de rencontrer tous ceux qui

ont de l'importance dans la région. Cela étant, ils ne se sentent nullement liés à leurs confrères. De fait, certains bardes se livrent une farouche

compétition, soit par jalousie, soit pour défendre leur territoire.

**Races.** Les bardes sont généralement humains, gnomes, elfes ou demi-elfes.

Les humains s'adaptent aisément à une vie d'errance et aux nouvelles coutumes qu'elle amène à découvrir.

Les gnomes ont un sens de l'humour et de la farce qui se prête à une carrière de barde. Les elfes

étant naturellement doués pour la musique, cette carrière leur convient tout particu-

lièrement. Être toujours sur les routes est un choix de vie

familier aux demi-elfes, qui ne se sentent chez eux nulle part. Les demi-

orques ont du mal à se plier aux exigences de la profession, même s'ils ont

été élevés chez les humains. Enfin, il n'existe pas de tradi-

tion bardique chez les nains ou les halfelins, même si certains trouvent parfois un

maître d'une autre race acceptant de les former.

**Les bardes sont extrêmement**

rare chez les humanoïdes sauvages, centaures exceptés. Les bardes cen-

taures dispensent parfois leur savoir aux enfants des humains ou des

autres humanoïdes.

**Autres classes.** Le barde s'entend bien avec les autres classes. Il fait souvent

office de porte-parole en raison de son aisance à évoluer en société. Au sein d'un groupe dépourvu de

magicien ou d'ensorceleur, il aura tendance à faire un usage important de sa magie. Si c'est un rou-

blard qui manque, il se servira surtout de ses compétences. La grande rigueur de ses compagnons

Gimble

TABLE 3-4 : LE BARDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour						
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1	+0	+2	+0	+2	Contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	—	3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Inspiration talentueuse	3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	—	3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	—	3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Suggestion	3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	—	3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Inspiration vaillante (+2)	3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Inspiration héroïque	3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	—	3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	—	3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Chant de liberté	3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	—	3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Inspiration vaillante (+3)	4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Inspiration intrépide	4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Suggestion de groupe	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Inspiration vaillante (+4)	4	4	4	4	4	4	4



le fascine et il observe souvent guerriers, ensorceleurs et roublards, désireux qu'il est d'en apprendre davantage à leur contact.

**Rôle.** Le barde est un excellent touche-à-tout. Il peut offrir un soutien efficace à n'importe quel groupe d'aventuriers. Bien qu'il soit incapable de rivaliser avec la discrétion des roublards et des rôdeurs, la puissance des sorts des magiciens et des prêtres ou le talent martial des guerriers et des barbares, il sait améliorer les capacités des gens qui l'entourent et peut parfois combler un manque dans la composition d'une équipe. Pour un groupe de quatre aventuriers, un barde est peut-être le cinquième idéal, sans compter qu'il peut tenir le rôle de leader.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux bardes.

**Caractéristiques.** Le Charisme du barde détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles pour y résister (voir Sorts, ci-dessous). Le Charisme, la Dextérité et l'Intelligence jouent un grand rôle dans la plupart des compétences de barde (voir ci-dessous).

**Alignement.** Tout sauf loyal.

**Dés de vie.** d6.

### Compétences de classe

Les compétences du barde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 :  $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel :  $6 + \text{modificateur d'Int}$

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barde :

**Armes et armures.** Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavais). Il est également formé au port des armures légères.

TABLE 3-5 : SORTS CONNUS PAR LE BARDE

Niveau	Nombre de sorts connus						
	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1	4	—	—	—	—	—	—
2	5	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

<sup>1</sup> À condition que le barde ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

**Sorts.** Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 181). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à  $10 + \text{le niveau du sort}$  (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à  $10 + \text{le niveau du sort} + \text{le modificateur de Charisme du barde}$ .

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-4 : le barde. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3-4 indique que le barde peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1<sup>er</sup> niveau pour un barde de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée.

Le répertoire de sorts d'un barde est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur. Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 3-5 : sorts connus de barde. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 3-5 sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les 3 niveaux de barde après cela (niveaux 8, 11, etc.), un barde peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 5, un barde peut échanger un sort de niveau 0 (soit deux niveaux en dessous du 2<sup>e</sup>, qui est le plus haut niveau de sorts accessible à un barde de niveau 5) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 8, il peut échanger soit un sort de niveau 0, soit un sort de 1<sup>er</sup> niveau (puisque'il peut maintenant lancer des sorts du 3<sup>e</sup> niveau) contre un autre sort du même niveau. Un barde ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Comme indiqué ci-dessus, un barde n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. Par exemple, Gimble, un barde de niveau 1, peut lancer deux sorts de niveau 0 par jour (voir la Table 3-4 : le barde). Il connaît cependant quatre sorts de niveau 0 : *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière* et *son imaginaire* (voir la Table 3-5 : sorts connus de barde). Il peut donc lancer dans la même journée n'importe quelle combinaison de deux de ces quatre sorts. Il n'a pas à décider à l'avance des sorts qu'il va lancer.

**Savoir bardique.** Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit  $1d20 + \text{son niveau de barde} + \text{son modificateur d'Intelligence}$ . (Si le barde possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)



Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. Le MD détermine de degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.

DD	Type d'information	Exemples
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.	L'ivrognerie du bourgmestre ou des légendes concernant un lieu célèbre et mystérieux.
20	Peu courante ; connue par quelques personnes seulement.	Le passé honteux d'un prêtre local ou les légendes concernant un puissant objet magique.
25	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.	L'histoire de famille d'un chevalier ou les légendes entourant un lieu mystérieux peu connu ou un objet magique de faible puissance.
30	Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).	Le surnom qu'un grand magicien avait étant enfant ou l'histoire d'un objet magique insignifiant.

**Musique de barde.** Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Bien que tous ces pouvoirs soient réunis sous l'appellation de « musique de barde » et que leur description mentionne le chant et des instruments de musique, le personnage peut les utiliser en chantant, en sifflant, en jouant d'un instrument, etc. Chaque pouvoir impose un minimum sur le niveau du barde et sur son degré de maîtrise en Représentation. Si un barde ne possède pas le degré de maîtrise requis pour au moins une forme de la compétence Représentation, il ne peut utiliser ce pouvoir de musique de barde tant qu'il n'a pas progressé dans son art.

Activer un effet de musique de barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de barde nécessitent de conserver sa concentration, ce qui signifie que le barde doit effectuer une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa musique. Lorsqu'un barde utilise sa musique, même pour un pouvoir qui ne nécessite aucune concentration, il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Un barde sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à sa musique (ce pourcentage est le même que celui d'un personnage sourd essayant de lancer un sort ; voir Les composantes, page 174). Même en cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

**Contre-chant (Sur).** Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

**Fascination (Mag).** Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire

par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite).

Pour utiliser son pouvoir de fascination, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. Fascination est un effet mental de type enchantement (charme).

**Inspiration vaillante (Sur).** Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

**Inspiration talentueuse (Sur).** Un barde de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 6 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Le barde doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le barde peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de compétence (uniquement pour ce qui concerne la compétence choisie) tant qu'il entend la musique du barde. Au gré du MD, cette aptitude n'est pas toujours utilisable (il serait par exemple stupide de chanter pour aider un roublard à... se déplacer en silence !). L'effet dure tant que le barde se concentre, jusqu'à un maximum de 2 minutes. Un barde ne peut utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental.

**Suggestion (Mag).** Un barde de niveau 6 ayant atteint un degré de maîtrise de 9 dans une forme de Représentation peut faire une suggestion (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). L'utilisation de suggestion ne rompt pas la concentration du barde sur sa fascination et n'autorise pas la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la fascination. La suggestion n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes de ses aptitudes musicales. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) annule cet effet. La suggestion affecte une seule créature (mais voir suggestion de groupe, plus bas). Suggestion est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

**Inspiration héroïque (Sur).** Un barde de niveau 9 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et améliorer ses talents de combattant. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 9 (deux au niveau 12, trois au niveau 15, quatre au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. La créature inspirée à l'héroïsme bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des d10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Les dés de vie de bonus comptent comme des dés de vie normaux pour ce qui est de déterminer l'effet de sorts tels que sommeil. L'inspiration héroïque est un pouvoir mental.



**Chant de liberté (Mag).** Un barde de niveau 12 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort *annulation d'enchantement*, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du barde. Le barde doit se concentrer et jouer de la musique sans interruption pendant une minute. Il peut affecter une seul cible distante de 9 mètres ou moins. Il ne peut utiliser un *chant de liberté* sur lui-même.

**Inspiration intrépide (Sur).** Un barde de niveau 15 ayant atteint un degré de maîtrise de 18 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et en faire un combattant intrépide, capable de se battre bravement même lorsque tout espoir semble perdu. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 15 (deux au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde pendant un round entier. La créature inspirée à l'intrépidité bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. L'inspiration intrépide est un pouvoir mental.

**Suggestion de groupe (Mag).** Ce pouvoir fonctionne comme *suggestion*, ci-dessus, excepté qu'un barde de niveau 18 ayant atteint un degré de maîtrise de 21 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* simultanée à un nombre quelconque de créatures qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). *Suggestion de groupe* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

### Anciens bardes

Un barde devenu loyal ne peut plus gagner de niveaux de barde mais conserve tous les pouvoirs acquis jusque-là.

### Exemple de barde gnome

**Armure :** armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, risque d'échec des sorts profanes —, vitesse de déplacement 6 m, 5 kg).

**Armes :** épée longue (1d6, crit. 19–20/x2, 1 kg, une main, tranchant).

**Arbalète légère** (1d6, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Représentation (instruments à vent)	4	Cha	—
Art de la magie	4	Int	—
Utilisation d'objet magique	4	Cha	—
Renseignements	4	Cha	—
Perception auditive	4	Sag	—
Décryptage	4	Int	—
Diplomatie	4	Cha	—
Connaissances (au choix)	4	Int	—
Escamotage	4	Dex	-1
Déguisement	4	Cha	—

**Don :** avec 13 ou plus en Dextérité, Esquive ; sinon, Science de l'initiative.  
**Sorts connus :** sorts de magie (niveau 0) : *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *son imaginaire*.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 20 carreaux d'arbalète. Luth (courant), sacoche à composantes pour sorts.

**Richesse :** 2d4 po.

## DRUIDE

La fureur de l'orage, la force tranquille du soleil levant, la ruse du renard, la puissance physique de l'ours, telles sont les forces que le druide peut invoquer. Ce dernier ne prétend toutefois pas maîtriser la nature, seuls les citadins peuvent avoir une idée aussi erronée de sa vocation. Au contraire, il

acquiert ses pouvoirs en ne faisant qu'un avec la nature. Mais ceux qui subissent son courroux pour être entrés sans autorisation dans son bosquet sacré ont bien souvent du mal à faire la distinction...

**Aventure.** Les druides partent à l'aventure pour accroître leur puissance et leurs connaissances, surtout dans le domaine de la faune et la flore. Il arrive aussi que leurs supérieurs les envoient en mission. Ils peuvent également partir en guerre contre ceux qui menacent ce qui leur est cher, généralement les lieux sauvages et leurs habitants animaux plutôt que des personnes. Les druides acceptent les aspects cruels de la nature, mais ils haïssent tout ce qui est contre-nature, entre autres les aberrations (charognards rampants, tyrannoëils, etc.) et les morts-vivants (zombis, vampires, etc.). Ils peuvent s'attaquer à telles créatures, surtout si elles s'introduisent sur leur territoire.

**Profil.** De même que les prêtres, les druides utilisent des sorts divins, mais eux les tiennent directement des forces naturelles, et non d'un dieu. Leurs sorts sont invariablement orientés vers la nature, la faune et la flore. Ils gagnent également une impressionnante quantité de pouvoirs au fil des niveaux, dont la faculté de se transformer en animal.

Le choix d'armure des druides est restreint par un serment qu'ils ont fait, et pas seulement par leur entraînement (Voir Armes et Armures, ci-dessus). Toutes les autres armures sont interdites. Ils pourraient apprendre à porter un harnois, mais cela les obligerait à renier leur engagement et ils perdraient aussitôt leurs pouvoirs druidiques.

Les druides évitent de véhiculer du métal, car ce matériau interfère avec la nature pure et primordiale qu'ils souhaitent incarner.

**Alignement.** Les druides doivent maintenir un certain degré de détachement pour s'accorder avec la nature. Cela les oblige à être neutres sur au moins un des deux axes (bien-mal ou loi-chaos) ou sur les deux. De même que la nature présente des aspects contraires tels que la vie et la mort, la beauté et la laideur, ou la paix et la violence, deux druides peuvent être d'alignement opposé (par exemple, neutre bon et neutre mauvais), sans pour autant cesser de servir la nature.

**Religion.** Les druides réverent la nature par-dessus tout. Ils doivent leurs pouvoirs soit de la force de la nature elle-même, soit d'un dieu de la nature. Leur foi les conduit généralement à une quête mystique de la transcendance et de la fusion avec la nature plutôt qu'à la dévotion. Cela étant, certains vénèrent Obad-Haï, dieu de la nature, ou Ehlonna, déesse des forêts.

**Antécédents.** Même si leur organisation est invisible pour la plupart des étrangers, qui les considèrent comme des ermites, les druides font partie d'une société extrêmement répandue dans l'espace et ne tenant aucun compte des frontières politiques. Ceux qui désirent la rejoindre doivent se plier à des rituels secrets, dont certains sont parfois mortels. Ce n'est qu'après avoir acquis une certaine compétence que les jeunes druides peuvent partir seuls.

Tous les druides font partie de cette société, même si certains sont tellement isolés qu'ils n'ont jamais vu leurs supérieurs ni pris part à une assemblée. Tous se reconnaissent néanmoins comme frères et sœurs, ce qui ne les empêche pas d'être parfois en compétition, voire en opposition directe, tout comme certains animaux.

Les druides sont normalement tenus de rendre service à leurs supérieurs, mais contre une rémunération. De même, ils peuvent faire appel aux druides plus expérimentés qu'eux, à condition de les payer ou en échange de services.

Même quand ils vivent au sein d'une petite communauté, les druides passent le plus clair de leur temps dans les régions sauvages. Mais des bosquets sacrés côtoient souvent des grandes villes cernées de terres agricoles, et les druides protègent farouchement ces lieux de résidence. Le long de la côte, ces refuges sont souvent des îles peu éloignées, sur lesquelles les druides trouvent l'isolement désiré.

**Races.** Elfes et gnomes sont souvent druides en raison de leur affinité avec la nature. Humains et demi-elfes sont aussi nombreux à faire ce choix, les druides étant particulièrement bien représentés chez les humains primitifs. Nains, demi-orques et halfelins choisissent rarement ce plan de carrière.

Parmi les humanoïdes belliqueux, rares sont ceux acceptés dans les rangs de l'organisation. Seule exception, ou presque, les gnolls comptent un nombre conséquent de druides maléfiques, tolérés par leurs confrères, même si ces derniers ne les apprécient guère.



**Autres classes.** Les druides partagent leur amour de la nature et leur connaissance des contrées sauvages avec les rôdeurs, et les barbares. Ils n'apprécient guère les paladins, dont l'existence est bâtie autour d'idéaux abstraits plutôt que sur le « monde réel ». Ils sont incapables de comprendre pour quelle raison les roublards aiment tant les milieux urbains, et la magie profane, qui les répugne, leur apparaît comme une menace pour l'équilibre naturel. Reste qu'ils acceptent la diversité sous toutes ses formes et qu'ils se montrent très tolérants, même envers ceux dont les convictions sont aux antipodes des leurs.

**Rôle.** Le druide bénéficie d'une grande polyvalence. Bien qu'il ne soit pas un aussi bon guérisseur que le prêtre, il a à sa disposition un fort potentiel offensif, grâce à son éventail de sorts et à son aptitude de forme animale. Un druide assisté d'un autre guérisseur secondaire (comme un paladin) peut tenir un rôle important dans une équipe d'aventuriers. Son compagnon animal apporte un soutien efficace en combat.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux druides.

**Caractéristiques.** La Sagesse du druide détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Comme le druide porte au mieux une armure intermédiaire, il a intérêt à avoir une Dextérité élevée.

**Alignement.** Chaotique neutre, loyal neutre, Neutre bon, neutre mauvais ou neutre.

Dés de vie. d8.

## Compétences de classe

Les compétences du druide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 :  $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel :  $4 + \text{modificateur d'Int}$

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de druide :

**Armes et armures.** Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude forme animale, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau ou matelassée). (Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l'acier grâce à bois de fer, sort décrit page 205). De même, il est formé au maniement des boucliers (à l'exception des pavois) mais ne peut utiliser que ceux en bois.

TABLE 3-6 : LE DRUIDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Reflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Déplacement facilité	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Absence de traces	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'appel de la nature	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Forme animale (1/jour)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Forme animale (2/jour)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Forme animale (3/jour)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Forme animale (taille G)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunité contre le venin	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Forme animale (4/jour)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Forme animale (taille TP)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Forme animale (plantes)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mille visages	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Forme animale (5/jour)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Éternelle jeunesse, forme animale (taille TG)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Forme animale (élémentaire, 1/jour)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Forme animale (6/jour, élémentaire 2/jour)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Forme animale (élémentaire 3/jour, élémentaire de taille TG)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l'accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les 24 heures suivantes.

**Sorts.** Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des paladins, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 183). Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains

sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un druide doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de druide. Pour préparer ou lancer un sort, un druide doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0,

## LE COMPAGNON ANIMAL DU DRUIDE

Le compagnon animal d'un druide est initialement un animal ordinaire. Au contact du druide et grâce à des rituels réguliers, il devient plus fort et plus malin qu'un membre moyen de son espèce. Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et son Intelligence n'est pas affectée. Il est lié à son maître et obtient ainsi quelques pouvoirs spéciaux, qui sont décrits ci-dessous.

Niveau de classe	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de For/Dex	Tours sup.	Spécial
1-2	+0	+0	+0	1	Lien, transfert d'effet magique
3-5	+2	+2	+1	2	Esquive totale
6-8	+4	+4	+2	3	Dévotion
9-11	+6	+6	+3	4	Attaques multiples
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	Esquive extraordinaire
18-20	+12	+12	+6	7	

**Profil des compagnons animaux.** Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes.

**Niveau de classe.** Il s'agit du niveau de druide du personnage. Le niveau de classe du druide se cumule avec le niveau de toutes les classes qui ont droit elle aussi à un compagnon animal (comme le rôdeur) pour déterminer la puissance du compagnon et les animaux hors-normes accessibles au personnage.

**DV sup.** L'animal obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un druide), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est élevé. (Voir la Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un compagnon animal lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres (voir le *Manuel des Monstres*).

**Aj. d'armure naturelle.** L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de l'animal.

**Aj. de For/Dex.** Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

**Tours sup.** Le compagnon animal connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le druide peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage, page 75). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le druide choisit quels tours sont connus de l'animal et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

**Lien (Ext).** Un druide peut diriger son compagnon animal par une action libre, ou le pousser par une action de mouvement, et ce même s'il ne possède pas un degré de maîtrise en Dressage de 1 ou plus. Le druide bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

**Transfert d'effet magique (Ext).** Si le druide le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon animal si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient à côté du druide. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle (il a alors une portée

de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon (animal).

**Esquive totale (Ext).** Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

**Dévotion (Ext).** La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

**Attaques multiples (Ext).** Le compagnon animal obtient automatiquement ce don en tant que don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. (Voir le Manuel des Monstres pour la description de ce don.) Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

## COMPAGNONS ANIMAUX HORS-NORMES

Comme l'explique le texte de la page 33, un druide d'un niveau suffisamment élevé peut choisir son compagnon animal parmi la liste suivante, en appliquant la réduction indiquée sur son niveau effectif de druide pour déterminer la puissance et les pouvoirs de son compagnon hors-norme.

### Niveau 4 et plus (Niveau -3)

Belette sanguinaire	Léopard (animal)
Bison (animal)	Ours noir (animal)
Blaireau sanguinaire	Requin, grand (animal) <sup>1</sup>
Chauve-souris sanguinaire	Sanglier (animal)
Crocodile (animal) <sup>1</sup>	Serpent constricteur (animal)
Glouton (animal)	Serpent venimeux, grand (animal)
Gorille (animal)	Varan (animal)
Guépard (animal)	

### Niveau 7 et plus (Niveau -6)

Ours brun (animal)	Glouton sanguinaire
Crocodile géant (animal)	Elasmosaurus (dinosaur)
Deinonychus (dinosaur)	Lion (animal)
Gorille sanguinaire	Rhinocéros (animal)
Sanglier sanguinaire	Serpent venimeux, très grand (animal)
Loup sanguinaire	Tigre (animal)

### Niveau 10 et plus (Niveau -9)

Lion sanguinaire	Ours polaire (animal)
Mégaraptor (dinosaur)	Requin, très grand (animal) <sup>1</sup>
Orque épaulard	Serpent constricteur géant (animal)

### Niveau 13 et plus (Niveau -12)

Éléphant (animal)	Pieuvre géante (animal) <sup>1</sup>
Ours sanguinaire	

### Niveau 16 et plus (Niveau -15)

Calmar géant (animal) <sup>1</sup>	Tricératops (dinosaur)
Requin sanguinaire <sup>1</sup>	Tyrannosaure (dinosaur)
Tigre sanguinaire	

<sup>1</sup> Disponible uniquement dans un milieu aquatique.



Sag 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du druide.

Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quora de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-6 : le druide. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Les druides ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un druide prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de soins ou de blessure (mais voir Incantation spontanée, ci-dessous). Un druide peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de druide (page 183), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

**Incantation spontanée.** Un druide peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour cela, il faut qu'il « sacrifie » un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau égal ou inférieur. Par exemple, un druide ayant préparé *répulsif* (un sort de 4<sup>e</sup> niveau) peut choisir de le remplacer par un sort de *convocation d'alliés naturels IV* (également du 4<sup>e</sup> niveau).

**Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un druide neutre bon ne peut pas jeter de sorts du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif (voir le Chapitre 11 : les sorts).

**Langues supplémentaires.** Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires due à l'Intelligence. Ce choix s'ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race (voir Races et langages, page 12, et la compétence Langue, page 80).

Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langues supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.

**Compagnon animal (Ext).** Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, le MD peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées sur l'encart de la page 32. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un druide décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme (voir l'encart). Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'encart correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif de druide à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.) Par exemple, un druide de niveau 6 peut choisir un léopard comme compagnon animal. Le léopard aura les particularités et les pouvoirs spéciaux associés à un druide de niveau 3 au lieu de 6 (ce qui prend en compte l'ajustement de -3).

**Empathie sauvage (Ext).** Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles

que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne (voir page 74). Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

**Instinct naturel (Ext).** Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

**Déplacement facilité (Ext).** Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

**Absence de traces.** Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

**Résistance à l'appel de la nature.** À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

**Forme animale (Sur).** Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal (voir le Manuel des Monstres). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire.

Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. (Dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un druide transformé en perroquet ne peut plus parler que s'il était transformé en poule.)

Le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18, comme l'indique la Table 3-18 : le druide. De plus, un druide de niveau 8 ou plus peut prendre la forme d'un animal de taille G, un druide de niveau 11 ou plus celle d'un animal de taille TP et un druide de niveau 15 ou plus celle d'un animal de taille TG. Cependant, le personnage est limité aux animaux dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux à son niveau de druide. Ainsi, un druide ne peut pas prendre la forme d'un ours sanguinaire (une créature de taille G possédant toujours au moins 12 DV) avant le niveau 12, bien que la taille G lui soit accessible à partir du niveau 8.

Au niveau 12, un druide peut utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'une créature de type plante, comme un terre errant. Les restrictions sur la taille et les DV s'appliquent aussi. (Cela ne permet pas à un druide de se transformer en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier.)

Au niveau 16, un druide peut se transformer une fois par jour en un élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre et de taille P, M ou G. Cette utilisation du pouvoir ne compte pas dans le quota quotidien de formes animales du druide, elle est comptabilisée séparément. Tant qu'il est transformé, le druide obvient temporairement tous les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que les dons, de l'élémentaire dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type (c'est-à-dire humanoïde le plus souvent).



Au niveau 18, il peut se transformer en élémentaire deux fois par jour, puis trois fois au niveau 20. De plus, un druide de niveau 20 peut se transformer en un élémentaire de taille TG.

**Immunité contre le venin (Ext).** À partir du niveau 9, le druide est immunisé contre toutes les formes de poisons et de venins.

**Mille visages (Sur).** Au niveau 13, le personnage acquiert le pouvoir surnaturel de se transformer à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence* (voir page 261), mais uniquement sous sa forme normale.

**Éternelle jeunesse (Ext).** À partir du niveau 15, le druide ne subit plus les effets du vieillissement (voir Table 6-5 : effets du vieillissement, page 109) et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le druide continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

## Anciens druides

Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide. Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

## Exemple de druide demi-elfe

**Armure :** armure de peau (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -3, vitesse de déplacement 6 m, 12,5 kg).

**Écu en bois** (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -2, 5 kg).

**Armes :** cimeterre (1d6, crit. 18-20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

**Gourdin** (1d6, crit. x2, facteur de portée 3 m, 1,5 kg, une main, contondant).

**Fronde** (1d4, crit. x2, facteur de portée 15 m, 0 kg, contondant).

## LES FAMILIERS

Le familier est magiquement lié à son maître, à tel point que les deux constituent presque une seule et unique entité. C'est pour cette raison, par exemple, que le maître peut lancer ses sorts à portée personnelle sur son familier, alors qu'il est normalement le seul à pouvoir en bénéficier. Un familier est un animal normal qui obtient de nouveaux pouvoirs et devient une créature magique lorsqu'il est convoqué au service d'un ensorceleur ou d'un magicien. Il conserve l'apparence, les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, les compétences et les dons de l'animal qu'il fut autrefois, mais il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature. Seul un animal n'ayant pas été modifié par la magie peut devenir un familier. Cela signifie qu'un druide/ensorceleur ne peut faire un familier de son compagnon animal.

Les familiers possèdent des facultés spéciales qu'ils transmettent à leur maître. Ces pouvoirs ne fonctionnent que lorsque le personnage et son familier sont à moins de 1,5 kilomètre l'un de l'autre.

Les niveaux des différentes classes qui ont droit à un familier (comme l'ensorceleur et le magicien) se cumulent pour donner le niveau du maître, qui détermine les pouvoirs du familier.

Familier	Faculté spéciale
Belette	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Chat	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception auditive
Chouette	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection dans l'obscurité
Corbeau <sup>1</sup>	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie
Faucon	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection sous une lumière vive
Rat	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent <sup>2</sup>	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff
Lézard	Le maître obtient un bonus de +2 aux tests d'Escalade

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Survie	4	Sag	—
Premiers secours	4	Sag	—
Dressage	4	Cha	—
Connaissances (nature)	4	Int	—
Perception auditive	4	Sag	—
Détection	4	Sag	—

**Don :** Écriture de parchemins.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Bourse remplie de 10 billes de fronde. Houx et gui.

**Compagnon animal :** loup (voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples détails).

**Richesse :** 1d6 po.

## ENSORCELEUR

Les ensorceleurs façonnent la magie comme un poète compose ses poèmes, c'est-à-dire à partir d'un don inné amélioré par une pratique constante. Ils n'ont ni livres de sorts, ni mentor, ni théories, juste une énergie brute qu'ils dirigent à l'envi.

Certains prétendent que le sang des dragons court dans leurs veines, et peut-être est-ce vrai dans certains cas. Tout le monde sait que les dragons peuvent prendre forme humaine et qu'il leur arrive de connaître la passion.

<sup>1</sup> Un corbeau familier parle une langue du choix de son maître en tant que pouvoir surnaturel.

<sup>2</sup> Un très petit serpent venimeux.

**Profil des familiers.** Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes :

**Dés de vie.** Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

**Points de vie.** Un familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur), sans compter les points de vie temporaires. Par exemple, au niveau 2, Hennet a 9 points de vie, donc son familier en a 4.

**Attaques.** Le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître, auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de cette espèce.

**Jets de sauvegarde.** Pour chaque catégorie de sauvegarde, le familier utilise soit les bonus de base de son maître soit les siens (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

**Compétences.** Pour chaque compétence possédée par le maître ou le familier, celui-ci utilise soit le degré de maîtrise de son maître soit ceux d'un animal ordinaire de son espèce s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence. Quel que soit le modificateur final de compétence d'un familier, certaines (comme Artisanat) resteront hors de portée pour un animal.

**Description des pouvoirs spéciaux des familiers.** Tous les familiers ont des pouvoirs spéciaux (ou les transmettent à leur maître) dépendant du niveau combiné de celui-ci dans les différentes classes qui ont droit à un familier. Tous ces pouvoirs sont cumulatifs.

**Aj. d'armure naturelle.** L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.



TABLE 3-7 : L'ENSORCELEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	-	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	-	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	-	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	-	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	-	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	-	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	-	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	-	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	-	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

avec un humanoïde. Bien malin celui qui pourra affirmer qu'un ensorceleur n'a pas d'ancêtre dragon dans son arbre généalogique. La plupart des ensorceleurs sont étonnamment séduisants et leurs traits bien souvent exotiques laissent penser qu'ils pourraient avoir une parenté inhabituelle. D'autres

prétendent que cette ascendance draconique n'est que pure forfanterie de la part des ensorceleurs ou le fait de gens envieux de leurs talents.

**Aventure.** La plupart des ensorceleurs partent à l'aventure pour accroître leurs pouvoirs, ce qu'ils ne peuvent faire qu'en les mettant perpétuellement à

*Int.* La valeur d'Intelligence du familier. Les familiers sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.

*Esquive extraordinaire (Ext).* Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

*Transfert d'effet magique.* Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorceleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

*Lien télépathique (Sur).* Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains.

En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

*Vigilance (Ext).* La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance (page 102).

*Conduit (Sur).* Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage lance un

autre sort, l'énergie du sort de contact se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.

*Communication avec le maître (Ext).* Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

*Communication avec les animaux du même type (Ext).* Le familier d'un maître de niveau 5 peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires) : les chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les chauves-souris ; les rats avec les rongeurs ; les chats avec les félins ; les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux ; les lézards et les serpents avec les reptiles ; les crapauds avec les amphibiens ; et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, mouffettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

*Résistance à la magie (Ext).* À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

*Scrutation sur le familier (Mag).* Une fois par jour, un maître de niveau 13 observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Niveau de classe du maître	Ajustement d'armure naturelle	Int	Spécial
1-2	+1	6	Esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance
3-4	+2	7	Conduit
5-6	+3	8	Communication avec le maître
7-8	+4	9	Communication avec les animaux du même type
9-10	+5	10	—
11-12	+6	11	Résistance à la magie
13-14	+7	12	Scrutation sur le familier
15-16	+8	13	—
17-18	+9	14	—
19-20	+10	15	—



TABLE 3-8 : SORTS CONNUS PAR L'ENSORCELEUR.

Niveau	Nombre de sorts connus									
	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

l'épreuve. Leurs facultés magiques sont innées, et le fait de les développer constitue une quête en soi pour la majorité d'entre eux, quelle que soit la façon dont ils en feront usage par la suite.

Certains ensorceleurs d'alignement bon ressentent également le besoin de faire leurs preuves. Mis à l'écart à cause de leur pouvoir, ils cherchent à s'intégrer à la société en montrant aux autres de quoi ils sont capables. Pour leur part, les ensorceleurs maléfiques se sentent supérieurs au reste du monde. Ils partent à l'aventure pour dominer plus encore ceux qu'ils considèrent comme leurs larbins.

**Profil.** La magie des ensorceleurs est un don inné, et non un potentiel révélé à force de travail. Elle est plus intuitive que logique. Ils connaissent moins de sorts que les magiciens et la puissance de leurs incantations croît moins rapidement, mais ils possèdent le double avantage de pouvoir lancer davantage de sorts chaque jour et de ne pas avoir à les préparer à l'avance. Contrairement aux magiciens, ils ne se spécialisent jamais dans une école de magie.

Comme les ensorceleurs apprennent leurs sorts sans avoir à se soumettre aux études rigoureuses qui sont le lot quotidien des magiciens, ils ne disposent pas des vastes connaissances profanes de ces derniers. Néanmoins, ils peuvent mettre leur temps libre à profit pour apprendre à combattre. C'est pour cette raison qu'ils savent manier toutes les armes courantes.

**Alignement.** Pour les ensorceleurs, la magie est un art, pas une science. Ils accordent davantage d'importance à l'esprit de création qu'à la discipline mentale, ce qui les encourage tout naturellement à se tourner vers le Chaos plutôt que vers la Loi.

**Religion.** Certains ensorceleurs prient Boccob, dieu de la magie, d'autres vénèrent Wy-Djaz, déesse de la mort et de la magie. Ceux qui restent (et ils sont nombreux) choisissent une autre divinité, voire pas du tout (la quasi-totalité des magiciens

apprennent à vénérer Boccob ou Wy-Djaz par le biais de leur mentor, mais ayant tout appris seuls, les ensorceleurs n'ont personne pour leur conseiller une religion plutôt qu'une autre).

**Antécédents.** Les ensorceleurs voient apparaître leurs premiers pouvoirs à l'âge de la puberté. Les premiers sorts qu'ils lancent sont incomplets, spontanés, incontrôlés, et parfois même dangereux. Leur maison peut ainsi s'emplir de lueurs ou de sons étranges donnant l'impression qu'elle est hantée. Au bout d'un certain temps, ils finissent par comprendre que ces étranges manifestations viennent d'eux. À partir de ce moment, ils peuvent s'exercer et s'améliorer.

Il arrive qu'un jeune ensorceleur ait la chance de trouver un mentor acceptant de le prendre sous son aile et de lui expliquer la nature de ses dons. Dans la plupart des cas, cependant, ils doivent se débrouiller seuls, redoutés par leurs anciens amis et incompris par leurs proches.

Les ensorceleurs n'ont jamais le sentiment d'appartenir à un groupe. Contrairement aux magiciens, ils n'ont rien à gagner à partager leur savoir avec leurs semblables. Rien ne les incite donc à rechercher la compagnie des leurs.

**Races.** Dans leur immense majorité, les ensorceleurs sont humains ou demi-elfes. Mais leur magie imprévisible peut également se manifester chez les autres races.

Les jeteurs de sorts profanes des terres sauvages ou faisant partie de races humanoïdes belliqueuses ont plus de chances d'être ensorceleurs que magiciens. C'est particulièrement vrai pour les kobolds, qui défendent farouchement, malgré leur érudition limitée, la théorie concernant le sang draconique.

**Autres classes.** Les ensorceleurs se sentent plus proches des aventuriers qui ont découvert leurs talents sans aide, comme c'est le cas pour les druides et les roublards. Il leur arrive de s'opposer aux

membres des classes plus disciplinées, telles que les paladins et les moines.

Enfin, comme ils lancent les mêmes sorts que les magiciens mais d'une manière différente, il n'est pas rare d'assister à une compétition farouche entre les représentants de ces deux classes.

**Rôle.** La place d'un ensorceleur dans une équipe dépend en majeure partie de sa panoplie de sorts. Un ensorceleur préférant les sorts qui infligent des dégâts est un élément central du potentiel de combat. Un autre préférant la magie plus subtile, comme les charmes et les illusions, aura un rôle plus discret. Un groupe incluant un ensorceleur a intérêt à recruter un lanceur de sorts secondaire, comme un barde, un druide, un prêtre ou même un magicien pour compenser son manque de versatilité. En raison de leur grande prestance, les ensorceleurs sont souvent nommés porte-parole de leur groupe dès qu'il s'agit de marchander ou de négocier. Leurs sorts peuvent les aider à influencer les autres, ce qui fait d'eux d'excellents espions ou diplomates.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux ensorceleurs.

**Caractéristiques.** Le Charisme de l'ensorceleur détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Tout comme le magicien, l'ensorceleur a également intérêt à avoir des valeurs élevées en Dextérité et en Constitution.

**Alignement.** Au choix.  
**Dés de vie.** d4.



Henret



## Compétences de classe

Les compétences de l'ensorceleur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'ensorceleur :

**Armes et armures.** L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

**Sorts.** Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien (voir page 185), à quelques exceptions près. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur. Pour apprendre ou lancer un sort, un ensorceleur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'ensorceleur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-7 : l'ensorceleur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8).

Le répertoire de sorts d'un ensorceleur est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) et deux sorts de 1<sup>er</sup> niveau, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un ensorceleur apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 3-8 : sorts connus par l'ensorceleur. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un ensorceleur n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 3-8 sont fixes.) Ces sorts peuvent être choisis parmi la liste des sorts courants d'ensorceleur et de magicien (voir page 185), mais ils peuvent également sortir de ce cadre si le personnage les a trouvés au cours d'une aventure. Par exemple, un ensorceleur ayant découvert un parchemin ou un grimoire proposant un sort d'ensorceleur complètement nouveau (c'est-à-dire n'apparaissant pas sur la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien) peut l'apprendre à l'occasion d'un passage de niveau. Cette méthode ne permet jamais à l'ensorceleur de gagner davantage de sorts qu'indiqué sur la Table 3-8 ; elle lui offre juste la possibilité d'apprendre des sorts originaux.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux d'ensorceleur après cela (niveaux 6, 8, etc.), un ensorceleur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. L'ensorceleur « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 4, un ensorceleur peut échanger un sort de niveau 0 (soit deux niveaux en dessous du 2<sup>e</sup>, qui est le plus haut niveau de sorts accessibles à un ensorceleur de niveau 4) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 6, il peut échanger soit un sort de niveau 0, soit un sort de 1<sup>er</sup> niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts du 3<sup>e</sup> niveau) contre un autre sort du même niveau. Un ensorceleur ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. Par exemple, Hennet,

un ensorceleur de niveau 1, peut lancer quatre sorts de 1<sup>er</sup> niveau par jour, trois de par son niveau (voir la Table 3-7 : l'ensorceleur) et un grâce à sa valeur de Charisme de 15 (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Il ne connaît cependant deux sorts de 1<sup>er</sup> niveau : *projectile magique* et *sommeil* (voir la Table 3-8 : sorts connus par l'ensorceleur). Il peut donc lancer dans la même journée trois fois l'un et une fois l'autre, deux fois chaque sort ou quatre fois le même. Il n'a pas à décider à l'avance des sorts qu'il va lancer.

**Appel de familier.** L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage.

L'ensorceleur choisit le type de familier qui répond à son appel. La puissance du familier croît avec celle de son maître.

Si le familier meurt ou si l'ensorceleur le renvoie, le personnage doit jouer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau d'ensorceleur (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Considérons par exemple qu'Hennet est un ensorceleur de niveau 3 ayant 3230 PX lorsque sa chouette se fait tuer par un gobelours. Il réussit son jet de Vigueur, ce qui signifie qu'il ne perd que 300 PX, mais cela suffit pour le faire retomber au niveau 2 (le *Guide du Maître* explique comment gérer les pertes de niveau). Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).

Un personnage multiclassé dont plusieurs classes donnent droit à un familier ne peut tout de même avoir qu'un familier à la fois.

## Exemple d'ensorceleur humain

**Armure :** aucune (vitesse de déplacement 9 m).

**Armes :** épieu (1d6, crit. x2, facteur de portée 6 m, 1,5 kg, une main, perforant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19-20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Bluff	4	Cha	—
Renseignements (hc)	2	Cha	—
Diplomatie (hc)	2	Cha	—
Discretion (hc)	2	Dex	0
Déplacement silencieux (hc)	2	Dex	0

**Don :** Robustesse.

**Don supplémentaire :** Magie de guerre.

**Sorts connus.** Niveau 0 : *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *son imaginaire*. 1<sup>er</sup> niveau : *projectile magique*, *sommeil*.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote et 5 flasques d'huile. Carquois de 20 carreaux. Sacoche à composantes pour sorts.

**Richesse :** 3d4 po.

## GUERRIER

Le chevalier en quête perpétuelle, le seigneur de la guerre local, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci, ou le roi des brigands ; tous sont des guerriers. Ils peuvent être les défenseurs de la veuve et de l'orphelin, quand ils ne sont pas des aventuriers expérimentés ou de cruels maraudeurs. Certains sont parmi les plus nobles héros du pays, prêts à risquer mille morts pour une juste cause, tandis que, faisant peu de cas de la vie humaine, d'autres tuent par intérêt ou pour le plaisir. Les guerriers qui ne partent pas à l'aventure peuvent être gardes, soldats,



gardes du corps, champions ou représentants de la loi. Quant aux autres, ils préfèrent parfois le qualificatif de mercenaire ou de bandit de grand chemin à celui d'aventurier.

**Aventure.** La plupart des guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier. Certains ont des employeurs qui les payent régulièrement, tandis que d'autres préfèrent vivre comme des prospecteurs, multipliant les risques dans l'espoir de trouver un jour le bon filon. Enfin, les guerriers qui ont un sens civique utilisent leur compétence martiale pour protéger ceux qui sont incapables de se défendre. Mais quelle que soit leur motivation première, ils poursuivent bien souvent cette carrière pour l'excitation du combat et de l'aventure.

**Profil.** Aucune autre classe de personnage n'est aussi douée pour le combat que celle des guerriers. Ils connaissent toutes les armes et armures classiques et développent souvent des techniques particulières qui viennent compléter l'enseignement qu'ils ont suivi. Certains manient des armes spécifiques de façon redoutable, tandis que d'autres maîtrisent à la perfection de terribles bottes secrètes. Leur apprentissage se poursuit au fil des niveaux, et leur entraînement extrêmement spécialisé leur permet d'apprendre relativement vite toutes les tactiques et techniques de combat, même les plus complexes.

**Alignement.** Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bon cherchent souvent à éradiquer le Mal sous toutes ses formes. S'ils sont loyaux, ils peuvent jouer le rôle de champions défendant la cause de la justice. Ceux qui sont chaotiques mènent sans doute une existence de mercenaires. Enfin, les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui prennent tout ce qui leur plaît par la force.

**Religion.** La plupart des guerriers vénèrent Héronéus, dieu de la bravoure ; Kord, dieu de la force ; Saint Cuthbert, dieu de la vengeance ; Hextor, dieu de la tyrannie, ou Érythnul, dieu des carnages. Certains se voient comme des guerriers saints multipliant les conquêtes pour leur dieu,

tandis que d'autres ont juste besoin d'une divinité à prier chaque fois qu'ils s'apprentent à risquer leur vie.

**Antécédents.** Les guerriers peuvent commencer leur carrière très différemment.

Beaucoup ont reçu un entraînement plus ou moins poussé dans l'armée d'un noble, ou au sein de la milice locale. Quelques-uns sortent d'académies martiales réputées. D'autres ont tout appris par eux-mêmes, et si leur style laisse à désirer, leur expérience permet bien souvent de le compenser. Certains deviennent guerriers pour échapper à une vie d'ouvrier agricole ou pour perpétuer la tradition familiale. Ils n'ont pas de points communs et ils ne se considèrent pas comme faisant partie d'un groupe, même si ceux qui sont issus de la même académie, de la même compagnie de mercenaires ou du même régiment sont unis par une indéniable camaraderie.

**Races.** Les guerriers humains sont le plus souvent des vétérans nés de parents humbles. Chez les nains, ce sont fréquemment d'anciens membres des unités d'élite qui protègent leur royaume souterrain.

Dans leur famille, on est guerrier de père en fils depuis des millénaires, et les rivalités ou alliances entre clans se perpétuent sur les mêmes durées.

Les guerriers elfes sont les maîtres de l'épée longue. Fiers de leur maîtrise de l'escrime, ils aiment en faire la démonstration ou la mettre à l'épreuve. Les demi-orques sont en général des parias qui ont atteint une compétence suffisante pour gagner un minimum de respect.

Les guerriers gnomes et halfélins restent généralement sur leurs terres, dans le cadre de leur milice locale, plutôt que de partir à l'aventure. Enfin, les demi-elfes choisissent rarement cette carrière. Quand ils le font, c'est souvent par respect pour la tradition elfique.



TABLE 3-9 : LE GUERRIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	—
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire



Chez les humanoïdes maléfiques, rares sont ceux suffisamment disciplinés pour devenir de bons guerriers. Militaires dans l'âme, les hobgobelins constituent l'exception à la règle.

**Autres classes.** Si les guerriers savent se débrouiller seuls au combat, ils ont souvent besoin de soins, d'assistance magique et d'éclaireurs discrets. Dans le cadre d'un groupe, leur travail consiste à se porter aux avant-postes, à protéger leurs compagnons et à éliminer l'ennemi. Ils ne comprennent pas plus les sortilèges des magiciens qu'ils ne partagent la foi profonde des prêtres, mais ils sont conscients de la valeur du travail d'équipe.

**Rôle.** Pour la plupart des groupes, le guerrier est un combattant au corps à corps, chargeant au cœur de la bataille, soutenu par les sorts et les flèches de ses camarades. Pourtant, un guerrier préférant les armes à distance peut devenir un combattant mortel; hélas, sans soutien au corps à corps, il peut se retrouver plus souvent au contact avec l'adversaire qu'il ne l'aurait souhaité.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

**Caractéristiques.** La Force est importante pour le guerrier car elle modifie le résultat des jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie. La Dextérité peut également lui servir s'il souhaite faire usage d'un arc ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte fait généralement disparaître tout ou partie des avantages de cette caractéristique.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d10.

### Compétences de classe

Les compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guerrier :

**Armes et armures.**

Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavails). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

**Dons supplémentaires.** Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier sur la Table 5-1 : les dons (page 90). Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux (voir Chapitre 5 : les dons, pour de plus de détails).

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

### Exemple de guerrier nain

**Armure :** armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

**Écu en bois :** (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -2, 5 kg).

**Armes :** hache de guerre naine (1d10, crit. x3, 4 kg, une main, tranchant).

**Arc court :** (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Escalade	4	For	-6
Saut	4	For	-6
Équitation	4	Dex	—
Natation	4	For	-12
Intimidation	4	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—

**Don :** Maniement d'une arme exotique (hache de guerre naine).

**Don supplémentaire (guerrier) :** avec 13 ou plus en Force, Attaque en puissance ; sinon, Science de l'initiative.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 4d4 po.

### Exemple de guerrier humain

**Armure :** armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

**Armes :** épée à deux mains (2d6, crit. 19-20/x2, 4 kg, deux mains, tranchant).

**Arc court :** (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Escalade	4	For	-4
Saut	4	For	-4
Équitation	4	Dex	—
Natation	4	For	-8
Intimidation	4	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—

**Don :** Arme de prédilection (épée à deux mains).

**Don supplémentaire (guerrier) :** avec 13 ou plus en Force, Attaque en puissance ; sinon, Science de l'initiative.

**Don supplémentaire (humain) :** Combat en aveugle.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces.

Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.





## MAGICIEN

Quelques syllabes incompréhensibles agrémentées de gestes ésotériques peuvent faire davantage de dégâts qu'une hache d'armes si elles sont prononcées par un magicien. Ces actes en apparence anodins pourraient laisser penser que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier le temps que les magiciens passent à préparer leurs sorts chaque matin et les années d'études qui leur ont permis d'apprendre leur art.

**Les magiciens s'appuient sur de longues recherches pour créer leurs sorts. Ils examinent de vieux grimoires poussiéreux, débattent de théorie magique avec leurs confrères et s'exercent à leur art chaque fois qu'ils le peuvent. Car, pour eux, la magie n'est pas un don, mais bien un art, dont les remerciements sont à la hauteur des efforts que l'on y investit.**

**Aventure.** Les magiciens ne partent pas à l'aventure à la légère, préférant tout préparer à l'avance. Pour peu qu'ils sachent ce qu'ils risquent d'affronter, leur sélection de sorts peut se révéler un atout majeur, mais ils sont vulnérables quand on les prend par surprise. Ils recherchent la connaissance, le pouvoir et les moyens financiers qui leur permettront de poursuivre leurs recherches. Certains sont également poussés par les mêmes motivations (plus nobles ou plus ignobles), qui poussent les autres aventuriers à mettre leur vie en jeu.

**Profil.** Les sorts des magiciens constituent leur grande force et tout le reste passe au second plan. Ils apprennent de nouvelles incantations à force d'expérimentation ou au contact de leurs confrères. Au fil du temps, ils découvrent également des méthodes leur permettant de tirer la quintessence des sorts qu'ils maîtrisent déjà.

Certains se spécialisent dans un type de magie donné. Cela les rend plus puissants dans leur domaine de prédilection, tout en les empêchant de lancer certains sorts qui n'en font pas partie (voir École de prédilection, page 42).

Comme les ensorceleurs, les magiciens ont la possibilité d'appeler un familier, animal enchanté qui les sert fidèlement. Nombre de magiciens considèrent d'ailleurs leur familier comme leur seul véritable ami.

**Alignement.** Dans l'ensemble, les magiciens tendent vers la Loi plutôt que vers le Chaos, pour la simple raison que leur art récompense davantage ceux qui savent se montrer disciplinés. Cette règle est différente pour les illusionnistes et les transmutateurs, respectivement spécialistes des faux semblants et des transformations. Eux sont plutôt chaotiques.

**Religion.** La plupart des magiciens vénèrent Boccob, dieu de la magie. Certains, dont les nécromanciens et ceux qui détestent le genre humain en général, préfèrent se tourner vers Wy-Djaz, déesse de la magie et de la mort. Les nécromanciens maléfiques sont souvent des fidèles de Nérull, dieu de la mort. Mais les magiciens se consacrent davantage à leurs recherches qu'à l'aspect spirituel de l'existence.

**Antécédents.** Les magiciens voient leurs confrères comme des camarades ou des rivaux, au choix. Même ceux qui sont issus de cultures ou de traditions magiques radicalement différentes ont beaucoup de points communs, car tous doivent se conformer aux lois universelles de la magie.

Contrairement aux guerriers ou aux roublards, ils se considèrent comme faisant partie d'un groupe, même si aucun ne nierait que la diversité est de mise dans leurs rangs. Dans les pays civilisés où les magiciens sont regroupés par guildes, écoles ou universités, ils s'identifient par rapport aux autres en fonction du rang qu'ils ont atteint au sein de leur organisation. Et même si un maître de guilde n'éprouve sans doute que mépris pour un magicien de campagne ayant tout appris d'un ermite à moitié fou, il lui faut bien reconnaître que l'autre est magicien, lui aussi.

**Races.** Les humains se tournent vers la magie pour diverses raisons : la curiosité, l'ambition, la soif de pouvoir, ou le choix personnel. Les



TABLE 3-10 : LE MAGICIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour								
	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>				
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier, écriture de parchemins	3	1	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	4	2	1	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	4	3	2	1	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	—	4	3	3	2	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	4	4	4	3	3	2	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	3	3	2	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	3	2	1
16	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	4	4



magiciens humains sont souvent des innovateurs, qui aiment concevoir de nouveaux sorts ou trouver des utilisations inédites à ceux qui existent déjà.

Les elfes sont fascinés par la magie, et nombre d'entre eux deviennent magiciens par amour de cet art. Ils se considèrent d'ailleurs comme des artistes à part entière. Pour eux, la magie est un merveilleux mystère, alors que les humains, plus pragmatiques, la considèrent davantage comme un outil permettant d'arriver à ses fins.

L'apprentissage des illusions vient si facilement aux gnomes que la carrière d'illusionniste s'impose tout logiquement à eux. Les magiciens gnomes qui ne se spécialisent pas dans l'école des illusions sont rares, mais ils ne sont pas rejetés pour autant par leurs congénères.

Les demi-elfes ressentent à la fois l'attrait de la magie qui est le propre des elfes et le besoin purement humain de comprendre et de dominer. C'est pour cette raison que leur race a donné certains des plus grands magiciens de tous les temps.

Magiciens nains et halflélins sont rares, tout simplement parce que ces deux races n'encouragent pas l'étude de la magie. Quant aux magiciens demi-orques, ils sont très rares vu l'intelligence limitée de ces humanoïdes.

Les drows, elfes maléficients vivant dans les profondeurs de la terre, sont souvent magiciens, mais ils sont à peu près les seuls ; cette classe n'est quasiment pas représentée chez les humanoïdes maléfiques.

**Autres classes.** Les magiciens préfèrent œuvrer de concert avec les membres des autres classes plutôt que seuls. Ils aiment lancer leurs sorts en bénéficiant de la protection des guerriers, utiliser leur magie pour permettre aux roubards de partir en éclaireur à leur place, et avoir un prêtre à proximité en cas de blessure. Ensorcelleurs, bardes et roubards ne leur paraissent guère sérieux, mais ils ne sont pas du genre à juger les autres.

**Rôle.** Le rôle du magicien dans son groupe dépend partiellement de sa panoplie de sorts, même si leurs fonctions sont toujours proches. Ils sont les plus offensifs des lanceurs de sorts, possédant un large éventail de possibilités pour neutraliser leurs ennemis. Certains magiciens préfèrent un rôle de

soutien, dans lequel ils excellent, tandis que d'autres se concentrent sur la divination ou d'autres aspects de la magie.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux magiciens.

**Caractéristiques.** L'Intelligence du magicien détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Une Dextérité élevée est également recommandée, car le magicien porte généralement une armure réduite, voire pas du tout. Enfin, une forte Constitution lui permettra d'augmenter son total de points de vie, et il en a bien besoin.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d4.

## Compétences de classe

Les compétences du magicien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déchiffrement (Int) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magicien :

**Armes et armures.** Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

**Sorts.** Un magicien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des ensorcelleurs) appartenant à la liste de sorts d'ensorcelleur et de magicien



Nebin  
[gnome  
illusionniste]

## SORTS PROFANES ET ARMURE

Magiciens et ensorcelleurs ne sont pas habitués au port des armures. S'ils le désirent, ils peuvent tout de même en porter une (même s'ils seront sans doute patauds à l'intérieur) ou même apprendre à s'en servir à l'aide des dons Port des armures légères, intermédiaires ou lourdes ou Maniement des boucliers. S'ils sont multiclassés, une de leurs autres classes peut les autoriser à porter une armure sans avoir besoin de prendre le don correspondant (voir Personnages multiclassés en fin de chapitre). Mais même si le personnage a appris à porter une armure, elle risque d'empêcher le bon fonctionnement de ses sorts. Pour la plupart des personnages, il est difficile de lancer des sorts profanes en portant une armure ou un bouclier (voir Risque d'échec des sorts profanes, page 122), car ceux-ci gênent les mouvements complexes que le personnage doit accomplir pour lancer ses sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité). Pour connaître le risque d'échec des sorts profane pour un magicien ou un ensorcelleur portant une armure, consultez la Table 7-6 : armures et boucliers, page 123.

De leur côté, non seulement les bardes sont habitués à utiliser les armures légères, mais ils peuvent ignorer le risque d'échec des sorts

profanes imposé habituellement par ces armures. Par contre, ils connaissent le même problème que les ensorcelleurs et magiciens face à une armure intermédiaire ou lourde : il leur faut soit prendre les dons Port des armures intermédiaire ou lourdes, soit choisir une autre classe bénéficiant de cette aptitude d'emblée (par exemple, guerrier). Un barde portant un bouclier ou une armure intermédiaire ou lourde subit les risques normaux d'échec des sorts profanes, et ce même s'il est formé à leur utilisation.

Les sorts profanes sans composante gestuelle peuvent être lancés sans risque d'échec par un personnage en armure. Le personnage est même capable de les jeter si ses mains sont ligotées ou s'il est immobilisé en situation de lutte par un adversaire (à condition toutefois de réussir un test de Concentration). Le don de métamagie Incantation statique permet de lancer un sort sans effectuer le moindre geste (en le préparant comme un sort de niveau supérieur), grâce à quoi on peut l'utiliser sans risque quand on est en armure. Voir le Chapitre 5 pour plus d'informations sur les dons de métamagie comme Incantation statique.



(voir page 185). Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de magicien. Pour apprendre ou lancer un sort, un magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Int 10 pour les sorts de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence du magicien.

Comme les autres lanceurs de sorts, le magicien ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-10 : le magicien. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8).

Contrairement au barde ou à l'ensorceleur, le magicien n'est pas limité quant au nombre de sorts qu'il peut connaître (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178). Il doit cependant choisir et préparer ses sorts en avance en étudiant son grimoire profane pendant une heure, après une bonne nuit de sommeil. Pendant qu'il étudie, le magicien choisit quels sorts il va préparer pour la journée (voir Préparation des sorts de magicien, page 177).

**Langues supplémentaires.** Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race (voir le Chapitre 2). Nombre de grimoires sont en effet rédigés dans cette langue ancienne et les apprentis magiciens l'apprennent souvent dans le cadre de leurs études.

**Appel de familier.** Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur. Voir la description de cette aptitude d'ensorceleur, page 37 et l'encadré pages 34-35.

**Écriture de parchemins.** Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins, ce qui lui permet de créer des parchemins magiques (voir le don page 82 et le processus de création des objets magiques, décrit dans le Chapitre 7 du Guide du Maître).

**Dons supplémentaires.** Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15, 20), le magicien gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie, un don de création d'objets ou Maîtrise des sorts. Le magicien doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris le niveau de lanceur de sorts minimal (voir Chapitre 5 : les dons, pour de plus de détails).

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage gagne aux niveaux 3, 6, etc. (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22). Ces dons peuvent être choisis sur l'ensemble de la liste, ils n'ont pas besoin d'être des dons de métamagie ou de création d'objets.

**Grimoire.** Le magicien doit consulter son grimoire chaque jour afin de préparer les sorts qu'il souhaite utiliser (voir Préparation des sorts de magicien, page 177). Il est incapable de préparer un sort qui ne se trouve pas dans son grimoire, exception faite de lecture de la magie, que tout magicien peut préparer de mémoire.

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts du niveau 0 (sauf ceux appartenant à une école interdite, s'il est spécialisé) plus trois du 1<sup>er</sup> niveau, choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort du 1<sup>er</sup> niveau par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage (voir Table 1-1 : modificateur de caractéristique et sorts en bonus, page 8), qui est encore choisi par le joueur. Chaque fois que le personnage gagne un niveau de magicien, il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). Par exemple, en atteignant le niveau 5, Mialyë apprend à lancer des sorts du 3<sup>e</sup> niveau. Elle a la possibilité d'ajouter deux sorts du 3<sup>e</sup> niveau à son grimoire, ou un sort du 2<sup>e</sup> niveau et un autre du 3<sup>e</sup>, ou toute autre combinaison de deux sorts du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> niveau. À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier des sorts trouvées dans le grimoire d'un autre magicien (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178).

### Exemple de magicien elfe

**Armure :** aucune (vitesse de déplacement 9 m).

**Armes :** bâton (1d6/1d6, crit. x2, 2 kg, deux mains, contondant).

**Arbalète légère** (1d8, crit. 19-20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Décryptage	4	Int	—
Discretion (hc)	2	Dex	0
Déplacement silencieux (hc)	2	Dex	0
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag.	—

## ÉCOLE DE PRÉDILECTION

On appelle école une famille de sorts regroupés par thème, par exemple les illusions ou la nécromancie. Il en existe huit. Tout magicien qui le souhaite peut choisir une école de prédilection (voir ci-dessous), ce qui lui permet de lancer des sorts supplémentaires. Dans le même temps, certaines écoles lui sont interdites, car incompatibles avec celle qu'il a choisie. Le magicien obtient en fait une maîtrise exceptionnelle d'une école de magie en négligeant l'étude d'autres écoles.

Chaque jour, un magicien spécialiste peut préparer un sort supplémentaire de son école pour chaque niveau de sort auquel il a accès. Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie visant à apprendre les sorts de son école (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178).

C'est au niveau 1 que le magicien choisit ou non de se spécialiser et, si oui, pour quelle école. Le personnage doit alors choisir deux autres écoles de magie qui lui seront interdites (à moins qu'il ne choisisse la Divination, voir ci-dessous). Par exemple, un spécialiste de l'Invocation peut choisir d'abandonner l'Enchantement et la Nécromancie, ou l'Évocation et la Transmutation. Un magicien ne peut jamais choisir la Divination en tant qu'école interdite. Le personnage ne peut pas apprendre les sorts d'une école interdite, et il ne peut même pas les lancer à partir de baguettes ou de parchemins. Il est impossible de changer de spécialisation ou d'école interdite après avoir fait son choix. Les huit écoles de magie profane sont les suivantes : Abjuration, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Invocation, Nécromancie

et Transmutation. Les sorts qui n'entrent dans aucune de ces catégories sont dits universels.

**Abjuration.** Tous les sorts qui protègent, bloquent ou bannissent. Un magicien spécialisé dans cette école se nomme un abjuteur.

**Divination.** Les sorts qui révèlent des informations. Le spécialiste se nomme un devin. Contrairement aux autres écoles, il doit choisir une seule école interdite.

**Enchantement.** Les sorts qui confèrent une faculté au sujet ou qui permettent au magicien de contrôler un autre être vivant. Le spécialiste est appelé enchanteur.

**Évocation.** Tous les sorts qui manipulent l'énergie ou qui créent quelque chose à partir de rien. Le spécialiste est appelé un évocateur.

**Illusion.** Les sorts qui modifient les perceptions ou créent de fausses images. Un spécialiste de l'illusion est un illusionniste.

**Invocation.** Tous les sorts qui amènent créatures ou objets à proximité du magicien. Un spécialiste de l'invocation est un invocateur.

**Nécromancie.** Les sorts qui manipulent, créent ou détruisent la vie et l'énergie vitale. Les nécromanciens sont les spécialistes de la nécromancie.

**Transmutation.** Les sorts qui transforment physiquement le sujet ou qui modifient une ou plusieurs de ses facultés. Le spécialiste se nomme transmutateur.

**Universel.** Il ne s'agit pas là d'une école, mais d'une catégorie de sorts que tous les magiciens peuvent apprendre. On ne peut pas choisir la magie universelle comme école de prédilection ni comme école interdite. Seuls quelques sorts appartiennent à cette école.



Don : Robustesse.

École de prédilection : aucune.

Grimoire : tous les sorts du niveau 0 (tours de magie), plus charme-personne, convocation de monstres I, sommeil et un sort de la liste suivante par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant) : couleurs dansantes, frayeur, image silencieuse et projectile magique.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. Dix bougies, étui à parchemin, trois feuilles de parchemin, encre, plume. Carquois de 20 flèches. Sacoche à composantes pour sorts, grimoire.

Richesse : 3d6 po.

## MOINE

Les monastères, édifices entourés de murs et habités par les moines, sont disséminés un peu partout à la surface du globe. Leurs habitants recherchent la perfection par l'action et la méditation. Ils sont formés à devenir de redoutables guerriers combattant sans armes ni armure. Les monastères dirigés par un supérieur bienveillant protègent la campagne environnante. Toujours prêts au combat, même quand ils se déplacent pieds nus et en habits de paysan, les moines peuvent se fondre dans la foule et approcher les brigands, et les nobles corrompus sans se faire remarquer. À l'inverse, les monastères sous influence malfaisante contrôlent la région par la peur, à la manière d'un chef de guerre. Les moines d'alignement mauvais font d'excellents espions, infiltrateurs ou assassins.

Quand ils n'obéissent pas aux ordres de leur hiérarchie, les moines se moquent bien de prendre la défense des opprimés ou d'accumuler des richesses. Leur objectif principal reste la quête de la perfection ultime, qu'ils espèrent atteindre en portant leur art à son summum. Ils recherchent

un état transcendantal qu'ils n'ont aucune chance de trouver dans le monde des mortels.

**Aventure.** Les moines considèrent chaque nouvelle aventure comme une mise à l'épreuve. Bien qu'ils ne soient pas du genre à se mettre en avant, ils n'hésitent pas à utiliser leur talent pour le combat dès que quelqu'un s'oppose à eux. Les possessions matérielles ne les intéressent pas. Par contre, ils recherchent avidement tout ce qui leur permettra de perfectionner leur art.

**Profil.** La grande particularité des moines est leur faculté à combattre sans armes ni armure. Grâce à leur entraînement rigoureux, ils sont terriblement efficaces à mains nues et peuvent frapper plus rapidement qu'un guerrier utilisant une épée.

Même si les moines ne lancent pas de sorts, ils ont accès à une magie qui leur est propre. Ils canalisent en effet une énergie subtile, nommée *ki*, grâce à laquelle ils peuvent faire des prodiges. Leur capacité la plus célèbre leur permet d'étourdir un adversaire d'un seul coup de poing, mais ils possèdent également une agilité presque surhumaine leur permettant d'éviter les plus terribles attaques.

Au fil des niveaux, la réserve de *ki* des moines augmente et, avec elle, l'usage qu'ils peuvent faire de leurs pouvoirs.

**Alignement.** La formation suivie par les moines exige une discipline sans faille, que seuls peuvent accepter les personnages loyaux.

**Religion.** L'enseignement des moines leur indique un chemin spirituel. Totalement intériorisé, celui-ci prend la forme d'un lien mystique et personnel avec le monde spirituel. Les moines n'ont donc pas besoin de prêtres ou de dieux. Cela étant, quelques dieux loyaux les attirent par certains aspects, et ils se peut que les moines méditent à leur sujet ou les prennent pour modèles. Les trois dieux



TABLE 3-11 : LE MOINE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus à l'attaque (déluge de coup)	Dégâts à mains nues <sup>1</sup>	Bonus à la CA	Déplacement accéléré
1	+0	+2	+2	+2	Combat à mains nues, déluge de coups, don supplémentaire	-2/-2	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Don supplémentaire, esquive totale	-1/-1	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Sérénité	+0/+0	1d6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	Frappe <i>ki</i> (magie), chute ralentie (6 m)	+1/+1	1d8	+0	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Pureté physique	+2/+2	1d8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Chute ralentie (9 m), don supplémentaire	+3/+3	1d8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	Plénitude physique	+4/+4	1d8	+1	+6 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Chute ralentie (12 m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Esquive extraordinaire	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Chute ralentie (15 m), frappe <i>ki</i> (Loi)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corps de diamant, déluge supérieur	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Chute ralentie (18 m), pas chassé	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Âme de diamant	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Chute ralentie (21 m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Paume vibratoire	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Chute ralentie (24 m), frappe <i>ki</i> (adamantium)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Chute ralentie (27 m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Désertion de l'âme	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Chute ralentie (illimitée), perfection de l'être	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m

<sup>1</sup> Cette valeur concerne les moines de taille M. Voir la Table 3-12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G.



vers lesquels les moines peuvent se tourner sont Héroneus, dieu de la bravoure ; Saint Cuthbert, dieu de la vengeance, et Hextor, dieu de la tyrannie.

**Antécédents.** Les moines suivent généralement leur formation dans l'enceinte d'un monastère. Pour la plupart, ils y sont arrivés enfants, soit parce qu'ils étaient orphelins, soit parce que leurs parents ne pouvaient plus subvenir à leurs besoins, soit en échange d'un service que les moines avaient rendu à leur famille. La vie au monastère est si concentrée sur la quête de la spiritualité que, quand les moines en sortent, ils ne se sentent plus du tout liés à leur village natal ou à leur famille.

Dans les grandes villes, des maîtres ont fondé des écoles enseignant l'art du moine à ceux qui le souhaitent (et qui le méritent). Les moines faisant partie de telles académies considèrent bien souvent leurs frères ruraux comme des paysans arriérés.

Les moines ont conscience de faire partie d'un groupe à part. Ils se sentent parfois proches les uns des autres, mais ils aiment aussi s'affronter afin de voir qui a le mieux développé son ki.

**Races.** Les monastères se trouvent surtout chez les humains, qui les ont intégrés à leur culture en évolution permanente. C'est pour cette raison que la plupart des moines sont humains (voire demi-elfes ou demi-orques, à condition qu'ils aient été élevés par les humains). Les elfes sont capables de montrer la dévotion à long terme nécessaire, aussi certains d'entre eux quittent-ils la forêt pour devenir moines. Par contre, la tradition monastique est totalement étrangère à la culture naine ou gnome, et les halfelins sont généralement trop attirés par les voyages pour accepter de s'enfermer dans un monastère. Les moines nains, gnomes ou halfelins sont donc extrêmement rares.

Les humanoïdes sauvages ne possèdent pas la stabilité sociale qui permettrait un enseignement monastique, mais il arrive qu'un enfant orphelin ou abandonné soit recueilli par un monastère ou un maître errant. Quant aux drows, ils possèdent une tradition monastique, certes intimiste, mais très efficace.

**Autres classes.** Les moines se montrent souvent distants, car ils n'ont que peu de choses en commun avec les motivations ou les facultés de leurs compagnons d'aventure. Cela étant, ils sont conscients que le nombre fait la force et savent s'intégrer à un groupe.

**Rôle.** Les talents du moine s'expriment au mieux lorsqu'il conserve sa mobilité, frappant rapidement là où les rangs ennemis montrent une faiblesse, allant et venant plutôt que de s'enliser dans un corps à corps. Ils font aussi d'excellents éclaireurs, particulièrement s'ils choisissent leurs compétences dans ce but.

TABLE 3-12 : DÉGÂTS À MAINS NUES DES MOINES  
DE TAILLE P ET G

Niveau	Dégâts (taille P)	Dégâts (taille G)
1-3	1d4	1d8
4-7	1d6	2d6
8-11	1d8	2d8
12-15	1d10	3d6
16-19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux moines.

**Caractéristiques.** C'est la Sagesse qui détermine les capacités d'attaque et de défense du moine. La Dextérité lui confère une meilleure CA et sert pour certaines compétences. La Force est utile pour augmenter l'efficacité de ses attaques à mains nues.

**Alignement.** Loyal.

**Dés de vie.** d8.

## Compétences de classe

Les compétences du moine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discretion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de moine :

**Armes et armures.** Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham (voir Chapitre 7 : l'équipement pour la description de ces armes). Ce sont pour la plupart des armes de paysans (ou pouvant passer pour des outils de paysans), ainsi que quelques armes spéciales faisant partie de l'apprentissage du moine. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coup.

**Bonus à la CA (Ext).** Un moine sait esquiver les coups et son « sixième sens » lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20).

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

**Déluge de coups (Ext).** Un moine sans armure et non-encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). Les modificateurs à l'attaque (tenant compte seulement du bonus de base à l'attaque et du déluge de coups) sont indiqués dans la colonne « bonus à l'attaque (déluge de coups) » de la Table 3-11 : le moine. Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à -1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se renter que lors d'une action d'attaque à outrance (voir page 143).

Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6 de moine, Ambre peut porter deux attaques lors d'un déluge de coup et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un bonus à l'attaque de +3) et son kama pour la seconde (avec un bonus à l'attaque de +3). Lorsqu'un moine utilise une arme de moine au cours d'un déluge de coups, il applique son bonus de Force (et pas 0,5 fois ou 1,5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, qu'elles soient portées à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un moine ne peut utiliser aucune autre arme que des armes de moine au cours d'un déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte pour l'aptitude de déluge de coups. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un moine peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un moine de niveau 8 pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +0. Il pourrait aussi faire une attaque de bâton et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque avec l'autre tête du bâton avec un bonus à l'attaque de +0. Par contre, un moine tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.

**Combat à mains nues.** Le moine s'entraîne soigneusement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings,



mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques « à mains nues » alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte (voir Lutte, page 157).

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts *morsure magique* et *arme magique*).

Les attaques à mains nues d'un moine infligent plus de dégâts que la normale, comme indiqué sur la Table 3-11 : le moine. Les dégâts de cette table concernent uniquement les moines de taille M. Les moines de taille P infligent des dégâts moins importants, tandis que ceux de taille G infligent des dégâts plus élevés, selon la Table 3-12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G.

**Dons supplémentaires.** Au niveau 1, un moine peut choisir soit Coup étourdissant, soit Science de la lutte en tant que don supplémentaire. Au niveau 2, il peut choisir soit Attaques réflexes, soit Parade de projectiles en tant que don supplémentaire. Au niveau 6, il peut choisir soit Science du croc-en-jambe, soit Science du désarmement en tant que don supplémentaire. (Voir le Chapitre 5 : les dons.) Un moine n'a pas besoin de remplir les conditions d'un don pour le choisir en tant que don supplémentaire.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine d'un moine de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive totale.

**Déplacement accéléré (Ext).** À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement, comme indiqué sur la Table 3-11. Il perd ce bonus s'il porte une armure (même légère), un bouclier ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Sérénité (Ext).** Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements. Son entraînement et les techniques de méditation qu'il applique lui permettent de mieux résister aux agressions mentales.

**Frappe ki (Sur).** Au niveau 4, le moine peut utiliser son ki lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures (voir Réduction des dégâts, dans le glossaire des pouvoirs spéciaux du *Guide du Maître*). La puissance de la frappe ki du personnage augmente avec le niveau. Au niveau 10, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes de la Loi, uniquement pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. Enfin, les attaques à mains nues d'un moine de niveau 16 sont considérées comme des armes en adamantium pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures et la solidité des objets (voir Frapper un objet, page 165).

**Chute ralentie (Ext).** Au niveau 4, et pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (-2d6 points de dégâts). Cette faculté augmente en fonction du niveau, à tel point que, au niveau 20, le personnage en bénéficie quelle que soit la hauteur de chute (voir la colonne « Spécial » de la Table 3-11 pour les valeurs exactes).

**Pureté physique (Ext).** Au niveau 5, le moine est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui le protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

**Plénitude physique (Sur).** Dès le niveau 7, le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix). Cette aptitude est un pouvoir surnaturel.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Au niveau 9, l'esquive totale du moine s'améliore encore. Les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un moine qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

**Corps de diamant (Sur).** Au niveau 11, le moine acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il devient immunisé contre tous les types de poison.

**Déluge supérieur (Ext).** Un moine de niveau 11 atteint la maîtrise totale de son aptitude de déluge de coup. En plus de son attaque supplémentaire, il obtient une deuxième attaque à son bonus de base à l'attaque maximal.

**Pas chassé (Sur).** À partir du niveau 12, une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *porte dimensionnelle*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de moine.

**Âme de diamant (Ext).** Au niveau 13, le moine acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de moine actuel + 10. Pour pouvoir l'affecter à l'aide d'un sort, son adversaire doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat égal ou supérieur à la RM du moine (voir La résistance à la magie, page 177).

**Paume vibratoire (Sur).** Dès le niveau 15, le moine peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations fatales à sa cible, qui peuvent devenir fatales si et quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire une fois par semaine, et il doit l'annoncer avant de jouer son jet d'attaque. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations durent pendant 1 jour par niveau du moine). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 du niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (même si elle peut de nouveau être attaquée par la paume vibratoire).

**Éternelle jeunesse (Ext).** À partir du niveau 17, le moine ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristiques dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

**Langues du soleil et de la lune (Ext).** Un moine ayant atteint le niveau 17 est capable de communiquer avec toutes les créatures vivantes.

**Désertion de l'âme (Sur).** Au niveau 19, le personnage peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par niveau de moine et par jour, comme s'il utilisait le sort *passage dans l'éther*. Il peut le faire à plusieurs reprises au cours d'une même journée, tant que la durée d'utilisation totale (en rounds) ne dépasse pas son niveau de moine.

**Perfection de l'être.** Au niveau 20, le moine atteint un tel contrôle de soi qu'il devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde, mais comme un Extérieur (autrement dit, un être natif d'un autre plan) pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par exemple, un sort comme *charme-personne* n'a plus le moindre effet sur lui. Dans le même temps, il gagne une réduction des dégâts de 10/magie, ce qui signifie qu'il ignore (ou plutôt qu'il régénère instantanément) les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque des armes non-magiques ou des armes naturelles d'une créature qui ne dispose pas du même pouvoir (voir Réduction des dégâts, dans le glossaire des pouvoirs spéciaux du *Guide du Maître*). À noter que, contrairement aux autres Extérieurs, le moine peut toujours être ramené à la vie s'il vient à décéder.

## Anciens moines

Un moine cessant d'être loyal ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, mais il conserve les pouvoirs acquis jusque-là.



Comme tout le monde, le moine peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (paladin excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir moine, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de moine (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là).

### Exemple de moine humain

Armure : aucune (vitesse de déplacement 9 m).

Armes : bâton (1d6/1d6, crit. x2, 2 kg, deux mains, contondant).

Fronde (1d4, crit. x2, facteur de portée 15 m, 0 kg, contondant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 5 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Perception auditive	4	Sag	—
Escalade	4	For	0
Déplacement silencieux	4	Dex	0
Acrobaties	4	Dex	0
Saut	4	For	0
Évasion	4	Dex	0
Discretion	4	Dex	0
Natation	4	For	0
Équilibre	4	Dex	0

Don : avec 13 ou plus en Dextérité, Esquive ; sinon, Science de l'initiative.

Don supplémentaire : avec 13 ou plus en Dextérité, Mobilité du serpent ; sinon, Combat en aveugle.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces, Trois torches. Bourse remplie de 10 billes de fronde.

Richesse : 2d4 po.

## PALADIN

La compassion nécessaire pour toujours faire le bien, le désir de faire respecter la loi, et la force requise pour triompher des séides du Mal, telles sont les armes du paladin. Rares sont ceux qui montrent la pureté d'âme et la dévotion permettant de suivre une voie aussi exigeante, mais ceux qui y parviennent se voient récompensés au centuple par leur dieu, qui leur confère le pouvoir de protéger, de soigner et de châtier. Dans un monde de magiciens corrompus, de prêtres malfaisants, de dragons sanguinaires et de

démons issus du plus profond des enfers, les paladins représentent la flamme ultime qui ne doit en aucun cas s'éteindre.

**Aventure.** Les paladins prennent leur tâche très au sérieux, mais préfèrent dire qu'ils partent en « quête » plutôt qu'à l'aventure. Même une mission en apparence anodine est perçue comme une épreuve, une occasion de montrer son courage, d'améliorer ses compétences martiales et de faire le bien. Mais c'est lorsqu'ils conduisent une campagne contre les forces du Mal que les paladins se sentent dans leur élément, pas quand ils pillent des ruines.

**Profil.** La puissance divine protège les paladins et leur confère certains pouvoirs. Elle les défend contre les attaques, les immunise contre les maladies, leur permet de se soigner et les empêche de succomber à la peur. Les paladins peuvent également faire usage de ce pouvoir pour aider les autres, en soignant leurs blessures ou en guérissant leurs maladies. Enfin, des talents spécifiques leur permettent de combattre le Mal sous toutes ses formes. Même les paladins débutants savent le détecter, et ceux qui ont acquis un tant soit peu d'expérience ont la faculté de châtier le Mal et de repousser les morts-vivants. Enfin, ils peuvent appeler à leur côté un puissant destrier, plus intelligent et plus fort qu'un cheval de guerre normal.

**Alignement.** Les paladins doivent impérativement être d'alignement loyal bon, et ils perdent instantanément tous leurs pouvoirs s'ils en changent. Ils doivent également suivre un code de conduite en accord avec cet alignement.

**Religion.** Les paladins n'ont pas besoin de vénérer un dieu, car servir la justice est une cause suffisante. Dans leur immense majorité, ceux qui éprouvent le besoin de prier un dieu choisissent Héroneus, dieu de la bravoure, les autres lui préférant Pélor, dieu du soleil. Les paladins qui sont les fidèles d'un dieu observent scrupuleusement leurs devoirs religieux ; ils sont toujours accueillis à bras ouverts dans les temples de leur divinité.

**Antécédents.** On ne choisit pas de devenir paladin. Ceux qui suivent cette voie le font après avoir été appelés et avoir accepté leur destinée. Nul ne peut devenir paladin par la pratique et l'entraînement. La nature profonde du personnage doit être là au départ, et il est impossible de l'acquérir à force de travail. Certains de ceux qui sont appelés à suivre cette voie refusent, préférant vivre une autre existence.

La plupart des paladins ont l'illumination à l'adolescence. Généralement, ils deviennent alors l'écuyer ou l'assistant d'un paladin expérimenté, se forment à son contact durant plusieurs années, et partent enfin, seuls, pour défendre la cause du Bien et de la Loi. D'autres paladins ne découvrent leur vocation que plus tard, après s'être choisis une autre carrière. Quels que soient leurs antécédents, tous les paladins se considèrent comme des frères d'armes, même s'ils sont de pays, de races ou de religions différents. Le lien universel qui les unit transcende les simples questions d'ordre culturel.

TABLE 3-13 : LE PALADIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtiment du Mal (1/jour), détection du Mal	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, imposition des mains	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de bravoure, santé divine	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Renvoi des morts-vivants	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Guérison des maladies (1/semaine)	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+2	—	1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	—	1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+3	Guérison des maladies (2/semaine)	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Châtiment du Mal (3/jour)	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Guérison des maladies (3/semaine)	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Châtiment du Mal (4/jour), guérison des maladies (4/semaine)	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Guérison des maladies (5/semaine)	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Châtiment du Mal (5/jour)	3	3	3	3



**Races.** Ambitieux comme ils le sont, les humains font d'excellents paladins. Les demi-elfes, qui montrent parfois ce trait de caractère de leur parent humain, peuvent eux aussi recevoir l'appel. Quelques nains sont paladins, mais c'est toujours un choix terrible pour eux, qui les oblige à faire passer leur devoir avant leur famille, leur clan et leur roi. Les paladins elfes sont rares et, la plupart du temps, ils entreprennent des quêtes qui les mènent loin de chez eux car leur alignement loyal crée un décalage avec leurs frères elfes. Les membres des autres races entendent rarement l'appel.

Chez les humanoïdes sauvages, les paladins sont virtuellement inexistant.

**Autres classes.** Même si les paladins sont des êtres à part, ils s'associent avec joie à ceux dont les talents complètent les leurs. Ils sont particulièrement efficaces au côté de prêtres bons et loyaux, mais apprécient de travailler avec tous les gens courageux, honnêtes et prêts à tout pour défendre les justes causes. Ils ne tolèrent pas les actes maléfiques chez leurs compagnons, mais sont prêts à accepter les différences de ces derniers. Charismatiques, dignes de confiance et respectés de tous, ils font d'excellents chefs de groupe.

**Rôle.** Le paladin est principalement un combattant de corps à corps, mais il apporte d'autres talents à une équipe d'aventuriers. Il peut ainsi être un guérisseur en second et son Charisme élevé en fait un bon chef.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux paladins.

**Caractéristiques.** Le Charisme joue un grand rôle dans les pouvoirs du paladin, tant au niveau des soins qu'il dispense que de la protection dont il dispose et des morts-vivants qu'il peut renvoyer. La Force est également importante, en raison de son influence sur les combats. Une valeur minimum de 14 en Sagesse est nécessaire pour avoir accès aux sorts de paladin les plus puissants et il lui faut au moins 11 pour pouvoir jeter le moindre sort.

**Alignement.** Loyal bon.

**Dés de vie.** d10.

## Compétences de classe

Les compétences du paladin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :**  
(2 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de paladin :

**Armes et armures.** Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

**Aura de Bien (Ext).** Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

**Châtiment du Mal (Sur.).** Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force,

de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

**Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants,** le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

**Détection du Mal (Mag).** Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

**Grâce divine (Sur).** Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

**Imposition des mains (Sur).** À partir du niveau 2, un paladin dont la valeur de Charisme est au moins de 12 peut refermer ses blessures, ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x son bonus de Charisme. Par exemple, un paladin de niveau 7 ayant une valeur de Charisme de 16 (pour un modificateur de +3) peut soigner 21 points de dégâts par jour. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

**Aura de bravoure (Sur).** Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

**Santé divine (Sur).** Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

**Renvoi des morts-vivants (Sur).**

Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert le pouvoir de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui (voir *Renvoi des morts-vivants*, page 159).

**Sorts.** Dès le niveau 4, un paladin peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides,

prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 189). Un paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de paladin. Pour préparer ou lancer un sort, un paladin doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1<sup>er</sup> niveau, Sag 12 pour ceux du 2<sup>e</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du paladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, le paladin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-13 : le paladin. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table



Albandra



1-1 : modificateurs de caractéristiques, et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3-13 indique que le paladin peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1<sup>er</sup> niveau pour un paladin de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les paladins ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un paladin prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de sorts ou de blessure. Un paladin peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de paladin (page 189), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sort préparer au cours de sa méditation quotidienne.

## LE DESTRIER DU PALADIN

Un destrier de paladin possède des pouvoirs et des caractéristiques bien supérieurs aux animaux de la même espèce. La monture usuelle pour un paladin de taille M est un destrier lourd et pour un paladin de taille P, ce sera un poney de guerre (tous deux sont détaillés ci-dessous). Le MD peut éventuellement accepter un autre type de monture, comme par exemple un chien de selle (pour un paladin halfelin) ou un grand requin (si la campagne se déroule dans un milieu aquatique). Pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature, il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal. (Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, ses points de compétences et ses dons ne sont pas affectés.)

Niveau du paladin	Ajustement DV sup.	Ajustement d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
5-7	+2	+4	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
8-10	+4	+6	+2	7	Vitesse supérieure
11-14	+6	+8	+3	8	Injonction
15-20	+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

**Profil des destriers de paladin.** Utilisez le profil fourni par l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes..

**DV sup.** La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un prêtre), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est élevé. (Voir la Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un destrier de paladin lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres (voir le *Manuel des Monstres*).

**Ajustement d'armure naturelle.** L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du destrier de paladin.

**Aj. de Force.** Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

**Int.** La valeur d'Intelligence du destrier.

**Esquive surnaturelle (Ext).** Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que des demi-dégâts.

**Lien télépathique (Sur).** Le paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

En raison du lien unissant le destrier à son maître, celui-ci a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet, comme un maître avec son familier (voir Les familiers, page 34).

**Transfert d'effet magique.** Si le paladin le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au

Jusqu'au niveau 3, le paladin n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de paladin.

**Destrier de paladin (Mag).** Dès qu'il a atteint le niveau 5, le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaula dans son combat permanent contre le Mal (voir encadré ci-dessous). Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P).

Une fois par jour, et par une action complexe, le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes célestes où il réside. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin et reste sur ce plan

moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du destrier (créature magique).

**Transfert de jet de sauvegarde.** Le destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

**Vitesse supérieure (Ext).** La vitesse de déplacement du destrier augmente de +3 mètres.

**Injonction (Mag).** Une fois par jour tous les deux niveaux du paladin, sa monture peut utiliser ce pouvoir contre toutes les créatures d'une espèce voisine de la sienne (pour les destriers et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. L'effet est le même que celui du sort de même nom, mais le destrier doit réussir un test de Concentration (DD 21) pour y faire appel si son maître se trouve en selle et au combat. En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas, mais la tentative est tout de même décomptée du quota quotidien. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 du niveau du paladin + le modificateur de Charisme du paladin) pour annuler l'effet.

**Résistance à la magie (Ext).** La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du paladin + 5. Si un ennemi tente d'affecter le destrier avec un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du destrier.

## EXEMPLES DE DESTRIERS DE PALADIN

Les deux profils suivants sont ceux de créatures normales pour leur espèce et n'incluent pas les modifications précédentes.

**Destrier lourd.** FP 2 ; animal de taille G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Att sabot (+6 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et 1 morsure (+1 corps à corps, 1d4+2) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Part odorat, vision nocturne ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

**Compétences et dons :** Détection +4, Perception auditive +5, Saut +12 ; Course, Endurance.

**Poney de guerre.** FP 1/3 ; animal de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att sabot (+3 corps à corps, 1d3+2) ; Out 2 sabots (+3 corps à corps, 1d3+2) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part odorat, vision nocturne ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +0 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4.

**Compétences et dons :** Détection +5, Perception auditive +5, Saut +5 ; Endurance.

Le Chapitre 3 du *Guide du Maître* explique comment lire le profil d'une créature.



pendant 2 heures par niveau du paladin. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le paladin convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille pour l'assister dans sa croisade). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu'elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d'un appel à l'autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler le destrier est un pouvoir de type invocation (appel).

Si le destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d'appeler un autre destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s'il obtient entre temps un nouveau niveau de paladin), et ce même si la monture est rappelée à la vie d'une façon ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le paladin subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts d'armes.

**Guérison des maladies (Mag).** À partir du niveau 6, le paladin peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 6, 3 au niveau 9, etc.).

**Code de conduite.** Le paladin est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

**Compagnons.** Le paladin peut faire partie d'un groupe réunissant des personnages d'alignement bon ou neutre, mais il ne s'associera jamais avec quelqu'un qu'il sait maléfique. De même, il ne peut pas rester en compagnie de quelqu'un qui bafoue sans cesse son code de conduite. Enfin, il ne peut louer les services d'hommes d'armes que si ces derniers sont bons et loyaux.

## Anciens paladins

Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier (mais pas sa formation au maniement des armes et au port des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

Comme tout le monde, le paladin peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir paladin, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du paladin requiert une grande constance. Quand on s'y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l'on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

## Exemple de paladin humain.

**Armure :** armure d'écaillés (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

**Écu en bois** (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -2, 5 kg).

**Armes :** épée longue (1d8, crit. 19-20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

**Arc court** (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Premiers secours	4	Sag	—
Équitation	4	Dex	—
Diplomatie	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Escalade (hc)	2	For	-6
Fouille (hc)	2	Int	—

**Don :** Arme de prédilection (épée longue).

**Don supplémentaire :** Science de l'initiative.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote et 3 flasques d'huile. Carquois de 20 flèches. Symbole sacré en bois : poing d'Héronéus, dieu de la bravoure.

**Richesse :** 6d4 po.

## PRÊTRE

L'œuvre des dieux est en toute chose, dans les lieux de beauté comme dans les armées qui propagent la bonne parole l'arme à la main, dans les temples les plus majestueux comme dans le cœur du plus humble des fidèles. Il en est des dieux comme des hommes ; ils peuvent être bienveillants ou maléfiques, discrets ou envahissants, simples à comprendre ou royalement impénétrables. Dans la majorité des cas, ils agissent par le truchement de leurs intermédiaires terrestres, les prêtres. Ceux qui sont d'alignement bon protègent leurs semblables, les soignent et les vengent, tandis que ceux qui sont maléfiques ne vivent que pour tuer, détruire et semer la terreur. Les prêtres utilisent les pouvoirs que leur confère leur divin seigneur pour faire sa volonté. Au passage, beaucoup s'en servent également pour améliorer leur lot quotidien.

**Aventure.** Les prêtres partent à l'aventure pour soutenir la cause de leur dieu, du moins est-ce la raison communément avancée. Ainsi, un prêtre bon se fera un devoir d'offrir son assistance aux gens dans le besoin. Si, par son altruisme, il peut faire grandir la renommée de son temple ou de son dieu, il en sera d'autant plus satisfait. Inversement, un prêtre maléfique fera tout pour accroître sa puissance personnelle afin que les gens le craignent (et, à travers lui, son dieu).

Il arrive que les prêtres reçoivent des ordres, ou du moins des suggestions, de leurs supérieurs. Lorsqu'ils entreprennent une mission sur ordre de leur hiérarchie, ils sont souvent rétribués à la mesure des risques courus, et leurs compagnons aussi. Certains clergés se montrent particulièrement généreux pour ce qui est des sorts ou objets magiques divins offerts en guise de récompense.

Mais les prêtres restent des hommes, et les motivations qui les poussent à braver le danger peuvent être les mêmes que pour les autres aventuriers.

**Profil.** Les prêtres sont les maîtres de la magie divine, particulièrement efficace pour guérir les maux de toute sorte. Même un prêtre débutant peut ramener un mourant à la vie, et beaucoup sont capables de faire revenir d'entre les morts ceux qui ont fait le grand saut.

L'énergie divine que les prêtres canalisent leur permet d'affecter les morts-vivants. Les prêtres bons peuvent les repousser, voire de les détruire, tandis que les prêtres maléfiques ont pour leur part le pouvoir de les intimider ou de les contrôler.

Les prêtres bénéficient également d'un certain entraînement au combat. Ils savent utiliser toutes les armes courantes et sont formés à porter l'armure, cette dernière n'interférant pas avec la magie divine comme elle le fait avec la magie profane.

**Alignement.** Comme les dieux qu'ils servent, les prêtres peuvent être de n'importe quel alignement. Les prêtres d'alignement bon sont toutefois les plus nombreux, pour la simple raison que les dieux bienveillants ont davantage de fidèles que leurs homologues neutres ou maléfiques. Les prêtres loyaux sont également plus nombreux que les chaotiques, car les religions loyales sont mieux structurées, et donc plus aptes à recruter du monde.

En règle générale, les prêtres sont de l'alignement de leur dieu, même si une différence d'un « cran » est fréquemment tolérée. Par exemple, Héronéus, dieu loyal bon de la bravoure, est majoritairement servi par des prêtres bons et loyaux, mais certains sont d'alignement loyal neutre ou neutre bon. L'alignement neutre (au sens de neutre sur les deux axes bien-mal et loi-chaos) est une exception : les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre que si leur dieu l'est aussi.

**Religion.** Tous les dieux sont représentés dans le monde des hommes, aussi les prêtres peuvent-ils appartenir à n'importe quelle religion. Dans les pays civilisés à dominante humaine, Pélor, dieu du soleil, est la divinité la plus vénérée. Chez les races non humaines, les prêtres servent le plus souvent le dieu majeur de leur panthéon. La plupart des prêtres ont été officiellement accueillis par une organisation religieuse, que l'on



nomme couramment Église et à laquelle ils ont prêté pour serment de défendre ses valeurs et ses intérêts.

Certains prêtres consacrent leur existence, non à un dieu, mais à une cause ou à une source de puissance divine. Ils ont accès aux mêmes sorts que les autres mais ne sont pas associés à un clergé ou à un mode de vénération précis. Par exemple, un prêtre du Bien et de la Loi sera en bons termes avec ses homologues servant les divinités bonnes ou loyales, mais sans faire lui-même partie d'une hiérarchie religieuse.

**Antécédents.** La plupart des prêtres intègrent le clergé en devenant adultes, même si certains se sentent comme appelés par leur dieu dès leur plus jeune âge et si d'autres ne découvrent la foi que bien plus tardivement. La majorité des prêtres sont impliqués dans la vie quotidienne de leur Église, mais certains bénéficient d'une plus grande latitude, du moment qu'ils continuent d'agir en accord avec les préceptes de leur dieu.

Les prêtres d'une même religion sont censés s'entendre, mais les schismes qui surviennent de temps en temps donnent naissance à des conflits plus terribles encore qu'entre religions rivales. Ceux qui partagent un idéal, comme par exemple la pérennité du Bien ou de la Loi, considèrent parfois que leur cause commune dépasse le cadre de leurs religions respectives. Par contre, les prêtres ayant des objectifs opposés sont ennemis jurés. Dans les pays civilisés, la guerre ouverte entre confessions ne se déclare que lors des guerres civiles et autres conflits similaires, mais les manœuvres politiques sont nombreuses en temps de paix, et tous les coups sont permis.

**Races.** Toutes les races éprouvent le besoin de croire et de profiter de la magie divine, aussi la classe de prêtre est-elle généralisée. Cela étant, la plupart des prêtres sont trop pris par leurs obligations pour partir à l'aventure. Les prêtres aventuriers sont souvent humains ou nains.

Les prêtres sont moins courants chez les humanoïdes sauvages, exception faite des troglodytes. En effet, ces derniers

sont fréquemment dirigés par des prêtres, qui sacrifient souvent leurs prisonniers avant de les dévorer.

**Autres classes.** Dans le cadre d'un groupe d'aventuriers, les prêtres s'entendent bien avec tout le monde et sont généralement garants de la cohésion de l'ensemble. Leurs sorts de soins sont très appréciés de leurs compagnons, qui aiment récupérer rapidement après un combat difficile. On assiste parfois à des heurts entre prêtres et druides, lesquels représentent une relation que les prêtres jugent archaïque entre les mortels et l'aspect divin de la création. Mais c'est surtout la religion des prêtres qui détermine comment ils s'entendent avec les autres. Ainsi, un prêtre d'Olidammara, dieu des voleurs, entretiendra d'excellentes relations avec les roublards et les vauriens, tandis qu'un prêtre d'Héronéus, dieu de la bravoure, ne voudra sans doute pas être vu en si mauvaise compagnie.

**Rôle.** Dans un groupe d'aventuriers, le prêtre est le principal guérisseur, devin et spécialiste de la défense. Il peut se battre mais sa place n'est pas en première ligne. Les domaines et les sorts choisis par un prêtre peuvent grandement influencer sur son rôle.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux prêtres.

**Caractéristiques.** La Sagesse du prêtre détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Une Constitution élevée augmente les points de vie du prêtre et sa valeur de Charisme est particulièrement importante, puisqu'elle influence directement le nombre de morts-vivants qu'il est capable d'affecter.

TABLE 3-14 : LE PRÊTRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	+0	+0	+2	+2	Renvoi ou intimidation des morts-vivants	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	—	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	—	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	—	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	—	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	—	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	—	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	—	6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	—	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

\* En plus de ses sorts quotidiens, le prêtre a droit à un sort de domaine par niveau de sort entre le 1<sup>er</sup> et le 9<sup>e</sup>, indiqué par le « +1 » après chaque chiffre. Les sorts de domaine viennent en plus des sorts en bonus dus à une Sagesse élevée.



**Alignement.** L'alignement d'un prêtre doit se trouver à un « cran » maximum de celui de son dieu (c'est-à-dire qu'il doit être différent au plus d'une étape sur l'axe bien-mal ou l'axe loi-chaos). Les prêtres de Saint Cuthbert sont une exception à cette règle. Bien que loyal neutre, ce dieu n'accepte que des prêtres d'alignement loyal bon ou loyal neutre. Enfin, les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre que si leur dieu l'est aussi.

Dés de vie. d8.

## Compétences de classe

Les compétences du prêtre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Domaines et compétences de classe.** Un prêtre qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente. Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence Survie (Sag) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguiement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste. Voir Dieux, domaines et sorts de domaines, ci-dessous pour plus d'informations.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prêtre :

**Armes et armures.** Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Tous les dieux ont une arme de prédilection (voir Les dieux, voir page 106), et les prêtres mettent un point d'orgueil à utiliser l'arme de leur seigneur divin. Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l'arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d'une arme de guerre nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie. Voir le Chapitre 5 : les dons, pour ce qui est de leur description.

**Aura (Ext).** Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant.

**Sorts.** Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 190). Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section *Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal*, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre. Pour préparer ou lancer un sort, un prêtre doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-14 : le prêtre. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 4-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Un prêtre reçoit aussi un sort de domaine en bonus à chaque niveau de sort (à l'exception du niveau 0). Cet emplacement de sort est réservé aux sorts des listes de ses deux domaines (voir Dieux, domaines et sorts de domaines pour plus de détails).

Le prêtre ne trouve pas ses sorts dans les livres ou les parchemins, pas plus qu'il ne les prépare en les étudiant. Au lieu de cela, il médite et prie, puis son dieu lui envoie directement les sorts demandés (s'il ne vénère aucun dieu, c'est sa foi qui lui permet d'obtenir ses pouvoirs). Pour recevoir l'inspiration divine, le prêtre passe une heure entière à se recueillir à un moment choisi de la journée. Il s'agit généralement de l'aube ou à midi pour les prêtres bons, et du crépuscule ou à minuit pour leurs homologues mauvais. Le temps passé à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts. Un prêtre peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de prêtre (page 190), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

**Dieux, domaines et sorts de domaines.** Commencez par choisir un dieu (plusieurs divinités sont regroupées sur la Table 3-15 et détaillées pages 106-108). Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir de ne servir aucun dieu en particulier.

Lorsqu'une race est indiquée dans la colonne « Serviteurs » de la Table 3-15, le prêtre doit appartenir à cette race pour choisir le dieu correspondant (le dieu tolère parfois des fidèles d'autres races, mais il ne fait pas preuve d'un tel laxisme pour ses prêtres).

Une fois le dieu de votre prêtre et son alignement déterminés, choisissez deux domaines dans la liste proposée. Tous les prêtres d'une confession donnée prient le même dieu, mais la religion englobe divers aspects et deux prêtres d'un même dieu peuvent choisir des domaines différents. Vous ne

TABLE 3-15 : LES DIEUX

Divinité	Alignement	Domaines	Serviteurs
Boccob, dieu de la magie	Neutre	Connaissance, Duperie, Magie	Magiciens, ensorceleurs, sages
Corellon Larethian, dieu des elfes	Chaotique bon	Bien, Chaos, Guerre, Protection	Elfes, demi-elfes, bardes
Ehlonna, déesse des forêts	Neutre bon	Bien, Faune, Flore, Soleil	Elfes, demi-elfes, gnomes, halfelins, druides, rôdeurs
Érythnul, dieu des carnages	Chaotique mauvais	Chaos, Duperie, Guerre, Mal	Guerriers, barbares et roubleards maléfiques
Farlanghin, dieu des routes	Neutre	Chance, Protection, Voyage	Bardes, aventuriers, marchands
Garl Brilledor, dieu des gnomes	Neutre bon	Bien, Duperie, Protection	Gnomes
Gruumsh, dieu des orques	Chaotique mauvais	Chaos, Force, Guerre, Mal	Orques, demi-orques
Héronéus, dieu de la bravoure	Loyal bon	Bien, Guerre, Loi	Paladins, guerriers, moines
Hextor, dieu de la tyrannie	Loyal mauvais	Destruction, Guerre, Loi, Mal	Guerriers et moines maléfiques
Kord, dieu de la force	Chaotique bon	Bien, Chance, Chaos, Force	Guerriers, barbares, roubleards, athlètes
Moradin, dieu des nains	Loyal bon	Bien, Loi, Protection, Terre	Nains
Nérull, dieu de la mort	Neutre mauvais	Duperie, Mal, Mort	Nécromanciens et roubleards maléfiques
Obad-Hai, dieu de la nature	Neutre	Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre	Druides, barbares, rôdeurs
Olidammara, dieu des voleurs	Chaotique neutre	Chance, Chaos, Duperie	Roubleards, bardes, voleurs
Pelor, dieu du soleil	Neutre bon	Bien, Force, Guérison, Soleil	Rôdeurs, bardes
Saint Cuthbert, dieu de la vengeance	Loyal neutre	Destruction, Force, Loi, Protection	Guerriers, moines, soldats
Vecna, dieu des secrets	Neutre mauvais	Connaissance, Magie, Mal	Magiciens, ensorceleurs et roubleards maléfiques, espions
Wy-Djaz, déesse de la mort et de la magie	Loyal neutre	Loi, Magie, Mort	Magiciens, nécromanciens, ensorceleurs
Yondalla, déesse des halfelins	Loyal bon	Bien, Loi, Protection	Halfelins



pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage.

Si votre prêtre ne vénère pas un dieu en particulier, sélectionnez tout de même deux domaines représentant ses choix profonds. Les restrictions concernant l'alignement s'appliquent toujours.

Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1<sup>er</sup>. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n'apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtre, le personnage ne peut le préparer qu'en tant que sort de domaine. Sorts de domaine et pouvoirs accordés sont rassemblés pages 192-195.

Par exemple, Jozan est un prêtre de Pélor de niveau 1. Il choisit Bien et Guérison comme domaines parmi ceux proposés par Pélor et a droit aux pouvoirs accordés par les deux. Le domaine du Bien lui permet de lancer tous les sorts du Bien (un registre) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts et lui propose *protection contre le Mal* comme sort de domaine du 1<sup>er</sup> niveau. Pour sa part, le domaine de la Guérison lui donne la possibilité de lancer tous les sorts de guérison (une branche d'Invocation) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts, tout en lui offrant *soins légers* comme sort de domaine du 1<sup>er</sup> niveau. Lorsque Jozan prépare ses sorts, il a droit à un sort du 1<sup>er</sup> niveau en tant que prêtre de niveau 1, plus un autre grâce à sa valeur élevée de Sagesse de 15 et un sort de domaine en bonus. Le sort de domaine doit nécessairement être l'un des deux auxquels il a accès, c'est-à-dire *protection contre le Mal* ou *soins légers*.

**Incantation spontanée.** Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d'alignement bon) peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour ce faire, il lui suffit de « sacrifier » l'un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de soins de niveau égal ou inférieur. On appelle *sort de soins* tout sort ayant « soins » dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé *injonction* (sort du 1<sup>er</sup> niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1<sup>er</sup> niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l'énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier.

En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de soins, mais peut obtenir des sorts de blessure (c'est-à-dire tout sort ayant « blessure » dans son intitulé). Cela s'explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l'énergie négative.

Un prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont le dieu n'est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de soins ou de blessure (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l'énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C'est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous). **Exceptions :** tous les prêtres de Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie) d'alignement loyal neutre convertissent automatiquement leurs sorts en sorts de blessure et pas en soins. Tous les prêtres de Saint Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les prêtres ceux d'Obad-Hai (dieu de la nature) qui ne sont pas mauvais transforment obligatoirement leurs sorts en sorts de soins et pas en blessure.

**Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif (voir le Chapitre 11 : les sorts).

**Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur).** Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombies, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie) (voir Renvoi ou intimidation des morts-vivants, page 159).

Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre

d'un dieu neutre doit choisir s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de soins ou de blessure (voir ci-dessus). **Exceptions :** tous les prêtres de Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie) d'alignement loyal neutre intimident forcément les morts-vivants. Tous les prêtres de Saint Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les prêtres ceux d'Obad-Hai (dieu de la nature) qui ne sont pas mauvais n'ont d'autre choix que de les repousser.

Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Un prêtre ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

**Langues supplémentaires.** La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race (voir Races et langages, page 12, et la compétence Langue, page 80) comprend l'abyssal, le céleste et l'inferral. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.

### Anciens prêtres

Un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite imposé par son dieu (en allant à l'encontre des préceptes qu'il est censé enseigner) perd immédiatement tous ses sorts et ses aptitudes de classe, à l'exception de la formation au maniement des armes simples, des boucliers et du port des armures. Il ne peut plus gagner le moindre niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

### Exemple de prêtre humain

**Armure :** armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -6, 5 kg).

**Armes :** masse d'armes lourde (1d8, crit. x2, 4 kg, une main, contondant). Arbalète légère (1d8, crit. 19-20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Premiers secours	4	Sag	—
Connaissances (religion)	4	Int	—
Diplomatie	4	Cha	—
Renseignements (hc)	2	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—

**Don :** Écriture de parchemins.

**Don supplémentaire :** Vigilance.

**Dieu/domaines :** Pélor/Bien et Guérison.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 10 carreaux d'arbalète. Symbole sacré en bois (disque solaire de Pélor).

**Richesse :** 1d4 po.

## RÔDEUR

Les forêts abritent des créatures sauvages et dangereuses, telles que les sanguinaires ours-hibou et les surnoises bêtes éclipseantes. Mais même ces monstres ne sont pas à l'abri des rôdeurs. Passés maîtres dans l'art de traquer tout ce qui s'introduit dans une forêt qu'ils connaissent comme leur poche, ils savent mieux que quiconque quels sont les points faibles de leurs ennemis.

**Aventure.** Les rôdeurs acceptent fréquemment le rôle de protecteurs et viennent en aide à ceux qui vivent dans leurs bois ou les traversent. Ils en veulent à certains types de créatures et cherchent à les éliminer chaque fois que l'occasion leur en est offerte. Sinon, ils partent à l'aventure pour les mêmes raisons que les guerriers.



**Profil.** Capables de manier une grande variété d'armes, les rôdeurs sont particulièrement redoutables au combat. Leurs talents spécifiques leur permettent de survivre dans les contrées sauvages et de suivre la piste de leurs proies sans jamais se faire repérer. Ils ont une connaissance très poussée de certains types de créatures, ce qui leur permet de les combattre avec une efficacité accrue. Enfin, lorsqu'ils sont suffisamment expérimentés, le lien qu'ils entretiennent avec la nature est tel qu'ils deviennent capables de lancer des sorts divins à la manière des druides.

**Alignement.** Les rôdeurs peuvent être de n'importe quel alignement, même si la plupart sont bons et s'érigent en défenseurs des contrées sauvages. Ils font alors tout leur possible pour chasser ou tuer les créatures maléfaisantes des environs et protéger les voyageurs passant sur leur territoire, soit en tant que guides, soit en tant qu'anges gardiens invisibles. La plupart des rôdeurs sont chaotiques, car ils préfèrent suivre le rythme toujours changeant de la nature plutôt que des règles incontestables. Bien que rares, les rôdeurs maléfiques sont extrêmement dangereux. Fascinés par la cruauté de la nature, ils ambitionnent de devenir les plus grands prédateurs qui soient. Ils reçoivent autant de sorts que leurs homologues bienveillants, car la nature ne fait pas de distinction entre le Bien et le Mal.

**Religion.** Même si les rôdeurs tirent directement leurs sorts de la puissance de la nature, certains éprouvent le besoin de vénérer un dieu, comme la plupart des gens. Ehlonna, déesse des forêts, et Obad-Hai, dieu de la nature, sont les divinités vers lesquelles ils se tournent le plus souvent, bien que certains préfèrent les dieux guerriers.

**Antécédents.** Certains rôdeurs font leur apprentissage au sein d'unités mili-

taires spéciales, mais ils ne sont qu'une minorité, les autres ont reçu l'enseignement d'un rôdeur solitaire qui a accepté de les prendre comme élèves et assistants.

Les rôdeurs ayant tout appris d'un même maître peuvent se considérer comme disciples, à moins qu'il n'existe une rivalité qui les pousse à s'affronter pour savoir qui est le meilleur, et donc l'héritier légitime du maître.

**Races.** Les elfes sont souvent rôdeurs ; ils sont en effet à leur aise dans les bois et leur grâce leur permet de se déplacer furtivement. Les demi-elfes qui ressentent le lien unissant leurs ancêtres elfes à la forêt choisissent aussi souvent cette carrière. C'est également le cas des humains, qui sont suffisamment adaptables pour apprendre à vivre dans les bois, même si ce type d'existence ne leur vient pas naturellement. Certains demi-orques peuvent trouver la vie solitaire du rôdeur plus attrayante que les insultes et autres brimades qu'ils subissent quotidiennement chez les humains (ou les orques). Les gnomes sont plus souvent rôdeurs que guerriers, mais ils ont tendance à demeurer sur leurs terres plutôt que de partir à l'aventure avec les « grandes gens ». Les rôdeurs nains sont rares, mais ils peuvent se montrer d'une efficacité redoutable. Ignorant tout du monde de la surface, ils connaissent par contre le moindre recoin des cavernes souterraines, où ils traquent les ennemis de leur race avec la détermination que l'on connaît aux nains. On les appelle parfois « dératisseurs ». Les rôdeurs halfelins sont tenus en grande estime par l'aide qu'ils apportent au mode de vie nomade de leur clan.

Chez les humanoïdes sauvages, seuls les gnolls sont souvent rôdeurs. Ils utilisent alors tous leurs dons naturels pour traquer leurs proies.

**Autres classes.** Les rôdeurs s'entendent bien avec les druides ainsi, d'une certaine manière, qu'avec les barbares. Ils ont souvent des mots avec les paladins, car bien que ces classes partagent les mêmes objectifs, leur style, leur approche, leur philosophie de la vie et leur apparence sont radicalement différents. N'étant pas habitués à se reposer sur les autres, les rôdeurs tolèrent aisément les aventuriers avec lesquels ils n'ont pas grand-



TABLE 3-16 : LE RÔDEUR

Niveau	Bonus de base à	Bonus de base de	Bonus de base de	Bonus de base de	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
	l'attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté		1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	+2	+2	+0	Empathie sauvage, 1 <sup>er</sup> ennemi juré, pistage	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Style de combat	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Endurance	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	Compagnon animal	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	2 <sup>e</sup> ennemi juré	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	Science du style de combat	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	Déplacement facilité	1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	Pistage accéléré	1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	Esquive totale	1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	3 <sup>e</sup> ennemi juré	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Maîtrise du style de combat	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	—	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camouflage	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4 <sup>e</sup> ennemi juré	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Discretion totale	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	—	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5 <sup>e</sup> ennemi juré	3	3	3	3



chose en commun, comme les magiciens (sans cesse plongés dans leurs livres) et les prêtres (toujours à prêcher). Ils ne se sentent pas assez proches des autres pour s'offusquer de leur façon d'être.

**Rôle.** Le rôdeur est à sa place comme éclaireur et combattant en second. N'ayant ni l'armure lourde du guerrier, ni la robustesse du barbare, le rôdeur doit se concentrer sur les embuscades et les attaques à distance. La plupart des rôdeurs font de leur compagnon animal une sentinelle, un éclaireur ou un soutien au corps à corps.

TABLE 3-17 : ENNEMIS JURÉS DU RÔDEUR

Type (sous-type)	Exemple
Aberration	Tyrannœil
Animal	Ours
Créature artificielle	Golem
Créature magique	Bête éclipsante
Dragon	Dragon noir
Élémentaire	Traqueur invisible
Extérieur (Air)	Arrawak
Extérieur (Bien)	Ange
Extérieur (Chaos)	Démon
Extérieur (Eau)	Tojanida
Extérieur (Feu)	Salamandre
Extérieur (Loi)	Formien
Extérieur (Mal)	Diable
Extérieur (natif)	Tieffelin
Extérieur (Terre)	Xorn
Fée	Dryade
Géant	Ogre
Humanoïde (aquatique)	Homme-poisson
Humanoïde (elfe)	Elfe
Humanoïde (gnoll)	Gnoll
Humanoïde (gnome)	Gnome
Humanoïde (gobloïde)	Hobgobelin
Humanoïde (halfelin)	Halfelin
Humanoïde (humain)	Humain
Humanoïde (nain)	Nain
Humanoïde (orque)	Orque
Humanoïde (reptilien)	Kobold
Humanoïde monstrueux	Minotaure
Mort-vivant	Zombi
Plante	Tertre errant
Vase	Cube gélatineux
Vermine	Araignée monstrueuse

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux rôdeurs.

**Caractéristiques.** La Dextérité est vitale pour le rôdeur car il porte souvent une armure légère. De plus, nombre de ses compétences sont basées sur cette caractéristique. La Force est importante, elle aussi, car il doit fréquemment combattre. Enfin, plusieurs compétences de rôdeur sont associées à la Sagesse et il lui faut avoir au moins une valeur de 14 dans cette caractéristique pour pouvoir lancer ses plus puissants sorts (une valeur de 11 lui est nécessaire pour lancer le moindre sort).

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d8.

## Compétences de classe

Les compétences du rôdeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rôdeur :

**Armes et armures.** Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.

**Empathie sauvage (Ext).** Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne (voir page 74). Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + le modificateur de Charisme du rôdeur. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'animal doivent être en mesure de se voir et de l'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un rôdeur pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

**Ennemis jurés (Ext).** Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table 3-17 : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +3 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table 3-17. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux. Voir le Manuel des Monstres pour plus d'informations sur les types de créatures.

**Pistage.** Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage (voir page 98) en tant que don supplémentaire.

**Style de combat (Ext).** Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

**Endurance.** Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don Endurance (voir page 95) en tant que don supplémentaire.

**Compagnon animal (Ext).** À partir du niveau 4, un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, le MJ peut ajouter les animaux suivant à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement



le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités. (Par exemple, une créature aquatique ne peut suivre un rôdeur sur terre et ne peut être choisi par un rôdeur n'habitant pas un milieu aquatique qu'avec des circonstances extraordinaires.) En tous cas, le rôle du compagnon animal est celui d'une monture, d'une sentinelle, d'un éclaireur ou d'un animal de chasse, mais pas celui d'un protecteur.

Cet aptitude fonctionne exactement comme celle de druide du même nom (voir page 33) si ce n'est que le niveau de druide effectif du personnage n'est que la moitié de son niveau de rôdeur. Par exemple, le compagnon animal d'un rôdeur de niveau 4 est équivalent à celui d'un druide de niveau 2. Un rôdeur peut choisir un compagnon animal hors-norme, au même titre qu'un druide, mais encore avec un niveau effectif divisé par deux. Par exemple, un rôdeur doit avoir atteint le niveau 8 ou plus pour choisir un compagnon animal hors-norme de la liste de niveau 4 de druide et s'il choisit l'un de ses animaux, son niveau de druide effectif sera réduit de -3, soit le niveau 1. Comme pour un druide, un rôdeur ne peut choisir un compagnon animal qui réduirait son niveau de druide effectif à 0 ou moins.

**Sorts.** Dès le niveau 4, un rôdeur peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et prêtres) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 195). Un rôdeur doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir ci-dessous).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de rôdeur. Pour préparer ou lancer un sort, un rôdeur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1<sup>er</sup> niveau, Sag 12 pour ceux du 2<sup>e</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du rôdeur.

Comme les autres lanceurs de sorts, le rôdeur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3-16 : le rôdeur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3-16 indique que le rôdeur peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1<sup>er</sup> niveau pour un rôdeur de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les rôdeurs ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un rôdeur prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de soins ou de blessure. Un rôdeur peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de rôdeur (page 195), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le rôdeur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de rôdeur.

**Science du style de combat (Ext).** Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes (voir page 100), même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Feu nourri (voir page 96), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

**Déplacement facilité (Ext).** Un rôdeur de niveau 7 se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

**Pistage accéléré (Ext).** Un rôdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine d'un rôdeur de niveau 9 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il

réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un rôdeur portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), perd les avantages de d'esquive totale.

**Maîtrise du style de combat (Ext).** Au niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes (voir page 97), même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du tir de précision (voir page 101), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

**Camouflage (Ext).** Un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel.

**Discrétion totale (Ext).** Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

### Exemple de rôdeur demi-elfe

**Armure :** armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

**Armes :** épée longue (1d8, crit. 19-20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

Épée courte, main non-directrice (1d6, crit. 19-20/x2, 1 kg, légère, perforant).

**Note :** lorsqu'il combat à deux armes, le rôdeur subit un malus de -4 au jet d'attaque avec son épée longue et de -8 avec son épée courte. S'il bénéficie d'un bonus de Force, seule la moitié de ce dernier s'applique aux jets de dégâts des coups portés par l'épée courte, qu'il manie de sa main non-directrice. Le bonus s'applique normalement sur les jets de dégâts de l'épée longue.

Arc long (1d8, crit. x3, facteur de portée 30 m, 1,5 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Survie	4	Sag	—
Discrétion	4	Dex	-1
Déplacement silencieux	4	Dex	-1
Perception auditive	4	Sag	—
Détection	4	Sag	—
Connaissances (nature)	4	Int	—
Escalade	4	For	-1
Premiers secours	4	Sag	—
Natation	4	For	-2
Fouille	4	Int	—

**Don :** Tir à bout portant.

**Ennemi juré :** créatures magiques.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 20 flèches.

**Richesse :** 2d4 po.

## ROUBLARD

Les nombreux roublards n'ont de commun que le nom de leur classe. Certains sont des voleurs sournois, d'autres des escrocs capables de rendre le pire mensonge crédible à force de boniments, d'autres encore mènent une carrière d'éclaireur, d'agent infiltré derrière les lignes ennemies, d'espion, de diplomate ou de gros bras. Tous sont des touche-à-tout, adaptables et pleins de ressources. Généralement, ils s'évertuent à se glisser là où personne ne veut d'eux : dans



les salles au trésor, les passages protégés par des pièges mortels, l'esprit d'un garde, ou la bourse des gens qu'ils croisent dans la rue.

**Aventure.** Quand les roubleards partent à l'aventure, c'est avec la même motivation qui marque tous leurs actes : prendre tout ce qui peut leur tomber entre les mains. La plupart chassent les trésors, mais quelques-uns se contentent de l'expérience. Certains souhaitent devenir célèbres par leurs nobles actes, d'autres par leur bassesse et leur vilénie. Et beaucoup adorent relever les défis. Pour eux, la vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue sans pièges ou systèmes d'alarme à désamorcer.

**Profil.** Les roubleards ont des talents extrêmement variés. Même s'ils sont plus faibles que la majorité des autres classes au combat, ils connaissent les points faibles de leurs adversaires, et leurs attaques sournoises peuvent causer d'importants dégâts.

Ils sont dotés d'un sixième sens pour ce qui est d'échapper au danger. En acquérant de l'expérience, ils apprennent à développer l'art du déplacement furtif, de l'esquive et de l'attaque sournoise. De plus, même s'ils ne sont pas capables de faire directement usage de magie, ils peuvent imiter les lanceurs de sorts, ce qui leur permet d'utiliser parchemins, baguettes et autres objets magiques auxquels ils ne devraient normalement pas avoir accès.

**Alignement.** Les roubleards n'ont pas d'idéaux ; ce sont des opportunistes qui vont là où les occasions sont les plus intéressantes. Ils sont plus souvent chaotiques que loyaux, mais leur grande diversité fait que l'on peut en trouver de n'importe quel alignement.

**Religion.** Les roubleards vénèrent souvent Olidammara, dieu des voleurs, même s'ils ne sont pas connus pour leur piété. Ceux qui ont des visées malfaisantes prient parfois en secret Nérull, dieu de la mort, ou Érythnul, dieu des carnages. Certains se tournent également vers d'autres dieux et d'autres ne ressentent pas le besoin de bénéficier d'une assistance divine.

**Antécédents.** Une partie des roubleards sont officiellement introduits au sein de la guilde de voleurs locale, d'autres sont des autodidactes ou ont appris tout ce qu'ils savent d'un mentor indépendant. Les roubleards expérimentés ont bien souvent besoin d'un assistant pour surveiller leurs arrières, favoriser leur fuite et les prévenir en cas de danger. Au bout d'un temps, l'assistant finit toujours par se

mettre à son compte, soit en trahissant son maître, soit parce que ce dernier se retrouve sous les verrous. Les roubleards ne se considèrent pas comme confrères, sauf s'ils font partie de la même guilde ou s'ils ont reçu l'instruction du même mentor. En fait, ils font encore moins confiance aux autres roubleards qu'au reste de leur groupe. Il faut dire qu'ils savent à quoi s'en tenir à leur sujet...

**Races.** Adaptables et souvent dénués de principes, les humains font de parfaits roubleards. Halfelins, elfes et demi-elfes possèdent eux aussi toutes les qualités requises. Bien que moins fréquents, les roubleards nains et gnomes sont renommés pour l'aisance avec laquelle ils désamorcent les pièges. Quant aux demi-orques, ils ont tendance à se diriger vers le grand banditisme et les spécialités leur permettant de faire usage de leur impressionnante musculature.

Les roubleards sont nombreux chez les humanoïdes belliqueux, surtout chez les gobelins et les gobelours. Néanmoins, ceux qui apprennent leur métier dans les pays peu civilisés éprouvent souvent de grandes difficultés à désamorcer ou à ouvrir les mécanismes complexes (piège, serrures).

**Autres classes.** Les roubleards adorent et détestent en même temps faire équipe avec des aventuriers venus d'autres horizons. D'un côté, ils apprécient particulièrement d'être protégés derrière les guerriers ou les magiciens, mais il y a des moments où ils aimeraient que tout le monde soit aussi discret et patient qu'eux. Ils se méfient également de ceux qui ont de grands principes, comme les paladins. Lorsque leur compagnie est inévitable, les roubleards essayent de leur prouver leur utilité.

**Rôle.** La place d'un roubleard au sein de son équipe dépend énormément de son choix de compétences. Mais qu'ils soient arnaqueurs charismatiques, cambrioleurs rusés ou combattants agiles, tous les roubleards ont des points communs. Il leur est difficile de tenir longtemps au corps à corps, et ils préfèrent donc les attaques en embuscade ou à distance. Sa discrétion et son aptitude de recherche des pièges fait de cette classe l'un des meilleurs éclaireurs possibles.



Lidda

TABLE 3-18 : LE ROUBARD

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6), sens des pièges (+3)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Pouvoir spécial
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Sens des pièges (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (+7d6), pouvoir spécial
14	+10/+5	+9	+4	+4	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise (+8d6), sens des pièges (+5)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise (+10d6), pouvoir spécial
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	—



## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux roubards.

**Caractéristiques.** La Dextérité confère au roubard une protection dont il a bien besoin en raison de son armure légère. La Dextérité, l'Intelligence et la Sagesse sont cruciales pour de nombreuses compétences. Une valeur d'Intelligence élevée a pour second avantage de lui offrir plus de points de compétence, que le personnage pourra utiliser pour diversifier ses talents.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d6.

### Compétences de classe

Les compétences du roubard (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :**  $(8 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :**  $8 + \text{modificateur d'Int}$

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de roubard :

**Armes et armures.** Le roubard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

**Attaque sournoise.** Lorsqu'un roubard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roubard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roubard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque, et la Table 8-6 : modificateurs à la CA, page 151, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA).

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roubard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à 4. Le jet d'attaque, comme l'indique Dégâts non-létaux, page 146), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roubard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage (voir page 151) ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

**Recherche des pièges.** Seul un roubard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roubard peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine d'un roubard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roubard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive totale.

**Sens des pièges (Ext).** À partir du niveau 3, le roubard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de  $\pm 1$  à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roubard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

**Esquive instinctive.** Dès le niveau 4, le roubard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décelent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un roubard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un roubard possédant au moins 2 niveaux de barbare), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 8, le roubard ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les autres roubards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roubard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roubard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Pouvoirs spéciaux.** Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivant (soit 13, 16 et 19), le roubard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante :

**Attaque handicapante (Ext).** Un roubard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roubard subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

**Esprit fuyant (Ext).** Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roubards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Ce pouvoir ressemble à l'esquive totale, mais l'agilité du roubard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roubard qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

**Maîtrise des compétences.** Le roubard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress



ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

**Opportunisme (Ext).** Une fois par round, le roubleard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le don Attaques réflexes, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

**Roulé-boulé (Ext).** Le roubleard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir de esquive totale du roubleard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

**Don.** Un roubleard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

### Exemple de roubleard halfelin

**Armure :** armure de cuir (+2 à la CA, vitesse de déplacement 6 m, 3,75 kg).

**Armes :** épée courte (1d4, crit. 19–20/x3, 0,5 kg, légère, perforant).

Arbalète légère (1d6, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

Dague (1d3, crit. 19–20/x2, facteur de portée 3 m, 250 g, légère, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 8 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Déplacement silencieux	4	Dex	0
Discrétion	4	Dex	0
Détection	4	Sag	—
Perception auditive	4	Sag	—
Fouille	4	Int	—
Désamorçage/sabotage	4	Int	—
Crochetage	4	Dex	—
Escalade	4	For	0
Utilisation d'objets magiques	4	Cha	—
Escarnotage	4	Dex	0
Décryptage	4	Int	—
Bluff	4	Cha	—
Intimidation	4	Cha	—

**Don :** Science de l'initiative.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Outils de cambrioleur. Lanterne à capote et 3 flasques d'huile. Carquois de 10 carreaux d'arbalète.

**Richesse :** 4d4 po.

## EXPÉRIENCE ET NIVEAU

Les points d'expérience (PX) mesurent la connaissance acquise par un personnage au cours de ses aventures et à quel rythme sa puissance s'accroît. On gagne des PX en terrassant des monstres et autres adversaires. À la fin du scénario, le MD distribue un certain nombre aux différents personnages, selon leurs mérites et accomplissements au cours de la partie. Les personnages cumulent les PX d'une aventure à l'autre. Lorsqu'ils en ont accumulé suffisamment, leur niveau global augmente (voir Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

**Monter de niveau.** Quand le total de PX du personnage atteint le minimum requis pour le niveau global supérieur (voir Table 3-2), il « monte de niveau ». Par exemple, dès que Tordek aura accumulé 1 000 PX ou plus, il passera au niveau 2. Après cela, il lui faudra atteindre un total de 3 000 PX

(soit 2 000 de plus que précédemment) pour prétendre au niveau 3. Monter de niveau procure immédiatement un certain nombre d'avantages (voir ci-après).

On ne peut gagner qu'un niveau à la fois. Si, pour une raison exceptionnelle, un personnage engrange au cours d'une aventure suffisamment de PX pour monter de plusieurs niveaux d'un coup, il ne gagne qu'un seul niveau et son total est réduit de manière à se trouver à 1 PX du niveau supérieur. Considérons par exemple que Tordek ait 5 000 PX (il ne lui en manque que 1 000 pour atteindre le niveau 4) et qu'il en gagne 6 000 d'un coup. Son total de 11 000 PX devrait normalement lui permettre de prétendre directement au niveau 5. Au lieu de cela, sa progression est stoppée au niveau 4 et ses PX sont réduits à 9 999.

**Entraînement et formation.** Entre deux aventures, les personnages passent leur temps à s'entraîner, étudier ou exercer leurs talents. Cela leur permet de ne pas perdre la main et de travailler ce qu'ils ont appris en aventure. Si, pour une raison ou une autre, un personnage se trouve dans l'incapacité de s'entraîner pendant une longue période, le MD est en droit de réduire ses récompenses en PX, voire d'amputer son total actuel.

**Niveau épique.** Les règles concernant les personnages supérieurs au niveau 20 (y compris les personnages multiclassés dont le niveau global dépasse cette limite) sont détaillées dans le *Guide du Maître*.

## PROGRESSION EN NIVEAUX

La description de chaque classe de personnage est accompagnée d'une table indiquant les gains du personnage lorsque son niveau augmente. Voici les modifications auxquelles il faut procéder (dans cet ordre) quand un personnage gagne un niveau.

1. **Choix de la classe.** La plupart des personnages sont monoclasseés. Lorsqu'ils montent de niveau, la progression se fait automatiquement. Par contre, dans le cas des personnages multiclassés (ou de ceux qui désirent acquérir une nouvelle classe), c'est au joueur de décider quelle classe progresse, l'autre (ou les autres) restant à son niveau actuel (voir Personnages multiclassés, page 59).

2. **Bonus de base à l'attaque.** Le bonus de base à l'attaque des guerriers, barbares, paladins et rôdeurs augmente d'un point (+1) à chaque niveau. Pour les autres classes, cette progression est plus lente. Si le bonus de base à l'attaque du personnage évolue, il faut le noter sur la feuille de personnage.

3. **Bonus de base aux sauvegardes.** Tout comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux sauvegardes augmentent en fonction du niveau du personnage. Consultez la Table 3-1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, page 22 pour vérifier si l'un ou l'autre des bonus a augmenté d'un point (+1). Certains augmentent tous les niveaux pairs, d'autres tous les trois niveaux.

4. **Valeurs de caractéristique.** Quand le personnage atteint les niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, il gagne un point dans l'une de ses caractéristiques, au choix du joueur (les caractéristiques peuvent dépasser 18). Pour les personnages multiclassés, c'est le niveau global qui compte, pas celui de telle ou telle classe.

Si le modificateur de Constitution du personnage augmente d'un point (voir Table 1-1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8), il faut ajouter à son total de points de vie un nombre égal à son niveau précédent. Par exemple, si la Constitution d'un personnage passe de 11 à 12 au niveau 4, son total de points de vie augmente de trois points (+3). Cette modification a lieu avant d'ajouter les points de vie correspondant au niveau gagné (à l'étape suivante).

5. **Points de vie.** Jetez un dé de vie, appliquez-y le modificateur de Constitution de votre personnage et ajoutez le résultat obtenu à son total de points de vie. Même si sa Constitution lui impose un malus et si le résultat modifié du jet de dé est inférieur ou égal à 0, il gagne au moins 1 point de vie chaque fois qu'il monte d'un niveau.

6. **Points de compétence.** Chaque personnage gagne également un certain nombre de points de compétence qui est indiqué dans la description de sa classe. Pour une compétence de classe, chacun de ces points permet d'augmenter le degré de maîtrise de 1 et le degré maximal est fixé au niveau global du personnage +3. Pour les compétences hors classe, un point ne correspond qu'à un demi-degré de maîtrise et le degré maximal est limité à la moitié de celui d'une compétence de classe (n'arrondissez pas les fractions). Voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22.



Lorsqu'un personnage a poussé l'une de ses compétences au maximum (en lui attribuant autant de points que possible), il n'est pas nécessaire de calculer son degré de maîtrise maximum. Quand le personnage gagne un niveau, il suffit d'attribuer 1 point (et un seul) à cette compétence pour continuer à la faire progresser (s'il s'agit d'une compétence hors classe, ce point permet de progresser d'un demi-degré de maîtrise).

Souvenez-vous qu'on achète les compétences en tant que personnage de la classe dans laquelle on monte d'un niveau, et donc que seules les compétences de classe de cette classe comptent effectivement comme des compétences de classe, quelles que soient les autres classes du personnage.

Le modificateur d'Intelligence du personnage affecte le nombre de points de compétence qu'il gagne à chaque niveau (voir Table 1-1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8). Cela tient compte du fait que les individus intelligents apprennent plus rapidement que les autres. On utilise la valeur d'Intelligence actuelle du personnage pour déterminer son nombre de points de compétence, en tenant compte de tous les changements permanents (comme les bonus innés, la diminution de caractéristique ou une augmentation d'Intelligence obtenue à l'étape 4, ci-dessus), mais en ignorant les changements temporaires (comme l'affaiblissement de caractéristique ou les bonus d'altération obtenus grâce à un sort ou un objet magique, comme un *bandeau d'Intelligence*).

**7. Dons.** Dès le niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite (6, 9, 12, 15 et 18), le personnage gagne un nouveau don, au choix (voir Table 5-1 : dons, page 90). Le personnage doit remplir les conditions exigées pour un don pour le choisir. Comme pour les caractéristiques, c'est le niveau global qui compte dans le cas des personnages multiclassés, et non celui de telle ou telle classe.

**8. Sorts.** Les personnages faisant usage de magie acquièrent la faculté de lancer de plus en plus de sorts à mesure de leur progression. Chaque classe de lanceurs de sorts a sa propre table (« Nombre de sorts par jour ») indiquant le nombre de bases de sorts par niveau que le personnage peut lancer (sans tenir compte des sorts en bonus liés à une valeur élevée dans la caractéristique primordiale). Pour plus de détails, référez-vous à la description de chaque classe dans ce chapitre.

**9. Aptitudes de classe.** Il suffit ensuite de consulter la table de progression du personnage dans ce chapitre pour voir s'il bénéficie de nouveaux avantages. Nombre de personnages gagnent ainsi des attaques spéciales ou des pouvoirs spéciaux au fur et à mesure que leur expérience augmente.

## PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Au fil des niveaux, un personnage peut ajouter de nouvelles classes à celle qu'il a choisie en début de carrière, faisant de lui un personnage multiclassé. Les pouvoirs et aptitudes de toutes ses classes s'additionnent, ce qui lui permet de se diversifier, mais aux dépens de sa classe d'origine.

### MULTICLASSAGE ET NIVEAU

En règle générale, les attributs d'un personnage multiclassé sont la somme de ceux que lui procure l'ensemble de ses classes.

**Niveau.** On appelle « niveau global » la somme des niveaux d'un personnage multiclassé. (L'expression « personnage de niveau 1 » concerne le niveau global.) Le niveau global sert pour déterminer l'acquisition de nouveaux dons et l'augmentation des valeurs de caractéristique (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

Le « niveau de classe » indique sa progression dans une classe donnée. (L'expression « barde de niveau 1 » concerne le niveau de classe.) Pour les personnages monoclasseés (i.e. ne possédant qu'une seule classe), le niveau global est égal au niveau de classe.

**Points de vie.** Un personnage qui monte un niveau d'une de ses classes obtient les points de vie associés, qui s'ajoutent à son total précédent. Ainsi, Lidda la halfeline a débuté sa carrière avec quatre niveaux de roublarde, puis a choisi deux niveaux de magicien. En tant que roublarde 4/magicienne 2, son total de points de vie est de  $6 + 1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d4 + 1d4$ .

**Bonus de base à l'attaque.** On ajoute les bonus de base à l'attaque de chaque classe pour obtenir le bonus de base total. Si le résultat est supérieur ou égal à +6, l'aventurier a droit à plusieurs attaques par round. Pour en connaître le nombre et le bonus de chacune, consultez la Table 3-1 : bonus

de base à l'attaque et aux sauvegardes, page 22. Par exemple, un roublard 6/magicien 4 bénéficie d'un bonus de base à l'attaque de +6 (+4 en tant que roublard et +2 en tant que magicien), ce qui lui donne droit à une seconde attaque à +1 (il suffit de chercher un bonus de +6 sur la Table 3-1 pour trouver en réalité +6/+1). Le personnage peut donc attaquer deux fois par round, alors que, pris indépendamment, ses deux bonus (+4 et +2) ne l'auraient pas autorisé à le faire.

**Jets de sauvegarde.** Pour chaque catégorie de sauvegarde, on ajoute les bonus de base de chaque classe pour obtenir le bonus de base total. Par exemple, un roublard 7/magicien 4 aura un bonus de base de Réflexes de +6 (+5 en tant que roublard et +1 en tant que magicien), de +3 pour la Vigueur (+2 et +1) et de +6 pour la Volonté (+2 et +4).

**Compétences.** Si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes d'un personnage multiclassé, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à son niveau global +3.

Si une compétence est une compétence hors classe pour toutes les classes d'un personnage, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à la moitié du calcul précédent (sans arrondir).

Ainsi, un roublard 7/magicien 4 (dont le niveau global est de 11) peut atteindre un degré de maîtrise de 14 dans n'importe quelle compétence de roublard ou de magicien. Pour une compétence hors classe à la fois pour les roublards et les magiciens, le degré de maîtrise maximal est de 7.

**Aptitudes de classe.** Un personnage multiclassé acquiert toutes les aptitudes de ses différentes classes, ainsi que les handicaps qui les accompagnent. (*Exception* : un aventurier décidant de prendre un niveau de barbare ne devient pas subitement illettré.) Notez toutefois que certaines aptitudes d'une classe sont plus ou moins compatibles avec les compétences ou aptitudes d'une autre classe. Par exemple, même si les roublards sont formés au port des armures légères, un roublard/magicien subit tout de même le risque d'échec des sorts profanes d'une armure de cuir.

Dans le cas particulier du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants, les prêtres et les paladins ont le même pouvoir. Lorsqu'il atteint le niveau 4 de paladin, un paladin/prêtre a un niveau de prêtre effectif égal à son niveau de prêtre + son niveau de paladin - 3. Par exemple, un paladin 5/prêtre 4 renvoi les morts-vivants comme un prêtre de niveau 6.

Dans le cas particulier de l'esquive instinctive, les barbares expérimentés et les roublards expérimentés ont le même pouvoir. Lorsqu'un barbare/roublard acquiert cette aptitude une deuxième fois (grâce à sa seconde classe), il obtient l'esquive instinctive supérieure, à condition de ne pas déjà en bénéficier. Les niveaux de barbares et de roublards se cumulent entre eux pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour prendre le personnage en tenaille. Par exemple, un barbare 2/roublard 4 ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 10 ou plus.

Dans le cas particulier de l'appel de familier, l'ensorceleur et le magicien ont le même pouvoir. Un magicien/ensorceleur additionne ses deux niveaux pour déterminer la CA, l'Intelligence et les pouvoirs spéciaux de son familier.

**Dons.** Un personnage multiclassé acquiert un nouveau don chaque fois que son niveau global atteint un multiple de trois, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

**Augmentation de caractéristiques.** Un personnage multiclassé gagne 1 point de caractéristique chaque fois que son niveau global atteint un multiple de quatre, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

**Sorts.** L'aventurier cumule les sorts dus à toutes ses classes de pratiquant de la magie. Ainsi, un rôdeur/druide suffisamment expérimenté peut préparer le sort *protection contre les énergies destructives* dans chacune de ses classes. Comme la durée de ce sort dépend du niveau de classe, le joueur doit indiquer si son personnage le prépare et le lance en tant que rôdeur ou que druide.

### L'AJOUT D'UNE DEUXIÈME CLASSE

Chaque fois qu'un personnage monoclasseé gagne un niveau, il a le choix entre poursuivre normalement sa progression et démarrer une autre classe au niveau 1. (On ne peut prendre deux fois le niveau 1 d'une même classe, même si cela permet de choisir des aptitudes de classes différentes, comme



deux sélections différentes de domaines de prêtre.) Le MD peut limiter les choix en fonction des restrictions éventuelles qu'il souhaite imposer à l'entraînement et aux multiclassages possibles. Par exemple, il est possible que l'aventurier doive commencer par trouver un mentor qui acceptera de lui enseigner les rudiments de sa nouvelle classe. Le MD peut également demander au joueur quelle classe son personnage « travaille » avant d'appliquer le changement pour que le personnage ait le temps de s'exercer en cours d'aventure.

Le personnage acquiert tous les avantages procurés par sa nouvelle classe au niveau 1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, compétences de classe, maniement des armes ou des boucliers et port des armures, sorts, aptitudes de classe et points de vie (sous la forme d'un dé de vie correspondant à la nouvelle classe). Il gagne également le nombre de points de compétence d'un niveau additionnel pour sa nouvelle classe (et pas ce nombre x 4, comme lorsque le niveau global est de 1).

Le fait de changer de classe ne procure pas tout à fait les mêmes avantages que celui de commencer sa carrière dans la même classe. En effet, certains des avantages prodigués aux personnages débutants (comme le nombre de points de compétences quadruplé) représentent leur entraînement préalable pendant leur jeunesse. Voici les avantages réservés à un personnage débutant et que l'on n'obtient pas en se multiclassant :

- Maximum de points de vie sur le premier dé de vie.
- Quatre fois plus de points de compétence au niveau 1.
- Équipement de départ.
- Richesse de départ.

## PROGRESSION EN NIVEAUX

Chaque fois qu'un personnage multiclassé gagne un niveau, il peut augmenter son niveau actuel dans l'une de ses classes ou choisir une nouvelle classe au niveau 1.

S'il choisit d'améliorer l'une de ses classes existantes, il acquiert tous les avantages habituels : un nouveau dé de vie, augmentation possible de ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes (selon sa classe et le niveau qu'il atteint), nouveaux points de compétence, nouveaux sorts et éventuellement nouvelles aptitudes de classe (une fois encore, selon la classe et le niveau).

Les points de compétence doivent être dépensés en accord avec la classe qui vient de gagner un niveau (voir la Table 4-1 : nombre de points de compétence par niveau, page 62). De la même manière, les compétences achevées sur la Table 4-2 : compétences le sont au prix demandé pour la classe en question.

## PX ET PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Il est difficile de maîtriser plusieurs classes à la perfection. En termes de jeu, selon sa race et ses classes, l'aventurier risque de perdre des PX en se multiclassant.

**Niveaux équilibrés.** Si tous les niveaux du personnage sont identiques à un niveau près, il est capable d'équilibrer son temps d'entraînement entre toutes ses classes sans perdre de points d'expérience. Par exemple, un magicien 4/roublard 3 ne subit aucun malus, pas plus qu'un guerrier 2/magicien 2/roublard 3.

**Niveaux déséquilibrés.** Par contre, si deux classes du personnage sont différentes d'au moins deux niveaux, il devient beaucoup plus dur pour lui de s'entraîner à la mesure des besoins de chaque classe. Il subit alors un malus de -20 % aux PX pour chaque classe éloignée de plus d'un niveau de sa classe de plus haut niveau. Ce malus s'applique dès que le décalage apparaît. Par exemple, un magicien 4/roublard 3 ne subit aucun malus. Par contre, s'il passe au niveau 5 de magicien, il se retrouve avec un malus de -20 % aux PX, qui ne disparaîtra que s'il comble l'écart en gagnant un niveau de roublard.

**Races et points d'expérience pour personnages multiclassés.** La classe de prédilection de chaque race (voir la description de chacune dans le Chapitre 2 : les races) n'est pas prise en compte pour ce qui est de déterminer si le personnage subit ou non un malus de PX. On oublie purement et simplement cette classe dans le calcul. Par exemple, Pengola est un gnome roublard 9/barde 2 (son niveau global est de 11). Le barde est la classe de

prédilection des gnomes, Pengola ne subit donc aucun malus de PX (on le considère juste comme un roublard). Imaginons maintenant qu'il passe au niveau 12 et qu'il prenne son premier niveau de guerrier. Du coup, il perd 20% de ses futurs PX car son niveau de guerrier (1) est bien trop bas par rapport à son niveau de roublard (9). S'il gagne 1200 PX lors de sa prochaine aventure, il n'en recevra donc que 80% de ce total, soit 960 PX. Et si jamais, au niveau 13, il décide de commencer une carrière de prêtre, son malus aux PX passe à -40 %, et ainsi de suite.

Voyons un autre exemple : Agator est un nain guerrier 7/prêtre 2. Il ne subit aucun malus aux PX car le guerrier est la classe de prédilection des nains, et elle ne compte pas pour déterminer si ses classes sont équilibrées. Il continuera de ne pas en subir s'il décide de débiter une carrière de roublard, puisque ses classes de prêtre et de roublard sont équilibrées. Dans ce cas, c'est la classe de prêtre qui est considérée comme la classe de plus haut niveau de l'aventurier.

La classe de plus haut niveau d'un humain ou d'un demi-elfe est considérée comme sa classe de prédilection.

## UN EXEMPLE DE MULTICLASSAGE

Lidda, roublarde de niveau 4, décide de devenir magicienne afin d'augmenter ses possibilités. Elle trouve un mentor qui lui prodigue l'enseignement nécessaire et passe autant de temps que possible à regarder par-dessus l'épaule de Mialyë (la magicienne du groupe), lorsque celle-ci prépare ses sorts chaque matin. Quand Lidda arrive à un total de 10 000 PX, son niveau global monte à 5. Mais au lieu de passer roublarde de niveau 5, elle préfère devenir roublarde/magicienne de niveau 4/1. Elle ne gagne donc pas les avantages que lui aurait apportés un nouveau niveau de roublarde, mais gagne à la place ceux associés au niveau 1 de magicienne : 1d4 points de vie, un bonus de +2 aux jets de Volonté et 4 points de compétences (2 pour son niveau de magicienne + 2 en raison de sa valeur d'Intelligence de 14) qu'elle doit dépenser en tant que magicienne. Ces avantages s'ajoutent à ceux qu'elle possédait déjà. Son bonus de base à l'attaque n'augmente pas, pas plus que son bonus de base de Réflexes et de Vigueur (dans les trois cas, sa nouvelle classe lui confère un modificateur de +0). Elle acquiert le grimoire et les sorts d'un magicien de niveau 1, mais dans le même temps, ses aptitudes de roublarde restent au point mort. Elle a bien évidemment la possibilité d'utiliser ses 4 nouveaux points de compétence pour améliorer ses compétences de roublarde, mais cela risque de lui coûter cher : 2 points pour augmenter son degré de maîtrise de 1 point si ces compétences ne sont pas également liées à la classe de magicien. (Les exceptions sont l'Artisanat et les Professions, puisque que ce sont des compétences communes aux deux classes.)

Avec un total de 15 000 PX, Lidda devient un personnage de niveau 6. Elle décide de poursuivre ses études de magicienne et de passer niveau 2 dans cette classe. Elle gagne 1d4 pv, ses bonus de base à l'attaque et aux jets de Volonté augmentent d'un point (+1), elle bénéficie de 4 nouveaux points de compétence et elle peut désormais lancer un sort du niveau 0 et un du 1er niveau en plus de ceux auxquels elle avait droit (voir la Table 3-10 : le magicien). Dans le même temps, son statut de personnage de niveau 6 (4+2) lui permet d'acquiescer son troisième don (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau).

Lidda est donc un personnage de niveau 6 dont les classes se répartissent de la façon suivante : roublarde de niveau 4 et magicienne de niveau 2. Elle lance ses sorts comme une magicienne de niveau 2 et porte des attaques sournaises comme une roublarde de niveau 4. Son bonus de base à l'attaque est meilleur que celui d'un autre roublard de même niveau, car son apprentissage de magicienne lui a permis de s'améliorer dans ce domaine (+1). Son bonus de base de Réflexes est égal à +4 (+4 grâce à son niveau de roublarde et +0 grâce à sa classe de magicienne), ce qui est mieux que celui d'un magicien de niveau 6, mais moins bien que celui d'un roublard de niveau 6. De la même manière, son bonus de base de Volonté s'élève à +4 (+3 en tant que roublarde et +1 en tant que magicienne), soit plus qu'un roublard de niveau 6, mais moins qu'un magicien du même niveau.

Chaque fois qu'elle gagne un niveau, Lidda décide si elle souhaite attribuer à sa classe de roublarde ou de magicienne. Et si elle souhaite diversifier ses activités encore plus, elle peut choisir une troisième classe, par exemple, guerrière.



Illus. de A. Suetel

**L**idda la roularde peut avancer sans bruit jusqu'à une porte, y coller son oreille et entendre de l'autre côté le prêtre troglodyte en train de lancer un sort sur son crocodile domestique. Si Jozan le prêtre essayait d'en faire autant, il serait bien plus bruyant et le troglodyte l'entendrait sans doute. Par contre, lui pourrait reconnaître l'incantation proférée par le troglodyte. Les spécialités de chaque personnage dépendent des compétences choisies (dans ces deux cas, Déplacement silencieux, Perception auditive et Art de la magie).

## LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent toute une palette d'aptitudes différentes. Un personnage maîtrise ses compétences (ou une partie d'entre elles) de mieux en mieux à mesure qu'il monte de niveau.

**Achat des compétences.** Un personnage obtient un nombre de base de 2, 4, 6 ou 8 points de compétence à chaque nouveau niveau, selon la classe qu'il choisit. Son modificateur d'Intelligence s'ajoute à ce nombre de base, et les humains bénéficient d'un point de compétence supplémentaire. Lors du premier niveau d'un personnage (c'est-à-dire possédant une seule classe au niveau 1), le nombre de points de compétence de base est modifié par l'Intelligence, puis le total est multiplié par quatre et on ajoute 4 points supplémentaires pour les personnages humains.

Quand on acquiert une compétence dite « de classe » (comme par exemple Perception auditive pour un roulard ou Art de la magie pour un prêtre), chaque point de compétence dépensé augmente d'un le degré de maîtrise du personnage (soit un bonus de +1 lors des tests de cette compétence). Si l'on choisit une compétence dite « hors classe », 1 point de compétence n'augmente le degré de maîtrise que de un demi. Le degré de maîtrise maximal qu'un personnage peut atteindre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3 et à la moitié de ce résultat pour les compétences hors classe (l'arrondissement ne s'applique pas en cas de fraction).

**Utilisation des compétences.** Voici la formule pour jouer un test de compétence :

$1d20 + \text{modificateur de compétence}$

(modificateur de compétence = degré de maîtrise + modificateur de caractéristique + modificateurs divers)

Ce test s'effectue de la même façon qu'un jet d'attaque ou de sauvegarde. Plus le total obtenu est élevé, plus le résultat est favorable au personnage. Il faut soit atteindre un degré de difficulté (DD) évalué par le MD, soit battre le résultat du test de compétence de l'adversaire. Par exemple, si elle ne veut pas se faire remarquer par le garde, Lidda doit obtenir un meilleur résultat sur son test de Déplacement silencieux que le garde sur son test de Perception auditive.

**Degré de maîtrise.** Le degré de maîtrise dépend du nombre de points investis dans une compétence. Beaucoup de compétences peuvent être utilisées sans qu'on y ait investi le moindre point ; on parle alors de test inné de compétence.

**Modificateur de caractéristique.** Les tests de compétence utilisent le modificateur de la caractéristique associée à cette compétence. Cette information est donnée dans la description de chaque compétence et sur la Table 4-2 : compétences.

**Modificateurs divers.** Les modificateurs divers comprennent, entre autres, les bonus raciaux, le malus d'armure aux tests et les bonus accordés par les dons.

## LE DEGRÉ DE MAÎTRISE

Le degré de maîtrise représente l'expertise du personnage et la formation qu'il a reçue dans une compétence donnée. Toutes les compétences s'accompagnent d'un degré de maîtrise, lequel va de 0 (pour une compétence que le personnage ne maîtrise pas du tout) jusqu'au niveau global + 3 (pour une



compétence de classe poussée au maximum). Le degré de maîtrise s'ajoute systématiquement aux tests de compétence, facilitant d'autant l'utilisation de la compétence choisie.

Le degré de maîtrise reflète le talent et l'expérience du personnage dans un domaine donné. Bien qu'il soit possible à n'importe qui d'obtenir un bon résultat sur un jet de dé heureux, un personnage ayant un degré de maîtrise de 10 reste globalement plus doué et plus entraîné qu'un autre personnage ayant un degré de maîtrise de 9 ou moins.

Les exemples de personnages présentés dans le Chapitre 3 montrent la façon la plus simple de sélectionner ses compétences. Dans tous les cas, les compétences choisies ont été poussées au maximum, ce qui réduit d'autant la liste des possibilités. Cette méthode de sélection est bien évidemment différente du fait d'augmenter son degré de maîtrise point par point, mais le nombre de points de compétence utilisés reste le même.

L'acquisition des compétences pour personnages multiclassés est évoquée dans le paragraphe Compétences de la page 59.

TABLE 4-1 : NOMBRE DE POINTS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU

Classe	Points de compétence au niveau 1 <sup>1</sup>	Points de compétence à chaque niveau additionnel <sup>2</sup>
Barbare	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Barde	(6 + modificateur d'Int) x 4	6 + modificateur d'Int
Druide	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Enseigneur	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Guerrier	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Magicien	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Moine	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Paladin	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Prêtre	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Rôdeur	(6 + modificateur d'Int) x 4	6 + modificateur d'Int
Roublard	(8 + modificateur d'Int) x 4	8 + modificateur d'Int

<sup>1</sup> Les humains ajoutent +4 à ce total au niveau 1.

<sup>2</sup> Les humains ajoutent +1 à chaque niveau supérieur.

## LES COMPÉTENCES AU NIVEAU 1

Pour choisir les compétences d'un personnage de niveau 1, suivez les étapes ci-dessous :

**Calcul des points de compétence.** Déterminez le nombre de points de compétence auquel votre personnage a droit. Ce nombre dépend de sa classe et de son modificateur d'Intelligence, comme indiqué sur la Table 4-1 : nombre de points de compétence par niveau. Par exemple, Lidda est une roublarde halfeline dotée d'une valeur d'Intelligence de 14 (pour un modificateur de +2). Elle commence sa carrière avec un total de 40 points de compétence (8 + 2 = 10 et 10 x 4 = 40).

Tout personnage a au moins droit à 4 points de compétence (1 x 4 = 4) au niveau 1, même s'il a un important malus d'Intelligence.

Les humains ont droit à 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1. Un roublard humain ayant le même modificateur d'Intelligence que Lidda commencera donc sa carrière avec 44 points.

## LES COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Lorsqu'un joueur crée son personnage, il n'a généralement assez de points de compétence que pour une poignée de compétences. Cela peut donner l'impression d'un personnage moins compétent qu'une personne réelle. Mais les possibilités d'un personnage ne s'arrêtent pas aux compétences indiquées par sa fiche.

Chaque personnage connaît les bases d'un grand nombre de compétences, bien qu'il n'ait pas l'entraînement nécessaire pour justifier la possession d'un degré de maîtrise. Ainsi, savoir jouer quelques notes sur un luth ou être capable de franchir une barrière ne suppose aucun degré de maîtrise en Représentation ou en Escalade. Les personnes possédant effectivement un degré de maîtrise dans ces compétences sont capables d'exploits hors de portée d'un simple novice, comme la capacité d'impressionner un auditoire par l'étendue de son répertoire d'air de luth ou celle de grimper une falaise haute de trente mètres.

**Dépense des points de compétence.** Attribuez les points de compétence. Un point de compétence correspond à une augmentation du degré de maîtrise de 1 pour une compétence de classe et de 1/2 pour une compétence hors classe. La liste des compétences associées à chaque classe se trouve dans le Chapitre 3. Les compétences qui n'apparaissent pas sur cette liste sont « hors classe ». Une augmentation du degré de maîtrise de 1/2 n'améliore pas le test de compétence, mais deux demis donnent un nouveau point de degré de maîtrise. Le degré maximal auquel on peut prétendre au niveau 1 se monte à 4 pour les compétences de classe, et à 2 pour les compétences hors classe.

La Table 4-2 : compétences indique pour chaque classe quelles sont les compétences de classe et les compétences hors classe.

Veillez bien à dépenser la totalité de vos points de compétence ; il est impossible d'en garder pour plus tard.

## LES COMPÉTENCES À PLUS HAUT NIVEAU

Lorsque votre personnage atteint un nouveau niveau, suivez les étapes ci-dessous pour lui procurer de nouvelles compétences ou améliorer celles qu'il maîtrise déjà.

**Calcul des points de compétence.** Déterminez le nombre de points de compétence auquel votre personnage a droit en vous référant à la Table 4-1 : nombre de points de compétence par niveau.

Tout personnage gagne au moins 1 point de compétence par nouveau niveau, même s'il a un important malus d'Intelligence.

Les humains bénéficient d'un point de compétence en bonus par nouveau niveau.

**Dépense des points de compétence.** Pour une compétence déjà poussée au maximum, vous pouvez augmenter le degré de maîtrise de 1 (compétence de classe) ou de 1/2 (compétence hors classe), pour un point de compétence dans les deux cas.

Dans le cas où la compétence n'est pas déjà poussée au maximum, il est possible de lui attribuer plusieurs points d'un seul coup. Le degré de maîtrise maximal que votre personnage ne peut pas dépasser est égal à son niveau global + 3 pour les compétences de classe, et la moitié - sans arrondir - de ce total pour les autres. Si vous possédez suffisamment de points, vous pouvez en dépenser autant que nécessaire pour pousser la compétence au maximum.

Si vous choisissez une nouvelle compétence, vous pouvez lui attribuer autant de points de compétences que le niveau global du personnage + 3 (à condition de disposer des points nécessaires). Cela revient à pousser la compétence au maximum. Là encore, chaque point dépensé augmente le degré de maîtrise de 1 (compétence de classe) ou de 1/2 (compétence hors classe).

Dans le cas d'un personnage multiclassé, la classe choisie pour le nouveau niveau détermine le nombre de points de compétences à dépenser et la liste des compétences de classe et hors classe (en ce qui concerne le coût d'un degré de maîtrise), mais dans le cas particulier du calcul du degré de maîtrise maximal que le personnage peut atteindre, on prend en compte l'ensemble de ses classes. C'est-à-dire que si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes du personnage, alors son degré de maîtrise maximal est égal à son niveau global + 3.

D'où la question : comment les gens normaux se débrouillent-ils avec si peu de compétences ? Pour répondre, il faut déjà se souvenir que toutes les utilisations d'une compétence ne nécessitent pas de test de compétence. Les tâches les plus courantes associées à une compétence sont généralement si simples qu'aucun jet de dé n'est nécessaire. Même lorsque c'est le cas, le DD dépasse rarement 10 et quasiment jamais 15, ce qui laisse toutes les chances de réussir dans la vie de tous les jours, lorsque aucun ennemi ne vous souffle sur la nuque et que votre vie n'est pas en jeu, et que vous pouvez prendre le temps de faire les choses bien (voir Test sans jet de dé, page 65).

Un joueur peut donc décider que son personnage est relativement familier (du moins pour les tâches courantes) avec un certain nombre de compétences, même s'il ne possède pas les degrés de maîtrise associés. Lorsqu'un personnage possède effectivement un degré de maîtrise dans une compétence, cela traduit un potentiel héroïque.



TABLE 4-2 : COMPÉTENCES

Compétence	Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Pal	Prê	Rôd	Rou	Innée	Caractéristique
Acrobaties	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Non	Dex <sup>1</sup>
Art de la magie	hc	C	C	C	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Artisanat	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Oui	Int
Bluff	hc	C	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Concentration	hc	C	C	C	hc	C	C	C	C	C	hc	Oui	Con
Connaissances (architecture et ingénierie)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	Non	Int
Connaissances (exploration souterraine)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (folklore local)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Connaissances (géographie)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (histoire)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (mystères)	hc	C	hc	C	hc	C	C	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (nature)	hc	C	C	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (noblesse et royauté)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	hc	Non	Int
Connaissances (plans)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (religion)	hc	C	hc	hc	hc	C	C	C	C	hc	hc	Non	Int
Contrefaçon	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Int
Crochetage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Dex
Décryptage	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Déguisement	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Déplacement silencieux	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Dex <sup>1</sup>
Désamorçage/sabotage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Détection	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Sag
Diplomatie	hc	C	C	hc	hc	hc	C	C	C	hc	C	Oui	Cha
Discretion	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Dex <sup>1</sup>
Dressage	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	Non	Cha
Équilibre	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Dex <sup>1</sup>
Équitation	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	Oui	Dex
Escalade	C	C	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For <sup>1</sup>
Escamotage	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Dex <sup>1</sup>
Estimation	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Int
Évasion	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Dex <sup>1</sup>
Fouille	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	Oui	Int
Intimidation	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Langue	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	Non	Aucune
Maîtrise des cordes	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	Oui	Dex
Natation	C	C	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For <sup>2</sup>
Perception auditive	C	C	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Sag
Premiers secours	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	C	C	hc	Oui	Sag
Profession	hc	C	C	C	hc	C	C	C	C	C	C	Non	Sag
Psychologie	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	C	hc	hc	C	Oui	Sag
Renseignements	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Représentation	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Saut	C	C	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For <sup>1</sup>
Survie	C	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	Oui	Sag
Utilisation d'objets magiques	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Cha

C : Compétence de classe, hc : Compétence hors classe

<sup>1</sup> Les tests de compétence subissent le malus d'armure aux tests.<sup>2</sup> Les tests de compétence subissent le double du malus d'armure aux tests.

## UTILISATION DES COMPÉTENCES

Chaque utilisation de compétence est évaluée grâce à un jet de dé. Plus le résultat du test de compétence est élevé, plus l'issue est favorable au personnage. Il est nécessaire d'atteindre un résultat donné, variant en fonction des conditions (soit un DD, soit le test opposé d'un adversaire), pour que la compétence soit utilisée avec brio. Plus la tâche est difficile, plus le chiffre à obtenir est élevé.

Le résultat du test peut être modifié par certaines conditions. Si le personnage est au calme, loin de toute source de distraction, il peut faire attention et éviter ainsi les erreurs du débutant. De même, s'il a du temps, il peut réessayer encore et encore jusqu'à qu'il réussisse du mieux possible. Enfin, l'aide de ses compagnons lui permettra parfois d'accomplir des prouesses qu'il n'aurait pu réaliser seul.

## LE TEST DE COMPÉTENCE

Le test de compétence prend en compte la formation du personnage (le degré de maîtrise), mais aussi son talent inné (le modificateur de caractéristique) et le hasard (le jet de dé). Il peut également intégrer des facteurs tels que la facilité de certaines races à accomplir certaines tâches (bonus racial), la difficulté supplémentaire due au port d'une armure (malus d'armure aux tests) ou les dons que possède le personnage et d'autres facteurs encore. Par exemple, un personnage ayant choisi le don Talent (voir page 102) bénéficie d'un bonus de +3 chaque fois qu'il utilise la compétence associée.

Pour effectuer un test de compétence, jetez 1d20 et ajoutez le modificateur de compétence du personnage. Ce modificateur comprend son degré de maîtrise, son modificateur de caractéristique et tout autre modificateur pouvant s'appliquer à la compétence concernée (bonus racial, malus d'armure aux tests, etc.). Plus le total est élevé, plus l'issue est favorable. Contrairement aux jets d'attaque et de sauvegarde, un 20 naturel au dé ne constitue pas un succès automatique, pas plus qu'un 1 naturel n'est un échec automatiquement.



## Degré de difficulté

Certains tests de compétence s'effectuent en fonction d'un degré de difficulté, ou DD. Le DD est une valeur déterminée par le MD (en accord avec les règles des compétences) représentant la difficulté de la tâche que le personnage s'est fixée. Par exemple, escalader le mur extérieur d'une tour en ruine pourra s'accompagner d'un DD de 15. Pour y arriver, le personnage devra donc obtenir 15 ou plus sur un test d'Escalade, c'est-à-dire  $1d20 + \text{degré de maîtrise en Escalade (le cas échéant)} + \text{modificateur de Force} + \text{autres modificateurs}$ . La Table 4-3 : exemples de degré de difficulté donne quelques exemples de DD pour les tests de compétence.

TABLE 4-3 : EXEMPLES DE DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Difficulté (DD)	Exemple (compétence utilisée)
Très facile (0)	Remarquer un grand objet posé en évidence (Détection)
Facile (5)	Escalader une corde à nœuds (Escalade)
Moyenne (10)	Entendre l'approche d'un garde (Perception auditive)
Délicat (15)	Saboter une roue de chariot pour qu'elle tombe en route (Désamorçage/sabotage)
Difficile (20)	Nager en pleine tempête (Natation)
Formidable (25)	Ouvrir une serrure de qualité moyenne (Crochetage)
Héroïque (30)	Sauter par-dessus une faille de 9 mètres de large (Saut)
Presque impossible (40)	Suivre la piste d'un groupe d'orques sur un terrain dur et après 24 heures de pluie (Survie)

## Test opposé

La réussite ou l'échec d'un test opposé est déterminé en comparant le résultat du test du personnage au résultat du test de son adversaire. Le vainqueur est celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé, l'autre est le perdant. En cas d'égalité de résultat, la victoire revient à celui des deux dont le modificateur de compétence est le plus élevé. Si les modificateurs sont identiques, il faut relancer les dés tant qu'il y a égalité.

Par exemple, Lidda doit effectuer un test de Déplacement silencieux pour se déplacer sans se faire remarquer. Toute personne en mesure de l'entendre peut alors jouer un test de Perception auditive. Les gardes repèrent alors effectivement Lidda si le résultat de leur test de Perception auditive est plus élevé que celui du test de Déplacement silencieux de la voleuse.

TABLE 4-4 : EXEMPLES DE TESTS OPPOSÉS

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Tracer une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discretion (Dex)	Détection (Sag)
Faire hésiter une brute	Intimidation (Cha)	Spécial <sup>1</sup>
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Dérober une bourse	Escamotage (Dex)	Détection (Sag)

<sup>1</sup> Un test d'Intimidation est opposé par un test de niveau de la cible plutôt que par un test de compétence. Voir la description de la compétence Intimidation (page 80) pour plus de détails.

## Nouvelles tentatives

En règle générale, en cas d'échec, rien n'empêche d'utiliser encore et encore une compétence. Mais, pour certaines compétences, l'échec s'accompagne parfois de conséquences fâcheuses. Un petit nombre d'entre elles sont ainsi totalement inutiles une fois que l'on a raté sa première tentative. Pour la plupart des compétences, il est inutile de réussir plusieurs tests ; le premier succès suffit.

Par exemple, si Lidda la roublarde rate un test de Crochetage, elle peut recommencer sans problème. Par contre, si la serrure est piégée et si Lidda rate son test de 5 points ou plus, elle risque fort d'en payer les conséquences.

De même, si elle rate un test d'Escalade d'au moins 5 points, elle tombe (rien ne l'empêche bien évidemment de recommencer à grimper après s'être remise debout).

Enfin, si Tordék se retrouve en dessous de 0 point de vie et se vide de son sang, Lidda peut tenter de stabiliser son état en jouant un test inné de Premier secours. Si elle rate son test, Tordék perd probablement 1 point de vie supplémentaire, mais Lidda peut retenter sa chance dès le round suivant.

Si une compétence ne s'accompagne d'aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il est possible de prendre son temps et de « faire 20 » afin de s'assurer que le personnage réussisse (voir Test sans jet de dé, page 65).

## Test inné de compétence

En règle générale, on peut effectuer un test de compétence même quand on essaye d'utiliser une compétence pour laquelle on n'a pas reçu la moindre formation. Dans ce cas, le résultat du test ne bénéficie pas du degré de maîtrise, mais les autres modificateurs éventuels (racial, de caractéristique, etc.) sont toujours pris en compte.

Nombre de compétences ne peuvent être utilisées que par les individus ayant reçu la formation adéquate. Par exemple, un personnage n'ayant jamais appris les bases d'Art de la magie n'a aucune chance d'y faire appel, car son savoir en matière de magie est trop limité. Les compétences ne pouvant pas être utilisées sans formation sont indiquées par un « Non » dans la colonne « Innée » de la Table 4-2 : compétences.

Par exemple, Krusk le barbare a un degré de maîtrise de 4 en Escalade, ce qui lui confère un bonus de +4 au test, mais Gimble le barde peut lui aussi tenter de grimper aux murs, bien qu'il ne l'ait jamais appris, puisque l'Escalade est une compétence innée. Gimble a un modificateur de +1 (+0 pour sa Force, -1 à cause de son armure), mais il peut essayer. À l'inverse, le degré de maîtrise de Gimble en Utilisation des objets magiques lui permet de faire des choses dont il serait sinon incapable, comme de se servir de certains objets magiques comme si le sort associé apparaissait sur sa liste de classe. Krusk, qui ne possède aucun degré de maîtrise dans cette compétence, est incapable de tenter le moindre test d'Utilisation des objets magiques, même avec un malus car cette compétence ne peut être utilisée de façon innée.

## Conditions favorables ou défavorables

Certaines conditions facilitent ou gênent l'utilisation d'une compétence, ce qui se traduit par un bonus ou un malus associé au test de compétence (ou éventuellement par une modification du DD de ce dernier). Krusk n'a pas de problème pour chasser dans une belle forêt verdoyante (à l'aide de Survie), mais il éprouvera bien plus de difficultés à se nourrir en plein désert.

Le MD peut modifier le test de compétence de quatre façons :

- En accordant un bonus de circonstances de +2 pour représenter des conditions améliorant les chances de réussite, comme par exemple le fait de posséder l'outil idéal pour accomplir la tâche choisie, d'être aidé par un compagnon (voir Combiner ses compétences, page 65) ou de détenir des informations particulièrement complètes sur le sujet.
- En imposant un malus de circonstances de -2 reflétant des difficultés exceptionnelles, comme le fait de devoir utiliser un outil inadéquat ou de disposer de renseignements erronés.

## ACCÈS AUX COMPÉTENCES

Les règles partent du principe que les personnages trouvent toujours le moyen d'apprendre les compétences (de classe ou hors classe). Par exemple, si Jozan souhaite apprendre Profession (marin), rien ne l'en empêche dans les règles. Cela étant, le MD gère son monde de campagne

comme il l'entend, et c'est à lui de décider si des compétences sont éventuellement hors de portée des personnages. Si Jozan vit actuellement dans le désert, il est tout à fait légitime de l'empêcher d'apprendre comment devenir marin. Cette décision est du recours du MD, et de lui seul.



- En réduisant le DD de 2 points pour simuler les conditions qui rendent la tâche plus facile, comme le fait d'avoir un public déjà acquis à sa cause ou de réaliser un travail qui n'a pas besoin d'être parfait.
- En augmentant le DD de 2 points dans le cas où la tâche est plus complexe qu'à l'habitude, comme le fait de se retrouver face à un public hostile ou de devoir fournir un travail impeccable.

Les conditions qui affectent la manière dont le personnage utilise sa compétence se retrouvent au niveau du modificateur, contrairement à celles qui modifient le résultat que le personnage doit obtenir, et qui, elles, influent sur le DD. Certes, un bonus au test de compétence entraîne le même résultat qu'une diminution égale du DD, mais tous deux représentent des cas de figure différents, et il arrive que cette distinction soit importante.

Par exemple, Gimble le barde décide de divertir une bande de nains logeant à la même auberge que son groupe. Avant de prendre son luth, il écoute attentivement les chants des nains afin de se faire une idée de leur état d'esprit. Cette étape de préparation lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur son test. Il obtient 5 au dé et y ajoute son modificateur de compétence de +9 (degré de maîtrise de 4, modificateur de Charisme de +3 et +2 en raison de son écoute attentive), soit un résultat de 14. Le MD avait initialement évalué le DD à 15, mais les nains sont d'excellente humeur car ils viennent de remporter une escarmouche contre des brigands orques, et le MD baisse donc le DD à 13. Gimble ne joue pas mieux parce que les nains sont joviaux, ce qui explique qu'il ne bénéficie pas d'un bonus supplémentaire ; par contre, la bonne humeur des nains fait qu'ils sont plus faciles à contenter, d'où une diminution du DD. Enfin, le chef des nains a appris qu'un espion gnome était à la solde des brigands dans la région. Lui se méfie donc de Gimble, ce qui fait passer le DD de 15 à 17 en ce qui le concerne. Au final, le résultat du test de compétence de Gimble (14) est suffisant pour divertir les nains (DD 13), mais pas leur chef (DD 17). Les nains l'invitent à leur table et lui offrent à boire, mais leur chef le regarde d'un œil soupçonneux.

### Temps d'utilisation des compétences

Certaines compétences s'utilisent rapidement, tandis que d'autres exigent plusieurs rounds, voire encore plus. La plupart prennent une action simple, une action de mouvement ou une action complexe. Les différents types d'actions indiquent le temps qu'elles prennent dans un round de combat (6 secondes) et le déplacement qu'elles autorisent (voir Les différents types d'actions, page 138). Certains tests de compétence s'effectuent instantanément et sont considérés comme une simple réaction ; ils ne comptent pas comme des actions à part entière. D'autres représentent une partie du déplacement du personnage (c'est par exemple le cas de Saut). La description de chaque compétence indique le temps nécessaire pour y faire appel.

### Tâches virtuellement impossibles

Il arrive que les personnages cherchent à accomplir des actions quasiment impossibles. En règle générale, une tâche est considérée comme étant virtuellement impossible si le DD associé est de 40, de 60 ou plus encore (ou s'accompagne d'un modificateur de +20 ou plus sur le DD habituel).

Les entreprises virtuellement impossibles ne peuvent pas être définies à l'avance dans le cadre des règles. Partez du principe qu'elles défient toute logique et qu'une chance incroyable est nécessaire pour les mener à bien. Par exemple, crocheter une serrure d'un simple coup de pied (sans casser la porte !) pourrait ajouter un modificateur de +20 sur le DD du test de Crochetage, remonter une cascade à la nage pourrait nécessiter un test de Natation de DD 80, et tenir en équilibre sur une branche d'arbre fragile pourrait avoir un DD de 20.

C'est au MD de faire la part des choses entre ce qui paraît impossible et ce qui l'est vraiment. Il doit néanmoins se rappeler que les personnages bénéficiant d'importants bonus de compétence peuvent réaliser la plupart de leurs objectifs, tout comme les combattants de haut niveau sont capables de toucher à peu près n'importe quelle CA.

### Test sans jet de dé

Un test de compétence représente la tentative faite pour atteindre un but, le plus souvent dans des conditions de tension ou de déconcentration importantes. Mais il arrive que le personnage puisse faire disparaître le facteur aléatoire, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps et de calme.

**Faire 10.** Lorsqu'un aventurier n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de « faire 10 ». Dans ce cas, pas besoin de jeter le d20 ; on considère que le résultat est automatiquement égal à 10, ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées. Il est impossible de « faire 10 » quand on est déconcentré ou menacé (par exemple, lors d'un combat). Dans la plupart des cas, faire 10 est une façon de jouer la sécurité. Le joueur sait (ou estime) qu'un résultat moyen permettra de réussir, mais a peur des conséquences d'un résultat trop bas et il préfère donc se rabattre sur la moyenne en faisant 10. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un résultat élevé n'apporte aucun avantage particulier (comme pour escalader une corde à nœuds ou pour effectuer des soins à long terme).

Par exemple, Krusk le barbare a un modificateur de +6 en Escalade (degré de maîtrise de 4, modificateur de Force de +3, -1 en raison de son armure de cuir cloutée). La pente rocailleuse qu'il escalade correspond à un DD de 10. Pour peu qu'il prenne le temps de bien choisir ses prises, « faire 10 » supprime tout risque de chute. Au milieu de l'ascension, un éclaireur gobelin lui tire dessus à la fronde. Krusk doit réussir un nouveau test d'Escalade pour l'atteindre mais, cette fois, il ne peut plus « faire 10 ». Sa tentative est couronnée de succès s'il obtient au moins 4 au d20.

**Faire 20.** Si le personnage a suffisamment de temps devant lui (le plus souvent, 2 minutes pour toute compétence s'utilisant généralement en 1 round, une action complexe ou une action simple), s'il n'est ni menacé ni distrait et si la compétence qu'il désire utiliser n'implique aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il peut choisir de « faire 20 ». Autrement dit, à force de réessayer, il va finir par obtenir un 20 sur le dé. Au lieu de lancer le dé, calculez le résultat de l'action comme si le jet de dé avait donné 20. Faire 20 signifie que le personnage réessaye jusqu'à réussir du mieux possible, mais cela implique beaucoup d'échecs entre temps. Cette possibilité prend en moyenne vingt fois plus de temps qu'un test de compétence normal. Puisque faire 20 suppose que le personnage va rater de nombreuses fois avant de réussir son utilisation avec une compétence présentant une conséquence néfaste en cas d'échec (comme un test de Désamorçage/sabotage effectué pour désamorcer un piège) déclencherait systématiquement ces conséquences avant qu'il ait une chance de réussir (dans ce cas, cela déclencherait le piège). Les compétences avec lesquelles on utilise régulièrement « faire 20 » sont Crochetage, Évasion et Fouille.

Par exemple, Krusk se retrouve au pied d'une falaise particulièrement abrupte. Il décide de « faire 10 », ce qui lui donne un résultat de 16 en comptant son bonus de +6, mais le DD est égal à 20, le MD lui explique qu'il n'arrive pas à progresser (fort heureusement, son test était suffisamment élevé pour qu'il ne tombe pas). Krusk ne peut pas « faire 20 », car l'échec éventuel du test de compétence s'accompagne d'une conséquence néfaste (dans ce cas précis, une chute). Il peut donc réessayer autant de fois qu'il le souhaite, mais il risque de tomber à chaque jet de dé. Plus tard, il découvre une grotte à flanc de falaise et décide de l'explorer. Se référant à la description de Fouille, le MD constate qu'il faut une action complexe pour sonder une zone de 1,50 mètre de côté (tâche à laquelle il donne en secret un DD de 15). Après avoir estimé que les murs, le sol et la voûte de la grotte constituaient un total de dix zones de 1,50 mètre de côté, il dit au joueur de Krusk qu'une minute sera nécessaire pour fouiller la caverne. Le joueur obtient 12 au dé, auquel il retranche -1 (en raison de l'Intelligence de Krusk, ce dernier ne maîtrisant pas la compétence Fouille). Après cet échec, le joueur déclare que Krusk prend tout son temps pour fouiller jusqu'au moindre recoin de la grotte. Le MD multiplie le temps d'origine par vingt, ce qui lui donne un total de 20 minutes. Les recherches minutieuses de Krusk lui prennent bien plus de temps, mais elles lui permettent de « faire 20 », pour un résultat final de 19, supérieur au DD de 15. Il découvre une vieille clef en bronze cachée sous une pierre.

**Test de caractéristique et test de niveau de lanceur de sorts.** Les règles permettant de faire 10 et de faire 20 s'appliquent aux tests de caractéristique. Par contre, aucune des deux règles ne s'applique aux tests de niveau de lanceur de sorts (auxquels on a recours, par exemple, pour lancer *dissipation de la magie*).

## COMBINER SES COMPÉTENCES

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts lorsqu'ils utilisent la même compétence en même temps.

### Actions individuelles simultanées

Il arrive souvent que plusieurs aventuriers essayent d'accomplir la même action de manière indépendante, auquel cas le succès ou l'échec de chacun n'influe pas sur la tentative des autres.



Par exemple, Krusk et ses amis doivent gravir une pente. Que Krusk réussisse ou non son test d'Escalade, chacun de ses compagnons doit également en réussir un pour pouvoir monter. Chacun effectue donc un test de compétence normal.

### Aider quelqu'un

Un personnage peut aider l'un de ses compagnons dans sa tâche en effectuant le même genre de test de compétence pour combiner leurs efforts. Si le résultat du test est de 10 ou plus, l'aide apportée se traduit par un bonus de +2 sur le test du compagnon, ce qui correspond à une condition favorable. (Il est impossible de faire 10 sur un test destiné à aider quelqu'un.) Il arrive souvent que l'aide des autres ne soit d'aucun secours ou que le nombre de personnes pouvant coopérer pour accomplir une action donnée soit limité. C'est au MD de décider ce qu'il accepte ou refuse, en fonction des circonstances.

Par exemple, si Krusk est en train de mourir, Jozan peut tenter un test de Premiers secours pour l'empêcher de perdre davantage de points de vie. Le MD l'autorise à solliciter l'aide d'un autre compagnon. Si ce dernier réussit son test de Premiers secours préparatoire contre un DD de 10, Jozan bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son propre test. Le MD justifie le

fait que plusieurs personnes ne puissent pas aider Jozan en expliquant que d'autres assistants ne feraient que le gêner.

Dans les cas où il faut remplir des conditions supplémentaires pour réaliser une action particulière (comme avec les compétences Désamorçage/sabotage, Fouille ou Survie), on ne peut aider quelqu'un que si on remplit soi-même ces conditions. Par exemple, un personnage qui ne possède pas l'aptitude de classe de recherche des pièges ne peut utiliser Fouille pour aider un roubillard à trouver un piège magique, puisqu'il ne pourrait essayer de le trouver seul.

### La synergie

Il arrive parfois que le fait de maîtriser deux compétences proches (comme Acrobatie et Saut) aide à accomplir des tâches en rapport avec chacune d'elles. En règle générale, le fait d'avoir atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence confère un bonus de +2 aux tests de compétences liées (voir la description de chaque compétence ou la Table 4-5 : synergie entre les compétences). Dans certains cas, ce bonus ne s'applique pas systématiquement, mais seulement pour quelques tâches. Dans d'autres cas, la synergie ne s'applique pas à un test de compétence, mais à un autre type de test, comme ceux liés à une aptitude de classe.

TABLE 4-5 : SYNERGIE ENTRE LES COMPÉTENCES

Un degré de maîtrise de 5 en ...	Donne un bonus de +2 aux ...
Acrobaties	tests d'Équilibre
Acrobaties	tests de Saut
Art de la magie	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Artisanat	tests d'Évaluation en rapport avec la forme d'artisanat
Bluff	tests de Déguisements joués pour tenir un rôle
Bluff	tests de Diplomatie
Bluff	tests d'Escamotage
Bluff	tests d'Intimidation
Connaissances	
(architecture et ingénierie)	tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets
(exploration souterraine)	tests de Survie sous terre
(folklore local)	tests de Renseignements
(géographie)	tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers
(histoire)	tests de savoir bardique (aptitude de classe)
(mystères)	tests d'Art de la magie
(nature)	tests de Survie dans un environnement naturel à la surface
(noblesse et royauté)	tests de Diplomatie
(plans)	tests de Survie sur d'autres plans d'existence
(religion)	tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants (aptitude de classe)
Décryptage	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Dressage	tests d'empathie sauvage (aptitude de classe)
Dressage	tests d'Équitation
Évasion	tests de Maîtrise des cordes joués pour ligoter quelqu'un
Fouille	tests de Survie joués pour suivre une piste
Maîtrise des cordes	tests d'Escalade joués pour grimper à une corde
Maîtrise des cordes	tests d'Évasion joués pour se libérer de cordes
Psychologie	tests de Diplomatie
Saut	tests d'Acrobatie
Survie	tests de Connaissances (nature)
Utilisation d'objets magiques	tests d'Art de la magie joués pour déchiffrer des sorts sur parchemins

### TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir une action ne correspondant à aucune compétence. On a alors recours à un test de caractéristique, simulé par 1d20 + modificateur de la caractéristique appropriée (cela revient en quelque sorte à jouer un test inné de compétence). Le MD définit un DD ou décide de jouer un test opposé (par exemple, dans le cas où deux adversaires se servent activement de leurs caractéristiques lors d'un combat). Le test d'initiative n'est ni plus ni moins qu'un test de Dextérité opposé à celui de toutes les créatures prenant part au combat. C'est celui qui obtient le résultat le plus élevé qui agit le premier.

Parfois, le résultat d'une action repose uniquement sur l'une des caractéristiques du personnage, sans que le hasard intervienne. De même que deux individus ne vont pas effectuer de test de taille pour savoir qui est le plus grand, ils ne jouent pas de test de Force pour savoir qui est le plus musclé. S'ils se livrent à une partie de bras de fer, celui qui a la valeur de Force la plus élevée l'emporte à coup sûr. En cas d'égalité, déterminez le vainqueur en lançant un dé.

TABLE 4-6 : EXEMPLES DE TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Tâche	Caractéristique
Enfoncer une porte coincée ou fermée à clef <sup>1</sup>	Force
Passer un fil par le chas d'une aiguille	Dextérité
Retenir son souffle	Constitution
Trouver la sortie d'un labyrinthe	Intelligence
Reconnaître une personne qu'on a déjà vue	Sagesse
Parvenir à se faire repérer dans une foule	Charisme

<sup>1</sup> À propos d'enfoncer les portes et de détruire les objets, voir la page 165.

## DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Les pages suivantes décrivent les compétences en expliquant à quoi elles servent et en précisant les modificateurs qui s'appliquent en temps normal. Il est parfois possible de les utiliser dans des buts autres que ceux indiqués dans la description. Par exemple, on peut impressionner d'autres cavalier en réussissant un test d'Équitation.

Voici comment se présentent les descriptions.

### NOM DE LA COMPÉTENCE

L'en-tête comprend les informations suivantes :

**Caractéristique associée.** La caractéristique qui s'applique au test de compétence, sous forme abrégée. Exception : Langue s'accompagne de la mention « Aucune », car l'utilisation de cette compétence ne nécessite aucun jet de dé.

**Formation nécessaire.** Si cette entrée est incluse dans l'en-tête, seuls les personnages ayant un degré de maîtrise de 1 ou plus peuvent utiliser la compétence (les autres n'ont pas reçu la formation nécessaire). Dans le cas où rien n'est mentionné, la compétence peut être utilisée de manière innée



(avec un degré de maîtrise de 0). Si des particularités s'appliquent à la formation reçue par le personnage, elles sont présentées en fin de description, dans le paragraphe « Test inné » (voir ci-dessous).

**Malus d'armure aux tests.** Si cette entrée est présente dans l'en-tête, le malus d'armure aux tests s'applique sur tous les tests de cette compétence (à condition de porter une armure, bien sûr). Si cette entrée est absente, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas.

L'en-tête est suivi d'une description sommaire de la compétence, puis viennent les informations suivantes :

**Test de compétence.** Ce qu'un test réussi permet de réaliser et les DD habituels pour les tâches associées.

**Action.** Le type d'action ou le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence.

**Nouvelles tentatives.** Les éventuelles conditions s'appliquant aux nouvelles tentatives faites pour réessayer d'utiliser la compétence. Si une compétence ne permet pas de tenter la même tâche plus d'une fois ou si l'échec a des conséquences néfastes inhérentes (comme pour la compétence Escalade), il est impossible de faire 20. Si ce paragraphe n'est pas présent, on peut réessayer autant de fois que souhaité sans autre risque spécifique, autre que celui de perdre du temps.

**Spécial.** D'autres informations s'appliquant à la compétence, comme les résultats spéciaux qu'on peut obtenir ou les avantages que certains personnages reçoivent en fonction de leur race, leur classe ou leur dons.

**Synergie.** Certaines compétences fonctionnent particulièrement bien ensemble. Cette section, lorsqu'elle est présente, indique les bonus dont peut bénéficier cette compétence par synergie et ceux qu'elle offre lorsqu'on la maîtrise. La Table 4-5 donne une liste complète des synergies entre les compétences (et entre les compétences et les aptitudes de classe).

**Restrictions.** L'usage complet de quelques compétences est réservé aux personnages de certaines classes ou aux personnages qui possèdent un don particulier. Ce paragraphe indique si une restriction de ce type existe pour la compétence.

**Test inné.** Ce paragraphe indique les possibilités d'un personnage utilisant la compétence de façon innée (parce qu'il possède un degré de maîtrise de 0). Si cette section est absente, la compétence est utilisable normalement (pour les compétences permettant les tests innés) ou totalement inaccessible (pour les compétences dont l'en-tête indique « formation »).

## ACROBATIES (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage peut exécuter roulés-boulés, sauts périlleux et autres cabrioles. Il ne peut pas faire appel à cette compétence si sa vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important ou d'un éventuel butin (voir Table 9-2 : effets de la charge, page 162).

**Test de compétence.** Le personnage atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). Les DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie sont donnés sur la table ci-après.

**Enchaînement d'acrobaties accéléré.** Un personnage peut enchaîner les acrobaties à côté ou à travers les rangs ennemis plus rapidement, mais au prix d'un malus de -10 sur son test d'Acrobaties. Il peut alors se déplacer à sa vitesse normale (au lieu de la moitié de cette vitesse).

**Action.** Sans objet. Les acrobaties se font en même temps qu'un déplacement, et les tests d'Acrobaties font donc partie d'une action de mouvement.

**Nouvelles tentatives.** Généralement non. Un public qui a jugé défavorablement un acrobate n'a aucune chance d'être conquis par la suite. On ne peut tenter d'amortir sa chute qu'une fois par chute.



Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale).	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales. Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	25

Il est plus difficile de faire des acrobaties sur une surface encombrée ou dangereuse, comme le sol d'une caverne naturelle ou des taillis. Lorsque le personnage traverse un carré de ce type, le DD du test d'Acrobaties est alors modifié selon les données de la table suivante.

La surface est ...	Modificateur au DD
Légèrement encombrée (éboulement, décombres épars, tourbière <sup>1</sup> , taillis)	+2
Très encombrée (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux, taillis épais)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

<sup>1</sup> Il est impossible de réaliser des acrobaties dans un marais profond.

**Spécial.** Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive, page 140).

De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale, page 142).

Un personnage possédant le don Voltigeur obtient un bonus de +2 sur les tests d'Acrobaties.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre et en Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 en Acrobaties.

## ART DE LA MAGIE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

**Test de compétence.** L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table page suivante.

**Action.** Variable, selon la table page suivante.

**Nouvelles tentatives.** Idem.

**Spécial.** Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'un sort de leur école de prédilection. En revanche, ils subissent un malus de -5 si le sort provient d'une école qui leur est interdite (dans ce cas, certaines possibilités leur sont même refusées, comme apprendre le sort en question).



Tâche	DD d'Art de la magie
Identifier un <i>glyphe de garde</i> à l'aide de <i>lecture de la magie</i> . Pas d'action nécessaire.	13
Reconnaître un sort à l'incantation (il faut voir la composante gestuelle ou entendre la composante verbale). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	15 + niveau du sort
Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un grimoire (magiciens uniquement). Pas de nouvelle tentative avant que le degré de maîtrise d'Art de la magie n'ait augmenté de 1 (même si le personnage découvre une autre source proposant le même sort). Huit heures de travail.	15 + niveau du sort
Préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté (magiciens uniquement). Une seule tentative par jour et par sort. Pas de temps supplémentaire nécessaire.	15 + niveau du sort
Déterminer l'école de magie associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant <i>détection de la magie</i> . (Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du sort
Identifier un <i>symbole</i> à l'aide de <i>lecture de la magie</i> .	19
Identifier un sort faisant déjà effet (le personnage doit le voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Identifier les objets ou matériaux créés par magie (par exemple, comprendre qu'un mur métallique a été obtenu grâce au <i>sort mur de fer</i> ). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Déchiffrer un sort écrit (par exemple, sur un parchemin) sans avoir recours à <i>lecture de la magie</i> . Une tentative par jour. Nécessite une action complexe.	20 + niveau du sort
Identifier un sort ciblé sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre ce sort. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	25 + niveau du sort
Identifier une potion. Une minute de travail. Une seule tentative.	25
Tracer un graphe permettant de lancer une <i>ancre dimensionnelle</i> sur un <i>cercle magique</i> . Dix minutes de travail. Une seule tentative. Test joué en secret par le MD.	20
Comprendre un effet magique étrange ou unique, comme celui qui produirait par exemple une rivière de magie pure. Temps de travail variable. Une seule tentative.	30 ou plus

Un personnage possédant le don *Affinité magique* obtient un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

De plus, certains sorts permettent d'obtenir des informations supplémentaires sur la magie à condition de réussir un test d'Art de la magie. Lorsque c'est le cas, ces indications sont données dans la description du sort (voir par exemple *détection de la magie*, page 219).

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en *Connaissances (mystères)* confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en *Utilisation des objets magiques* confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en *Art de la magie* confère un bonus de +2 sur les tests d'*Utilisation d'objets magiques* associés aux parchemins.

## ARTISANAT (INT)

Le personnage a appris un métier artisanal ou un art, comme par exemple l'alchimie, la calligraphie, la cordonnerie, la fabrication d'arcs, la fabrication d'armes, la fabrication d'armures, la fabrication de navires, la fabrication de pièges, la ferronnerie, la maçonnerie, la maroquinerie, la peinture, la poterie, la reliure, la sculpture, la serrurerie, la taille des pierres fines ou précieuses, le travail du bois, le travail de forge, les travaux de charpente, le tissage ou la vannerie.

Comme *Connaissances*, *Profession* ou *Représentation*, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes. Un personnage peut par exemple choisir *Artisanat* (travaux de charpente), auquel cas son degré de maîtrise n'influera pas sur ses tests d'*Artisanat* (maroquinerie) ou d'*Artisanat* (poterie). On peut maîtriser plusieurs formes d'*Artisanat* ; il suffit de les choisir et d'attribuer des points à chacune.

Toute forme d'*Artisanat* vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de *Professions* (voir page 82).

**Test de compétence.** Le personnage peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'*Artisanat* choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires). (Dans l'univers du jeu, ce sont le degré de maîtrise, le temps de fabrication et les matières premières qui déterminent la valeur d'un objet. C'est pour cette raison que le coût de ce dernier et le DD du test d'*Artisanat* définissent le temps de fabrication et le coût des matières premières.)

Dans certains cas, le sort *fabrication* (voir page 240) permet d'obtenir le même résultat qu'une utilisation d'*Artisanat* sans test de compétence. Cela étant, le mage doit tout de même réussir un test d'*Artisanat* quand il tente d'obtenir des objets requérant une grande maîtrise (bijoux, épées, verre, cristal, etc.).

Un test de compétence d'*Artisanat* (travail du bois) réussi juste après avoir lancé le sort *bois de fer* (voir page 205) permet de créer des objets en bois aussi résistants que l'acier.

Avec *création mineure* (voir page 225), il est nécessaire de faire un test de la forme d'*Artisanat* appropriée pour obtenir un objet complexe ; par exemple, *Artisanat* (fabrication d'arcs) pour tailler des flèches bien droites.

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser les outils d'*Artisanat* appropriés (voir page 130). Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

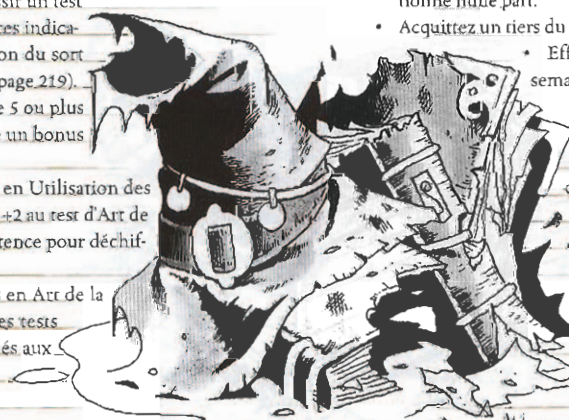
- Cherchez le prix de l'objet dans le Chapitre 7 de cet ouvrage ou dans le *Guide du Maître*, ou demandez au MD de décider au cas où le prix n'est indiqué nulle part. Convertissez le montant en pièces d'argent (1 po = 10 pa).
- Trouvez le DD correspondant ou demandez au MD de le fixer s'il n'est mentionné nulle part.
- Acquittez un tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières.
- Effectuez votre test de compétence, qui représente une semaine de travail.

Si le tirage est réussi, multipliez le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixée (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois fois moins de temps, etc.). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez le résultat, que vous additionnerez au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet.

En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la

W semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

**Progression quotidienne.** Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence x DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre (1 pa = 10 pc).





Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure. Le personnage a la possibilité de fabriquer un objet de maître ou de qualité supérieure (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on consulte la table ci-dessous et l'on crée l'aspect « de maître » ou « de qualité supérieure » à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (exemples : 300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure) et un DD d'Artisanat de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, le personnage est en possession d'un objet de maître ou de qualité supérieure. (Note : le prix à acquitter pour l'aspect de maître ou de qualité supérieure est égal à un tiers du prix total, tout comme celui des matières premières. Les termes « de maître » et « de qualité supérieure » désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée « de maître » et d'outils de cambrioleur « de qualité supérieure ».)

Réparation d'objets. En règle générale, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20 %) du prix de l'objet.

Les DD typiques des tests d'Artisanat nécessaires à la fabrication d'un objet particulier sont sur la table suivante.

Objet	Forme d'Artisanat	DD d'Artisanat
Acide	Alchimie <sup>1</sup>	15
Allume-feu, bâton fumigène ou feu grégeois	Alchimie <sup>1</sup>	20
Antidote, bâton éclairant, pierre à tonnerre ou sacoche immobilisante	Alchimie <sup>1</sup>	25
Armure ou bouclier	Fabrication d'armures	10 + bonus à la CA
Arc long ou arc court	Fabrication d'arcs	12
Arc long composite ou arc court composite	Fabrication d'arcs	15
Arc long composite ou arc court composite avec une limite de Force élevée	Fabrication d'arcs	15 + (2 x limite)
Arbalète	Fabrication d'armes	15
Arme courante (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	12
Arme de guerre (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	15
Arme exotique (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	18
Piège mécanique	Fabrication de pièges	Variable <sup>2</sup>
Objet très simple (cuillère en bois)	Variable	5
Objet courant (pot de fer)	Variable	10
Objet de qualité (cloche)	Variable	15
Objet complexe ou de maître (serrure)	Variable	20

<sup>1</sup> Il faut être un lanceur de sorts pour fabriquer ces objets.

<sup>2</sup> Le Chapitre 3 du Guide du Maître contient les règles sur la création de pièges.

**Action.** Sans objet. Les tests d'Artisanat se font à la semaine ou à la journée (voir ci-dessus).

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

**Spécial.** En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'Artisanat en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), car leur odorat sensible leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'Artisanat indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est

particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste (voir page 129) confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque le personnage dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

## BLUFF (CHA)

Cette compétence permet de faire croire les propositions les plus extravagantes qui soient et de parler par sous-entendus ou mots codes pour transmettre des messages secrets. Elle regroupe tout ce qui tend à abuser, fourvoyer ou escroquer les autres. On peut s'en servir pour semer la confusion, créer une diversion ou se faire passer pour ce que l'on n'est pas.

**Test de compétence.** Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La table suivante contient des exemples de bluffs possibles et les modificateurs associés au test de Psychologie de la cible.

### EXEMPLES DE BLUFFS

Exemples de situations	Modificateur au test de Psychologie
La cible veut croire le personnage.	-5
« Mais non, ces émeraudes n'ont pas été volées. C'est juste parce que j'ai besoin d'argent rapidement que je vous les propose à prix sacrifié. »	
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible.	0
« J'ignore de quoi vous parlez, monsieur. Je suis juste une jeune paysanne venue faire un tour à la foire. »	
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible.	+5
« Vous voulez vous battre ? Venez-y tous, je n'ai pas besoin de l'aide de mes amis. Mais faites attention à ne pas mettre trop de sang sur ma nouvelle cape, d'accord ? »	
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible.	+10
« Évidemment que ce n'est pas le diadème de la duchesse. Ça y ressemble, c'est tout. Tu as confiance en moi, non ? Je ne vais tout de même pas te fourguer un bijou qui pourrait te faire pendre. »	
Le bluff est totalement délirant.	+20
« Vous aurez peut-être du mal à le croire, mais je suis en fait un lammasu métamorphosé en halfelin par un ensorceleur maléfisant. Et vous savez que tous les lammasus sont des êtres de parole, non ? Vous voyez bien que vous pouvez me faire confiance. »	

Il peut être fortement influencé par la situation. Deux éléments, entre autres, peuvent être très défavorables au bluffeur : l'histoire qu'il raconte est particulièrement difficile à croire ou l'action qu'il cherche à faire accomplir à la cible va à l'encontre des convictions ou de l'intérêt de cette dernière (ou des ordres qu'elle a reçus, etc.). S'il le juge important, le MD peut faire la différence entre un bluff échouant parce que la cible n'y croit pas, et un autre échouant pour la simple raison que le personnage en demande trop. Par exemple, si la cible bénéficie d'un bonus de +10 au test de Psychologie en raison des risques associés à la proposition faite par le personnage et si elle remporte le duel de compétences de 10 points ou moins, elle refuse de faire ce qu'on lui demande, mais ne se rend pas compte qu'on tente de l'abuser. Par contre, si elle le remporte de 11 ou plus, la cible comprend que le personnage essaye de la rouler.

Un test de Bluff réussi indique que la cible se comporte comme le personnage le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que le personnage lui raconte. Cette compétence n'a toutefois rien à voir avec le sort *suggestion*. Elle peut par exemple servir à détourner l'attention d'un marchand en lui signalant que ses lacets sont défaits. Mais, dans ce cas, l'unique réaction de l'homme risque d'être de vérifier d'un bref coup d'œil ; il ne va pas relâcher ses chaussures pour autant.

Un bluff implique nécessairement une interaction entre le personnage et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.



**Feinter en combat.** Cette compétence peut également servir à tromper un adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver la prochaine attaque du personnage. Pour feinter en combat, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par le test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat de ce test spécial de Bluff, la cible se laisse abuser par ce qu'elle voit, avec pour conséquence que son bonus de Dextérité à la CA ne s'applique pas à la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, pour la bonne et simple raison que ce dernier a du mal à lire le langage corporel du personnage (et qu'il se laisse donc moins facilement abuser par de fausses indications) ; dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est encore plus dur contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Créer une diversion pour se cacher.** La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discretion. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Transmettre un message secret.** Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux rroublards utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un magicien maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (voir Psychologie, page 83).

**Action, Variable.** Lors d'une simple discussion, un test de Bluff nécessite au moins 1 round (et donc au moins une action complexe) et peut durer bien plus longtemps si le personnage se lance dans une embrouille particulièrement élaborée. Un test de Bluff joué pour feinter en combat ou créer une diversion pour se cacher est une action simple. Un test de Bluff joué pour transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale. Cependant, le MD peut limiter la quantité d'informations qu'un personnage peut émettre en un seul round.

**Nouvelles tentatives.** Variable. En règle générale, un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Par contre, on peut multiplier les feintes au combat sans limite. Il est aussi de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

**Spécial.** Les rôdeurs bénéficient d'un bonus au test de compétence lorsqu'ils utilisent Bluff contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage ayant un serpent pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Bluff.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests de Bluff.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation, ainsi qu'aux tests de Déguisement lorsque le personnage se fait observer et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

## CONCENTRATION (CON)

Le personnage est particulièrement doué pour arriver à se concentrer en toutes circonstances.

**Test de compétence.** Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un

sort actif (comme *détection de la magie*), diriger un sort (comme *arme spirituelle*), utiliser un pouvoir magique (comme le pouvoir de *guérison des maladies* du paladin) ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité (comme *Crochetage*, *Désamorçage/sabotage*, *Maîtrise des cordes* et *Premiers secours* entre autres). En règle générale, si une action ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Concentration lors d'une distraction.

Si le test de Concentration réussit, le personnage peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si le personnage lançait un sort, ce sort est perdu (voir *Lancer un sort*, page 140). S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si le personnage avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait un sort, la direction échoue, mais le sort reste actif. S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

La table suivante résume les types de distraction nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt le lancement d'un sort, le niveau du sort en question s'ajoute au DD du test de Concentration (voir La concentration, page 170, pour de plus amples informations). Dans le cas de distractions multiples, un test est nécessaire pour chaque type de distraction différente. Si un seul d'entre eux est raté, la tâche échoue.

Source de distraction	DD de Concentration <sup>1</sup>
Blessé lors de l'action. <sup>2</sup>	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action. <sup>3</sup>	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Distrain par un sort n'infligeant pas de dégâts. <sup>4</sup>	DD du jet de sauvegarde du sort adverse
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	15
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre).	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10
Climat causé par un sort tel que <i>tempête vengeresse</i> . <sup>4</sup>	DD du jet de sauvegarde du sort adverse

<sup>1</sup> Si le personnage est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.

<sup>2</sup> Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme *Désamorçage/sabotage*). Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).

<sup>3</sup> Comme ceux d'une *flèche acide* de Melf.

<sup>4</sup> Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

**Action.** Aucune. Les tests de Concentration ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, le personnage perd le sort qu'il rentrait de lancer ou qu'il essayait de garder actif).

**Spécial.** On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement



ou le rechargement d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive). Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un test de Concentration ne permet cependant pas de faire 10 sur un autre test dans une situation stressante — il faut faire le test normalement. Si le test de Concentration échoue, l'action échoue automatiquement (avec toutes les conséquences habituelles) et les ressources engagées sont perdues (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

Un personnage possédant le don Magie de guerre bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive (voir page 140) ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

## CONNAISSANCES (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Tout comme Artisanat, Profession et Représentation, cette compétence en regroupe en fait plusieurs. Elle représente l'étude poussée d'un domaine particulier, dont voici les plus courants. Vous pouvez en inventer d'autres, en accord avec le MD.

- Architecture et ingénierie (bâtimens, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions, coutumes, humanoïdes)
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)
- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)

**Test de compétence.** Le personnage peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile).

Il est souvent possible d'identifier un monstre, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de Connaissances d'un DD égal à 10 + les DV du monstre. En cas de réussite, le personnage se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

**Action.** Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit le personnage connaît la réponse, soit il l'ignore.

**Nouvelles tentatives.** Non. Le test de compétence représente ce que le personnage sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire) confère un bonus de +2 sur les tests de savoir bardique (voir page 28).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (noblesse et royauté) confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) confère un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants (voir page 159).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature).

**Test inné.** Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, le personnage ne peut répondre qu'à des questions simples (DD 10 ou moins).

## CONTREFAÇON (INT)

Cette compétence peut par exemple servir à contrefaire un ordre de la duchesse exigeant la libération des prisonniers, à tracer une carte au trésor ayant l'air authentique, ou à repérer les faux faits par d'autres.

**Test de compétence.** L'art de la contrefaçon nécessite des matériaux et ingrédients correspondant à ceux utilisés pour obtenir le document à contrefaire, suffisamment de lumière pour y voir, de la cire à cacheter (le cas échéant) et du temps. Si le personnage cherche à contrefaire un document sur lequel l'écriture utilisée n'est pas spécifique à un individu donné (ordres militaires, décret gouvernemental, registre commercial, etc.), il lui suffit d'avoir déjà vu un tel document pour bénéficier d'un bonus de +8 au test de compétence. Pour reproduire une signature, il faut procéder à partir d'une copie (autographe, etc.) et le bonus se monte à +4. Pour contrefaire un long document écrit par un certain individu, il est nécessaire d'avoir accès à de longues pages manuscrites de sa main (plusieurs lettres, un journal intime, etc.).

Le MD joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que le personnage ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour Déguisement (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de Contrefaçon. Le test de celui qui lit le document prend en compte les modificateurs suivants :

## SÉPARER LES CONNAISSANCES DU JOUEUR ET CELLES DU PERSONNAGE

Il est assez facile de faire la différence entre ce que le personnage sait et ce que le joueur ignore. C'est ce que représente un test de Connaissances, et, par exemple, le joueur d'un personnage possédant un haut degré de maîtrise en Connaissances (géographie) n'a pas à mémoriser les données géographiques de l'ensemble du monde de campagne pour se servir de la compétence de son personnage.

Le sens contraire est toutefois plus difficile à trancher. Que se passe-t-il quand un joueur sait quelque chose que son personnage n'a aucune raison d'avoir de savoir ? Par exemple, la plupart des joueurs aguerris savent que les dragons noirs crachent un jet d'acide, mais il est probable qu'un personnage débutant ignore ce fait.

D'une manière générale, il est impossible de séparer totalement la connaissance personnelle du joueur et la connaissance du personnage. En fin de compte, le MD et les joueurs doivent décider d'un commun accord si ces deux connaissances doivent être séparées, et si oui, de quelle façon. Certains MD encouragent leurs joueurs expérimentés à utiliser leurs connaissances pour aider leurs personnages à réussir (et survivre !). D'autres préfèrent que les connaissances d'un personnage ne dépendent que de son degré de maîtrise des différentes compétences et par d'autres données de jeu. La majorité se trouve quelque part entre ces deux extrêmes. En cas de doute, les joueurs doivent tous simplement demander à leur MD comment il traite cette question. Le *Guide du Maître* contient de plus amples informations à ce sujet.



Exemples	Modificateur au test de Contrefaçon du lecteur
Type de document inconnu du lecteur	-2
Type de document peu connu du lecteur	0
Type de document connu du lecteur	+2
Écriture inconnue du lecteur	-2
Écriture peu connue du lecteur	0
Écriture bien connue du lecteur	+2
Le lecteur ne fait que survoler le document	-2

Un document contredisant la procédure habituelle ou les ordres reçus par le lecteur (ou mettant ce dernier en danger) ne pourra qu'accroître ses soupçons, et donc faciliter son test de Contrefaçon.

**Action.** Il faut environ 1 minute pour reproduire un document court et simple. S'il est plus long (ou plus complexe), le temps nécessaire passe à 1d4 minutes par page.

**Nouvelles tentatives.** En règle générale, non. Il est impossible de refaire un essai après qu'un faux a été détecté. Cela étant, le document peut tout à fait abuser quelqu'un d'autre. Le résultat du premier test de Contrefaçon effectué par le personnage pour un document donné est par la suite utilisé chaque fois que quelqu'un inspecte le document en question. Personne ne peut tenter de détecter un faux plus d'une fois. Si le faussaire remporte le test opposé, le lecteur ne peut prouver qu'il se trouve en présence d'un faux, même s'il a des soupçons.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon.

**Restriction.** Il faut savoir lire et écrire la langue concernée pour pouvoir faire des faux ou les repérer (cette compétence est basée sur le langage). Seuls les barbares ayant appris à lire et écrire sont capables d'apprendre l'art de la contrefaçon.

## CROCHETAGE (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Le personnage est capable d'ouvrir verrous, cadenas et autres serrures à combinaison. Pour opérer, il doit posséder un minimum d'équipement (au moins un crochet, du fil de fer, une clef vierge de rainures, etc.). Une tentative de Crochetage sans outils de cambrioleur (voir page 130) s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

**Test de compétence.** Le DD du test de Crochetage nécessaire pour forcer une serrure dépend de la qualité de celle-ci, selon la table suivante.

Serrure	DD de Crochetage
Très simple	20
Moyenne	25
Bonne	30
Excellente	40

**Action.** Crocheter une serrure est une action complexe.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Crochetage.

**Test inné.** Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force (voir Casser les objets, page 165).

## DÉCRYPTAGE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert, par exemple, à déchiffrer les runes anciennes gravées sur les murs d'un temple abandonné, à comprendre une lettre rédigée dans la langue infernale, à suivre les indications d'une carte au trésor écrite dans une langue étrangère, ou à interpréter les symboles mystérieux tracés sur les parois d'une grotte.

**Test de compétence.** Le personnage peut décrypter les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens.

En cas de réussite, le personnage comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, le MD joue un test de Sagesse

(DD 5). Si ce second test est également raté, le personnage tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte.

Le MD effectue lui-même les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse), pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

**Action.** Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute (dix actions complexes successives).

**Nouvelles tentatives.** Non.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Meticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests de Décryptage.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation des objets magiques en rapport avec les parchemins.

## DÉGUISEMENT (CHA)

Cette compétence sert à modifier l'aspect du personnage ou celui de quelqu'un d'autre. Cela demande un peu de matériel, du maquillage et du temps. L'utilisation d'une trousse de déguisement (voir page 130) procure un bonus de circonstances de +2 au test de compétence. Un déguisement peut comprendre une légère variation de taille ou de poids, en plus ou en moins (dans la limite de 10 % par rapport à l'original).

Le personnage peut se faire passer pour ce qu'il n'est pas, voire jouer le rôle de quelqu'un en particulier. Sans se grimer, il pourrait par exemple faire croire qu'il vient de loin alors qu'il habite dans la région.

**Test de compétence.** C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de Détection des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), le MD peut considérer que ces derniers vont « faire 10 » sur leur test de Détection.

Le personnage n'effectue qu'un seul test de Déguisement, même s'il se retrouve face à plusieurs individus (qui, eux, ont droit à un test de Détection chacun). Le MD joue le test de compétence en secret pour que le joueur ignore si son personnage a réussi à se déguiser ou non.

L'efficacité du déguisement dépend en grande partie des modifications que le personnage apporte à son apparence normale.

Déguisement	Modificateur au test de Déguisement
Petits détails	+5
Autre sexe <sup>1</sup>	-2
Autre race <sup>1</sup>	-2
Catégorie d'âge différente <sup>1</sup>	-22

<sup>1</sup> Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

<sup>2</sup> Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).

Si l'aventurier prend les traits d'un individu en particulier, ceux qui connaissent ce dernier bénéficient d'un bonus supplémentaire à leur test de Détection selon la table suivante. De plus, on considère qu'ils se montrent automatiquement soupçonneux à l'égard du personnage, ce qui justifie systématiquement un test opposé.

Degré de familiarité	Bonus sur le test de Détection
Connaissance	+4
Ami ou associé	+6
Ami proche	+8
Parent, ami intime	+10

En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si le personnage croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés. Par exemple, si l'aventurier tente de se faire passer pour un marchand ambulant en plein marché, le MD peut effectuer un test de Détection global pour tous les gens qu'il croise. Il



décide d'en jouer un par heure, assorti d'un bonus de +1 pour prendre en compte les disparités de la foule (la plupart ayant un degré de maîtrise nul en Détection et quelques-uns ayant un bon modificateur de compétence).

**Action.** Créer un déguisement demande 1d3x10 minutes de travail.

**Nouvelles tentatives.** Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

**Spécial.** Tout sort modifiant les traits du sujet, comme *changement d'apparence*, *changement de forme*, *métamorphose provoquée* ou *modification d'apparence*, confèrent un bonus de +10 au test de Déguisement (voir la description de chaque sort dans le Chapitre 11). Il faut réussir un test de Déguisement assorti d'un bonus de +10 pour copier fidèlement quelqu'un à l'aide du sort *voile*. Les sorts de divination permettant de percevoir les illusions (comme *vision lucide*) sont inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal.

Il faut effectuer un test de Déguisement chaque fois que l'on lance *simulacre* (voir page 288) pour savoir si la copie est bien conforme à l'original.

Un personnage possédant le don *Fourberie* obtient un bonus de +2 sur les tests de Déguisement.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 en *Bluff* confère un bonus de +2 aux tests de Déguisement, lorsque le personnage se fait observer et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

## DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence sert à se rapprocher d'un adversaire, ou au contraire à s'éloigner, sans se faire remarquer.

**Test de compétence.** Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de Perception auditive de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de -20).

Il est difficile d'être silencieux en traversant une surface bruyante, comme un marécage ou des buissons. La table suivante indique le malus aux tests de Déplacement silencieux.

Surface	Modificateur aux tests
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	-2
Très sonore (taillis touffu, neige épaisse)	-5

**Action.** Aucune. Les tests de Déplacement silencieux sont inclus dans un déplacement ou une autre activité et font donc partie d'une autre action.

**Spécial.** Un personnage ayant un chat pour familier (voir l'encart *Les familiers*, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Déplacement silencieux.

Les halfelins ont naturellement le pied léger, ce qui se traduit par un bonus racial de +2 à leurs tests de Déplacement silencieux.

Un personnage possédant le don *Discret* obtient un bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux.

## DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert par exemple à désamorcer un piège, bloquer une serrure (en position ouverte ou fermée) ou saboter une roue de chariot pour qu'elle sorte de son essieu au bout de quelques mètres. Elle permet de comprendre le fonctionnement d'un mécanisme raisonnablement simple et de le mettre hors service. Pour ce faire, le personnage doit posséder un ou plusieurs outils appropriés (*crochet*, *scie*, pied de biche, lime, etc.). Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur (voir page 130) s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de cambrioleur de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

**Test de compétence.** Le MD effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non. Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) un objet simple correspond à un DD de 10. Le DD augmente pour les mécanismes plus complexes. En cas de succès, le personnage mène l'opération à bien. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si le personnage tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement.

Il est aussi possible de saboter des objets simples, comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).

Objet/ mécanisme	Temps nécessaire	DD de Désamorçage/ sabotage <sup>1</sup>	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement

<sup>1</sup> Le DD augmente de +5 si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

**Action.** Le temps nécessaire pour opérer dépend de la complexité du mécanisme, comme l'indique la table précédente. Mettre un mécanisme simple hors service demande à peine 1 round (soit une action complexe) et les objets plus complexes prennent 1d4 ou 2d4 rounds.

**Nouvelles tentatives.** Variable. Le personnage peut réessayer s'il a raté de moins de 5 points, mais il doit savoir qu'il a échoué pour pouvoir réessayer.

**Spécial.** Un personnage possédant le don *Savoir-faire mécanique* obtient un bonus de +2 sur les tests de Désamorçage/sabotage.

Un roubillard dépassant de 10 points ou plus le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons), sans avoir besoin de le désamorcer.

**Restriction.** Les roubillards (et les autres classes bénéficiant de l'aptitude recherche des pièges) sont également capables de désamorcer les pièges.

## AUTRES MOYENS DE SE DÉBARRASSER D'UN PIÈGE

Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à un test de Désamorçage/sabotage.

**Pièges utilisant une attaque à distance.** Une fois qu'un aventurier sait où est un piège, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout est de détruire le mécanisme, en supposant qu'il puisse y accéder. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Cela le protège efficacement contre le piège, à moins que les projectiles ne fassent assez de dégâts pour traverser les bouchons !

**Pièges utilisant une attaque au corps à corps.** Un personnage peut neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Un personnage qui étudie attentivement un piège lorsqu'il se

déclenche obtient un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques de ce piège s'il se déclenche à nouveau dans la minute qui suit.

**Fosses/trappes.** Saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. On peut aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).

**Pièges magiques.** *Dissipation de la magie* fait des merveilles pour ce type de piège. Si le personnage réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre le niveau du créateur du piège, sa magie est réprimée pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de *dissipation de la magie*, pas avec la version de zone (voir la description du sort, page 233).

Les pièges sont décrits en détail dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.



magiques. En règle générale, les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de runes explosives correspond à un DD de 28, car runes explosives est un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

Les sorts *cerce de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu* et *symbole* créent eux aussi des pièges qu'un roubillard peut désarmer à l'aide de cette compétence. À l'inverse, *Désamorçage/sabotage* ne peut rien contre *croissance d'épines* ou *pierres acérées*. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de tous ces sorts dans le Chapitre 11.

## DÉTECTION (SAG)

Détection sert à repérer des brigands s'appêtant à tendre une embuscade ou un roubillard caché sous un porche, à percevoir un déguisement ou à lire sur les lèvres ou à voir un mille-pattes géant nichant dans un tas d'ordures.

**Test de compétence.** Cette compétence sert principalement à remarquer les créatures ou les personnages cachés. En règle générale, le test de Détection est opposé au test de Discrétion de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se sachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence.

Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement.

Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir *Déguisement*, page 72) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un.

Le MD peut demander des tests de Détection pour déterminer la distance initiale lors d'une rencontre. Un malus s'applique sur ces tests selon la distance entre les deux personnes, ainsi que si le personnage est distrait (c'est-à-dire qu'il ne se concentre pas uniquement sur sa surveillance).

Condition	Malus sur le test de Détection
Tous les 3 mètres de distance	-1
Personnage distrait	-5

**Lecture sur les lèvres.** Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution. Le personnage doit toujours conserver une ligne de vue sur les lèvres de sa cible.

En cas de succès sur son test de compétence, le personnage comprend la teneur générale de ce que l'autre a dit au cours de la minute écoulée, mais rate généralement quelques détails. Si le test de compétence échoue de 4 points ou moins, le personnage n'arrive pas à lire sur les lèvres du sujet. Si le test est raté de 5 points ou plus, il comprend autre chose. Le MD joue le test en secret afin que le joueur ne sache pas si son personnage commet une erreur ou non.

**Action.** Variable. Le personnage peut faire un test de Détection sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion de voir quelque chose de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un

adversaire tente de passer discrètement derrière lui). Par contre, tenter de voir quelque chose que l'on n'a pas réussi à voir est une action de mouvement. Pour lire sur les lèvres, le personnage doit se concentrer pendant 1 minute entière avant de jouer son test de Détection, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps (il peut éventuellement se déplacer, mais à vitesse réduite de moitié).

**Nouvelles tentatives.** Oui. Un personnage peut essayer de voir quelque chose autant de fois qu'il le souhaite. On peut essayer de lire sur les lèvres une fois par minute.

**Spécial.** Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don *Vigilance* bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Détection.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Détection contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Les sens particulièrement aiguisés des elfes leur permettent de bénéficier d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Pour leur part, les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 (leurs sens sont également très affûtés, mais pas autant que ceux des elfes).

Un personnage ayant un aigle pour familier (voir l'encart *Les familiers*, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués à la lumière du jour ou dans des zones bien illuminées.

Un personnage ayant une chouette pour familier (voir l'encart *Les familiers*, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués dans l'ombre ou d'autres zones sombres.

## DIPLOMATIE (CHA)

On utilise par exemple cette compétence pour persuader un chambellan d'accorder une audience avec le roi, pour négocier la cessation des hostilités entre deux tribus barbares en guerre, ou pour faire comprendre aux ogres mages dont on est le prisonnier que le groupe leur rapportera bien plus s'ils demandent une rançon plutôt que s'ils s'amuse à massacrer les personnages l'un après l'autre. Elle comprend des facteurs tels que l'étiquette, le respect des convenances, le tact, la subtilité et la capacité à tourner de jolies phrases. Un personnage formé à la diplomatie connaît les règles de conduite formelles et informelles, les titres à donner à chacun, etc. Cette compétence représente la faculté qu'ont certains à toujours se montrer sous leur meilleur jour afin de pouvoir négocier et influencer les autres avec une grande efficacité.

**Test de compétence.** Le personnage peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent en réussissant un test de Diplomatie (voir l'encart *Influencer l'attitude des PNJ* ci-dessous). Le *Guide du Maître* détaille les règles permettant d'influencer les PNJ. Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant. On a également recours à cette méthode lorsque deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

**Action.** Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie prend généralement au moins 1 minute (soit dix actions complexes successives). Selon la situation, ce temps peut grandement augmenter. Les tentatives de Diplomatie précipitées, par exemple pour séparer deux guerriers en colère prêts à en découdre, sont possibles, mais avec un malus de -10 sur le jet.

Par exemple, si un personnage rencontre un seigneur initialement hostile, il devra obtenir un résultat de 20 ou plus sur son test de Diplomatie (ou de Charisme) pour obtenir un changement d'attitude de son interlocuteur. S'il obtient moins de 20, il restera hostile. S'il obtient entre 20 et 24, le seigneur deviendra simplement inamical, et ainsi de suite.

## INFLUENCER L'ATTITUDE DES PNJ

Consultez la table suivante pour déterminer le résultat des tests de Diplomatie (ou de Charisme) joués pour modifier l'attitude d'un PNJ, ou pour les tests d'empathie sauvage joués pour modifier d'attitude d'un animal ou d'une créature magique. Le *Guide du Maître* contient plus d'informations sur les attitudes des PNJ.

Attitude initiale	Nouvelle attitude (DD à atteindre)				
	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	moins de 20	20	25	35	50
Inamical	moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	—	moins de 1	1	15	30
Amical	—	—	moins de 1	1	20
Serviable	—	—	—	moins de 1	1

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider	Protection, soins, assistance



**Nouvelles tentatives.** Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

**Spécial.** Les demi-elfes étant souvent au cœur de multiples cultures, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff, Connaissances (noblesse et royaumes) ou Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

## DISCRÉTION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Certains font appel à cette compétence pour se fondre dans l'ombre, d'autres pour s'approcher de la tour d'un magicien sans se faire repérer, d'autres enfin pour se perdre dans la foule.

**Test de compétence.** Le test de Discrétion du personnage est opposé au test de Détection de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de -20).

Par exemple, Lidda a une vitesse de déplacement de 6 mètres. Si elle ne veut pas de malus à son test de Discrétion, elle doit restreindre sa vitesse de déplacement à 3 mètres par action de mouvement (soit un déplacement total possible de 6 mètres par round).

Les créatures d'une autre catégorie de taille que M voient leur test de Discrétion s'accompagner des modificateurs suivants : taille I : +16, taille Min : +12, taille TP : +8, taille P : +4, taille G : -4, taille TG : -8, taille Gig : -12, taille C : -16.

Un abri ou un camouflage (voir pages 150 - 152) est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discrétion. Un personnage bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total n'a généralement pas besoin de réussir un test de Discrétion, puisqu'il est de toute façon impossible de le voir (mais ce n'est pas toujours le cas, voir la section Spécial, ci-dessous).

Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. Le personnage peut éventuellement le faire s'il passe l'angle d'un couloir, par exemple, mais les autres savent au moins dans quel secteur il se trouve. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence Bluff ; voir ci-dessous). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui. (En règle générale, on considère que la cachette doit se trouver à moins de 30 cm par degré de maîtrise atteint en Discrétion). Le test de Discrétion se fait trois fois à -10, car le personnage doit aller vite.

**Tir embusqué.** Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de -20 sur son test de Discrétion après son tir.

**Créer une diversion pour se cacher.** La compétence Bluff (voir page 69) peut aider à se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion.

**Action.** La plupart du temps, aucune. Les tests de Discrétion font généralement partie d'un déplacement et ne nécessitent pas une action distincte. Cependant, se cacher après avoir tiré (voir Tir embusqué ci-dessus) est une action de mouvement.

**Spécial.** Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discrétion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Discrétion.

Un rôdeur de niveau 13 peut tenter un test de Discrétion sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage, à condition d'être sur un terrain naturel. À la même condition, un rôdeur de niveau 17 peut se cacher même s'il est observé.



## DRESSAGE (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à conduire un attelage sur un sol accidenté, à transformer un chien en féroce en gardien ou à apprendre à « parler » à un tyranosaurus sur un mor de son maître.

**Test de compétence.** Le DD nécessaire pour obtenir l'effet désiré dépend de ce que l'on souhaite obtenir.

Tâche	DD de Dressage
Diriger un animal	10
Pousser un animal	15
Enseigner des tours à un animal	15 ou 20 <sup>1</sup>
Enseigner une fonction à un animal	15 ou 20 <sup>1</sup>
Élever un animal sauvage	15 + DV de l'animal

<sup>1</sup> Voir les descriptions des tours.

Fonction	DD	Fonction	DD
Animal de chasse	20	Monture	15
Animal de combat	20	Monture de guerre	20
Animal de foire	12	Travailleur de force	15
Animal de garde	20		

**Diriger un animal.** Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours de son répertoire. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

**Pousser un animal.** Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend aussi la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil (voir le Chapitre 9 : la vie d'aventurier). Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

**Enseigner des tours à un animal.** Il faut une semaine de travail au personnage (et un test réussi de Dressage au DD indiqué) pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'Intelligence de 1 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le DD qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

« Arrête ! » (DD 15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire soit vaincu.

« Attaque ! » (DD 20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. Le personnage peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.

« Attends ! » (DD 15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.

« Au pied ! » (DD 15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.

« Cherche ! » (DD 15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.

« Garde ! » (DD 20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.

« Joue ! » (DD 15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.



« Protège ! » (DD 20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.

« Suis ! » (DD 15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat, voir le *Manuel des Monstres*.)

« Travaille ! » (DD 15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.

« Va chercher ! » (DD 15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.

« Viens ! » (DD 15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

**Enseigner une fonction à un animal.** Plutôt que d'apprendre des tours un par un à un animal, il est possible de l'entraîner à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. L'animal doit remplir toutes les conditions des tours compris dans la fonction. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'Intelligence de 2.

On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. Entraîner un animal à assumer une fonction demande moins de tests de Dressage, mais autant de temps que de lui apprendre individuellement les tours qui la composent. À la discrétion du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

**Monture de combat (DD 20).** Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaines (et nécessite un test de Dressage de DD 20). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle (voir le *Manuel des Monstres*) sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.

**Animal de combat (DD 20).** Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

**Animal de garde (DD 20).** Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend quatre semaines.

**Travailleur de force (DD 15).** Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend deux semaines.

**Animal de chasse (DD 20).** Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend six semaines.

**Animal de foire (DD 15).** Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend cinq semaines.

**Monture (DD 15).** Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

**Élever un animal sauvage.** Le personnage est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès au test de compétence, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).

**Action.** Variable. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. (Un druide ou un rôdeur peut diriger son compagnon animal par une action libre et le pousser par une action de mouvement.) Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si le personnage n'achève pas

la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

**Nouvelles tentatives.** Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

**Spécial.** On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de +5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux. Le *Manuel des Monstres* fournit les informations nécessaires sur l'élevage et le dressage d'autres types de créatures quand un cas particulier s'applique.

Un druide ou un rôdeur obtient un bonus de circonstances de +4 sur les tests de Dressage liés à son compagnon animal. De plus, le compagnon animal d'un druide ou d'un rôdeur connaît un (ou plusieurs) tours supplémentaires, qui ne comptent pas dans la limite normale des tours qu'un animal peut apprendre et ne nécessitent aucun temps de dressage.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests de Dressage.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 sur les tests d'Équitation et sur les tests d'empathie sauvage.

**Test inné.** Un personnage ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut diriger ou pousser les animaux domestiques en réussissant un test de Charisme, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'animaux. Un druide ou un rôdeur ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut effectuer un test de Charisme pour diriger ou pousser son compagnon animal, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'autres animaux non domestiqués.

## ÉQUILIBRE (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage conserve son équilibre même quand il marche sur une corde tendue, une poutre, une étroite corniche ou un sol particulièrement traître.

**Test de compétence.** Le personnage peut se déplacer sur une surface dangereuse. Un test de compétence réussi lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe. La difficulté varie en fonction de la surface, comme suit :

Surface étroite	DD <sup>1</sup>	Surface dangereuse	DD <sup>1</sup>
Large de 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10 <sup>2</sup>
Large de 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10 <sup>2</sup>
Large de moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> À ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.

<sup>2</sup> Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, le personnage ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

### Modificateurs de surface étroite

Surface	Modificateur au DD <sup>1</sup>
Légèrement encombré (éboulis, décombres épars)	+2
Très encombré (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

<sup>1</sup> Ces modificateurs s'ajoutent au DD pour une surface étroite. Ils se cumulent entre eux.

**Combat en équilibre.** Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

**Déplacement accéléré.** On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de -5 sur ses tests d'Équilibre, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement. (On peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'Équilibre — un pour chaque action de mouvement.) On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il



faut alors réussir un test d'Équilibre par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

**Action.** Aucune. Effectuer un test d'Équilibre ne nécessite aucune action, mais fait partie d'une autre action ou est joué en réaction à un événement.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équilibre.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre.

## ÉQUITATION (DEX)

Le personnage sait se déplacer sur tous les types de montures, qu'il s'agisse de chevaux, de chiens de selle, de griffons, de dragons ou d'une autre espèce de créature pouvant accepter un cavalier. Si le personnage tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de -5 sur ses tests d'Équitation.

**Test de compétence.** Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. Le personnage peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Tâche	DD d'Équitation
Guider sa monture avec les genoux	5
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri	15
Amortir sa chute	15
Sauter un obstacle	15
Éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre de selle rapidement	20 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Le malus d'armure aux tests s'applique au test.

**Guider sa monture avec les genoux.** Le personnage sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

**Rester en selle.** Quand le personnage est blessé ou quand sa monture s'effondre, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Combattre sur un destrier.** Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

**Utiliser sa monture comme abri.** Le personnage peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Amortir sa chute.** Le personnage a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Sauter un obstacle.** Le personnage peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si le personnage rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

**Éperonner sa monture.** Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

**Contrôler sa monture au combat.** Au prix d'une action de mouvement, le personnage a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

**Monter ou descendre de selle rapidement.** Le personnage sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.

**Action.** Variable. Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas.

**Spécial.** Monter à cru entraîne un malus de -5 aux tests d'Équitation.

Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre (voir page 131), il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle.

Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement ou Tir monté. Tous ces dons sont détaillés dans le Chapitre 5.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équitation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 en Équitation.

## ESCALADE (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence sert à escalader une falaise, à atteindre l'étage d'une maison de manière à entrer par la fenêtre, ou de ressortir d'une trappe dans laquelle on vient de tomber.

**Test de compétence.** Chaque test d'Escalade réussi permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. On considère qu'une pente fait moins de 60° ; au-delà, il s'agit d'un mur.

Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que le personnage ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue.

Un matériel d'escalade complet (voir page 130) confère un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Escalade.

Le DD du test dépend des conditions dans lesquelles l'escalade s'effectue, qui sont à comparer à celles de la table suivante.

Exemples de surface ou d'activité	DD d'Escalade
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à nœuds ou corde créée par le sort <i>corde enchantée</i> .	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, grément de navire).	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre).	15
Corde lisse. Se relever lorsqu'on se tient par les mains.	
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).	25
Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds	25
Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée.	-



Exemples de surface ou d'activité	Modificateur au DD d'Escalade <sup>1</sup>
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant (réduit le DD de 10).	-10
Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires (réduit le DD de 5).	-5
Surface glissante (augmente le DD de 5).	+5
Ces modificateurs se cumulent entre eux. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.	

Il est nécessaire d'avoir les deux mains libres lors d'une escalade, mais on peut se tenir à un mur d'une main le temps de lancer un sort ou d'effectuer toute autre action réalisable d'une main. Il est impossible d'éviter les coups en grimpant, ce qui signifie le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA. Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier.

Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence contre le DD de la paroi, sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute (voir le Guide du Maître pour plus de détails sur les chutes).

**Escalade accélérée.** Le personnage a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de -5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

**Créer ses propres prises.** L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons. Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (DD 15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

**Stopper sa chute.** Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur.

Pour y parvenir, le personnage doit réussir un test d'Escalade contre un DD de 20 + DD de la paroi. L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente (DD = 10 + DD de la pente).

**Stopper la chute d'une autre personne.** Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de Dextérité à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (avec un DD égal à celui de la surface + 10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

**Action.** L'escalade est une forme de déplacement, et les tests d'Escalade sont donc généralement intégrés dans des actions de mouvement (et peuvent être combinés à d'autres formes de déplacement dans une seule action de mouvement). Un test d'Escalade distinct

est nécessaire pour chaque action de mouvement comprenant une part d'escalade. Stopper sa chute ou celle d'une autre personne n'est pas une action.

**Spécial.** Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage (voir page 162) pour savoir combien il peut porter de la sorte.

La grande agilité et le pied sûr des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade.

Un personnage ayant un lézard pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de *palles d'araignées*) bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé, page 65). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de -5. Une créature de ce type conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

## ESCAMOTAGE (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage sait déléster les autres de leur bourse, empocher un objet sans se faire remarquer, dissimuler une arme légère sur lui ou se livrer à de nombreux tours de passe-passe avec tout objet pas plus gros qu'un chapeau ou une miche de pain.

**Test de compétence.** Un test d'Escamotage réussi contre un DD de 10 permet d'empocher discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de Détection de l'observateur. Dans le cas où le personnage est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de Détection des individus qui l'observent ou par le test de Fouille des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher.

Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de

*Krusk aide Jozan à escalader la falaise.*



monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient un bonus de +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il faut réussir un test d'Escamotage contre un DD de 20 pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de Détection opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que le personnage ait réussi sa tentative ou non.

On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence Représentation. Dans ce cas, le personnage fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Tâche	DD d'Escamotage
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce	10
Dérober un petit objet à quelqu'un	20

**Action.** Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de -20 sur son test.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'un DD fortement augmenté (+10).

**Spécial.** Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests d'Escamotage.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

**Test inné.** Un test inné d'Escamotage est simplement un test de Dextérité. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.

## ESTIMATION (INT)

Cette compétence sert par exemple à différencier une antiquité d'un faux, une épée elfique d'une lame d'apparat, ou un bijou de valeur d'une vulgaire babiole.

**Test de compétence.** Le personnage est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD12. En cas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité (entre 50 % et 150 % du prix exact). Le MD jette 2d6+3 en secret, puis il multiplie le résultat par 10 % pour obtenir le pourcentage final (à noter que le personnage a de bonnes chances de s'approcher de la valeur exacte, même en cas de test de compétence raté ; l'objet est en effet si courant qu'il est difficile de se tromper).

La difficulté augmente dans le cas des objets rares ou exotiques, puisque le DD passe à 15, 20, ou même plus. En cas de succès, le personnage estime correctement le prix de l'objet. Dans le cas contraire, il n'a aucune idée de son prix.

Une loupe (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

**Action.** Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet (soit 10 actions complexes successives).

**Nouvelles tentatives.** Non. Deux estimations sur le même objet donnent toujours le même résultat.

**Spécial.** Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tentatives d'Estimation liées aux objets en pierre ou en métal, car ils s'intéressent tout particulièrement à ces matériaux.

Un personnage ayant un corbeau pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Un personnage possédant le don Meticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests d'Estimation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat (voir Artisanat, page 68).

**Test inné.** S'il rate son test inné de compétence, le personnage est incapable d'évaluer le prix d'un objet courant. Pour les objets rares ou exotiques, en cas de succès, l'estimation obtenue vaut entre 50 % et 150 % de la valeur réelle de l'article (2d6+3 x 10%).

## ÉVASION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

On utilise cette compétence pour se débarrasser de ses liens, se faufiler par un étroit conduit ou échapper à l'étreinte d'un monstre.

**Test de compétence.** La table suivante indique le DD associés aux différentes formes d'entraves.

Entraves	DD d'Évasion
Cordes	Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

**Cordes.** Le test d'Évasion est opposé à celui de Maîtrise des cordes de l'individu qui a fait les nœuds. Comme il est plus facile de faire un nœud que de le défaire, l'adversaire du personnage bénéficie d'un bonus de +10.

**Menottes et menottes de qualité supérieure.** Le DD des menottes est déterminé par leur solidité.

**Étroit conduit.** Ce DD concerne les passages dans laquelle le personnage peut engager la tête, mais pas les épaules (il lui faut donc se faufiler pour pouvoir entrer). Si le passage est suffisamment long, comme dans le cas d'une cheminée, le MD peut exiger plusieurs tests de compétence. Il est impossible de se faufiler par un trou par lequel on ne peut pas passer la tête.

**Situation de lutte.** Le personnage joue un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. En cas de succès, il n'est plus agrippé ou immobilisé (dans ce second cas, il devient juste agrippé). Voir Se dégager dans les options de lutte, page 157.

**Action.** Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

**Nouvelles tentatives.** Variable. Le personnage peut multiplier les tests de compétence s'il progresse dans un passage étroit. Si la situation le permet, il peut effectuer de nouveaux tests et même faire 20 tant que personne ne s'oppose activement à ses efforts.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Évasion.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

## FOUILLE (INT)

Le personnage est capable de remarquer passages secrets, pièges simples, compartiments cachés et autres détails non apparents de prime abord. Détection permet pour sa part de remarquer quelque chose, comme un roublard faisant preuve de Discrétion, tandis que Fouille représente une recherche active des petits détails.

Fouille ne permet de trouver les pièges complexes que si l'on est un roublard (voir Restrictions, ci-dessous).

**Test de compétence.** En règle générale, le personnage doit se trouver à moins de 3 mètres de l'endroit ou de la surface qu'il désire inspecter. La table suivante indique les DD pour quelques tâches courantes associées à la compétence Fouille.



Tâche	DD de Fouille
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement) <sup>1</sup>	21 ou plus
Trouver un piège magique (roublards uniquement) <sup>1</sup>	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer des pièges installés à même la pierre.

<sup>2</sup> Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature. Par contre, cela ne permet pas de suivre une piste. Voir le don Pistage, page 98, pour connaître le DD.

**Action.** Il faut une action complexe pour fouiller une zone de 1,50 mètre de côté ou un volume de 1,50 mètre d'arête.

**Spécial.** Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille, et les demi-elfes de +1. Tout elfe (mais pas demi-elfe) passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Fouille.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu*, *runes explosives* et *symbole* génèrent des pièges magiques qu'un roublard peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage. Trouver l'emplacement d'un sort de coller a un DD de 23. *Croissance d'épines* et *pierres acérées* peuvent être repérés à l'aide de Fouille, mais il est impossible de les désamorcer. Voir la description de tous ces sorts dans le Chapitre 11 pour plus de détails.

Plusieurs sorts d'abjuration distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

**Restriction.** N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les roublards peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes (exception : le sort *détection des pièges* permet temporairement à un prêtre d'utiliser sa compétence de Fouille comme un roublard).

Même s'il n'est pas roublard, un nain peut utiliser sa compétence de Fouille pour trouver un piège complexe (c'est-à-dire dont le DD est supérieur à 20), à condition que celui-ci soit à base de pierre ou ait été installé à même la roche. La faculté de connaissance de la pierre commune à tous les nains confère même au personnage un bonus racial de +2 au test de compétence.

## INTIMIDATION (CHA)

Cette compétence sert à calmer les excités, à effrayer ses adversaires ou à inciter les prisonniers à parler. L'intimidation repose autant sur les menaces verbales que sur le langage corporel.

**Test de compétence.** Le personnage peut modifier le comportement des autres à son égard. Le test d'intimidation est opposé par un test de niveau ajusté joué par la cible (1d20 + niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse (s'il existe) + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur). Si le personnage remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée. (C'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement le personnage tant qu'elle reste intimidée. Voir la compétence Diplomatie, page 74, et l'encart Influencer l'attitude des PNJ, page 74.) Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant 1d6x10 minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers le personnage change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile).

Lorsqu'un test d'intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

**Démoraliser un adversaire.** La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'intimidation opposé par un test de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est secoué pendant un round. Une personne secouée subit un malus de -2 sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir le personnage.

**Action.** Variable. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

**Nouvelles tentatives.** Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même en cas de succès du test initial, la cible ne peut pas être intimidée au-delà d'un certain point. De même, si le test a échoué, l'interlocuteur du personnage s'ancre dans ses convictions et il devient impossible de lui faire peur.

**Spécial.** Si le personnage est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de -4 par catégorie de taille de différence.

Ni les personnages immunisés contre la peur (comme les paladins de niveau 3 ou plus), ni les créatures dénuées d'intelligence ne peuvent être intimidés.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests d'intimidation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 sur les tests d'intimidation.

## LANGUE (AUCUNE ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Les langues les plus courantes, ainsi que leur alphabet, sont résumées sur la table suivante.

Langue*	Principaux utilisateurs	Alphabet
Abyssale	Démons, Extérieurs chaotiques mauvais	Infernal
Aérienne	Créatures de l'air	Draconien
Aquatique	Créatures de l'eau	Elfique
Céleste	Extérieurs d'alignement bon	Céleste
Commune	Humains, halfélins, demi-elfes et demi-orques	Commun
Commune des Profondeurs	Drows et flagelleurs mentaux	Elfique
Draconien	Dragons, kobolds, hommes-lézards et troglodytes	Draconien
Druides	Druides (exclusivement)	Druidique
Elfique	Elfes	Elfique
Géants	Ogres et géants	Nain
Gnoll	Gnolls	Commun
Gnome	Gnomes	Nain
Gobeline	Gobelins, hobgobelins et gobelours	Nain
Halféline	Halfélins	Commun
Igneuse	Créatures du feu	Draconien
Infernale	Diabls, Extérieurs loyaux mauvais	Infernal
Nains	Nains	Nain
Orque	Orques	Nain
Sylvestre	Dryades, lutins et farfadets	Elfique
Terreuse	Xorns et autres créatures de la terre	Nain

\* Tous les termes de la dernière colonne sont présentés sous forme adjectivale, de même que la plupart de ceux de la première colonne. Beaucoup de termes sont devenus des noms à l'usage : on parle indifféremment le commun ou la langue commune, l'elfe ou la langue elfique. Il existe toutefois trois exceptions à cette règle : le géant (ou langue des géants), le nain (ou langue des nains) et la langue des druides (uniquement).

**Action.** Sans objet.

**Nouvelles tentatives.** Sans objet, puisqu'on n'effectue jamais de test de Langue.

Langue ne fonctionne pas comme les autres compétences, mais obéit aux règles suivantes.



- Dès le niveau 1, le personnage parle une ou deux langues (en fonction de sa race), plus une autre par point de bonus que lui confère son Intelligence (voir Chapitre 2 : les races).
- Le personnage dépense des points de compétence en Langues comme pour les autres compétences, mais au lieu d'acheter une augmentation de son degré de maîtrise en Langue, il choisit un nouveau langage.
- Il n'est jamais nécessaire de jouer un test de Langue. Soit on connaît un langage, soit on ne le connaît pas.
- Un personnage instruit (c'est-à-dire tout le monde sauf les barbares qui n'ont pas dépensé les points de compétence nécessaires pour apprendre à écrire) sait automatiquement lire et écrire les langues qu'il parle. Chaque langage s'accompagne de son alphabet (il arrive que plusieurs langues partagent le même).

## MAÎTRISE DES CORDES (DEX)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

**Test de compétence.** La plupart des tâches sont relativement aisées. Les DD des différentes tâches associées à cette compétence sont résumés sur la table suivante.

Tâche	DD de Maîtrise des cordes
Faire un nœud solide	10
Fixer un grappin	10 <sup>1</sup>
Faire un nœud spécial (coulissant, de marin, qui se défait quand on tire sur la corde d'un coup sec, etc.)	15
S'attacher d'une main à l'aide d'une corde	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	variable
On ajoute +2 au DD pour chaque 3 mètres de hauteur ; voir la description.	

**Fixer un grappin.** Lancer un grappin de façon à se qu'il se fixe solidement nécessite un test de Maîtrise des cordes de DD 10 + 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. Le MD doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

**Ligoter quelqu'un.** Lorsque le personnage ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'Évasion de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

**Action. Variable.** Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

**Spécial.** Une corde en soie (voir page 126) confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si le personnage lance une corde animée, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs.

Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests de Maîtrise des cordes.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

## NATATION (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

C'est cette compétence qui permet aux créatures nées sur la terre ferme de nager, plonger et explorer les fonds marins.

**Test de compétence.** Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. En cas de réussite, il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule.

Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round. (En fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps.) Une fois arrivé au terme de cette période, le personnage doit jouer un test de Constitution de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de +1. Dès qu'il rate un test de Constitution, le personnage commence à érouffer (le Guide du Maître détaille les règles concernant la noyade).

Le DD du test dépend du courant, selon la table suivante.

Courant	DD de Natation
Mer calme, peu ou pas de courant	10
Mer agitée, courant violent	15
Mer démontée, torrent	20 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Il est impossible de faire 10 sur un test de Natation dans une mer démontée ou un torrent, même sans autres distractions ou menaces.

À la fin de chaque heure passée à nager, le personnage doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

**Action.** Un test réussi de Natation permet de nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse par une action complexe.

**Spécial.** Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé (voir pages 123 et 162). Par exemple, un harnois inflige un malus de -12 sur les tests de Natation au lieu du -6 habituel.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Natation.

Un personnage possédant le don Endurance obtient un bonus de +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.

## PERCEPTION AUDITIVE (SAG)

Cette compétence sert par exemple à entendre l'avancée de l'adversaire, à remarquer quelqu'un qui tente de s'approcher furtivement, ou écouter une conversation à laquelle on n'est pas convié.

**Test de compétence.** Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de Déplacement silencieux.

Le MD peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre. Dans le cas d'individus cherchant à ne pas se faire repérer, le DD peut être remplacé par un test de Déplacement silencieux, ce qui devrait donner un résultat à peu près équivalent. On peut par exemple considérer que le chat mentionné sur la table bénéficie d'un modificateur de compétence de +9 en Déplacement silencieux (si on estime que 10 est un résultat moyen sur 1d20, cela donne bien un total de 19).

**Action. Variable.** Le personnage peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.



Types de bruit	DD de Perception auditive
Une bataille	-10
Plusieurs personnes en train de discuter <sup>1</sup>	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,50 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Plusieurs personnes en train de chuchoter <sup>1</sup>	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30

<sup>1</sup> Si le test est réussi d'au moins 10 points, le personnage peut comprendre la conversation, à condition qu'il parle la langue employée.

Situation	Modificateur au DD de Perception auditive
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur de pierre	+15
Tous les 3 mètres de distance	+1
Le personnage qui écoute est distrait	+5

**Nouvelles tentatives.** Oui. Un personnage peut essayer d'entendre un bruit autant de fois qu'il le souhaite.

**Spécial.** Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, le MD joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas.

Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don **Vigilance** bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Perception auditive.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Perception auditive contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Les sens particulièrement aiguisés des elfes, des gnomes et des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

Pour leur part, les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 sur les tests de Perception auditive, car leurs sens sont également très affûtés, mais pas autant que ceux des elfes.

Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec une pénalité de -10. En cas de réussite, il se réveille.

## PREMIERS SECOURS (SAG)

Cette compétence permet de soigner un compagnon à l'article de la mort, d'aider les blessés à recouvrer plus rapidement leurs forces, d'empêcher un ami de succomber à la piqure venimeuse d'une wiverne, ou de soigner les maladies.

**Test de compétence.** Le DD du test dépend de la tâche que l'on se fixe :

Tâche	DD de Premiers secours
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées	15 ou DD de sauvegarde du sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde du poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

**Premiers secours.** Ce terme, qui donne son nom à la compétence, signifie généralement que le personnage intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), le personnage peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple (voir Mourant, page 145).

**Soins suivis.** Le personnage s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois

plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. Le personnage a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc.) qui se trouve aisément dans les contrées civilisées.

Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

**Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées.** Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement.

De même, quiconque est blessé par les sorts *croissance d'épines* ou de *pierres acérées* doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. Le personnage peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais pas se soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

**Soigner un empoisonnement.** Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre). Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

**Soigner une maladie.** Le personnage peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

**Action.** Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de croissance d'épines ou de pierres acérées nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite.

**Nouvelles tentatives.** Variable. En règle générale, il est impossible de tenter un nouveau test de Premier secours sans avoir une preuve de l'échec du premier test. Par exemple, un personnage ayant soigné un empoisonnement doit attendre le prochain jet de sauvegarde contre le poison de la victime pour savoir s'il a réussi ou pas, et il ne peut donc réessayer avant cela. Il est toujours possible de tenter de stabiliser un compagnon mourant, à condition qu'il soit toujours vivant.

**Spécial.** Un personnage possédant le don **Autonome** obtient un bonus de +2 sur les tests de Premiers secours.

Une troupe de premiers secours (voir page 130) confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours.

## PROFESSION (SAG ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Le personnage a reçu une formation professionnelle lui permettant de gagner sa vie. Il peut par exemple être apothicaire, berger, brasseur, bûcheron, canotier, chasseur, conducteur d'attelage, cuisinier, éleveur, fermier, garçon d'écurie, guide, herboriste, ingénieur de siège, libraire, marin, meunier, mineur, pêcheur, porteur, scribe, tanneur ou tavernier, et ainsi de suite.

Tout comme Artisanat, Connaissances ou Représentation, Profession regroupe en fait de nombreuses compétences fort différentes. Un aventurier peut par exemple choisir la Profession (cuisinier), mais son degré de maîtrise n'affectera pas les tests de compétence de Profession (mineur) ou Profession (meunier) qu'il pourrait effectuer. On peut avoir plusieurs professions, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Tous les métiers regroupés sous la compétence Artisanat permettent de fabriquer quelque chose, tandis que ceux qui dépendent de Profession représentent une aptitude ou une vocation exigeant des connaissances plus étendues, mais moins spécialisées, dans un domaine précis. Pour schématiser, tous les métiers de services font partie des professions, tandis que les métiers de la fabrication dépendent de l'artisanat.

**Test de compétence.** Le personnage peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de



son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les nœuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer. Le MD choisit le DD des tâches spécialisées.

**Action.** Sans objet. Les tests de Profession se font à la semaine.

**Nouvelles tentatives.** Variable. Lorsque le personnage utilise sa profession pour gagner sa vie, il ne peut pas retenter sa chance et doit se contenter du résultat indiqué par le dé. Il aura droit à un nouvel essai dès la semaine suivante. Il est généralement possible de réessayer d'accomplir une tâche spécialisée.

**Test inné.** Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

## PSYCHOLOGIE (SAG)

Grâce à cette compétence, le personnage peut déceler les tentatives de bluffs, démêler un message secret dans une conversation ou sentir une influence magique sur quelqu'un. Pour ce faire, il analyse les manières, tics et expressions de ses interlocuteurs, mais aussi leur façon de se tenir.

**Test de compétence.** Un test de Psychologie réussi permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence Bluff, page 69). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. Le MD peut décider de jouer le test de Psychologie à la place du joueur, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Tâche	DD de Psychologie
Pressentiment	20
Perception d'enchantement	15 ou 25
Intercepter un message secret	Variable

**Pressentiment.** En analysant une situation, le personnage est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

**Perception d'enchantement.** Le personnage se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que *charme-personne* et ce même si la victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (voir le sort *domination* dans le Chapitre 11 : les sorts), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

**Intercepter un message secret.** La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence Bluff). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. Le personnage subit un malus de -2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Par exemple, si un personnage entend deux malandrins planifier l'assassinat d'un diplomate en visite, il a un malus de -2 à son test de Psychologie s'il n'a jamais entendu parler du diplomate en question. Si le test est réussi de 4 points ou moins, le personnage sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, le personnage démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, le personnage ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

**Action.** Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais le personnage peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

**Nouvelles tentatives.** Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de Bluff dont on fait l'objet.

**Spécial.** Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Psychologie contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Psychologie.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

## RENSEIGNEMENTS (CHA)

Cette compétence sert à obtenir des contacts dans la région, à découvrir les rumeurs locales (ou au contraire à en diffuser de nouvelles), bref à obtenir des informations en tout genre.

**Test de compétence.** En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), le personnage apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit. Les haines raciales sont une de ces raisons (comme un elfe cherchant à obtenir des renseignements dans une bourgade orque) et l'incapacité à parler la langue locale en est une autre. Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Si le personnage s'intéresse à un point précis (« Où se trouve le temple en ruine d'Érythnul ? »), un objet (« Que pouvez-vous m'apprendre sur la belle épée du capitaine de la garde ? ») ou cherche à obtenir une carte ou quelque chose de ce genre, le DD peut passer à 15, 20, 25 ou même au-delà.

**Action.** Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, le personnage va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

**Spécial.** Les demi-elfes étant particulièrement à l'aise dans toutes sortes de sociétés, ils bénéficient d'un bonus racial de +2 sur leurs tests de Renseignements.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 aux tests de Renseignements.

## REPRÉSENTATION (CHA)

Le personnage maîtrise un type d'expression artistique et sait se donner en spectacle.

Comme Artisanat, Connaissances et Profession, Représentation regroupe en fait de nombreuses compétences distinctes. Un personnage peut maîtriser la compétence Représentation (scène), mais son degré de maîtrise ne s'appliquera pas sur ses tests de Représentation (déclamation) ou de Représentation (instruments à cordes). On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. Le MD est libre d'étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (baller, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavessin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

**Test de compétence.** Le talent du personnage lui permet de divertir son public et d'en vivre.

Un instrument de musique de maître (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que le personnage l'utilise.

**Action.** Variable. Il faut entre une soirée et une journée entière pour gagner de l'argent en jouant en public, à la discrétion du MD. Les pouvoirs du barde fondés sur la compétence Représentation sont détaillés dans la description de cette classe (voir page 29).

**Nouvelles tentatives.** Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de +2 par échec).

**Spécial.** Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses pouvoirs de contre-chant, de fascination et



Résultat du test de Représentation	Qualité de la prestation
10	Quelconque. Le personnage ferait tout aussi bien de mendier. Il gagne 1d10 pc par jour.
15	Agréable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d10 pa par jour.
20	Superbe. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d10 pa par jour. Au bout d'un temps, on l'invitera peut-être à se joindre à une troupe professionnelle et il pourrait acquérir une réputation au niveau local.
25	Mémorable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes nobles et il pourrait acquérir une réputation au niveau national.
30	Sublime. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes étrangers, voire habitant dans d'autres plans.

d'inspiration vaillante. De même, il lui faut un degré de maîtrise de 6 pour l'inspiration talentueuse, de 9 pour utiliser son pouvoir de suggestion, de 12 pour l'inspiration héroïque, de 15 pour utiliser son pouvoir de chant de liberté, de 18 pour l'inspiration intrépide et de 21 pour utiliser son pouvoir de suggestion de groupe. Voir l'aptitude de musique de barde dans la description de la classe de barde, page 29.

Il est également possible de divertir un public en faisant des acrobaties ou des tours de passe-passe (avec Escamotage), en marchant sur une corde (avec Équilibre) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

## SAUT (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence permet de sauter par-dessus les failles béantes, de franchir les barrières d'un bond ou d'atteindre les branches basses d'un arbre.

**Test de compétence.** Le DD du test et la distance qu'on peut parcourir dépendent du type de saut, comme décrit ci-dessous.

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur dû à la vitesse ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 9 mètres (soit celle d'un humain ne portant aucune armure). Les tests de Saut subissent un malus de -6 pour chaque 3 mètres de vitesse en dessous de 9 mètres et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 3 mètres de vitesse au-dessus de 9 mètres. (Par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 6 et 15 mètres ont respectivement un malus de -6 et un bonus de +8.)

Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 6 mètres en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler.

La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Par exemple, Krusk a une vitesse de déplacement de 12 mètres. S'il se déplace de 9 mètres, puis saute par-dessus un trou de 3 mètres de large, pour un total de 12 mètres ce qui termine son action de mouvement.

Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds (si c'est possible). Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre de DD d'au moins 5 points.

**Saut en longueur.** Un saut en longueur est un saut horizontal, par-dessus une faille ou un cours d'eau. À mi-longueur du saut, le personnage atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres. Par exemple, pour traverser une fosse large de 3 mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10.

Si le test est réussi, le personnage atterrit sur ses pieds de l'autre côté. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (DD 15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (DD 15).

Distance horizontale à sauter	DD de Saut <sup>1</sup>
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
7,50 m	25
9 m	30

<sup>1</sup> Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

**Saut en hauteur.** Un saut en hauteur est un saut vertical permettant d'atteindre un rebord élevé ou se s'accrocher aux branches basses d'un arbre. Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7,5. Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12.

Lorsqu'un personnage tente d'attraper un rebord, un test réussi indique qu'il arrive à s'accrocher. Il lui faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade DD 15 pour se hisser jusqu'au bord. Dans le cas où le test de Saut échoue, le personnage n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si le personnage ne prend pas une course d'élan d'au moins 6 mètres.

Distance verticale à sauter <sup>1</sup>	DD de Saut <sup>2</sup>
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
1,50 m	20
1,80 m	24
2,10 m	28
2,40 m	32

<sup>1</sup> Sans compter l'allonge verticale, voir ci-dessous.

<sup>2</sup> Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Atteindre des objets en hauteur est évidemment plus simple (ou plus difficile) selon la taille du personnage ou de la créature. La table suivante indique l'allonge verticale maximale (la hauteur qu'on peut atteindre sans sauter) d'une créature moyenne pour sa catégorie de taille. (En tant que créature de taille M, un humain moyen peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres.) Les quadrupèdes (comme les chevaux) ont une allonge verticale réduite, correspondant à celle d'une créature d'une catégorie de taille inférieure.

Catégorie de taille	Allonge verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (Gig)	20 m
Très grand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infime (I)	15 cm

**Bondir sur un objet.** Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 3 mètres, donc si la vitesse du personnage est de 9 mètres, il peut se déplacer de 6 mètres puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

**Sauter vers le bas.** Si un personnage saute intentionnellement vers le bas, il subit moins de dégâts que s'il était tombé de la même hauteur. Le DD d'un saut vers le bas est de 15, et il ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan).

Si le personnage réussit son test, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégâts. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6 mètres, il subit les dégâts d'une chute de 3 mètres uniquement.



**Action.** Aucune. Les tests de Saut sont joués au cours du déplacement et il font donc partie d'une action de mouvement. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que le personnage peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

**Spécial.** Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement.

Un personnage possédant le don Course obtient un bonus de +4 sur les tests de Saut effectués après une course d'élan.

Agiles et athlétiques, les halfélins bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Saut.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobatie confère un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie.

## SURVIE (SAG)

On utilise cette compétence pour suivre une piste, chasser le gibier, guider un groupe sur une terre gelée, identifier les signes annonçant que des ours-hiboux vivent à proximité, prédire le temps ou éviter les sables mouvants et autres pièges naturels.

**Test de compétence.** En pleine nature, le personnage est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. La table suivante indique le DD des différentes tâches associées à la compétence Survie.

Tâche	DD de Survie
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue de se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. Le personnage peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au test de Survie au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage, page 98)	Variable

**Action.** Variable. Un test de Survie représente soit plusieurs heures, soit une journée d'activité. Un test de Survie joué pour trouver une piste est toujours au moins une action complexe et peut être bien plus longue à la discrétion du MD.

**Nouvelles tentatives.** Variable. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, le personnage effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril). Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

**Restriction.** Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste (quel que soit le DD) ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un rôdeur (ou un autre personnage possédant le don Pistage, voir page 98) peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

**Spécial.** Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement.

Les rôdeurs bénéficient d'un bonus à leur test de Survie lorsqu'ils font appel à cette compétence pour obtenir des renseignements sur leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Survie.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

## UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à activer les objets magiques (y compris parchemins et baguettes), que le personnage serait autrement incapable d'utiliser.

**Test de compétence.** On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage possédait les facultés de lanceur de sorts ou une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets magiques chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue (par exemple, s'il veut se faire passer pour neutre mauvais pour pouvoir garder un livre de *noire violence* alors qu'il n'est pas mauvais), il doit effectuer un test par heure.

Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets magiques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niveau du sort
Imiter une valeur de caractéristique	voir description
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

**Activer l'objet par chance.** Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois.

Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas, l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que le personnage souhaitait. Le MD détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation (voir le guide du Maître).

**Déchiffrer un sort écrit.** Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.



**Imiter une valeur de caractéristique.** Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut une valeur suffisamment élevée dans une caractéristique spécifique (l'Intelligence pour les sorts de magicien, la Sagesse pour les sorts divins et le Charisme pour les sorts de barde ou d'ensorceleur). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour lire son parchemin) est égale au résultat de son test de compétence - 15. Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

**Imiter un alignement.** Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix. Par exemple, un *livre de noire vilenie* inflige des dégâts à toute créature d'alignement autre que mauvais osant le toucher. Si elle réussit son test de compétence, Lidda peut simuler un alignement mauvais et prendre cet objet sans risque. On ne peut imiter qu'un seul alignement à la fois.

**Imiter une aptitude de classe.** Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence - 20. Par exemple, Lidda trouve dans un temple un calice pouvant générer un effet de *bénédiction*, à condition d'être manipulé par un prêtre (ou un paladin suffisamment expérimenté) manipulant l'énergie positive (qui permet aussi de repousser les morts-vivants). Elle tente d'activer le pouvoir de l'objet en imitant la possession de la *faculté de renvoi des morts-vivants*. Son niveau virtuel de prêtresse est égal au résultat de son test d'Utilisation d'objets magiques - 20. Comme un prêtre commence à repousser les morts-vivants au niveau 1, Lidda doit obtenir un minimum de 21 au test de compétence pour pouvoir utiliser le calice.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

**Imiter une race.** Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Par exemple, Lidda, une halfeline, peut tenter de se servir d'un *marteau de lancer des nains* (voir le *Guide du Maître*) comme si elle était naine. Si elle rate son test d'Utilisation d'objets magiques, l'arme fonctionne normalement pour un halfelin. Par contre, en cas de succès, elle peut s'en servir comme si elle était naine. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

**Utiliser un parchemin.** Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + le niveau de lanceur de sorts du parchemin. Par exemple, pour lancer *toile d'araignée* (un sort de 2<sup>e</sup> niveau de la liste des magiciens) depuis un parchemin, Lidda doit réussir un test d'Utilisation d'objets magiques de DD 23, puisque le niveau de lanceurs de sorts minimal de *toile d'araignée* est de 3. (Voir le *Guide du Maître* pour de plus amples informations sur les parchemins).

De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau du sort) dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus).

**Utiliser une baguette.** Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec

cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à potentiel magique, comme les bâtons. Le *Guide du Maître* contient plus d'information sur les objets de ce type.

**Action.** Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire). (Voir Activer un objet magique, page 142 de cet ouvrage, et le *Guide du Maître* pour plus de renseignements sur la façon d'activer un objet magique.)

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

**Spécial.** Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

*Lidda constate que l'utilisation d'objets magiques peut s'avérer dangereuse.*



FIG. B



Illus. de A. Suckel

Compétence :

Un don est une faculté spéciale offrant au personnage une nouvelle capacité ou améliorant l'une de celles qu'il possède déjà. Par exemple, Lidda, roublarde halfeline, décide de prendre le don Science de l'initiative au niveau 1, ce qui lui donne un bonus de +4 à ses tests d'initiative. Au niveau 3 (voir Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22), elle gagne un nouveau don et choisit Esquive, qui lui permet d'éviter les attaques de l'adversaire de son choix en améliorant sa classe d'armure contre ce dernier.

Les dons sont différents des compétences en ce sens qu'ils ne s'accompagnent d'aucun degré de maîtrise. On les a ou on ne les a pas.

## OBTENTION DES DONNS

Contrairement aux compétences, les dons ne s'achètent pas à l'aide de points. Un joueur choisit simplement les dons de son personnage. Chaque personnage a droit à un don en début de carrière (au niveau 1). Il en gagne un deuxième au niveau 3, puis tous les trois niveaux (aux niveaux 6, 9, 12, 15 et 18), ce qui est résumé sur la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22. Les dons sont obtenus en fonction du niveau global du personnage, quel que soit le niveau individuel de chaque classe d'un personnage multiclassé.

Les membres de certaines classes ont également droit à des dons supplémentaires en guise d'aptitude de classe. Ces dons sont choisis à partir de listes spéciales (voir la Table 5-1 pour les dons supplémentaires de guerrier, et la description des différentes classes dans le Chapitre 3).

Les personnages humains ont aussi droit à un don supplémentaire au niveau 1, choisi par le joueur parmi tous ceux dont le personnage remplit les conditions.

## CONDITIONS

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la

compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse. Il est possible de choisir un don dès que l'on remplit les conditions nécessaires. Par exemple, lors de son passage au niveau 3, Krusk, le barbare demi-orque, peut dépenser 1 point de compétence pour acquérir son premier degré de maîtrise en Équitation et prendre le don Combat monté au même moment.

Un personnage ne peut pas continuer à utiliser un don lorsqu'il ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables. Exemple : un guerrier dont la valeur de Force tombe temporairement en dessous de 13 à cause d'un rayon affaiblissant ne peut plus utiliser le don Attaque en puissance tant qu'il ne remplit pas à nouveau les conditions.

## TYPES DE DONNS

Certains dons sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle particulière ne s'adresse à eux. D'autres permettent aux lanceurs de sorts de créer divers types d'objets magiques. Les dons de métamagie permettent à un jeteur de sorts de préparer et lancer un sort aux effets supérieurs, en utilisant un emplacement de sort de plus haut niveau.

## DONNS DE CRÉATION D'OBJETS

Les lanceurs de sorts ont la possibilité de fabriquer des objets magiques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épuisant et à mettre un peu d'eux-mêmes dans chacun des objets créés.

Les dons de création d'objets permettent au personnage de fabriquer des objets d'un type précis. Tous les dons de cette catégorie ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

A.

Le jet d'acide est alimenté par le mécanisme à engrenages



**Coût de l'objet.** Les coûts de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet de maître, à une composante matérielle coûteuse ou aux PX à sacrifier pour une composante. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente (voir le *Guide du Maître* pour le prix des objets magiques).

Préparation de potions, Écriture de parchemins et Création de baguettes magiques créent des objets qui reproduisent directement les effets d'un sort et dont la puissance dépend de leur niveau de lanceur de sorts. C'est-à-dire que les sorts lancés par ces objets ont la même puissance que s'ils étaient directement jetés par un lanceur de sorts de ce niveau. Ainsi, une baguette de *boule de feu* de niveau 8 de lanceur de sorts crée une *boule de feu* infligeant 8d6 points de dégâts à une portée maximale de 216 mètres. Le prix de ces objets (et donc le coût en PX et en matières premières) dépend lui aussi de leur niveau de lanceur de sorts. Un objet doit avoir un niveau de lanceur de sorts suffisamment haut pour que son créateur puisse jeter le sort correspondant à ce niveau. Pour trouver le prix de base de l'objet, il suffit de multiplier le niveau de sort par le niveau de lanceur de sorts de l'objet et de multiplier le résultat obtenu par une constante, comme suit :

*Parchemin* : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 25 po.

*Potion* : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 50 po.

*Baguette* : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 750 po.

Pour ce calcul, les sorts du niveau 0 comptent comme des sorts de niveau 1/2.

**Coût en points d'expérience.** Le lanceur de sorts dépense une énergie considérable pour créer un objet magique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de l'objet en pièces d'or. Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création d'un objet magique.

**Coût des matières premières.** La fabrication d'objets magiques requiert des matériaux et ingrédients particulièrement coûteux qui sont pour la plupart détruits (brûlés, etc.) au cours du processus de création. Ils coûtent la moitié du prix de base de l'objet.

**Temps nécessaire.** Le temps de création d'un objet magique est de 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objet, il faut également avoir accès à un laboratoire ou atelier de magie et à tous les ustensiles appropriés. Le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin, sauf en cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui).

Par exemple, au niveau 12, Mialyë obtient le don *Création d'anneaux magiques* et décide de s'en servir pour fabriquer un *anneau de protection* +3. Un tel anneau coûte normalement 18 000 po, aussi sa création demande-t-elle 720 PX, 9 000 po et 18 jours de travail à la magicienne.

**Coûts supplémentaires.** Les potions, parchemins et baguettes qui stockent un sort nécessitant une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire, hors du prix de base. Pour une potion ou un parchemin, le personnage doit payer le prix indiqué dans la description du sort (tant en composantes matérielles qu'en PX). Pour une baguette, il doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et sacrifier cinquante fois les PX correspondants, le cas échéant).

Certains objets s'accompagnent également d'un coût supplémentaire, indiqué dans leur description. Par exemple, un *anneau de triple souhait* exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises).

## DONS DE MÉTAMAGIE

À mesure que le savoir magique d'un lanceur de sorts augmente, il peut apprendre à jeter ses sorts à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées. Par exemple, il peut ainsi lancer un sort sans réciter d'incantation, augmenter son efficacité ou encore le jeter en un instant. Préparer et lancer les sorts de cette manière présente d'ailleurs de difficultés que la magie habituelle, mais les dons de métamagie permettent d'en repousser les limites.

Par exemple, au niveau 3, Mialyë choisit le don *Incantation silencieuse*, qui lui permet de lancer un sort sans prononcer sa composante verbale. Cela a un prix, elle doit préparer son sort avec un emplacement de sort du niveau supérieur au niveau réel du sort. Ainsi, si elle prépare un *charme-personne* à incantation silencieuse, il occupe un de ses emplacements de sort du 2<sup>e</sup> niveau, mais le niveau du sort ne change pas, donc le DD du jet de Volonté est toujours calculé comme pour un sort du 1<sup>er</sup> niveau. Mialyë est incapable de préparer un sort du 2<sup>e</sup> niveau à incantation silencieuse, car il lui faudrait le préparer comme un sort du 3<sup>e</sup> niveau et elle n'est pas encore capable d'en jeter. Elle pourra le faire quand elle aura atteint le niveau 5.

**Magiciens et pratiquants de la magie divine.** Magiciens et pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) doivent préparer leurs sorts à l'avance. C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'ils souhaitent préparer en les modifiant grâce à des dons de métamagie (ce qui les oblige à les prendre à la place de sorts de niveau supérieur).

**Bardes et ensorceleurs.** Pour leur part, bardes et ensorceleurs choisissent leurs sorts au moment de les jeter. Ils décident donc au dernier instant s'ils souhaitent augmenter la puissance de leur sort à l'aide d'un don de métamagie. Pour eux aussi, le sort nécessite un emplacement de niveau supérieur. Comme le personnage ne prépare pas le sort à l'avance, il n'a pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer le don de métamagie au sort qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). (Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation d'un round entier, voir *Lancer un sort*, page 143). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

**Sorts spontanés et dons de métamagie.** Les prêtres et les druides lançant spontanément des sorts de soins ou de blessure ou de convocation d'alliés naturels peuvent également utiliser la métamagie. Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6<sup>e</sup> niveau en *soins intensifs* à effet étendu (à l'aide du don de métamagie *Extension d'effet*). Le temps d'incantation augmente aussi dans ce cas. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

**Effet des dons de métamagie sur un sort.** Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine, même si on le prépare et le lance comme un sort de niveau supérieur. Le jet de sauvegarde n'est pas modifié à moins que la description du don n'indique le contraire. Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don de métamagie sur un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique.

Les dons de métamagie qui retirent des éléments aux sorts (comme *incantation silencieuse* et *Incantation statique*) n'éliminent pas les attaques d'opportunité provoquées par l'incantation d'un sort dans un espace contrôlé par un adversaire. Cependant, lancer un sort à incantation rapide (modifié par le don *Incantation rapide*) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

**Dons de métamagie multiples sur un même sort.** Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais l'augmentation de niveau est cumulative. Ainsi, un *charme-personne* à incantation statique et silencieuse nécessite un emplacement de sort du 3<sup>e</sup> niveau (c'est un sort du 1<sup>er</sup> niveau, augmenté d'un niveau pour chacun des deux dons de métamagie). Il est impossible d'appliquer deux fois le même don métamagique à un sort donné (par exemple, on ne peut lancer un *projectile magique* en appliquant deux fois *Extension d'effet* pour obtenir un bonus de +100% aux dégâts).

**Objets magiques et dons de métamagie.** Avec le don de création d'objets approprié, il est possible de stocker un sort métamagique dans une potion, un parchemin ou une baguette. La limite de niveau concernant les baguettes et les potions s'applique au niveau augmenté du sort, ce qui prend en compte sa complexité. Il n'est pas nécessaire d'avoir le don de métamagie correspondant pour activer un tel objet.

**Contresorts et dons de métamagie.** Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure aussi vulnérable aux contresorts, et lui-même reste un contresort tout aussi efficace (voir *Les contresorts*, page 170).



## DESCRIPTION DES DONs

Les dons sont présentés de la manière suivante :

### NOM DU DON [TYPE DE DON]

Description de l'effet du don.

**Condition.** La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons pré-alables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

**Avantage.** Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

**Normal.** Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

**Spécial.** Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

### AFFINITÉ MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour la magie.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques.

### AMÉLIORATION DES CRÉATURES CONVOQUÉES [GÉNÉRAL]

Les créatures convoquées par le personnage sont plus puissantes que la moyenne.

**Condition.** École renforcée (invocation).

**Avantage.** Toutes les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de *convocation* quelconque obtiennent un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui les a convoquées.

### ARME DE PRÉDILECTION [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la grande hache. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte (ou les rayons s'il lance des sorts) en tant qu'arme pour ce qui est de ce don. Il devient alors plus efficace lorsqu'il utilise cette arme (ou, s'il a choisi les rayons, les sorts dont l'effet se manifeste par un rayon comme *rayon de givre*).

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection en tant que don supplémentaire (voir page 39). Un guerrier ne peut se choisir le don Spécialisation martiale que pour une de ses armes de prédilection.

### ARME DE PRÉDILECTION SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, comme par exemple la grande hache, pour laquelle il possède déjà le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en tant qu'arme pour ce qui est de ce don. Il est alors beaucoup plus efficace lorsqu'il utilise cette arme.

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Arme de prédilection.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection supérieure en tant que don supplémentaire (voir page 39). Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour l'une de ses armes de prédilection supérieures.

### ARME EN MAIN [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage, page 78) par une action de mouvement.

Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs).

**Normal.** Sans ce don, dégainer une arme nécessite une action de mouvement, ou, pour les personnages dont le bonus de base à l'attaque est au moins égal à +1, une action libre combinée à un déplacement (voir page 142). Sans ce don, dégainer une arme dissimulée nécessite une action simple.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Arme en main en tant que don supplémentaire (voir page 39).

### ATHLÉTISME [GÉNÉRAL]

Le personnage a un talent pour les activités sportives.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

### ATTAQUE AU GALOP [GÉNÉRAL]

Le personnage sait combattre sur sa monture lancée au galop.

**Conditions.** Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

**Avantage.** Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Attaque au galop en tant que don supplémentaire (voir page 39).

### ATTAQUE ÉCLAIR [GÉNÉRAL]

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroutent ses adversaires.

**Conditions.** Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

**Avantage.** Lorsque le personnage entreprend une action d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, il peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Attaque éclair en tant que don supplémentaire (voir page 39).

### ATTAQUE EN FINESSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

### ATTAQUE EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

**Condition.** For 13.



TABLE 5-1 : DONS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Affinité magique	—	Bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie et d'Utilisation d'objet magique
Amélioration des créatures convoquées	École renforcée (invocation)	Les créatures convoquées ont +4 en For et en Con
Arme de prédilection <sup>1, 2</sup>	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
Arme de prédilection supérieure <sup>1, 2</sup>	Arme de prédilection (même arme), guerrier de niveau 8	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
Spécialisation martiale <sup>1, 2</sup>	Arme de prédilection (même arme), guerrier de niveau 4	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
Spécialisation martiale supérieure <sup>1, 2</sup>	Arme de prédilection (même arme), Arme de prédilection supérieure (même arme), Spécialisation martiale (même arme), guerrier de niveau 12	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
Arme en main <sup>1</sup>	Bonus de base à l'attaque de +1	Dégainer une arme est une action libre
Athlétisme	—	Bonus de +2 sur les tests d'Escalade et de Natation
Attaque en finesse <sup>1</sup>	Bonus de base à l'attaque de +1	Permet d'appliquer le bonus de Dex (plutôt que de For) sur les jets d'attaque de certaines armes
Attaque en puissance <sup>1</sup>	For 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus aux dégâts
Enchaînement <sup>1</sup>	Attaque en puissance	Offre une attaque supplémentaire lorsqu'on abat un adversaire
Succession d'enchaînements <sup>1</sup>	Attaque en puissance, Enchaînement, bonus à l'attaque de +4	Aucune limite au nombre d'enchaînements par round
Science de la bousculade <sup>1</sup>	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de bousculade ; pas d'attaque d'opportunité
Science du renversement <sup>1</sup>	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de renversement ; pas d'attaque d'opportunité
Science de la destruction <sup>1</sup>	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de destruction ; pas d'attaque d'opportunité
Attaques réflexes <sup>1</sup>	—	Permet de porter plus d'une attaque d'opportunité par round
Autonome	—	Bonus de +2 sur les tests de Premiers secours et de Survie
Combat à deux armes <sup>1</sup>	Dex 15	Réduit de 2 points les malus du combat à deux armes
Défense à deux armes <sup>1</sup>	Combat à deux armes	L'arme secondaire octroie un bonus de boudier de +1 à la CA
Science du combat à deux armes <sup>1</sup>	Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6	Permet une deuxième attaque avec l'arme secondaire
Maîtrise du combat à deux armes <sup>1</sup>	Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes bonus de base à l'attaque de +11	Permet une troisième attaque avec l'arme secondaire
Combat en aveugle <sup>1</sup>	—	Deux chances de passer un camouflage
Combat monté <sup>1</sup>	Degré de maîtrise de 1 en Équitation	Permet d'annuler un coup sur sa monture grâce à un test d'Équitation
Attaque au galop <sup>1</sup>	Combat monté	Permet de se déplacer avant et après une charge montée
Charge dévastatrice <sup>1</sup>	Combat monté, Attaque au galop	Double les dégâts d'une charge montée
Piétinement <sup>1</sup>	Combat monté	Le défenseur ne peut choisir d'éviter un renversement
Tir monté <sup>1</sup>	Combat monté	Réduit de moitié les malus sur le tir monté
Course	—	Permet de courir à cinq fois sa vitesse de déplacement ; bonus de +4 sur les Saut avec élan
Discret	—	Bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux et Discretion
Dispense de composantes matérielles	—	Permet de lancer ses sorts sans composante matérielle
Doigts de fée	—	Bonus de +2 sur les tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes
École renforcée <sup>2</sup>	—	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
École supérieure <sup>2</sup>	École renforcée (même école)	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
Efficacité des sorts accrue	—	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
Emprise sur les morts-vivants <sup>3</sup>	—	4 tentatives de renvoi ou d'intimidation supplémentaires par jour
Endurance	—	Bonus de +4 sur certains tests et jets de sauvegarde
Dur à cuire	Endurance	Permet de rester conscient entre -1 et -9 pv
Esquive <sup>1</sup>	Dex 13	Bonus d'esquive de +1 contre un seul adversaire
Souplesse du serpent <sup>1</sup>	Esquive	Bonus d'esquive de +4 contre certaines attaques d'opportunité
Attaque éclair <sup>1</sup>	Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque au corps à corps
Expertise du combat <sup>1</sup>	Int 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus à la CA (5 points max.)
Attaque en rotation <sup>1</sup>	Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4	Permet une attaque au corps à corps contre tous les ennemis à portée
Science de la feinte <sup>1</sup>	Expertise du combat	Permet d'effectuer une feinte par une action de mouvement
Science du croc-en-jambe <sup>1</sup>	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de croc-en-jambe ; pas d'attaque d'opportunité
Science du désarmement <sup>1</sup>	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de désarmement ; pas d'attaque d'opportunité
Fin limier	—	Bonus de +2 sur les tests de Fouille et de Renseignement
Fourberie	—	Bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon et de Déguisement
Fraternité animale	—	Bonus de +2 sur les tests de Dressage et d'Équitation
Funambule	—	Bonus de +2 sur les tests d'Équilibre et d'Évasion
Incantation animale	Sag 13, aptitude de forme animale	Permet de lancer des sorts sous forme animale
Magie de guerre	—	Bonus de +4 sur les tests de Concentration lors d'une incantation sur la défensive



Maîtrise des sorts <sup>2</sup>	Magicien de niveau <sup>1</sup>	Permet de préparer les sorts choisis sans grimoire
Maniement d'une arme de guerre <sup>2</sup>	—	Annule le malus à l'attaque pour l'arme de guerre choisie
Maniement d'une arme exotique <sup>1, 2</sup>	Bonus de base à l'attaque de +1	Annule le malus à l'attaque pour l'arme exotique choisie
Maniement des armes courantes	—	Annule le malus à l'attaque pour toutes les armes courantes
Maniement des boucliers	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Maniement du pavois	Maniement des boucliers	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Science du coup de bouclier <sup>1</sup>	Maniement des boucliers	Un bouclier utilisé pour attaquer conserve son bonus à la CA
Méticuleux	—	Bonus de +2 sur les tests de Décryptage et de Décryptage
Négociation	—	Bonus de +2 sur les tests de Diplomatie et de Psychologie
Persuasion	—	Bonus de +2 sur les tests de Bluff et d'Intimidation
Pistage	—	Permet d'utiliser Survie pour pister
Port des armures légères	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Prestige	Niveau de personnage de 6	Attire des compagnons d'armes et des suivants
Rechargement rapide <sup>1, 2</sup>	Maniement de l'arbalète choisie	Recharger l'arbalète choisie est plus rapide
Réflexes surhumains	—	Bonus de +2 sur les jets de Réflexes
Robustesse <sup>3</sup>	—	+3 points de vie
Savoir-faire mécanique	—	Bonus de +2 sur les tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage
Science de l'initiative <sup>1</sup>	—	Bonus de +4 sur les tests d'initiative
Science du combat à mains nues <sup>1</sup>	—	Permet d'être considéré armé même à mains nues
Coup étourdissant <sup>1</sup>	Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8	Permet d'étourdir lors d'attaques à mains nues
Parade de projectiles <sup>1</sup>	Dex 13, Science du combat à mains nues	Permet de parer une attaque à distance par round
Interception de projectiles <sup>1</sup>	Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues	Permet d'attraper les projectiles parés
Science de la lutte <sup>1</sup>	Dex 13, Science du combat à mains nues	Bonus de +4 sur les tests de lutte ; pas d'attaque d'opportunité
Science du contresort	—	Transforme tout sort de la même école en contresort
Science du critique <sup>1, 2</sup>	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8	Double la zone de critique possible de l'arme
Science du renvoi	Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures	Bonus de +1 au niveau pour le renvoi ou l'intimidation
Talent <sup>2</sup>	—	Bonus de +3 sur les tests de la compétence choisie
Tir à bout portant <sup>1</sup>	—	Bonus de +1 sur les jets d'attaque à distance et de dégâts à 9 mètres ou moins
Tir de loin <sup>1</sup>	Tir à bout portant	Augmente le facteur de portée de 50% ou 100%
Tir de précision <sup>1</sup>	Tir à bout portant	Annule le malus de -4 lors d'un tir dans un corps à corps
Science du tir de précision <sup>1</sup>	Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11	Les attaques à distance ignorent tout abri ou camouflage s'il n'est pas total
Tir en mouvement <sup>1</sup>	Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque à distance
Tir rapide <sup>1</sup>	Dex 13, Tir à bout portant	Une attaque à distance supplémentaire par round
Feu nourri <sup>1</sup>	Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque de +6	Permet de tirer deux flèches ou plus simultanément
Vigilance	—	Bonus de +2 sur les tests de Détection et de Perception auditive
Vigueur surhumaine	—	Bonus de +2 sur les jets de Vigueur
Volonté de fer	—	Bonus de +2 sur les jets de Volonté
Volteur	—	Bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie et de Saut
<b>Dons de création d'objets</b>	<b>Conditions</b>	<b>Avantage</b>
Création d'anneaux magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des anneaux magiques
Création d'armes et armures magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des armes, des boucliers et des armures magiques
Création d'objets merveilleux	Niveau de lanceur de sorts de 3	Permet de fabriquer des objets merveilleux
Création de baguettes magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des baguettes magiques
Création de bâtons magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des bâtons magiques
Création de sceptres magiques	Niveau de lanceur de sorts de 9	Permet de fabriquer des sceptres magiques
Écriture de parchemins	Niveau de lanceur de sorts de 1	Permet de fabriquer des parchemins
Préparation de potions	Niveau de lanceur de sorts de 6	Permet de fabriquer des potions
<b>Dons de métamagie</b>	<b>Conditions</b>	<b>Avantage</b>
Augmentation d'intensité	—	Augmente le niveau effectif du sort
Extension d'effet	—	Augmente les variables numériques et aléatoires du sort de 50%
Extension de durée	—	Double la durée du sort
Extension de portée	—	Double la portée du sort
Extension de zone d'effet	—	Double les dimensions de la zone d'effet du sort
Incantation rapide	—	Lancer le sort est une action libre
Incantation silencieuse	—	Permet de lancer le sort sans composante verbale
Incantation statique	—	Permet de lancer le sort sans composante gestuelle
Quintessence des sorts	—	Maximise les variables numériques et aléatoires du sort

<sup>1</sup> Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

<sup>2</sup> Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une nouvelle arme, une nouvelle compétence, école de magie, liste de sorts.

<sup>3</sup> Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets sont cumulatifs.



**Avantage.** Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

**Spécial.** Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Un guerrier peut choisir Attaque en puissance en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## ATTAQUE EN ROTATION [GÉNÉRAL]

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui l'entourent en tournant rapidement sur lui-même.

**Conditions.** Int 13, Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

**Avantage.** Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle.

Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort rapidité).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Attaque en rotation en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## ATTAQUES RÉFLEXES [GÉNÉRAL]

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

**Avantage.** Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité en un seul round (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins quittent dans le même round des cases contrôlées par le personnage, celui-ci peut attaquer trois d'entre eux. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

**Normal.** Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

**Spécial.** Ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser son pouvoir spécial d'opportuniste (voir page 58) plus d'une fois par round.

Un guerrier peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire au niveau 2.

## AUGMENTATION D'INTENSITÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

**Avantage.** Ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux sans toutefois dépasser le 9<sup>e</sup>). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un globe d'invulnérabilité partielle) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Un sort à intensité augmentée nécessite un emplacement de sort de son nouveau niveau effectif. Par exemple, un prêtre pourra préparer immobilisation de personne comme un sort du 4<sup>e</sup> niveau (au lieu du 2<sup>e</sup>) et le résultat fonctionnera en tout point comme un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

## AUTONOME [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se débrouiller seul dans les situations et les environnements dangereux.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

## CHARGE DÉVASTATRICE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement redoutable lorsqu'il charge à cheval (ou toute autre monture).

**Conditions.** Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

**Avantage.** Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Charge dévastatrice en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait mieux se battre avec une arme dans chaque main grâce à son agilité et son entraînement.

**Condition.** Dex 15.

**Avantage.** Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

**Normal.** Voir Combat à deux armes, page 154 et la Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes, page 155.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## COMBAT EN AVEUGLE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

**Avantage.** Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage, page 151).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles (voir la Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque et la Table 8-6 : modificateurs à la CA, page 151). Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures (voir Table 9-4 : déplacements contrariés, page 163).

**Normal.** Les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles (voir Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque, page 151) et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité (voir Table 9-4 : déplacements contrariés, page 163).

**Spécial.** Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort dignotement (voir page 212).

Un guerrier peut choisir Combat en aveugle en tant que don supplémentaire (voir page 39).



*Lidda esquive le rayon d'un sort lancé par un prêtre maléfique.*



## COMBAT MONTÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage sait combattre sur le dos d'une monture.

**Condition.** Degré de maîtrise de 1 en Équitation.

**Avantage.** Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Combat monté en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## COUP ÉTOURDISSANT [GÉNÉRAL]

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.

**Conditions.** Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8.

**Avantage.** Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du moine + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdis.

**Spécial.** Un moine peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions. Un moine qui possède ce don peut tenter un coup étourdissant un nombre de fois par jour égal à son niveau de moine, plus un quart des niveaux qu'il possède dans d'autres classes que moine.

Un guerrier peut choisir Uppercut en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## COURSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement rapide.

**Avantage.** Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut, page 84), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il court.

**Normal.** On court habituellement à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde), et l'on perd son bonus de Dextérité à la CA pendant une course.

## CRÉATION D'ANNEAUX MAGIQUES

### [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des anneaux magiques ayant des effets variés.

**Condition.** Niveau 12 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le Guide du Maître détaille les divers anneaux magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un anneau cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'anneau. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Par exemple, un anneau de triple souhait exige une dépense de 15 000 PX en plus du prix de base (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises). Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'anneau en question.

## CRÉATION D'ARMES ET ARMURES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques.

**Condition.** Niveau 5 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le Guide du Maître détaille les divers boucliers, armes et armures magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

## CRÉATION D'OBJETS MERVEILLEUX

### [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, de la boule de cristal au tapis volant.

**Condition.** Niveau 3 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le Guide du Maître détaille les objets merveilleux, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet.

La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux

fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.





## CRÉATION DE BAGUETTES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage sait fabriquer des baguettes magiques, des objets qui lancent les sorts que leur créateur a stockés à l'intérieur (voir le *Guide du Maître* pour plus de détails).

**Condition.** Niveau 5 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4<sup>e</sup> niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort que l'objet contient). Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquiescer cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les PX correspondants).

## CRÉATION DE BÂTONS MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des bâtons magiques, dont les effets sont très variés.

**Condition.** Niveau 12 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les différents bâtons magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base du bâton et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

## CRÉATION DE SCEPTRES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

**Condition.** Niveau 9 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les différents sceptres magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

## DÉFENSE À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le style de combat à deux armes du personnage met autant l'accent sur la défense que sur l'attaque.

**Avantage.** Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Défense à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## DISCRET [GÉNÉRAL]

Le personnage sait passer inaperçu.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

## DISPENSE DE COMPOSANTES MATÉRIELLES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer des sorts sans se reposer sur des composantes matérielles.

**Avantage.** Le personnage peut lancer les sorts nécessitant une composante matérielle coûtant 1 po ou moins sans utiliser cette composante. (L'incantation provoque tout de même des attaques d'opportunité.) Le personnage doit fournir normalement les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po.

## DOIGTS DE FÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une exceptionnelle habileté manuelle.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

## DUR À CUIRE [GÉNÉRAL]

Grâce à son obstination, le personnage reste conscient même lorsqu'il reçoit des coups qui devraient l'abattre.

**Condition.** Endurance.

**Avantage.** Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie.

Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action que le MD juge fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint -10.

**Normal.** Un personnage ne possédant pas ce don suit les règles du Chapitre 8 : le combat et devient mourant et inconscient lorsque son total de points de vie est compris entre -1 et -9.

## ÉCOLE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur efficacité augmentée.

**Avantage.** Le DD des jets de sauvegarde contre tous les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

## ÉCOLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il possède déjà le don École renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

**Condition.** École renforcée pour l'école choisie.

**Avantage.** Le degré de difficulté (DD) des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1. Ce bonus se cumule avec celui d'École renforcée.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

## ÉCRITURE DE PARCHEMINS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou d'autres lanceurs de sorts pourront utiliser les incantations écrites. Les parchemins sont décrits dans le *Guide du Maître*.

**Condition.** Niveau 1 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le prix de base d'un parchemin est de 25 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).



Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

## EFFICACITÉ DES SORTS ACCRUE [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

## EFFICACITÉ DES SORTS SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont encore plus redoutables et encore plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

**Condition.** Efficacité des sorts accrue.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) effectués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui d'Efficacité des sorts accrue.

## EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS [GÉNÉRAL]

Le personnage peut employer ses pouvoirs de renvoi ou d'intimidation de créatures un plus grand nombre de fois par jour.

**Condition.** Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

**Avantage.** À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Si le personnage peut renvoyer ou intimider plus d'un type de créature (comme un prêtre d'alignement bon ayant accès au pouvoir accordé du domaine du Feu, qui peut repousser les morts-vivants et les créatures du Feu, et intimider les créatures de l'Eau), il peut utiliser chacun de ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation quatre fois de plus par jour.

**Normal.** Sans ce don, un personnage peut habituellement repousser ou intimider les morts-vivants (ou d'autres créatures) un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

**Spécial.** Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Chaque fois que le personnage obtient ce don, tous ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation sont utilisables quatre fois de plus par jour.

## ENCHAÎNEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance.

**Avantage.** Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque.

Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Enchaînement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## ENDURANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires (voir page 81), les tests de Constitution joués pour continuer à courir (voir page 143), les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée (voir page 164), les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration (voir page 81), les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif (voir le *Guide du Maître*), les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids (voir le *Guide du Maître*), ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie (voir le *Guide du Maître*). De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

**Normal.** Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

**Spécial.** Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire (voir page 54). Il n'a pas à le choisir.

*Mialee lance un sort depuis un rouleau qu'elle a elle-même préparé.*



**ESQUIVE [GÉNÉRAL]**

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition. Dex 13.

**Avantage.** Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Esquive en tant que don supplémentaire (voir page 38).

**EXPERTISE DU COMBAT [GÉNÉRAL]**

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition. Int 13.

**Avantage.** Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

**Normal.** Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Expertise du combat en tant que don supplémentaire (voir page 39).

**EXTENSION D'EFFET [MÉTAMAGIE]**

Le personnage est capable de lancer des sorts plus puissants que la moyenne.

**Avantage.** Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un projectile magique à effet étendu inflige  $1d4+1 \times 1,5$  points de dégâts par projectile. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire. Un sort à effet étendu nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

**EXTENSION DE DURÉE [MÉTAMAGIE]**

Le personnage est capable de lancer des sorts qui durent plus longtemps que la moyenne.

**Avantage.** Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

**EXTENSION DE PORTÉE [MÉTAMAGIE]**

Le personnage est capable de lancer des sorts qui vont plus loin que les autres.

**Avantage.** Le personnage peut alérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Un sort à portée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés par ce don.

**EXTENSION DE ZONE D'EFFET [MÉTAMAGIE]**

Le personnage peut étendre la zone d'effet de ses sorts.

**Avantage.** Le personnage peut alérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100%. Par exemple, une boule de feu à zone d'effet étendue produit un rayonnement de 12 mètres de rayon au lieu des 6 mètres habituels. Un sort à zone d'effet étendue nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la zone d'effet n'est pas d'un des quatre types précédents, ou qui ne sont pas définis par une zone d'effet, ne peuvent être affectés par ce don.

**FEU NOURRI [GÉNÉRAL]**

Le personnage peut tirer plusieurs flèches simultanément sur une cible proche.

Condition. Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.

**Avantage.** Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches.

Grâce au don Feu nourri, on peut attaquer avec deux flèches en même temps.

Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions).

Si son bonus de base à l'attaque est au moins de +11, le personnage peut choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de -6 au lieu de -4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de +16, il peut aussi tirer quatre flèches, avec un malus de -8.

Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.

**Spécial.** Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Un guerrier peut choisir Feu nourri en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

**FIN LIMIER [GÉNÉRAL]**

Le personnage est particulièrement doué pour obtenir des informations.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.



## FOURBERIE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour travestir la vérité.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

## FRATERNITÉ ANIMALE [GÉNÉRAL]

Le personnage s'entend bien avec les animaux.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et d'Équitation.

## FUNAMBULE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement souple et toujours d'aplomb.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équilibre et d'Évasion.

## INCANTATION ANIMALE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer des sorts sous forme animale.

**Conditions.** Sag 13, aptitude de forme animale.

**Avantage.** Le personnage peut exécuter les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Par exemple, lorsqu'il est sous la forme d'un faucon, un personnage pourrait remplacer les composantes verbales et gestuelles habituelles du sort par des cris et des mouvements de serres. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs en possession du personnage, même si ceux-ci sont fondus dans sa forme actuelle. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait pas utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

## INCANTATION RAPIDE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts en une fraction de seconde.

**Avantage.** L'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort !) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation rapide nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Spécial.** Ce don ne peut être appliqué à un sort lancé de façon spontanée (ce qui inclut les sorts d'ensorceleurs et de bardes, ainsi que les sorts de druides et de prêtres lancés spontanément), puisque l'application d'un don métamagique à un sort lancé spontanément allonge son temps d'incantation pour en faire une action complexe.

## INCANTATION SILENCIEUSE [MÉTAMAGIE]

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

**Avantage.** Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Un sort à incantation silencieuse nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

**Spécial.** Les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

## INCANTATION STATIQUE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts sans faire le moindre geste.

**Avantage.** Un sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Un sort à incantation statique nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

## INTERCEPTION DE PROJECTILES [GÉNÉRAL]

Le personnage sait intercepter les flèches, ainsi que les carreaux d'arbalètes, les lances et tout autre projectile ou arme de jet.

**Conditions.** Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues.

**Avantage.** Lorsqu'il utilise le don Parade de projectiles (page 98), le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur.

Il faut au moins une main libre pour utiliser ce don.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Interception de projectiles en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## MAGIE DE GUERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de jeter ses sorts au combat.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive (voir Incantation sur la défensive, page 140), ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

## MAÎTRISE DES SORTS [GÉNÉRAL]

Le personnage connaît si intimement une sélection de sorts qu'il peut les préparer sans se référer à son grimoire.

**Condition.** Magicien de niveau 1.

**Avantage.** Chaque fois que le personnage obtient ce don, il peut sélectionner un nombre de sorts égal à son modificateur d'Intelligence parmi les sorts de magicien qu'il connaît déjà. Il peut alors préparer les sorts sélectionnés sans consulter son grimoire profane.

**Normal.** Un magicien qui ne possède pas ce don doit utiliser un grimoire pour préparer tous ses sorts, à l'exception de lecture de la magie.

## MAÎTRISE DU COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le personnage est un maître du combat à deux armes.

**Conditions.** Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +11.

**Avantage.** Le personnage obtient une troisième attaque avec son arme secondaire, mais avec un malus de -10.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Maîtrise du combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## MANIEMENT D'UNE ARME DE GUERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme de guerre, comme l'arc long (pour la liste des armes de guerre, voir la Table 7-5 : armes, page 116), et se forme à son maniement.

Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que sa classe lui propose.

**Avantage.** Lorsqu'il utilise l'arme de guerre choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

**Normal.** Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

**Spécial.** Barbares, guerriers, paladins et rôdeurs sont formés au maniement de toutes les armes de guerre. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme de guerre.

Un prêtre choisissant le domaine de la Guerre acquiert gratuitement le don Maniement d'arme de guerre relatif à l'arme de prédilection de son dieu, à condition que celle-ci soit une arme de guerre. Il n'a pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort transformation de Tenser est considéré comme formé au maniement de toutes les armes de guerre pendant la durée du sort.

## MANIEMENT D'UNE ARME EXOTIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme exotique, comme le fléau double (pour la liste des armes exotiques, voir la Table 7-5 : armes, page 116), et se forme à son maniement.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For 13 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

**Avantage.** Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

**Normal.** Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.



**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique.

Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache de guerre naine a pour condition supplémentaire une Force de 13+.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Maniement d'une arme exotique en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## MANIEMENT DES ARMES COURANTES [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante (pour la liste des armes courantes, voir la Table 7-5 : armes, page 116).

**Avantage.** Lorsqu'il utilise une arme courante, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

**Normal.** Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subir un malus de -4 aux jets d'attaque.

**Spécial.** Druides, magiciens et moines exceptés, tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation de Tenser* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes courantes pendant la durée du sort.

## MANIEMENT DES BOUCLIERS [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se servir des écus, des rondaches et des targes.

**Avantage.** Lorsque le personnage utilise un bouclier (autre qu'un pavois) au combat, il ne subit que les malus habituels (voir la Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

**Normal.** Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

**Spécial.** Barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

## MANIEMENT DU PAVOIS [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se servir des pavois.

**Condition.** Maniement des boucliers.

**Avantage.** Lorsque le personnage utilise un pavois au combat, il ne subit que les malus habituels (voir la Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

**Normal.** Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

**Spécial.** Les guerriers obtiennent automatiquement Maniement du pavois en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

## MÉTICULEUX [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement attentif aux petits détails qui pourraient échapper à d'autres que lui.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déchiffrement et d'Évaluation.

## NÉGOCIATION [GÉNÉRAL]

Le personnage sait évaluer et altérer l'aptitude de ses interlocuteurs.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.

## PARADE DE PROJECTILES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

**Conditions.** Dex 13, Science du combat à mains nues.

**Avantage.** Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il

peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une *flèche acide* de Melf.

**Spécial.** Un moine peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## PERSUASION [GÉNÉRAL]

Le personnage a un talent pour obtenir ce qu'il veut, d'une façon ou d'une autre.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

## PIÉTINEMENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait pousser sa monture à piétiner ses adversaires.

**Conditions.** Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

**Avantage.** Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre (voir Renversement, page 152).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Piétinement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## PISTAGE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

**Avantage.** Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la courent ou quand elle se scinde en deux.

**Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement.** Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20 aux tests de compétence.

Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

**Sol très mou.** Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

**Sol mou.** Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

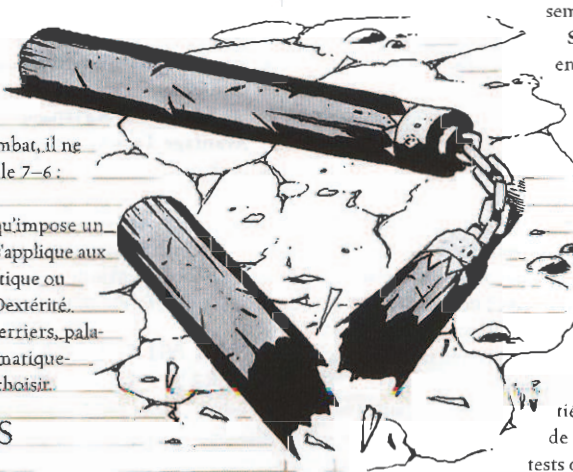
**Sol ferme.** La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

**Sol dur.** Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de Survie sont présents dans la table suivante :

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

**Normal.** Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de





la tâche est de 10 ou moins. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : <sup>1</sup>	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : <sup>2</sup>	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

<sup>1</sup> Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

<sup>2</sup> Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

d'une créatures en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

**Spécial.** Les rôdeurs bénéficient automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort *passage sans trace*.

## PORT DES ARMURES INTERMÉDIAIRES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure intermédiaire (voir Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

**Condition.** Port des armures légères.

**Avantage.** Voir Port des armures légères.

**Normal.** Voir Port des armures légères.

**Spécial.** Barbares, druides, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures intermédiaires en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

## PORT DES ARMURES LÉGÈRES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure légère (voir Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

**Avantage.** Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discretion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

**Normal.** Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

**Spécial.** Toutes les classes de personnages à l'exception des ensorceleurs, magiciens et moines obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

## PORT DES ARMURES LOURDES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure lourde (voir Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

**Condition.** Port des armures légères, Port des armures intermédiaires.

**Avantage.** Voir Port des armures légères.

**Normal.** Voir Port des armures légères.

**Spécial.** Guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Maniement d'armure lourde en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

## PRÉPARATION DE POTIONS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de concocter des potions et huiles, qui reproduisent l'effet des sorts. Elles sont décrites dans le *Guide du Maître*.

**Condition.** Niveau 3 de lanceur de sorts.

**Avantage.** Le personnage peut créer une potion ou une huile reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3<sup>e</sup> niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau de lanceur de sorts actuel du personnage. Le prix de base d'une potion est de 50 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de base de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion ou s'oint d'huile devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

## PRESTIGE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un meneur né, qui sait se faire obéir. Il a fait le nécessaire pour recruter des compagnons d'armes et des suivants.

**Condition.** Niveau global de 6.

**Avantage.** Le personnage peut accueillir des compagnons loyaux et des suivants dévoués à son service. Les informations quant à la nature des compagnons d'armes et le nombre des suivants que le personnage peut recruter sont du ressort du MD.

**Spécial.** Un joueur doit consulter son MD avant de choisir ce don. Ils devront travailler ensemble pour déterminer un compagnon d'arme et des suivants adaptés au personnage. (Le *Guide du Maître* contient plus d'informations sur les compagnons d'armes et les suivants).

## QUINTESSENCE DES SORTS [MÉTAMAGIE]

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

**Avantage.** Tous les effets numériques et aléatoires de la quintessence d'un sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, une quintessence de *boule de feu* inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points au niveau 10 de lanceur de sorts). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans données numériques et aléatoires. La quintessence d'un sort nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de *boule de feu* à effet étendu lancée par un magicien de niveau 15 inflige jusqu'à 60 + (10d6/2) points de dégâts.

## RECHARGEMENT RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme à projectiles (arbalète de poing, légère ou lourde ou fronde), qu'il peut recharger plus rapidement que la normale.

**Condition.** Maniement de l'arme choisie.

**Avantage.** Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arbalète est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing ou légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité.

Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing ou légère ou une fronde peut tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme s'il utilisait un arc.



**Normal.** Un personnage ne possédant pas ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing ou légère ou une fronde et une action complexe pour recharger une arbalète lourde.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'arbalète.

Un guerrier peut choisir Rechargement rapide en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## RÉFLEXES SURHUMAINS [GÉNÉRAL]

Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

## ROBUSTESSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est plus robuste que la normale.

**Avantage.** Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

**Spécial.** Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

## SAVOIR-FAIRE MÉCANIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour manipuler de petits objets délicats.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

## SCIENCE DE LA DESTRUCTION [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait comment détruire les objets que tiennent en mains ses adversaires, y compris les armes et les boucliers.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance.

**Avantage.** Lorsque le personnage tente de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité (voir Destruction, page 156).

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

**Normal.** Un personnage qui ne possède pas ce don provoque une attaque d'opportunité quand il frappe un objet tenu ou porté par une autre personne.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science de la destruction en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DE L'INITIATIVE [GÉNÉRAL]

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science de l'initiative en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DE LA BOUSCULADE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait comment repousser ses adversaires avec un maximum d'efficacité.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance.

**Avantage.** Le personnage peut tenter une bousculade (voir page 154) sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour repousser sa cible.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science de la bousculade en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DE LA FEINTE [GÉNÉRAL]

Lorsqu'il combat, le personnage sait bien tromper son adversaire sur ses intentions.

**Conditions.** Int 13, Expertise du combat.

**Avantage.** Le personnage peut effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement.

**Normal.** Une feinte de combat est habituellement une action simple.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science de la feinte en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DE LA LUTTE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un lutteur compétent.

**Conditions.** Dex 13, Science du combat à mains nues.

**Avantage.** Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.

**Normal.** L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## SCIENCE DU COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

**Conditions.** Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6.

**Avantage.** Lorsque le personnage combat avec deux armes (voir Table 8-8, page 155), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

**Normal.** Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## SCIENCE DU COMBAT À MAINS NUES [GÉNÉRAL]

Le personnage est un expert du combat à mains nues.

**Avantage.** Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

**Normal.** Sans ce don, un personnage se battant à mains nues est considéré comme étant désarmé et ne peut infliger que des dégâts non-létaux avec ce type d'attaque.

**Spécial.** Les moines obtiennent automatiquement Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire au niveau 1. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Un guerrier peut choisir Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DU CONTRESORT [GÉNÉRAL]

Les nuances de la magie n'ont aucun secret pour le personnage, qui peut contrer les sorts de ses adversaires avec une grande habilité.

**Avantage.** Lorsque le personnage tente de contrer un sort, il peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.

**Normal.** Un lanceur de sorts qui ne possède pas ce don ne peut contrer un sort qu'en utilisant exactement le sort d'origine ou un sort indiquant spécifiquement qu'il peut être utilisé comme contresort.

## SCIENCE DU COUP DE BOUCLIER [GÉNÉRAL]

Le personnage sait donner des coups de bouclier tout en continuant à l'utiliser pour se défendre.

**Condition.** Maniement des boucliers.

**Avantage.** Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.

**Normal.** Sans ce don, un personnage qui donne un coup de bouclier perd le bonus de bouclier à la CA du bouclier jusqu'à son prochain tour de jeu.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du combat de bouclier en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DU CRITIQUÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, dont il se servira avec une efficacité décuplée.



**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8.

**Avantage.** La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un résultat de 19-20 au dé (2 nombres). Avec ce don, la zone de critique possible de cette arme passe à 17-20 (4 nombres).

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affutage*).

Un guerrier peut choisir Science du critique en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE [GÉNÉRAL]

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

**Conditions.** Int 13, Expertise du combat.

**Avantage.** Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

**Normal.** Sans ce don, tenter un croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité. Voir Croc-en-jambe, page 139.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## SCIENCE DU DESARMEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage sait comment désarmer ses adversaires.

**Conditions.** Int 13, Expertise du combat.

**Avantage.** Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer en retour. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

**Normal.** Voir les règles permettant de désarmer son adversaire, page 156.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## SCIENCE DU RENVERSEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour renverser ses adversaires.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance.

**Avantage.** Lorsque le personnage tente un renversement, sa cible ne peut choisir de l'éviter. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour envoyer sa cible à terre.

**Normal.** Sans ce don, la cible d'un renversement peut choisir d'éviter ou de bloquer son agresseur.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du renversement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SCIENCE DU RENVOI [GÉNÉRAL]

Les renvois du personnage sont particulièrement efficaces.

**Conditions.** Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

**Avantage.** Le personnage peut utiliser son pouvoir de renvoi ou d'intimidation avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui offre cette aptitude.

## SCIENCE DU TIR DE PRÉCISION [GÉNÉRAL]

Les attaques à distance du personnage ignorent les effets des abris ou du camouflage.

**Conditions.** Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11.

**Avantage.** Les attaques à distance du personnage ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels.

De plus, quand le personnage tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.

**Normal.** Les règles concernant les abris et le camouflage sont en pages 149-152. Sans ce don, un personnage qui tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il doit déterminer aléatoirement lequel des combattants agrippés est effectivement atteint.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Science du tir de précision en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## SOUPLESSE DU SERPENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

**Conditions.** Dex 13, Esquive.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Souplesse du serpent en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SPÉCIALISATION MARTIALE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que la grande hache, pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en guise d'arme pour ce qui est de ce don. Les coups portés à l'aide de cette arme sont plus dangereux.

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que la grande hache, pour laquelle il possède les dons Spécialisation martiale et Arme de prédilection supérieure. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en guise d'arme pour ce qui est de ce don. Cette arme inflige encore plus de dégâts.

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, Arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, Spécialisation martiale pour l'arme choisie, guerrier de niveau 12.





**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## SUCCESION D'ENCHAÎNEMENTS [GÉNÉRAL]

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de ++.

**Avantage.** Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round. Chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Succession d'enchaînements en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## TALENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier choisit une compétence, telle que Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour l'utiliser.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

## TIR À BOUT PORTANT [GÉNÉRAL]

Une arme à distance à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir à bout portant en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## TIR DE LOIN [GÉNÉRAL]

L'aventurier peut tirer très loin avec une arme à distance.

**Condition.** Tir à bout portant.

**Avantage.** Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir de loin en tant que don supplémentaire (voir page 39).



## TIR DE PRÉCISION [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour tirer au meilleur moment possible.

**Condition.** Tir à bout portant.

**Avantage.** Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque (voir Tir dans le tas, page 140).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir de précision en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## TIR EN MOUVEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

**Conditions.** Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.

**Avantage.** Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir en mouvement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## TIR MONTÉ [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait utiliser des armes à distance à dos de monture.

**Conditions.** Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

**Avantage.** Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court (voir Combat monté, page 155).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir monté en tant que don supplémentaire (voir page 39).

## TIR RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage utilise ses armes à distance à une cadence stupéfiante.

**Conditions.** Dex 13, Tir à bout portant.

**Avantage.** Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance (voir page 143) avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Tir rapide en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

## VIGILANCE [GÉNÉRAL]

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

**Spécial.** Le maître d'un familier (voir page 34) bénéficie automatiquement des effets de ce don tant que son familier se trouve assez près de lui pour qu'il puisse le toucher en rendant le bras.

## VIGUEUR SURHUMAINE [GÉNÉRAL]

Le personnage est plus résistant que la normale.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

## VOLONTÉ DE FER [GÉNÉRAL]

Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

## VOLTIGEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage possède une bonne détente et une excellente coordination.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties et de Saut.



Illus. de A. Suckel



quoi ressemble votre personnage ? Quel âge a-t-il ? Quelle impression donne-t-il à ceux qui le rencontrent ? Vénère-t-il un dieu à qui il adresse ses prières ? Pourquoi est-il parti à l'aventure ?

Ce chapitre vous aidera à définir l'identité de votre personnage. Il sera plus vivant, comme le héros d'un film ou d'un roman. Pour beaucoup de joueurs, l'intérêt principal du jeu de rôle consiste, justement, à donner vie au personnage qu'ils incarnent.

À la création du personnage, n'hésitez pas à laisser certains détails assez vagues ; c'est en le jouant que vous vous ferez une idée exacte de sa personnalité. Vous l'affinerez de plus en plus, comme un auteur le fait avec ses personnages au fil de ses ébauches de manuscrits ou des différents volumes d'une série.

Ce chapitre traite de l'alignement (la façon dont le personnage se positionne dans la lutte opposant le Bien au Mal), de la religion, de l'état civil et des mensurations (nom, sexe, âge, etc.), et enfin de la description du personnage.

### L'ALIGNEMENT

Dans le temple de Pélor se trouve un vieux livre sacré. Chaque fois que le clergé recrute des aventuriers pour entreprendre une quête, ils doivent commencer par embrasser ce livre. Ceux dont le cœur recèle une part de Mal sont alors repoussés par une violente décharge d'énergie divine, et ceux qui sont incapables de choisir entre le Bien et le Mal se retrouvent étourdis. Seuls les personnages bons peuvent baiser l'ouvrage sans risque, et c'est à eux que les prêtres de Pélor confient leurs plus importantes missions. Dans l'univers de D&D, le Bien et le Mal ne sont pas des idées philosophiques ; au contraire, ce sont des forces qui définissent le cosmos.

Les diables sous forme humaine rôdent çà et là et tentent les gens pour les inciter à commettre des actes répréhensibles ; les prêtres bons sollicitent le pouvoir de leur dieu bienfaisant pour protéger les fidèles ; les adora-

teurs des divinités du Mal font souffrir les innocents pour s'attirer les faveurs de leurs maîtres ; les paladins partent en croisade contre les malfaisants ; les seigneurs de la guerre se tournent vers les dieux qui les aideront à conquérir les terres voisines, et les serviteurs de ces divinités leur promettent moult récompenses en échange d'un serment d'allégeance...

Le comportement et la moralité d'une créature sont représentés par son alignement, lequel peut être : loyal bon, neutre bon, chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais (la Table 6-1, page suivante, présente l'alignement habituel de quelques créatures et des différentes classes et races).

Choisissez l'alignement de votre personnage en vous aidant des indications correspondant à sa race et sa classe. Normalement, les personnages des joueurs sont d'alignement bon ou neutre. Les alignements mauvais sont réservés à leurs adversaires, qu'ils soient humains ou monstrueux.

L'alignement est un outil permettant de développer la personnalité du personnage. Ce n'est pas un carcan destiné à contraindre sa conduite. Chaque alignement regroupe des caractères, voire des philosophies, fort différents, ce qui signifie que deux personnages loyaux bons peuvent n'avoir que très peu de choses en commun quant à la manière dont ils se comportent. De plus, rares sont les personnages qui se conforment totalement à leur alignement. Même un individu loyal bon peut avoir des moments de cupidité, ce qui l'incitera parfois à mettre la main sur certains objets ou à les garder pour lui alors que son alignement l'encouragerait plutôt à partager. Il est extrêmement difficile de toujours rester égal à soi-même : les personnages bons peuvent s'énervier, ceux qui sont rieurs voient parfois l'intérêt d'agir noblement, etc.

EXEMPLES  
DE SYMBOLES SACRÉS



Choisir un alignement signifie que vous avez l'intention de jouer votre personnage d'une certaine manière. Si jamais il se comporte d'une façon radicalement différente, le MD peut décider que l'alignement du personnage doit changer afin de se conformer à ses actions.

## ALIGNEMENTS HABITUELS

Les créatures et les membres des classes présentées en italique dans la Table 6-1 ont toujours l'alignement indiqué. Exception faite du paladin, elles l'acquiescent à la naissance. C'est une part innée de leur nature. En règle générale, une créature ayant un alignement inné possède un lien (par ses ancêtres, son histoire ou par magie) avec les plans Extérieurs ou est une créature magique.

Pour les autres classes, races et créatures, l'alignement indiqué par la Table 6-1 est le plus courant même si, dans leur immense majorité, les êtres doués de raison peuvent avoir n'importe quel alignement. Certaines races affichent naturellement une tendance pour tel ou tel alignement, mais les individus peuvent échapper à la norme. En fonction des créatures, ces tendances peuvent s'exprimer plus ou moins fortement. Ainsi, kobolds et tyrannœils sont généralement loyaux mauvais, mais on note une plus grande diversité chez les premiers, tout simplement parce que leur prédisposition naturelle à suivre cet alignement est moins profondément ancrée que chez les seconds. Les créatures intelligentes subissent également l'influence de leur société, qui les empêche généralement de sortir du moule. Par exemple, les orques sont chaotiques mauvais et leur société valorise grandement cet alignement. Un humain élevé chez les orques aura de fortes chances d'être lui aussi chaotique mauvais, ce qui ne sera pas forcément le cas d'un orque ayant passé ses jeunes années chez les humains.

TABLE 6-1 : ALIGNEMENT DES CLASSES, RACES ET CRÉATURES

Loyal bon	Neutre bon	Chaotique bon
<i>Archons</i>	Aigles géants	Dragons de cuivre
<i>Dragons d'or</i>	Centaures	<i>Éladrins</i>
<i>Lammasus</i>	<i>Guardinaux</i>	Elfes
Nains	Gnomes	<i>Licornes</i>
<i>Paladins</i>	<i>Pseudo-dragons</i>	Rôdeurs
Loyal neutre	Neutre	Chaotique neutre
<i>Azers</i>	<i>Animaux</i>	Demi-elfes
<i>Formiens</i>	Halfelins	Demi-orques
<i>Magiciens</i>	Hommes-lézards	Barbares
Moines	Humains	Bardes
	Druides	Roublards
Loyal mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais
<i>Diablos</i>	<i>Allips</i>	<i>Démons</i>
Dragons bleus	<i>Dévoueurs d'âme</i>	Dragons rouges
Hobgobelins	Drows	Gnolls
Kobolds	Ettercaps	Ogres
Ogres mages	Gobelins	Orques
Tyrannœils		Troglodytes
		<i>Vampires</i>

### LE BIEN ET LE MAL

Les personnages et les créatures d'alignement bon protègent les innocents, tandis que ceux d'alignement mauvais cherchent à les corrompre ou à les détruire.

Le « Bien » véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Le « Mal » tend à opprimer et à nuire aux gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement maléfiques ; elles tuent par plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique.

Les individus qui se disent neutres par rapport au Bien et au Mal refusent de tuer les innocents mais ne sont pas pour autant disposés à se dévouer pour leur prochain. Leur attitude dépend des relations qu'ils ont forgées. Un personnage neutre peut se sacrifier pour sa famille ou sa patrie, mais pas pour des étrangers.

Préférer le Bien au Mal (ou inversement) peut être un choix conscient, comme dans le cas du paladin, qui décide de respecter les idéaux qu'il s'est fixés, ou du prêtre maléfisant qui sème la terreur pour plaire à son dieu. Mais chez la plupart des gens, c'est plutôt une ligne de conduite jugée normale, sans qu'il ait été besoin de l'adopter sciemment. De même, la neutralité découle souvent du refus de prendre parti pour le Bien ou le Mal, mais chez certains, c'est un engagement délibéré correspondant à une vision plus équilibrée du monde.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Même les vipères et les tigres mangeurs d'hommes ont cet alignement, car leur intelligence restreinte ne leur permet pas de faire la distinction entre le Bien et le Mal.

## LA LOI ET LE CHAOS

Les personnages loyaux ne mentent jamais, respectent la parole donnée et l'autorité, sont fidèles aux traditions et jugent défavorablement ceux qui n'accomplissent pas leur devoir. À l'inverse, les personnages chaotiques obéissent à leur seule conscience, détestent qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire, préfèrent les idées neuves aux traditions et respectent leurs promesses quand ils en ont envie.

La « Loi » défend des valeurs telles que l'honneur, la confiance, l'obéissance à l'autorité en place et le sérieux. Elle peut s'accompagner de défauts comme l'étroitesse d'esprit, l'adhésion sans condition à la tradition, l'habitude de juger les autres et le manque de facultés d'adaptation. Ceux qui la défendent affirment qu'elle seule peut donner naissance à une société dans laquelle les gens se défendent mutuellement et prennent les bonnes décisions, sûrs qu'ils sont que les autres agiront comme le devoir le leur commande.

Le « Chaos » est synonyme de liberté, d'adaptation permanente et de souplesse ; ses défauts étant bien souvent la témérité, l'irresponsabilité, un certain ressentiment contre l'autorité légitime et la propension à se livrer à des actes arbitraires. Ceux qui prônent le Chaos affirment que seule la liberté individuelle permet de s'exprimer pleinement et que c'est en l'accordant à tous que la société peut véritablement bénéficier du potentiel de chacun.

Les gens neutres par rapport à la Loi et au Chaos sont naturellement respectueux de l'autorité, mais leur tempérament ne les pousse pas plus à obéir qu'à se rebeller. Ils sont honnêtes, mais les circonstances peuvent les inciter à mentir ou à abuser leur prochain.

Défendre la Loi ou le Chaos peut découler d'un choix conscient, mais la plupart du temps, il s'agit d'un trait de personnalité que l'on se reconnaît à l'usage. La neutralité à l'égard de la Loi ou du Chaos est souvent une position par défaut, lorsque l'on ne se sent pas particulièrement attiré par un « camp » ou par l'autre. Certains considèrent toutefois que la neutralité est hautement préférable à la Loi ou au Chaos, reléguant ces deux concepts au rang d'extrêmes accompagnés de leur lot de défauts.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Les chiens sont peut-être obéissants et les chats individualistes, mais leur intellect ne leur permet pas de reconnaître la Loi ou le Chaos.

## LES NEUF ALIGNEMENTS

Les diverses combinaisons entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos définissent neuf alignements possibles. La description de chacun dépeint l'adhérent type à cet alignement. N'oubliez pas toutefois que les individus peuvent s'écarter de la norme et qu'un personnage n'est pas obligé de respecter à la lettre les préceptes de son alignement. Utilisez les descriptions suivantes comme des lignes directrices, pas comme des règles strictes.

Les six premiers alignements, de loyal bon à chaotique neutre, s'adressent aux personnages. Les trois suivants, maléfiques, sont destinés aux monstres et autres ennemis des personnages.

**Loyal bon ou « croisé ».** Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Athandra, paladine combattant le Mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée, est d'alignement loyal bon.



C'est le meilleur alignement qui soit, car il combine honneur et compassion.

**Neutre bon ou « bienfaiteur ».** Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaitrices. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. C'est l'alignement de Jozan, prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.

**Chaotique bon ou « rebelle ».** Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Soveliss, rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il fait rimer bonté et liberté.

**Loyal neutre ou « juge ».** Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dicent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Ambre, une moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le Mal, est loyale neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il signifie que l'on est fiable et honorable, sans pour autant être fanatique.

**Neutre ou « indécis ».** Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Mialyé, magicienne qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux, est d'alignement neutre.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il permet d'agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.

**Chaotique neutre ou « esprit libre ».** Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les

restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Gimble, barde errant vivant de sa débrouillardise, est chaotique neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et il n'oblige pas à faire le bien à tout prix.

Devis

**Loyal mauvais ou « dominateur ».** Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complotte sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais.

Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du Mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Les êtres loyaux mauvais sont parfois dits « diaboliques », pour la simple raison que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il applique le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.

**Neutre mauvais ou « malfaisant ».** Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit





que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Cet alignement est le plus dangereux qui soit, car il représente le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.

**Chaotique mauvais ou « destructeur ».** Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énervé facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les individus chaotiques mauvais sont parfois dits « démoniaques », pour la simple raison que les démons sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il représente la destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel cette beauté et cette vie s'appuient.

## LA RELIGION

Les dieux sont nombreux. Quelques-uns, rel Pélor, (le dieu du soleil), ont des temples imposants qui organisent de gigantesques processions les jours de fête. D'autres, comme Érythnul (le dieu des carnages), n'ont de lieux de culte que dans les pays maléfiques ou les endroits reculés. Les dieux font principalement sentir leur présence par l'intermédiaire de leurs prêtres, mais ils ont aussi des fidèles qui suivent plus ou moins leurs préceptes. La plupart des gens croient en un dieu, qu'ils considèrent comme leur divinité tutélaire. Cela étant, ils n'hésitent pas à prier les autres divinités quand l'occasion s'y prête. Ainsi, avant de partir en voyage, un fidèle de Pélor pourra faire une offrande dans un temple de Fharlanghn (le dieu des routes) afin de s'assurer de son soutien. Ces pratiques sont courantes, à condition que les dieux auxquels on rend épisodiquement hommage ne soient pas opposés à celui que l'on vénère régulièrement. Quand les temps sont durs, certains en viennent à prier les dieux du Mal. Ils prennent néanmoins garde à le faire discrètement, de peur d'être pris en flagrant délit.

Les dieux règnent sur les divers aspects de l'existence humaine : le Bien et le Mal, la Loi et le Chaos, la vie et la mort, le savoir et la nature. Beaucoup de races ont également leurs propres dieux (voir Table 6-2 : dieux des différentes races). On ne peut devenir prêtre d'un dieu dédié à une race que si l'on appartient à celle-ci, mais les personnages qui ne sont pas prêtres peuvent vénérer n'importe quelle divinité et vivre selon ses préceptes. Les dieux qui ne sont pas associés à une race précise (par exemple Pélor) peuvent avoir des prêtres de n'importe quelle race.

Les déités de certains monstres sont évoquées dans le *Manuel des Monstres*. Il existe beaucoup plus de dieux que ceux qui sont présentés ici ou mentionnés dans le *Manuel des Monstres*.

C'est à vous de décider si vous souhaitez que votre personnage ait une divinité tutélaire ou non. Si oui, commencez par étudier les dieux qui correspondent le mieux à sa race, sa classe et son alignement (voir Table 6-2 : dieux des différentes races et la Table 6-3 : dieux des différentes classes). Pour un prêtre, le choix de la divinité influe directement sur les capacités du personnage. Si vous jouez un prêtre, vous avez tout intérêt à lire Dieux, domaines et sorts de domaine, page 51 avant de prendre votre décision. Mais les informations qui suivent devraient permettre une présélection.

TABLE 6-2 : DIEUX DES DIFFÉRENTES RACES

Race	Dieux
Humains	Selon la classe et l'alignement
Demi-elfes	Corellon Larethian, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Demi-orques	Gruumsh ou selon la classe et l'alignement
Elfes	Corellon Larethian, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Gnomes	Carl Brilledor, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Nains	Moradin ou selon la classe et l'alignement
Halfelins	Yondalla, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement

TABLE 6-3 : DIEUX DES DIFFÉRENTES CLASSES

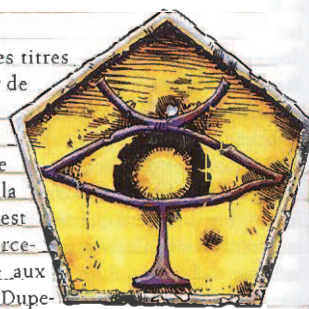
Classe	Dieux (alignement)
Barbares	Kord (CB), Obad-Haï (N), Érythnul (CM)
Bardes	Pélor (NB), Fharlanghn (N), Olidammara (CN)
Druides	Obad-Haï (N)
Enorceleurs	Wy-Djaz (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Guerriers	Héronéus (LB), Kord (CB), Saint Cuthbert (LN), Hextor (LM), Érythnul (CM)
Illusionnistes	Boccob (N)
Magiciens	Wy-Djaz (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Moines	Héronéus (LB), Saint Cuthbert (LN), Hextor (LM)
Nécromanciens	Wy-Djaz (LN), Nérull (NM)
Paladins	Héronéus (LB)
Prêtres	Au choix
Rôdeurs	Ehlonna (NB), Obad-Haï (N)
Roublards	Olidammara (CN), Nérull (NM), Vecna (NM), Érythnul (CM)

## LES DIEUX

De par le monde, humains, demi-humains et créatures prient un grand nombre de dieux. Ceux qui suivent sont les plus fréquemment vénérés, par les races principales, les aventuriers et leurs adversaires. Chaque paragraphe présente le dieu, son rôle, son alignement, les divers titres qui lui sont attribués et donne une brève description. Son symbole sacré (ou impie) est représenté en regard du texte. (voir Table 3-17 : les dieux, page 51, pour un résumé de l'alignement des divinités prépondérantes, des domaines auxquels elles sont associées et de leurs principaux fidèles.)

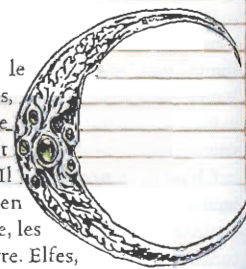
### Boccob

Le dieu de la magie est neutre. Ses titres incluent l'Indifférent, le Seigneur de Toute Magie et l'Archimage des Dieux. C'est une déité distante qui ne s'implique guère dans le monde des mortels. En tant que dieu de la magie et de la connaissance, il est vénéré par les magiciens, les ensorceleurs et les sages. Il est associé aux domaines suivants : Connaissance, Duperie, Magie. Son arme de prédilection est le bâton.



### Corellon Larethian

Le dieu des elfes est chaotique bon. On le connaît sous les noms de Créateur des Elfes, Protecteur, Protecteur et Préservateur de Tout ce Qui Vit, et Seigneur des Elfes. C'est le créateur et le protecteur de la race elfe. Il règne sur tout ce que les elfes tiennent en haute estime, à savoir la magie, la musique, les arts, l'artisanat, la poésie et l'art de la guerre. Elfes,





semi-elfes et bardes le vénèrent. Il est associé aux domaines suivants : Bien, Chaos, Guerre, Protection. Son arme de prédilection est l'épée longue. Les talents d'escrimeur de Corellon sont à l'origine d'un des noms de Gruumsh, son ennemi juré ; le dieu des orques est appelé entre autres « le Borgne ».

## Ehlonna

La déesse des forêts est neutre bonne. Le titre qu'on lui donne le plus fréquemment est Ehlonna des Forêts. Elle veille sur tous ceux qui vivent dans les bois, qui les aiment ou qui viennent y travailler. On la représente indifféremment sous des traits elfes ou humains. Elle se sent particulièrement proche des elfes, des gnomes, des demi-elfes et des halflings. Elle est également vénérée par les rôdeurs et certains druides. Ses domaines associés sont : Bien, Faune, Flore, Soleil. Son arme de prédilection est l'épée longue.



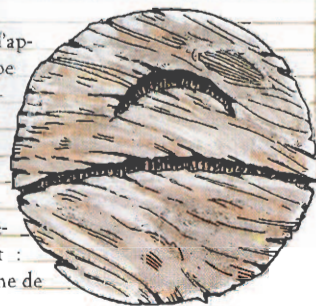
## Erythnul

Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs (parmi lesquels des barbares, des guerriers maléfiques et des roublards) constituent de petites sectes aux activités criminelles. Dans les territoires plus sauvages, barbares malfaisants, gnolls, gobelours, ogres et trolls le vénèrent souvent. Ses domaines associés sont : Chaos, Duperie, Guerre, Mal. Son arme de prédilection est la morgenstern dont la tête, en pierre, est dépourvue de pointes.



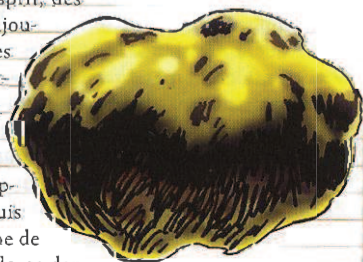
## Fharlanghn

Le dieu des routes est neutre. On l'appelle fréquemment Celui Qui Campe à l'Horizon. Nombre de petites chapelles lui sont consacrées en bordure des grands axes, car il est le dieu des voyages, des routes, des distances et de l'horizon. Bardes, aventuriers errants et marchands le vénèrent souvent. Ses domaines sont : Chance, Protection, Voyage. Son arme de prédilection est le bâton.



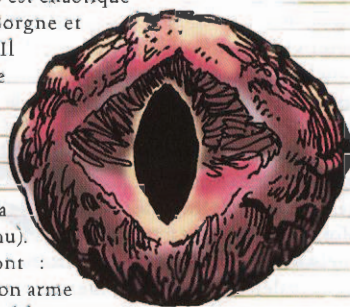
## Garl Brilledor

Le dieu des gnomes est neutre bon. On le connaît sous les noms de Bouffon, Protecteur Bienveillant, Sublime Joyau ou, plus simplement, le Brillant. C'est lui qui a découvert les gnomes et les a conduits vers le monde des autres races. Depuis, il veille sur eux. C'est également le dieu des humoristes, des gens d'esprit, des tailleurs de gemmes et des bijoutiers. Il est associé aux domaines suivants : Bien, Duperie, Protection. Son arme de prédilection est la hache d'armes. Il est célèbre pour les farces qu'il fait aux autres dieux, lesquels n'apprécient pas toujours. Depuis qu'il a fait s'effondrer la caverne de Kurrulmak, le dieu des kobolds, ce dernier est devenu son ennemi juré.



## Gruumsh

Le principal dieu des orques est chaotique mauvais. Ses titres sont le Borgne et Celui Qui ne Dort Jamais. Il demande à ses fidèles d'être forts, de séparer le bon grain de l'ivraie au sein de leurs rangs et de s'emparer de toutes les terres qui leur sont destinées (c'est-à-dire la quasi-totalité du monde connu). Ses domaines associés sont : Chaos, Force, Guerre, Mal. Son arme de prédilection est l'épieu. Il hait tout particulièrement Corellon Larethian et Moradin, ainsi que leurs fidèles. Il y a une éternité, Corellon lui a crevé l'œil gauche au cours d'un de leurs nombreux affrontements.



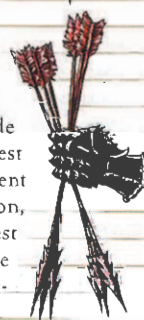
## Héronéus

Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'Invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Les domaines qu'on lui associe sont : Bien, Guerre, Loi. Son arme de prédilection est l'épée longue. Il est vénéré par les paladins et les guerriers et moines d'alignement bon. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.



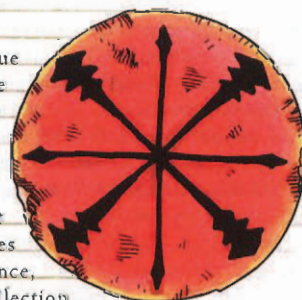
## Hextor

Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appelle indifféremment Champion du Mal, Héraut des Enfers ou Fléau de Guerre. Doté de six bras, Hextor est également dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il est vénéré par les guerriers et moines d'alignement mauvais. Ses domaines sont : Destruction, Guerre, Loi, Mal. Son arme de prédilection est le fléau d'armes. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.



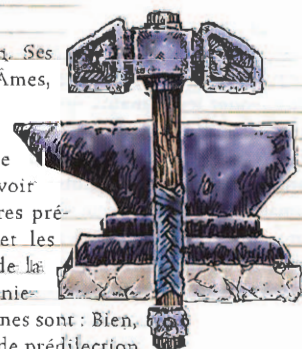
## Kord

Le dieu de la force est chaotique bon. On le connaît sous le nom de Lutteur. C'est la divinité tutélaire des athlètes, et plus particulièrement des lutteurs. Parmi ses fidèles, on compte des barbares, des guerriers d'alignement bon et des roublards. On lui associe les domaines suivants : Bien, Chance, Chaos, Force. Son arme de prédilection est l'épée à deux mains.



## Moradin

Le dieu des nains est loyal bon. Ses titres comprennent le Forgeur d'Âmes, le Père des Nains, le Père de Toute Chose, ou encore le Créateur. C'est lui qui a donné vie aux premiers nains, après les avoir taillés dans le métal et les pierres précieuses. Il règne sur les arts et les sciences du peuple nain : l'art de la forge, le travail des métaux, l'ingénierie et l'art de la guerre. Ses domaines sont : Bien, Loi, Protection, Terre. Son arme de prédilection est le marteau de guerre.



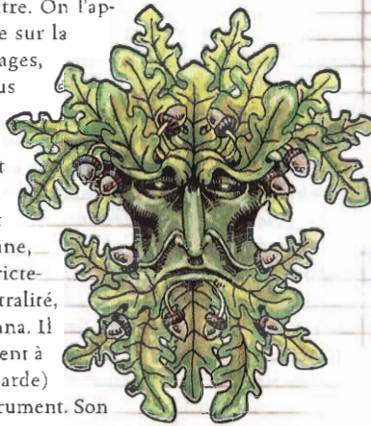


**Nérull**

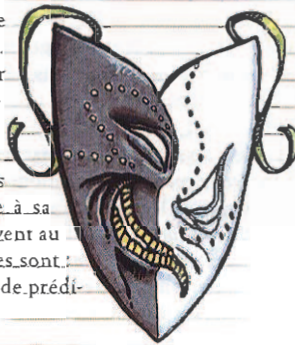
Le dieu de la mort est neutre mauvais. On l'appelle le Faucheur, l'Ennemi du Bien, Celui Qui Hait la Vie, le Semeur de Ténèbres, le Roi de la Grande Nuit, ou encore le Faucheur d'Hommes. C'est la divinité ténébreuse de tous ceux qui font le mal par plaisir ou par intérêt. On l'associe aux domaines suivants : Duperie, Mal, Mort. Ses adorateurs, parmi lesquels des roublards et des nécromanciens maléfiques, le représentent sous la forme d'un squelette encapuchonné qui ne se sépare jamais de son arme de prédilection, la faux.

**Obad-Hai**

Le dieu de la nature est neutre. On l'appelle le Bombardon. Il règne sur la nature et les étendues sauvages, accordant sa protection à tous ceux qui vivent en harmonie avec cet environnement. Barbares, druides et rôdeurs le vénèrent parfois. Les domaines qui lui sont associés sont : Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre. Il adhère strictement aux préceptes de la neutralité, ce qui en fait le rival d'Ehlonna. Il joue du bombardon (instrument à vent également appelé bombarde) et tire son surnom de cet instrument. Son arme de prédilection est le bâton.

**Olidammara**

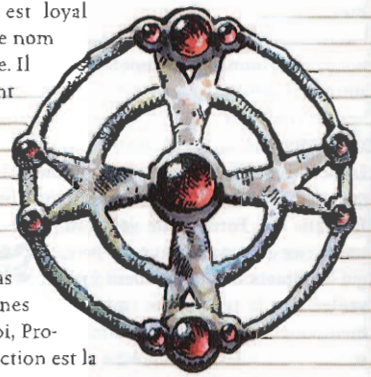
Le dieu des roublards est chaotique neutre. On l'appelle le Filou rieur. Ses principales sources de plaisir sont le vin, les femmes et les chansons. C'est un vagabond, un farceur impénitent et un maître du déguisement. Ses temples sont rares, mais nombre de gens lèvent leur verre à sa santé. Roublards et bardes sont souvent au nombre de ses fidèles. Ses domaines sont : Chance, Chaos, Duperie. Son arme de prédilection est la rapière.

**Pélor**

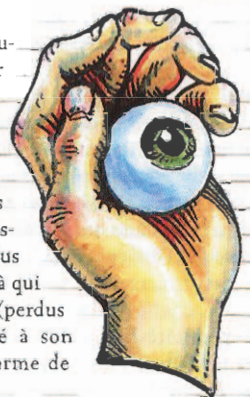
Le dieu du soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'Étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le Mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent. Rôdeurs et bardes le vénèrent parfois. Les domaines qu'on lui associe sont : Bien, Force, Guérison, Soleil. Son arme de prédilection est la masse d'armes.

**Saint Cuthbert**

Le dieu de la vengeance est loyal neutre. On le connaît sous le nom de Saint Cuthbert de la Masse. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se retrouvent plus souvent dans ce cas que les bonnes, Saint Cuthbert préfère le Bien au Mal, bien qu'étant lui-même neutre (ses prêtres ne peuvent pas être mauvais). Ses domaines sont : Destruction, Force, Loi, Protection. Son arme de prédilection est la masse d'armes.

**Vecna**

Le dieu des secrets est neutre mauvais. On l'appelle le Seigneur Estropié, Celui Dont on Chuchote le Nom, ou encore le Maître de Tous les Secrets Cachés. Il règne sur tout ce qui ne doit pas être connu. Ses domaines associés sont : Connaissance, Magie, Mal. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'une liche à qui il manque l'œil et la main gauches (perdus lors d'un combat l'ayant opposé à son traître de lieutenant, Kas). Son arme de prédilection est la dague.

**Wy-Djaz**

La déesse de la mort et de la magie est loyale neutre. Ses titres sont la Déesse-Sorcière, la Sorcière de Rubis, Dame Sévère ou la Gardienne des Morts. C'est une déesse exigeante qui ne tolère aucune désobéissance de la part de ses fidèles. Ses temples sont rares, mais elle compte nombre de puissants ensorceleurs et magiciens (pour la plupart des nécromanciens) parmi ses adorateurs. On lui associe les domaines suivants : Loi, Magie, Mort. Son arme de prédilection est la dague.

**Yondalla**

La déesse des halfelins est loyale bonne. On l'appelle la Généreuse Protectrice, la Matriarche, Nourricière, ou la Sainte. Elle a créé les halfelins, et veille sur eux depuis. Elle prône l'harmonie au sein de cette race et une farouche résistance contre l'ennemi. Ses fidèles espèrent mener une existence paisible et prospère en appliquant ses préceptes. Ses domaines sont : Bien, Loi, Protection. Son arme de prédilection est l'épée courte.





## ÉTAT CIVIL ET MENSURATIONS

Le but des paragraphes suivants est de vous aider à choisir le nom de votre personnage, mais aussi son sexe, son âge, sa taille et son poids. Commencez par vous faire une idée de son passé et de sa personnalité, puis peaufinez les détails qui lui donneront vie.

### LE NOM

Inventez ou choisissez un nom correspondant à la race et à la classe de votre personnage. Le Chapitre 2 : les races, propose quelques exemples de noms elfes, demi-elfes, nains, gnomes, demi-orques et halfélins. Le nom est un excellent point de départ pour réfléchir au passé de votre personnage ou à son histoire familiale. Ainsi, un nain pourra avoir reçu le nom de l'un des grands héros de son clan, et il devra s'en montrer digne. À l'inverse, son nom peut être celui d'un lâche célèbre, auquel cas le personnage aura sans doute à cœur de démontrer qu'il n'a rien en commun avec son homonyme.

### LE SEXE

Votre personnage peut être de sexe masculin ou féminin.

### L'ÂGE

Vous pouvez choisir l'âge de votre personnage, ou au contraire le déterminer aléatoirement. Si vous le choisissez, il ne peut pas être inférieur au minimum requis par sa race et sa classe (voir Table 6-4 : détermination aléatoire de l'âge de départ). L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte de sa race plus le nombre de dés correspondant à sa race et sa classe sur la Table 6-4. Ainsi, un rôdeur elfe doit avoir au moins 116 ans (l'âge adulte pour un elfe est de 110 années, plus 6 car le modificateur d'un elfe rôdeur est +6d6).

Si vous préférez, vous pouvez utiliser la Table 6-4 pour déterminer aléatoirement l'âge de votre personnage. Dans ce cas, l'âge de départ de notre rôdeur elfe devint 110+6d6 ans.

TABLE 6-4 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART

Race	Âge adulte	Barbare	Barde	Druide
		Ensorceleur	Guerrier	Magicien
		Roublard	Paladin	Moine
		Rôdeur		Prêtre
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Halfélins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales augmentent (voir Table 6-5 : effets du vieillissement). Tous ces effets sont cumulatifs, mais aucune caractéristique ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Par exemple, quand un humain atteint 35 ans, ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution diminuent chacune d'un point (-1), tandis que ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme augmentent d'autant (+1). À 53 ans, la baisse de ses valeurs de caractéristiques physiques se poursuit et s'accroît (-2), tandis que ses valeurs de caractéristiques mentales continuent de s'améliorer (+1). Au total, son vieillissement lui aura fait perdre 3 points en Force, Dextérité et Constitution et gagner 2 points en Intelligence, Sagesse et Charisme.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, le MD détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne « Âge vénérable », auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne « Âge maximal ». Le MD note cette information, sans la communiquer au joueur. Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante, la date exacte étant déterminée par le MD. L'âge maximal de la Table 6-5 concerne principalement les personnages. La plupart des gens meurent des suites d'accidents, de maladies ou à la guerre, bien avant d'avoir atteint un âge vénérable.

TABLE 6-5 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Race	Âge mûr <sup>1</sup>	Grand âge <sup>2</sup>	Âge vénérable <sup>3</sup>	Âge maximal
Humains	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-elfes	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-orques	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnomes	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Nains	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Halfélins	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans

<sup>1</sup> À un âge mûr : -1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

<sup>2</sup> À un grand âge : -2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

<sup>3</sup> À un âge vénérable : -3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

## LA TAILLE ET LE POIDS

Choisissez la taille et le poids de votre personnage à partir des valeurs indiquées dans la description de sa race (voir le Chapitre 2) ou entre les deux extrêmes proposés par la Table 6-6 : détermination aléatoire de la taille et du poids. Pensez à ce que les caractéristiques de votre personnage vous apprennent sur ces deux données. S'il est faible mais agile, il y a de bonnes chances qu'il soit élancé. À l'inverse, s'il est fort et résistant, il sera vraisemblablement râblé ou grand et solidement charpenté.

Vous pouvez également utiliser la Table 6-6 pour déterminer ces deux valeurs de manière aléatoire. Dans ce cas, le jet de dés mentionné dans la colonne « Modificateur de taille » indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne « Modificateur de poids » puis divisé par 5, qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base de votre héros. Par exemple, Tordek, qui est nain, a comme taille de base 1,15 mètre, à laquelle il faut ajouter 5d4 cm. Le joueur jette les dés et obtient un total de 15, ce qui signifie que Tordek mesure 1,30 mètre. Le joueur multiplie ensuite ce nombre (15) par le résultat du jet de 2d6 (il obtient 9) et divise le tout par 5, soit un résultat final de 27, qu'il ajoute au poids de base des nains (65 kg). Tordek pèse donc 92 kg. Au cas où le résultat ne tomberait pas juste, on arrondit à l'entier immédiatement inférieur.

TABLE 6-6 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE  
DE LA TAILLE ET DU POIDS

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Humains	1,50 m	+5d10 cm	60 kg	x (2d4)/5 kg
Humaines	1,35 m	+5d10 cm	42 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-elfes (m)	1,40 m	+5d8 cm	50 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-elfes (f)	1,35 m	+5d8 cm	40 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-orques (m)	1,50 m	+5d12 cm	75 kg	x (2d6)/5 kg
Demi-orques (f)	1,35 m	+5d12 cm	55 kg	x (2d6)/5 kg
Elfes (m)	1,35 m	+5d6 cm	42 kg	x (1d6)/5 kg
Elfes (f)	1,35 m	+5d6 cm	40 kg	x (1d6)/5 kg
Gnomes (m)	90 cm	+5d4 cm	20 kg	x 1/5 kg
Gnomes (f)	85 cm	+5d4 cm	17 kg	x 1/5 kg
Nains	1,15 m	+5d4 cm	65 kg	x (2d6)/5 kg
Naines	1,10 m	+5d4 cm	50 kg	x (2d6)/5 kg
Halfélins	80 cm	+5d4 cm	15 kg	x 1/5 kg
Halfelines	75 cm	+5d4 cm	12 kg	x 1/5 kg

## APPARENCE PERSONNALITÉ ET PASSÉ

Vous pouvez détailler votre personnage autant qu'il vous plaira. Sans doute le peaufinerez-vous peu à peu en cours de campagne.

### L'APPARENCE

Choisissez l'apparence de votre personnage en vous basant sur la description des diverses races proposées dans le Chapitre 2. Les personnages ayant une valeur de Charisme élevée sont généralement plus attirants que les autres, même si leur Charisme important peut s'expliquer par une apparence plus exotique et remarquable que vraiment belle.



Votre personnage peut être droitier ou gaucher.

L'aspect de votre personnage peut donner des indications sur son passé. Par exemple :

- Krusk le demi-orque a perdu une oreille et arbore de nombreuses balafres, conséquences de l'existence particulièrement brutale qui a été son lot quotidien chez les orques qui l'ont élevé. Il porte un collier fait de crocs et de griffes d'animaux qu'il a tués.
- Pour afficher sa dévotion, Albandra la paladine s'est fait tatouer la main d'Héronéus à l'intérieur de son avant-bras.
- Hennet l'ensorceleur porte une tenue éclectique, improvisée et différente chaque jour, ce qui révèle sa nature chaotique.

## LA PERSONNALITÉ

À vous de déterminer comment votre personnage se comporte, ce qu'il aime, ce qu'il attend de la vie, ce qui lui fait peur et ce qui le met en colère. La race et l'alignement sont un bon point de départ, mais il ne faut surtout pas en rester là. Faites en sorte que votre nain loyal bon (par exemple) soit différent des autres nains loyaux bons.

Trouver une cause de conflit moral chez le personnage est une astuce permettant de le rendre plus intéressant.

Imaginons que Tordek soit loyal. S'il est également cupide, il pourra peut-être être tenté de voler certains objets, à condition qu'il parvienne à justifier ses actes auprès de sa conscience.

La personnalité de votre personnage peut bien évidemment évoluer au fil du temps. Ce n'est pas parce que vous le brossez d'une certaine façon au début de sa carrière que vous devez par la suite vous sentir prisonnier de ce portrait. Laissez votre personnage grandir et évoluer comme un individu normal.

## LE PASSÉ

Décidez enfin quelle a été la vie de votre personnage avant de commencer sa carrière d'aventurier. Voici quelques questions qui devraient vous mettre sur la voie :

- Pourquoi a-t-il décidé de devenir aventurier ?
- Pourquoi a-t-il choisi cette classe ? Un guerrier peut descendre d'une famille de soldats, avoir été formé au sein de la milice locale ou dans une école de guerre, ou s'être entraîné par lui-même.
- Comment a-t-il obtenu son équipement de départ ? A-t-il rassemblé les objets les uns après les autres, au cours de longues semaines ? S'agit-il d'un cadeau que son mentor ou un parent lui a fait quand il est parti de chez lui ? Certains de ces objets ont-ils une importance particulière pour lui ?
- Quelle est la pire chose qui lui soit arrivée ? Et la meilleure ?
- Enfin, a-t-il gardé le contact avec sa famille ? Quelle opinion ses parents ont-ils de lui ?

## PERSONNAGE SUR MESURE

Les règles de création de personnage forment une base commune, mais rien ne vous empêche de les changer quelque peu pour rendre votre personnage unique. Notez toutefois que toute modification substantielle doit d'abord être approuvée par le MD.

La race. Les règles concernant les races sont des généralités, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à la majorité des membres de la race concernée, mais que les exceptions existent. Ainsi, vous pouvez créer un nain

descendant d'un petit groupe exilé par le reste de la société naine. Votre personnage aurait alors été élevé parmi les humains. Il posséderait toujours les caractéristiques innées des nains (meilleure Constitution, Charisme diminué, vision dans le noir, résistance au poison et aux sorts), mais pas celles qui se rattachent à leur bagage culturel (connaissance de la pierre, bonus à l'attaque contre les orques et les goblinoides, bonus à l'esquive contre les géants, bonus aux tests d'Artisanat et d'Estimation lorsque ceux-ci sont en rapport avec la pierre ou le métal, guerrier comme classe de prédilection, et peut-être même la connaissance de la langue des nains). Sans doute pourrez-vous convaincre le MD de vous accorder quelques facultés spéciales contrebalançant la perte de vos particularités raciales.

*Naull*



La classe. Certaines classes laissent une grande latitude pour façonner le personnage de vos rêves. Mais, pour peu que vous obteniez l'approbation du MD, il est également possible de modifier certaines particularités de la classe. Par exemple, si vous voulez jouer un guerrier qui travaillait autrefois comme homme de main d'une guilde de voleurs mais qui souhaite aujourd'hui se faire légalement reconnaître comme garde du corps, il se peut qu'il ne maîtrise que les armes des roubards et que son choix d'armure soit limité en conséquence. Par contre, il pourrait avoir 4 points de compétence au lieu de 2, et Bluff et Psychologie deviendraient des compétences de classe. Ces détails exceptés, il serait semblable aux autres guerriers.

Les compétences et les dons. Vous pouvez changer le nom de vos compétences, de vos dons, et même des particularités propres à votre classe si vous pensez qu'ainsi, ils correspondent davantage à votre personnage. Par exemple, Lidda, roubarde halfeline, préfère dire qu'elle a le pied léger plutôt qu'elle se déplace silencieusement. Sa joueuse inscrit donc « Pied léger » (au lieu de « Déplacement silencieux ») sur sa feuille de personnage. De la même manière, Ambre, la moine, appelle ce mode de déplacement « Le pas du héron ».

Vous pouvez également réfléchir à des compétences autres que celles proposées et qui, selon vous, conviendraient à votre personnage. Votre MD dispose de toutes les indications nécessaires pour créer de nouvelles compétences (dans le Guide du Maître).

L'équipement. Votre équipement peut avoir l'aspect que vous souhaitez pour s'accorder avec le style de votre personnage. Ainsi, le bâton d'un magicien pourra être droit et sans le moindre ornement, tandis qu'un confrère le préférera tordu, nouveau et gravé de runes magiques.

Votre personnage peut également posséder des objets ne se trouvant pas sur les diverses listes d'équipement du Chapitre 7. Mettez-vous d'accord avec le MD sur le prix de ces objets, après quoi il ne reste plus qu'à les noter sur votre feuille de personnage.

Il se peut enfin qu'en voyant une arme dans un film (ou en lisant sa description dans un roman), elle vous plaise tellement que vous la vouliez pour votre personnage. Si elle n'est pas recensée dans la liste des armes du Chapitre 7, trouvez celle qui s'en rapproche le plus. Par exemple, le *karama* (l'épée des samourais) ne figure pas sur la liste des armes, mais il est tout à fait possible de le considérer comme une épée bâtarde de maître.



Illus. de A. Suetel



## L'ÉQUIPEMENT À LA CARTE

Si vous ne tenez pas à vous baser sur l'exemple de personnage proposé pour votre classe, vous pouvez acheter vos armes, votre armure et votre matériel divers article par article. Vous commencez votre carrière avec une somme aléatoire de pièces d'or déterminée par votre classe, que vous pouvez ensuite dépenser en toute liberté (voir Table 7-1 : argent de départ). Votre MD peut décider que les personnages commencent le jeu avec un nombre moyen de pièces, qui est indiqué par la Table 7-1.

TABLE 7-1 : ARGENT DE DÉPART

Classe	Total en po (moyenne)	Classe	Total en po (moyenne)
Barbare	4d4 x 10 (100 po)	Moine	5d4 (12 po et 5 pa)
Barde	4d4 x 10 (100 po)	Paladin	6d4 x 10 (150 po)
Druide	2d4 x 10 (50 po)	Prêtre	5d4 x 10 (125 po)
Ensorcelleur	3d4 x 10 (75 po)	Rôdeur	6d4 x 10 (150 po)
Guerrier	6d4 x 10 (150 po)	Roublard	5d4 x 10 (125 po)
Magicien	3d4 x 10 (75 po)		

Notez que ce système est une schématisation simpliste de la réalité. Votre personnage n'entre pas dans une boutique les poches pleines d'or pour acheter ce qu'il désire. Il acquiert plutôt son équipement au fil des ans, et de sources multiples (cadeau de ses parents, donné par l'un de ses employeurs, cédé après son service dans la milice, gagné de façon louche, etc.).

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale. Choisissez l'une des suivantes, qui ne lui coûte rien : tenue d'artisan, costume d'artiste, tenue d'explorateur, habit de moine, habit de paysan, habit d'érudit ou tenue de voyage (voir Habillement, page 130).

## ÉQUIPER SON PERSONNAGE

Un personnage débutant possède généralement assez d'or pour s'acheter un équipement de base : deux ou trois armes, une armure correspondant à sa classe (le cas échéant) et quelques objets. Par la suite, les richesses qu'il accumulera au fil de ses aventures lui permettront d'acquérir un matériel de meilleure qualité, mais dans un premier temps, les options qui s'offrent à lui sont limitées par son budget.

## EXEMPLES DE PERSONNAGES

Chaque classe de personnage s'accompagne d'un exemple proposant un équipement par défaut pour le personnage (de même que des compétences, un don, etc.). Si vous équipez votre personnage de la sorte, il vous est possible de procéder à quelques modifications en remplaçant un objet de l'exemple par un autre de ce chapitre. Ces échanges sont tout à fait permis, du moment que vous ne remplacez pas un objet indiqué par un autre de valeur supérieure.



## DISPONIBILITÉ DES ARTICLES

Tous les objets décrits dans ce chapitre sont normalement disponibles pour peu que les personnages puissent se les acheter. De nombreux articles sont aussi chers que rares et il n'existe aucune chance de les trouver sur un étal du marché du village, mais tout personnage suffisamment fortuné arrive généralement à trouver un vendeur proposant ce qu'il recherche.

Si vous voulez acheter un article qui n'est pas mentionné dans ce chapitre, on considère généralement qu'il est possible d'acquiescer tout ce qui coûte jusqu'à 3000 po. Les objets plus onéreux (tels qu'une épée longue +2) ne peuvent s'acquiescer que de trois façons : se rendre dans une grande ville où l'on a davantage de chances de trouver des raretés, faire affaire avec quelqu'un qui possède l'objet en question, ou régler une forte somme à un marchand qui s'arrangera pour trouver l'article commandé.

En fonction du monde dans lequel on joue, il est plus ou moins facile d'acheter des objets à prix élevé. Ainsi, dans une petite ville, il est quasiment impossible de trouver un artisan capable de fabriquer un harnois. C'est au MD de décider ce qui est disponible ou non, en fonction de son univers de campagne et de l'endroit où se trouvent les personnages.

LA RICHESSE  
ET L'ARGENT

Les aventuriers font partie de la minorité des gens qui commerce à l'aide de pièces. Pour leur part, les paysans ont surtout recours au troc : ils acquiescent ce dont ils ont besoin à force d'échanges et payent leurs impôts en fromage ou en céréales. Les membres de la noblesse préfèrent céder des droits (l'exploitation d'une mine, d'un port ou d'une terre arable, etc.). Quand il leur faut recourir aux métaux précieux, ils payent en lingots, et les transactions se calculent alors au poids d'or plutôt qu'au nombre de pièces.

## LA MONNAIE

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une seule suffit pour acheter une sacoche de ceinture, 15 mètres de corde de chanvre ou une chèvre. Un artisan doué peut espérer gagner une pièce d'or par jour. Lorsque deux marchands évoquent des transactions de plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, le paiement ne se fait quasiment jamais en espèces sonnantes et rébuchantes. La plupart du temps, il s'effectue en lingots, lettres de crédit et autres marchandises de valeur.

Chez les gens du peuple, la pièce d'argent (pa) est plus courante. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Cette dernière, qui correspond à une journée de salaire d'un ouvrier agricole, permet d'acheter une lampe ordinaire ou un « repas de pauvre » (pain, navets bouillis, oignons, eau).

Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de cuivre permet d'acheter une bougie, une torche ou un morceau de craie. Les pièces de cuivre sont courantes chez les ouvriers agricoles et les mendiants.

En plus de ces trois monnaies utilisées quotidiennement, les marchands parlent en pièces de platine (pp), qui valent chacune 10 po. Elles ne circulent guère, mais il arrive que les aventuriers en découvrent dans de vieilles caches au trésor.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo. L'illustration de la page 168 représente une pièce à sa taille réelle.

TABLE 7-2 : LES DIFFÉRENTS TYPES DE PIÈCES

	Valeur d'échange			
	PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc)	= 1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	= 10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po)	= 100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp)	= 1 000	100	10	1

## RICHESSES NON MONÉTAIRES

Bien souvent, la richesse des gens ne se calcule pas en pièces. Elle est constituée de têtes de bétail, de champs de céréales, de terre, de droits de lever des taxes ou de droits d'exploitation (d'une mine, d'une forêt, etc.). Pierres précieuses et bijoux sont d'autres objets de valeur transportables.

## Le commerce

Le commerce est régulé par les guildes, les nobles et le roi. Diverses chartes permettent à des entreprises de construire des barrages pour alimenter les moulins en énergie hydraulique, de faire affaire le long de certains axes routiers, d'envoyer leurs navires marchands dans certains ports ou d'acquiescer le monopole de tel ou tel produit. Les guildes fixent le prix des biens et services qu'elles contrôlent, tout en déterminant qui peut les offrir ou non. Il n'est pas rare que les transactions entre marchands s'effectuent sans le moindre échange de monnaie. Le prix de certains produits de consommation courante est détaillé sur la Table 7-3.

TABLE 7-3 : PRODUITS DE CONSOMMATION COURANTE

Prix	Article
1 pc	Une livre (500 g) de blé
2 pc	Une livre (500 g) de farine, ou un poulet
1 pa	Une livre (500 g) de fer
5 pa	Une livre (500 g) de tabac ou de cuivre
1 po	Une livre (500 g) de cannelle, ou une chèvre
2 po	Une livre (500 g) de gingembre ou de poivre, ou un mouton
3 po	Un cochon
4 po	Un mètre carré de lin
5 po	Une livre (500 g) d'argent ou de sel
10 po	Un mètre carré de soie ou une vache
15 po	Une livre (500 g) de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
50 po	Une livre (500 g) d'or
500 po	Une livre (500 g) de platine

## LA REVENTE DU BUTIN

En règle générale, on peut revendre n'importe quel article à la moitié du prix indiqué. Ainsi, les personnages désirant acheter un meilleur équipement peuvent se débarrasser de l'ancien pour la moitié du prix auquel ils l'ont acheté.

Les produits de consommation courante constituent l'exception à la règle. Ce terme regroupe toutes les marchandises pouvant être échangées sans la moindre difficulté, sans qu'il soit nécessaire de les monnayer. Le blé, la farine, le tissu, les objets d'arts et les métaux entrent dans cette catégorie et les marchands se les échangent directement, sans se payer (voir Table 7-3 : produits de consommation courante). Bien évidemment, ils les revendent ensuite légèrement plus cher, mais la différence est si infime qu'il est plus simple de l'ignorer purement et simplement.

## LES ARMES

Les armes du personnage lui permettent de réagir avec plus ou moins d'efficacité dans diverses situations de combat. Elles sont regroupées sur la Table 7-5 : armes.

## CATÉGORIES D'ARMES

Les armes sont regroupées en diverses catégories entre lesquelles existent de nombreux recoupements. Ce sont elles qui déterminent quel talent est nécessaire pour utiliser l'arme en question (arme courante, de guerre ou exotique), si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (arme de jet ou à projectile), quel est son encombrement relatif (léger, une main et deux mains) et enfin quelle est sa taille (petite, moyenne ou grande).

**Armes courantes, de guerre ou exotiques.** Les personnages de toutes les classes, sauf les druides, moines, roublards et magiciens, sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, quant à eux, sont formés au maniement de la totalité des armes courantes ou de guerre. Les personnages des autres classes sont formés au maniement d'un assortiment d'armes principalement courantes, mais aussi de guerre et, parfois, exotiques. Quand un personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

**Armes de corps à corps et armes à distance.** Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de jet. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps. Elles peuvent être des armes de jet ou à projectile.

**Catégories spéciales.** Certaines armes peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes, qui possèdent leurs propres règles.



**Armes à allonge.** La catégorie des armes à allonge regroupe la chaîne cloutée, la corsèque, la coustille, le fouet, la guisarme, la lance d'arçon et la pique. Une arme à allonge est une arme de corps à corps qui permet à son utilisateur de frapper des cibles même si elles ne sont pas adjacentes. La plupart des armes à allonge décrites dans ce chapitre ont pour effet de doubler l'allonge naturelle, ce qui signifie qu'un personnage de taille P ou M peut frapper une cible distante de 3 mètres, mais pas une cible sur une case adjacente. Un personnage standard de taille G peut utiliser une arme à allonge conçue pour sa taille pour attaquer une cible située à 6 ou 4,5 mètres, mais ne peut frapper une cible adjacente ou éloignée de 3 mètres.

**Armes doubles.** La catégorie des armes doubles comprend le bâton, la double lame, le fléau double, la hache double orque, le marteau-piolet gnome et l'urgrosh nain. Il est possible de se servir des deux têtes d'une arme double comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combar à deux armes*, page 154). Il est aussi possible d'utiliser une arme double comme une arme à deux mains, en frappant avec une seule des deux têtes. (La plupart des magiciens qui portent un bâton s'en servent de cette façon.) Une créature maniant une arme double à une main (comme un humain tenant une double lame de taille P) ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

**Armes de jet.** La catégorie des armes de jet comprend la dague, les dards, l'épieu, le filer, le gourdin, la hache de lancer, les javelines, la lance, le marteau léger, les shurikens et le trident. Le modificateur de Force de l'attaquant s'applique aux jets de dégâts des armes de jet, à l'exception des armes à impact, comme les fioles d'acide (voir *Lancer une arme à impact*, page 157).

Il est possible de lancer une arme, même si elle n'est pas prévue à cet effet (c'est-à-dire les armes de corps à corps de la Table 7-5 dont la colonne « Facteur de portée » indique « - »), mais avec un malus de -4 sur le jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Lancer une arme légère ou à une main est une action simple, tandis que lancer une arme à deux mains est une action complexe. Quelle que soit la nature de l'arme, un tel lancer obtient un critique possible sur un 20 naturel et inflige des dégâts doublés en cas de critique confirmé.

**Armes à projectiles.** Cette catégorie regroupe les arbalètes à répétition, de poing, légères et lourdes, les arcs courts, courts composites, longs et longs composites et la fronde. La plupart des armes à projectiles ne peuvent être utilisées qu'à deux mains (voir les descriptions de chacune dans la suite du chapitre). Le bonus de Force du tireur ne s'applique pas aux jets de dégâts des armes à projectiles, à l'exception des arcs courts composites spéciaux, des arcs longs composites spéciaux et des frondes. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs et des frondes, mais pas des arbalètes.

**Munitions.** Les armes à projectiles utilisent des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes et des billes spéciales pour les frondes. Encocher une flèche est une action libre, mais charger une arbalète ou une fronde nécessite une action (voir leur description). En règle générale, une munition qui atteint sa cible est détruite ou rendue inutilisable, alors qu'une munition ayant frappé à côté a 50% de chances seulement d'être détruite ou perdue.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir *Armes de maître*, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

**Armes légères, à une main ou à deux mains.** Ces termes catégorisent les armes selon l'effort qu'il faut fournir pour les manier en combat. Ils indiquent si une arme de corps à corps tenue par une créature de la catégorie de taille de l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main ou une arme à deux mains.

**Légère.** Une arme légère est plus facile à tenir de la main non directrice qu'une arme à une main, et l'on peut s'en servir en étant agrippé en situation de lutte. Une main suffit pour la manier. Lorsqu'une arme légère est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Il est possible de tenir une arme légère à deux mains,

mais cela ne donne aucun avantage particulier, le modificateur de Force aux dégâts est le même que si l'arme était dans la main directrice du personnage.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère.

**À une main.** Une arme à une main peut être tenue dans la main directrice ou dans la main non directrice. Lorsqu'une arme à une main est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Une arme à une main peut être utilisée en la tenant à deux mains, et le bonus de Force aux dégâts est alors multiplié par 1,5 (mais un malus est pris en compte normalement).

**À deux mains.** On ne peut se servir efficacement d'une arme à deux mains qu'en la tenant effectivement à deux mains. Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains (mais un malus est pris en compte normalement).

**Taille de l'arme.** Chaque arme est associée à une catégorie de taille, comme P, M ou G. Ce terme indique la catégorie de taille des créatures auxquelles une arme est destinée. Une épée à deux mains de taille P est une épée à deux mains conçue pour des créatures de taille P comme les halfélins. Une épée longue de taille M est une épée longue conçue pour des créatures de taille M, comme les elfes. Un arc court de taille G est un arc court conçu pour les créatures de taille G, comme les ogres.

La catégorie de taille d'une arme est différente de sa taille en tant qu'objet. Par exemple, une dague de taille M (destinée à l'usage des créatures de taille M) est un objet de taille TP (voir la Table 9-10 : taille et CA des objets, page 166). La taille d'une arme dépend de la taille des créatures auxquelles elles sont destinées. En règle générale, une arme légère (comme une dague) est un objet de deux catégories de taille inférieures à son porteur, une arme à une main (comme une épée longue) est un objet d'une catégorie de taille inférieure à son porteur et une arme à deux mains (comme une épée à deux mains) est un objet de la même catégorie de taille que son porteur.

**Arme d'une taille inappropriée.** Une créature ne peut utiliser de façon optimale une arme qui n'est pas conçue pour une créature de sa taille. On applique aux jets d'attaque un malus de -2 cumulatif pour chaque catégorie de taille de différence entre la catégorie de taille de la créature et de l'arme. Ainsi, un humain tenant une épée longue de taille P subit un malus de -2 sur les jets d'attaque (pour une catégorie de taille de différence), tandis qu'un ogre tenant une épée à deux mains de taille P subit un malus de -4 sur les jets d'attaque (deux catégories de taille de différence). Si une créature n'est pas formée au maniement d'une arme (comme un magicien qui tente d'utiliser une hache d'armes de taille P), un malus de non-formation de -4 s'applique également.

La mesure de l'effort nécessaire pour tenir une arme (c'est-à-dire si elle est légère, à une main ou à deux mains) augmente ou diminue d'une catégorie pour chaque catégorie de différence entre la catégorie de taille à laquelle une arme est destinée et la catégorie de taille de la créature qui l'utilise effectivement. Par exemple, une épée à deux mains de taille P est une arme à deux mains pour une créature de taille P, mais une arme à une main pour une créature de taille M et une arme légère pour une créature de taille G. Inversement, une dague de taille G est une arme légère pour une créature de taille G, une arme à une main pour une créature de taille M et une arme à deux mains pour une créature de taille P. Si la catégorie d'une arme devient plus que deux mains, elle est si lourde qu'elle est inutilisable. Si elle devient moins que légère, elle est trop petite pour être efficace.

**Armes improvisées.** Il arrive parfois que l'on utilise pour se battre des objets qui n'ont pas été fabriqués à cet usage. On se bat ainsi avec des râteaux de bouteilles, des barreaux de chaises ou en lançant des chopes. On considère systématiquement que le personnage ne sait pas manier cette arme qui n'en est pas une, ce qui lui inflige un malus de -4 sur les jets d'attaque. Pour déterminer la catégorie de taille et le potentiel de dégâts d'une arme improvisée, le DM doit comparer l'objet avec les armes de la Table 7-5 jusqu'à trouver un équivalent. Par exemple, un pied de table est semblable à un gourdin, tandis qu'un resson de bouteille est semblable à une dague. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.



## ATTRIBUTS DES ARMES

Toute arme révèle d'importantes informations sur son utilisateur. Votre personnage a sans doute intérêt à posséder au moins une arme de corps à corps et une autre à distance. Si cela est au-dessus de ses moyens, décidez de celle qui vous paraît la plus importante aux yeux du personnage.

La nature d'une arme détermine la manière dont on peut s'en servir (avec une ou deux mains) et les dégâts que l'on inflige à chaque coup au but. Une arme à deux mains est plus meurtrière qu'une arme à une main, mais elle empêche d'utiliser un bouclier.

La formation au maniement des armes d'un personnage dépend principalement de la classe, mais aussi de sa race. Un personnage peut se former au maniement d'armes supplémentaires en choisissant les dons correspondants (voir Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre et Maniement d'une arme exotique, pages 97 et 98).

Les armes plus efficaces coûtent souvent plus cher, mais ce n'est pas systématique. Par exemple, la rapière est plus onéreuse que l'épée longue. Pour un roublard agile ayant choisi le don Attaque en finesse, la rapière est une arme d'exception, mais un guerrier aura sans doute intérêt à s'en tenir à l'épée longue.

Pour choisir au mieux les armes de votre personnage, gardez bien ces facteurs présents à l'esprit (ils apparaissent en tête des colonnes de la Table 7-5 : armes) :

**Prix.** Il s'agit du coût de l'arme en pièces d'or (po) ou d'argent (pa). Il inclut l'équipement vendu avec l'arme (un fourreau pour une épée, un carquois pour des flèches). Le prix indiqué correspond aux armes de taille P ou M. Les armes de taille G coûtent deux fois plus cher.

**Dégâts.** Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie. La colonne intitulée « Dgts (P) » concerne les armes de taille P, c'est-à-dire celles des gnomes et des halfelins. La colonne « Dgts (M) » concerne les armes de taille M, c'est-à-dire celles des demi-elfes, demi-orques, elfes, humains et nains. Dans le cas où la colonne propose deux jets de dés séparés par une barre de fraction (par exemple 1d6/1d6 dans le cas du bâton), il s'agit d'une arme double (voir Armes doubles, ci-dessus et Combar à deux armes, page 154). Les deux valeurs indiquées correspondent respectivement à la première et à la seconde tête de l'arme.

La table 7-4 : dégâts des armes de taille TP et G permet de connaître le potentiel de dégâts des armes de ces tailles. Par exemple, une épée longue de taille TP, que pourrait utiliser un guerrier gnome sous l'effet d'un sort de réduction de personne, inflige 1d4 points de dégâts, tandis qu'une grande hache de taille G, que pourrait porter un barbare demi-orque sous l'effet d'un sort d'agrandissement de personne, inflige 3d6 points de dégâts. Le Guide du Maître contient plus d'information sur les armes et le combat pour les personnages d'une autre taille que P ou M.

TABLE 7-4 : DÉGÂTS DES ARMES DE TAILLE TP OU G

Dégâts d'une arme de taille M	Dégâts d'une arme de taille TP	Dégâts d'une arme de taille G
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

**Critique.** Cette colonne indique ce qui se passe en cas de coup critique. Lorsque cela se produit, il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou quatre fois (en fonction de l'arme) et de faire le total.

**Exception.** Les dés de dégâts supplémentaires séparés et au-delà des dégâts normaux d'une arme (comme ceux d'une attaque sournoise ou d'une épée de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

x2 : les dégâts de l'arme sont doublés en cas de coup critique.

x3 : les dégâts de l'arme sont triplés en cas de coup critique.

x3/x4 : une des têtes de l'arme cause des dégâts triplés en cas de coup critique, l'autre des dégâts quadruplés.

x4 : les dégâts de l'arme sont quadruplés en cas de coup critique.

19-20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 19-20).

18-20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 18, 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 18-20).

**Facteur de portée.** En deçà de cette distance, les attaques se font sans malus. Ainsi, un arc court, dont le facteur de portée est égal à 18 mètres, peut tirer sur des cibles distantes de 17,50 mètres sans le moindre malus. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque. Autrement dit, un archer visant un adversaire situé à 60 mètres tirera à -6 (-2 x 3 car le facteur de portée de son arc court lui impose des malus à 18, 36 et 54 mètres). Les armes de jet, telles que la hache de lancer, ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée. Les armes à projectiles, comme les arcs, peuvent tirer jusqu'à 10 facteurs de portée.

**Poids.** Le poids d'une arme de taille M. Ce nombre est divisé par deux pour les armes de taille P et doublé pour celles de taille G.

**Type.** Les armes sont réparties en trois catégories selon le type de dégâts qu'elles infligent : contondantes, perforantes et tranchantes. Certains monstres peuvent être résistants ou immunisés contre certains types de dégâts. Ainsi, les squelettes subissent des dégâts réduits des armes tranchantes et perforantes.

Certaines armes infligent des dégâts de deux types. Par exemple, la morgenstern inflige des dégâts contondants et perforants. Dans ce cas, l'ensemble des dégâts est des deux types, il n'y a pas une moitié d'un type et une moitié de l'autre. C'est pourquoi une créature doit être protégée contre les deux types de dégâts pour que son immunité ou sa résistance s'applique.

D'autres armes peuvent infliger deux types de dégâts selon la façon dont on les utilise. Par exemple, la dague peut infliger des dégâts perforants ou tranchants. Dans une situation où le type de dégâts est important, l'utilisateur d'une de ces armes peut choisir entre les deux types de dégâts.

**Spécial.** Certaines armes ont des attributs spéciaux. Référez-vous à la description de l'arme lorsque c'est le cas.

## DESCRIPTION DES ARMES

Les armes de la Table 7-5 sont décrites ci-dessous. Les armes à impact sont détaillées dans la section Substances et objets spéciaux, page 127.

**Arbalète à répétition.** Le chargeur de l'arbalète à répétition (qu'elle soit légère ou lourde) contient 5 carreaux. Tant que ce chargeur n'est pas vide, on peut recharger l'arbalète simplement en actionnant un levier destiné à cet effet (c'est une action libre). Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète à répétition peut être utilisée à une main ou à une dans chaque main de la même façon qu'une arbalète ordinaire du même type. Cependant, il faut l'utiliser à deux mains pour actionner le levier ou pour changer de chargeur.

**Arbalète de poing.** Cette arme exotique se trouve chez les roublards et ceux qui préfèrent la discrétion à la force brute. Une arbalète de poing se tend à la main. Recharger une arbalète de poing est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète de poing peut être utilisée (mais pas rechargée) d'une seule main sans malus. On peut même utiliser une arbalète de poing dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères (voir la Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes, page 155).

**Arbalète légère.** Une arbalète légère se tend à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète légère s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser (mais pas de la recharger) d'une seule main, avec un malus de -2 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète légère dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères (voir la Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes, page 155). Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

**Arbalète lourde.** Une arbalète lourde se tend à l'aide d'une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète lourde s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser, mais pas de la recharger d'une seule main, avec un malus



de -4 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète lourde dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes à une main (voir la Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes, page 155). Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

**Arc court.** Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. On peut se servir d'un arc court à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs courts, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc court ordinaire (il faut un arc court composite spécial, voir ci-dessous).

**Arc court composite.** Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains, quelle que soit sa taille. On peut se servir d'un arc court à cheval. Les arcs composites sont faits de lamelles de corne, de bois ou d'os, et taillés de telle manière qu'ils restent incurvés même quand ils ne sont plus encordés. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc court composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé, en étant aussi plus difficile à tendre, pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +75 po. Par exemple, un arc court composite (limite de bonus de Force +1) coûte 150 po, tandis qu'un arc court composite (limite de bonus de Force +4) coûte 375 po.

Par exemple, Tordek a un bonus de Force de +2. Avec un arc court composite ordinaire, il n'a aucun modificateur de Force aux dégâts. Pour 150 po, il peut obtenir un arc court composite (limite de bonus de Force +1), ce qui lui permet d'appliquer un bonus de Force de +1 aux dégâts. Pour 225 po, il peut en acheter un qui lui permette d'utiliser l'intégralité de son bonus de Force de +2. Cependant, s'il achetait 300 po un arc court composite (limite de bonus de Force +3), il n'aurait toujours qu'un bonus de Force de +2 aux dégâts et, de plus, un malus de -2 aux jets d'attaque car sa Force est insuffisante pour utiliser l'arc

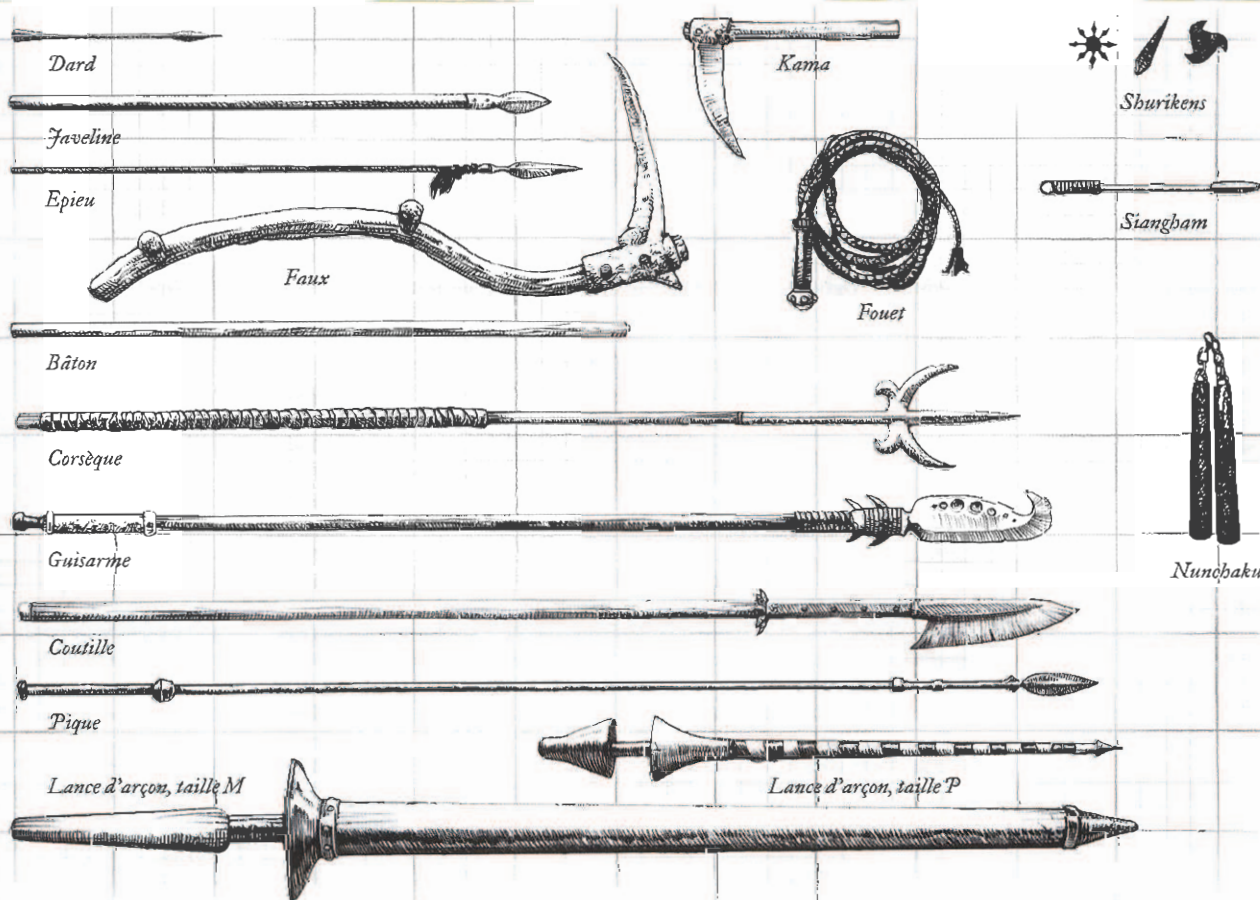
de façon optimale. Un arc composite ne peut octroyer un bonus supérieur à celui du personnage qui l'utilise.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs courts ordinaires et les arcs courts composites (quelle que soit leur limite de bonus de Force) sont considérés comme étant la même arme. Par exemple, les avantages du don Arme de prédilection s'appliquent aux arcs courts et aux arcs courts composites.

**Arc long.** Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. L'arc long, ou grand arc, est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs longs, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc long ordinaire (il faut un arc long composite spécial, voir ci-dessous).

**Arc long composite.** Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un arc long composite peut être utilisé par un cavalier monté. Les arcs composites sont faits de lamelles de corne, de bois ou d'os, et taillés de telle manière qu'ils restent incurvés même quand ils ne sont plus encordés. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc long composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé, en étant aussi plus difficile à tendre, pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +100 po. Par exemple, un arc long composite (limite de bonus de Force +1) coûte 200 po, tandis qu'un arc long composite (limite de bonus de Force +4) coûte 500 po.

Par exemple, Tordek a un bonus de Force de +2. Avec un arc long composite ordinaire, il n'a aucun modificateur de Force aux dégâts. Pour 200 po, il peut obtenir un arc long composite (limite de bonus de Force +1),





ce qui lui permet d'appliquer un bonus de Force de +1 aux dégâts. Pour 300 po, il peut en acheter un qui lui permette d'utiliser l'intégralité de son bonus de Force de +2. Cependant, s'il achetait 400 po un arc long composite (limite de bonus de Force +3), il n'aurait toujours qu'un bonus de Force de +2 aux dégâts et, de plus, un malus de -2 aux jets d'attaque car sa Force est insuffisante pour utiliser l'arc de façon optimale. Un arc composite ne peut octroyer un bonus supérieur à celui du personnage qui l'utilise.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs longs ordinaires et les arcs longs composites (quelle que soit leur limite de bonus de Force) sont considérés comme étant la même arme. Par exemple, les avantages du don Arme de prédilection s'appliquent aux arcs longs et aux arcs longs composites.

**Armure à pointes.** Une armure garnie de pointes permet d'infliger des dégâts pendant une lutte ou lors d'une attaque à part entière. Voir la section Les armures, plus loin dans ce chapitre.

**Attaque à mains nues.** Un personnage de taille M inflige 1d3 points de dégâts non-létaux à chaque attaque à mains nues, terme générique pouvant désigner un coup de poing, de pied, de tête, etc. Pour un personnage de taille P, ces dégâts ne sont que de 1d2 points. Un moine ou un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, au choix du joueur. Les dégâts infligés par ce type d'attaque sont assimilés à ceux qu'occasionnent les armes pour ce qui est des effets donnant des bonus aux dégâts des armes.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère. Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet donc d'ajouter son

TABLE 7-5 : ARMES

Armes courantes	Prix	Dgts. (P)	Dgts. (M)	Critique	Facteur de portée	Poids <sup>1</sup>	Type <sup>2</sup>
<i>Combat à mains nues</i>							
Attaque à mains nues	—	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	x2	—	—	Contondant
Gantelet	2 po	1d2	1d3	x2	—	500 g	Contondant
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Dague	2 po	1d3	1d4	19-20/x2	3 m	500 g	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	2 po	1d3	1d4	x3	—	500 g	Perforant
Gantelet clouté	5 po	1d3	1d4	x2	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	5 po	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Serpe	6 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Épieu	1 po	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d4	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12 po	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Contondant
Morgenstern	8 po	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contondant et perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Bâton <sup>5</sup>	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance	2 po	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforant
Pique <sup>4</sup>	5 po	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance</i>							
Arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19-20/x2	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde	50 po	1d8	1d10	19-20/x2	36 m	4 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Dard	5 pa	1d3	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Fronde	—	1d3	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Billes (10)	—	1 pa	—	—	—	—	2,5 kg
Javeline	1 po	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforant
<i>Armes de guerre</i>							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Arme à pointes	spécial	1d4	1d6	x2	—	spécial	Perforant
Épée courte	10 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	1 kg	Perforant
Hache de lancer	8 po	1d4	1d6	x2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6 po	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8 po	1d3	1d4	18-20/x2	—	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1 po	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1 po	1d4 <sup>3</sup>	1d6 <sup>3</sup>	x2	—	1 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4 po	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perforant
Rondache	spécial	1d2	1d3	x2	—	spécial	Contondant
Rondache à pointes	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Cimeterre	15 po	1d4	1d6	18-20/x2	—	2 kg	Tranchant
Écu	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Contondant
Écu à pointes	spécial	1d4	1d6	x2	—	spécial	Perforant
Épée longue	15 po	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger	8 po	1d6	1d8	x2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10 po	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	12 po	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8 po	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20 po	1d4	1d6	18-20/x2	—	1 kg	Perforant
Trident	15 po	1d6	1d8	x2	3 m	2 kg	Perforant



bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on se bat à mains nues.

**Bâton.** C'est l'arme de prédilection des voyageurs, paysans, marchands et magiciens. Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combar à deux armes*, page 154). Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. On peut l'utiliser en frappant d'une seule des deux extrémités, ce qui permet de mettre à profit la moindre faille dans la défense adverse.

Le bâton est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Bille de fronde.** Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par 10 dans une bourse de cuir. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

**Bolas.** Les bolas sont constitués de deux ou trois lourdes boules de bois reliées entre elles par de la corde. Puisque les bolas peuvent s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de les utiliser pour faire un croc-en-jambe à distance. Même si le personnage échoue dans sa tentative, le croc-en-jambe ne peut se retourner contre lui.

#### Armes de corps à corps à deux mains

Cimeterre à deux mains	75 po	1d6	2d4	18-20/x2	—	4 kg	Tranchant
Corsèque <sup>4</sup>	10 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Perforant
Coutille <sup>4</sup>	8 po	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50 po	1d10	2d6	19-20/x2	—	4 kg	Tranchant
Faux	18 po	1d6	2d4	x4	—	5 kg	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	15 po	1d8	1d10	19-20/x2	—	5 kg	Contondant
Grande hache	20 po	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tranchant
Guisarme <sup>4</sup>	9 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde <sup>4</sup>	10 po	1d8	1d10	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon <sup>4</sup>	10 po	1d6	1d8	x3	—	5 kg	Perforant
Massue	5 po	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Contondant

#### Armes à distance

Arc court	30 po	1d4	1d6	x3	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite	75 po	1d4	1d6	x3	21 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long	75 po	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite	100 po	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—

#### Armes exotiques

	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids <sup>1</sup>	Type <sup>2</sup>
<b>Armes de corps à corps légères</b>							
Kama	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Contondant
Sai	1 po	1d3	1d4	x2	—	500 g	Contondant
Siangham	3 po	1d4	1d6	x2	—	500 g	Perforant

#### Armes de corps à corps à une main

Épée bâtarde	35 po	1d8	1d10	19-20/x2	—	3 kg	Tranchant
Fouet <sup>4</sup>	1 po	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	x2	—	1 kg	Tranchant
Hache de guerre naine	30 po	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tranchant

#### Armes de corps à corps à deux mains

Chaîne cloutée <sup>4</sup>	25 po	1d6	2d4	x2	—	5 kg	Perforant
Double-lame <sup>5</sup>	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/x2	—	5 kg	Tranchant
Fléau double <sup>5</sup>	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	5 kg	Contondant
Hache double orque <sup>5</sup>	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Marteau-piolet gnome <sup>5</sup>	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg	Contondant et perforant
Urgrosh nain <sup>5</sup>	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant

#### Armes à distance

Arbalète de poing	100 po	1d3	1d4	19-20/x2	9 m	1 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète légère à répétition	250 po	1d6	1d8	19-20/x2	24 m	3 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde à répétition	400 po	1d8	1d10	19-20/x2	36 m	6 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Bolas	5 po	1d3 <sup>3</sup>	1d4 <sup>3</sup>	x2	3 m	1 kg	Contondant
Filet	20 po	—	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	x2	3 m	250 g	Perforant

<sup>1</sup> Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

<sup>2</sup> Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par « et », ou l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par « ou ».

<sup>3</sup> L'arme inflige des dégâts non-létaux.

<sup>4</sup> Arme à allonge.

<sup>5</sup> Arme double.



**Carreau d'arbalète.** Utilisé en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille (crit. x2). Les carreaux sont vendus par 10 (ou 5 seulement pour une arbalète à répétition) dans un carquois de bois. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

**Chaîne cloutée.** La chaîne cloutée est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires se trouvant à 3 mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent.

La chaîne pouvant s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

La chaîne cloutée confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

**Le don Attaque en finesse** (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une chaîne cloutée, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

**Cimeterre.** La ligne de sa lame courbe améliore son tranchant.

**Cimeterre à deux mains.** La lame courbe de cette épée améliore d'autant son tranchant.

**Corsèque.** La corsèque est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Il confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

**Coutille.** La coutille est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

**Dague.** La dague est une arme secondaire extrêmement courante. Un personnage qui tente de dissimuler une dague sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage (voir la description de cette compétence, page 78).

**Dague coup-de-poing.** Cette dague permet à l'utilisateur de mettre toute sa force dans chaque coup et de causer des dégâts potentiellement plus importants.

**Dard.** Un dard est une grosse flèche dotée d'une tête alourdie. Ce n'est ni plus ni moins qu'une petite javeline.

**Double-lame.** Cette arme étrange est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant une double-lame à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

**Épée à deux mains.** Beaucoup d'aventuriers considèrent l'épée à deux mains, ou espadon, comme l'une des meilleures armes qui soient. Elle est fiable et cause des dégâts conséquents.

**Épée bâtarde.** L'épée bâtarde est également connue sous le nom étrange d'épée à une main et demie. Elle est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle soit rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains.

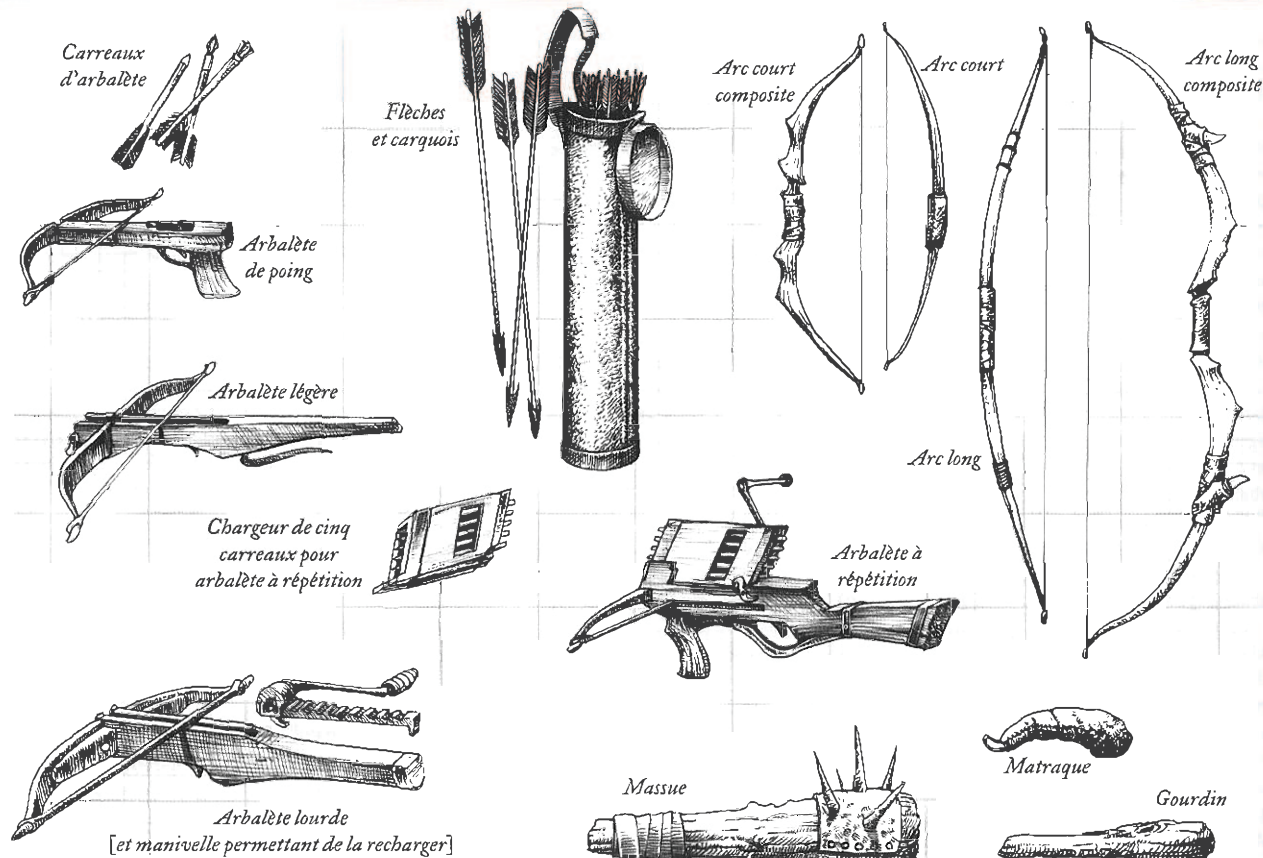
**Épée courte.** Cette épée sert souvent d'arme secondaire.

**Épée longue.** Cette arme à lame droite est celle des chevaliers, et plus particulièrement des paladins.

**Épieu.** La longueur d'un épieu est suffisamment modeste pour s'en servir à une main. Il peut aussi être lancé.

**Faux.** Cette arme ressemble à l'outil utilisé pour faucher le blé, mais son équilibre montre bien qu'elle a été conçue pour le combat. La forme de sa lame permet de causer des coups terribles avec la pointe, et son tranchant est particulièrement acéré.

À cause de sa forme, une faux permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.





**Filet.** Le filet de guerre est garni de barbillons et d'une corde permettant de ramener la proie à soi. On l'utilise pour enchevêtrer l'adversaire.

Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres. En cas de coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui a les effets suivants : malus de -2 aux jets d'attaque, malus de -4 à la Dextérité, vitesse de déplacement réduite de moitié, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un test de Concentration (DD 15).

La victime peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20), ce qui correspond à une action complexe. Le filet a 5 points de résistance et un test de Force réussi permet de le déchirer (DD 25 ; là encore, il s'agit d'une action complexe).

Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur. Par exemple, un filet de taille P permet d'enchevêtrer une créature de taille TP, P ou M.

Le filet doit d'abord être replié avant de pouvoir être jeté efficacement. À la première utilisation au cours d'un combat, le jet d'attaque est normal. Par la suite, si le personnage ramène le filet à lui pour le lancer de nouveau, il le fait à -4 au jet d'attaque. Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).

**Fléau d'armes, léger ou lourd.** Le fléau d'armes confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Fléau double.** Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à

deux armes, page 154). Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le fléau double confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Enfin, cette arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Flèche.** Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille. Les flèches sont vendues par 20 dans un carquois de cuir. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

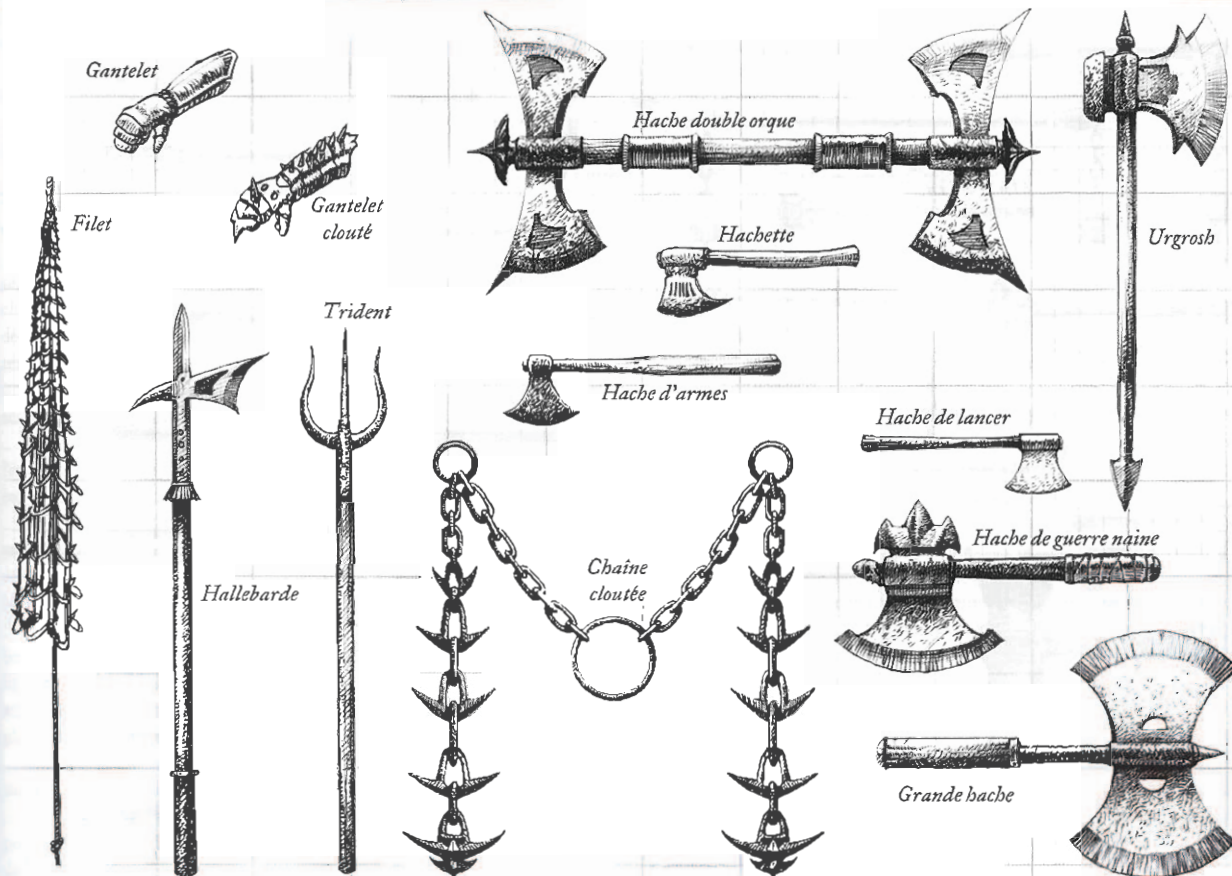
**Fouet.** Le fouet inflige des dégâts non-létaux. Il est incapable de toucher la moindre créature bénéficiant d'un bonus d'armure de +1 ou plus, ou d'un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3. Un fouet est considéré comme une arme à allonge procurant une allonge de 4,5 mètres, mais qui ne permet pas de menacer la zone dans laquelle il permet d'attaquer. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent ou situé à 3 mètres.

Attaquer avec un fouet provoque une attaque d'opportunité, comme pour une arme à distance.

Comme le fouet peut s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le fouet confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise un fouet, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.





**Fronde.** La fronde lance des billes de plomb. Elle ne tire pas aussi loin que l'arbalète et n'est pas aussi puissante que l'arc, mais elle ne coûte rien et une lanière suffit pour s'en créer une. Druides et halfelins l'affectionnent tout particulièrement. Le modificateur de Force d'un personnage s'applique aux jets de dégâts d'une fronde, comme si elle était une arme de jet. Il est possible d'utiliser, mais pas de recharger, une fronde d'une seule main. Recharger une fronde est une action de mouvement qui nécessite deux mains et provoque une attaque d'opportunité.

Il est également possible de lancer des pierres ordinaires avec une fronde, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les billes, ce qui réduit leurs dégâts, comme si elles étaient destinées à des créatures d'une catégorie de taille inférieure (par exemple, 1d3 au lieu de 1d4, ou 1d2 au lieu de 1d3) et leur efficacité (malus de -1 au jet d'attaque).

**Gantelet.** Ces épais gants de métal protègent les mains de leur porteur et lui permettent d'infliger des dégâts létaux lorsqu'il se bat à coups de poings (au lieu de non-létaux). Un coup de gantelet est par ailleurs considéré comme une attaque à mains nues. Le prix et le poids indiqués concernent un seul gantelet, pas la paire. Les armures intermédiaires et lourdes sont toutes équipées de gantelets, à l'exception de la cuirasse.

**Gantelet clouté.** Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqué s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

**Gourdin.** Il est si facile de se tailler un gourdin en bois que cette arme ne coûte rien.

**Grande hache.** Cette lourde hache est l'une des armes de prédilection des barbares et de tous ceux qui aiment causer des dégâts importants à chaque coup.

**Guisarme.** La guisarme est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Sa lame courbe permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Hache d'armes.** La hache d'armes est l'arme de corps à corps la plus répandue chez les nains.

**Hache de guerre naine.** Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

**Hache de lancer.** La hache de lancer est plus légère que la hachette, et comme son nom l'indique, son équilibre la prédispose à être lancée. Les guerriers gnomes s'en servent parfois d'arme de corps à corps et de jet.

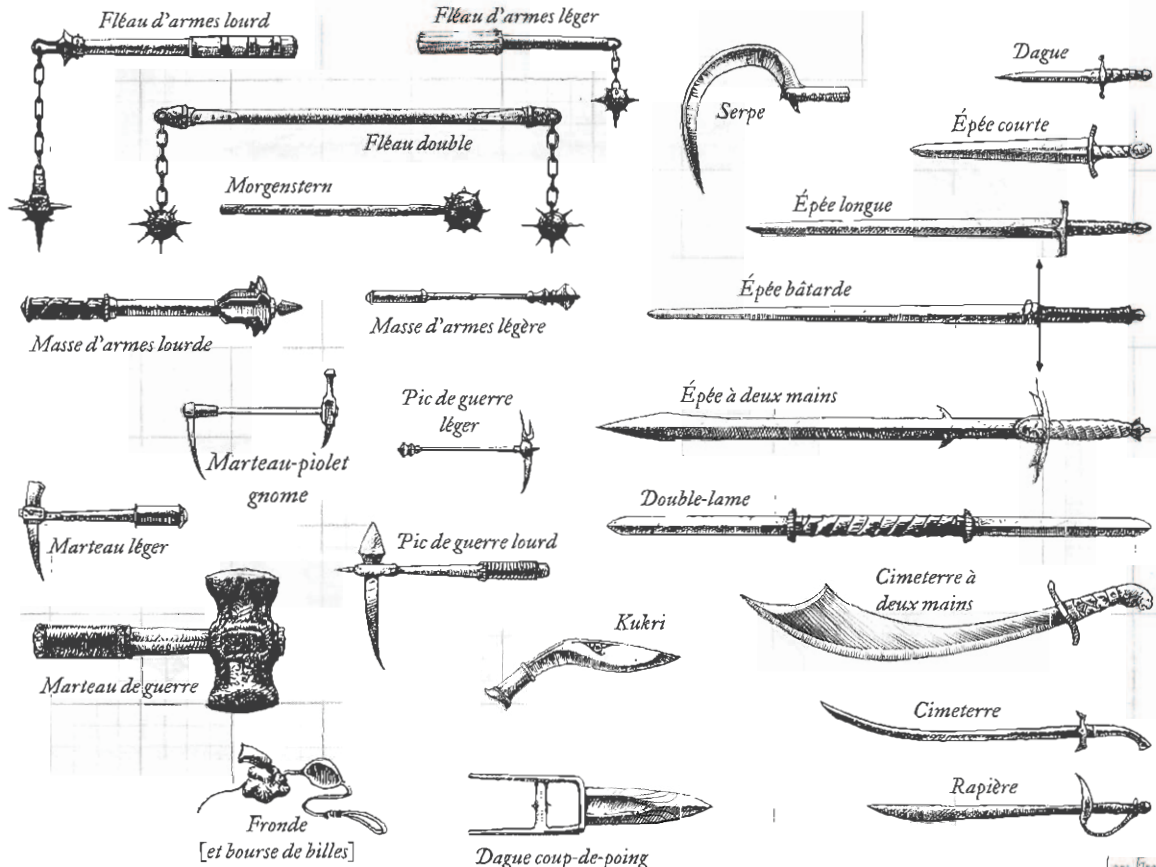
**Hache double orque.** La hache double orque est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154). Une créature maniant une hache double orque à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. Comme son nom le suggère, la hache double est une arme prisée par les puissants guerriers orques.

**Hachette.** Les nains aiment utiliser cette petite hache comme arme secondaire.

**Hallebarde.** En temps normal, on utilise la lame de la hallebarde, semblable à celle d'une hache, mais la pointe qui orne son extrémité peut s'avérer extrêmement efficace pour contrer une charge. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la hallebarde inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Le crochet opposé de la lame de la hallebarde permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Javeline.** La javeline est une lance souple conçue pour être lancée. On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (-4 au jet d'attaque).



Lars Grant-West



**Kama.** Le kama est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

À cause de sa forme, un kama permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Kukri.** Cette lourde dague à lame incurvée a son tranchant tourné vers l'intérieur de la lame.

**Lance.** La lance est l'une des armes les plus simples qui existe. Elle est particulièrement appréciée des druides et des ensorceleurs. On peut la lancer. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Lance d'arçon.** Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doublés lors d'une charge montée. La lance d'arçon est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance à une main.

**Marteau léger.** Ce petit marteau est suffisamment léger pour être lancé. Les nains l'apprécient tout particulièrement.

**Marteau-piolet gnome.** Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154). Une créature maniant un marteau-piolet à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux rêtes et s'y tenir pour le round. La tête du marteau est une arme contondante (critique x3), tandis que le piolet est une arme perforante (critique x4). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale, l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

La partie piolet de cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le marteau-piolet est une arme martiale pour les gnomes et exotique pour toutes les autres races.

**Marteau de guerre.** Cette arme à une main très appréciée des nains est constituée d'un manche à l'extrémité duquel est fixée une lourde tête.

**Masse d'armes, légère ou lourde.** Une masse d'armes est intégralement en métal, même son manche, ce qui la rend presque incassable.

**Massue.** Il s'agit d'une version à deux mains du gourdin normal. Sa tête est souvent renforcée à l'aide de clous, de pointes ou de bandes métalliques.

**Matraque.** La matraque est bien pratique lorsque l'on souhaite seulement assommer son adversaire.

**Morgenstern.** La morgenstern, ou masse à picots, est une arme toute simple combinant la force d'impact du gourdin et la puissance de pénétration des pointes.

**Nunchaku.** Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Le nunchaku confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Pic de guerre, léger ou lourd.** Le pic est conçu pour concentrer toute l'énergie du coup en un seul point. Il ressemble à une pioche de mineur mais a été spécifiquement conçu comme arme de guerre.

**Pique.** La pique est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la pique inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Rapière.** Le don *Attaque en finesse* (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une rapière destinée à une créature de sa taille, bien que ce ne soit pas une arme légère. Il est impossible de tenir une rapière à deux mains pour multiplier par 1,5 son bonus de Force aux dégâts.

**Rondache ou écu.** On peut donner des coups de bouclier au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir *Les armures*, plus loin dans ce chapitre.

**Rondache ou écu à pointes.** On peut donner des coups de bouclier à pointes au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir *Les armures*, plus loin dans ce chapitre.

**Sai.** Les longues protubérances du sai ont pour fonction d'aider à coincer l'arme d'un adversaire et à le désarmer. Il confère un bonus de +4 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le sai est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Serpe.** Cette serpe ressemble à celle dont on se sert pour couper les branches, mais sa lame renforcée en fait une arme de guerre très convenable. Elle est très appréciée des druides et de tous ceux qui aiment les armes pouvant passer inaperçues.

À cause de sa forme, une serpe permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Shuriken.** Le shuriken est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un shuriken ne peut servir au corps à corps.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainier, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir *Armes de maître*, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

**Siangham.** Le siangham est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un siangham ne peut servir au corps à corps.

**Trident.** Cette arme perforante à trois pointes peut être jetée de la même manière qu'un épieu ou une lance, mais son facteur de portée est moindre en raison d'une forme non aérodynamique. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, le trident inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Urgrosh nain.** Cette arme double d'origine naine reste très prisée chez les guerriers de cette race. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154). Une créature maniant un urgrosh à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux rêtes et s'y tenir pour le round. La tête de hache de l'urgrosh est une arme tranchante (critique x3), tandis que sa pointe est une arme perforante (critique x3). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, l'urgrosh nain inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

L'urgrosh est également appelé hache-lance. L'urgrosh est une arme martiale pour les nains et exotique pour toutes les autres races.

## LES ARMES DE MAÎTRE

Une arme de maître est un objet de qualité exceptionnelle, qui confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

On ne peut pas transformer une arme existante en arme de maître ; elle doit avoir été fabriquée en tant que telle (voir la compétence *Artisanat*, page 68). Une arme de maître coûte 300 po. de plus qu'une arme identique, mais de qualité ordinaire. Dans le cas des munitions, comme les flèches, le surcoût n'est que de 6 po. la pièce. Dans le cas des armes doubles, le surcoût est doublé, soit 600 po. Par exemple, une épée bâtarde de maître coûte 335 po, tandis qu'un lot de 10 flèches de maître coûte 70 po.

Les munitions de maître sont toujours inutilisables (détruites) après avoir été tirées. Le bonus d'altération d'une munition ne se cumule pas avec l'éventuel bonus d'altération de l'arme à projectile où elle est placée.

Toutes les armes magiques sont aussi des armes de maître. Le bonus d'altération dû à la qualité de l'arme ne se cumule pas avec le bonus d'altération octroyé par la magie de l'arme.

Bien que certaines armures et boucliers (comme un écu à pointes) puissent servir d'armes, il est impossible d'en fabriquer une version de maître qui confère un bonus d'altération aux jets d'attaque. Les armures et boucliers de maîtres bénéficient plutôt d'une réduction du malus d'armure aux tests.



## LES ARMURES

L'armure confère une certaine protection, mais souvent au détriment de la mobilité. Les différents modèles sont recensés par la Table 7-6 : armures et boucliers. Les informations de cette table concernent les armures de taille M. Le temps qu'il faut pour enfiler ou ôter une armure dépend de son type (voir Table 7-7).

### ATTRIBUTS DES ARMURES

L'armure portée par un personnage n'est pas seule à déterminer son apparence, mais elle constitue un grand pas dans ce sens. En fonction de sa classe, le personnage peut avoir été formé au port de certaines armures (ou de toutes) et au maniement des boucliers. Chaque classe a généralement un type d'armure de prédilection, mais il est possible de s'équiper plus lourdement en choisissant l'un des dons de Port d'armure (voir page 99).

Les armures et les boucliers peuvent être endommagés par certaines attaques (voir Destruction, page 156 et Frapper un objet, page 165).

Lorsque vous choisissez votre armure, gardez bien les facteurs suivants à l'esprit (ils apparaissent en tête de colonnes de la Table 7-6 : armures et boucliers).

**Prix.** Le prix de l'armure pour une créature humanoïde de taille P ou M. Pour les autres créatures, voir l'encart Armure pour les créatures inhabituelles.

**Bonus d'armure/de bouclier.** Les armures confèrent un bonus d'armure à la CA et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la CA. Ce nombre représente la qualité de la protection fournie par l'armure ou le bouclier. Le bonus d'armure d'une armure manufacturée ne se cumule pas avec les autres effets ou objets procurant eux aussi un bonus d'armure, comme le sort *armure de mage* ou des *bracelets d'armure*. De même, le bonus de bouclier d'un bouclier manufacturé ne se cumule pas avec les autres effets qui confèrent un bonus de bouclier, comme le sort *bouclier*.

**Bonus de Dextérité maximal.** Ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Par exemple, la cotte de mailles permet seulement un bonus de Dextérité de +2. Un personnage ayant 18 dans cette caractéristique a normalement droit à un bonus de +4, mais ce dernier tombe à +2 s'il revêt une cotte de mailles. Sans autre modificateur, sa CA sera donc égale à 17 (10 de base +5 d'armure +2 de Dex = 17). Cette limite n'affecte aucun des autres facteurs liés à la Dextérité, tel que les jets de Réflexes et les tests de compétences associées à la Dextérité.

Même si le bonus de Dextérité du personnage tombe à 0 à cause d'une armure, on considère qu'il l'a toujours (autrement dit, ce n'est pas parce qu'un personnage porte une armure à plaques qu'un roubillard pourra lui porter une attaque sournoise).

L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement) peut lui aussi limiter le bonus de Dextérité qu'il peut appliquer à sa classe d'armure, voir Le poids de l'armure, page 161.

**Bouclier.** Les boucliers n'affectent en rien le bonus de Dextérité maximal, à l'exception du pavois.

**Malus d'armure aux tests.** Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut. Le double du malus d'armure aux tests s'applique aux tests de Natation. Certains personnages acceptent cette restriction sans sourciller, mais elle peut s'avérer problématique pour d'autres. C'est en particulier le cas du barbare, qui doit décider si bénéficier d'une meilleure CA vaut la peine d'amoindrir ses compétences. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement, armure comprise) peut lui aussi imposer un malus d'armure aux tests, voir Le poids de l'armure, page 161.

**Bouclier.** Si le personnage utilise également un bouclier, les deux malus d'armure aux tests s'additionnent.

**Absence de formation au port de l'armure.** Si le personnage a revêtu une armure au port de laquelle il n'est pas formé, ou s'il porte un bouclier au maniement duquel il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests de l'armure ou du bouclier s'applique à tous ses jets d'attaque et aux tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité. Le malus pour une absence de formation au port d'une armure se cumule avec celui d'une absence de formation au maniement du bouclier.

**Dormir en armure.** Tout personnage dormant sans retirer une armure intermédiaire ou lourde se réveille automatiquement fatigué. Il subit alors un malus de -2 à ses tests de Force et de Dextérité et se retrouve dans l'incapacité de charger ou de courir. Dormir en portant une armure légère ne cause aucun problème.

**Risque d'échec des sorts profanes.** L'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane à composante gestuelle. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer s'ils revêtent une armure, ce qui explique qu'ensorceleurs et magiciens préfèrent généralement s'en passer. Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir le risque de voir leurs sorts de magie bardique échouer.

**Lancer des sorts de magie profane en armure.** Lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La Table 7-6 indique le risque d'échec au cours de l'incantation. S'il s'agit d'un sort sans composante gestuelle, le personnage peut toutefois le lancer sans risque d'échec.

**Bouclier.** Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

**Vitesse de déplacement.** Les armures lourdes ou intermédiaires ralentissent celui qui les porte. Certes, mieux vaut être lent et en vie que rapide et mort, mais pouvoir se déplacer est souvent bien utile. La Table 7-6 communique la vitesse de déplacement que permet chaque armure. Sans armure, humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres. Ils utilisent la première colonne. Nains, gnomes et halflings vont moins vite, même sans armure (6 mètres). Eux se réfèrent à la seconde colonne. Cependant, la vitesse des nains est toujours de 6 mètres, même s'ils portent une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Bouclier.** Un éventuel bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement.

**Poids.** Le poids de l'armure. Pour un personnage de taille P, il convient de le diviser par deux, et pour un personnage de taille G, de le multiplier par deux.

### ENFILER OU ÔTER SON ARMURE

Le temps nécessaire pour enfiler une armure dépend de la catégorie à laquelle elle appartient (voir Table 7-7).

**Enfiler.** Cette colonne indique combien de temps il faut pour revêtir l'armure (1 minute correspond à 10 rounds). Préparer un bouclier consiste à l'attacher sur le bras, et ne nécessite qu'une action de mouvement.

**Enfiler à la hâte.** Cette colonne indique le temps nécessaire pour enfiler son armure sans perdre de temps. L'armure est alors forcément mal ajustée, ce qui la rend moins efficace d'un point, tant pour la CA que pour le malus d'armure aux tests. Par exemple, si Tordek revêt son armure d'écailles à la hâte, cela ne lui prend qu'une minute (10 rounds). Par contre, l'armure ne lui confère qu'un bonus de +3 à la CA (au lieu de +4) et le malus qui lui est assorti s'élève à -5 (au lieu de -4).

**Ôter.** Cette colonne indique combien de temps il faut pour enlever son armure, ce qui est particulièrement important quand on se noie (voir le Guide du Maître). Pour détacher un bouclier, il faut le dégager du bras et le lâcher, ce qui requiert une action de mouvement.

### DESCRIPTION DES ARMURES

Les armures de la Table 7-6 sont décrites ci-dessous par ordre alphabétique :

**Armure à plaques.** Il s'agit d'une cotte de mailles à laquelle on a ajouté plusieurs plaques métalliques (une cuirasse, des spalières, des cubitières, des tassettes et des jambières) pour couvrir les parties vitales. Boucles et lanières répartissent le poids au mieux, mais cette armure, également appelée demi-harnois, reste moins ajustée qu'un harnois complet. Des gantelets sont inclus.

**Armure d'écailles.** Cette runique et ces jambières en cuir (auxquelles on ajoute parfois un kilt) sont couvertes de pièces métalliques se chevauchant à la manière des écailles d'un poisson, d'où le nom populaire de cette armure (son appellation exacte est broigne maclée). Des gantelets sont inclus.

**Armure de cuir.** La cuirasse et les épaulières de cette armure sont en cuir renforcé par un passage dans l'huile bouillante, d'où son nom de cuirie. Le reste est en cuir plus souple, et donc permettant le mouvement.

**Armure de cuir cloutée.** Cette armure est obtenue à partir d'un cuir épais mais souple (non rigide, contrairement à celui de l'armure de cuir simple), renforcé à l'aide de clous à large tête ronde ou pyramidale. Son nom exact est broigne cloutée.



TABLE 7-6 : ARMURES ET BOUCLIERS

Armure	Prix	Bonus d'armure/ de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse		Poids <sup>1</sup>
						(9 m)	(6 m)	
<b>Armure légère</b>								
Armure matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Armure de cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
<b>Armures intermédiaires</b>								
Armure de peau	15 po	+3	+4	-3	20 %	6 m	4,50 m	12,5 kg
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	-5	30 %	6 m	4,50 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
<b>Armures lourdes</b>								
Clibanion	200 po	+6	+0	-7	40 %	6 m <sup>2</sup>	4,50 m <sup>2</sup>	22,5 kg
Crevice	250 po	+6	+1	-6	35 %	6 m <sup>2</sup>	4,50 m <sup>2</sup>	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	-7	40 %	6 m <sup>2</sup>	4,50 m <sup>2</sup>	25 kg
Harnois	1 500 po	+8	+1	-6	35 %	6 m <sup>2</sup>	4,50 m <sup>2</sup>	25 kg
<b>Boucliers</b>								
Targe	15 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en bois	3 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en acier	9 po	+1	—	-1	5 %	—	—	3 kg
Écu en bois	7 po	+2	—	-2	15 %	—	—	5 kg
Écu en acier	20 po	+2	—	-2	15 %	—	—	7,5 kg
Pavois	30 po	+4 <sup>3</sup>	+2	-10	50 %	—	—	22,5 kg
<b>Suppléments</b>								
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Gantelet d'armes <sup>4</sup>	8 po	—	—	Spécial	<sup>4</sup>	—	—	+2,5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

<sup>1</sup> Le poids indiqué concerne les armures faites pour les personnages de taille M. Les armures destinées aux personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles destinées aux personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.

<sup>2</sup> Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non par quatre.

<sup>3</sup> Le pavois permet aussi de se mettre à couvert, voir sa description.

<sup>4</sup> Empêche de jeter les sorts à composante gestuelle avec cette main.

**Armure de peau.** Cette armure, également appelée bufflerin, est faite de plusieurs couches de peaux d'animaux. Très rigide, elle restreint le mouvement. Elle est appréciée des druides, qui ne portent que des armures non métalliques.

**Armure matelassée.** Cette armure, également appelée gambison, est obtenue à partir de plusieurs épaisseurs de tissu rembourrées de laine brute. Inconfortable par temps chaud, elle peut être infestée de puces ou de poux. De plus, la transpiration ou la saleté risquent de la faire pourrir.

**Rondache en bois ou en acier.** On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

## ARMURES POUR CRÉATURES INHABITUELLES

Les armures pour créatures particulièrement grandes, extrêmement petites ou non-humanoïdes ont un poids et un coût différents de ceux indiqués par la Table 7-6 : armures et boucliers. Référez-vous à la ligne adéquate sur la table suivante, et appliquez les multiplicateurs au coût et au poids de l'armure en question.

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Jusqu'à très petite (TP) <sup>1</sup>	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Petite (P)	x1	x1/2	x2	x1/2
Moyenne (M)	x1	x1	x2	x1
Grande (G)	x2	x2	x4	x2
Très grande (TG)	x4	x5	x8	x5
Gigantesque (Gig)	x8	x8	x16	x8
Colossale (C)	x16	x12	x32	x12

<sup>1</sup> Le bonus d'armure est réduit de moitié.

TABLE 7-7 : ENFILER OU ÔTER SON ARMURE

Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau ou chemise de mailles	1 minute	5 rounds	1 minute <sup>1</sup>
Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion ou crevice	4 minutes <sup>1</sup>	1 minute	1 minute <sup>1</sup>
Armure à plaques ou harnois	4 minutes <sup>2</sup>	4 minutes <sup>4</sup>	1d4+1 minutes <sup>1</sup>

<sup>1</sup> En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins, en même temps).

<sup>2</sup> Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut qu'être enfilée à la hâte.

**Bois ou acier.** Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques (comme distorsion du bois ou métal brillant).

**Coup de bouclier.** Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7-5 : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.



**Chemise de mailles.** La chemise de mailles protège le torse, et laisse libres les bras et les jambes. Une tunique molletonnée réduit les frottements et amortit l'impact des coups. Un petit casque en fer est inclus.

**Clibanion.** Le clibanion est une armure constituée de fines lamelles de métal verticales, fixées par des rivets sur une tunique en cuir portée sur un rembourrage en tissu. Les articulations sont protégées par des mailles, plus flexibles. Des gantelets sont inclus.

**Cotte de mailles.** Cette armure est constituée d'un assemblage d'anneaux métalliques. On la porte sur une tunique matelassée pour réduire les frottements et amortir l'impact des coups. Les parties vitales sont protégées par plusieurs épaisseurs de mailles. La majorité du poids de la cotte repose sur les épaules, ce qui la rend inconfortable à porter longtemps. Des gantelets sont inclus.

**Crevice.** Cette armure est constituée de lames de métal qui se chevauchent sur une armature de cuir et de mailles. Le métal protège les parties vitales, tandis que les articulations, uniquement recouvertes de cuir et de mailles, laissent une certaine liberté de mouvement. Boucles et lanières répartissent le poids au mieux. Des gantelets sont inclus.

**Cuirasse.** La cuirasse protège la poitrine et le dos. Elle s'accompagne d'un casque et de jambières, qui se fixent sur les mollets. Une tunique ou un kilt de cuir clouté protège les cuisses sans trop restreindre les possibilités de déplacement.

**Écu en bois ou en acier.** On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour que la main occupée puisse tenir quoi que ce soit.

**Bois ou acier.** Qu'ils soient en bois ou en acier, les écus confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques (comme distorsion du bois ou métal brillant).

**Coup de bouclier.** Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu, auquel cas il est utilisé comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7-5 : armes. Utilisé de cette façon, l'écu est considéré comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme à une main. Quiconque se sert de son écu comme d'une arme perd le bonus qu'il confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'un écu magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'un écu une arme magique à part entière.

**Gantelet d'armes (ou gantelet à fixations).** Ce gantelet métallique est équipé de courtes chaînes et de lanières permettant à l'utilisateur d'accrocher son arme, de manière à bien la garder en main. Ce système confère un bonus de +10 aux jets pour résister au désarmement. Attacher son arme (ou, au contraire, la détacher) constitue une action complexe donnant lieu à une attaque d'opportunité. Le prix indiqué s'entend pour un gantelet seulement et le poids mentionné ne s'applique que si le personnage porte une cuirasse, une armure légère ou pas d'armure du tout. Sinon, le gantelet d'armes remplace tout simplement un des gantelets intégrés à l'armure (compris dans le poids).

Tant que les fixations du gantelet sont attachées, la main qui se trouve à l'intérieur ne peut plus servir à jeter des sorts à composante gestuelle ou à utiliser des compétences (le personnage peut tout de même lancer des sorts à composante gestuelle si son autre main reste libre).

Tout comme les autres gantelets, le gantelet d'armes permet d'infliger des dégâts létaux (au lieu de dégâts non-létaux) quand on se bat à coups de poings.

**Harnois.** Cette armure se compose de plaques de métal conformées à la morphologie de l'utilisateur et fixées les unes aux autres à l'aide de rivets. Elle inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Boucles et lanières répartissent harmonieusement le poids des plaques, avec pour conséquence que le harnois offre une plus grande liberté de mouvement que la clibanion, même si cette dernière pèse moins lourd. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan. Il est possible de modifier la taille d'un harnois trouvé ou pris à l'ennemi pour 200-800 po (2d4 x 100).

Le vrai nom de cette armure est harnois complet.

**Pavois.** Cet énorme bouclier en bois est presque aussi grand que son utilisateur. Dans la plupart des situations, il confère le bonus de bouclier indiqué à la CA. Il peut cependant aussi servir d'abri total, à condition de sacrifier toutes ses attaques. Le pavois ne protège pas contre les sorts ciblés, car le jeteur de sorts n'a qu'à viser le bouclier pour être sûr d'atteindre le personnage. On ne peut pas donner de coups de bouclier avec un pavois et la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose.

L'utilisation d'un pavois en combat impose un malus de -2 sur les jets d'attaque à cause de l'encombrement du bouclier.



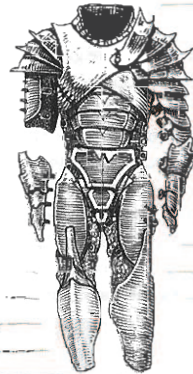
Crevice



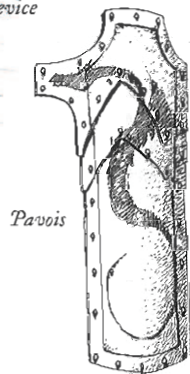
Clibanion



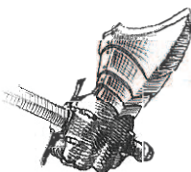
Cuirasse

Armure  
à plaques

Harnois



Pavois



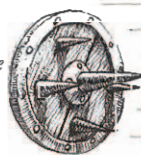
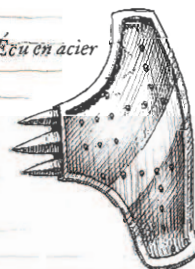
Gantelet d'armes

[fixez votre arme à l'aide de ses chaînes; vous ne risquez plus de la lâcher !]



Targe

[se fixe sur l'avant-bras]

Rondache  
à pointes

Écu en acier



**Pointes pour armure.** Il est possible d'ajouter des pointes à son armure, grâce auxquelles on peut infliger des dégâts perforant supplémentaires (critique x2) sur un test de lutte réussi lorsque l'on agrippe un adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si le personnage n'est pas formé à leur maniement, il subit un malus de -4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.)

Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

**Pointes pour bouclier.** Quand on les ajoute à une rondache ou un écu, ces pointes le transforment en arme de guerre perforante et augmentent les dégâts infligés par un coup de bouclier (voir la Table 7-5). On ne peut pas garnir une targe ou un pavois de pointes. Les dégâts (et leur type) exceptés, les coups de bouclier s'exécutent comme indiqué pour une rondache ou un écu. Le bonus d'altération d'un écu ou d'une rondache magique n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

**Rondache en bois ou en acier.** On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

**Bois ou acier.** Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques (comme *distorsion du bois* ou *métal brûlant*).

**Coup de bouclier.** Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7-5 : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.

**Targe.** Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main est libre. On peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. On peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou la moitié d'une arme à deux mains, mais le poids supplémentaire au niveau de l'avant-bras impose un malus de -1 sur les jets d'attaque. Ce malus se cumule éventuellement à celui que cause le fait de combattre avec deux armes. Dans tous les cas, un personnage utilisant une arme dans la main de son bras de bouclier ne bénéficie pas du bonus de la targe à la CA.

Il est impossible de donner un coup de bouclier avec une targe.

## ARMURE DE MAÎTRE

Au même titre que les armes, on peut acheter ou fabriquer des versions de maître des armures et des boucliers. Ces objets de qualité exceptionnelle fonctionnent comme leurs pendants ordinaires, si ce n'est que le malus d'armure aux tests qu'ils imposent est réduit de 1 point. Par exemple, une chemise de mailles de maître impose un malus d'armure aux tests de -1, au lieu de -2 pour une chemise de mailles normale.

Une armure ou un bouclier de maître coûte 150 po de plus qu'un objet identique, mais de qualité moyenne. Une chemise de mailles de maître coûte par exemple 250 po.

Le fait qu'une armure ou un bouclier soit de qualité supérieure ne confère jamais de bonus aux jets d'attaque ou de dégâts, même si l'objet est utilisé comme une arme (par exemple, en y ajoutant des pointes).

Tous les armures et boucliers magiques sont aussi des objets de maître.

On ne peut pas transformer une armure ou un bouclier existant en objet de maître, il doit avoir été fabriqué en tant que tel (voir la compétence Artisanat, page 68).

## MARCHANDISES ET SERVICES

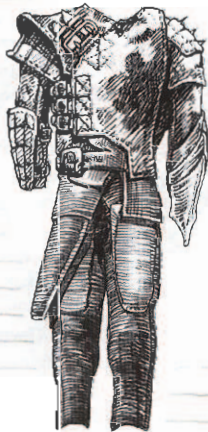
Bien sûr, les aventuriers ont besoin de plus d'équipement que des armes et des armures. La Table 7-8 contient les prix et les poids de douzaines d'autres articles, ainsi que le prix de différents services dont ils peuvent avoir besoin.



Armure matelassée



Armure de cuir  
[disponible telle quelle ou cloutée]



Armure d'écailles



Armure de peau



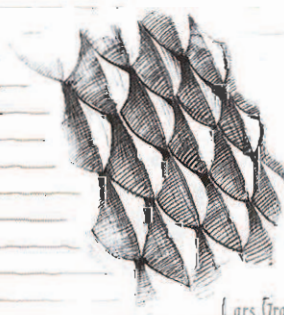
Cotte de mailles



Chemise de mailles



Cotte de mailles, détail



Armure d'écailles, détail

Lars Grant-West



## MATÉRIEL D'AVENTURIER

Les aventuriers doivent faire face à de nombreux périls et un équipement adapté peut parfois faire la différence entre la vie et la mort. La plupart des articles qui suivent peuvent se révéler pratiques pour tout le monde, sans considération de classe ou de compétences particulières.

Certains des objets de la Table 7-8 : marchandises et services, page 128 et destinés aux aventuriers sont décrits ci-dessous. Pour les articles qui s'accompagnent d'une valeur de solidité et de points de résistance, voir Frapper un objet, page 165.

**Bélier portable.** Ce bout de bois à l'extrémité en fer est l'ustensile rêvé pour enfoncer une porte récalcitrante. Non seulement il confère un bonus de circonstances de +2 au jet de Force, mais il permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui ajoute encore 2 à son bonus (voir Casser un objet, page 167).

**Bougie.** Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

**Cadenas.** Un cadenas s'ouvre ou se ferme à l'aide d'une large clé. Le degré de difficulté (DD) nécessaire pour lui faire entendre raison à l'aide de la compétence Crochetage dépend de la qualité du cadenas : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

**Chaîne.** Une chaîne a une valeur de solidité de 10 et 5 points de résistance. On peut la casser en réussissant un test de Force (DD 26).

**Chausse-trappes.** Les chausse-trappes sont de petites billes métalliques dorées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. On les éparpille sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes couvre un carré de 1,50 mètre de côté.

Chaque fois qu'une créature entre dans une zone couverte de chausse-trappes (ou passe un round à combattre en un tel endroit), elle court le risque de marcher sur l'une des pointes. Le jet d'attaque des chausse-trappes (bonus de base à l'attaque +0) ne prend en compte ni le bonus d'armure, ni le bonus de bouclier, ni le bonus de parade de la créature (ce dernier permet de détourner les attaques, mais il n'empêche pas de toucher quelque chose de dangereux). Si la créature porte des chaussures, des bottes ou autre, elle bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Si les chausse-trappes « touchent », la créature a marché sur l'une d'elles. La pointe lui inflige 1 point de dégâts et cette plaie à la plante du pied réduit par la suite de moitié sa vitesse de déplacement. Cette pénalité se prolonge un jour durant, à moins que le blessé ne soit soigné par la compétence Premiers secours (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie. Une créature en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment sa vitesse de déplacement (à la moitié de sa valeur normale), elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

C'est au MD de déterminer l'efficacité des chausse-trappes contre les adversaires inhabituels. Par exemple, un mille-pattes géant traversera un secteur piégé sans marcher sur la moindre pointe et un géant du feu équipé de bottes à sa taille ne risque pas d'être blessé par des chausse-trappes normales, qui ne feront que se planter dans l'épaisseur de ses semelles.

**Chevalière.** Cette grosse bague s'orne du sceau du personnage. Il suffit de la presser dans de la cire chaude pour apposer sa marque sur un cachet.

**Corde en chanvre.** Cette corde a 2 points de résistance. Un test de Force réussi (DD 23) permet de la rompre.

**Corde en soie.** Plus solide que la précédente, cette corde a 4 points de résistance et le test de Force nécessaire pour la rompre est plus difficile à réussir (DD 24). Elle est si souple qu'elle confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

**Couverture d'hiver.** Une épaisse couverture de laine molletonnée qui permet de se mettre au chaud en plein hiver.

**Échelle, 3 mètres.** Une échelle droite, toute simple.

**Encre.** Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

**Étui à carte ou à parchemin.** Ce tube de cuir ou de fer blanc muni d'un bouchon permet de ranger parchemins et papiers enroulés.

**Fiote.** Cette fiote en céramique, verre ou métal est fermée par un bouchon. Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Elle contient environ 30 centilitres de liquide.

**Flasque.** Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

**Grappin.** Fixé à l'extrémité d'une corde, le grappin permet de l'accrocher à des remparts, une fenêtre, une branche, etc. Lancer un grappin avec succès nécessite un test de Maîtrise des cordes (DD 10 + 2 par 3 mètres de distance à parcourir).

**Huile.** L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Référez-vous aux règles concernant le feu grégeois, sauf qu'une action complexe est nécessaire pour préparer une flasque en lui ajoutant une mèche. Une fois le projectile jeté, l'huile n'a que 50 % de chances de s'enflammer au moment de l'impact.

Une flasque renversée sur le sol couvre une surface de 1,50 mètre de côté (à condition que le revêtement soit lisse). Si on allume l'huile, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 1d3 points de dégâts à toute créature comprise dans la zone dangereuse.

**Jarre.** Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

**Lampe.** Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. La luminosité qu'elle dégage est plus constante que celle d'une torche mais sa conception est différente de celle de la lanterne, en ce sens que sa flamme n'est pas protégée et que l'huile se renverse facilement, ce qui la rend dangereuse à transporter. On peut la tenir dans une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

**Lanterne à capote.** Cette lanterne est le modèle standard, laissant jaillir la lumière de tous les côtés. Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

**Lanterne sourde.** La lanterne sourde est dorée d'un volet que l'on peut ouvrir ou fermer à volonté, le reste de sa surface étant opaque et poli sur sa face intérieure de manière à refléter la lumière. Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

**Longue-vue.** La longue-vue a un pouvoir grossissant de deux fois.

**Marteau.** Ce marteau à une main a une tête suffisamment épaisse pour planter des pions dans un mur. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet clouté de sa taille.

**Masse.** Ce lourd marteau à tête de fer s'utilise à deux mains. Il est particulièrement utile pour défoncer les coffres au trésor.

**Menottes et menottes de qualité supérieure.** Les menottes de la Table 7-8 : marchandises et services permettent d'entraver une créature de taille M. Le prisonnier peut se libérer à l'aide de la compétence Évasion (DD 30, ou DD 35 dans le cas de menottes de qualité supérieure). Briser les menottes est possible, en réussissant un test de Force (DD 26, ou DD 28 pour des menottes de qualité supérieure). Une paire de menottes a une valeur de solidité de 10 et 10 points de résistance. La plupart s'accompagnent d'un cadenas ; dans ce cas, il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

Pour la même somme, il est possible d'acheter des menottes pour créatures de taille P. Pour créatures de taille C, elles valent dix fois plus cher, et cent fois plus cher pour les monstres de taille TG. Les créatures de taille C, Gg, TP, Min ou I ne peuvent être entravées que par des menottes faites sur mesure.

**Outre.** Cette poche en cuir étanche pourvue d'une petite ouverture sert à contenir de l'eau.

**Paillasse.** Les aventuriers ne savent jamais où ils vont dormir, mais cette paillasse leur permet de le faire à peu près n'importe où avec un minimum de confort. Elle s'accompagne d'une couverture suffisamment fine pour qu'il soit possible de les rouler toutes les deux. En cas d'urgence, la paillasse peut faire office de brancard.

**Papier.** Une feuille de papier vierge, faite à partir de fibres de tissu.

**Parchemin.** De la peau de chèvre ou de mouton préparée pour qu'il soit possible d'écrire dessus.

**Perche, 3 mètres.** Quand on s'attend à un piège, mieux vaut y glisser cette perche que sa main.

**Petit miroir en acier.** Ce miroir en acier poli est particulièrement utile quand on veut regarder à l'angle d'un couloir, faire des signaux lumineux à un ami, surveiller une méduse sans risquer d'être pétrifié, s'assurer que sa mise est



assez soignée pour se présenter à la reine, ou encore examiner des blessures reçues dans des parties du corps difficilement visibles.

**Pied-de-biche.** Cette barre de métal permet d'ouvrir les objets fermés en prenant appui dessus. Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Force afférents à ces activités. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gourdin de sa taille.

**Piton.** Quand une paroi n'offre pas de prises, il est possible d'en faire soi-même à l'aide de pitons. Ce sont de grosses pointes en acier dotées d'un anneau dans lequel on peut glisser une corde (voir la compétence Escalade, page 77).

**Plume d'écriture.** Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

**Rations de survie.** Il s'agit d'aliments séchés à haute teneur énergétique (viande et fruits séchés, noix, etc.), parfaits pour les voyages.

**Sac.** Ce sac fermant à l'aide d'une cordelette est fait de toile de jute ou d'un matériau similaire.

**Sac à dos.** Ce sac en cuir se porte sur le dos, le plus souvent à l'aide de bretelles permettant de bien le tenir en place.

**Sacoche de ceinture.** Cette sacoche en cuir se fixe à la ceinture à l'aide de lanières. Elle est particulièrement utile pour ranger de petits objets.

**Silex et amorce.** En frappant l'amorce contre le silex, on obtient des étincelles qui donnent naissance à une petite flamme si on les produit à côté de feuilles mortes ou de paille. Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement plus pour faire démarrer un autre feu.

**Tente.** Cette tente sans fioriture peut accueillir deux dormeurs.

**Torche.** L'extrémité de ce bout de bois est entourée d'un bout de tissu imbibé de poix. Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. Voir les règles sur l'illumination, page 164. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet de sa taille.

## SUBSTANCES ET OBJETS SPÉCIAUX

Les substances spéciales qui suivent sont prisées par les aventuriers. Toutes peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence Artisanat (alchimie), page 68, à l'exception de la torche éternelle et de l'eau bénite.

**Acide.** On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact.

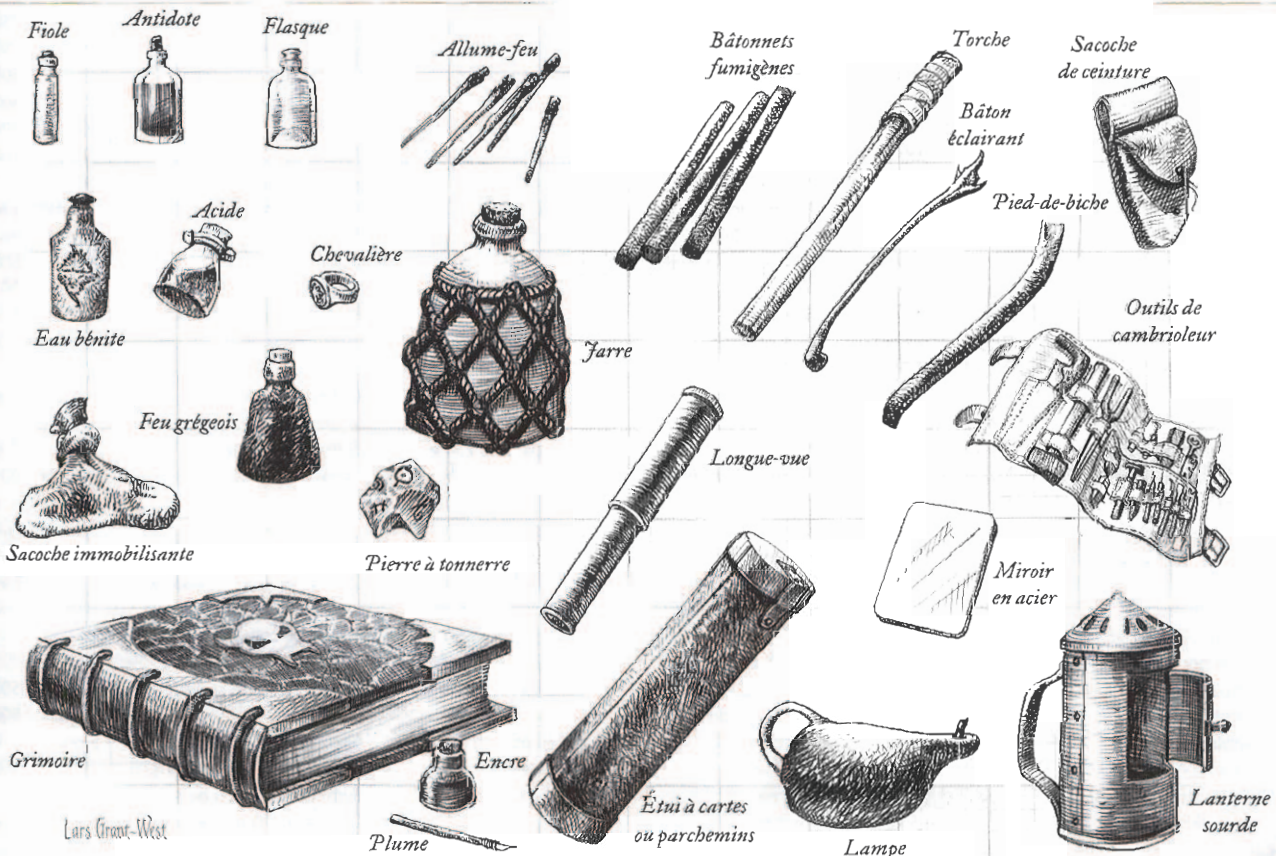
**Allume-feu.** La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe). Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.

**Antidote.** Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de Vigueur contre le poison pendant 1 heure.

**Bâton éclairant.** Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

**Bâton fumigène.** Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *nappe de brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

**Eau bénite.** L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. On peut lancer une flasque d'eau bénite comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. La flasque se brise au contact d'une créature corporelle, mais pour l'utiliser contre une créature incorporelle, il faut ouvrir le récipient et verser l'eau bénite sur la cible. Cela n'est possible que si la créature incorporelle est adjacente au personnage. Cela





constitue par ailleurs une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un coup au but inflige 2d4 points de dégâts à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Les temples consacrés aux dieux bons vendent l'eau bénite à prix coûtant (c'est-à-dire sans réaliser le moindre profit sur la transaction), car ils considèrent qu'il est de leur devoir d'aider les gens à lutter contre le Mal.

**Feu grégeois.** Le feu grégeois est une substance collante qui s'enflamme au contact de l'air. On peut en lancer une flasque comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

**Pierre à tonnerre.** On peut lancer cette arme comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante vocale qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,50 mètre de côté. On considère qu'une case a une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs (voir Lancer une arme à impact, page 157).

**Sacoches immobilisantes.** Cette sacoches sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -4 à sa Dextérité effective. Si elle rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoches immobilisante. Une créature volante n'est pas collée au sol, mais doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoches immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau.

Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 17) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un jeteur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de Concentration (DD 15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du *solvant universel* (voir le Guide du Maître) dissout la colle instantanément et libère la créature.

TABLE 7-8 : MARCHANDISES  
ET SERVICES

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	2 po	—
Cadenas		
Très simple	20 po	500 g
Moyen	40 po	500 g
Bon	80 po	500 g
Excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Cloche	1 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg <sup>1</sup>
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	8 po	—
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Filet de pêche, 2,5 m <sup>2</sup>	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Grappin	1 po	2 kg
Hameçon	1 pa	—
Huile, la flasque	1 pa	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	1 pa	500 g

Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg <sup>1</sup>
Paillasse	1 pa	2,5 kg <sup>1</sup>
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	—
Parchemin, la feuille	2 pa	—
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Petit miroir en acier	10 po	250 g
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	—
Pot en fer	5 pa	5 kg
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g <sup>1</sup>
Sac (vide)	11 pa	250 g <sup>1</sup>
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg <sup>1</sup>
Sacoches de ceinture	1 po	0,5 kg <sup>1</sup>
Savon, 11 livre	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Sifflet	8 pa	—
Silex et amorce	1 po	—
Tente	10 po	10 kg <sup>1</sup>
Toile (le m <sup>2</sup> )	1 pa	1 kg
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g

## SUBSTANCES ET OBJETS SPÉCIAUX

Article	Prix	Poids
Acide (flasque)	10 po	500 g
Allume-feu	1 po	—
Antidote (fiole)	50 po	—
Bâton éclairant	2 po	500 g
Bâton fumigène	20 po	250 g
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	500 g
Pierre à tonnerre	30 po	500 g
Sacoches immobilisantes	50 po	2 kg
Torche éternelle	110 po	500 g

## MATÉRIEL DE CLASSE ET DE COMPÉTENCE

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Clepsydre	1000 po	100 kg
Houx et gui	—	—
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg
Loupe	100 po	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg <sup>1</sup>
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outil de qualité supérieure	50 po	500 g
Sablier	25 po	500 g
Sacoches à composantes	5 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Symbole sacré en argent	25 po	500 g
Symbole sacré en bois	1 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg <sup>1</sup>
Trousse de premiers secours	50 po	500 g



**Torche éternelle.** Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de *flamme éternelle*. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

## MATÉRIEL DE CLASSE ET DE COMPÉTENCES

Le matériel qui suit est particulièrement utile si l'on appartient à une certaine classe ou si l'on possède certaines compétences.

**Balance.** Cette balance est constituée de deux plateaux et d'un assortiment de poids. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.

Mais une balance sert d'abord et avant tout à peser les pièces de monnaie. Les marchands savent bien que les pièces reçues en paiement peuvent avoir été rabotées, quand il ne s'agit pas purement et simplement de faux plaqués d'or. Leur unique protection contre les filous est la pesée. Cette technique permet également d'évaluer les pièces étrangères. Certains marchands ont recours à des poids mal tarés : une série indiquant une pesée plus importante (pour forcer le client à payer plus), et une autre « allégeant » au contraire l'objet évalué (pour en offrir moins d'argent à qui souhaite le vendre). Dans les régions les plus réglementées, des fonctionnaires sont chargés de vérifier l'exactitude des poids et mesures, mais cela ne constitue pas une protection en soi. Il est souvent avisé de posséder sa propre balance.

**Clepsydre.** Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps. C'est principalement une fantaisie pour riches et un outil pour les érudits

s'intéressant tout particulièrement au savoir occulte. La plupart des gens sont bien incapables de savoir l'heure qu'il est, et quel est l'intérêt de bénéficier d'une horloge précise si l'on est le seul dans ce cas ?

**Houx et gui.** Les druides utilisent des branches de houx ou de gui comme focaliseur par défaut. Ils en trouvent aisément dans les bois et peuvent s'en procurer gratuitement.

**Instrument de musique, courant ou de maître.** Fifes, flûtes à bec, luths, mandolines et rebecs sont parmi les instruments de musique les plus utilisés. Les instruments de maître sont si exceptionnels qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation et sont une marque de réussite sociale.

**Grimoire (vierge).** Ce gros volume relié de cuir permet à un magicien d'écrire ses sorts sur le papier. Le livre contient 100 pages de parchemin, chaque sort prenant 1 page par niveau (une page pour un sort de niveau 0). Voir Écrits de magie profane, page 178.

**Laboratoire d'alchimie.** Il comprend bouteilles, cornues, instruments de mesure et de mélange, ainsi que quantité de substances et de produits chimiques variés. Étudié pour, il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie), sans pour autant réduire les coûts de fabrication d'un objet (voir Artisanat (alchimie), page 68). Sans ce laboratoire, on considère que le personnage maîtrisant cette compétence possède le strict minimum en matière d'ustensiles, ce qui ne lui permet pas de bénéficier du bonus de +2 au test de compétence.

**Loupe.** Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation lorsqu'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

## VÊTEMENTS

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg <sup>1</sup>
Habit d'érudit	5 po	3 kg <sup>1</sup>
Habit de cour	30 po	3 kg <sup>1</sup>
Habit de moine	5 po	1 kg <sup>1</sup>
Habit de noble	75 po	5 kg <sup>1</sup>
Habit de paysan	1 pa	1 kg <sup>1</sup>
Tenue d'artisan	1 po	2 kg <sup>1</sup>
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg <sup>1</sup>
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg <sup>1</sup>
Tenue polaire	8 po	3,5 kg <sup>1</sup>
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg <sup>1</sup>
Toilette royale	200 po	7,5 kg <sup>1</sup>

## NOURRITURE,

## POISSON ET HÉBERGEMENT

Article	Prix	Poids
Banquet (par convive)	10 po	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Pain, la miche	2 pc	250 g
Repas (par jour)‡		
Qualité médiocre	1 pa	—
Qualité convenable	3 pa	—
Bonne qualité	5 pa	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	2 pa	—
Qualité convenable	5 pa	—
Bonne qualité	2 po	—
Viande, la portion	3 pa	500 g
Vin		
De table (le pichet)	2 pa	3 kg
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

## MONTURES ET HARNACHEMENT

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	x2	x1
Créature de grande taille	x4	x2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—
Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Selle, spéciale		
D'équitation	30 po	15 kg
De bât	15 po	10 kg
De guerre	60 po	20 kg

## MOYENS DE TRANSPORT

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg

Charrette	15 po	100 kg
Drakkar	10 000 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

## LANCEMENT DE SORTS ET SERVICES

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau x 5 po <sup>2</sup>
Sorts de 1 <sup>er</sup> niveau	Niveau x 10 po <sup>2</sup>
Sorts de 2 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 20 po <sup>2</sup>
Sorts de 3 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 30 po <sup>2</sup>
Sorts de 4 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 40 po <sup>2</sup>
Sorts de 5 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 50 po <sup>2</sup>
Sorts de 6 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 60 po <sup>2</sup>
Sorts de 7 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 70 po <sup>2</sup>
Sorts de 8 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 80 po <sup>2</sup>
Sorts de 9 <sup>e</sup> niveau	Niveau x 90 po <sup>2</sup>
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

— Poids nul ou négligeable

<sup>1</sup> Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de taille P. Les récipients pour personnages de taille P ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

<sup>2</sup> Le niveau de cette formule est le niveau de lanceur de sorts. Voir la description du sort pour les coûts additionnels. En règle générale, si les surcoûts d'un sort amènent son coût au-delà de 3 000 po, il n'est pas disponible sauf permission expresse du MJ.



**Matériel d'escalade.** Il comprend des pitons spéciaux, des griffes venant se fixer à l'extrémité des bottes, des gants et un harnais. Il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade.

**Outils d'artisan.** Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de circonstances de -2 à ses tests d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).

**Outils de maître artisan.** Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence.

**Outils de cambrioleur.** Ces outils sont indispensables pour utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage. Cette trousse contient un ou deux passe-partout, de longs crochets métalliques, une pince plate constituée de deux petits disques reliés par de longues tiges, une petite scie, un coin et un marteau. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de circonstances de -2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

**Outils de cambrioleur de qualité supérieure.** Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

**Outil de qualité supérieure.** Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Certains exemples d'objets de ce genre sont mentionnés sur la Table 7-8 : marchandises et services (instrument de musique de maître, matériel d'escalade, outils de maître artisan, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement et trousse de premiers secours). Le terme « outil de qualité supérieure » s'applique à tous les articles non concernés par la liste précédente. Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas. Ainsi, un piton de qualité supérieure utilisé en plus d'un matériel d'escalade ne confère pas un bonus de circonstances total de +4 au test d'Escalade.

**Sacoche à composantes.** Cette petite sacoche éranche est constituée de petits compartiments. On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses

incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoche (par exemple, le bassin dans lequel un druide doit regarder pour lancer *scru-tation*).

**Symbole sacré, en bois ou en argent.** Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour repousser les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole. Pour les prêtres ne faisant réellement partie d'aucune religion spécifique, un soleil radieux est le symbole par défaut.

Un symbole sacré en argent ne fonctionne pas mieux qu'un en bois, mais il constitue une marque de statut social.

**Symbole impie.** Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais qui s'en servent (ou les prêtres neutres ayant choisi de jeter des sorts maléfiques et de contrôler les morts-vivants). Si le prêtre n'est lié à aucune religion, le symbole impie par défaut prend la forme d'un crâne.

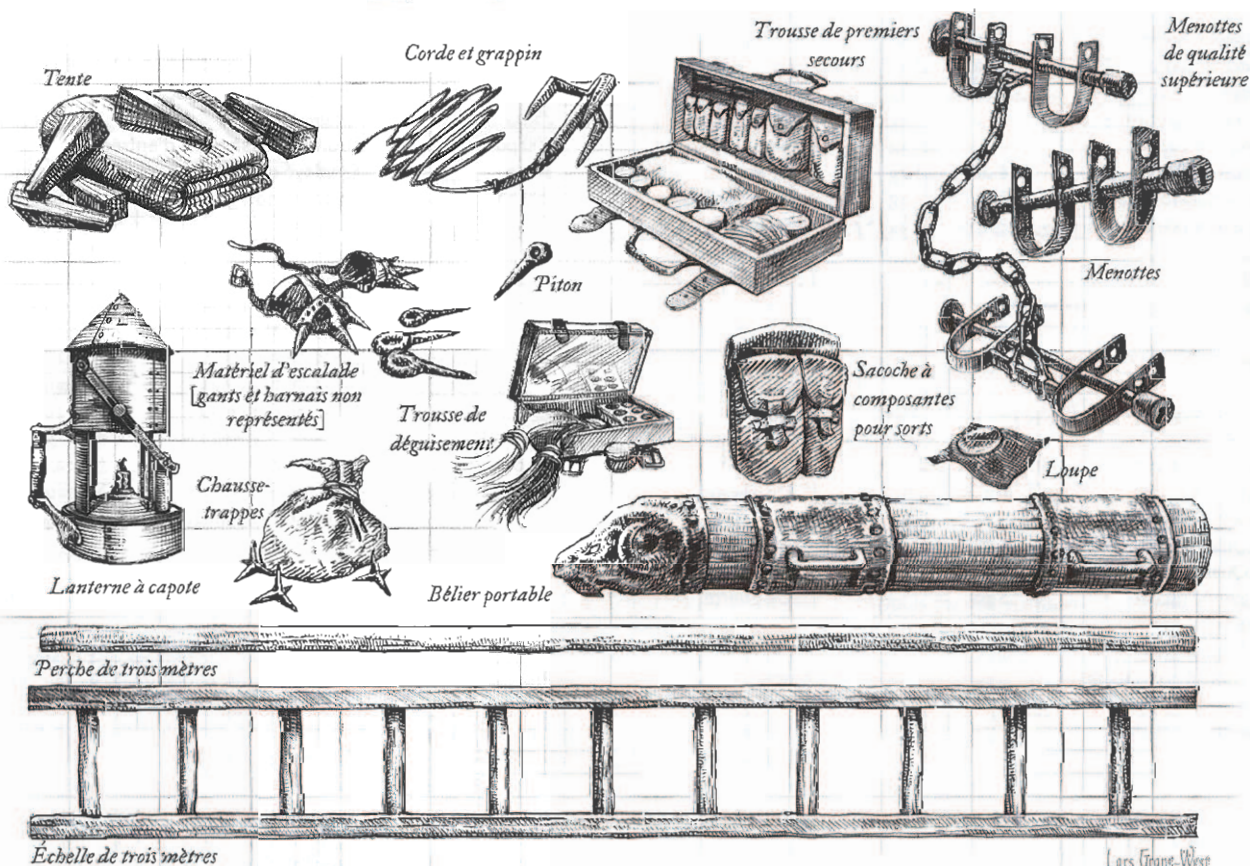
**Trousse de déguisement.** Cette sacoche contient des cosmétiques, de quoi se reindre les cheveux, des faux cils, faux ongles, etc. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Déguisement. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

**Trousse de premiers secours.** Cette sacoche contient des herbes médicinales, des baumes, des bandages et d'autres objets utiles. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

## HABILLEMENT

Les personnages peuvent désirer porter des tenues différentes en fonction des occasions. Un aventurier débutant possède un costume d'artiste, une tenue d'artisan, d'explorateur ou de voyage, ou encore un habit d'érudit, de moine ou de paysan. La première tenue est gratuite et on ne la calcule pas dans le poids total porté par le personnage.

**Costume d'artiste.** Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détalier à toutes jambes si le public réagit mal.



Lars Gruns-West



**Habit d'érudit.** Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

**Habit de cour.** Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de -2 sur les tests de compétence associées au Charisme joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

**Habit de moine.** Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

**Habit de noble.** Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillottes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

**Habit de paysan.** Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

**Tenue d'artisan.** Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

**Tenue d'explorateur.** Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.).

**Tenue de voyage.** Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.

**Tenue polaire.** Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de Vigueur rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense (les dangers du froid sont détaillés dans le *Guide du Maître*).

**Tenue sacerdotale.** Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.

**Toilette royale.** Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

## NOURRITURE, BOISSON ET HÉBERGEMENT

Nombre de voyageurs sont logés par leur guilde, leur Église, leur famille ou les nobles. Les aventuriers, eux, doivent souvent payer leur hébergement.

**Auberge.** Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de lâtre éteint, plus une fine couverture si le gérant est sympathique (et si le personnage ne craint pas les puces). Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

**Repas.** Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet (sans trop de viande), de carottes et de bière, ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

## MONTURES ET HARNACHEMENT

Les chevaux et autres montures permettent de voyager plus rapidement et en déployant moins d'efforts.

**Âne ou mulet.** Le mulet est la meilleure bête de somme qui soit. Peu craintif, il a le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, il accepte de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de ses caractéristiques.

**Barde pour créature de taille M ou G.** La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table 7-6). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.

Le cheval étant une créature de taille G et non humanoïde, son armure coûte quatre fois plus cher que celle d'un humain (une créature de taille M) et son poids est le double des chiffres mentionnés sur la Table 7-6 (voir Armures pour créatures inhabituelles, page 123). Dans le cas où la barde est censée équiper un poney ou toute autre monture de taille M, son poids est le même que celui indiqué pour un humanoïde de taille M et son coût est seulement doublé.

Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures, comme le résume la table suivante.

Barde	Vitesse		
	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Intermédiaire	9 m	10,50 m	12 m
Lourde	9 m <sup>1</sup>	10,50 m <sup>1</sup>	12 m <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Une monture revêtue d'une armure lourde voit sa vitesse de déplacement multipliée par trois seulement lorsqu'elle court (au lieu de quatre).

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Les animaux harnachés de la sorte ont besoin de soins spécifiques. Il faut prendre garde à ce que l'armure ne les irrite pas, car les frottements peuvent se transformer en plaies. La barde doit être retirée tous les soirs (en toute logique, il ne faudrait d'ailleurs en revêtir le cheval qu'avant un combat). Mettre ou enlever une barde prend cinq fois plus de temps que ne l'indique la Table 7-7 : enfilez ou ôtez son armure. Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.

**Cheval.** Le cheval est la meilleure monture qui soit. Il est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halfélins. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de leurs caractéristiques.

Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation (voir Combat monté, page 155, ainsi que la compétence Équitation, page 77).

**Chien de selle.** Ce chien de taille M a été dressé à porter un humanoïde de taille P (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples informations à son sujet.

**Écurie.** Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

**Nourriture pour animaux.** Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique (des noix, par exemple), surtout s'ils doivent déployer d'importants efforts physiques. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour, ce qui peut entraîner une légère variation (en plus ou en moins) dans le prix indiqué.

**Selle d'équitation.** Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

**Selle de bât.** Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture (cette dernière étant détaillée dans le *Manuel des Monstres* pour toutes les bêtes de somme).

**Selle de guerre.** La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).



**Selle spéciale.** Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle (comme un hippogriffe). Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.

## MOYENS DE TRANSPORT

Lorsqu'on ne peut aller où l'on veut à cheval, que ce soit à cause de la distance ou de la charge, il faut employer d'autres moyens.

**Barque.** Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

**Bateau à fond plat.** Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.

**Carriole.** Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

**Chariot.** Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

**Charrette.** Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

**Drakkar.** Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

**Navire de haute mer.** Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heures.

**Traineau.** Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

**Trirème.** Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

**Vaisseau de guerre.** Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

## LANCEMENT DE SORTS ET SERVICES

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre. Puisque les personnages sont des aventuriers, cette solution devrait être l'exception plutôt que la règle. Mais il arrive toujours un moment où les personnages préféreront payer quelqu'un pour s'occuper de quelque chose, que cela consiste à délivrer un message, lancer un sort ou les transporter par delà la mer.

**Diligence.** Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.

**Droit de passage ou d'entrée.** Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

**Employé qualifié.** Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus (voir le *Guide du Maître*).

**Employé non qualifié.** Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.

**Message.** Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toutes façons se rendre au lieu où il faut porter le message (ce qui peut être le cas pour un marin par exemple), il peut éventuellement demander deux fois moins.

**Sort.** La table indique le prix qu'il faut payer pour qu'un PNJ accepte de jeter le sort demandé. Le coût implique que le personnage vienne voir le PNJ et laisse ce dernier lancer le sort à un moment qu'il jugera opportun (c'est-à-dire généralement 24 heures plus tard, pour qu'il ait le temps de préparer le sort). Si le jeteur de sorts doit se déplacer (par exemple, descendre dans des catacombes pour lancer *déblocage* sur une porte que le groupe n'arrive pas à ouvrir), il faut négocier avec lui au cas par cas, la réponse par défaut étant systématiquement négative.

Le prix mentionné considère que le sort ne coûte rien, que ce soit en termes de composantes matérielles, de focaliseur ou de PX. En cas de composante matérielle coûteuse, son prix doit être ajouté au total. Si le sort nécessite un focaliseur (autre qu'un focaliseur divin), ajoutez 1/10 du coût de ce dernier à celui de l'enchantement. Enfin, dans le cas d'un sort faisant perdre des PX, il se négocie au coût additionnel de 5 po par PX perdu. Par exemple, si un personnage demande à un prêtre de niveau 9 de jeter *communion* pour lui, il lui faudra payer 450 po de base (sort du 5e niveau lancé par un PNJ de niveau 9), auxquelles viendront s'ajouter 500 po supplémentaires compensant les 100 PX perdus par le prêtre et 25 po pour l'eau bénite nécessaire, pour un total de 975 po.

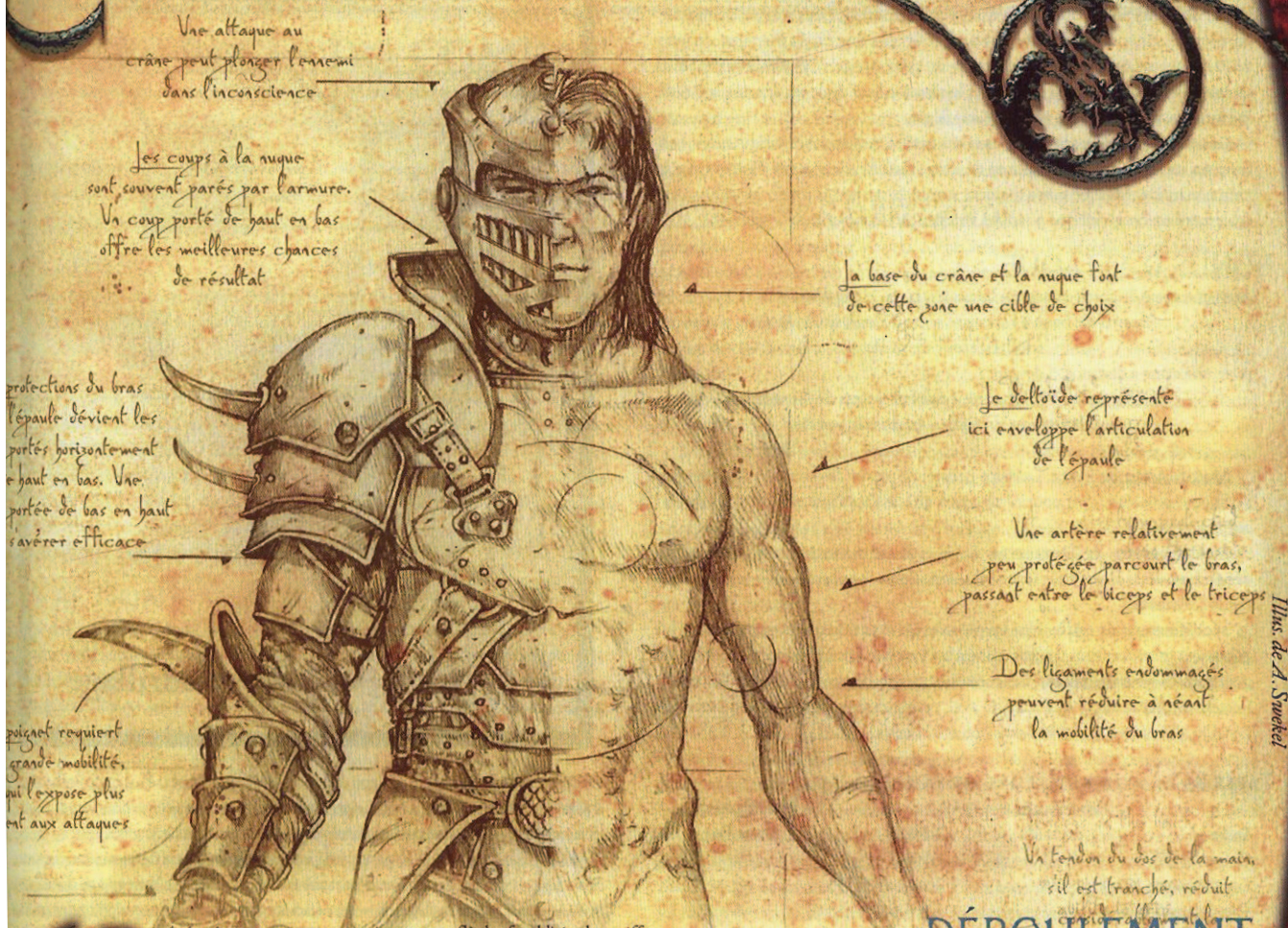
De plus, si lancer le sort peut avoir des conséquences néfastes (comme *contact avec les plans*), le jeteur de sort exigera des preuves que l'acheteur a les moyens et est prêt à payer pour réparer le contrecoup éventuel. Et encore, il faut déjà que le PNJ accepte de lancer le sort, ce qui est loin d'être assuré. Dans le cas des sorts qui transportent le lanceur du sort avec ses cibles (comme *éléportation*), il faudra sans doute payer pour le retour du PNJ, même si les personnages ne l'accompagnent pas.

Enfin, toutes les villes et villages n'ont pas un lanceur de sort de niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort. En règle générale, il faut voyager jusqu'à une petite ville (au moins) pour être assuré de trouver un PNJ capable de lancer des sorts du 1<sup>er</sup> niveau, une ville importante pour des sorts du 2<sup>e</sup> niveau, une grande ville pour des sorts des 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> niveaux, une cité pour des sorts des 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> niveaux et une métropole pour des sorts des 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> niveaux. Même dans une métropole, il n'est pas certain de trouver un lanceur de sorts pouvant jeter des sorts du 9<sup>e</sup> niveau et le trouver peut constituer une aventure en soi. (Le *Guide du Maître* contient plus d'informations sur la taille des villes et leur démographie.)

Comme l'incantation ne peut être récitée que par le jeteur de sorts (et non un intermédiaire réglant les détails de la transaction), l'argent ne suffit pas toujours pour obtenir ce que l'on désire. Ainsi, si les opinions politiques ou religieuses du PNJ sont radicalement opposées à celles du personnage, il se peut que ce dernier n'obtienne jamais le sort qu'il souhaite, même en y mettant le prix. Le MD a toujours le dernier mot sur le prix d'un sort que les personnages veulent acheter.

**Traversée en bateau.** La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de taille G ou plus grande, ainsi que pour les créatures qu'il est pour une raison ou une autre difficile à amener sur un bateau.





Illus. de A. Suetel

## DÉROULEMENT DU COMBAT

Un combat de D&D se déroule de manière cyclique. Tous les participants agissent dans le même ordre d'un round sur l'autre. Généralement, voici comment il s'organise :

1. Tous les combattants commencent le combat pris au dépourvu. Une fois qu'un combattant agit, il n'est plus pris au dépourvu.
2. Le MD détermine qui est conscient de la présence de l'adversaire avant le début du combat. Si seule une partie des protagonistes sont conscients du danger, le combat commence par un round de surprise, avant le premier round normal. Au cours du round de surprise, seuls ceux qui ont senti la menace peuvent agir. Ils effectuent un test d'initiative et jouent à tour de rôle, en commençant par le résultat le plus élevé. Chacun d'eux peut accomplir une action simple ou de mouvement. Les combattants pris par surprise restent sans réaction au cours de ce round. Si personne ou tout le monde est conscient de la présence de l'adversaire, il n'y a pas de round de surprise.
3. Les combattants qui n'ont pas encore joué leur test d'initiative le font. Tout le monde est désormais prêt pour le premier round de combat.
4. Tous les protagonistes agissent, dans l'ordre indiqué par le résultat de leur test d'initiative (du plus élevé au plus bas).
5. Une fois que tout le monde a agi pendant son tour, un nouveau round commence par celui qui a obtenu la meilleure initiative, alternant les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin du combat.

## VALEURS DE COMBAT

Certaines valeurs déterminent l'efficacité des personnages et de leurs adversaires. Elles sont détaillées ci-dessous.

## BATAILLE SUR QUADRILLAGE

Nous recommandons l'utilisation de figurines et d'un quadrillage pour aider tous les joueurs à mieux visualiser les événements fictifs d'une partie de D&D. Un quadrillage, tel que celui fourni dans le Guide du Maître, est une grille de cases de 2,5 cm de côté. Chacune de ces cases représente un carré de 1,50 mètre de côté à l'échelle des personnages.

Poser des figurines ou d'autres formes de marqueurs sur le quadrillage permet de définir l'ordre de marche du groupe. On peut avancer à deux de front dans un couloir de donjon de 3 mètres de large, et à un dans un tunnel de 1,5 mètre de large. Grâce aux figurines, la position exacte des personnages peut être connue à tout moment.

L'utilité principale du quadrillage réside dans son utilisation lors des batailles que les personnages engagent ou essuient. Il permet alors à tous de mieux jouer le combat. Le diagramme de la page suivante illustre certaines définitions relatives au quadrillage.



## JET D'ATTAQUE

Un jet d'attaque représente la tentative d'un personnage pour frapper son adversaire lors de son tour de jeu dans le round. Pour effectuer un jet d'attaque, on jette 1d20 auquel on ajoute le bonus d'attaque du personnage. (De nombreux modificateurs peuvent s'appliquer à ce jet.) Si le résultat final égale ou dépasse la CA de l'adversaire, le coup touche et inflige des dégâts.

**Coup automatiquement réussi ou raté.** On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible, voir l'encart Coup critique, page 140).

## BONUS D'ATTAQUE

Avec une arme de corps à corps, le bonus d'attaque est égal à :

**Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille**

Avec une arme à distance, il devient :

**Bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée**

**Modificateur de Force.** La Force permet de porter des coups plus violents et de frapper plus vite ; c'est pour cette raison qu'elle s'applique aux jets d'attaque au corps à corps.

**Modificateur de Dextérité.** La coordination musculaire et la visée dépendent de la Dextérité ; cette caractéristique s'applique donc aux jets d'attaque à distance.

**Modificateur de taille.** Plus un personnage est petit, plus ses adversaires lui paraissent grands et plus il a de facilité à les toucher. Un humain est une cible de grande taille pour un halfelin, tout comme un ogre l'est pour l'humain. Un modificateur similaire s'applique à la CA, avec pour conséquence que deux créatures de taille identique s'affrontent sans bonus ni malus.

TABLE 8-1 : MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille	Modificateur de taille	Taille	Modificateur de taille
Colossal (C)	-8	Petit (P)	+1
Gigantesque (Gig)	-4	Très petit (TP)	+2
Très grand (TG)	-2	Minuscule (Min)	+4
Grand (G)	-1	Infime (I)	+8
Moyen (M)	+0		

**Malus de portée.** Le malus de portée dépend de l'arme utilisée et de la distance à la cible. Toutes les armes à distance ont un facteur de portée, comme par exemple 3 mètres pour un dard de lancer et 30 mètres pour un arc long (voir la Table 7-5 : armes, page 116). Tant que la distance est inférieure au facteur de portée, l'attaque n'est pas pénalisée. Ainsi, un arc court (facteur de portée 18 mètres) permet de tirer à 17,50 mètres de distance (par exemple) sans malus. Par contre, on applique un malus de -2 au jet d'attaque par distance égale au facteur de portée. Ainsi, un tireur à l'arc court désirant tirer à 60 mètres de distance aura un malus de -6 au jet d'attaque (car 60 mètres représentent plus que trois facteurs de portée, mais moins que quatre).

Pour les armes de jet (hache de lancer, etc.), la portée maximale est égale à cinq facteurs de portée. Les armes à projectiles (arcs, arbalètes, etc.) peuvent atteindre une cible se trouvant jusqu'à dix facteurs de portée.

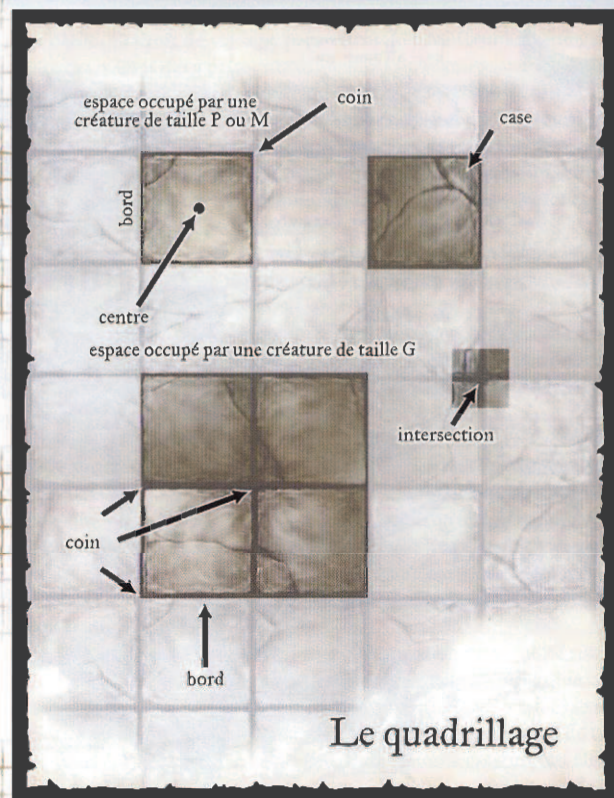
## DÉGÂTS

Toute attaque réussie à l'aide d'une arme inflige des dégâts correspondant au type d'arme utilisée (voir la Table 7-5 : armes, page 116). Les bonus aux jets de dégâts des armes s'appliquent aussi aux attaques à mains nues et aux armes naturelles (griffes, gueule, etc.).

Les dégâts sont retranchés du total actuel de points de vie de la cible.

**Dégâts minimaux des armes.** Quels que soient les malus appliqués aux dégâts infligés, ceux-ci se montent toujours au moins à 1 point pour une attaque réussie.

**Bonus de Force.** À chaque coup au but, on applique son modificateur de Force aux dégâts infligés par une arme de corps à corps ou de jet (ou une fronde). Si le personnage a un malus de Force (pas un bonus), celui-ci s'applique également aux dégâts qu'il occasionne avec un arc ordinaire, mais pas avec un arc composite.



Le quadrillage

**Arme utilisée dans la main non directrice.** Lorsque le personnage touche avec l'arme qu'il utilise dans sa main non directrice (la main gauche pour un droitier), il n'ajoute que la moitié de son bonus de Force aux dégâts infligés.

**Arme à deux mains.** Si le personnage utilise une arme à deux mains, il ajoute une fois et demie son bonus normal (un bonus de +2 deviendra donc +3). Néanmoins, les armes légères ne bénéficient pas de ce bonus quand on les utilise à deux mains (voir Armes légères, à une main ou à deux mains, page 113).

**Multiplication des dégâts.** Il arrive qu'il faille multiplier les dégâts par un facteur donné, comme par exemple lors d'un coup critique. Dans ce cas, on joue les dés à plusieurs reprises (en ajoutant chaque fois les modificateurs correspondants) et on totalise le résultat. Note : quand on multiplie des dégâts à plusieurs reprises, chaque multiplicateur est calculé à partir des dégâts de base, et non du multiplicateur précédent (voir La multiplication, page 304).

**Exception.** Les bonus aux dégâts exprimés sous la forme de dés supplémentaires (attaque sournoise, épée de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Par exemple, Krusk le barbare demi-orque a un modificateur de Force de +3. Il bénéficie des bonus aux dégâts suivants : +3 avec son épée longue, +4 avec sa grande hache (maniee à deux mains) et +1 lorsqu'il utilise une arme dans sa main non directrice. En cas de coup critique, sa grande hache multiplie les dégâts par trois (x3). S'il réussit un coup critique, il jette trois fois 1d12+4 pour déterminer ses dégâts (ce qui revient à lancer 3d12+12).

**Dégâts aux caractéristiques.** Certaines créatures et certains sorts affaiblissent temporairement les caractéristiques. Le Guide du Maître détaille ce type d'attaque.

## CLASSE D'ARMURE (CA)

La classe d'armure (CA) représente la difficulté que les adversaires ont à toucher le personnage. Elle indique également le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. En règle générale, un paysan sans armure a une CA de 10. La CA se calcule de la façon suivante :

**10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + modificateur de Dextérité + modificateur de taille**

**Bonus d'armure et de bouclier.** L'armure et le bouclier du personnage lui confèrent tous deux un bonus à la CA. Ce bonus représente leur solidité et l'efficacité avec laquelle ils le protègent des attaques.



## LES BASES DU COMBAT

Cette page résume les règles et les détails du combat.

### LE QUADRILLAGE

Un quadrillage, comme celui du *Guide du Maître*, permet de visualiser la situation pendant un combat. Chaque case de 2,5 cm du quadrillage représente un carré de 1,50 mètre pour les personnages.

### LES ROUNDS

Le combat se décompose en rounds, unités de temps au cours desquelles chaque combattant peut agir à tour de rôle. Un round dure 6 secondes pour les personnages.

### L'INITIATIVE

Avant le début du premier round, chaque joueur effectue un test d'initiative pour son personnage et le MD fait de même pour ses adversaires. Un test d'initiative est en fait un test de Dextérité (1d20 + modificateur de Dextérité). Pendant tout le combat, les combattants agissent dans l'ordre de leur résultat initial d'initiative, depuis le plus élevé jusqu'au plus bas.

Un personnage est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas agi.

### LES ACTIONS

Chaque round, pendant son tour de jeu, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour, à la discrétion du MD.

### LES ATTAQUES

Pendant un combat, l'action simple la plus courante est l'attaque. Un personnage peut se déplacer (avec une action de mouvement) et placer une attaque (avec une action simple) dans le même round. S'il ne se déplace pas, un personnage expérimenté peut placer plusieurs attaques en un seul round (avec une action complexe). Effectuer une attaque à distance provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui contrôlent l'espace du personnage (voir ci-dessous).

#### Le jet d'attaque

Pour réussir une attaque, un personnage doit obtenir sur son jet d'attaque un résultat égal ou supérieur à la CA de son adversaire.

**Jet d'attaque au corps à corps** = 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille.

**Jet d'attaque à distance** = 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée.

#### Les dégâts

Lors d'une attaque réussie, le personnage effectue un jet de dégâts, dont le résultat est retranché du total actuel de points de vie de la cible. Le modificateur de Force s'applique aux jets de dégâts des armes de corps à corps et de jet (et des frondes). Une arme tenue de la main non directrice ne bénéficie que de la moitié d'un éventuel bonus de Force. Une arme tenue à deux mains bénéficie d'une fois et demi un éventuel bonus de Force.

#### La classe d'armure

La classe d'armure d'un personnage est la valeur que ses adversaires doivent atteindre sur leurs jets d'attaque pour le frapper.

**Classe d'armure** = 10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + modificateur de Dextérité + modificateur de taille.

#### Les points de vie

Les points de vie d'un personnage représentent la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant de tomber inconscient ou de mourir.

### LES SORTS

Dans la plupart des cas, un personnage peut se déplacer (avec une action de mouvement) et lancer un sort (avec une action simple) dans le même round. Lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui contrôlent l'espace du personnage (voir ci-dessous).

### LES JETS DE SAUVEGARDE

Lorsqu'un personnage est soumis à une attaque inhabituelle ou magique, il a généralement droit à un jet de sauvegarde pour atténuer ou annuler ses effets. Pour réussir une sauvegarde, un personnage doit obtenir un résultat égal ou supérieur au degré de difficulté qui lui est associée.

**Jet de Réflexes** = 1d20 + bonus de base de Réflexes + modificateur de Dextérité.

**Jet de Vigueur** = 1d20 + bonus de base de Vigueur + modificateur de Constitution.

**Jet de Volonté** = 1d20 + bonus de base de Volonté + modificateur de Sagesse.

### LES DÉPLACEMENTS

Chaque personnage a une vitesse de déplacement mesurée en mètres. Se déplacer de cette distance constitue une action de mouvement. On peut effectuer une action de mouvement avant ou après une action simple lors de son tour de jeu dans le round.

Il est également possible d'effectuer deux actions de mouvement dans le même round (mais on n'a alors pas d'action simple), ce qui double la vitesse, ou de courir (ce qui prend toutes les actions du round), ce qui quadruple la vitesse.

### LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Pendant un combat, et même en dehors de son tour de jeu, le personnage contrôle les cases qui lui sont adjacentes. Si un adversaire entreprend certaines actions dans l'une de ces cases, il provoque une attaque d'opportunité de la part du personnage. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps libre qui ne compte pas pour une action. On ne peut porter qu'une seule attaque d'opportunité par round. Les actions qui provoquent des attaques d'opportunité incluent : se déplacer (avec les exceptions suivantes), lancer un sort et attaquer avec une arme à distance.

On provoque une attaque d'opportunité lorsqu'on quitte une case contrôlée par un adversaire (mais pas en y entrant), sauf dans les cas suivants.

- Lors d'une retraite (une action complexe), un personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité en quittant la case d'où il commence son mouvement. Par contre, s'il pénètre dans une case contrôlée par la suite, il provoquera normalement une attaque d'opportunité en la quittant.
- Lorsque l'ensemble du déplacement d'un personnage pour le round est un simple pas de placement de 1,50 mètre celui-ci ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### LA MORT, L'INCONSCIENCE ET LA GUÉRISON

Les points de vie d'un personnage représentent la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant d'être mis hors de combat, de tomber inconscient ou de mourir.

**1 point de vie ou plus.** Tant que le total des points de vie d'un personnage est au moins de 1, il peut agir normalement.

**0 point de vie.** Lorsque le total de points de vie d'un personnage atteint exactement 0, il est hors de combat. Il ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement à chacun de ses tours de jeu et subit 1 point de dégâts après toute action.

**De -1 à -9 points de vie.** Lorsque le total de points de vie d'un personnage tombe entre -1 et -9, il s'effondre, inconscient et mourant. Chaque round, il a 10% de chances de se stabiliser, mais s'il échoue, il perd 1 point de vie. Même une fois stabilisé, il est toujours inconscient. Chaque heure, il a 10% de chances de retrouver la conscience, mais s'il échoue, il perd 1 point de vie.

**-10 points de vie.** Lorsque le total de points de vie d'un personnage arrive à -10, il est mort.

**Guérison.** On peut stabiliser une personne en réussissant un test de Premiers soins de DD 15, ou en lui appliquant au moins 1 point de guérison magique. Lorsque le total de points de vie du personnage remonte à 1 ou plus, il reprend conscience et peut à nouveau agir normalement.



**Modificateur de Dextérité.** Les individus ayant une Dextérité élevée sont particulièrement doués pour éviter les coups, mais c'est tout le contraire pour ceux dont la Dextérité est basse. C'est pour cette raison que le modificateur de cette caractéristique s'applique à la CA.

Notez que l'armure limite le bonus de Dextérité, et qu'un personnage revêtu d'une armure particulièrement encombrante risque fort de ne pas bénéficier de l'intégralité de son bonus de Dextérité (voir la Table 7-6 : armures et boucliers, page 123).

Dans certains cas de figure, le bonus de Dextérité n'est pas pris en compte. En effet, il représente la faculté que le personnage a d'éviter les attaques. Mais s'il ne les voit pas venir, sa vitesse de réaction ne lui sert à rien (cette règle ne concerne pas les personnages n'ayant pas de bonus de Dextérité). Par exemple, on perd son bonus de Dextérité quand on est attaqué par un adversaire invisible, quand on s'agrippe du bout des doigts au sommet d'une falaise, ou quand on est pris au dépourvu au début d'un combat.

**Modificateur de taille.** Plus une créature est grande, plus il est facile de la toucher, et l'inverse est tout aussi vrai. Comme un modificateur similaire s'applique au jet d'attaque, deux halfelins peuvent s'affronter sans subir de malus (les deux modificateurs s'annulent mutuellement). Voir la Table 8-1, page 134.

**Autres modificateurs.** Plusieurs autres facteurs peuvent améliorer la CA d'un combattant.

**Don d'Esquive.** Le don Esquive (page 82) confère un bonus de +1 à la CA (contre un seul adversaire).

**Bonus d'altération.** Ces bonus augmentent l'efficacité de l'armure (cotte de mailles +1, écu +2, etc.).

**Bonus de parade.** Les effets conférant un bonus de parade détournent les attaques, ce qui améliore la CA.

**Bonus d'armure naturelle.** L'armure naturelle augmente la CA. Les races communes ne bénéficient pas d'une telle protection, qui prend généralement la forme d'écailles, d'une épaisse fourrure ou d'une carapace de chitine.

**Bonus d'esquive.** D'autres bonus représentent l'aisance avec laquelle on évite les coups, comme par exemple celui dont bénéficie tout nain affrontant un géant, ou celui dont profite quiconque décide de combattre sur la défensive. Ces bonus sont appelés bonus d'esquive, et ils disparaissent dans tous les cas de figure où le bonus de Dextérité cesse de s'appliquer (par contre, le fait de porter une armure ne réduit pas les bonus d'esquive ; seul le bonus de Dextérité est plafonné de la sorte). Contrairement à la plupart des types de bonus, ceux d'esquive se cumulent entre eux. Un nain se mettant sur la défensive contre un géant bénéficiera donc d'un bonus total de +6 (+4 de bonus racial contre les géants et +2 pour le fait de combattre défensivement).

**Attaques de contact.** Certaines attaques ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Par exemple, une *décharge électrique* produite par un magicien a autant de chances de toucher que la cible porte une armure ou pas et que son cuir soit épais ou pas. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit au corps au corps, soit à distance). Ce jet d'attaque se joue normalement, mais la CA de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Par contre, son modificateur de taille s'applique normalement, de même que ses bonus de Dextérité et de parade.

Par exemple, si un magicien tente de *toucher Tordek* pour lui transmettre *décharge électrique*, le guerrier nain bénéficie de son bonus de Dextérité de +1, mais ni de son bonus d'armure de +4 dû à son armure d'écailles, ni de son bonus de bouclier dû à son écu en bois. Sa CA tombe donc à 11 contre une attaque de contact.

## POINTS DE VIE

Les points de vie indiquent la quantité de points de dégâts auxquels une créature peut résister avant de s'effondrer. Ceux des personnages sont fonction de leur classe et leur niveau ; on y ajoute leur modificateur de Constitution. Les points de vie de la plupart des monstres dépendent de leur espèce, mais certains ont une classe et un niveau (attention aux méduses ensorcelées !).

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est mis hors de combat. À -1, l'aventurier est mourant. À -10, ses ennuis sont terminés : il est mort (voir *Les blessures et la mort*, page 144).

## VITESSE DE DÉPLACEMENT

La vitesse de déplacement indique quelle distance un personnage peut parcourir en un round, tout en portant une attaque ou en lançant un sort. Elle dépend de la race et de l'armure portée.

Les gnomes et halfelins se déplacent de 6 mètres (4 cases), ou de 4,50 mètres (3 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Les nains se déplacent toujours de 6 mètres (4 cases), quel que soit l'encombrement de leur armure.

Humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres (6 cases), ou 6 mètres (4 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Effectuer deux actions de mouvement dans le même round (ce qu'on désigne parfois sous le terme d'action de double mouvement) permet de parcourir deux fois la distance indiquée. En courant pendant tout le round, on parcourt quatre fois la distance normale (trois fois seulement si l'on est en armure lourde).

## JETS DE SAUVEGARDE

Les attaques physiques ne sont pas les seuls périls proposés aux aventuriers. Ceux-ci doivent également se méfier du regard pétrifiant de la méduse, du venin mortel de la viverne, ou du chant envoûtant de la harpie. Fort heureusement, un personnage suffisamment résistant devrait pouvoir survivre à de tels assauts.

En règle générale, lorsqu'on est soumis à une attaque magique ou inhabituelle, on a droit à un jet de sauvegarde pour l'annuler, ou du moins pour en amoindrir les effets. Tout comme le jet d'attaque, le jet de sauvegarde est joué avec 1d20, auquel on ajoute un bonus dépendant de la classe et du niveau du personnage et un modificateur de caractéristique. Le modificateur au jet de sauvegarde est égal à :

**Bonus de base au jet de sauvegarde + modificateur de caractéristique**

**Types de jet de sauvegarde.** Il existe trois types de jets de sauvegarde : Réflexes, Vigueur et Volonté.

**Jet de Réflexes.** Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques de zone. On y applique le modificateur de Dextérité. Par exemple, on les lance pour ne pas tomber dans une fosse ou s'enflammer, ou encore pour éviter une boule de feu, un éclair ou le souffle brûlant d'un dragon rouge.

**Jet de Vigueur.** Ce type de jets de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger. On y applique le modificateur de Constitution. Par exemple, on les joue pour se soustraire à des attaques telles que le poison, les maladies, la paralysie, la pétrification, l'absorption d'énergie ou désintégration.

**Jet de Volonté.** Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y ajoute le modificateur de Sagesse. On les effectue contre des attaques telles que *charme-personne*, *immobilisation de personne* et la plupart des illusions.

**Degré de difficulté du jet de sauvegarde.** Le DD du jet de sauvegarde est déterminé par la nature de l'attaque. Deux exemples : le venin d'un mille-pattes monstrueux de taille M requiert un jet de Vigueur assorti d'un DD de 10, tandis que le souffle d'un dragon rouge vénérable nécessite un jet de Réflexes de DD 36.

**Sauvegarde automatiquement réussie ou ratée.** On rate automatiquement sa sauvegarde sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet de sauvegarde (et l'effet a une chance d'affecter l'un des objets portés par le personnage, voir *Jet de sauvegarde et objets*, page 177). De la même manière, un 20 naturel est toujours une réussite.

## L'INITIATIVE

Chaque round, tous les participants au combat ont la possibilité d'agir. C'est leur test d'initiative qui détermine dans quel ordre ils agissent, du résultat le plus élevé jusqu'au plus bas.

**Les tests d'initiative.** Au début du combat, chaque participant effectue un test d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de Dextérité (c'est-à-dire 1d20 + modificateur de Dextérité). Cela permet au MD de déterminer dans quel ordre les personnages et leurs adversaires agissent (celui qui obtient le test d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du test d'initiative initial s'applique à tout le combat, sauf si l'un des protagonistes exécute une action modifiant son initiative (voir *Actions modifiant l'initiative*, page 160). Le MD a intérêt à noter sur une feuille la liste des personnages dans leur ordre d'initiative, afin de ne pas perdre de temps d'un round à l'autre. En cas d'égalité au test d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Si cela ne suffit pas à départager les deux protagonistes, jouez l'initiative à pile ou face.



## LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

**L'initiative des monstres.** En règle générale, le MD effectue un unique test d'initiative unique pour la totalité des monstres et des autres adversaires. De cette manière, chaque joueur a un tour de jeu, et le MD a lui aussi un seul tour de jeu. S'il le souhaite, le MD peut toutefois effectuer des tests d'initiative séparés pour plusieurs groupes de monstres, voire pour chaque individu. Par exemple, il pourra jouer un test d'initiative pour sa prêtresse de Nérull, et un second pour les sept zombis qui la protègent.

**Pris au dépourvu.** Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (autrement dit, tant que son tour de jeu n'est pas arrivé, lors du premier round). Un personnage pris au dépourvu perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA (ce qui peut être une très mauvaise nouvelle s'il est attaqué par un roubillard). Le pouvoir extraordinaire d'esquive instinctive que possèdent barbares et roubillards leur permet de bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA même quand ils sont pris au dépourvu. Un personnage pris au dépourvu ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

**Inaction.** Même lorsqu'un personnage est dans l'incapacité d'agir (par exemple, s'il est paralysé ou inconscient) il conserve sa place dans l'ordre d'initiative pour cette rencontre. Par exemple, quand Tordek est paralysé par une goule, il peut laisser passer un ou plusieurs tours de jeu, mais lorsque Jozan lui lance une délivrance de la paralysie, Tordek peut agir dès son prochain tour de jeu.

### LA SURPRISE

Lorsqu'un combat débute, les protagonistes qui ne sont pas conscients de la présence de l'ennemi sont automatiquement surpris (à condition d'avoir été repérés par la partie adverse, bien sûr).

### Qui a conscience du danger

Parfois, tous les membres du groupe sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il se peut aussi que personne n'ait rien vu ou entendu ou que seuls certains personnages soient surpris. Quand deux groupes adverses se rencontrent, il est tout à fait possible que seuls certains membres de chaque groupe réagissent assez rapidement pour ne pas être surpris.

C'est le MD qui détermine qui a vu ou entendu arriver l'adversaire au début du combat. Il peut demander des tests de Détection ou de Perception auditive afin de décider si les personnages décèlent la présence de l'ennemi. Voici trois exemples...

- Les aventuriers (dont le groupe comprend Tordek et Jozan, qui font un raffut important en raison de leur armure métallique) s'arrêtent devant une porte close. Le MD décide que la bête éclipse se trouvant de l'autre côté du battant a perçu l'approche des personnages. Lidda écoute à la porte, entend quelques grognements et prévient ses compagnons. Tordek enfonce la porte. Personne n'est surpris, chacun sachant qu'un ennemi se trouve tout près. Tout le monde joue un test d'initiative et le combat commence.
- Les personnages explorent une armurerie abandonnée et cherchent quelque chose de récupérable au milieu des armes rouillées. Des kobolds cachés dans un coin attendent le moment rêvé pour attaquer. Soudain, Jozan les aperçoit et pousse un cri. Les kobolds et Jozan ont droit à une action simple au cours du round de surprise. Les monstres suffisamment proches des aventuriers peuvent les attaquer en chargeant, les autres profitant de l'effet de surprise pour se positionner au mieux ou pour titer sur les personnages pris au dépourvu. Quant à Jozan, il peut lancer un sort, attaquer ou faire autre chose. Une fois le round de surprise achevé, le premier round de combat commence.
- Les personnages progressent dans un couloir obscur, s'éclairant à l'aide du sort lumière. Au bout du couloir, une ensorceleuse kobold détestant qu'on la dérange lance un éclair sur les aventuriers. Voilà pour le round de surprise. Le combat démarre aussitôt après et les personnages peuvent s'attendre à avoir des ennuis, car ils ne savent toujours pas ce qui les a attaqués.

**Le round de surprise.** Si une partie des protagonistes du combat sont conscients de la présence de l'adversaire (mais pas tous), un round de surprise a lieu avant le début du combat proprement dit. Les combattants conscients du danger peuvent agir ; ils jouent donc un test d'initiative. Chacun à leur tour, ils exécutent une action simple (voir Les actions simples, page 139), ainsi, éventuellement, que des actions libres. Si personne n'est surpris (ou si tout le monde l'est), le round de surprise n'a pas lieu.

**Combattants inconscients du danger.** Les créatures qui n'ont pas perçu la présence adverse sont incapables d'agir lors du round de surprise. Automatiquement prises au dépourvu puisqu'elles n'ont pas encore agi, elles perdent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Les règles du combat partent du principe que chaque combattant évite autant que possible de se mettre dans une situation permettant à l'adversaire de le frapper. Il n'est donc pas nécessaire de préciser que son personnage se défend. Même si sa figurine est statique sur le quadrillage, il est évident que le personnage se démène comme un beau diable pour éviter les coups de hache de l'orque qu'il affronte (et qu'il en profite également pour placer quelques coups afin d'obliger son ennemi à transpirer un peu, lui aussi).

Mais il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité (voir le diagramme page suivante).

**Espace contrôlé.** Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps et ce même si ce n'est pas à lui d'agir. En règle générale, l'espace contrôlé est constitué des cases adjacentes au personnage (en incluant les diagonales). Si l'un des adversaires du personnage accomplit certaines actions dans cette zone, il s'expose à une attaque d'opportunité de la part de l'aventurier. Un personnage ne portant pas d'arme ne peut normalement pas contrôler les cases environnantes et ne peut donc pas porter d'attaques d'opportunité (mais voir Attaques à mains nues, page 139).

**Armes à allonge.** La plupart des créatures de taille M ou plus petites ont une allonge de 1,50 mètre seulement. Cela signifie qu'elles ne peuvent frapper leurs ennemis que s'ils sont à 1,50 mètre (une case) ou moins d'eux. Néanmoins, une créature de taille P ou M qui utilise une arme à allonge (comme une pique) contrôle plus de cases qu'avec une autre arme. Par exemple, un humain portant une pique contrôle toutes les cases à 3 mètres (2 cases) de distance, même en diagonale. (C'est une exception à la règle générale qui dit que 2 cases en diagonale mesurent 4,50 mètres.) De plus, la plupart des créatures de taille G ou plus grandes ont une allonge de 3 mètres ou plus (voir Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne, page 148).

**Actions provoquant une attaque d'opportunité.** Deux types d'actions provoquent généralement des attaques d'opportunité : se déplacer hors d'une case contrôlée et entreprendre certaines actions dans une case contrôlée.

**Déplacement.** Le fait de sortir d'une case contrôlée (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, deux méthodes courantes permettent d'éviter cette attaque : le pas de placement de 1,50 mètre (voir page 144) et l'action de retraite (voir page 143).

**Actions déconcentrantes.** Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les effectue dans une case contrôlée par un ennemi, comme par exemple lancer un sort ou combattre avec une arme à distance, car elles obligent le personnage à porter son attention ailleurs que sur la bataille en cours. La Table 8-2 : actions en combat fait la liste de la plupart des actions se traduisant par une attaque d'opportunité adverse.

Rappelez-vous que même les actions qui provoquent habituellement des attaques d'opportunité peuvent avoir des exceptions à cette règle. Par exemple, un personnage qui possède le don Science du combat à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il porte une attaque à mains nues.

**Porter une attaque d'opportunité.** Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps normale, si ce n'est qu'on ne peut en placer qu'une seule par round au maximum. Porter une attaque d'opportunité n'est pas obligatoire, on peut laisser passer la possibilité de porter une telle attaque.

À partir d'un certain niveau, les personnages gagnent de nouvelles attaques de corps à corps (nécessitant l'action d'attaque à outrance), mais avec un bonus de base diminué. L'attaque d'opportunité, elle, s'effectue toujours avec le bonus à l'attaque normal, et ce même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Une attaque d'opportunité « interrompt » le cours habituel des actions du round. Lorsqu'un personnage provoque des attaques d'opportunité, elles sont résolues immédiatement, puis l'on reprend le tour de jeu du personnage s'il a provoqué une attaque d'opportunité au milieu de son round, ou on passe au suivant s'il l'avait fini.

**Attaques réflexes et attaques d'opportunité multiples.** Le don Attaques réflexes (voir page 92) permet de porter, au cours d'un round, un nombre d'attaques d'opportunité égal à 1 + modificateur de Dextérité du personnage. Cela ne permet toutefois pas de porter plus d'une attaque pour la même opportunité, mais



## Attaques d'opportunité

Mialyë lance un sort

Mialyë provoque une attaque d'opportunité de la part de l'orque car elle lance un sort sur une case qu'il contrôle.



orque

Lidda boit une potion

Lidda provoque une attaque d'opportunité de la part du troll car elle boit une potion sur une case qu'il contrôle.



troll [3 m d'allonge]



troll [3 m d'allonge]

Tordek charge

Tordek charge le troll. Il provoque une attaque d'opportunité de la part du hobgobelin lorsqu'il quitte la case A [que le hobgobelin contrôle]. Le troll contrôle la case B, donc lorsque Tordek quitte cette case, il provoque une attaque d'opportunité de la part du troll.

A

B



hobgobelin

Chaque case fait 1,50 m de côté

si le même adversaire provoque une attaque d'opportunité à deux occasions différentes (par exemple en sortant d'une case contrôlée, puis en lançant un sort), le personnage peut alors porter deux attaques d'opportunité distinctes, une pour chaque opportunité. Sortir de plus d'une case contrôlée par un personnage ne compte que comme une seule opportunité. Toutes ces attaques s'effectuent avec le bonus de base maximal.

## LES ACTIONS DE COMBAT

Il existe trois principaux types d'actions, permettant de se déplacer, d'attaquer ou de lancer des sorts. Elles sont décrites dans les pages qui suivent. D'autres actions, plus spécifiques, sont présentées plus loin dans les sections Attaques spéciales, page 153, et Actions modifiant l'initiative, page 160.

## LE ROUND DE COMBAT

Dans l'univers du jeu, chaque round correspond environ à 6 secondes. Il permet à chaque personnage impliqué dans le combat de réaliser une action. Si l'action que vous choisissez est faisable en 6 secondes dans le monde réel, votre personnage peut l'accomplir en 1 round.

Chaque round commence par le tour de jeu du personnage (ou de la créature) ayant réussi le résultat d'initiative le plus élevé, puis passe au second, et ainsi de suite. L'ordre d'initiative ne varie pas d'un round à l'autre. Quand son tour arrive, un personnage accomplit toutes les actions qui lui sont allouées avant de passer la main au suivant (pour les exceptions, voir Les attaques d'opportunité, page 137, et Actions modifiant l'initiative, page 160).

Dans la plupart des cas, il est inutile de savoir quand s'achève un round et quand commence le suivant. Pour le comprendre, il suffit de prendre pour exemple le mot « mois » : ce terme peut à la fois définir un mois calendaire et une période d'une trentaine de jours s'étalant en réalité sur deux mois différents. Il en va de même du round, qui peut durer du début à la fin de l'ordre d'initiative, ou d'un instant donné (un instant donné du décompte) à un autre (le même instant du décompte, lors du round suivant). Les effets se prolongeant pendant plusieurs rounds s'achèvent à la fin de la durée indiquée, juste avant la valeur d'initiative à laquelle ils ont débuté.

Par exemple, un moine agit avec une initiative de 15. Il donne un coup étourdissant qui affecte son adversaire pendant 1 round. Ce dernier sera donc affecté jusqu'à ce que le décompte d'initiative arrive à 16 le round suivant (et

pas jusqu'à la fin du round en cours). Dès que l'initiative repasse à 15 lors du round suivant, l'étourdissement cesse.

## LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Chaque type d'action définit le temps nécessaire à l'exécution de l'action concernée et le déplacement qu'il est possible d'accomplir avant la fin des 6 secondes que dure le round. Il y a quatre types d'actions : l'action simple, l'action de mouvement, l'action complexe et l'action libre.

Au cours d'un round ordinaire, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour, à la discrétion du MJ. (On peut toujours remplacer une action simple par une action de mouvement.)

Dans certaines situations, comme pendant le round de surprise, l'activité d'un personnage peut être restreinte. Il ne peut alors effectuer qu'une action simple, ou une action de mouvement (mais pas les deux).

**Action simple.** Une action simple permet d'accomplir quelque chose. L'action simple la plus courante est l'attaque, qui permet de porter une attaque au corps à corps ou à distance. D'autres actions simples comprennent lancer un sort, se concentrer pour maintenir un sort actif, activer un objet magique et utiliser un pouvoir spécial. Voir la Table 8-2 : actions de combat pour la liste des actions simples.

**Action de mouvement.** L'action de mouvement permet de se déplacer d'une distance égale ou inférieure à sa vitesse, ou d'accomplir une action prenant un temps équivalent. Grâce à une action de ce type, on peut se déplacer de sa vitesse, grimper à un quart de sa vitesse, dégainer ou rengainer, sortir ou ranger un objet, se relever, ramasser un objet ou effectuer une autre action similaire (voir la Table 8-2 : actions en combat).

On peut effectuer une action de mouvement à la place d'une action simple. Par exemple, plutôt que de se déplacer de sa vitesse et d'attaquer, on peut se relever et se déplacer (deux actions de mouvement), ou ranger une arme et grimper du quart de sa vitesse (deux actions de mouvement) ou ramasser un objet et le ranger dans son sac à dos (deux actions de mouvement).

Si l'aventurier ne se déplace pas au cours du round (la plupart du temps parce qu'il a échangé son déplacement contre une ou plusieurs actions équivalentes), il peut tout de même accomplir un pas de placement avant, pendant ou



après son action. Par exemple, si Tordek se trouve au sol, il peut se relever (action de mouvement), avancer de 1,50 mètre (son pas de placement) et attaquer (action simple).

**Action complexe.** Une action complexe demande un round entier d'efforts. Le personnage ne peut pas se déplacer autrement qu'en exécutant un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir autant d'actions libres (voir ci-dessous) que le MD le permet. L'action complexe la plus courante est l'attaque à outrance, qui permet de porter plusieurs attaques au corps à corps ou à distance dans le même round.

Certaines actions complexes ne laissent même pas le temps de faire un pas de placement.

Certaines actions complexes peuvent être effectuées en tant qu'actions simples, mais uniquement par un personnage à l'activité réduite à une seule action simple par round (comme pendant un round de surprise). La description des actions complexes indique si elles offrent cette possibilité.

**Action libre.** Les actions libres prennent un temps négligeable, que l'on considère nul au cours d'un round. Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. C'est au MD de décider combien d'actions libres sont possibles au cours d'un round. Par exemple, appeler ses amis à l'aide, lâcher un objet et cesser de se concentrer sont des actions libres.

**Activité instantanée.** Certaines activités sont si accessoires qu'on ne les considère pas comme des actions, même libres. Elles ne prennent absolument aucun de temps, car elles font partie d'une autre activité. Par exemple, faire appel à la compétence Utilisation d'objets magiques (voir page 85) pour se servir d'un objet magique n'est pas une action en soi ; c'est juste une partie de l'action simple permettant d'activer l'objet.

**Activité restreinte.** Dans certaines situations, l'activité d'un personnage au cours d'un round peut être restreinte (c'est le cas s'il est la victime d'un sort de lenteur ou pendant un round de surprise). Dans ce cas, le personnage ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement dans le round (et pas les deux), plus un certain nombre d'actions libres. Il est impossible d'entreprendre une action complexe dans cette situation, mais on peut l'effectuer en deux rounds avec deux actions simples (commencer une action complexe et finir une action complexe, voir ci-dessous).

## LES ACTIONS SIMPLES

La plupart des actions simples consistent à porter une attaque, lancer un sort ou activer un objet. Ce sont les actions les plus courantes et les plus directes qu'un personnage puisse effectuer en combat. Certaines actions plus spécialisées sont décrites dans la section Attaques spéciales, page 153.

### L'attaque

Porter une attaque est une action simple.

**Attaques au corps à corps.** La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper tout adversaire distant de 1,50 mètre ou moins. (On considère ces ennemis comme étant adjacents au personnage.) Certaines armes confèrent parfois une plus grande allonge, comme indiqué dans le Chapitre 7 : l'équipement. Ces armes, dites à allonge, permettent de toucher un adversaire à 3 mètres de distance, mais pas de frapper un ennemi adjacent (autrement dit, se trouvant à 1,50 mètre de distance ou moins).

**Attaques à mains nues.** Frapper des poings, des pieds ou de la tête fonctionne comme les autres attaques de corps à corps, aux exceptions suivantes.

**Attaques d'opportunité.** Le fait d'attaquer à mains nues provoque une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'on cible, à condition qu'il soit armé. Cette attaque d'opportunité a lieu avant l'attaque qui la provoque. Une attaque à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des autres belligérants, contrairement au fait de tirer à l'arc. On peut attaquer à mains nues sans risque un adversaire qui ne porte pas lui-même d'arme de corps à corps. Attaquer à mains nues oblige à se rapprocher dangereusement de son adversaire, ce qui explique l'attaque d'opportunité.

Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues (mais voir Être armé à mains nues, ci-dessous).

**Être armé à mains nues.** Certains personnages ou monstres sont parfois considérés comme armés même lorsqu'ils combattent à mains nues. C'est le cas des moines, des personnages possédant le don Science du combat à mains nues, d'un lanceur de sorts délivrant un sort de contact ou d'un monstre combattant avec ses griffes, ses crocs ou d'autres armes naturelles. Cette distinction est valable aussi bien pour l'attaque que pour la défense. Ainsi, non seulement un

moine ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il attaque ses adversaires à mains nues, mais lui-même peut porter des attaques d'opportunité à mains nues.

**Dégâts des attaques à mains nues.** Les attaques à mains nues d'une créature de taille M infligent 1d3 points de dégâts (plus son modificateur de Force). Celles d'une créature de taille P infligent 1d2 points de dégâts, et celles d'une créature de taille G, 1d4 points. Les dégâts infligés à mains nues sont toujours de type non-létaux. Les attaques à mains nues comptent comme des armes légères (pour ce qui est des malus du combat à deux armes et ainsi de suite).

**Infliger des dégâts létaux.** Un personnage peut déclarer vouloir infliger des dégâts létaux à mains nues avant son attaque, mais il subit alors un malus de -4 sur son jet d'attaque, car il doit frapper les points vitaux de son adversaire. Un moine ou un autre personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, sans subir de malus sur le jet d'attaque.

**Attaques à distance.** Les armes de jet ou à projectiles peuvent être utilisées contre toute cible sur laquelle on a une ligne de mire dégagée et se trouvant dans les limites de portée maximale de son arme. Pour une arme de jet, la limite de portée est égale à cinq facteurs de portée. Pour une arme à projectiles, elle se monte à dix facteurs de portée. Certaines armes peuvent avoir des portées maximales différentes, qui sont alors indiquées dans leur description.

**Jets d'attaque.** Le jet d'attaque ne représente pas un coup unique, mais plutôt une série de manœuvres enchaînées dans le but de toucher l'adversaire (feintes, coups d'estoc et de raille, etc.). Il indique que l'attaquant a pu placer un coup efficace à force de multiplier les assauts.

Le jet d'attaque est égal à 1d20 + bonus d'attaque assorti à l'arme utilisée par le personnage. Si le résultat est au moins égal à la CA de la cible, le coup porte et inflige des dégâts.

**Coup automatiquement réussi ou raté.** On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible, voir l'encart Coup critique, page 140).

**Jet de dégâts.** Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA de la cible, cette dernière est touchée et il faut déterminer les dégâts qu'elle subit. Pour ce faire, on jette le ou les dés de dégâts correspondant à l'arme utilisée (voir la Table 7-5 : armes, page 116). Les dégâts sont déduits des points de vie de la cible ; dès que ceux-ci tombent à 0 ou moins, elle est en mauvais état (voir Les blessures et la mort, page 144).





**Attaques multiples.** Un personnage disposant de plusieurs attaques par round doit choisir l'attaque à outrance (voir l'attaque à outrance, page 143) pour bénéficier de toutes ses attaques. Sinon, il ne peut en jouer qu'une.

**Tir dans le tas.** Quand on utilise une arme de jet ou à projectiles sur un adversaire en train de combattre au corps à corps avec un compagnon, on subit un malus de -4 au jet d'attaque car on vise précautionneusement pour ne pas risquer de toucher son allié. Dans ce cas de figure, on considère que deux individus sont au corps à corps s'ils sont ennemis et si au moins l'un des deux contrôle l'espace de l'autre. (Un personnage inconscient ou immobilisé (par un sort ou autre) n'est considéré au corps à corps que s'il se fait attaquer.)

Si la créature ciblée par le personnage (ou la partie de la créature qu'il cible, si c'est une grosse créature) est au moins à 3 mètres de l'allié le plus proche, le malus de -4 ne s'applique pas, même si la cible est engagée au corps à corps grâce à une allonge supérieure.

**Tir de précision.** Un personnage possédant le don Tir de précision (voir page 102) ne subit pas ce malus.

**Combattre sur la défensive lors d'une action simple.** Il est possible de combattre défensivement en choisissant l'option action d'attaque. Dans ce cas, le personnage subit un malus de -4 à toutes ses attaques du round (attaque d'opportunité comprise). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA. Ce bonus se cumule avec celui du don Expertise du combat, page 96.

## Lancer un sort

Jeter un sort ayant un temps d'incantation de 1 action ne demande qu'une action simple. Reportez-vous au Chapitre 10 : la magie pour plus de renseignements sur la façon de lancer des sorts, leurs effets, etc.

**Note :** on conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsque l'on lance un sort.

**Composantes des sorts.** Pour pouvoir jeter un sort à composante verbale (V), il est nécessaire de parler distinctement. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de silence n'a aucune chance de lancer un tel sort. Pour sa part, un personnage sourd a 20 % de chances de rater son incantation si celle-ci comprend une composante verbale. Dans ce cas, le sort est perdu.

Pour lancer un sort à composante gestuelle (G), il faut au moins pouvoir bouger librement une main. On ne peut pas jeter ce type de sort en étant ligoté ou agrippé en situation de lurre, ni lorsqu'on a les mains prises ou utilisées pour autre chose (comme quand on nage ou quand on est accroché à une paroi rocheuse, par exemple).

Enfin, pour jeter un sort nécessitant une ou plusieurs composantes matérielles (M), un focaliseur (F) ou un focaliseur divin (FD), il faut posséder les objets en question, comme indiqué dans la description du sort. Sortir ces composantes est une action libre, à moins que leur nature n'exige manifestement plus, comme le miroir en argent nécessaire pour le sort *scrutation* (dont les dimensions de 1,20 mètre x 60 cm empêchent de l'emporter en aventure). Quand le prix des composantes ou du focaliseur n'est pas indiqué, on part du principe que le personnage en possède dans sa sacoche à composantes.

Certains sorts particulièrement puissants exigent également une dépense en termes de points d'expérience de la part du personnage. Dans ce cas, aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer les PX perdus. Il est impossible de sacrifier un nombre de points d'expérience suffisamment important pour perdre

un niveau mais, si le personnage gagne assez de PX pour passer au niveau supérieur, il peut décider de les utiliser de suite pour lancer son sort plutôt que d'accéder au niveau suivant. Les points d'expérience sont dépensés au moment de l'incantation et perdus même si le sort échoue.

**Concentration.** Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage se trouve dans l'incapacité de le faire (par exemple, s'il se trouve sur le pont d'un navire en pleine tempête), il lui est impossible de se servir de sa magie. Si un événement de nature à déconcentrer le personnage se produit alors que ce dernier est en cours d'incantation (par exemple, un violent coup de massue asséné par un ogre tirant profit de l'attaque d'opportunité qui lui est offerte), le personnage doit réussir un test de Concentration sous peine de perdre le fil de l'incantation et perdre le sort. Le DD du test dépend de la source de distraction (voir la compétence Concentration, page 70, et La concentration, page 170). En cas d'échec, le sort est perdu. Si l'aventurier prépare ses sorts (autrement dit, s'il s'agit d'un magicien, d'un prêtre, d'un druide, d'un paladin ou d'un rôdeur), le sort disparaît de son esprit. S'il lance ses sorts spontanément (comme c'est le cas pour les ensorceleurs et les bardes), le sort perdu est décompté de son total quotidien.

**Maintenir l'effet d'un sort.** Certains sorts ne continuent de faire effet que si celui qui les a lancés se concentre. Se concentrer de la sorte constitue une action simple, qui n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre, tout ce qui peut distraire un personnage tentant de lancer un sort gêne également quiconque tente d'en maintenir l'effet. Si le personnage est déconcentré, le sort s'arrête aussitôt.

**Temps d'incantation.** La plupart des sorts ont un temps d'incantation de 1 action simple. Dans ce cas, ils peuvent être lancés dans le cadre d'une action simple et prennent effet immédiatement.

**Attaques d'opportunité.** En règle générale, le fait de lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires pouvant frapper le personnage (c'est-à-dire tous ceux qui le menacent). Si l'aventurier est blessé par une attaque d'opportunité, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Les sorts qui ne nécessitent qu'une action libre pour être lancés (comme *feuille morte* ou *n'importe quel sort à incantation rapide*) ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

**Incantation sur la défensive.** Il est possible de jeter son sort en continuant de surveiller ses adversaires et d'éviter les attaques. Le personnage n'est pas plus vulnérable qu'en temps normal et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité en lançant un sort sur la défensive. Par contre, lancer un sort en étant aussi attentif aux assauts éventuels exige un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage le rate, le sort est perdu.

**Sorts de contact en situation de combat.** Beaucoup de sorts ont une portée dite de contact. Pour s'en servir, le personnage récite son incantation puis transfère l'énergie du sort au sujet en touchant ce dernier, soit au cours du même round, soit plus tard. Il a la possibilité de toucher le sujet (ou du moins, d'essayer de le faire) lors du round où il lance le sort. Au choix, le déplacement peut s'effectuer avant l'incantation, après avoir touché le sujet, ou entre ces deux instants. Le personnage peut automatiquement se toucher ou toucher un ami, mais il doit réussir un jet d'attaque de contact pour toucher un adversaire.

## LES COUPS CRITIQUES

Quand un personnage obtient un 20 naturel (c'est-à-dire que le résultat du d20 est de 20 avant modifications), il touche automatiquement quelle que soit la classe d'armure de son adversaire et il y a également possibilité de coup critique. Dans ce cas, on effectue aussitôt un jet de critique, c'est-à-dire un nouveau jet d'attaque, assorti des mêmes modificateurs que le précédent. Si ce second jet égale ou dépasse la CA de la cible, le premier était bien un critique. (Il suffit de toucher l'adversaire pour parvenir à ce résultat ; il n'est pas besoin de tirer un nouveau 20.) Si le second jet rate, le premier était juste un coup normal (pas de critique).

Lorsqu'on réussit un coup critique, on rejoue les dés de dégâts à plusieurs reprises, en ajoutant à chaque fois le bonus normal aux dégâts et en totalisant le tout. Sauf indication contraire, la zone de critique possible d'une arme est de 20 et le facteur de critique est de x2.

**Exception.** Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (comme c'est le cas pour l'attaque sournoise et une arme de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

**Zone de critique possible plus étendue.** Certaines armes offrent la possibilité de réussir un coup critique sur un résultat autre qu'un 20 naturel au dé. C'est par exemple le cas de l'épée longue, dont la zone de critique possible est de 19-20. À noter qu'un résultat inférieur à 20 n'est pas un coup automatique. Une attaque ratée ne peut devenir un coup critique.

**Facteur de critique plus élevé.** De la même manière, certaines armes, comme par exemple la hache d'armes ou la flèche, infligent des dégâts plus importants en cas de critique réussi. Voir la Table 7-5 : armes, page 116 et le paragraphe Critique de la section Attributs des armes, page 114.

**Sorts et coups critiques.** Les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour atteindre leur cible (comme c'est le cas pour *décharge électrique* ou *flèche acide de Melf*) peuvent obtenir un coup critique. Ce n'est pas le cas de ceux qui touchent automatiquement (tels qu'*éclair*).



**Attaque de contact.** Comme le personnage doit juste toucher son adversaire (pas traverser son armure), il joue une attaque de contact plutôt qu'une attaque normale. Cette attaque est considérée comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité (le sort représente une menace tangible, que le défenseur doit prendre en compte comme si on l'attaquait avec une arme). Par contre, l'incantation, elle, provoque une attaque d'opportunité, aussi est-il recommandé de lancer son sort à distance de l'ennemi, puis de s'approcher. Les attaques de contact peuvent se faire au corps au corps (par exemple, quand on touche l'adversaire de la main) ou à distance (lorsqu'on se sert d'un rayon magique, entre autres). Dans les deux cas, il est possible d'obtenir un coup critique. La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier ou son éventuel bonus d'armure naturelle. Par contre, son bonus de parade et ses modificateurs de taille et de Dextérité s'appliquent normalement.

TABLE 8-2 : ACTIONS EN COMBAT

Action simple	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Attaque au corps à corps	Non
Attaque à distance	Oui
Attaque à mains nues	Oui
Abaisser sa résistance à la magie	Non
Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile	Non
Aider quelqu'un (page 153)	Possible <sup>2</sup>
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu (page 127)	Oui
Boire une potion ou appliquer une huile	Oui
Bousculade (page 154)	Non
Dégainer une arme dissimulée (voir Escamotage, page 78)	Non
Destruction d'arme (attaque)	Oui
Destruction d'objet (attaque)	Possible <sup>3</sup>
Échapper à une situation de lutte (page 158)	Non
Exécuter une feinte (page 156)	Non
Lancer un sort (temps d'incantation de 1 action simple)	Oui
Lire un parchemin	Oui
Mettre un terme à un sort	Non
Préparation (déclenche une action simple).	Non
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant (page 73)	Oui
Renversement (page 158)	Non
Renvoyer ou intimider les morts-vivants (voir page 159)	Non
Se concentrer pour maintenir un sort actif	Non
Se mettre en défense totale	Non
Utiliser un pouvoir extraordinaire	Non
Utiliser un pouvoir magique	Oui
Utiliser un pouvoir surnaturel	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 action	En général oui
Action de mouvement	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Se déplacer	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Charger une arbalète légère ou de poing	Oui
Dégainer une arme <sup>4</sup>	Non
Déplacer un objet lourd	Oui
Diriger ou rediriger un sort actif	Non
Monter en selle ou descendre de selle	Non
Ouvrir ou fermer une porte	Non
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Préparer ou détacher son bouclier <sup>5</sup>	Non
Ramasser un objet	Oui
Rengainer une arme	Oui
Se relever quand on est à terre	Non
Action complexe	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Attaque à outrance	Non
Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)	Oui
Allumer une torche	Oui

**Retenir un sort de contact.** Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment. Il peut tenter une nouvelle attaque de contact chaque round. Une action simple suffit pour toucher un ami, tandis qu'une action complexe permet d'en toucher jusqu'à six. Si l'aventurier touche quelqu'un ou quelque chose par accident, le sort se décharge automatiquement. S'il débute une nouvelle incantation, le sort de contact se dissipe sans effet. Le personnage peut également tenter une attaque à mains nues normale en retenant un sort. S'il touche, le sort se déclenche automatiquement.

Il est également possible porter des attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme naturelle) alors qu'on retient un sort de contact. Dans ce cas, le personnage n'est pas considéré comme armé et provoque normalement une attaque d'opportunité, à moins que le personnage ne soit par ailleurs considéré comme armé même à mains nues. Si l'attaque réussit, le personnage inflige les

Charge <sup>5</sup> (page 154)	Non
Charger une arbalète lourde ou à répétition	Oui
Courir	Oui
Donner le coup de grâce (page 153)	Oui
Éteindre des flammes	Non
Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés (page 141)	Oui
Retraite <sup>5</sup>	Non
Se décharger d'un filet (page 119)	Oui
Se préparer à lancer une arme à impact (page 157)	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 round	En général oui
Action libre	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Lâcher un objet	Non
Lancer un sort à incantation rapide (page 97)	Non
Parler	Non
Plonger au sol	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort <sup>6</sup>	Non
Activité instantanée	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Pas de placement	Non
Retarder son action	Non
Action de type variable	Attaque d'opportunité <sup>1</sup>
Croc-en-jambe <sup>7</sup> (page 155)	Non
Désarmement <sup>7</sup> (page 156)	Oui
Lutte <sup>7</sup> (page 157)	Oui
Utiliser un don <sup>8</sup>	Variable

<sup>1</sup> Quelle que soit l'action entreprise, le fait de sortir d'une case contrôlée expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

<sup>2</sup> Si vous aidez quelqu'un pour une action qui provoque normalement une attaque d'opportunité, alors le fait de l'aider provoque aussi une attaque d'opportunité.

<sup>3</sup> Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

<sup>4</sup> Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

<sup>5</sup> Cette action peut devenir une action simple dans le cas particulier d'un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round.

<sup>6</sup> À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser (au gré du MD).

<sup>7</sup> Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge, plusieurs fois dans le cadre d'une attaque à outrance, ou même lors d'une attaque d'opportunité.

<sup>8</sup> Selon la description du don concerné.



dégâts de son attaque à mains nues ou de son arme naturelle et décharge le sort. Si l'attaque échoue, il retient toujours la charge de son sort.

### Activer un objet magique

La plupart des objets magiques marchent en permanence (comme les armes et armures magiques, les gants de *Dextérité*, etc.), mais certains doivent être activés pour fonctionner (c'est entre autres le cas des porions, parchemins, bâtons, baguettes et autres sceptres). Sauf indication contraire dans la description de l'objet, le processus d'activation prend une action simple.

**Objets à fin d'incantation.** Activer un objet magique à fin d'incantation, comme par exemple un parchemin, revient à lancer un sort. Le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Le sort est perdu si le personnage se laisse distraire. Il peut tenter d'activer son objet sur la défensive (voir Incantation sur la défensive, ci-dessus).

**Objets à mot de commande, potentiel magique ou usage.** L'activation de ces objets n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*.

### Utiliser un pouvoir spécial

Le fait de se servir d'un pouvoir spécial exige bien souvent une action, mais c'est le pouvoir utilisé qui détermine s'il faut une action simple, une action complexe ou si c'est une activité instantanée. Les pouvoirs spéciaux sont détaillés page 180.

**Pouvoirs magiques.** L'utilisation d'un pouvoir magique (comme l'appel du destrier d'un paladin) fonctionne comme le fait de lancer un sort : le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Un pouvoir magique peut être contré : si le personnage se laisse distraire, il ne peut pas faire appel à son pouvoir ce round-ci, mais sa tentative est tout de même décomptée de sa limite quotidienne (le cas échéant). Le temps « d'incantation » d'un pouvoir magique est de 1 action simple, sauf indication contraire.

**Utiliser un pouvoir magique sur la défensive.** On peut tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive, mais il faut pour cela réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage ne peut faire appel à son pouvoir, mais la tentative est décomptée de sa limite quotidienne.

**Pouvoirs surnaturels.** Le fait d'utiliser un pouvoir surnaturel (comme le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants du prêtre et du paladin) exige généralement une action simple (sauf indication contraire). L'utilisation ne peut pas être contrée, n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Pouvoirs extraordinaires.** Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pouvoir extraordinaire (tel que l'esquive instinctive du barbare et du roublard) ne demande même pas une action, car elle se fait presque instantanément. Les rares pouvoirs extraordinaires qui nécessitent une action prennent généralement une action simple. Ils ne peuvent pas être contrés, n'exigent aucune concentration et ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

### Défense totale

Un personnage peut utiliser une action simple uniquement pour se défendre, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1 round. Sa CA s'améliore dès le début de son action, il profite donc du bonus contre les attaques d'opportunité qu'il pourrait encourir pendant son tour de jeu. Il est impossible de cumuler une défense totale avec une attaque sur la défensive ou le don Expertise du combat, puisqu'il requiert tous les deux une action d'attaque ou d'attaque à outrance. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

## ACCÉLÉRER LES COMBATS

Voici quelques trucs pour accélérer le déroulement des combats :

**Attaque et dégâts.** Lancez vos dés de dégâts en même temps que votre jet d'attaque. Si vous ratez, ne tenez pas compte des dégâts. Si vous touchez, vous aurez gagné un jet de dés.

**Attaques multiples.** Utilisez des dés de couleur différente pour pouvoir effectuer vos diverses attaques en même temps. N'oubliez pas d'indiquer quel dé correspond à quelle attaque avant d'effectuer votre jet.

### Commencer ou finir une action complexe

Cette action simple permet de débiter une action complexe et de l'achever au round suivant avec une autre action simple. Par exemple, un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round peut utiliser une arbalète lourde tous les trois rounds : deux rounds pour recharger (action complexe) et un pour tirer. De même, pour lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round entier, on peut commencer l'incantation pendant un round et la finir dans le round suivant. Cette action ne permet pas de commencer ou de finir une attaque à outrance, une charge, une course ou une retraite.

## LES ACTIONS DE MOUVEMENT

À l'exception des compétences liées au déplacement, la plupart des actions de mouvement ne s'accompagnent pas de tests.

### Déplacement

L'action de mouvement la plus courante consiste à se déplacer d'une distance égale à sa vitesse. Effectuer une action de ce type pendant un tour interdit de prendre aussi un pas de placement.

La plupart des formes de déplacement utilisent cette action, y compris l'escalade (à un quart de sa vitesse) et la nage (à un quart de sa vitesse).

**Escalade accélérée.** On peut grimper à la moitié de sa vitesse lors d'une action de mouvement en acceptant un malus de -5 sur son test d'Escalade.

**Ramper.** On peut ramper d'1,50 mètre lors d'une action de mouvement. Un personnage qui rampe s'expose à une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires qui le menacent, en tout point de son déplacement.

### Dégainer ou rengainer une arme

Une action de mouvement permet de dégainer une arme pour s'en servir en combat ou de la ranger pour avoir une main libre. Cette action peut aussi s'appliquer à des objets similaires à des armes et rangés à portée de main, comme les baguettes magiques. Par contre, si une arme ou un objet similaire est rangé au fond d'un sac ou dans un autre endroit difficile d'accès, il faut une action du type « manipuler un objet » pour le récupérer.

Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut dégainer une arme par une action libre combinée à un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes (page 92), il peut dégainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

Une action libre suffit pour rechercher une munition d'arme à distance, comme une flèche, un carreau, une balle ou un shuriken.

### Préparer ou détacher un bouclier

S'attacher un bouclier au bras pour qu'il confère un bonus à la CA, ou détacher et lâcher un bouclier pour avoir une main libre pour autre chose, nécessite une action de mouvement. Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut préparer ou détacher un bouclier par une action libre combinée à un déplacement normal.

Lâcher un bouclier qu'on tient à la main (sans qu'il soit attaché) est une action libre.

### Manipuler un objet

Dans la plupart des cas, déplacer ou manipuler un objet est une action de mouvement. Cette action permet de récupérer un objet dans un sac ou de l'y ranger, de ramasser un objet à terre, de déplacer un objet lourd ou d'ouvrir une porte. La Table 8-2 : actions en combat contient des exemples de ce type d'action et indique si elle provoque ou pas une attaque d'opportunité.



## Diriger ou rediriger un sort

Les effets de certains sorts, comme *sphère de feu* et *arme spirituelle*, peuvent être dirigés vers une nouvelle cible ou zone d'effet après que le personnage a lancé le sort. Diriger un sort nécessite une action de mouvement, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne nécessite aucune concentration (voir Lancer un sort, dans la section Les actions simples, page 139).

## Se relever

Un personnage à terre peut se relever par une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

## Monter ou descendre de selle

Une action de mouvement est nécessaire pour monter ou descendre de sa monture.

*Monter ou descendre de selle rapidement.* Le personnage peut monter en selle ou sauter au sol par une action libre, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation de DD 20 (un éventuel malus d'armure aux tests s'applique alors). S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. (Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round.)

## LES ACTIONS COMPLEXES

Une action complexe occupe le personnage pendant l'intégralité de son tour de jeu. Elle ne peut donc être combinée à une action simple ou de mouvement. Une action complexe qui ne comprend aucun déplacement autorise cependant un pas de placement de 1,50 mètre.

## L'attaque à outrance

Si le personnage a droit à plusieurs attaques par action parce qu'il possède un bonus de base à l'attaque suffisamment élevé, parce qu'il combat à l'aide de deux armes ou d'une arme double (voir *Combat à deux armes*, dans la section *Attaques spéciales*, page 155) ou pour une autre raison (comme un don ou un objet magique), il ne peut en bénéficier que s'il attaque à outrance. Il n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques ; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes.

Lors d'une attaque à outrance, l'aventurier ne peut pas se déplacer autrement qu'en faisant un pas de placement de 1,50 mètre, avant, après ou entre les attaques.

Dans le cas où le personnage bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, il est obligé de les délivrer dans l'ordre, en commençant par celle qui s'accompagne du meilleur bonus. Par contre, s'il combat avec deux armes, il choisit laquelle frappe en premier. De même, s'il utilise une arme double, il décide quelle tête frappe d'abord.

*Conversion d'attaque à outrance en attaque normale.* Après sa première attaque, un personnage peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes. S'il a déjà effectué son pas de placement, il ne peut utiliser cette action pour se déplacer, mais peut entreprendre un autre type d'action de mouvement.

*Combat sur la défensive.* Bien que ces deux options puissent ne pas sembler compatibles, il est possible de combattre sur la défensive en choisissant d'attaquer à outrance. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round mais, dans le même temps, toutes ses attaques se font avec un malus de -4.

*Enchaînement.* L'attaque d'enchaînement offerte par les dons *Enchaînement* (page 95) et *Succession d'enchaînements* (page 102) peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

## Lancer un sort

Une action complexe est nécessaire pour jeter un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 round entier. Le sort prend effet le round suivant, juste avant le tour de jeu du personnage. Celui-ci peut agir normalement lors du second round.

De même, si le temps d'incantation est égal à 1 minute, le sort prend effet 10 rounds plus tard, juste avant le tour de jeu du personnage (qui passe 10 rounds à lancer son sort, accomplissant à chaque fois une action complexe). Ces actions doivent être consécutives, et toute interruption ruine le sort.

Quand on se lance dans une incantation exigeant au moins 1 round, il faut pouvoir réciter la formule magique et accomplir les gestes requis sans être

déconcentré. Le personnage doit rester totalement concentré ; s'il se laisse distraire entre le début et la fin de l'incantation, le sort est perdu.

Lancer un sort ne provoque une attaque d'opportunité qu'au début de l'incantation, même si elle dure pendant plusieurs rounds. Tant qu'un personnage lance un sort, il ne contrôle aucune case autour de lui.

Cette action est par ailleurs identique à l'action du même nom de la section *Les actions simples*.

*Lancer un sort métamagique.* Pour les sorciers et les bardes, l'incantation d'un sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie) est plus longue que pour un sort ordinaire. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à 1 action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique. Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation de 1 round entier ; le sort prend effet dès la fin de l'action du personnage et il n'a pas besoin de continuer son incantation, d'accomplir les gestes et de conserver sa concentration jusqu'à son prochain round. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Les prêtres lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, ou les druides lançant spontanément des sorts de *convocation d'alliés naturels*, peuvent également utiliser la métamagie, au prix d'un temps d'incantation plus long. Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6<sup>e</sup> niveau en *soins intensifs à effet étendu*. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

## Utiliser un pouvoir spécial

L'utilisation d'un pouvoir spécial est généralement une action simple, mais peut parfois nécessiter une action complexe, selon la nature du pouvoir. Voir *Pouvoirs spéciaux*, page 180, et *Utiliser un pouvoir spécial*, dans la section *Les actions simples*, page 142.

## Retraite

Cette action complexe permet de se retirer prudemment d'un combat. Lors d'une retraite, un personnage peut se déplacer du double de sa vitesse. La case dans laquelle il commence son mouvement n'est pas considérée comme étant contrôlée par les adversaires que le personnage peut voir. C'est-à-dire que les adversaires visibles du personnage ne peuvent lui porter une attaque d'opportunité lorsqu'il sort de cette case. (Les ennemis invisibles ont pour leur part droit à des attaques d'opportunité, et il est impossible de faire retraite lorsqu'on est aveugle.) On n'a pas droit à un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une retraite.

Si, dans la suite de sa retraite, le personnage pénètre dans une autre case contrôlée, il provoque normalement en la quittant une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui la contrôlent.

On ne peut faire une retraite qu'avec une forme de mouvement pour laquelle on a une vitesse de déplacement. Par exemple, une araignée monstrueuse a une vitesse d'escalade (dans l'entrée VD) et peut donc faire retraite en escaladant. Un aventurier n'a généralement pas de vitesse d'escalade (à moins d'être sous l'effet d'un sort de *patte d'araignée*, par exemple) et il lui est impossible de faire retraite en escaladant.

Notez que, malgré le nom de cette action, un personnage qui l'utilise n'a pas à quitter entièrement le combat. Par exemple, on peut l'utiliser pour se désengager d'un ennemi et s'approcher d'un autre.

*Retraite restreinte.* Si l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple par round (à cause des effets d'un sort de *lenteur* par exemple), il peut faire retraite par une action simple, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse (plutôt que de deux fois sa vitesse).

## Courir

Il est possible de courir dans le cadre d'une action complexe. (On sacrifie du même coup son pas de placement.) Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Incapable d'éviter les attaques, il perd son éventuel bonus de *Dextérité* à la CA, à moins de posséder le don *Course* (page 93) qui permet de conserver son bonus de *Dextérité* à la CA pendant une course.

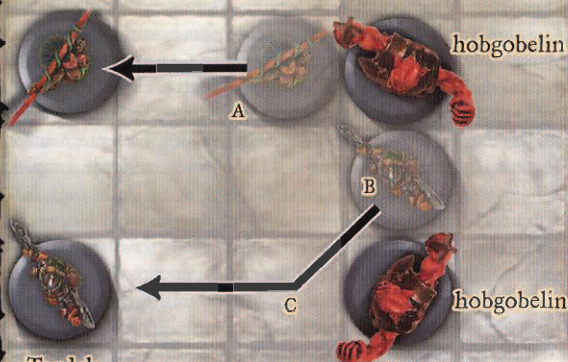
On peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de *Constitution*. Après, il est nécessaire de réussir un test de



## Retraite

### Mialyë

*Mialyë effectue une retraite, elle peut se déplacer mais pas agir. Le hobgobelin ne peut pas porter d'attaque d'opportunité lorsqu'elle quitte la case qu'il contrôle [A].*



### Tordek

*Tordek effectue une retraite, il peut se déplacer mais pas agir. Lors d'une retraite, la case de départ du personnage n'est pas considérée comme étant contrôlée, donc Tordek ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il quitte la case B. Néanmoins, le hobgobelin peut porter une attaque d'opportunité sur Tordek lorsqu'il quitte la case C.*

Chaque case fait 1,50 m de côté

Constitution (DD 10) pour pouvoir poursuivre son effort. Le personnage doit effectuer un nouveau test chaque round, le DD augmentant de 1 point à chaque fois. Dès qu'il échoue, il doit instantanément stopper son effort et se reposer un minimum d'une minute (10 rounds) avant de pouvoir recommencer à courir. Durant sa période de repos, il peut juste se déplacer plus vite qu'une action de mouvement normale.

Il est impossible de courir à travers un terrain difficile (voir page 147), ou s'il l'on ne voit pas où l'on va.

La course correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h pour un humain non chargé.

## Se déplacer de 1,50 mètre sur un terrain difficile

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Certe action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

## LES ACTIONS LIBRES

Les actions libres ne prennent pas de temps, bien que le MD puisse limiter le nombre d'actions libres disponibles dans un même round. Les actions libres provoquent rarement des attaques d'opportunité. Quelques actions libres courantes sont décrites ci-dessous.

### Lâcher un objet

Une action libre permet de lâcher un objet qu'on tient en main sur sa case ou sur une case adjacente.

### Plonger au sol

Tomber à terre sur sa case est une action libre.

### Parler

En règle générale, on peut parler librement, même en dehors de son tour de jeu. Certains MD peuvent obliger à parler uniquement pendant le tour de jeu du

personnage, ou interdire de parler aux personnages pris au dépourvu (ce qui fait qu'ils sont incapables de prévenir leurs compagnons avant d'avoir la possibilité d'agir). Dire plus de quelques phrases est généralement trop long pour constituer une action libre. Si un personnage veut communiquer une grande quantité d'informations, le MD peut exiger une action de mouvement ou même une action complexe.

## Cesser de se concentrer sur un sort

Il suffit d'une action libre pour cesser de se concentrer sur un sort actif, comme *détection du Mal*.

## Lancer un sort à incantation rapide

Les sorts à incantation rapide (c'est-à-dire modifiés par le don *Incantation rapide*, page 97), ainsi que les sorts dont le temps d'incantation est une action libre (comme *feuille morte*) peuvent être lancés lors d'une action libre. Un seul sort de ce type peut être lancé chaque round et ce sort ne compte pas comme le seul sort qu'un personnage peut lancer chaque round. Un sort dont le temps d'incantation est d'une action libre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

## LES ACTIONS DIVERSES

Les autres actions sont difficilement classables dans les catégories ci-dessus. Pour certaines, il s'agit juste de variantes d'actions définies aux sections *Les actions simples*, *Les actions complexes* et *Les actions libres*. Pour les actions non décrites ci-dessous, demandez à votre MD le temps nécessaire à leur accomplissement et si elles exposent votre personnage aux attaques d'opportunité. Les variantes et attaques mentionnées sur la Table 8-4 sont détaillées dans la section *Attaques spéciales*, page 153.

## Faire un pas de placement de 1,50 mètres

Un personnage qui ne se déplace pas dans un round peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre. Ce mouvement de 1,50 mètre ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. On ne peut jamais effectuer plusieurs pas de placement dans le même round, et on ne peut pas cumuler un pas de placement et un autre mouvement de quelque forme et distance que ce soit dans le même round.

On peut faire son pas de placement avant, pendant ou après ses autres actions du round. Par exemple, un personnage peut dégainer une arme (action de mouvement), faire un pas de placement puis attaquer (une action simple). Il pourrait aussi lancer une boule de feu (action simple), faire un pas de placement à travers une porte ouverte, puis fermer la porte (une action de mouvement).

Il est impossible d'effectuer un pas de placement sur un terrain difficile (voir page 147) ou dans les ténèbres. Une créature dont la vitesse de déplacement est de 1,50 mètre ou moins ne peut effectuer de pas de placement, puisqu'elle doit dépenser une action de mouvement pour se déplacer de cette distance.

Une créature ne peut effectuer un pas de placement qu'avec les formes de mouvement pour lesquelles elle a une vitesse de déplacement. Par exemple, sans vitesse d'escalade, il est impossible de faire un pas de placement en grimpaant. De même, seule une créature ayant une vitesse de nage peut faire un pas de placement en nageant.

## Utiliser un don

Certains dons, tels qu'*Attaque en rotation*, permettent d'exécuter des actions spécifiques au combat. D'autres confèrent un bonus lorsque le personnage tente une manœuvre autorisée en temps normal (c'est par exemple le cas de *Science du désarmement*). Enfin, les dons tels que ceux de création d'objets ne sont pas conçus pour être utilisés au combat. La description de chaque don dans le Chapitre 5 indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

## Utiliser une compétence

L'utilisation des compétences est généralement une action simple, mais certaines sont des actions de mouvement, des actions complexes ou des actions libres et d'autres sont traitées différemment. La description de chaque compétence dans le Chapitre 5 indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

## LES BLESSURES ET LA MORT

Les points de vie du personnage déterminent la quantité de coups auxquels il peut résister. Peu importe le nombre de points de vie perdus, un personnage à qui il reste au moins 1 point de vie n'est aucunement handicapé par ses blessures.



## Pas de placement de 1,50 mètre



## PERTE DE POINTS DE VIE

On perd le plus souvent des points de vie en subissant des dégâts létaux, que ceux-ci soient infligés par un coup de hache d'armes, un éclair de magicien ou une chute dans de la lave en fusion. Le total de points de vie de l'aventurier est mentionné sur la feuille de personnage. Chaque fois que le personnage est blessé, les points de dégâts qui lui sont occasionnés doivent être ôtés de ses points de vie actuels. Son nombre de points de vie évolue donc en fonction des coups qu'il reçoit et de ses périodes de récupération.

**Ce que les points de vie représentent.** Les points de vie représentent deux choses dans l'univers du jeu : la résistance aux dégâts d'un personnage (ou d'une créature) et la faculté de minimiser l'impact d'un coup terrible afin de le rendre moins dangereux. Pour certains personnages, la résistance aux dégâts s'explique par une assistance divine ou une force de résistance hors du commun. Difficile, par exemple, de ne pas penser qu'un paladin survivant à une monstrueuse boule de feu n'est pas protégé par son dieu.

**Attaquer un adversaire sans défense.** Un coup de dague dans l'œil reste mortel, quel que soit le nombre de points de vie de la victime. Un personnage sans défense, c'est-à-dire incapable d'éviter les coups ou de les parer, n'a vraisemblablement plus longtemps à vivre si personne ne le défend (voir Cible sans défense, page 152).

**Effer des pertes de points de vie.** Les dégâts se traduisent par des cicatrices, une armure cabossée et des vêtements ensanglantés, mais ils n'affectent pas le personnage tant que leur total reste positif.

À 0 point de vie, l'aventurier est mis hors de combat.

De -1 à -9 points de vie, il est mourant.

À partir de -10 points de vie, il est mort.

**Dégâts excessifs.** Si le personnage subit une attaque si terrible qu'elle lui inflige au moins 50 points de dégâts, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il meurt sur le coup, et ce quel que soit son nombre de points de vie. Une blessure aussi importante cause un tel traumatisme qu'elle peut tuer n'importe qui. Cette règle ne s'applique pas si le personnage subit 50 points de dégâts infligés par des attaques multiples.

## HORS DE COMBAT (0 POINT DE VIE)

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent exactement à 0, il se retrouve hors de combat. Il est encore conscient, mais à peine. Son activité est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round

(mais pas les deux, et pas une action complexe). Il peut entreprendre une action de mouvement sans aggraver son état, mais n'importe quelle action simple (ainsi que d'autres actions au gré du MD, ce qui comprend certaines actions libres, comme lancer un sort à incantation rapide) lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a accomplie. À moins que l'action ait eu pour conséquence de soigner le personnage, celui-ci se retrouve à -1 point de vie et passe au stade de mourant.

Si les points de vie de l'aventurier redeviennent positifs, il retrouve instantanément tous ses moyens, comme s'il n'était jamais descendu à 0 point de vie ou moins. S'il est capable de faire usage de magie, il peut de nouveau lancer des sorts normalement.

Le personnage peut également être hors de combat lorsqu'il revient lentement à la vie. Dans ce cas, il récupère progressivement de ses blessures et peut avoir moins de 0 point de vie (voir État stable et récupération, plus bas).

## MOURANT (-1 À -9 POINTS DE VIE)

Lorsque les points de vie du personnage tombent entre -1 et -9, il est mourant.

Il sombre immédiatement dans l'inconscience et ne peut plus rien faire.

Un personnage mourant perd 1 point de vie chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.

## MORT (-10 POINTS DE VIE OU MOINS)

Le personnage meurt aussitôt si ses points de vie tombent à -10 ou moins, ou s'il rate son jet de Vigueur suite à une attaque infligeant des dégâts excessifs (voir plus haut). Il peut également perdre la vie si un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique fait tomber sa valeur de Constitution à 0. Dès qu'un aventurier meurt, son âme quitte son corps, et il est extrêmement difficile de lui rendre la vie (voir Ramener les morts à la vie, page 171).

## ÉTAT STABLE ET RÉCUPÉRATION

Lors de chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant doit lancer 1d100 pour savoir s'il devient stable ou s'il s'enfonce. Le premier de ces jets a lieu le round suivant sa chute à -1 point de vie ou moins. Il a 10% de chances de se stabiliser, et s'il ne réussit pas, il perd 1 point de vie. (Un personnage inconscient ou mourant ne peut effectuer aucune action spéciale pour changer le rang d'initiative à laquelle on joue ses actions.)

Si ses points de vie tombent à -10 (ou en dessous), le personnage meurt aussitôt.

Un test de Premiers secours de DD 15 réussi permet de stabiliser l'état d'un personnage mourant, avec pour conséquence qu'il cesse de perdre des points de vie.

Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise.

Si des soins ramènent le personnage à 0 point de vie, il reprend conscience mais est hors de combat. S'il remonte à 1 point de vie ou plus, il peut recommencer à agir normalement, comme s'il n'avait jamais été mourant. Un personnage capable de faire usage de magie peut recommencer à faire appel à ses sorts.

Un personnage dont l'état a été stabilisé par l'intervention d'un soigneur (à l'aide de magie ou de la compétence Premiers secours) finit par reprendre connaissance et récupérer des points de vie. Mais si personne ne veille sur lui, ses blessures risquent de se rouvrir et il est loin d'être tiré d'affaire.

**Récupération avec assistance.** Jetez 1d100 une heure après que l'état d'un personnage mourant a été stabilisé. Le personnage a 10% de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve hors de combat (comme s'il avait 0 point de vie). Si le jet est raté, on le rejoue toutes les heures. Même si le personnage ne reprend pas connaissance, il récupère ses points de vie au rythme habituel et redevient opérationnel dès que ses points de vie repassent en positif (1 ou plus).

**Récupération sans assistance.** Un aventurier gravement blessé et sans personne pour s'occuper de lui succombe généralement. Cela étant, il a une petite chance de s'en sortir, mais les risques de rechute sont non négligeables.

Un personnage dont l'état se stabilise sans assistance (c'est-à-dire un personnage ayant réussi le jet de 10% mentionné plus haut) continue de perdre des points de vie, mais moins rapidement. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance. Chaque fois qu'il rate ce jet, il perd 1 point de vie (il ne récupère pas de points de vie normalement).



Même s'il parvient à reprendre conscience (mais hors de combat), le personnage esseulé n'est pas assuré de récupérer des points de vie, même s'il se repose. Chaque jour (en commençant par le premier), il a 10 % de chances de commencer à récupérer des points de vie normalement. En cas d'échec, il rechute et perd 1 point de vie.

Une fois que le personnage recommence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre (même si son nombre de points de vie actuels est toujours négatif).

## LA GUÉRISON

Quand on a subi des blessures, on peut récupérer les points de vie perdus en se reposant ou par magie. Quelle que soit la méthode utilisée, il est impossible de dépasser son maximum de points de vie.

**Guérison naturelle.** Grâce à une bonne nuit de repos (8 heures de sommeil ou plus), un personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global. Par exemple, un guerrier de niveau 5 récupère 5 points de vie par nuit de repos. Toute interruption conséquente durant ce repos (comme un combat) empêche toute récupération pour cette nuit.

Si un personnage reste au lit ou se repose pendant toute une journée, il récupère un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau global. Pour le guerrier de niveau 5 de l'exemple précédent, cela fait donc 10 points de vie.

**Guérison magique.** Divers sorts et pouvoirs (tels que les sorts de soins du prêtre et le pouvoir d'imposition des mains du paladin) permettent de récupérer des points de vie.

**Limites de la guérison.** Il est impossible de récupérer plus de points de vie qu'on en a perdu. Même les sorts de guérison ne permettent pas de faire passer le nombre de points de vie actuels du personnage au-dessus de son maximum.

**Guérison des caractéristiques affaiblies.** Les caractéristiques temporairement affaiblies se régénèrent comme les points de vie perdus, au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par caractéristique et de 2 points par journée complète de repos et par caractéristique.

## POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Certains effets magiques, comme le sort *aide*, confèrent des points de vie temporaires au sujet. Lorsque cela se produit, notez le nombre de points de vie actuels du personnage, avant de prendre en compte l'effet magique. Quand les points de vie temporaires disparaissent (par exemple, au terme de la durée du sort), le total de points de vie de l'aventurier retombe à la valeur notée, à moins qu'il se trouve déjà en dessous (auquel cas il reste stable).

Quand les points de vie temporaires sont perdus, il n'existe aucun moyen de les récupérer, pas même par magie.

**Points de vie et augmentation temporaire de Constitution.** Notez qu'une augmentation, même temporaire, de la valeur de Constitution du personnage peut se traduire par une augmentation ponctuelle de son nombre de points de vie. Dans ce cas, il ne s'agit pas de points de vie temporaires. Si on les perd, on peut les récupérer à l'aide de sorts tels que *soins légers*, et ils ne disparaissent pas en premier en cas de blessure. Par exemple, Krusk, barbare de niveau 3, gagne +4 en Constitution et +6 points de vie lorsqu'il entre dans une rage de berserker. Ses points de vie passent de 31 à 37. Si Krusk subit des dégâts le faisant tomber à 32 pv, Jozan peut le ramener à 37 à l'aide de sorts de soins. Par contre, si, quand l'adrénaline retombe, Krusk a 5 points de vie ou moins, il perd connaissance et passe au stade de mourant en perdant les 6 pv que son pouvoir lui a permis de gagner pendant un court instant.

## DÉGÂTS NON-LÉTAUX

Les personnages sont parfois affaiblis, par exemple suite à une bagarre à coups de poings ou une marche forcée. Ce type d'effort ne risque pas de les tuer, mais il peut parfois leur faire perdre connaissance.

Les dégâts non-létaux sont infligés par des attaques n'ayant aucune chance d'être mortelles. Au pire, ils peuvent juste assommer. Ils sont soignés beaucoup plus rapidement que les dégâts létaux.

**Décompte des dégâts non-létaux.** Certaines attaques, comme par exemple celles portées à mains nues (coups de poing, de pied, de tête, de genou, etc.), infligent des dégâts non-létaux, tout comme certaines circonstances (chaleur excessive, grande fatigue physique). Si votre personnage subit des dégâts non-létaux, faites-en le total à part. Ne les déduisez surtout pas de son nombre de points de vie ! Ce ne sont pas de « vrais » points de dégâts. Si les dégâts non-létaux encaissés par le personnage égalent son nombre de points de vie actuels, il chancelle ; s'ils le

dépassent, il perd connaissance. À noter que cela se produit que les dégâts non-létaux augmentent ou que le total des points de vie du personnage diminue.

**Infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts létaux.** Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps infligeant des dégâts létaux pour infliger des dégâts non-létaux, mais le jet d'attaque subit alors un malus de -4, car le personnage doit retenir son coup, frapper avec le plat de sa lame ou éviter les points vitaux.

**Infliger des dégâts létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts non-létaux.** À l'inverse, on peut utiliser une arme infligeant habituellement des dégâts non-létaux de manière à infliger des dégâts létaux, mais le jet d'attaque s'accompagne là aussi d'un malus de -4, car le personnage doit viser les points faibles ou les organes vitaux de son adversaire.

**Créature chancelante ou inconsciente.** Lorsque les points de vie d'une créature sont égaux aux dégâts non-létaux qu'elle a encaissés, elle chancelle. Elle est alors si affaiblie que son activité est restreinte à une action simple par round. Elle cesse de chanceler quand ses points de vie remontent au-dessus des dégâts non-létaux subis.

Si les dégâts non-létaux deviennent plus importants que les points de vie restants, le personnage s'effondre, inconscient. Il est sans défense si on continue à l'attaquer (voir *Cible sans défense*, page 133).

Les lanceurs de sorts inconscients ne perdent pas les sorts qu'ils ont en mémoire ; ils peuvent de nouveau s'en servir dès qu'ils reprennent connaissance.

**Guérison des dégâts non-létaux.** Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau global. Par exemple, les dégâts non-létaux encaissés par un magicien de niveau 7 disparaissent à raison de 7 points par heure.

Les sorts permettant de récupérer des points de vie font également disparaître un nombre égal de points de dégâts non-létaux, le cas échéant.

## DÉPLACEMENT ET POSITION

Peu de protagonistes d'un combat restent longtemps statiques ; de nouveaux adversaires chargent dès qu'ils aperçoivent les aventuriers, lesquels se replient ou au contraire avancent quand ils ont terrassé leurs premiers adversaires. Les magiciens restent à l'écart pour utiliser leur magie sans interférence, tandis que les roubards cherchent un ennemi isolé à abattre d'une attaque sournoise. Enfin, quand tout paraît perdu, la plupart des personnages préfèrent se replier plutôt que de combattre jusqu'à la mort. Savoir se déplacer intelligemment est souvent aussi important que savoir combattre sur le champ de bataille.

Les figurines DUNGEONS & DRAGONS sont à l'échelle 30 mm. Cela signifie que la figurine d'un humain d'1,80 mètre de haut mesure à peu près 30 mm. Sur le quadrillage, les cases de 2,50 cm de côté correspondent à des zones carrées de 1,50 mètre de côté.

## DÉPLACEMENT TACTIQUE

La distance qu'un personnage peut parcourir, le temps que cela lui prend et les éventuelles attaques d'opportunité auxquelles il s'expose pour se rendre là où il le souhaite sont des questions extrêmement importantes durant un combat.

### Jusqu'où le personnage peut-il aller ?

La vitesse de déplacement du personnage est déterminée par sa race et son armure (voir la Table 8-3 : *vitesse de déplacement tactique*). On appelle parfois la vitesse de déplacement sans armure « vitesse de déplacement de base ».

**Charge portée.** Un aventurier portant une lourde charge, d'importantes richesses ou un camarade blessé risque d'être ralenti (voir *Poids transportable*, page 161).

**Déplacements contrariés.** Un terrain difficile, des obstacles ou une visibilité réduite peuvent gêner le déplacement (voir *Terrain et obstacles*, ci-dessous et *Déplacements contrariés*, page 163).

**Déplacement au combat.** En règle générale, au cours d'un round, le personnage peut se déplacer d'une distance égale à sa vitesse de déplacement en portant un coup ou lançant un sort. S'il ne fait que bouger (c'est-à-dire qu'il utilise deux actions de mouvement), il peut parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement. S'il court pendant tout le round, la vitesse de déplacement est multipliée par quatre pour obtenir la distance parcourue (ou par trois si le personnage est trop chargé). Si l'aventurier exécute une action complexe, comme attaquer à plusieurs reprises au cours d'un même round, son déplacement se limite à un pas de placement de 1,50 mètre.



**Bonus à la vitesse de déplacement.** Un barbare a un bonus de +3 mètres à la vitesse de déplacement (sauf s'il porte une armure lourde). De même, un moine suffisamment expérimenté bénéficie d'une vitesse de déplacement plus importante, sauf s'il porte une armure, quelle qu'elle soit. De plus, de nombreux sorts peuvent affecter la vitesse de déplacement d'un personnage. On applique toujours les modificateurs à la vitesse de déplacement avant de déterminer les effets du port de l'armure ou de l'encombrement. De plus, des modificateurs multiples mais de même type (comme plusieurs bonus d'altération) ne se cumulent pas entre eux.

TABLE 8-3 : VITESSE DE DÉPLACEMENT TACTIQUE

Race	Pas d'armure ou armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Humain, demi-elfe, demi-orque, elfe	9 m (6 cases)	6 m (4 cases)
Nain	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Gnome, halfelin	6 m (4 cases)	4,50 m (3 cases)

### Mesurer les distances

**Diagonales.** Lorsqu'on mesure les distances, la première diagonale compte pour une case, la seconde compte pour deux cases et ainsi de suite. (En fait, une diagonale compte comme 1,5 case.)

On ne peut pas franchir un coin en diagonale, même avec un pas de placement. On peut passer en diagonale à côté d'une créature, même si c'est un adversaire. On peut aussi passer en diagonale à côté d'un autre obstacle infranchissable, comme un gouffre.

**Créature la plus proche.** Lorsqu'il faut déterminer la créature (ou la case) la plus proche d'un endroit et que deux créatures (ou deux cases) sont à égale distance, on doit en choisir une des deux au hasard en lançant un dé.

### Passer sans s'arrêter

**Allié.** L'aventurier peut traverser un espace occupé par un personnage amical, à moins d'être en train de charger (voir page 154). Lorsqu'on passe à travers une case occupée par un personnage amical, il ne procure pas d'abri.

**Adversaire.** Un personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire, à moins qu'il soit sans défense (mort, inconscient, ligoté, étourdi, paralysé et ainsi de suite). On peut traverser sans soucis l'espace occupé par un adversaire sans défense. Le MD peut décider que certaines créatures, comme un énorme dragon, présentent un obstacle même lorsqu'elles sont sans défense. Dans ce cas, les cases traversées comptent doubles.

**S'arrêter.** Il est impossible de s'arrêter dans l'espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.

**Renversement.** Dans le cadre d'une charge, il est possible d'essayer de traverser un espace occupé par un ennemi apte à se défendre (voir Renversement, page 158).

**Enchaînement d'acrobaties.** Si le personnage a la formation nécessaire, il peut utiliser la compétence Acrobaties pour traverser un espace occupé par un ennemi (voir page 67).

**Créature de taille très réduite.** Une créature de taille TP, Min ou I peut pénétrer dans un espace occupé ou le traverser, mais elle s'expose forcément à l'attaque d'opportunité normale dans ce cas de figure.

**Espace occupé par une créature plus grande ou plus petite de trois catégories de taille.** N'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus grande de trois catégories de taille. Par exemple, un gnome (taille P) peut traverser l'espace occupé par un géant des collines (TG).

De même, n'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus petite de trois catégories de taille. Ainsi, le géant des collines de l'exemple peut passer par-dessus la tête du gnome. Les attaques d'opportunité s'appliquent normalement dans les deux cas de figure.

**Exceptions.** De par leur nature, certaines créatures rendent caduques les règles précédentes. Par exemple, un cube gélatineux emplit totalement l'espace qu'il occupe, et ce jusqu'à une hauteur de 4,50 mètres. Il est donc impossible de traverser l'espace qu'il occupe, même en multipliant les acrobaties ou en faisant appel à une aptitude similaire.

### Terrain et obstacles

Les règles présentées jusqu'ici supposent que le terrain est dégagé de tout obstacle et sans contraintes. Ce n'est évidemment pas toujours le cas, surtout dans les donjons et les zones inhospitalières.



**Terrain difficile.** Un terrain difficile, comme un éboulement, le sol inégal d'une caverne, un taillis épais ou autre, gêne les déplacements. Chaque case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. (Un mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement.) Il est impossible de courir ou de charger sur un terrain difficile.





Si une créature se trouve sur plusieurs types de terrains, elle prend en compte le plus pénalisant d'entre eux. (C'est souvent important pour les grandes créatures qui occupent plusieurs cases.)

Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas gênées par les terrains difficiles.

**Obstacles.** Comme les terrains difficiles, les obstacles peuvent gêner le mouvement. Si un obstacle gêne le déplacement sans l'empêcher, comme un mur ou un lit de branchages, chaque case de terrain obstrué compte comme 2 cases de déplacement. Il faut payer ce coût pour traverser l'obstacle, en plus du mouvement nécessaire pour atteindre la case libre de l'autre côté. Si un personnage n'est pas assez rapide pour franchir l'obstacle et arriver sur une case libre, il est incapable de le franchir. Certains obstacles peuvent nécessiter un test de compétence (comme Saut ou Escalade).

D'autres types d'obstacles, comme un mur allant du sol au plafond, bloquent complètement le passage. Un personnage ne peut franchir un obstacle bloquant.

Les créatures intangibles ignorent tous les obstacles. Les créatures volantes ignorent la plupart des obstacles, à l'exception de ceux qui bloquent complètement le passage.

**Se serrer.** Dans certains cas, une créature peut avoir à se serrer pour entrer dans un endroit qui n'est pas aussi large que l'espace qu'elle occupe. (C'est particulièrement vrai pour les créatures qui occupent plusieurs cases, comme les géants.) On peut se serrer dans un endroit aussi large que la moitié de l'espace habituel qu'on occupe. Par exemple, un ogre (dont l'espace occupé fait 3 mètres, ou 2 cases, de large) peut se serrer pour passer dans un espace d'au moins 1,50 mètre ou 1 case de large. Chaque case de mouvement dans ces conditions compte comme 2 cases de déplacement. Une créature obligée de se serrer subit un malus de -4 aux jets d'attaque et à la classe d'armure.

Quand une créature de taille G (qui occupe normalement 4 cases) se serre dans un espace qui fait une seule case de large, sa figurine occupe deux cases, centrées sur la ligne entre les deux cases. Pour une créature plus grande, il faut la centrer de la même façon sur l'espace dans lequel elle se serre.

Une créature peut se serrer pour traverser l'espace occupé par un adversaire, mais elle ne peut s'arrêter dans cet espace.

Pour se serrer dans un espace d'une largeur inférieure à la moitié de la largeur de son espace occupé, il faut utiliser la compétence Évasion (page 79). Dans ces conditions, il est impossible d'attaquer, on subit un malus de -4 en CA et on perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA.



## Déplacement et autres créatures



## Règles spéciales sur le mouvement

Voici quelques règles concernant des cas particuliers de déplacement.

**S'arrêter accidentellement dans un espace illégal.** Il arrive qu'une créature achève son déplacement alors qu'elle traverse un espace dans lequel elle n'a pas le droit de s'arrêter. Par exemple, un personnage peut vouloir traverser l'espace occupé par l'un de ses alliés, mais subir ce faisant une attaque d'opportunité de la part d'un moine et être étourdi. Dans ce cas, il faut poser la figurine sur le dernier espace légal qu'elle a occupé, ou sur l'espace légal le plus près s'il en existe un.

**Coût de déplacement doublé.** Si le mouvement d'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût de ses déplacements est doublé. Par exemple, chaque case de mouvement sur un terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement et chaque case de mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement (ce qui est le coût normal de deux cases en diagonale).

Si le coût du mouvement est doublé deux fois, alors chaque case de mouvement compte comme 4 cases de déplacement (ou 6 en diagonale). Si ce coût est triplé, chaque case de mouvement compte comme 8 cases de déplacement (ou 12 en diagonale). C'est une exception à la règle générale qui dit que doubler deux fois revient à tripler.

**Déplacement minimum.** Quels que soient les malus au déplacement, il est toujours possible de franchir 1,50 mètre (1 case) au prix d'une action complexe, dans n'importe quelle direction, même en diagonale. (Certe action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.) Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité (malgré la distance parcourue, ce n'est pas un pas de placement).

## CRÉATURES DE TAILLE INFÉRIEURE OU SUPÉRIEURE À LA MOYENNE

Des règles spéciales s'appliquent aux créatures d'une taille supérieure à la taille M ou inférieure à la taille P. Cette section couvre uniquement les bases, le Guide du Maître explique comment gérer les créatures de taille inhabituelle. L'illustration de la page 150 montre l'échelle des catégories de taille.

**Créatures de taille TP, Min et I.** Les créatures de taille très réduite occupent un espace plus petit qu'une case. Cela signifie que plusieurs d'entre elles peuvent tenir sur la même case. Par exemple, une créature de taille TP, comme un chat, occupe un espace de 75 cm de côté et quatre d'entre elles peuvent occuper une seule case. Vingt-cinq créatures de taille Min ou cent de taille I peuvent se tenir sur une case.

Les créatures qui occupent un espace plus petit qu'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre et ne peuvent frapper un ennemi sur une case adjacente. Pour se battre, elles doivent impérativement pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité de sa part. On les combat normalement (n'importe qui peut en effet délivrer des coups dans l'espace qu'il occupe). Comme ces créatures n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne contrôlent nullement leurs environs directs. On peut donc passer à côté d'elles sans risquer la moindre attaque d'opportunité. Elles sont aussi incapables de prendre un ennemi en tenaille.

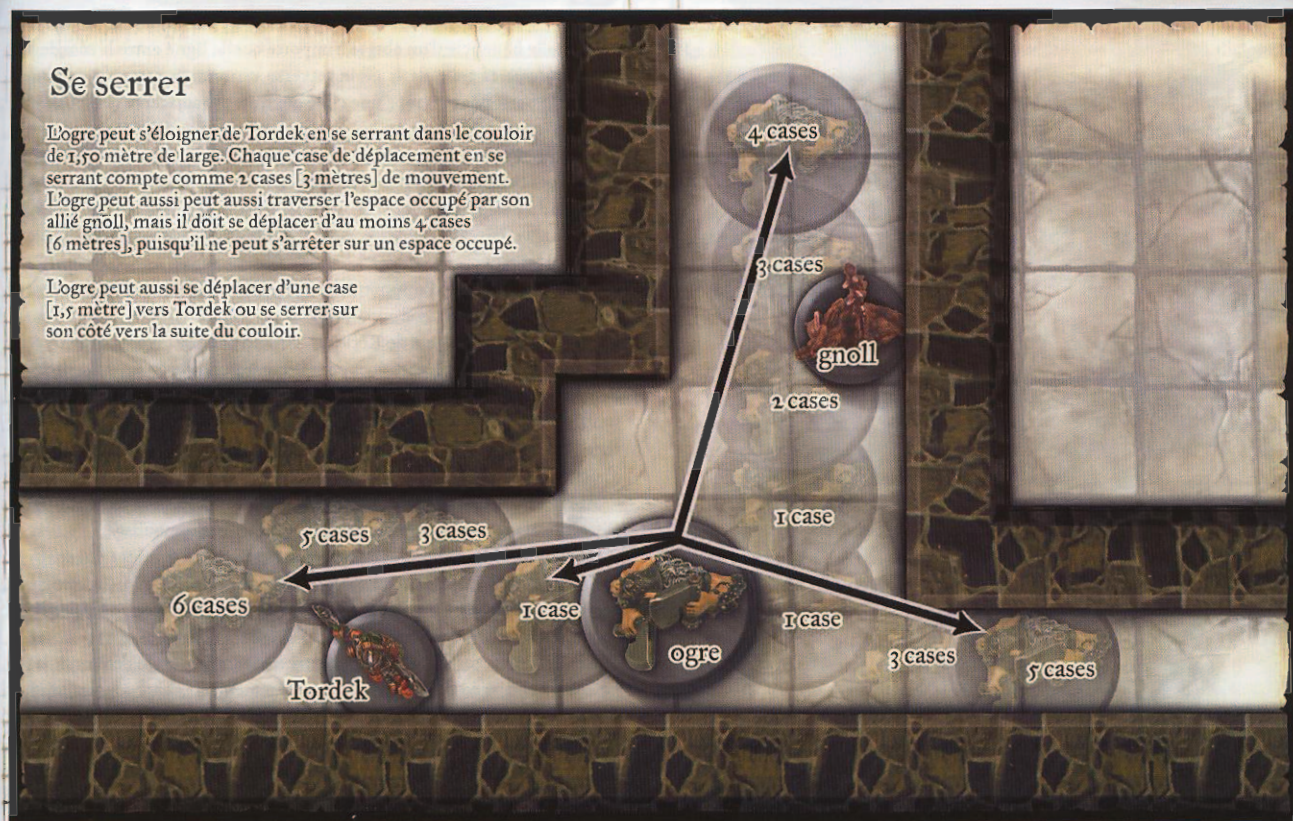
**Créatures de taille G, TG, Gig et C.** Les créatures de taille très supérieure à la moyenne occupent plusieurs cases. Par exemple, un ogre occupe un espace de 3 mètres de côté (deux cases de largeur).



## Se serrer

L'ogre peut s'éloigner de Tordek en se serrant dans le couloir de 1,50 mètre de large. Chaque case de déplacement en se serrant compte comme 2 cases [3 mètres] de mouvement. L'ogre peut aussi traverser l'espace occupé par son allié gnoll, mais il doit se déplacer d'au moins 4 cases [6 mètres], puisqu'il ne peut s'arrêter sur un espace occupé.

L'ogre peut aussi se déplacer d'une case [1,5 mètre] vers Tordek ou se serrer sur son côté vers la suite du couloir.



Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus, ce qui signifie qu'elles peuvent frapper des ennemis même s'ils ne sont pas adjacents. Par exemple, un ogre peut attaquer des cibles distantes de 3 mètres (2 cases) dans toutes les directions, même en diagonale. (C'est une exception à la règle qui veut que 2 cases en diagonale correspondent à 4,50 mètres.)

Contrairement à une personne utilisant une arme à allonge, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètre peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement).

Les créatures de taille G ou plus disposant d'une arme à allonge à leur taille peuvent attaquer des adversaires situés à une distance égale au double de leur allonge naturelle, mais, par contre, elles ne peuvent pas frapper quelqu'un se trouvant à une distance égale ou inférieure à leur allonge naturelle. Par exemple, un ogre combattant à l'aide d'une pique de taille G peut frapper à 4,50 ou 6 mètres de distance, mais pas à 1,50 ou 3 mètres.

## MODIFICATEURS DE COMBAT

Il arrive parfois qu'un combat se résume à une succession de coups assénés face à face, mais chacun des adversaires a souvent l'occasion, pour peu qu'il accepte de se déplacer, d'occuper une meilleure position d'attaque ou de défense. Cette page et la suivante détaillent les avantages auxquels on peut prétendre (ou les désavantages avec lesquels il faut parfois composer) dans ce type de situation.

### CIRCONSTANCES FAVORABLES OU DÉFAVORABLES

En fonction des circonstances, les personnages peuvent gagner des bonus ou encourir des malus reflétant la situation. En règle générale, un modificateur de situation lié à une position ou une tactique de l'attaquant s'applique au jet d'attaque, tandis qu'un modificateur lié à la position, l'état ou la tactique du défenseur s'applique à la CA de ce dernier. C'est au MD de déterminer les effets des

circonstances, en se basant sur la Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque et la Table 8-6 : modificateurs à la CA.

### ABRI

Une des meilleures défenses qui soient consiste à se mettre à l'abri (on dit aussi « à couvert »). Un personnage s'abritant derrière un arbre, un mur en ruine, un chariot ou les créneaux d'un château a plus de chances de se soustraire aux attaques, surtout si celles-ci sont portées à distance, et mieux se cacher.

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, ou à travers une case qui est occupée par une créature (autre que la cible elle-même), la cible bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA).

TABLE 8-4 : TAILLE DES CRÉATURES ET ÉCHELLE

Taille de créature	Exemple de créature	Espace occupé <sup>1</sup>	Allonge <sup>1</sup>
Infime (I)	Mouche	15 cm	0
Minuscule (Min)	Crapaud	30 cm	0
Très petite (TP)	Chat	75 cm	0
Petite (P)	Halfelin	1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	Humain	1,50 m	1,50 m
Grande (G) (haute)	Ogre	3 m	3 m
Grande (G) (longue)	Cheval	3 m	1,50 m
Très grande (TG) (haute)	Géant des nuages	4,50 m	4,50 m
Très grande (TG) (longue)	Bulette	4,50 m	3 m
Gigantesque (Gig) (haute)	Statue animée de 15 m de haut	6 m	6 m
Gigantesque (Gig) (longue)	Kraken	6 m	4,50 m
Colossale (C) (haute)	Objet animé colossal	9 m ou plus	9 m ou plus
Colossale (C) (longue)	Grand dracosire rouge	9 m ou plus	6 m ou plus

<sup>1</sup> Ce sont les valeurs types pour des créatures de la taille indiquée. Des exceptions sont possibles.





Colossal  
[C]

Lars Grant-West

Gigantesque  
[Gig]

Très grand  
[TG]

Grand  
[G]

Moyen  
[M]

Petit  
[P]

Très petit  
[TP]

Catégories  
de taille  
des créatures

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un abri si n'importe quelle ligne entre la case du personnage et celle de la cible traverse un mur (y compris un muret). Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un abri.

**Abri et obstacles bas.** Un obstacle bas (comme un muret ne dépassant pas les hanches du personnage) fournit un abri, mais uniquement aux créatures distantes de 9 mètres ou moins (6 cases) de cet obstacle. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il est plus près de l'obstacle que sa cible.

**Abri et attaques d'opportunité.** Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.

**Abri et bonus aux jets de Réflexes.** Un abri confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes contre les attaques dont le point d'origine ou le centre de rayonnement se situe de l'autre côté de l'abri par rapport au personnage, comme le souffle d'un dragon rouge ou un éclair. Les effets de type « étendue » (voir page 175), comme boule de feu, peuvent contourner les coins et un abri n'est donc d'aucune aide face à ces attaques.

**Abri et tests de Discrétion.** On peut utiliser un abri pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.

**Abri mou.** Une créature, et même un ennemi, peut fournir un abri contre les attaques de corps à corps, ce qui confère un bonus de +4 à la CA. Cependant, un abri mou de ce type ne confère aucun bonus aux jets de sauvegarde et ne permet pas de tenter un test de Discrétion.

**Abri et créatures de taille supérieure à la moyenne.** On détermine la présence d'un abri au corps à corps de façon légèrement différente pour les créatures dont l'espace occupé est plus large que 1,50 mètre (1 case). Ces créatures peuvent choisir n'importe laquelle des cases qu'elles occupent pour déterminer si l'un de leurs adversaires bénéficie d'un abri. Inversement, lorsqu'on attaque une de ces créatures, on peut choisir n'importe laquelle des cases qu'elle occupe pour déterminer si elle bénéficie d'un abri.

**Abri total.** Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne d'effet vers une créature (par exemple, si elle se trouve derrière un mur haut), elle bénéficie d'un abri total par rapport à lui. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un abri total.

**Degrés d'abri.** Dans certains cas, un abri peut conférer un bonus plus important à la CA et aux jets de Réflexes. Par exemple, un personnage jetant un œil à un coin ou à travers une meurtrière bénéficie d'un abri encore plus important qu'un personnage debout derrière un muret ou



TABLE 8-5 : MODIFICATEURS AU JET D'ATTAQUE

L'attaquant ...	Corps à corps	À distance
... à terre ou à plat ventre	-4	-1
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2 <sup>2</sup>	-2 <sup>2</sup>
... est invisible	+2 <sup>3</sup>	+2 <sup>3</sup>
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend le défenseur en tenaille	+2	—
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

<sup>1</sup> La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisées par un personnage à terre, sauf les arbalètes et les shurikens, qui peuvent être utilisés sans aucun malus.

<sup>2</sup> Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.

<sup>3</sup> Le défenseur perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

un obstacle. Dans ce cas, le MD peut doubler les bonus d'abri à la CA et aux jets de Réflexes. De plus, une créature bénéficiant de cette forme d'abri supérieure obtient les effets de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire (voir la description du roublard, page 55) contre toutes les attaques contre lesquelles le bonus d'abri aux jets de Réflexes s'applique. Un abri supérieur confère également un bonus de +10 sur les tests de Discrétion.

Le MD peut imposer d'autres malus ou désavantages aux attaques selon les particularités de l'abri. Par exemple, pour attaquer efficacement à travers une ouverture étroite, il faut utiliser une arme longue et perforante, comme une flèche ou une lance. Une hache de bataille ou un pic de guerre n'est pas adapté.

## CAMOUFLAGE

Quand on ne peut pas se mettre à couvert, le meilleur moyen d'éviter les attaques consiste à faire en sorte que l'adversaire ne sache pas vraiment où il doit frapper. Le camouflage inclut toutes les circonstances dans lesquelles aucun obstacle physique n'empêche l'ennemi de tirer, mais où quelque chose réduit la précision de ses coups. Grâce au camouflage, une attaque réussie a une chance d'échouer tout de même.

**orque**  
Le mur offre un abri à l'orque (bonus de +4 à la CA).

**Redgar**

**gnoll**  
Redgar offre un abri au gnoll (bonus de +4 à la CA) et Lidda subit un malus de -4 au jet d'attaque contre le gnoll, car il est engagé au corps à corps.

**Lidda**  
Lidda a une ligne de mire vers l'orque et le gnoll.

**Abri contre les attaques à distance**

TABLE 8-6 : MODIFICATEURS À LA CA

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
... est camouflé ou invisible	Voir Camouflage	
... est recroquevillé	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
... est enchevêtré	+0 <sup>2</sup>	+0 <sup>2</sup>
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0 <sup>3</sup>	+0 <sup>3</sup>
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0 <sup>1</sup>	+0 <sup>1,3</sup>
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	-4 <sup>4</sup>	+0 <sup>4</sup>
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est immobilisé en situation de lutte	-4 <sup>4</sup>	+0 <sup>4</sup>
... est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-4
... est étourdi	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

<sup>2</sup> Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité.

<sup>3</sup> On détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs l'attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

<sup>4</sup> La valeur de Dextérité du défenseur est considérée étant de 0 (modificateur de -5). Les roublards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés. Voir aussi Cible sans défense, page 152.

Le brouillard, la fumée, un éclairage faible, les ténèbres, les herbes hautes, le feuillage et les effets magiques sont les sources les plus courantes de camouflage, qui rendent difficile une estimation précise de la position de sa cible.

Pour déterminer si une cible bénéficie de camouflage lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, la cible bénéficie d'un camouflage.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un effet qui procure un camouflage (comme un nuage de fumée). Lorsqu'un personnage frappe une

**Abri au corps à corps**

**orque**

**Tordek gnoll Redgar**

Un défenseur bénéficie d'un abri au corps à corps si au moins une ligne entre son espace et celui de l'attaquant traverse un mur. Par exemple, l'orque bénéficie d'un abri contre les attaques de Tordek [et vice versa]. Par contre, le gnoll ne fournit pas d'abri à l'orque face à Redgar ou inversement.



cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un camouflage.

De plus, certains objets magiques, comme les sorts *flou* et *déplacement*, confèrent un camouflage contre toutes les attaques, quelles que soient les conditions.

**Chance de rater.** Le camouflage ne confère aucun bonus à la CA du défenseur. Par contre, à cause de lui, une attaque qui aurait dû toucher peut rater sa cible. Si l'attaquant touche, le défenseur jette 1d100. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal à 20%, l'attaque rate. (À fin de gagner du temps, il est même possible de le jouer en même temps que le jet d'attaque.) Quand une créature bénéficie de plusieurs types de camouflage (par exemple, un personnage protégé par le sort *flou* et évoluant dans une obscurité presque totale au milieu d'épais fourrés), appliquez seulement la chance de rater la plus importante ; ne les additionnez pas toutes.

**Camouflage et tests de Discrétion.** On peut utiliser un camouflage pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.

**Camouflage total.** Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne de mire vers une créature, mais qu'elle possède une ligne d'effet (par exemple, si la cible est invisible ou dans le noir complet, ou si l'attaquant est aveugle), elle bénéficie d'un camouflage total. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais on peut choisir d'attaquer une case où l'on pense qu'elle se trouve. Une attaque réussie sur une case où se trouve effectivement un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a une chance d'échec de 50%, au lieu des 20% habituels.

On ne peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire bénéficiant d'un camouflage total, même si l'on sait quelle case (ou quelles cases) il occupe.

**Ignorer le camouflage.** Un camouflage n'est pas toujours efficace. Par exemple, une zone faiblement éclairée ou sombre ne fournit aucun camouflage face à un attaquant qui dispose de la vision dans le noir. Rappelez-vous aussi que les personnages possédant la vision nocturne voient plus loin que les autres dans des conditions d'éclairage identiques. Par exemple, une torche permet à un elfe de voir clairement à 12 mètres dans toutes les directions, tandis qu'un humain ne peut voir clairement qu'à 6 mètres avec la même lumière. (Le brouillard, la fumée et les autres obstacles à la vue gênent normalement les personnages possédant la vision dans le noir.)

Bien que l'invisibilité procure un camouflage total, il est tout de même possible de déceler la position d'une créature invisible en réussissant un test de

Détection (à condition d'y voir, bien sûr). Un personnage invisible obtient un bonus de +20 sur les tests de Discrétion s'il se déplace et de +40 s'il reste immobile (bien que ses adversaires ne puissent le voir, ils peuvent le repérer grâce aux indices qu'il laisse dans l'environnement).

**Degrés de camouflage.** Comme pour l'abri, il est généralement inutile de chercher à détailler plus avant la qualité d'un camouflage. Cependant, le MD peut décider que certains types de camouflage sont plus ou moins efficaces qu'un camouflage type et modifier la chance d'échec en fonction. Par exemple, un brouillard léger peut imposer une chance d'échec de 10% et des ténèbres presque totales une chance d'échec de 40% (et un bonus de circonstances de +10 sur les tests de Discrétion).

## PRISE EN TENAILLE

Un personnage bénéficie d'un bonus de prise en tenaille de +2 au jet d'attaque sur un adversaire si une personne ou une créature alliée se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire par rapport au personnage et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire (y compris les coins de ses bords), alors, il y a prise en tenaille.

**Exception.** Dans le cas d'une créature occupant un espace de plusieurs cases, elle peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire (c'est ce que signifie contrôler l'espace qu'il occupe) peut justifier un bonus de prise en tenaille contre cet adversaire.

Les créatures ayant une allonge de 0 mètre ne peuvent prendre en tenaille.

## CIBLE SANS DÉFENSE

Un adversaire peut être sans défense parce qu'il est ligoté, endormi, paralysé, inconscient ou à la merci du personnage pour une autre raison.

**Attaque normale.** Un personnage sans défense subit un malus de -4 à la classe d'armure contre les attaques de corps à corps, mais n'est pas pénalisé contre les attaques à distance. L'éventuel bonus de Dextérité de la cible n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même que sa valeur de

## Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque sur un adversaire au corps à corps si un allié se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire [y compris les coins de ses bords], alors il y a prise en tenaille.

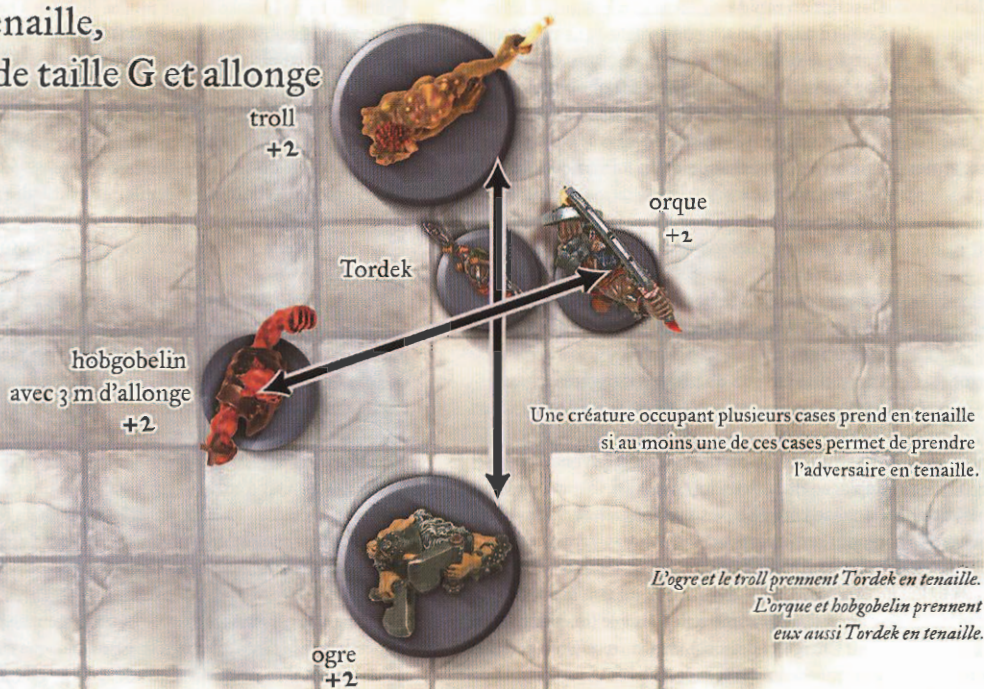
Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire peut justifier un bonus de prise en tenaille.

Une créature occupant un espace de plusieurs cases peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Ici, Redgar et Lidda prennent l'orque en tenaille. Il n'y a aucun héros sur le bord opposé de Jozan, qui ne prend pas l'orque en tenaille. Mialyë, elle non plus, ne prend pas l'orque en tenaille car Tordek est étourdi et ne contrôle pas la case qu'occupait l'orque.



## Prise en tenaille, créatures de taille G et allonge



Destréité est égale à 0, ce qui lui inflige un malus de -5 à la CA au lieu de son modificateur habituel. De plus, les roublards peuvent lui délivrer une attaque sournoise à tous les coups.

**Coup de grâce.** Par une action complexe, il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce à l'aide d'une arme de corps à corps. Cette attaque peut également être portée avec un arc ou une arbalète, à condition que l'agresseur occupe une position adjacente à sa cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Même si la cible survit aux dégâts, elle décède si elle rate un jet de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés par l'attaque).

Un roublard craignant de ne pas achever son adversaire du premier coup peut également ajouter ses dégâts d'attaque sournoise à ceux du coup critique.

Le fait de donner un coup de grâce exige une telle concentration (pour frapper un organe vital) qu'il expose aux attaques d'opportunité des éventuels adversaires menaçants.

Il est impossible de porter un coup de grâce aux créatures immunisées contre les coups critiques, comme les golems. On peut donner le coup de grâce à une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais cela nécessite deux actions complexes consécutives, une pour « trouver » sa cible et la seconde pour porter le coup.

## ATTAQUES SPÉCIALES

Les pages suivantes présentent la lutte, les armes à impact (comme une flasque d'acide ou d'eau bénite), la destruction d'objets (quand on cherche à défoncer un coffre au trésor), le renvoi et l'intimidation des morts-vivants (pouvoir surnaturel des prêtres et des paladins) et d'autres attaques spéciales.

### AIDER QUELQU'UN

Il est possible d'aider un allié au combat en distrayant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA 10, il permet à son ami de bénéficier d'un bonus de +2 s'appliquant au jet d'attaque sur sa prochaine attaque contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de l'adversaire distrayant (c'est le personnage venant en renfort qui décide s'il aide son compagnon à attaquer ou à se

défendre). Ce bonus ne vaut que jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage ayant distray.

Cette action simple permet également d'aider un ami différemment, par exemple en le secourant pour lui faire reprendre ses esprits s'il a été affecté par un sort tel qu'hypnose ou sommeil, ou pour l'aider lors d'un test de compétence (voir page 66).

## Prise en tenaille des créatures de taille G





TABLE 8-7 : ATTAQUES SPÉCIALES

Attaque spéciale	Description rapide
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50 m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Fait tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire
Feinte	Annule l'éventuel bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme à impact	Lance une flasque de produit dangereux à une cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passé à côté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi (intimidation) des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (négative) pour repousser (intimider) les morts-vivants

## BOUSCULADE

Il est possible de tenter une bousculade par une action simple (une attaque) ou dans le cadre d'une charge (voir Charge, ci-dessous). Cette manœuvre a pour but de repousser l'adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts. On ne peut bousculer un ennemi que s'il fait au maximum une catégorie de taille de plus que soi.

**Amorcer une bousculade.** Le personnage doit commencer par entrer dans l'espace de sa cible, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité de la part de cette dernière, ainsi que de tous les autres adversaires qui le menacent. (Si le personnage possède le don Science de la bousculade, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de sa cible.) Dans ce cas de figure bien précis, toute attaque d'opportunité effectuée par quelqu'un d'autre que la cible a 25 % de toucher cette dernière à la place du personnage (de la même manière, toute attaque d'opportunité visant la cible et tentée par un compagnon du personnage a 25 % de chances de toucher celui-ci). On joue d'abord le jet d'attaque avant de déterminer qui risque d'être touché.

Une fois les attaques d'opportunité résolues, le personnage et la cible jouent un test de Force opposé, chacun bénéficiant d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M (ou devant s'accommoder d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure). Si le personnage tente sa bousculade dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle particulièrement difficile à déplacer (comme un nain).

**Résultat de la bousculade.** Si le personnage remporte le test de Force opposé, il repousse sa cible sur 1,50 mètre. S'il décide de l'accompagner, il le repousse de 1,50 mètre supplémentaire par 5 points qu'il a obtenu au-dessus du test de Force adverse. Notez que, quel que soit le résultat du test de Force opposé, le personnage ne peut en aucun cas dépasser la distance de déplacement qui lui est allouée pour le round. (Si la cible recule, elle s'expose à des attaques d'opportunité, de même que le personnage qui l'accompagne dans son mouvement pour la repousser plus loin encore. À noter que seuls les intervenants extérieurs peuvent porter une attaque d'opportunité, pas le personnage ou sa cible.)

Si l'aventurier rate son test de Force opposé, c'est lui qui est repoussé sur 1,50 mètre. Si l'espace dans lequel il revient est occupé, il tombe à la renverse et se retrouve à terre.

## CHARGE

La charge est une action complexe particulière, qui permet de parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale, tout en délivrant une attaque. En contrepartie, elle restreint sévèrement la manière dont il est possible de se déplacer.

**Déplacement durant une charge.** Le personnage doit absolument se déplacer avant d'attaquer, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 mètres (2 cases), la distance maximale qu'il peut couvrir étant égale au double de sa vitesse de déplacement normale. Le mouvement se fait en ligne droite, toujours vers l'adversaire ciblé. Le personnage doit avoir un passage dégagé vers l'adversaire, et rien ne doit gêner son mouvement (ni terrain difficile, ni obstacle).

Voici ce que signifie avoir un passage dégagé. Tout d'abord, le personnage doit se déplacer vers l'espace le plus proche de lui et à partir duquel il peut attaquer l'adversaire ciblé. (Si cet espace est occupé ou bloqué d'une autre façon, le personnage est dans l'incapacité de charger.) Ensuite, si n'importe quelle ligne entre son espace de départ et son espace d'arrivée passe par une case bloquante (comme un mur), par une case qui ralentit le mouvement (comme un terrain difficile) ou par un espace occupé par une créature (même un allié), alors le personnage ne peut charger. (Les créatures sans défense ne gênent pas les charges.)

Le personnage doit avoir une ligne de mire dégagée vers son adversaire au début de son tour de jeu pour pouvoir le charger.

On ne peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une charge.

Dans le cas où l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple ou de mouvement par round, il lui est tout de même possible de charger, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse, au lieu de deux fois sa vitesse. Il est interdit d'utiliser cette option si l'activité du personnage n'est pas effectivement restreinte à une action simple ou de mouvement par round.

**Attaque lors d'une charge.** Après s'être déplacé, le personnage peut délivrer une attaque au corps à corps, et une seule. L'inertie de la charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Une charge confère un bonus de +2 sur le test opposé de Force joué lors d'une bousculade ou d'un renversement (voir Bousculade, ci-dessus, et Renversement, ci-dessous).

Même si le personnage dispose normalement de plusieurs attaques par round (généralement grâce à un bonus de base à l'attaque élevé, ou parce qu'il porte plusieurs armes), il ne peut porter qu'une seule attaque à la suite d'une charge.

**Charge à la lance d'arçon.** Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés si un personnage monté l'utilise au cours d'une charge.

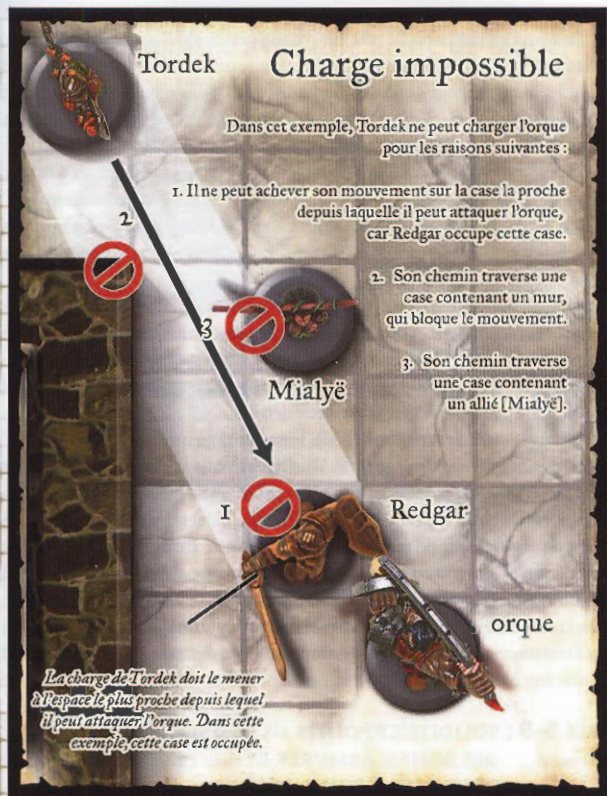
**Réception de charge.** Certaines armes perforantes, telles que la lance et le trident, infligent des dégâts doublés à un adversaire chargeant, en préparant une réception de charge, en calant l'extrémité de leur hampe ou en la plantant dans le sol (voir la Table 7-5 : armes, page 116, et Préparer son action, page 160).

## COMBAT À DEUX ARMES

Si, en plus de son arme principale dans sa main directrice, un personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire par round. (Cette attaque supplémentaire







n'est possible que lors d'une attaque à outrance.) Mais il est extrêmement difficile de coordonner ses actions dans un tel cas de figure, et il doit s'accommoder d'importants malus au jet d'attaque : -6 à sa ou ses attaques principales et -10 à l'attaque secondaire. Il peut réduire ces malus de deux façons :

- Si le personnage utilise une arme secondaire légère, les malus baissent de 2 points chacun. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère).
- Le don Combat à deux armes réduit le malus de la main directrice de 2 points et celui de la main non directrice de 6 points.

Les diverses combinaisons possibles sont résumées par la Table 8-8 : malus liés combat à deux armes.

TABLE 8-8 : MALUS LIÉS AU COMBAT À DEUX ARMES

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don de Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don de Combat à deux armes	-2	-2

**Arme double.** Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire avec la tête qu'il tient dans sa main non directrice, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère dans sa main non directrice.

**Armes de jet.** Les règles sont les mêmes pour un personnage qui utilise une arme de jet dans chaque main. Les dards et les shurikens sont alors traités comme des armes légères, tandis que les bolas, le filer, la fronde et les javelines sont considérés comme des armes à une main.

## COMBAT MONTÉ

Le fait de combattre à cheval procure certains avantages (voir la compétence Équitation, page 77, et le don Combat monté, page 93).

**Les chevaux au combat.** Destriers et poneys de guerre, ainsi que les chiens de selle, sont d'excellentes montures de combat. Par contre, poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les cris et le bruit des armes. Si le personnage décide de rester en selle, il doit réussir un test d'Équitation (DD 20) au début de chaque round pour contrôler sa monture, ce qui lui prend

une action de mouvement. En cas de succès, il peut exécuter une action simple après son action de mouvement. Sinon, l'action de mouvement se transforme en action complexe, ce qui signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre avant son tour de jeu suivant.

La monture agit avec le même score d'initiative que son maître, et conformément aux ordres de ce dernier. C'est la vitesse de déplacement du cheval qui est prise en compte pour déterminer la distance parcourue au cours du round, et le fait de se déplacer lui coûte une action.

Contrairement au poney, le cheval est un animal de taille G (voir Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne, page 149). Il occupe un espace de 3 mètres de large. Pour simplifier, on considère que le personnage partage l'espace de sa monture pendant le combat.

**Combat en selle.** Sur un test d'Équitation réussi (DD 5), le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser ses deux mains pour attaquer ou se défendre. C'est une action libre.

Face à un adversaire à pied de taille M ou moins, le personnage bénéficie du bonus de +1 au jet d'attaque conféré par une position surélevée. Si la monture se déplace de plus de 1,50 mètre, l'aventurier est limité à une seule attaque au corps à corps. Cela s'explique par le fait qu'il doit attendre que sa monture atteigne l'ennemi avant de frapper ; il lui est donc impossible de choisir l'option d'attaque à outrance. Même si la monture se déplace à sa vitesse maximale, le cavalier ne subit aucun malus sur son jet d'attaque au corps à corps.

Lorsque sa monture charge, un cavalier subit le malus de -2 à la CA. S'il effectue son attaque à la fin de la charge, il bénéficie aussi du bonus au jet d'attaque. Si l'aventurier utilise une lance d'arçon, il délivre des dégâts doublés en cas de charge (voir Charge, page 154).

Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'attaque s'accompagne alors d'un malus de -4. Si le cheval court (vitesse de déplacement multipliée par quatre), les jets d'attaque à distance du personnage subissent un malus de -8. Dans les deux cas, le jet d'attaque s'effectue au moment où la monture a parcouru la moitié de son déplacement. Le personnage peut choisir d'attaquer à outrance avec une arme à distance pendant que sa monture se déplace. De même, ne se déplaçant pas lui-même, il peut exécuter des actions de mouvement, telles que charger une arbalète légère.

**Utilisation de sorts en selle.** Le personnage lance ses sorts normalement si sa monture se déplace au maximum d'une distance correspondant à sa vitesse de déplacement, soit avant, soit après l'incantation. Si l'aventurier choisit de jeter son sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, s'il la fait avancer avant l'incantation, puis après), il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Si le cheval court, le personnage peut lancer un sort après que sa monture a parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile encore en raison des violentes secousses (DD 15 + niveau du sort).

**Chute de la monture.** Si la monture tombe pour une raison ou une autre, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Dans le cas contraire, le choc lui inflige 1d6 points de dégâts.

**Chute du personnage.** Si le personnage perd connaissance, il a 50 % de chances de rester en selle (75 % s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si son cavalier n'est plus là pour le diriger, le cheval évite les combats.

## CROC-EN-JAMBE

On peut essayer de faire trébucher son adversaire en remplacement d'une attaque de corps à corps à mains nues. La cible doit être au maximum d'une catégorie de taille plus grande que l'attaquant.

**Croc-en-jambe.** Le résultat du croc-en-jambe est déterminé par une attaque de contact au corps à corps à mains nues. Le personnage s'expose donc à une attaque d'opportunité de la part de sa cible.

En cas de succès, l'attaquant joue un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (ce dernier choisissant la caractéristique la plus favorable). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Le défenseur obtient un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de deux jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si c'est le défenseur qui s'impose, il peut à son tour tenter de déséquilibrer son agresseur (c'est alors lui qui joue un test de Force, l'ancien attaquant lui répondant par un test de Force ou de Dextérité).



Éviter l'attaque d'opportunité. Un personnage possédant le don Science du désarmement ne s'expose pas à une attaque d'opportunité lors d'un désarmement, pas plus qu'un personnage utilisant une arme pour sa tentative (voir ci-dessous).

Résultat du croc-en-jambe. Quiconque perd l'équilibre se retrouve à terre (voir la Table 8-6 : modificateurs à la classe d'armure). Se remettre debout nécessite une action de mouvement.

Jeter un adversaire monté à bas de sa selle. Ce type d'attaque permet de jeter un adversaire monté à bas de sa monture. Dans ce cas, le défenseur peut, s'il le souhaite, substituer un test d'Équitation à son test de Force ou de Dextérité. Si l'attaquant l'emporte, il entraîne son adversaire au sol.

Croc-en-jambe avec une arme. Certaines armes, dont la chaîne cloutée, le fléau d'armes léger, le fléau d'armes lourd et le fléau double, le fouet, la guisarme et la hallebarde, peuvent être utilisées pour des crocs-en-jambe. Dans ce cas, le personnage porte une attaque de contact au corps à corps plutôt qu'une attaque de contact au corps à corps à mains nues, et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité.

## DÉSARMEMENT

En remplacement d'une attaque au corps à corps, on peut tenter de désarmer son adversaire. Un personnage qui réussit cette manœuvre à l'aide d'une arme fait lâcher son arme à son adversaire, et elle tombe au sol. Si le personnage réussit la manœuvre à mains nues, il attrape l'arme de son adversaire.

Lorsqu'un personnage tente un désarmement à l'aide d'une arme, on suit les étapes suivantes. Si l'objet qu'on tente de désarmer n'est pas une arme de corps à corps (comme un arc ou une baguette), le défenseur joue tout de même un test d'attaque, mais il subit un malus et ne peut tenter de désarmer le personnage en retour si jamais celui-ci échoue dans sa tentative.

Étape 1 : attaque d'opportunité. Tenter de désarmer son adversaire provoque une attaque d'opportunité de sa part, à moins que le personnage ne possède le don Science du désarmement. Si cette attaque d'opportunité inflige des dégâts, le désarmement échoue.

Étape 2 : jet opposé. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère, ce qui implique toujours un malus lors des tentatives de désarmement à mains nues.) Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart. Si l'objet ciblé n'est pas une arme de corps à corps, le défenseur subit un malus de -4 sur son jet.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il désarme sa cible. Dans le cas où il a attaqué à mains nues, il arrache l'arme des mains de son adversaire et peut par la suite s'en servir normalement. Sinon, elle git aux pieds du défenseur.

Par contre, si c'est ce dernier qui l'emporte, il peut instantanément contre-attaquer et tenter à son tour de désarmer l'aventurier (on joue alors un nouveau jet d'attaque opposé). Sa tentative ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part du personnage. S'il échoue à son tour, le personnage ne peut pas contre-attaquer lui-même.

Notes. Si la cible porte des gantelets cloutés (voir page 120), il est impossible de les lui arracher à l'aide d'une tentative de désarmement. Si l'arme de la cible est fixée à un gantelet d'armes (voir page 124), elle bénéficie d'un bonus de +10 au jet d'attaque opposé contre toute tentative de désarmement.

## Saisir des objets

On peut utiliser la manœuvre de désarmement pour arracher un objet porté par un ennemi, comme un collier ou des lunettes. Si l'on veut attraper l'objet, ce désarmement doit se faire à mains nues. Si l'objet n'est pas spécialement bien attaché ou paraît simple à arracher ou à déchirer (comme une cape mal fermée, ou une broche sur le devant d'une tunique), l'attaquant obtient un bonus de +4. Contrairement à une tentative de désarmement habituelle, aucune contre-attaque n'est possible en cas d'échec. Les règles sont par ailleurs les mêmes.

Il est impossible d'arracher un objet qui est bien arrimé, comme un anneau ou un bracelet, à moins d'avoir immobilisé son porteur (voir Lutte). Même ainsi, le défenseur obtient un bonus de +4 sur son jet de résistance.

## DESTRUCTION

Si le personnage utilise une arme tranchante ou contondante, il peut s'en servir pour frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire avec une attaque au corps à

corps. Le personnage doit alors suivre les étapes suivantes. (S'il désire frapper un objet autre qu'une arme ou un bouclier, voir ci-dessous.)

Étape 1 : attaque d'opportunité. Frapper l'arme ou le bouclier de l'ennemi oblige à se désintéresser de lui pendant une fraction de seconde, ce qui lui suffit pour délivrer une attaque d'opportunité. (Un personnage qui possède le don Science de la destruction ne s'expose pas à cette attaque.)

Étape 2 : jets opposés. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il délivre un coup violent à l'arme ou au bouclier de son adversaire. Déterminez les dégâts normalement et ôtez le nombre de points de résistance correspondant à l'objet endommagé. Voir la Table 8-8, ci-dessus, pour savoir combien une arme ou un bouclier peut subir de points de dégâts avant d'être détruit.

Si la tentative de destruction échoue, le personnage n'inflige aucun dégât.

Destruction d'un objet tenu ou porté. Une tentative de destruction sur un objet porté ou tenu ne se résout pas par un jet opposé d'attaque, mais par un jet d'attaque normal contre la CA de l'objet. La CA d'un objet tenu ou porté est égale à 10 + son modificateur de taille + le modificateur de Dextérité de son porteur. Attaquer un objet tenu ou porté provoque une attaque d'opportunité au même rituel qu'attaquer un objet en main. Pour arracher un objet porté par un adversaire, comme une cape ou une paire de lunettes, plutôt que de l'endommager, voir Désarmement, page 156. Il est impossible de détruire une armure portée par une autre personne.

TABLE 8-9 : SOLIDITÉ ET POINTS DE RÉSISTANCE  
DES ARMES, ARMURES ET  
BOUCLIERS ORDINAIRES

Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr <sup>1</sup>
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial <sup>2</sup>	bonus d'armure x5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

<sup>1</sup> Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

<sup>2</sup> Dépend de la matière utilisée, voir la Table 9-9, page 166.

## FEINTE

Par une action simple, un personnage peut tromper son adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver sa prochaine attaque. Pour feinter, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par un test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat du test Bluff de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.



## Attaque ratée avec une arme de lancer

Ciblée sur une case



Ciblée sur une intersection



Lorsqu'une attaque d'arme de lancer rate, jetez un d8 et consultez ce diagramme pour déterminer où l'arme tombe.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, car il est plus difficile de lire le langage corporel d'une créature étrange. Dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est encore plus difficile contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Feinter par une action de mouvement. Un personnage possédant le don Science de la feinte peut effectuer une feinte par une action de mouvement plutôt que par une action simple.

## LANCER UNE ARME À IMPACT

On appelle arme à impact toute arme à distance dont le contenant se brise ou se déchire au moindre choc, pour répandre son contenu à plus d'un mètre à la ronde. La plupart des armes à impact sont constituées de liquide, par exemple de l'acide ou de l'eau bénite, contenu dans des fioles de verre. (Voir Substances et objets spéciaux, page 128 pour une description de différentes armes à impact.)

Le résultat du lancer est déterminé par une attaque de contact à distance contre la cible. Les armes à impact ne nécessitent aucune formation et il n'y a donc jamais de malus de -4 pour non-formation. Si le coup touche, l'arme à impact inflige les dégâts d'un coup au bur à la cible et des dégâts d'aspersion à toutes les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins.

Au lieu d'une créature, il est possible de viser une intersection de cases. On joue cela comme une attaque à distance contre une CA de 5. Cependant, aucune créature ne reçoit alors les dégâts d'un coup au bur, bien que toutes les créatures des cases adjacentes à l'intersection subissent les dégâts d'aspersion. (Il est impossible de viser une intersection si elle est occupée par une créature, comme une créature de taille G ou plus. Dans ce cas, on doit viser la créature elle-même.)

Si l'attaque rate, qu'elle vise une créature ou une intersection, jouez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, trop court et à droite, etc. Voir le schéma ci-dessus. On compte alors un nombre de cases égal au facteur de portée du tir. Par exemple, si un personnage rate un lancer à deux facteurs de portée et obtient un 1 sur son d8, l'arme à impact atterrit deux cases devant le point visé. Après avoir déterminé le point de chute de l'arme à impact, elle inflige des dégâts d'aspersion à toutes les créatures se situant à 1,50 mètre ou moins.

## LUTTE

La lutte représente un combat au corps à corps fait de prises et de coups bas. Ce mode de combat n'a rien de simple, mais il est parfois nécessaire d'y avoir recours lorsque l'on tente d'immobiliser son ennemi plutôt que de le tuer. Pour certains monstres, lutter peut signifier le serrer dans sa gueule (tactique favorite du ver pourpre) ou bloquer sa proie au sol de son poids afin de pouvoir la dévorer à sa guise (le lion sanguinaire aime tout particulièrement se nourrir de la sorte).

### Test de lutte

Cette forme de combat exige d'effectuer plusieurs tests de lutte opposés entre le personnage et son adversaire. Le test de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps. Le modificateur de lutte se calcule de la façon suivante :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force  
+ modificateur de taille spécial

**Modificateur de taille spécial.** Ce modificateur vient remplacer le modificateur de taille habituel. En situation de lutte, le fait d'être plus grand que son adversaire confère un énorme avantage : colossal (C) +16, gigantesque (Gig) +12, très grand (TG) +8, grand (G) +4, moyen (M) +0, petit (P) -4, très petit (TP) -8, minuscule (Min) -12, infime (I) -16.

### Engager une lutte

Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui se joue par une attaque de contact au corps à corps. Si l'aventurier peut porter plusieurs attaques par round, il peut essayer d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de la part de sa cible. Si cette attaque lui inflige le moindre dégât, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaque d'opportunité quand ils essaient d'engager une lutte. C'est aussi le cas des personnages qui possèdent le don Science du combat à mains nues.)

**Étape 2 : saisir l'adversaire.** Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, on passe à l'étape 3. (On appelle cet instant précis la saisie.)

**Étape 3 : assurer sa prise.** Par une action libre, le personnage et sa cible effectuent un test de lutte opposé. Si le personnage l'emporte, la lutte est engagée, et il inflige à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues.

Si l'aventurier est battu lors du test opposé, la tentative d'engager une lutte échoue. Les tentatives d'un personnage pour assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement.

Dans le cas d'une égalité, le belligérant ayant le modificateur de lutte le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, on doit tirer le vainqueur au hasard.

**Étape 4 : poursuivre la lutte.** Pour pouvoir continuer la lutte pendant les rounds suivants, le personnage doit entrer dans l'espace occupé par son adversaire. (Ce déplacement est gratuit et ne compte pas dans le mouvement du round.) Ce mouvement l'expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, mais uniquement de la part des intervenants extérieurs, pas de son adversaire direct.

Si le personnage ne peut pénétrer dans l'espace de son adversaire, il ne peut poursuivre la lutte et doit lâcher immédiatement sa cible. Pour lutter à nouveau, il doit reprendre à l'étape 1.

### Conséquences de la lutte

Un combattant en situation de lutte n'intervient plus sur le reste du combat et se défend avec moins d'efficacité.

**Plus d'espace contrôlé.** Le personnage ne contrôle plus aucun espace (il ne peut donc plus porter d'attaque d'opportunité).

**Plus de bonus de Dextérité.** Le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA contre les intervenants extérieurs (mais continue d'en bénéficier contre la ou les créatures qui luttent avec lui).

**Plus de déplacement.** Il est normalement impossible de se déplacer pendant une lutte. On peut cependant effectuer un test de lutte pour réussir à se déplacer en situation de lutte (voir ci-dessous).

### Options d'un personnage agrippé

Un combattant agrippé en situation de lutte (qu'il en soit l'insurgateur ou pas) peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes. Certaines d'entre elles remplacent une attaque au lieu d'être une action simple ou complexe. Si le bonus de base à l'attaque du personnage est assez élevé pour conférer plusieurs attaques, il peut entreprendre l'une de ces actions pour chacune de ses attaques, mais avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire.

**Activer un objet magique.** Le personnage peut activer un objet magique, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un objet à fin d'incantation (comme un parchemin). Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour cela.

**Attaquer l'adversaire.** Le personnage peut attaquer un autre lutteur à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme manufacturée légère. Il subit un malus de -4 sur son jet d'attaque. Il est impossible de combattre à deux armes lors d'une lutte, même si ce sont deux armes légères.

**Lancer un sort.** Un personnage agrippé ou même immobilisé (voir ci-dessous) en situation de lutte peut tenter de lancer un sort, à condition qu'il



s'agisse d'un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, sans composante gestuelle et dont le personnage a les composantes matérielles et/ou le focaliseur nécessaires en main. Les sorts exigeant une préparation complexe ou précise (comme tracer un cercle à la poudre d'argent pour protection contre le Mal) sont impossibles à jeter dans une telle situation. Même si le sort et les préparatifs répondent aux conditions ci-dessus, il doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre son sort. Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour lancer un sort.

**Infliger des dégâts à l'adversaire.** Pendant une lutte, le personnage peut infliger à son adversaire autant de dégâts qu'une attaque à mains nues. Pour cela, il doit effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. Si le personnage l'emporte, il inflige autant de dégâts qu'une attaque à mains nues, soit 1d3 points de dégâts non-létaux si l'attaquant est de taille M ou 1d2 points s'il est de taille P, plus le modificateur de Force dans les deux cas. Le personnage peut tenter d'occasionner des dégâts létaux, mais dans ce cas, il subit un malus de -4 au test de lutte opposé.

**Exception.** Le moine délivre davantage de dégâts que n'importe quel autre aventurier en combattant à mains nues, et il s'agit de dégâts létaux. Toutefois, il peut, s'il le souhaite, infliger des dégâts non-létaux, sans subir le malus de -4 normal dans ce cas de figure (voir Les dégâts non-létaux, page 146).

**Dégainer une arme légère.** Le personnage peut dégainer une arme légère par une action de mouvement, à condition de réussir un test opposé de lutte.

**Échapper à l'adversaire.** L'aventurier peut échapper à une lutte en réussissant un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son test de lutte doit être supérieur à chacun des leurs (mais un adversaire n'est pas obligé de le retenir).

Si le personnage réussit à s'échapper, il achève son action en se déplaçant sur n'importe quelle case adjacente à son adversaire.

**Se déplacer.** Le personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse, en emmenant avec lui toutes les personnes qu'il agrippe, à condition de réussir un test opposé de lutte. Cela nécessite une action simple et il faut obtenir un résultat supérieur à celui de tous les protagonistes de la lutte.

**Note.** Un personnage obtient un bonus de +4 sur son test opposé pour déplacer un adversaire immobilisé. Ce bonus n'est pas valable si plus d'une personne est impliquée dans la lutte.

**Récupérer une composante matérielle.** Le personnage agrippé en situation de lutte peut récupérer une composante matérielle depuis l'intérieur de sa sacoche par une action complexe. Cela ne nécessite pas de test opposé de lutte.

**Immobiliser l'adversaire.** Le personnage peut immobiliser son adversaire pendant 1 round en remportant un test opposé de lutte, joué en remplacement d'une attaque. Une fois qu'un adversaire est immobilisé, de nouvelles options s'ouvrent au personnage.

**Libérer un allié immobilisé.** Si le personnage est agrippé à un ennemi qui tient immobilisé l'un de ses compagnons, il peut effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque afin de le libérer. S'il réussit, son compagnon n'est plus immobilisé, mais il est toujours agrippé.

**Retourner l'arme de l'adversaire contre lui.** Si son adversaire tient une arme légère, le personnage peut l'utiliser pour l'attaquer. Il doit jouer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il l'emporte, il peut faire un jet d'attaque à l'aide de cette arme, avec un malus de -4. (Cela ne nécessite pas d'action supplémentaire.) Le personnage n'obtient pas l'arme pour autant ; son adversaire la tient toujours.

### Options d'un personnage qui immobilise son adversaire

Un adversaire immobilisé est à la merci du personnage. Cependant, maintenir une créature immobilisée est plus contraignant que de l'agripper. Il dispose des options précédentes : infliger des dégâts, retourner son arme contre lui et se déplacer. Il peut aussi l'empêcher de parler s'il le désire.

On peut tenter de désarmer un ennemi immobilisé ou de lui arracher un objet bien armé, mais il bénéficie d'un bonus de +4 pour résister (voir Désarmement, page 156).

Un personnage peut relâcher une créature qu'il immobilise, simplement par une action libre. Dans ce cas, tous les deux ne sont plus considérés comme agrippés l'un à l'autre.

Il est impossible de dégainer ou d'utiliser une arme (contre quiconque), de libérer un allié immobilisé, de récupérer une composante matérielle, d'immobiliser un autre ennemi ou d'échapper à un autre adversaire tant qu'on immobilise une créature.

### Options d'un personnage qui est immobilisé par un adversaire

Un personnage immobilisé en situation de lutte est incapable de bouger pendant 1 round, mais n'est pas sans défense pour autant. Tant qu'il est immobilisé, il subit un malus de -4 contre les autres adversaires que celui qui l'immobilise. Celui-ci peut aussi décider d'empêcher le personnage de parler. Lors de son tour de jet, le personnage peut tenter de se dégager en remportant un test opposé de lutte qu'il joue en remplacement d'une attaque de corps à corps. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais il reste agrippé en situation de lutte.

### Se mêler à une lutte

Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un test de lutte opposé pour infliger des dégâts pour participer à la lutte.

Si plusieurs adversaires participent à la même lutte, le personnage peut choisir contre lequel il joue son test opposé de lutte.

### Lutte à plus de deux participants

Il est possible de lutter à plus de deux. Jusqu'à quatre combattants peuvent agripper un même adversaire. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que leur ennemi comptent pour un demi dans ce calcul, celles qui ont une catégorie de taille de plus comptent double, et celles qui ont deux catégories de taille de plus comptent quadruple.

Si le personnage se retrouve agrippé en situation de lutte contre plusieurs adversaires, il peut choisir contre lequel jouer son test opposé de lutte. Tenter de s'échapper d'une lutte est une exception : il faut réussir un test opposé de lutte contre tous ses adversaires dans la lutte.

## RENVERSEMENT

On peut essayer de renverser son adversaire par une action simple effectuée au cours d'un déplacement ou dans le cadre d'une action de charge. (Il est normalement impossible d'effectuer une action simple au cours d'un déplacement, le renversement est une exception.) Ce type d'attaque vise à bousculer l'adversaire afin de traverser l'espace qu'il occupe et de poursuivre son déplacement. La cible doit au maximum avoir une catégorie de taille de plus que le personnage. Une seule tentative de renversement est possible par round.

Un personnage qui tente un renversement doit suivre les étapes suivantes.

**Étape 1 : attaque d'opportunité.** Puisque le personnage doit pénétrer dans l'espace occupé par le défenseur, il provoque une attaque d'opportunité de sa part.

**Étape 2 : le défenseur évite ?** Le défenseur a alors le choix d'éviter l'assaut ou de tenter de le bloquer. S'il l'évite, il ne subit aucun autre effet. Si le personnage effectuait une charge, il peut continuer à avancer. (Un personnage peut toujours traverser l'espace occupé par un adversaire si celui-ci le laisse passer.) Dans tous les cas, la tentative de renversement ne compte pas comme une des actions du tour du personnage (mis à part pour le mouvement nécessaire pour pénétrer dans la case de l'adversaire). Si le défenseur décide de bloquer, voir l'étape 3.

**Étape 3 : le défenseur bloque ?** Si le défenseur essaye de bloquer le personnage, celui-ci doit effectuer un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (selon le meilleur modificateur). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Si le personnage remporte son renversement dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si le personnage l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si le défenseur remporte le test, il effectue immédiatement un test de Force opposé



par un test de Force ou de Dextérité du personnage, avec les mêmes modificateurs dépendant de la taille que précédemment (mais pas les autres modificateurs). S'il remporte ce test, le personnage tombe à terre.

**Étape 4 : conséquences.** Si le personnage réussit à renverser son adversaire, il continue son déplacement normalement. Par contre, si c'est le personnage qui se fait renverser, il doit reculer de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient et y tombe à la renverse, ce qui achève son mouvement. Si le personnage échoue, mais ne se fait pas renverser, il recule de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient, ce qui finit son mouvement. Si cet espace est occupé, il y tombe automatiquement à la renverse.

**Science du renversement.** La cible d'un personnage possédant le don Science du renversement ne peut choisir de l'éviter et doit absolument le bloquer.

**Renversement monté (piétinement).** Lors d'une tentative de renversement monté, la monture du personnage effectue le test de Force qui détermine le succès ou l'échec du renversement (et on prend sa taille en compte plutôt que celle du cavalier). Si le personnage possède le don Piétinement, le défenseur ne peut choisir de l'éviter, et en cas de renversement réussi, la monture du personnage peut porter un coup de sabot.

## RENOI (INTIMIDATION) DES MORTS-VIVANTS

Les prêtres bons et certains prêtres neutres, ainsi que les paladins, sont capables de canaliser suffisamment d'énergie positive pour repousser ou détruire les morts-vivants. Quant aux prêtres mauvais et aux autres prêtres neutres, eux canalisent l'énergie négative, grâce à laquelle ils peuvent intimider ou contrôler les morts-vivants, voire augmenter leur moral. Quel que soit l'effet exact, le terme général pour cette activité est le renvoi des morts-vivants. Lorsqu'un personnage tente d'exercer son pouvoir divin sur les créatures mortes-vivantes, il fait un test de renvoi des morts-vivants.

### Test de renvoi des morts-vivants

Le renvoi des morts-vivants est un pouvoir surnaturel qu'un personnage peut utiliser avec une action simple. Ce faisant, il ne s'expose à aucune attaque d'opportunité. Il doit brandir son symbole sacré dans la direction des morts-vivants à affecter, ce qui est considéré comme une attaque.

**Nombre d'utilisations quotidiennes.** Chaque jour, le personnage peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il peut augmenter ce quota en choisissant le don Emprise sur les morts-vivants (voir page 95).

**Portée.** Les morts-vivants les plus proches sont affectés les premiers. Le pouvoir a une portée maximale de 18 mètres. Il est impossible de repousser les morts-vivants bénéficiant d'un abri total par rapport au personnage. Une ligne de mire n'est pas nécessaire, mais une ligne d'effet dégagée doit exister entre le personnage et chaque créature qu'il affecte (voir page 176).

**Test de renvoi des morts-vivants.** La première chose à faire est d'effectuer un test de renvoi pour déterminer quel type de morts-vivants est affecté. Il s'agit en fait d'un test de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme). La Table 8-9 : renvoi des morts-vivants indique le nombre de DV des morts-vivants que le personnage peut affecter en fonction de son niveau. Sa tentative de renvoi reste sans effet contre les morts-vivants ayant davantage de DV que ce que la table l'autorise à affecter.

**Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants.** Si le résultat du test de renvoi permet d'affecter un ou plusieurs morts-vivants compris dans un rayon de 18 mètres, le personnage effectue un jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants (2d6 + son niveau de prêtre + son modificateur de Charisme) pour déterminer le nombre de DV de morts-vivants qu'il affecte.

Si la valeur de Charisme du personnage est moyenne ou faible, il est possible (bien que cela ne soit pas courant) d'obtenir un résultat de renvoi inférieur à celui qu'indique la Table 8-10. Par exemple, un prêtre de niveau 1 ayant un Charisme moyen peut obtenir un résultat de 19 au test de renvoi (niveau du prêtre +3, soit 4 DV), ce qui permet de repousser un nécrophage, mais n'obtient ensuite que 3 à son jet d'efficacité, ce qui est insuffisant pour renvoyer le nécrophage.

Les morts-vivants déjà affectés, mais se trouvant encore à portée, ne comptent plus. Si le personnage utilise une seconde fois son pouvoir, il ne gaspille pas son énergie à les repousser ou à les intimider de nouveau.

**Effet et durée du renvoi.** Les morts-vivants repoussés fuient aussi vite que possible, pendant 1 minute (10 rounds). Si route retraitée leur est coupée, ils se recroquevillent, ce qui offre un bonus de +2 au jet d'attaque à quiconque

décide de les frapper. Par contre, il suffit que le prêtre s'approche à moins de 3 mètres d'eux pour qu'ils se remettent à agir normalement (si le personnage se trouve déjà à moins de 3 mètres d'eux, il ne les affecte en rien, mais l'effet du renvoi se dissipe s'il s'approche un tant soit peu d'eux). Le prêtre peut attaquer les morts-vivants à distance (tant qu'il n'approche pas à moins de 3 mètres) et n'importe qui d'autre peut les affronter au contact sans qu'ils recommencent à agir normalement.

**Destruction des morts-vivants.** Si le niveau du prêtre est au moins deux fois supérieur au nombre de DV des morts-vivants qu'il affecte, ceux qu'il devrait repousser sont automatiquement détruits.

TABLEAU 8-10 : RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Résultat du test de renvoi	DV maximaux des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre -4
1-3	Niveau du prêtre -3
4-6	Niveau du prêtre -2
7-9	Niveau du prêtre -1
10-12	Niveau du prêtre
13-15	Niveau du prêtre +1
16-18	Niveau du prêtre +2
19-21	Niveau du prêtre +3
22 et plus	Niveau du prêtre +4

### Procédure

Jozan le prêtre et ses amis se trouvent face à sept zombis humains dirigés par un nécrophage. En appelant à la bonté et à la puissance de Pélor, Jozan brandit son symbole sacré pour tenter de repousser les immondes créatures.

Il commence par effectuer un test de renvoi des morts-vivants (1d20 + modificateur de Charisme) afin de voir la quelles créatures il peut affecter. Le résultat final est de 9, ce qui signifie que Jozan ne peut repousser que les morts-vivants dont le nombre de DV est inférieur à son niveau. Ayant atteint le niveau 3, il est donc limité aux morts-vivants ayant 2 DV (comme les zombis humains) ou 1 DV (comme les squelettes humains). Par contre, le nécrophage (qui a 4 DV) ne risque rien. Enfin, comme son niveau n'est pas deux fois supérieur à celui de ses adversaires d'outre-tombe, Jozan ne peut pas les détruire.

Le second jet de dés détermine l'efficacité de la tentative de renvoi (2d6 + niveau de Jozan + modificateur de Charisme), puisqu'il précise le nombre de DV affectés. Jozan obtient un total de 11, ce qui lui permet de repousser les cinq zombis les plus proches de lui (pour un total de 10 DV sur les 11 qu'il pouvait affecter). Il ne reste donc plus que deux zombis et le nécrophage (le DV restant est perdu, car il n'y a pas de mort-vivant à 1 DV à proximité).

Le round suivant, Jozan recommence. Cette fois-ci, son test de renvoi lui donne 21, ce qui lui permet d'affecter tous les morts-vivants ayant moins de 6 DV (son niveau +3). Malheureusement, son jet d'efficacité ne dépasse pas 7. Il repousse donc les morts-vivants les plus proches, c'est à dire les deux derniers zombis (4 DV à eux deux), mais les 3 DV restants ne suffisent pas pour affecter le nécrophage (4 DV).

### Prêtres mauvais et morts-vivants

Les prêtres malfaisants canalisent l'énergie négative, ce qui leur permet d'intimider ou de contrôler les morts-vivants plutôt que de les repousser ou de les détruire. La procédure est la même ; quand les dés indiquent que les morts-vivants sont renvoyés, ils sont en réalité intimidés, et ceux qui devraient être détruits tombent sous la coupe du prêtre.

**Intimidation.** Un mort-vivant intimidé se recroqueville aussitôt sur lui-même, ce qui confère un bonus de +2 à quiconque décide de l'attaquer. L'effet dure 1 minute (10 rounds).

**Contrôle.** Un mort-vivant contrôlé est totalement aux ordres du prêtre, lequel peut lui donner des instructions mentales au prix d'une action simple. Un prêtre d'alignement mauvais ne peut contrôler qu'un nombre de morts-vivants dont les DV cumulés ne dépassent pas son niveau. Il peut relâcher son emprise sur certains afin d'en contrôler d'autres.

**Dissipation d'une tentative de renvoi.** Un prêtre mauvais peut canaliser de l'énergie négative pour contrer une tentative de renvoi de morts-vivants effectuée par un prêtre d'alignement bon (on parle alors de dissipation, car l'énergie négative dissipe l'énergie positive canalisée par le prêtre bon). Le prêtre maléfique joue un test de renvoi normal. S'il obtient un résultat supérieur